



## NARRATIVA FANTÁSTICA-MARAVILLOSA CONTEMPORÁNEA

John Toro Abarza<sup>1</sup>

### RESUMEN:

El género narrativo maravilloso-fantástico es una de las expresiones más fecundas de la literatura de ficción universal. En estos relatos, se presenta una suspensión de las leyes de la lógica, y el ser humano se encuentra frente a frente con lo sobrenatural, lo numinoso, creando una relación de aceptación ("lo maravilloso") o de desconcierto ("lo fantástico"), que viene a ser el motor de la elaboración de diversos mundos narrativos. En estas narraciones, temas como la trascendencia, la redención y la apoteosis se combinan con la oscuridad, la caída y la disolución. Los límites entre ambos mundos se tornan difusos, y existen diversos modelos de interpretación que articulan esquemas que pretenden discriminar entre estos sistemas de fabulación.

**Palabras claves:** Narrativa, fantástico, maravilloso, ficción, fabulación.

### ABSTRACT:

#### CONTEMPORARY FANTASTIC-MARVELLOUS NARRATIVE

The fantastic-marvellous narrative gender is one of the most fertile expression of universal fiction. In these tales, there is a suspension of the laws of logic and the human being faces all that is supernatural, creating a relation of acceptance (the marvellous) and of confusion (the fantastic) which is the motor that creates different narrative worlds. In them, topics such as transcendence, redemption and apotheosis are combined with darkness, falling and dissolution. The boundaries between both worlds become unclear and there are many interpretation models that articulate schemes for understanding these fictitious systems.

**Key words:** Narrative, fantastic, marvellous, fiction, fabulation.

## INTRODUCCIÓN

Lo maravilloso consiste en la recuperación (o retorno) de una mentalidad mítica, que permite al hombre acceder a un estado primigenio, áurico, cifrando en los relatos maravillosos la *mitopoieia* (recreación de mitos, concepto acuñado por J.R.R. Tolkien), la re-relación de los símbolos con los cuales la persona ha tratado de interpretar el mundo de lo sobrenatural, de la magia, de los sueños. Es una dimensión en la cual la metamorfosis de lo racional en realidades sobrehumanas equivale a una doble existencia: el lector va descifrando el mundo de los cuentos maravillosos, configurando (o recordando) sus propios mundos, sus propios mitos, los cuales hermanan el ensueño con la pesadilla. Lo maravilloso es una elevación de la realidad, no la ruptura de ésta con la invasión de lo inefable, de lo misterioso; una suerte de reencantamiento del mundo, no exenta de peligros que la luz, en ocasiones, logra desterrar.

La narración maravillosa se relaciona con la narrativa didáctica, con los mundos narrativos legendarios, míticos, además de los cuentos y apólogos tradicionales. La fórmula

<sup>1</sup> Toro Abarza, John, Liceo Polivalente Luis Humberto Acosta, El Monte, Chile.

de la realidad creada en estos textos puede resumirse en “creer para ver”, aunque puede añadirse otra idea: “recrear para ver”. La recreación de mitos, tradiciones, leyendas, personajes, en resumen, de paradigmas culturales, es la clave del aporte del autor de los relatos maravillosos: poblar un mundo con criaturas conocidas y desconocidas para los oyentes y lectores de dichas ficciones. Ello permite que la invitación entregada a su público sea permanentemente aceptada por aquéllos capaces de cruzar el umbral de la racionalidad, suspendiendo el imperio de los sentidos en favor del mundo de la maravilla.

Adentrarse en la dimensión de lo fantástico implica otro tipo de viaje para el lector u oyente. Lo fantástico consiste en la aparición, en la invasión del mundo cotidiano por parte de lo sobrenatural. En el relato fantástico, opera el mundo de lo instintivo a través de los motores del temor, la sorpresa, el espanto. En el mundo fantástico, los seres humanos se ven amenazados por lo desconocido, un conjunto de fuerzas oscuras, sin nombre, que amenazan con quebrar la imagen de la realidad y de nosotros mismos, abandonando tanto a los protagonistas como a los lectores en un caos sin lógica, que, constantemente, va distorsionando el mundo hasta poblarlo con los demonios internos de nuestra humanidad. Lo sobrenatural se convierte en un *maelstrom* que va devorando progresivamente la cordura y la vida de aquéllos a quienes toca, primero sutilmente. El mundo de ultratumba, el horror cósmico, el relato gótico, el cuento de aparecidos, son algunas de las más conocidas expresiones de lo fantástico.

El mundo de lo fantástico está marcado como el reino estigio: la presencia del segador, de lo apocalíptico, imprimen un sentido fatídico, a menudo trágico, teñido con un sentimiento de pesimismo y melancolía. La fórmula de lo fantástico podría sintetizarse como “*pierdan toda esperanza aquéllos que crucen por esta puerta*”<sup>2</sup>. Mientras más tratan de protegerse en la cordura y la razón los personajes de los relatos fantásticos, mayor es la victoria de la danza macabra que son obligados a integrar. Sin embargo, en el mundo fantástico también se plasman sueños humanos: si bien sueños oscuros, inconfesables, de nuestra sombra (como diría Carl Gustav Jung), que corresponden a nuestra naturaleza abyecta, des-centrada, y que nuestra sociedad políticamente correcta intenta omitir o negar. *El sueño de la razón engendra monstruos* reza el cuadro de Francisco de Goya, a lo cual podemos agregar para realzar otra de las dimensiones de lo fantástico: *Aquéllos que luchan con monstruos terminan convirtiéndose en monstruos*.

Una de las paradojas de lo fantástico es “la humanidad de los monstruos” (Frankenstein, Jeckyl-Hyde, Lestat de Lioncourt, etc.), porque en estos oscuros espejos vemos retratada nuestra condición humana, alienada, perseguida e incluso prohibida, por las leyes sociales. En un plano diametralmente opuesto, vemos la “deshumanización de los seres humanos” (Dorian Grey, Arthur Jermyn, el Hombre Invisible, etc.) que revela la cara oculta de la naturaleza humana, su conexión con las energías de lo primitivo y la fuerza de lo prohibido. Otra de las particularidades del género fantástico es su proximidad –irónicamente– con el mundo científico, desde *El nuevo Prometeo*, de Mary Shelley, hasta *El que susurraba en las sombras*, de Lovecraft. Ello podría explicarse en la naturaleza desconfiada del hombre hacia el progreso de la tecnología, que vendría a crear nuevos horrores a los miedos ya conocidos por la mente primitiva. Así, la ciencia llega a transformarse en herramienta de lo sobrenatural, y en una nueva llave para las puertas de las fuerzas infernales y primigenias. Incluso este elemento se convierte en uno de los motivos principales del llamado “horror cósmico” que tiene por creadores al grupo de escritores llamado “El círculo de Chtulhu”.

<sup>2</sup> Alighieri, Dante *La divina comedia*. Andrés Bello, Santiago. 1985.

Los géneros de lo maravilloso y lo fantástico pueden entrecruzarse en más de una narración, particularmente con los autores contemporáneos. Esto se muestra en el ciclo onírico de las aventuras de Randolph Carter y en los relatos breves del período dunsaniano de H.P. Lovecraft. También aparece representado en el género “gótico oriental”, de Clark Ashton Smith, y en el *Ciclo del multiverso*, de Michael Moorcock, ambientados en culturas élficas, feéricas, dominadas por los terrores inmortales de seres malignos. Raymond Peist en su obra *Cuento de hadas* recrea con tintes siniestros el mundo de la corte de Oberon y Titania, mientras que el prolífico Stephen King mezcla su viejo estilo obsesivo y aterrador con la maravilla en *Los ojos del dragón* y el ciclo de *La torre oscura*. Actualmente se han creado nuevas denominaciones para estas historias fantástico-maravillosas: “Fantasía oscura”, “Fantasía-terror”, por ejemplo. Corresponden en ocasiones a una desacralización del idealizado mundo pagano-maravilloso, mientras que en otras se refieren a un encantamiento de los mundos fantásticos, como una forma de iluminación de las sombrías realidades del terror. En ambos planos, muestran cómo uno y otro género influyen en la labor creativa de diversos autores, ofreciendo la oportunidad de unir lo sagrado (lo maravilloso, como expresión de lo sobrenatural “luminoso”, positivo) con lo impío (lo fantástico, lo sobrenatural “oscuro”, negativo).

## 1. RELATOS FANTÁSTICOS Y REVISTAS PULP

Durante la década de los años treinta, en Estados Unidos, se dio el fenómeno popular de las llamadas revistas *pulp*, denominadas, de esta manera, por su elaboración de pulpa de papel, que divulgaron, en los años posteriores a la Depresión Económica, a una gran variedad de autores, tanto de relatos realistas como fantásticos y maravillosos, tanto estadounidenses como europeos. Conocidas en Estados Unidos como “*pulp fiction*”, estas ediciones de valor módico sirvieron de presentación para el gran público de una gran variedad de relatos ficticios, desde la novela de anticipación hasta la narrativa mitológica. Numerosas modalidades de narraciones imaginarias vieron la luz gracias a las páginas de estas revistas: la fantasía heroica, la fantasía bárbara, la espada y brujería, el gótico oriental, el terror cósmico, entre varios otros. Durante décadas, estas historias tuvieron esporádicas ediciones, sufriendo un descenso notable en días posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Estudiosos como Lin Carter y L. Sprague de Camp se dieron la tarea de estudiar y recuperar estos relatos en la década de los sesenta, además de organizar y completar numerosos relatos fragmentados de los mismos creadores, junto con la reedición de los primeros escritos de los años treinta, apoyados por la labor de varios académicos y literatos. Los relatos de las revistas *pulp* despertaron la atención de estudiantes y profesores universitarios, para llegar a casas editoriales de renombre. Aventuras, misterio y terror teñían nuevamente las mentes de innumerables lectores ávidos, llegando las antologías y compilaciones de relatos a un destacado éxito entre los años sesenta y setenta.

Entre los autores cuyos relatos fueron publicados por las revistas *pulp* se cuentan Robert E. Howard, Fritz Leiber, Howard Phillips Lovecraft y el “Círculo de Chtulhu” (corresponsales de Lovecraft como Clark Ashton Smith, Robert Bloch, Frank Belnag Long, además de muchos otros), quienes influenciarían la novelística fantástica posterior de Michael Moorcock, Jack Vance y Terry Pratchett. Las narraciones cortas presentadas en estas publicaciones allanarían el camino a la Alta Fantasía (novelas épicas maravillosas) que en *El señor de los anillos*, de J.R.R. Tolkien, vería una de sus máximas expresiones, al igual que la Teología-

Ficción del *Ciclo de Ransom* de C.S. Lewis. Las revistas *pulp* llenaron sus páginas con relatos que comenzaron a crear nuevos ciclos y sub-géneros narrativos que combinaban épica, fantasía, terror, maravilla, mito y onirismo. Se refundían los modelos mítico-fantásticos, de los relatos tradicionales, orales y escritos, entrecruzados con el relato de aventuras, la novela de entregas, el pastiche y la ucronía, en un corpus de relatos calificados originalmente como literatura de evasión o incluso como “obras menores” por la crítica literaria tradicional occidental. De hecho, sólo actualmente la despectiva mirada que han sufrido estos relatos ha ido cediendo paso a una revaloración de sus mundos narrativos, junto con una multiplicación de nuevos autores en estos géneros.

## 2. CONAN Y LA FANTASÍA BÁRBARA

La labor documental de Carter y Sprague de Camp con los autores de los relatos pulp, tanto biográfica como bibliográfica, llevó a muchos de estos textos a una forma definitiva, dando a sus narraciones una distinción de estilo y temática. Las tempranas muertes de Howard y Lovecraft fueron fuente de extenso trabajo para ambos investigadores (que, en su tiempo, fueron, además, colaboradores y corresponsales de ambos escritores). La variedad de acercamientos al mundo de lo fantástico y maravilloso empezó a recibir denominaciones propias, algunas acuñadas por los fanáticos como por los exégetas. Una de las primeras expresiones de estas ficciones literarias fue la “fantasía bárbara”, también llamada la “fantasía heroica” (*fighting fantasy*), género de aventuras de héroes primitivos en mundos salvajes y míticos. La fantasía bárbara tuvo como referente obligatorio los trabajos iniciales de Robert E. Howard, particularmente las imaginarias y prehistóricas *Época Hiboria* y *Valusia*, de Conan el Cimmerio y Kull de Atlantis respectivamente, además de su ciclo “histórico” o “racial” del picto Bran Mak Morn, del celta Cormac Mac Art y del puritano isabelino Solomon Kane. Robert E. Howard reelaboró la prehistoria de nuestro mundo, a través de diversas interpretaciones y fantasías: un mundo lejano que, sin embargo, aparecía cercano, en una recreación de culturas e imaginaciones que demostraban una de las búsquedas aparentes de su creador: la libertad creadora, la superación de convencionalismos y la fuerza de la imaginación. La rebeldía del espíritu de los protagonistas howardianos era una declaración de guerra al puritanismo y convencionalismo de la sociedad de su autor, el deseo de mostrar mundos de pasión y fuerza vital que llamaban al aventurero.

“Has de saber, Oh Príncipe,  
Que entre los tiempos del hundimiento de Atlantis  
Y sus doradas ciudades tragadas por las aguas,  
Y el nacimiento de los Hijos de Aries,  
Hubo una época no soñada de reinos  
Extendidos como joyas bajo las estrellas...  
Hacia aquí vino Conan, el Cimmerio de cabellos oscuros,  
Mirada hosca, espada en mano,  
Un ladrón, un guerrero, un asesino...  
Y con sus sandalias pisoteó los reinos de la tierra...”<sup>3</sup>

(“Crónicas de Nemedía”)

Los mundos de Howard son mundos de valor, de peligros reales y sobrenaturales, con protagonistas que tienen reminiscencias del “salvaje puro”, del “buen salvaje” de Rousseau, en medio de civilizaciones exóticas y decadentes, bajo el imperio de oscuros dioses y demonios:

<sup>3</sup> Howard, Robert, *Conan*, 1984.

el feroz Crom, el perverso Seth, Tarim el Vidente y Mitra. El instinto y el salvajismo son los motores de estos héroes legendarios, que ostentan una moral natural e incluso una cínica amoralidad en algunos casos, que siempre aparece descrita de forma positiva al compararla con la falsedad e intriga de los hombres “civilizados”, como en el relato de Conan, *Bribones en la casa*, en el cual el personaje Cimmerio constata de primera mano los juegos de poder cortesanos y la insidia de las clases aristocráticas. Howard también mezcló la “fantasía bárbara” con la ciencia ficción en las aventuras de Esau Carn, especie de equivalente futurista de Conan, sin lograr, sin embargo, el éxito literario del guerrero Cimmerio.

La relación literario-epistolar de Howard con Lovecraft llegó a influenciar su obra con elementos inspirados en los cuentos del “Ermitaño de Providence”, añadiendo una dimensión de terror a sus mundos ficticios: particularmente notoria es esta influencia en narraciones howardianas como *La torre del elefante* (la magia extraterrestre de Yog-Kosha, la muerte-vida de dioses dormidos, las maldiciones más allá de la muerte), *Gusanos de la tierra* (los dioses oscuros de R'lyeh del panteón cthulhiano, los híbridos inhumanos y las uniones con seres necrófagos, los cultos maléficos y los ídolos malditos, la difusa representación de las entidades infernales); *Lágrimas negras* (deidades vampíricas traídas por ceremonias profanas, maldiciones sobrehumanas, rituales y profecías arcanos); *La maldición del monolito* (melodías que atraen monstruosas criaturas amorfas, extranjeros aliados con los monstruos, sacrificios humanos), etc. Otros ejemplos son los hombres-serpiente de Lemuria (similares a los profundos de Innsmouth de Lovecraft), el Gusano de Hielo (reelaboración del dragón nórdico y el Vampiro Estelar de Bloch), los demonios-sombra de los desiertos, reminiscencias de los Profundos, Shogots, Mi-Go y otros seres lovecraftianos.

En el periplo existencial de Conan, la profecía dedicada al bárbaro acerca de su destino como futuro rey, llega a su realización al derrocar al tirano Numímidas de Aquilonia, el mayor reino hibernio. Conan el Cimmerio, símbolo del bárbaro celta (salvaje idealizado por Howard) va a enfrentar sus mayores pruebas en contra de los poderes oscuros de Estigia, reino oriental de brujerías y de adoradores de seres inferiores, similar al mundo egipcio (infernales), pasando de ser un tirano a un iluminado por los dioses, tomando su símbolo (el Fénix) en contra de los servidores de Seth, en el relato *El fénix en la espada*.

Esta suerte de sublimación del personaje lo lleva a enfrentar la superación de los límites del mundo conocido, convirtiéndose en descubridor de su propio Nuevo Mundo en *Conan de las islas*. En este relato, las brujerías de las sombras rojas lo hacen abandonar la corona para investigar el origen de la amenaza. Esta lucha contra el engaño, la falsedad (representadas por la brujería y la ilusión de la magia negra), presenta una imagen del hombre occidental que, libre de dioses y demonios, busca en el enfrentamiento contra el monstruo la conquista de la verdad: el deseo de la trascendencia a través de la fama heroica y la búsqueda de nuevos horizontes. Además, esta narración introduce la cultura precolombina en el mundo de Conan, adaptando la leyenda de Quetzalcoatl y Kukulcan en su mitología.

### 3. FAFHRD Y EL RATONERO GRIS: BRIBONES Y HÉROES

Fritz Leiber, por otra parte, es considerado como el creador del género conocido como “espada y brujería” (“*sword and sorcery*”), denominación acuñada por él mismo para referirse a su famoso *Ciclo de aventuras de Fafhrd y el Ratonero Gris*, que tiene otro enfoque

respecto del tema de la fantasía aventurera y mitológica. Estos relatos (una novela y numerosos cuentos) tienen un marcado tinte picaresco, tanto en los entornos de los personajes como en el retrato de los mismos protagonistas, bribones y ladrones que combinan el arte del latrocinio con las labores del mercenario, incluso como guardaespaldas y matones de poderosos señores del crimen (*La jarra de Isek, Encuentro aciago en Lankmar*).

A diferencia del estilo sobrio e incluso adusto de Howard, en las historias del bárbaro norteño y del pequeño saqueador-hechicero, se acentúa el sentido del humor, en ocasiones negro e incluso escatológico: para poder saquear mejor la casa de un patricio, contratan a numeroso cargadores para llevarse toda la casa (*La máscara del dios de la muerte*); en otra oportunidad, ponderan la belleza escamosa de las concubinas del dios del mar como “el epítome de la belleza femenina” (*Mientras el dios del mar se encuentra ausente*); suspenden brevemente su fiel amistad por discutir la exacta caligrafía del nombre de Fafhrd (*La jarra de Isek*).

El ambiente de estas historias presenta también una civilización decadente, corrupta, en la cual las virtudes elevadas han sido reemplazadas por un pragmatismo cínico, que se detiene frente a la encrucijada que coloca a los dos antihéroes en el mundo de la aventura. Ellos dos están tanto o más corrompidos por la civilización como aquéllos que los rodean, pero en las situaciones límites brota en sus caracteres un fuerte heroísmo, una franca camaradería y un desafío a los poderes temporales y divinos de su mundo. Éste es el eje del primer relato de sus aventuras compartidas, *Encuentro aciago en Lankmar*: el nacimiento de su amistad y su doble tragedia, la pérdida de sus esposas por las acciones de la magia negra. En esta historia se describe con lujo de detalles el mundo marginal y criminal, el crimen organizado, los gremios y cofradías de delincuentes de *Lankmar*, la mayor urbe de su tiempo. Inicialmente emprenden la retribución de una deuda de honor, azuzados por sus mujeres, pero la fatalidad cruza sus pasos con los de un nigromante y su diabólico familiar. Tras la venganza, el dolor y la pérdida del sentido de sus vidas (sus amadas), la melancolía y la desesperanza los llevan a abandonar la mayor ciudad del mundo con la promesa de nunca retornar (promesa que no cumplirán debido a las intrigas de seres poderosos que los convierten en sus forzados emisarios).

Leiber se alejó completamente de las referencias histórico-culturales de nuestro mundo y creó un nuevo mundo, dotado de su propia geografía, en el cual sin embargo se pueden reconocer ciertos leves rasgos, semejantes a los del Oriente legendario y exótico del mundo árabe, bizantino, persa e incluso babilónico. A diferencia de Robert Howard, estas características son sutiles y no pretenden demostrar una reinterpretación del pasado de nuestro mundo, sino dar un marco de referencia para la psicología de los personajes y sus conflictos. Las ciudades laberínticas y misteriosas, los templos esotéricos y las monarquías teocráticas no demuestran majestad ni solemnidad, sólo lujo y extravagancia, además de atracción para el par de saqueadores. La mirada individualista, práctica, de Fafhrd y el Ratonero revelan un desencanto, una irónica burla al mundo de las creencias arcaicas y de las monarquías sagradas. Su única fe es hacia la lealtad de su camarada de aventuras y a la fuerza de sus armas: desean sobrevivir con toda comodidad, sin molestarse por conceptos altruistas, en pos de una vida hedonista que rara vez alcanzan.

El mundo de Fafhrd y el Ratonero Gris es un mundo cuyos valores están en crisis. En las ciudades de Leiber, el robo y el crimen están más organizados que las propias autoridades,

en gremios y hermandades que son más respetados y temidos que las anteriores. Generalmente, como se aprecia en el cuento *La jarra de Isek*, son el verdadero poder detrás de los magistrados y los propios soberanos, a quienes extorsionan. Los poderosos hechiceros, guardianes y usuarios de lo arcano, alquilan sus servicios al mejor postor (generalmente un déspota o un señor del crimen), mientras experimentan con seres humanos sin ninguna traba ética. Los cultos de los diferentes dioses, mayores y menores, tradicionales o nuevos, tienen importancia según la cantidad de sobornos que paguen a las autoridades legales y criminales, o las cuotas de protección que se permitan gastar. Los dioses no son presencias divinas superiores, sino seres sobrehumanos crueles e incluso estúpidos, enzarzados en luchas con otros señores sobrenaturales (e incluso víctimas de los robos del par de protagonistas de estas narraciones).

En este mundo amoral y caótico, Fafhrd y el Ratonero Gris venden sus espadas y habilidades a diversos patrones y amos, roban a los poderosos, engañan y son engañados, saquean tumbas y calabozos, se enfrentan a los gremios criminales y a diversos enemigos, humanos y sobrenaturales. Su heroísmo estriba en sus destrezas guerreras, no en sus metas, pero sus dos principales patrones, dos hechiceros rivales y aliados a la vez, Shelba, *El de los siete ojos*, y Ninguble, *El sin ojos*, les encomiendan (con amenazas y sobornos por medio) ciertas misiones y cruzadas contra las fuerzas malignas que amenazan al mundo conocido (que son solamente un poco más siniestras que el propio par de magos que los gobiernan a su pesar). La irreverencia en las historias de esta pareja llega, en *La jarra de Isek*, al punto en que el bárbaro Fafhrd pasa de ser el acólito de un dios de poca monta a la encarnación de dicha deidad, logrando convertir a un jefe criminal en un creyente pío a través de un absurdo auto sacramental. Sin embargo, en las historias de Fritz Leiber, sus protagonistas deben sufrir la persecución del fantasma de sus respectivas esposas, hasta que la vida los lleva a encontrar nuevamente el amor. Puede así recogerse en estas historias una fuerte humanidad, una semblanza del alma humana, que busca en el placer y la aventura el olvido y la paz que da el separarse de los dolores de la existencia, los cuales nunca toman una distancia permanente.

#### 4. ZOTHIQUE: EL GÓTICO ORIENTAL

Otro ejemplo de estos acercamientos literarios a la fantasía corresponde al género que Lin Carter denominara “Gótico Oriental”, historias fantásticas enmarcadas en exóticas civilizaciones cubiertas por la bruma de la magia negra y del terror, gobernadas por dioses malignos y vengativos y pobladas por numerosos seres de pesadilla, como la lamia, el vampiro, el espectro necrófago, etc. Un destacado exponente de este tipo de relatos es *Zothique*, de Clark Ashton Smith, un conjunto de cuentos sobre Zothique, nombre que recibirá el último continente de nuestro mundo dentro de muchos siglos, cuando diversos cataclismos hayan hundido el resto de la tierra, destruido la tecnología y la civilización modernas, para dar paso a un mundo de barbarie medieval, de hechicería y de poderes sobrenaturales. Los horrores de culturas exóticas son recreados de una forma a la vez difusa y patente: el *ghoul* de los cuentos árabes, la lamia del mundo clásico, el *simurgh* persa, aparecen retratados en *Zothique* como amenazas cotidianas. En este mundo, se dan la mano el relato de terror junto con las aventuras bárbaras, donde la oscuridad y la brujería terminan destruyendo o enloqueciendo a los héroes protagonistas, malditos desde el comienzo de sus historias, a pesar de sus esfuerzos y pesares: esta idea aparece en los cuentos *El tejedor de la tumba* y *El fruto del sepulcro*, donde las empresas de valerosos viajeros y soldados terminan en la literal desintegración de los seres humanos bajo la acción de inexplicables hechicerías.

En Zothique, flota un sentimiento pesimista, de fatalismo que demuestra la futilidad de los esfuerzos humanos frente a un destino caprichoso y muchas veces cruel, reflejo de los dioses que presiden este mundo oscuro, particularmente el Archidemonio Tasaidón. En *La historia de Xantra, el pastor*, se muestra la reencarnación como una forma de ser juguete de los demonios, y las astucias de Tasaidón para tentar y condenar las almas humanas; en *El imperio de los nigromantes*, se muestra cómo la violación de las leyes naturales de la vida y la muerte llevan a una pareja de sacrílegos brujos a un castigo superior a las pesadillas; en *El dios de la muerte*, el amor de una pareja debe enfrentarse al hambre devorador de seres necrófagos, acólitos inhumanos de una potencia maléfica, y a la presencia de un dios carroñero y veleidoso; en *El amor de una lamia*, el amor pasa a ser una pasión vampírica que condena a los amantes más allá de la tumba, en un pacto blasfemo que transforma la belleza en monstruosidad y al objeto amado en sacrificio y alimento, ofreciendo al único testigo del terror, el consuelo de la locura.

Las historias de Zothique son relatos donde la fantasía está teñida por la crueldad, la maldad y la indiferencia. Las personas comunes y corrientes quedan atrapadas constantemente en las artimañas de hechiceros, monstruos y demonios que se nutren de ellos y de sus seres amados (*El imperio de los nigromantes*, *El abad de Ptuum*). En sus páginas, se evidencia un sentido de melancolía, en donde los héroes, poco a poco, son devorados o se transforman en monstruos similares a los que ellos han vencido, como una suerte de rueda del destino que los aplasta. No obstante, en unas pocas historias de Clark Ashton Smith se muestra una visión más positiva. En el cuento *El abad de Ptuum*, la amistad de dos héroes permite la liberación de una princesa, rescatada de las garras e ilusiones mágicas de un monstruoso ogro-incubo, y la decisión del verdadero amor por parte de la muchacha; en *La isla de los muertos* una pareja de enamorados logra continuar con su amor más allá de la muerte, aunque sus sentimientos quedan nublados por su estado de no-muerte, viviendo el resto de sus existencias como zombies esclavizados por la magia de un desaparecido brujo, mitigada la tragedia de su destino con el pálido recuerdo de su amor en vida. En *El último hechizo*, se relata la historia del sobrino del santo sacerdote, salvado, gracias a la fe del anciano, de los monstruos enviados por una despechada hechicera, demostrando cómo en raras ocasiones la magia blanca puede hacer retroceder a su contraparte maléfica en Zothique (tema también presente en el cuento *El rey de los cangrejos*). En el cuento *Mortylla*, un hombre enamorado de una lamia legendaria descubre que su amada es, en realidad, una mujer de carne y hueso, por lo cual la repudia: sólo lograr reconciliarse cuando ambos mueren y se reencuentran como una pareja de espectros entre las tumbas. Sin embargo, estas historias no logran iluminar al resto de las fantásticas narraciones de Zothique, más cercanas al espíritu lovecraftiano que al modelo heroico-aventurero de Robert Howard. La fuerte presencia del poder del mal se encuentra presente en la mayor parte de los relatos de Ashton Smith, como testimonio de la debilidad del ser humano frente a sus propios demonios: sus miedos, debilidades y crueldades.

## 5. LOVECRAFT: EL TERROR CONVENCIONAL

En los relatos de H. P. Lovecraft no pertenecientes al *Ciclo de los mitos de Chtulhu*, se evidencia una serie de rasgos que parte de la crítica literaria ha comparado con Edgar Allan Poe, Baudelaire, Lord Dunsany y Arthur Machen, por nombrar algunos. Varios de estos relatos fueron presentados al público a través de las revistas *pulp*, lo que hizo que otros autores presentes en estas publicaciones establecieran correspondencia con Lovecraft. Entre

estos relatos algunos alcanzaron tanto renombre, como las obras del “Horror cósmico”, si bien presentaban una perspectiva del tema del cuento del terror más convencional, como el cuento gótico, el relato onírico y el relato de fantasmas.

En *El modelo de Pickman*, el arte pictórico aparece como umbral a dimensiones subterráneas (infernales) del horror, en un juego perverso de transferencia entre lo humano y lo infrahumano, con ciertos elementos científicos (la teoría de la evolución, la medicina, la psicología) que vienen a apoyar la presencia de lo siniestro y su constante emergencia en nuestra rutina. El mito de la sustitución de bebés (el *changeling* céltico, el intercambio de hijos entre hadas y mortales) se mezcla con los *ghouls* árabes (los voraces carroñeros), al mismo tiempo que denuncia la apatía que ha caído en una época que ha olvidado sus mitos por la seguridad de la ciencia. Lo horrendo deviene en objeto de admiración, de adoración y repugnancia al mismo tiempo, y es un medio tecnológico (una fotografía) lo que revela, finalmente, la monstruosidad que vive latente bajo nuestras ciudades. Lovecraft lleva al lector a su relato de la mano de las aprensiones y escrúpulos del narrador, para ir demostrando, como en un estudio zoológico, la aberración que Pickman es. El cuento *El sabueso* recrea la leyenda clásica de Némesis y las Erinias, en un paisaje de tumbas y de poesía maldita que encuentra en la profanación la puerta al propio desastre. El tema de los robos y profanaciones de sepulcros (tomado también por Ambrose Bierce en *Una noche de verano*), va entretejiendo un destino inexorable en la figura vengadora del Sabueso (el Perro Negro de la leyenda céltica, el Cancerbero plutoniano, el Sabueso de Baskerville), portador del destino y de la muerte, hasta culminar con la imagen final del monstruo vampírico que revela la identidad de la sombra perseguidora y asegura al protagonista su condena.

Los relatos *Aire frío* y *La transición de Juan Romero* muestran una secuencia de eventos que fatalmente conducen al narrador y al lector hacia la ambigüedad entre lo real y lo irreal, en una nebulosa que se burla de la razón y de la cordura. En *Aire frío*, el tema del reviviente, del resucitado, causa mayor terror por lo cotidiano de su contexto. La presencia de la vida más allá de la tumba, en este caso no sólo despierta repugnancia y temor, pues añade un sentimiento de simpatía o compasión por el “monstruo”, similar al encontrado en *El caso del señor Valdemar* de Poe. En *La transición*, la desaparición, el acceso a otros mundos, que persigue al hombre como si se tratara de una bestia de presa, previene sobre los peligros subterráneos que esperan al ser humano. Este terror profundo, el del inframundo, tiene rasgos naturalistas: la invasión del mundo natural deviene en tragedia para el hombre, que termina devorado por el espacio transgredido. En *La música de Erich Zimmer*, el arte, en este caso la música, crea una suspensión de las leyes naturales para abrir las puertas del miedo y del destino: ni la muerte puede suspender el influjo diabólico de la melodía de Zimmer, que condena al artista y a su público a una especie de no-vida, irónica consecuencia para quienes buscan en la música la belleza, la armonía y el equilibrio que el quehacer cotidiano niega.

En estos y otros cuentos, Lovecraft va mostrando al lector que el terror no es un hecho sino un estado psicológico, presente en todos nosotros, como una complicidad de nuestra mente con lo sobrenatural, voluntaria o involuntariamente. La sugerencia más que la pintura evidente del miedo es un sello característico del creador de los mitos de Chtulhu, constituyendo a la propia imaginación oscura del lector como componente de su mundo creado, invadiendo con sus miedos los del lector, e invitándolo a despertar sus propios demonios. Ello aparece en *El grabado de la casa*, con sus connotaciones antropófagas, similar a lo que acontece en *Lo inabismable*, relato que bordea lo psiquiátrico y lo diabólico: el terror existe,

pero ni siquiera podemos comprenderlo, solamente accedemos a una parte de él, lo que revela posibilidades mucho más oscuras. El tema lovecraftiano del hombre-monstruo se presenta en la historia de *Arthur Jermyn*, sobre híbridos y alteraciones entre lo humano y lo bestial, con las predecibles consecuencias trágicas, al romper otras leyes, las de la naturaleza. La presencia maligna de potencias sobrehumanas se refleja en *El árbol de la colina*, donde se revela cómo otros mundos, otras dimensiones rozan nuestra realidad, al punto de afectar nuestras mentes y cuerpos, demostrando que el ser humano no es el señor de la creación, porque existen poderes superiores que nos tratan como peones o alimento blasfemo. Dichos temas alcanzarán su cúspide narrativa en el ciclo de los dioses primigenios, pero en los relatos anteriormente mencionados aún estamos en presencia de un terror en la medida de lo humanamente “comprensible”, de una dimensión natural y antropomórfica del miedo.

## 6. ROBERT BLOCH: TERROR Y LOCURA

Robert Bloch representa al terror que va de la mano con la obsesión, tanto patológica como socialmente aceptada (la erudición, el arte, la riqueza). En sus cuentos, relacionados y no relacionados con los mitos de Lovecraft, se destacan la evidente inhumanidad de sus “monstruos”, con la sorprendente inhumanidad de sus protagonistas (por su naturaleza aparentemente despiadada y desapasionada). Una sorprendente indiferencia ante lo anormal aparece en su cuento *Fruto oscuro*, en la recreación del mito de los faunos y los incubos, que no se altera ni siquiera con la inmolación ritual de los protagonistas, investigadores que descubren la realidad de las pandillas juveniles de su época. La rebeldía de los jóvenes de los sesenta se explica a través de uniones sobrenaturales, y su salvajismo es, en realidad, el atavismo de sus oscuros padres. Su locura, a ojos del adulto, es de origen infernal, por lo cual su espíritu está metamorfoseado en algo extraterrenal. El Mal ya es algo analizable, objeto de estudio de laboratorio, y la muerte que provoca aparece delineada como una consecuencia lógica. El tono apocalíptico del relato es mitigado por la descripción científica del narrador, una suerte de desacralización de lo maligno, de distanciamiento estudioso frente al fenómeno de lo sobrenatural: la ciencia ha separado al hombre de la emoción, lo que se traduce en una actitud apática frente al destino, una carencia de emotividad incluso hacia sí mismo.

En su cuento chtulhiano *El vampiro estelar*, la destrucción del amigo erudito es respondida por una risa histérica y la egoísta preocupación de no ser culpado por el deceso de la víctima, sin una muestra de compasión o remordimiento por haber provocado la tragedia que cobró una vida inocente. La obsesión, cercana a la locura, empuja al narrador desde la posesión del libro maldito a la profanación de sus secretos arcanos, con la complicidad del estudioso. Dicha obsesión contagia al erudito, quien rápidamente es llevado a la advertencia sobre los hechizos prohibidos, que él ignora, perdida ya la frialdad inicial de este personaje por la pasión demente del poder prometido. En este cuento, Bloch reitera elementos propios de los mundos lovecraftianos: la progresiva inhumanidad de los personajes principales (que lleva, en algunos casos, a lo verdaderamente monstruoso, como en *La sombra sobre Insmouth* o *El sello de R'Lyeh*), la insensibilidad que funciona como antesala a la locura o a la disgregación final, la obsesión centrada en un conocimiento u objeto igualmente fatídico (el libro de *Los misterios del gusano*, *El Necronomicon*) y el castigo del hombre que trata de acceder a nuevas esferas del conocimiento y del universo. La corrupción de los cuerpos, del mundo de la lógica, es menos impactante que la cruel actitud del protagonista de *El vampiro*. El verdadero monstruo no es el sirviente espacial, sino el protagonista, cuya excesiva pasión por lo

prohibido lo arrastra a una sangrienta catarsis. Su locura contagia a la realidad misma, las dimensiones espaciales del cuarto del ritual invocatorio empiezan a trastornarse, y una dimensión extraterrestre invade ese ámbito cerrado, como una presencia existente y no existente al mismo tiempo, como una proyección de algo incomprensible. Esa locura invocada devora al depositario del conocimiento y de la razón, el erudito; arrebató el secreto a los mortales no preparados para tenerlo; y amenaza al narrador y a los lectores con el precio del saber oculto: perder la razón, la realidad y la vida.

La ironía del cuento es evidente: el saber del libro no se traduce en el progreso sino en degradación, en mayor ignorancia y en locura. El terror existe incluso en las páginas del libro que hojeamos (como aprendiera el protagonista doblemente leído de *Continuidad de los parques*), listo para devorarnos por intermedio de la fuerza de lo irracional, que altera la realidad misma para triunfo del horror.

## CONCLUSIÓN

Los mundos del relato fantástico son creaciones literarias que entremezclan los destinos humanos con el reino de lo sobrenatural, marcado por el elemento del poder de lo desconocido. Son, además, reelaboraciones de mitos y tradiciones paganas que revelan vestigios de la mentalidad mítica, pre-cristiana, abordando los temores y obsesiones universales del hombre.

La fantasía oscura y el gótico oriental representaron zonas dantescas de nuestra *psique*, además de demostrar un espíritu rebelde frente a los convencionalismos morales de su sociedad, una exaltación de lo perverso y de lo maligno, que abrazaba la sensibilidad del lector, confundiendo los terrores privados con los escritos. La fantasía heroica dio una corriente de heroísmo, violento y salvaje, en un período desencantado (los años treinta, la reconstrucción de la posguerra), a los deseos de diversos autores por crear mundos mejores que los que ellos vivieron, invitando a numerosos lectores a compartir sus sueños y pesadillas, en los mundos del mito, de la aventura, del misterio, etc.

Fuera el relato de terror, de ficción aventurera o mitológica, estos autores sufrieron la censura moral y literaria en muchas ocasiones, pero no cesaron en su afán de plasmar sus imaginaciones de forma narrativa. Al desencanto de la realidad, ellos oponían un aquí-ahora literario, en modo alguno idílico o bucólico, más bien feroz y oscuro, revelando un espíritu rebelde y combativo.

---

**BIBLIOGRAFÍA**

- Alighieri, Dante** (1985): *La divina comedia*. Santiago, Andrés Bello.
- Ashton Smith, Clark** (1975): *Zothique, el último continente*. Buenos Aires, Minotauro.
- Howard, Robert E.** (1984): *Conan*. Barcelona, Aguilar.
- Howard, Robert E.** (1985): *Gusanos de la tierra*. Barcelona, Aguilar.
- Howard, Robert E.** (1987): *Rey Kull*. Barcelona, Aguilar.
- Leiber, Fritz** (1982): *Las aventuras de Fafhrd y el Ratonero Gris*. Barcelona, Aguilar.
- Lewis, C.S.** (2003): *Más allá del planeta silencioso*. Santiago, Andrés Bello.
- Lovecraft, H.P.** (1998): *Obras completas*. Madrid, Alianza.
- Lovecraft, H.P. y otros** (1977): *Los mitos de Chtulhu*. Buenos Aires, Minotauro.
- Tolkien, J.R.R.** (1976): *El señor de los anillos. La comunidad del anillo*. Buenos Aires, Minotauro.
- Tolkien, J.R.R.** (1999): *Árbol y hoja*. Buenos Aires, Minotauro.