



## PROEMIO

«Por la ciudad de granito de Teloth vagaba un joven coronado de pámpanas, el pelo amarillo brillándole por la mirra y túnica de color púrpura [...]. “Soy Iranon y procedo de Aira, una ciudad lejana de la que sólo me acuerdo vagamente pero que trato de encontrar de nuevo”».

Así comienza la historia de Iranon, el joven príncipe de Aira, la ciudad de mármol y berilo donde sólo había cantos, danzas y poesía y a cuyo regreso aquel había consagrado su vida. En las diversas tierras y ciudades que atravesaba era recibido de mejor o peor manera. En algunas ciudades que admiraban la poesía, el canto y el baile, era invitado a quedarse. En otras, por el contrario, se le exigía que trabajase si deseaba permanecer entre sus murallas. Y trabajar era algo a lo que no estaba dispuesto. Él era Iranon, príncipe de Aira, un poeta, un artista que no podía trabajar de zapatero como pretendían los gobernantes de la ciudad de Teloth. Tras intentar razonar en vano con uno de los arcontes, Iranon se dirige hacia el taller del zapatero de la ciudad para ser su aprendiz. En el camino encuentra a un joven de nombre Romnod que desea abandonar la gris Teloth. Iranon le habla de la lejana ciudad de Oonai, la ciudad de los laúdes y el baile, donde su arte y su música serán admirados y que incluso podría ser la propia Aira con otro nombre. Ambos abandonan Teloth.

Mientras deambulaban en busca de Oonai, Romnod se hacía más y más viejo, hasta superar en edad al propio Iranon, que parecía no envejecer. Finalmente, una noche de luna llena llegaron ante las puertas de Oonai. Adentrándose en ella encontraron juguistas tocados con guirnaldas y gente que, desde las ventanas, escuchaba con deleite sus canciones arrojándoles flores y aplaudiéndoles. Por un momento Iranon pensó que aquella gente, capaz de apreciar su arte, era la que había estado buscando toda su vida.

Aunque Oonai no era Aira y sus habitantes eran bufones ebrios y no auténticos amantes de la música y la poesía, Iranon siguió tocando y cantando. El propio monarca de Oonai lo tomó como protegido, lo cubrió con ricos ropajes y lo alojó en su palacio.

No sabemos cuánto tiempo vivió y tocó Iranon en aquella ciudad, pero un día el rey trajo a otros bailarines que llamaron la atención de los habitantes e

Iranon comenzó a recibir menos aplausos. Al tiempo Romnod, cada vez más enrojecido por el vino, escuchaba menos las composiciones de Iranon.

La tristeza embargaba a Iranon, que de nuevo se veía incomprendido. Tras la muerte de Romnod, después de haberlo llorado y cubierto su tumba con verdes ramas en flor, Iranon abandonó Oonai. Había llegado el momento de continuar su búsqueda.

Así comenzó Iranon de nuevo su deambular en pos de la ciudad de berilo y mármol. Finalmente, llegó ante una mísera cabaña donde fue recibido por un sucio y encorvado pastor al que preguntó si sabía cómo llegar a la gran ciudad de Aira:

«Oh, forastero, he oído desde luego el nombre de Aira, y los otros que has mencionado, pero su recuerdo me llega de lejos después de muchos años de olvido. Los oí en mi juventud de labios de un compañero de juegos, hijo de un mendigo, muy dado a extraños ensueños [...]. Solíamos mofarnos de él, ya que lo conocíamos desde la cuna, aunque él creía ser el hijo de un rey. [...] siendo pequeño se escapó en busca de quienes pudieran escuchar con agrado sus canciones y sus ensueños. [...] De Aira me habló mucho; de Aira y del río Nithra, y de las cascadas del diminuto Kra. [...] Ni existió la ciudad de mármol de Aira, ni quienes pudieran deleitarse con sus extrañas canciones salvo en los sueños de Iranon, mi antiguo compañero de juegos, que hace tiempo nos dejó».

Esa misma noche, un hombre viejo vestido con harapos se adentró en las letales arenas movedizas de la laguna frente a la cabaña del pastor. Su mirada se mantenía fija en el horizonte, como si viese las brillantes cúpulas de una ciudad imaginaria.

Ese hombre viejo que unas horas antes había sido un poeta genial terminó su vida bajo las aguas de aquella ciénaga, y con él «el mundo perdió un poco de juventud y belleza».

No se nos ocurre mejor manera de empezar la biografía de Howard Phillips Lovecraft, ni de ningún otro autor, que citando aquella obra suya que mejor recoge lo que se intenta plasmar: el sentido de su vida. A lo largo de los más de ochenta años que nos separan de su muerte muchos han sido los intentos de encontrar al autor en sus propios textos. Pero muy pocos han reparado en el texto que hemos elegido y que, por mucho que él lo dibujase como su personal parodia de las ilusiones religiosas, sintetiza mejor que ningún otro el drama existencial de Lovecraft: querer vivir en su propio mundo interior. *The Quest of Iranon (La búsqueda de Iranon)*, un pequeño relato escrito en 1921, refleja de forma perfecta qué fue Lovecraft: un personaje que él mismo creó y que acabó devorando a la persona que realmente fue.

H. P. Lovecraft, al igual que Iranon, fue un hombre que, habiendo tenido oportunidades para ser feliz o, mejor dicho, para vivir una vida normal, prefirió no serlo para perseguir toda su vida la quimera de la felicidad encarnada en la imagen de un caballero hacendado y ocioso del siglo XVIII. La búsqueda de la felicidad vital en Lovecraft no fue más que la persecución de una fantasía que él mismo había creado y que, como toda dicha puesta en otro mundo, era inalcanzable.

Hoy por hoy, podemos decir que una vida consagrada a lograr la felicidad es una vida perdida. En este sentido el propio Lovecraft nos enseña que una vida que no se vive, que no se entrega al mundo y a la realidad que le toca, es una vida dilapidada. Una existencia que no se consagra a la actividad de vivir, de hacer cosas —que no ha de ser confundido con trabajar o producir—, está vacía, carece de sentido, de significado y de valor. Una vida menos significativa que la de los propios animales, toda vez que estará consagrada a la contemplación y la especulación sobre cómo ella misma debería ser, manteniéndose ajena a las posibilidades de realización que la propia vida dispone. Es posible, más bien seguro, que la vida no nos depare la oportunidad de realizar nuestros sueños, y eso precisamente la hace más interesante, ya que dispondrá que podamos realizar algo diferente pero sustantivo. El drama de Lovecraft es justamente ese: haber estado continuamente en contacto con esa oportunidad y no haber sabido aprovecharla; y, a pesar de ello, la ironía es que ese Lovecraft fracasado ha logrado pasar a la historia como autor, persona y personaje, superando en nombre, fama y prestigio a muchos otros que en su época eran ejemplo de virtud y éxito.

Lovecraft se nos ofrece como un Iranon del siglo XX. Si el iluso príncipe del cuento no buscaba más que aquello que había soñado —la ciudad de mármol y berilo de Aira—, Lovecraft no hacía menos que buscar aquella vida que había soñado en su infancia —con la inestimable ayuda de su madre y sus tías—, la de un impasible caballero del siglo XVIII sin más preocupaciones que dedicarse al estudio y la poesía. Artes que debía cultivar de forma holgazana, sin el menor esfuerzo y totalmente ajeno al comercio o al trabajo. Iranon, consagrandose su existencia a buscar Aira, no fue capaz de disfrutar de las muchas Airas que iba encontrando. Lovecraft tampoco fue capaz de aprovechar las oportunidades de cumplir su intención de ser un escritor. Como Iranon, perseguía en vano un sueño que él mismo había creado y que cada vez estaba más lejos. Sólo al final se dio cuenta de que había vivido una falsa vida. Iranon había vivido un sueño, Lovecraft había vivido la vida que pensaba que los demás esperaban de él. Y eso hace que en sí su vida sea más apasionante e interesante que cualquiera de sus historias; y acaso sea esta su gran historia.



*The Quest of Iranon (Virgil Finlay)*

A nadie se le escapa que, por mucho que su terreno fuese la ficción y el terror, H. P. Lovecraft es una de las figuras más importantes de la literatura del siglo XX. El peso cultural de su obra y la influencia que sus trabajos han ejercido en toda la ficción de la segunda mitad del siglo XX van mucho más allá de lo que cabría esperar de un escritor de cuentos de miedo que no fue capaz de publicar más que en revistas de poca monta y que sólo al final de su vida vio un libro suyo publicado por sus amigos. Efectivamente, Lovecraft ha pasado a la historia como el autor de algunos de los relatos más desasosegantes que se han escrito jamás; sin embargo, Lovecraft es mucho más que sus relatos. El mal llamado «solitario de Providence» fue un fértil poeta y un ensayista brillante que tocó todos los temas imaginables —política, filosofía, historia, arte, cine, economía, astronomía, ciencia, psicología, religión, antropología, sexualidad, amor...— y los abarcó con una solvencia sorprendente en un hombre que no llegó a terminar la escuela secundaria y que, por supuesto, no pasó por la universidad. Y esa sorpresa surge de que Lovecraft no sólo fue un autodidacta y un lector voraz, sino del hecho de que su ataque a la vida y sus temáticas se hacían desde una posición filosófica tan sólida y tan clara que, de por sí, merecería un estudio propio. Suele decirse que Leibniz fue el último hombre que llegó a saberlo todo; la erudición de Lovecraft lo convierte en uno de los últimos hombres que llegaron a saberlo casi todo. En parte, este libro dedicará espacio al fascinante mundo filosófico de H. P. Lovecraft, un pensamiento bastante más profundo y elaborado que el de muchos filósofos oficiales que continuamente varían sus postulados en función del sol que más calienta o directamente no aportan nada original y sólo repiten lo ya dicho por otros. Se mostrará al lector un Lovecraft desconocido, un pensador que poco tiene que ver con el tópico del amargado racista y conservador. Por el contrario, Lovecraft, como si de un Wittgenstein se tratara, logró evolucionar (manteniéndose fiel a unas ideas ontológicas —el materialismo mecanicista—) desde sus radicales ideas de juventud hasta unas no menos radicales ideas de madurez sin traicionar en ningún momento su reflexión principal respecto al sentido de la vida: todo cuanto existe es materia, el tiempo y el espacio son tan inmensos que nada importa, y el hombre, siendo materia, tampoco tiene un papel especial en el universo. Todo ello formará el núcleo de su obra: el horror cósmico basado en la negación absoluta de la primacía del hombre, la existencia de conocimientos prohibidos, la ilusión del conocimiento sensorial, la supervivencia de seres y entes del pasado remoto y la primacía de los sueños sobre la falsedad de la realidad cotidiana.

Aunque Lovecraft siempre rechazó, al igual que Poe, la ficción como medio filosófico, no pueden sus grandes textos —a diferencia de sus relatos pequeños y simplones— separarse de esa visión del mundo y, desde esa comprensión

generalmente olvidada e ignorada, puede hacerse una lectura mucho más rica y vívida de esos relatos, superando las tradicionales categorías interpretativas de conservadurismo y racismo, subsumiéndolas en las de materialismo, anticuarismo y cosmicidad.

Sin embargo, no vamos a centrarnos exclusivamente en la filosofía de Lovecraft ni en su ficción, sino que, siendo esto una biografía, vamos a contemplarlo desde la perspectiva de un ser humano situado en un momento temporal y geográfico concreto. Los acercamientos a la figura de Lovecraft, especialmente los que se encuentra el lector en castellano, adolecen de un error derivado de tener una única fuente: la celeberrima *H. P. Lovecraft. A Biography*, de Sprague de Camp, un texto de los años setenta repleto de animadversión hacia el autor y consagrado no tanto a estudiar a la persona como a crear un personaje desagradable. Nosotros proponemos romper con esa visión falsa y tendenciosa y, con la ayuda de una nueva generación de investigadores, aproximarnos a Lovecraft como a un ser humano más, con sus defectos y sus virtudes, un ser humano que vivió en un momento concreto y que debe ser juzgado y entendido desde esas circunstancias y no desde otras. No se trata de hacer sangre con su personaje ni tampoco de elevarlo a los altares —cosa que poco le gustaría a un ateo radical como él—, sino sencillamente de hacerle justicia.

La influencia de Lovecraft en todo el arte de segunda mitad del siglo XX es indudable. Grandes escritores no acomplejados ante la ficción y el terror se han fijado en Lovecraft durante años. Jorge Luis Borges dedicó tanto espacio a Lovecraft como a Poe en su *Introducción a la literatura norteamericana* (1967) y dijo de él que su genialidad surgía de haber querido imitar a Poe y acabar produciendo sus propias pesadillas cósmicas en ese fracasado intento. Otros autores como Thomas Pynchon, Umberto Eco, Gore Vidal o Woody Allen han introducido a Lovecraft, su mundo o sus creaciones en sus obras, o incluso se han dejado influir por este sin por ello perder calidad (o incluso ganándola).

Lovecraft ha llegado al mundo de la pintura, el cine, los videojuegos, la música, la radionovela, el cómic, los dibujos animados e incluso terrenos refractarios a lo popular como la filosofía y la universidad, donde son varias las tesis consagradas no sólo a él y su obra, sino a sus seguidores y su influencia.

Al mismo tiempo que muchos muestran sin reserva devoción por Lovecraft, el genio de Providence ha sido criticado como pocos, llegando a mezclar crítica literaria con ataques personales. Como si una personalidad desagradable anulase una obra genial. No habían pasado ocho años desde su muerte cuando el decano de la crítica Edmund Wilson publicaba en su columna del *New Yorker* que Lovecraft era una pérdida de tiempo y que la mera idea de que a alguien le pudiese gustar probaba su mal gusto. Para él los seguidores de Lovecraft estaban



un paso por debajo de los infantiles fans de Sherlock Holmes<sup>1</sup>. Tiempo después decidió acercarse a Lovecraft a través de sus cartas y con sorpresa comprobó que era un personaje mucho más agradable y amistoso, y hasta llegó a ver su obra de forma más positiva. Por desgracia, hoy todo el mundo sabe quién fue Lovecraft y quién fue Sherlock Holmes pero nadie sabe quién fue Edmund Wilson y, lo peor de todo, a nadie le importa. Podríamos seguir citando críticas negativas hasta el día de hoy. El controvertido Colin Wilson atacó a Lovecraft en 1965 más por su vida personal que por sus textos, creyendo, al igual que Sprague de Camp, que sus diferencias ideológicas y filosóficas —ateísmo contra misticismo, pesimismo contra optimismo— implicaban que Lovecraft era un enemigo, una especie de monstruo inhumano próximo al vampiro de Düsseldorf incapaz de acometer nada artístico ni mucho menos genial. Wilson fue retado por August Derleth a escribir algo parecido a lo que Lovecraft había producido, Wilson aceptó el reto y acabó reconciliado con Lovecraft, aunque nunca le perdonó el desdén por la sexualidad que el maestro de Providence mostraba en sus textos. Por supuesto, a nosotros la opinión de los críticos nos parece igual de interesante, o acaso menos, que la de cualquier otra persona. Ambrose Bierce, con quien Lovecraft descubrió que tenía un lejano parentesco, decía que los críticos eran personas que se hacían las difíciles de agradar por la sencilla razón de que a nadie le interesaba agradecerles. El objetivo por tanto de esta biografía no es hacer crítica literaria, sino conocer a Lovecraft y, de este modo, disfrutar un poco más de sus geniales textos.

Si seguimos a Huarte de San Juan y entendemos la vida como ingenio, podemos dividir a los que caminan por ella en tres clases: los que usan el ingenio para hacer la vida más fácil y cómoda (ingenieros, inventores, creativos, innovadores...), los que usan el ingenio para hacer la vida más complicada (abogados, políticos, psicólogos, maestros...) y los que usan el ingenio para hacer la vida más digna de ser vivida (artistas). Lovecraft es, por supuesto, un miembro de esta tercera clase por derecho propio, y por sus obras lo admiramos, mientras que por su personalidad lo respetamos y lo encontramos tan interesante, al menos, como sus textos. Nuestro objetivo es por tanto hacer una biografía justa y crítica, narrando lo bueno y también lo menos amable, para retratar al Lovecraft-persona. Por tanto, si el lector se anima a seguir adelante, prepárese para viajar por la vida y el fascinante pensamiento del padre de Cthulhu, el gran pulpo que, en su morada de R'lyeh, «aguarda durmiendo un sueño sin sueños».

1 Edmund Wilson, *New Yorker*, 24 de noviembre de 1945.

## I

# ESCENARIO: PERSONAJES Y LUGARES

Para su época (y para la nuestra), el número 454 de Angell Street en Providence era una mansión impresionante. Una casa de tres pisos, un jardín con fuente, un ático que acogía a cuatro criados, coche de caballos e incluso una pequeña granja doméstica donde el señor de la casa plantaba patatas, pastoreaba alguna vaca y criaba gallos. Los propietarios eran el próspero industrial Whipple Van Buren Phillips y su esposa Robie, ambos llegados a Providence en 1870. Al levantar aquella casa, demostraban a todos que habían cumplido el sueño americano: salir de la pobreza por sí mismos. De hecho, Whipple la había hecho construir cerca de la residencia de un pariente sin hijos llamado Theodor Phillips, tratando de demostrar así que él era el único Phillips que había logrado romper la tradición familiar de fracaso económico y social. Junto con el matrimonio también vivían en la casa las dos hijas solteras, Lillian Dolores y Annie; los otros dos hijos —Susie y Edwin Everett Phillips— vivían fuera del hogar.

Pero no todo eran apariencias. No se puede pasar por alto la biblioteca de casi dos mil volúmenes que el dueño consultaba con la asiduidad de un hombre culto y voraz lector, a pesar de apenas tener estudios. Su mujer, Robie Alzada Place, era también atípica, pues no sólo tenía una amplia formación, sino que además sentía interés por la astronomía y llegó a poseer una considerable biblioteca sobre el tema. Años más tarde su nieto tropezó con esa ciencia, que le causaría un impacto científico y filosófico que lo marcó de por vida, y comenzaría su estudio con los viejos libros de su abuela.

La calma de la mansión se vería alterada en 1893. La segunda de las hijas, la única casada en aquel momento, Susie Sarah Phillips, se presentó en la casa familiar trayendo consigo al fruto de su matrimonio con el viajante de comercio Winfield Scott Lovecraft. Un niño que ya era conocido en la casa, pues había nacido en ella tres años antes.

El matrimonio Lovecraft había estado viviendo en un piso alquilado a las afueras de Boston, pero el marido se había vuelto un loco peligroso y tuvo que ser internado en un sanatorio.

Una vieja e impresionante mansión, un padre internado en un psiquiátrico y una madre no muy cuerda, ingredientes perfectos para convertir la vida del joven Howard Phillips Lovecraft en un drama digno de ser novelado. Con el tiempo, Lovecraft describía a su madre —con quien se ensañan todos los biógrafos— como una mujer brillante que tocaba el piano, cantaba, pintaba y además hablaba francés de forma fluida. No obstante, el abogado de la familia, Albert A. Baker, se refería a ella como la más débil de las hermanas, al tiempo que el médico que la internó en el Butler Hospital en 1919 la definía como una mujer «de intereses limitados», y sus vecinos la tenían por una mujer «bastante loca».

Sin un marido cerca y con la vergüenza de que, además, este estuviese internado en un sanatorio (posiblemente por una complicación nerviosa de la sífilis), Susie no tuvo más remedio que volver a la residencia paterna con aquella pequeña criatura que, a partir de entonces, sería el centro su vida y sus neurosis.

La primera excentricidad materna la encontramos en cómo Susie aplanó los salientes y los adornos de la cuna por si el pequeño se hacía daño, o cómo obligó a caminar inclinados a aquellos que lo sacaban a pasear: la joven madre temía que pudiesen arrancarle el brazo. Incluso los vecinos recordaban que cuando el joven Lovecraft daba sus primeros pedaleos en bicicleta, su madre corría tras él para protegerlo de las posibles caídas.

Pero sin duda el toque más excéntrico provenía del hecho de que la buena mujer hubiera preferido tener una niña, antes que un niño y, debido a esto, decidiese vestirlo con ropas de niña. Susie comenzó una campaña fomentando en su hijo todo aquello que pareciese femenino, vistiéndolo al estilo de un pequeño lord. Este duro testimonio contra la estabilidad mental y la santidad maternal de Susie nos lo da la esposa de Lovecraft, Sonia Greene, en su texto de 1948 *The Private Life of H. P. Lovecraft*. Annie Gamwell —«tía Annie»— contó a R. H. Barlow, tras la muerte de Lovecraft, que cuando recibían visitas en casa y estas veían al niño de ojos castaños y cabellos dorados peinados en bucles —que le valieron el apodo de «rayito de sol»— y le decían lo guapo que era, él respondía airado «¡soy una niña!».

Pero a los seis años Lovecraft comenzó a quejarse o, al menos, lo hizo con mayor insistencia, pues ya venía haciéndolo desde los tres. Al principio Susie lograba tranquilizarlo mostrándole retratos de caballeros del siglo XVIII que llevaban el peinado como él. Pero a los seis años no había nada que hacer, y Susie cedió. Entre amargos llantos, ella misma le cortó el pelo y lo guardó en una caja en la que, años más tarde, Lovecraft se lo mostraría a su esposa.

A partir de ese momento, Susie evitó todo contacto físico con su hijo, que no volvería a ser tocado por una mujer hasta que, casi veintiocho años más tarde, contrajo matrimonio. Al mismo tiempo, Susie comenzó a afirmar que su hijo «era feo», y se lo decía tanto a él como a cualquiera que la escuchase. De niño es difícil dudar de la opinión de una madre, y Lovecraft se creyó que era horrendo. Años después confesaba en una carta a Sonia Greene que aquello había sido devastador para él. De hecho, Lovecraft, que no siendo un Apolo tampoco era un orco, sintió un profundo desencanto con su físico durante toda su vida. «¿Cómo podría una mujer querer una cara como la mía?», diría, años más tarde, a su novia.

Una vecina y amiga de la familia, Clara L. Hess, recuerda una escena en casa de los Lovecraft en la que se encontró con una atmósfera extraña y cerrada muy adecuada para escribir historias de terror. Susie, a quien todo el mundo tenía por una chiflada, no dejaba de hablar todo el rato de su infortunado hijo, que era tan feo que se ocultaba de la gente y no quería andar por la calle ya que podrían mirarlo, y que cuando se compraba un traje nuevo decía que iba «todo lo elegante que mi cara me permite».

Podemos imaginar lo que sería el cuadro familiar. Como escenario tendríamos la impresionante mansión, ante la cual situaríamos a la familia: abuelo, abuela, las tres hijas —no siempre presentes— y el niño Howard, como quiera que fuese vestido en ese momento. Un niño que se describió años más tarde como inquieto y propenso a llorar, es decir, un niño normal. En una esquina podríamos pintar al enloquecido y encerrado padre cuyo peso en esta historia la mayoría de los biógrafos dan por finalizado el día en que lo encerraron, pero cuyo interés va más allá de haber dado a su hijo el apellido Lovecraft. En este punto, la biografía de Howard Phillips Lovecraft se convierte en la biografía de Howard Phillips, quedando el Lovecraft casi como un simple apodo por el que pasará a ser conocido para la posteridad y el Howard para amigos y parientes.

Estos pequeños apuntes de su peculiar infancia, que habrán de ser completados con cientos de anécdotas más sobre su juventud y madurez, dan una imagen de H. P. Lovecraft muy próxima a lo que cualquier persona podría considerar que debe ser la vida de un escritor de terror. Las rarezas que de por sí están presentes en Lovecraft y su vida —es inútil negar que las hubo— hacen de él el prototipo perfecto de autor de este género. Más adelante veremos que, más que verdades, son mitos, exageraciones y distorsiones de rarezas mucho menores. La idea de un Lovecraft aislado del mundo difícilmente casa con la realidad de un escritor que escribió casi diez mil cartas a sus amigos, que presidió dos asociaciones de periodistas, que viajaba todo lo que su economía podía permitirle a casa de unos y otros y que escribió en colaboración más de una cuarta parte de su obra.