

"El diccionario definitivo sobre la cosmogonía creada por Lovecraft"

Enciclopedia de los Mitos de Cthulhu



Todo lo que siempre has querido saber sobre El Necronomicón y los Mitos que crearon H. P. Lovecraft y sus seguidores.

Desde la época de Lovecraft, los Mitos de Cthulhu han crecido de manera exponencial y cada vez ha resultado más difícil mantenerse al tanto de ellos, incluso para los aficionados más devotos. A su expansión han contribuido escritores como Robert Bloch, Ramsey Campbell, Robert E. Howard, Stephen King, Brian Lumley y August Derleth. Este libro supone la mayor y más detallada guía jamás publicada sobre los Mitos de Cthulhu de H. P. Lovecraft.

Destaca las ilustraciones en miniatura de los signos y símbolos más importantes, así como una sinopsis temporal de los Mitos de Cthulhu que abarca miles de millones de años. Muchas de las entradas reflejan los más modernos conocimientos sobre los Mitos, y el apéndice sobre el infame Necronomicón es la referencia más completa que se ha publicado hasta ahora sobre el ignoto volumen.

LA ENCICLOPEDIA DE LOS MITOS DE CTHULHU, UNA INVESTIGACIÓN SOBRE LOS MODELOS MITOLÓGICOS DE LOS CICLOS MÍTICOS DE XOTH Y COMMORIOM, CON NOTAS SOBRE LA EMONOLOGÍA DE ALHAZRED, O UN COMPENDIO DEL SABER RELATIVO A ESOS SERES QUE ANTAÑO GOBERNARON EL UNIVERSO Y DE AQUELLOS QUE LOS HAN REVERENCIADO Y HAN ABJURADO DE ELLOS, TAL COMO APARECE DESCRITO EN LA MITOLOGÍA DE TODAS LAS CULTURAS Y EXPLICADO EN LAS OBRAS DE H. P. LOVECRAFT Y OTROS, DE UNA MANERA QUE LOS CUERDOS Y LOS QUE NO HAN SIDO INICIADOS CREEN FICTICIA.

Aviso

El material que contiene este libro es todo lo preciso que permiten los conocimientos actuales en el campo de la metafísica medieval, pero, no obstante, puede contener ambigüedades. No se puede considerar a Daniel Harms, a Chaosium, Inc., a La Factoría de Ideas, al traductor ni a ningún distribuidor o vendedor de este tomo responsable de cualquier utilización, errónea o no, del material de este libro que provoque daños físicos, psicológicos o financieros a su propietario, a su familia o amigos, a gran parte de la población, a la Tierra o al propio cosmos, incluyendo las dimensiones superiores.

Agradecimientos

Gracias a Scott David Aniolowski, Shannon Appel, Az0th, Guy Bock, Nancy A. Collins, Paul Dietzel, W. Paul Ganley, Alan Glover, John W. Gonce III, Frank Hummel, Tani Jantsang, Susan Jata (una auténtica hacedora de milagros), S. T. Joshi, Matthew Leonard, Chick Lewis, Philip Marsh, Dru Myers, David Papayanopulos, Robert M. Price, Philip Rahman (gracias por dejarme las cosas claras... otra vez), Kevin A. Ross, Paul Rydeen, John Tynes, David Watson, Patrick White, toda la gente de alt. horror. cthulhu, y ese bibliotecario sin nombre de la VU que debió de preguntarse qué demonios estaba ocurriendo.

Quiero agradecer especialmente a mi familia, E. P. Berglund, Catharine Good, Chris Jarocha-Ernst, Laura Junker, Alan T. Pyotreh, Janice Sellers, Steve Shartran, Lynn Willis y a los departamentos de préstamo entre bibliotecas de la Biblioteca del Condado de Pulaski y de la Biblioteca John y Alexandra Heard en Vanderbilt.

Agradecimientos de la traducción

Gracias a Daniel Harms por resolver nuestras dudas; a León Arsenal, por su amabilidad y disposición; a Fidel Insúa, por iluminar los demonios; a Kwistaz Haderach, del grupo Lovecraft, y a cyberdark.net en general por su proyecto y excelente base de datos; a la gente del foro de Cthulhu de info-rol.com por su presta ayuda, en especial al Sumo Sacerdote Vidimus; a Glaaki por sus numerosas Revelaciones; a Caelaeno por saltar la tapia del manicomio; a 13 por atrapar a la cosa del pantano; y a Bone por desvelar los secretos de Arkham (que Cthulhu los acoja a todos en su seno); a Ricard Ibáñez por prestarnos el Alacife; a Manuel Sirgo por echar el lazo a la escurridiza medusa; a todos aquellos que hayan hecho algo sobre los Mitos y lo hayan compartido con los demás; y, por supuesto, a Kraken y a la Factoría de Ideas, por su inmensa paciencia.

A todos ellos, nuestros más sinceros agradecimientos, desde nuestra celda acolchada en el Manicomio de Arkham.

«¡Exigimos ámbitos de duda
e incertidumbre estrictamente definidos!».

—*Douglas Adams*

Prefacio a la primera edición

Este libro es el primer intento de proporcionar una guía sobre los Mitos de Cthulhu creados por Lovecraft desde las obras de Lin Carter «The Gods» y «The Books» (1956). En aquella época, el número de escritores que habían publicado relatos de los Mitos todavía era relativamente reducido, y toda la mitología podía abarcarse con unos pocos artículos cortos. Desde aquel entonces han aparecido cientos de obras sobre los Mitos, incluyendo poemas, películas, programas de televisión, cómics y literatura ocultista, y la ficción de los Mitos de Cthulhu ha cobrado una popularidad considerable entre la comunidad de aficionados al terror. Este libro recopila datos sobre los tomos, dioses, personajes y lugares que configuran los Mitos de Cthulhu.

Una breve historia de los Mitos de Cthulhu

Se hace necesaria una explicación para aquellos de vosotros que estéis empezando a leer las historias de los Mitos. Los Mitos de Cthulhu son una serie de alusiones que cubre tres cuartos de siglo y las obras de cientos de autores. Muchos de los que acaban de conocer los Mitos podrían compararlos con los numerosos libros, programas de televisión y películas basados en obras populares como Star Trek o Alien. Pero, a diferencia de ellas, los Mitos de Cthulhu no son una franquicia ni hay ninguna guía canónica

destinada a proteger la propiedad intelectual y preservar la continuidad. Todo el mundo es libre de escribir una historia de los Mitos y publicarla, y puede saltarse sin ningún problema lo sugerido en el material inicial. No es la primera vez que algunos escritores toman personajes y ambientaciones de las obras de otros, pero nunca a una escala tan grande. Los Mitos de Cthulhu son un fenómeno único en la historia de la literatura, y es importante proporcionar una explicación de sus comienzos.

Los Mitos fueron creados por H. P. Lovecraft (1890–1937), un escritor de Providence, Rhode Island, al que muchos consideran el escritor de terror más influyente del siglo XX. Pasó la mayor parte de su vida en el anonimato, dedicando gran parte de su tiempo a mantener correspondencia con sus amigos y a escribir los relatos de ficción por los que después sería conocido. Aparte de una estancia de dos años en la ciudad de Nueva York, durante su breve matrimonio, y de varios viajes por el este de los Estados Unidos, Lovecraft pasó casi toda su vida en Providence viviendo junto a su madre y sus tías. Como podrían atestiguar los que lo trataron, fue pese a ello un hombre de fuertes convicciones y gran astucia, algo que resultaba evidente hasta para muchos que nunca lo conocieron en persona. Los relatos de Lovecraft, que pocas veces llegaron más allá de las revistas pulp como *Weird Tales*, eran una mezcla de fantasía, ciencia-ficción y terror, con especial predominancia de este último factor.

Aunque Lovecraft utilizó muchas técnicas distintas para crear la sensación de terror, una de las más eficaces fue la inclusión de una serie de alusiones interrelacionadas. La utilización de alusiones es una técnica literaria habitual: cuando un escritor menciona «Hamlet» o «Camelot» o «Shangri-La», lo hace con la esperanza de evocar las imágenes y emociones que suelen asociarse a esas palabras. Aunque Lovecraft también usó en sus escritos alusiones más convencionales, es conocido por añadir referencias que eran

exclusivas de sus relatos, para las que el lector carecía de todo punto de referencia salvo el contexto. Algunos han sugerido que Lovecraft lo hizo simplemente por diversión, pero dedicaba tanto tiempo a recrear el clima adecuado para sus historias que se impone una respuesta más compleja. Mi opinión es que el objetivo de Lovecraft era dejar «agujeros en el texto» que el lector llenase con sus propios conceptos sobre lo que es horrible, creando así un tipo de terror muy personal. Como se explicará posteriormente, pudo ser este proceso el que justificase la popularidad de los Mitos.

Lovecraft reconoció que fue Lord Dunsany (1878–1957), un escritor de fantasía irlandés cuya obra era bastante popular en aquella época, quien le sirvió de inspiración para crear su propia Mitología. En su libro *Los dioses de Pegana* (1904), Dunsany creó la tierra imaginaria de Pegana, incluso con su propio panteón completo y su mitología. Otra influencia que no se puede desdeñar es la de Arthur Machen (1863–1947), un escritor galés que, en su relato corto «El Pueblo Blanco», aludía a terribles hechicerías como los «Juegos Mao» y las «Ceremonias Escarlatas». Mientras que Dunsany utilizaba las alusiones para crear una sensación de asombro y Machen para provocar repugnancia ante el pecado y la magia negra, Lovecraft utilizó la misma técnica para provocar terror ante lo insignificante que es el hombre comparado con el cosmos, aunque a veces este tono daba paso a la admiración ante la grandeza del universo.

Mediante estas alusiones, Lovecraft edificó sus «Mitos de Cthulhu» (un término acuñado por August Derleth tras la muerte de Lovecraft). En muchos de los relatos de Lovecraft aparece un panteón de seres tremendamente poderosos que, según la historia, son presentados como demonios, dioses o incluso extraterrestres, y que son conocidos como los Primordiales o los Primigenios. Los Primigenios gobernaron antaño la Tierra, pero hace mucho que quedaron incapacitados y ahora yacen dormidos, casi muertos. El más

famoso de ellos es Cthulhu, una criatura parecida a un cefalópodo que descansa en una tumba de la ciudad de R'lyeh, bajo el Océano Pacífico. Otros miembros del panteón son Azathoth, un caos ciego e idiota que mora fuera del tiempo; Yog-Sothoth, conocido como «La Puerta y la Llave que abre la Puerta»; y Nyarlathotep, el «Caos Reptante», que sirve de mensajero de los otros Primordiales.

A través de su influencia telepática, los Primordiales han contactado a lo largo de la historia con algunos seres humanos susceptibles, los cuales han fundado sectas en su honor y han registrado su saber. El principal de estos libros es el Necronomicón, escrito por el árabe loco Abdul Alhazred en el año 700, pero otros, como los Manuscritos Pnakóticos o los Siete Libros Crípticos de Hsan, también contienen veladas referencias a los Primordiales. Para complicar todavía más las cosas, la Tierra ha sido también habitada por un amplio número de especies alienígenas, desde los acuáticos profundos a la gran raza de Yith, capaz de viajar por el tiempo. Algunas de estas criaturas sirvieron a los Primordiales mientras que otras siguieron sus propios designios. Con esto bastará para el lector ocasional, puesto que la mayoría de los elementos de los Mitos son variaciones de los que ya hemos mencionado.

Lovecraft nunca desarrolló un panteón sistemático de sus deidades, sino que añadía y modificaba elementos según creyera que podían mejorar la historia que estuviera creando en cada momento. Por ejemplo, en «El Horror de Dunwich» (1928) se describe a los Primordiales de modo muy similar a los demonios tradicionales, a los que se puede invocar y expulsar leyendo hechizos del Necronomicón. Sin embargo, en su novela corta «En las montañas de la locura» (1931). Lovecraft utilizó el término «Primordiales» para referirse a unos seres con alas, parecidos a estrellas de mar, que construyeron una ciudad en la Antártida. Lovecraft no se sintió obligado a ceñirse a lo que ya había escrito so-

bre su panteón, sino que lo cambió y moldeó para adaptarse al espíritu de cada relato.

Al pasar el tiempo, Lovecraft comenzó a cartearse con otros escritores que contribuían a las revistas pulp, haciéndose amigo, entre otros, de Robert E. Howard (el creador de Conan el Bárbaro) y de Robert Bloch (autor de la conocida novela *Psicosis*). Los miembros del grupo solían mandarse relatos de unos a otros, para que pudieran criticarlos, y fue a partir de ese momento cuando los Mitos comenzaron a crecer más allá de Lovecraft, cuando esos escritores añadieron a sus relatos alusiones a las creaciones de los demás. El propio Lovecraft había inaugurado ya esta especie de referencias cruzadas literarias al incluir el libro imaginario de Ambrose Bierce *Maravillas de la Naturaleza* (de su relato corto «El hombre y la serpiente») entre los que aparecen en la biblioteca de una secta en «El Ceremonial» (1923). No se sabe si los camaradas literarios de Lovecraft se fijaron en esta inclusión en particular pero, en cualquier caso, una vez comenzaron los préstamos, prosiguieron a un ritmo extraordinario.

La primera historia en la que se recogía una de las creaciones de Lovecraft fue «Los devoradores del espacio» (1928), de Frank Belknap Long, que incluía un epígrafe del *Necronomicón* de Lovecraft. Así dio comienzo toda una serie de préstamos tomados de los relatos de Lovecraft, y aunque aparentemente nadie le pidió permiso para utilizar sus creaciones, a él le encantaba e incluso empezó a utilizar las de los demás en sus propios relatos, con pequeñas adaptaciones. Por ejemplo, incluyó una breve mención al dios-sapo Tsathoggua, de su amigo Clark Ashton Smith, en su «El que susurra en la oscuridad». Poco después, Smith utilizó el Al-Azif, otro de los nombres del *Necronomicón*, en su historia «El regreso del brujo». Lovecraft también incluyó las invenciones de algunos de sus escritores favoritos, como Arthur Machen, Robert W. Chambers y Edgar Allan Poe. Posteriormente llegaría a afirmar que este tipo de presta-

mos configuraba un trasfondo común que daba más realismo a sus historias, pero esto parece más una justificación *a posteriori*. Todo aquel proceso funcionó mejor de lo que él había imaginado, puesto que años después ya recibía muchas cartas de lectores intrigados, que querían saber si Cthulhu y el Necronomicón eran auténticos.

Algunos se han preguntado si el panteón de Lovecraft pudo encontrar su inspiración en las ciencias ocultas. La mayoría de los miembros del círculo de Lovecraft poseían ciertos conocimientos sobre ocultismo, obtenidos principalmente mediante obras de referencia sobre el tema fácilmente disponibles. Pero muy pocos de ellos fueron más allá de la biblioteca pública, y nada indica que estuvieran envueltos en ninguna sociedad secreta o tuvieran acceso a fuentes esotéricas de saber prohibido. Lovecraft y sus amigos fueron, en su mayor parte, materialistas con escasa o nula fe en lo paranormal. Sin embargo, sus lecturas sobre el tema y sobre otros afines como la mitología y el folclore dejaron en sus escritos huellas de temas esotéricos, huellas que posteriormente los ocultistas se han apresurado a explotar.

La muerte de Lovecraft en 1937 supuso un duro golpe para los miembros de su círculo, y muchos dejaron de escribir relatos de los Mitos durante largo tiempo. El mayor responsable de la difusión de la obra de Lovecraft y de otras historias de los Mitos de Cthulhu fue August Derleth, uno de sus jóvenes corresponsales de Wisconsin, cuya serie de novelas de «Sac Prairie» ya lo habían encumbrado como una figura menor de la literatura norteamericana. Junto a otro de los amigos de Lovecraft, Donald Wandrei, Derleth fundó Arkham House, una pequeña editorial dedicada a publicar las obras de Lovecraft y de otros escritores de su círculo. Comenzando con *The Outsider and Others* (1939), Derleth logró que Arkham House llegara a ser una de las editoriales de ciencia-ficción más prestigiosas y tenaces de la historia. Derleth merece un reconocimiento por haber

publicado libros de este tipo, en una época en la que las editoriales mayoritarias ni se hubieran planteado sacar los libros de aquellos autores.

Aun así, el modo en que Derleth usó a Lovecraft tuvo una faceta menos agradable. Su afirmación de poseer los derechos sobre las obras de Lovecraft ha sido puesta en duda con posterioridad, pero no obstante él trató de controlar no solo los escritos de Lovecraft, sino todo lo que se publicaba sobre el propio Lovecraft. Derleth manejaba los Mitos de Cthulhu de manera muy similar, insinuando de vez en cuando que nadie podía publicar relatos sobre los Mitos sin el consentimiento de Arkham House. Cerca del final de su vida, Derleth llegó a afirmar que Lovecraft había señalado a ciertos corresponsales (anónimos) como sus «discípulos», y que solo ellos (y los que el propio Derleth designara) podrían añadir material a los Mitos. Derleth fue el mayor responsable de la difusión de las obras de Lovecraft y de la ficción de los Mitos de Cthulhu, pero uno se pregunta adónde habrían ido a parar si hubiese seguido tirando de las riendas.

Fue Derleth quien bautizó el panteón de Lovecraft como los «Mitos de Cthulhu», tras la muerte de su amigo. Al mismo tiempo, añadió sus propias interpretaciones al panteón. Su contribución más significativa fueron los Dioses Arquetípicos, un tipo de dioses «benefactores» que habían librado una guerra contra los Primigenios y que los habían encarcelado por sus «crímenes». El concepto de Dioses Arquetípicos aparece por primera vez en una de las colaboraciones de Derleth con Mark Schorer, «Lair of the Star-Spawn». Lovecraft alabó este relato en sus cartas a Derleth, pero lo más probable es que lo hiciera por educación más que porque estuviera de acuerdo con el añadido que había hecho al panteón. Derleth también tuvo noticia de una cita de Lovecraft acerca de que los Primigenios fueron expulsados por practicar «magia negra». Esta frase la mencionó de oídas uno de los corresponsales de Lovecraft, y no ha apa-

recido en ninguna de sus cartas, pero Derleth la interpretó como autorización para los Dioses Arquetípicos que él había creado. El panteón de Lovecraft es casi totalmente ajeno a cualquier concepto humano del bien o el mal, aunque se han señalado ciertos pasajes de sus relatos que podrían apoyar la interpretación de Derleth.

El otro añadido importante de Derleth a los Mitos fue la conexión de los Primigenios con los cuatro elementos: agua, tierra, fuego y aire. Aunque le fue posible englobar a muchas de estas criaturas en las categorías de la tierra y el agua, tuvo serios problemas para encontrar ninguna del aire o del fuego. La mayoría de nosotros habríamos desechado una clasificación así al ver que no funcionaba, pero Derleth se puso de inmediato a rellenar los huecos con sus propias creaciones, como el dios del fuego Cthugha y los seres del aire Ithaqua y Lloigor. Como ya se ha señalado, la mayoría de las decisiones de Derleth sobre las criaturas que deberían incluirse en cada apartado eran arbitrarias o inconsistentes con las evidencias, y no existe ninguna referencia a un sistema como ese en las historias de Lovecraft.

Si estas interpretaciones solo hubieran aparecido en los relatos de Derleth, hasta cierto punto hubiera sido comprensible. Pero Derleth no se detuvo ahí, sino que pasó a incluirlas también en las introducciones a los libros de Lovecraft, insistiendo en que eso era lo que Lovecraft «realmente» quería decir. Teniendo en cuenta lo que dijo Foucault sobre la relación entre poder y conocimiento, podría ser que Derleth estuviera ejerciendo su control sobre la interpretación que se daba a la obra literaria de Lovecraft del mismo modo que controlaba su publicación. No obstante, resulta revelador comprobar que, incluso cuando Derleth aún vivía, pocos escritores utilizaron sus añadidos para sus propias historias de los Mitos.

Durante los años cuarenta y cincuenta, Arkham House siguió publicando historias de Lovecraft, obras sobre sus camaradas literarios y los autores que les sirvieron de inspi-