

## PRESENTACIÓN

JESÚS DIAMANTINO VALDÉS

Universidad Adolfo Ibáñez

[Jesus.diamantino@uai.cl](mailto:Jesus.diamantino@uai.cl)

ORCID: 0000-0001-5666-3792

La difusión de la obra de Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) significó un verdadero punto de inflexión en el desarrollo de lo fantástico. Si bien en la época decimonónica se establecieron los parámetros más convencionales de este tipo de literatura, como la exaltación de un escenario real, la amenaza de un elemento sobrenatural alejado de cualquier clasificación lógica y el dominio de la ambigüedad, el relato fantástico clásico apeló siempre a la rearticulación de un orden. Independiente de la caracterización del elemento insólito, durante esta época, la ficción no mimética promulgó una suerte de normalización intratextual que irremediablemente remitía en los lectores: el suicidio de Nathanaël al final del relato «El hombre de arena», de E. T. A. Hoffmann, o la destrucción de Drácula en la conclusión de la novela homónima de Bram Stoker, son ejemplos de la restitución armónica del mundo representado. La locura y los traumas son extirpados con el acto suicida, el monstruo es expulsado de la ciudad industrializada y aniquilado en Transilvania (metáfora del pasado y lo incivilizado), reafirmando en ambos casos la necesidad de simbolizar la cordura y el triunfo de la Modernidad.

Sin embargo, los cambios ocurridos en el siglo xx a raíz de los nuevos sistemas económicos, los avances científicos y los conflictos bélicos, influyeron significativamente en el arte. La representación realista se resquebraja con la aparición de las vanguardias. En este sentido, lo fantástico evoluciona de la mano de una renovada sensibilidad ante la realidad. El miedo, como efecto estético, ya no se desprende de la imagen de un monstruo o un fantasma de herencia gótica, sino en la posibilidad de un abismo insondable más allá del plano físico; la amenaza de fuerzas incomprensibles que gravitan sobre el ser humano y que ratifican su insignificancia.

En este contexto, Lovecraft legitima un panteón de deidades monstruosas e inefables provenientes de galaxias recónditas. La configuración definiti-

va de esta dimensión terrorífica tomará forma modélica desde la publicación de «La llamada de Cthulhu» (1926), relato que dirigirá el derrotero ficcional del ciclo cosmogónico del autor, bautizado por la crítica como Los Mitos de Cthulhu, y que dará lugar al llamado «Círculo de Lovecraft», compuesto por autores provenientes del mismo semillero marginal: las revistas *pulp*, publicaciones de poca monta y de impresionante circulación popular, como emblema del nuevo receptor masivo. Según Juan Antonio Molina Foix:

En esta sinuosa cosmogonía no puede hablarse propiamente de «dioses» sino más bien de seres extraterrestres desplazados, maléficas criaturas procedentes de otros mundos y otras dimensiones que, sin ser estrictamente espirituales, tampoco son materiales, habitaron la Tierra antes en el lejano pasado del planeta, pero fueron vencidos por otras fuerzas cósmicas que los reemplazaron y los expulsaron a otras dimensiones del espacio o a incomprensibles repliegues del tiempo, desde donde nos acechan desde hace eones, soñando con volver (Molina Foix, 2001: 59).

Si bien Lovecraft sitúa el elemento sobrenatural en escenarios cotidianos, desarticula la familiaridad de dicho mundo, incorporando la presencia subterránea y sosegada de monstruos y paralelismos cronotópicos que desafían el rudimentario entendimiento humano, como una extensión mitológica de los misterios del universo. Esta premisa argumental será lo suficientemente sugestiva para lo fantástico contemporáneo, en donde las verdades absolutas se resquebrajan para posicionar la incertidumbre como base filosófica postmoderna. Leslie S. Klinger destaca la importancia del autor norteamericano de la siguiente forma:

Fundamentally, Lovecraft believed that we must make our own place in a cosmos that has no answers to give us. Humans desire to reinterpret or reshape life into a more coherent and manageable pattern than is apparent on its chaotic surface. Some great literature does that for us, by offering examples of ordered worlds, indications of our place in the universe, and philosophies that we can apply to our lives. Lovecraft's fiction presents no simple coherent worldview or philosophy; rather, he showed, in the context of richly detailed and realistic frameworks, that we must find our own way. Until all such speculations have been put to rest, readers will continue to turn to Lovecraft's stories to be frightened, to be perpetually reminded that there is more than one way to look at the universe (Klinger, 2014: 17).

En este sentido, lo que guía a los personajes de H. P. Lovecraft —en su mayoría curiosos e intelectuales— no es el terror, sino la fascinación por un

universo ajeno; pero una vez que esta dimensión es descubierta, los protagonistas se ven atormentados por la posibilidad de perderse para siempre o regresar al mundo común de todos los días, el cual termina definiéndose como una mera ilusión o una máscara. Respecto a la literatura arquetípica, Rafael Llopis plantea que

el cuento de miedo es siempre un *descensus ad inferos* porque en él se produce una suspensión temporal y voluntaria de nuestro juicio crítico y, en consecuencia, una liberación funcional de estratos más arcaicos de nuestra personalidad. La profundidad del descenso efectuado a las capas inferiores de la mente, la vejez del estrato o nivel que se alcance en tal descenso, serán directamente proporcionales al grado o la duración (lo que viene a ser lo mismo) de aquella inhibición de las funciones más críticas. Así, el buscador de espantos visitará modos cada vez más arcaicos de sentir. Más allá del miedo a los muertos se extiende el pavor cósmico a las ciegas potencias de la naturaleza primordial, personalizadas por los antiguos en dioses y demonios aterradores de formidable poder (Llopis, 2013: 160).

De ahí en adelante, el relato de terror asumirá nuevas formas de representación centradas en la desestabilización del sistema realista fundado en el progreso científico, el auge industrial, el desarrollo del capitalismo. Es por ello que los protagonistas de estas narraciones, enmarcadas en el paradigma materialista se verán consumidos por potestades invisibles e invencibles; desde ahí emergerán criaturas semihumanas y seres extraterrestres que aparecerán esporádicamente invocados por un intelecto prohibido.

En el aniversario 129 del nacimiento de H. P. Lovecraft, la revista *Brumal* no puede dejar de homenajear a uno de los autores más influyentes en el canon de lo fantástico. El imaginario del atormentado autor de Providence deja su estampa no solo en autores actuales tan emblemáticos como Stephen King o Mariana Enríquez, sino también en otras artes como las series de televisión, el teatro, los videojuegos, la pintura, el cómic. Es innegable además, el creciente interés académico por su obra, la cual refleja un importante potencial simbólico que trasciende las fronteras de la imaginación. Su narrativa destila una matriz filosófica fundada en la crisis de la racionalidad y en la progresiva degradación del sujeto. Esta retórica pesimista (muchas veces entendida como un maniqueísmo implícito) se extiende metonímicamente en todos sus relatos a través de criaturas desproporcionadas, perversas e imposibles de describir. En este sentido, Lovecraft no configura una mitología en sí misma sino más bien, traza el mapa de una nueva exploración epistémica fundada en la incomprensión del universo. Sus monstruos pueden entenderse como un

espejo del progreso finisecular y de los traumas colectivos del sujeto contemporáneo; por ello, el rechazo y las fobias que atormentaron a Lovecraft en su infancia y gran parte de su adultez, son síntomas de un deterioro social extensivo y corrosivo. En consecuencia, analizar el universo fantástico de Lovecraft desde una mirada estructurada y totalizadora es tan complejo como definir a cabalidad a cualquier engendro de su caos cósmico.

Por otra parte, también se podría afirmar que el discurso mitológico de Lovecraft se ha legitimado como una corriente estética latente hasta nuestros días. Gracias a la labor editorial y difusora de August Derleth que comienza en 1931 con la publicación de *The survivor and others*, bajo el sello editorial Arkham House, el escritor de Providence de convirtió en poco tiempo en un autor de culto. Su prolífico imaginario propició en gran medida los tópicos más utilizados en el cine de terror y de ciencia ficción del siglo xx: desde grotescas invasiones extraterrestres, ritos ancestrales, monstruos intergalácticos, hasta dimensiones paralelas y fantasías oníricas, dislocaron el cadencioso tono de las películas de la Universal, en su mayoría prudentes transposiciones de grandes clásicos de la literatura fantástica decimonónica. En este nuevo terreno de exploración (o más bien de quiebre), películas como *The Haunted Palace*, *Alien*, *The Thing*, *Re-Animator* o producciones más recientes como *Stranger Things*, *The Witch* o *Chilling Adventures of Sabrina*, han contribuido a acrecentar la infinita esfera de horrores lovecraftianos que se resignifican constantemente.

Por supuesto, desde un punto de vista estrictamente literario, Los Mitos de Cthulhu configuraron una arquitectura única en términos conceptuales y diversa en cuanto a su reproducción a través de sus fieles colaboradores (Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Frank Belknap Long, Robert Bloch, entre otros), no solo en habla inglesa sino también en lengua española. En el contexto latinoamericano, el influjo de la escuela de Lovecraft comienza a rasarse en el movimiento neorrealista, particularmente con la narrativa argentina. Serán decidores los relatos «*The are more things*» de Jorge Luis Borges, perteneciente a *El libro de arena* (1975) —cuento en donde se homenajea al autor de Providence, integrando los elementos más llamativos de su poética, como el afán intelectual de los personajes, el espacio maldito en donde habita una criatura monstruosa, el carácter sectario y la consabida jerga que denota lo ominoso—, y la fascinante adaptación que hace Alberto Breccia de «Los mitos de Cthulhu» en 1973. A esto se suman emblemáticas traducciones como *El color que cayó del cielo*, de Ricardo Gosseyn (Minotauro, 1957), primera versión de los cuentos de Lovecraft transcrita al español; *Los mitos de Cthulhu*.

*Lovecraft y otros* (Alianza, 1969), de Rafael Llopis, y *Relatos de los mitos de Cthulhu I, II y III* (Bruguera 1977), de Francisco Torres Oliver, realizadas en España y que contribuyeron también significativamente a la difusión de los escritores que continuaron perfilando el ciclo cósmico del autor norteamericano. Dicho influjo se hace patente en autores actuales como Cristina Fernández Cubas, David Roas, Fernando Iwasaki, Thomas Harris o Álvaro Bisama. Es así como el presente monográfico de *Brumal* explora desde diversas ópticas la repercusión del universo fantástico de Lovecraft en variadas manifestaciones artísticas, además de proponer nuevas interpretaciones respecto a los temas y motivos que articulan la poética del autor.

El primer artículo de Sergio Hernández Roura, aborda los mecanismos retóricos que articulan el lenguaje de la literatura fantástica, esencialmente en la configuración de la poética lovecraftiana. El autor focaliza su estudio en la obra fundamental que da inicio al ciclo cosmogónico de Lovecraft «La llama da de Cthulhu», basándose en los medios persuasivos establecidos por Aristóteles (*logos, pathos* y *ethos*) y de esta forma examinar el efecto receptivo del texto, en el cual el *pathos* tendrá un rol fundamental. Esta excelente aproximación de Hernández merece abrir el monográfico, ya que esclarece el entendimiento de la narrativa de Lovecraft desde la construcción del lenguaje, dando cuenta de la verosimilitud del texto a partir de la disposición lógica del discurso fantástico.

A continuación, el artículo de Eva Ariza Trinidad, en consonancia con el trabajo anterior, propone una lectura original de tres relatos clásicos de Lovecraft que prefiguran la composición definitiva de los mitos: «Las ratas de las paredes», «La casa evitada» y «El modelo de Pickman». La autora centra su análisis en la construcción atmosférica que sucita el miedo como efecto estético, atendiendo la estructura textual y la meticulosa articulación horror sobrenatural. De esta forma, el examen de la red de significados y multiplicidad espacial en dichos relatos, nos permite reflexionar sobre el potencial simbólico del «lugar» como entidad orgánica para la manifestación de lo fantástico.

El artículo de Gilles Menegaldo ofrece una interesante reflexión sobre los problemas con los que se enfrentan los realizadores cinematográficos al momento de adaptar el imaginario lovecraftiano, particularmente aquellos de índole conceptuales como la visualización de lo imposible, para luego examinar distintas modalidades de adaptación, algunas directas y otras que implican mayores licencias. Menegaldo focaliza su análisis en autores como Stuart Gordon (*Herbert West Reanimator*), Andrew Leman (*The Call of Cthulhu*), Roger Corman (*The Haunted Palace*) y Dan O'Bannon (*The Resurrected*), para dar cuenta de la

incorporación de elementos novedosos, pero ausentes en los textos originales (el sexo o personajes femeninos) y la convergencia de rasgos estéticos como el gótico y el cine negro. Finalmente, el autor analiza el influjo de temas y motivos del imaginario de Lovecraft en cintas como *Alien*, de Ridley Scott, y en la trilogía de *Quatermass*, además del cine de John Carpenter. De esta forma, el trabajo de Menegaldo resulta sumamente estimulante para adentrarnos en el amplio panorama de la asimilación de la obra de Lovecraft en el cine.

El cuarto artículo del monográfico, obra de Mikel Peregrina Castaños, explora el influjo del universo literario del autor de Providence en el metal extremo español reciente. Para ello, el autor centra su análisis en las bandas españolas: Back to R'lyeh, GhÜl, Keziah, Cuerno, Nihil, Opositor y Yuggoth, Al Azif y Nyctophobia, las cuales, según Peregrina, no solo se apropián de motivos lovecraftianos sino que potencian de manera significativa la carga simbólica del universo terrorífico y cósmico del escritor norteamericano. En este sentido, dichas agrupaciones resignifican y expanden la corriente mítica de Cthulhu más allá de la explotación comercial de otros productos culturales, abriendo la posibilidad de nuevos derroteros para el estudio de lo fantástico.

Por su parte, Julio Gutiérrez García-Huidobro examina en su artículo las adaptaciones realizadas por el dibujante argentino Alberto Breccia de los relatos pertenecientes al Ciclo de Cthulhu, centrándose en los mecanismos discursivos que configuran la narrativa secuencial y las estrategias por las que opta para configurar el horror desde las representaciones elípticas. El autor focaliza su estudio en la reconstrucción de lo ominoso como visualización ambigua de lo imposible, poniendo énfasis en la correlación entre la desarticulación de la imagen y la conceptualización de lo monstruoso, haciendo patente el potencial expresivo del comic como forma artística.

Por último, el monográfico se cierra con el trabajo de Álvaro Pina Arrabal, quien analiza la influencia de los tópicos recurrentes en la obra del autor de Providence en la obra gráfica del autor nipón Junji Ito. Pina focaliza su estudio en cuatro ejes temáticos: lo cósmico y apocalíptico, lo onírico, lo monstruoso y sectario y lo musical y sonoro, argumentando que dichos temas si bien no implican una adaptación directa, sí demuestran una reapropiación evidente. De esta forma, la rearticulación de Junji Ito evidencia el traslado del imaginario lovecraftiano al ámbito cotidiano, propiciando un nuevo escenario para la configuración del horror y una instancia significativa para reflexionar sobre el lenguaje del comic desde una óptica semiótica.

## BIBLIOGRAFÍA

- KLIGER, Leslie (2014): «Foreword», en H. P. Lovecraft, *The new annotated H. P. Lovecraft*, Liveright Publishing Corporation, New York.
- LLOPIS, Rafael (2013): *Historia natural de los cuentos de miedo*, Ediciones y talleres de escritura creativa Fuentetaja, Madrid.
- MOLINA FOIX, Juan Antonio (2011): «Introducción», en H. P. Lovecraft, *En las montañas de la locura*, Cátedra, pp. 7-80.