

Un género en fuga H. P. Lovecraft y la ficción *weird*

Thomas Schonfeld

Si se toma como punto de partida la problematización de los géneros literarios, el estudio de la literatura puede decantar en delimitaciones, redefiniciones e incluso en la completa refutación de una perspectiva. Esto implica que a veces la propia categoría de género se pone en crisis, y presenta más problemas que soluciones. Pensemos en el potencial productivo del género fantástico. Su problematización cuenta con una turbulenta historia y persiste al día de hoy. Una breve reposición: al contrario de la propuesta de Tzvetan Todorov, que establece diferentes formas estáticas para considerar al fantástico, Rosemary Jackson propone que esta literatura debe leerse, no tanto como un género, sino como un *modo* literario; desde esta perspectiva, el fantástico puede mezclarse y hasta derivar en formas que se encuentran por fuera de su inmediatez (1981: 4). En resumidas cuentas, el desplazamiento taxonómico realizado por Jackson puede entenderse también en términos de género, solo que cargado de un dinamismo productivo para pensar ciertos elementos que se desprenden de la categoría principal.

En esta polémica, la ficción *weird* se ubica en una posición compleja a causa de su carácter inclasificable. En relación con la teoría sobre lo fantástico, dos supuestos: la ficción *weird* se comprende mejor según el dinamismo de la propuesta de Jackson, y coincide, al menos de manera superficial porque no se detiene allí, con el elemento fundante de la literatura fantástica. Este elemento resulta evidente: nos solemos encontrar ante la presencia de un acontecimiento sobrenatural, que en este caso apunta a cierta desestabilización. Michael Cisco (2021) dice que, cuando hablamos de lo sobrenatural, debemos tener presente que esto no significa la presencia de algo que se constituya como ambiguo, sino de una presencia que haga de la realidad algo ambiguo. Tomar el acontecimiento sobrenatural como el hecho determinante para teorizar sobre el *weird* parece insuficiente. ¿Dónde

está, entonces, su carácter distintivo? ¿Tiene algo para decirnos su contexto de génesis? ¿Cómo se vincula con los diferentes elementos narrativos y temáticos presentes en ficciones *weird*? Además de reponer, en un principio, la manera en que se constituyen estas obras, habrá que intervenir sobre un recorrido que data desde principios del siglo pasado, y sus múltiples devenires críticos y teóricos. A esto se le suma la influencia que el *weird* presenta en la obra de autores periféricos y en diferentes corrientes de pensamiento.

1. ¿A qué llamamos ficción *weird*?

La ficción *weird* está íntimamente ligada a la figura de H. P. Lovecraft. En “El horror sobrenatural en literatura” (1927), Lovecraft se encargó de acuñar el término y establecer como parámetro –con algo de modestia, al no incluirse– una serie de autores que, en ese mismo momento, se ajustaban a su concepción del *weird*. Los llamados titanes modernos: Algernon Blackwood, Lord Dunsany, Arthur Machen, M. R. James, Walter de la Mare y Ambrose Bierce. Al agregar al propio Lovecraft, nos queda un conjunto difícilmente homogéneo en su tratamiento del horror en la literatura. ¿Dónde está, pues, la zona de contacto? El motivo en común –esa cualidad o conjunto de cualidades necesarias para fundar un género– es un viraje de ciertos arquetipos narrativos vinculados con el recorrido literario anglosajón del siglo XIX. Las atmósferas naturales de Blackwood, los parajes oníricos de Dunsany, las criaturas grotescas ideadas por Machen. Estos escritores innovan de manera concreta algún elemento del relato de horror sobrenatural tradicional. En palabras de Lovecraft, una ficción *weird* debe construirse como

Tiene que hacerse presente cierta atmósfera de pavor asfixiante e inexplicable ante fuerzas extrañas, desconocidas; y debe haber un indicio, expresado con la seriedad y la portentosidad que cuadra a su tema, de esa terrible percepción del cerebro humano, una maligna y particular suspensión o derrota de esas leyes fijas de la naturaleza que son nuestra salvaguarda contra los embates del caos y los demonios del espacio inexplorado (2013: 25)

Este pasaje de “El horror sobrenatural en literatura” condensa con precisión la propuesta *weird* de Lovecraft. Todo queda a disposición no de un efecto, no de la

trama, mucho menos de la caracterización de lo narrado. Dos son los elementos en los que se funda la tan elusiva *weirdness*: una excitación de los sentidos, que con frecuencia puede traducirse en horror; y un giro revolucionario con respecto a los horrores narrados, marcado por su tan aclamado *cosmicísimo*, concepto que postula la insignificancia de la humanidad con respecto a su lugar en el universo. Ya lo dijeron muchos, pero Fritz Leiber lo sintetizó pronto y claro en un artículo sobre su maestro: H. P. Lovecraft fue el Copérnico del relato de horror .

El género, para algunas ficciones, es su virtud y su condena. En cuanto a las de horror sobrenatural, las categorías de gótico y *weird* pueden solaparse. De hecho, lo hacen con frecuencia. En lo que a horror sobrenatural refiere, las dos entran en una relación continua. La novela gótica es anterior, por supuesto, y de cierta manera los preceptos del *weird* existen gracias a la tradición que desarrolló a lo largo del siglo XIX. Hasta el momento en que Lovecraft escribe, el gótico era sinónimo de formas anticuadas, con estructuras marcadas y ciertas casillas a llenar. La propuesta de Lovecraft deviene en un género dinámico, extensivo. Nuevamente, el ensayo de Lovecraft: luego de este amanecer del relato de horror, se propone retomar los comienzos, el ápice y finalmente el ocaso de la ficción gótica. En estos tres apartados consecutivos se condensa una idea que sirve para diferenciar fundamentalmente los recorridos del *weird* y del gótico, y que tiene que ver con la problematización de los géneros que señalábamos antes. Desde adentro hacia afuera, entra en contacto con diferentes formas narrativas; es expansivo, y esto no solo se ve en la diversidad de autores y obras que pueden considerarse *weird*, sino también en ciertos acontecimientos ficcionales que no hacen sino aportar a su desarrollo como género.

2. El fenómeno lovecraftiano. Un universo en expansión

El apogeo de la crítica de la ficción *weird* —y por consiguiente, el refinamiento de las teorías sobre este género— puede situarse en las últimas décadas del siglo XX. Después de que August Derleth y Donald Wandrei fundaran en 1939 el sello editorial *Arkham House Publishers*, tras la muerte de Lovecraft y como medio para difundir su obra, comienza a producirse en Estados Unidos un desplazamiento en cuanto al soporte físico de las ficciones *weird*. Hasta entonces, la revista *weird*

Tales funcionaba como principal vehículo no solo de relatos, sino también de debate –*amateur*, y que no se detenía a reflexionar sobre sí mismo– con respecto a la ficción *weird*. Al institucionalizarse en el ámbito editorial la obra de Lovecraft y de otros autores de su círculo, las ficciones *weird* comenzaron a ganar otro alcance. ¿Qué incidencia tuvieron la crítica y la teoría sobre este proceso? En S. T. Joshi, por ejemplo, encontramos al principal productor de teoría sobre el *weird*, después del mismísimo Lovecraft, pero ahora desde un lugar fundamentalmente crítico. Títulos como *The Weird Tale* (1990), *The Modern Weird Tale* (2001), *The Evolution of the Weird Tale* (2004), *Varieties of the Weird Tale* (2017) y *The Advance of the Weird Tale* (2021) establecen una serie que problematiza al *weird* a lo largo de treinta años. Joshi se encarga de la obra de clásicos como Lovecraft, Machen y Bierce, pero también incluye en su trabajo a contemporáneos como Ramsey Campbell o Thomas Ligotti. De esta manera, Joshi trata con una serie de autores que le permiten realizar entrecruces teórico-críticos en profundidad, vinculados con la filosofía y la ciencia, entre otras disciplinas.

La actividad crítica sobre ficciones *weird* puede derivar en un problema de la pertinencia. Para tratar con esto, podemos traer a colación uno de los ejemplos más representativos y remitirnos nuevamente a Lovecraft, en esta ocasión a su *Mythos*. Compuesto por una serie de sus relatos medios y tardes, popularmente se lo conoce como *Cthulhu Mythos* y comprende un sistema de personajes humanos, entidades cósmicas, espacios y objetos ficcionalizados, y una amplia cronología de acontecimientos que se entrecruzan, a veces con sutileza, otras explícitamente. Sin embargo, la serie no se agota en el autor de Providence: este *Mythos* se amplió extensivamente por autores allegados a su círculo, e incluso podría argumentarse que su carácter transmedial –popular y de culto al mismo tiempo– no hace sino aumentar desde diferentes soportes los elementos que lo constituyen, a casi noventa años de su muerte.

Dejando de lado la pregunta acerca de cómo este universo ficcional en particular opera sobre el desarrollo teórico-crítico de la ficción *weird* en términos de género, si parece pertinente preguntarse por sus condiciones de existencia. Si el universo se origina en Lovecraft, ¿cómo inciden los aportes externos? ¿Funcionan como un universo ficcional en segundo grado, autónomo, que descansa sobre los preceptos del primero? ¿O forma parte de manera íntegra de algo que podríamos llamar “universo del *Mythos*”? En este sentido, Michel Cisco repone que si designamos un canon, o un período, o una serie *weird*, nos vamos a encontrar por fuera de

la misma, imponiendo limitaciones lógicas de manera externa (2021: 10). Por ejemplo, aportes tan inmediatos como los de August Derleth, íntimo amigo de Lovecraft, a veces son desestimados por reorganizar las jerarquías cósmicas caóticas sobre las que se basan líneas temáticas sumamente productivas, como el conocimiento prohibido o la imposibilidad humana de procesar entidades sobrenaturales. Ante el *backlash* recibido por intervenciones de este tipo recibido de la crítica académica y cierta sección del *fandom*, queda abierta la pregunta de por qué resultaría contradictorio transgredir algunos de los preceptos de Lovecraft para hacer *weird*.

3. Más allá del tiempo

Pocos meses antes de su muerte, se publica en el número de junio de *Astounding Stories* uno de los relatos más aclamados de Lovecraft, “The Shadow Out of Time” (1936). El protagonista de este relato, Nathaniel Wingate Peaslee, que lleva una vida común y corriente como profesor de economía política, es abducido a través del tiempo por la Gran Raza Yith. Este tipo de abducción tiene dos particularidades. Una es operativa, y escapa de los esquemas de la ciencia ficción en los que una abducción típica se establece en el plano físico, con el gráfico ejemplo de un haz de luz desplazando hacia la nave el objeto a abducir. A Peaslee lo aprisionan en una especie de intercambio astral. Mientras que un miembro de los Yith, raza atemporal y alienígena, ocupa su lugar durante unos pocos años, él se encuentra atrapado millones de años en el pasado. La otra particularidad es gnoseológica: el motivo de los Yith para realizar estos intercambios es la adquisición y archivo del conocimiento en el planeta tierra, a través de sus diferentes eras. Con este objetivo realizan intercambios y recolectan información, para luego volver y escribirla en los volúmenes de sus ciclópeas bibliotecas.

En el despliegue narrativo de “The Shadow Out of Time” se esbozan diferentes claves de carácter premonitorio, que permiten enlazar el tratamiento de las ficciones *weird* con su evolución histórica. Antes, al remontarnos a Lovecraft y sus “precursores”, solo podíamos afirmar que la sistematización de aspectos formales y de contenido que permiten convencionalizar al *weird* como un género era endeble. Había, simplemente, un deseo doble por parte de Lovecraft: de sistematizar su vía de autoexpresión estética, y de establecer una serie de autores y obras que

se ajusten a ese deseo. En estos términos se puede sintetizar su intencionalidad. Sin embargo, resulta de mayor interés enfocarnos en una proyección del *weird*. Desde el alcance de su influencia hacia la segunda mitad del siglo XX, primero, y de cómo puede considerarse este avance en las teorías sobre el *weird* desde diferentes perspectivas vinculadas con las teorías sobre género.

En su prólogo a “En las montañas de la locura”, China Miéville señala bien una particularidad de este relato, por lo general aclamado como uno de los mayores logros del autor de Providence. A diferencia de otras de sus grandes narrativas, como “La llamada de Cthulhu” o “La sombra sobre Innsmouth”, se desarrolla desde un cientificismo explícito, que decanta en la posibilidad de *diseccionar* algunas de las criaturas congeladas que encuentra la expedición. Este acontecimiento permite detenerse en la descripción precisa de estas criaturas del panteón lovecraftiano, y por extensión en un elemento particular, que Miéville singulariza y extrapola: el tentáculo. Ausente en la tradición occidental, en este prólogo se hace uso del tentáculo como categoría para señalar una revolución en cuánto a la materia prima de la que se valía el relato de horror hasta ese momento. Es decir, se da el mismo gesto que Lovecraft ubicaba en autores como Blackwood y Machen; una ruptura con los mecanismos que hacían funcionar a un género, y habilitan la conformación de otro. En una línea similar se ubica Mark Fisher. En sus ensayos en *The Weird and the Eerie* (2016), agrega que el *weird*, fundamentalmente, cohabita con una idea de fascinación hacia ese exterior incomprensible. Es decir, se resalta el impulso humano de conocer, de vincularse con lo prohibido, incluso a costo de la propia sanidad mental. A propósito de distinciones, Fisher se encarga de establecer que mientras el *weird* está determinado por una entidad sobrenatural, la categoría de lo *erie* o espeluznante puede utilizarse para identificar ese tipo de obras en las que se hace presente algo que no encaja, ya sea por presencia o ausencia.

Es claro que el *weird* tal y como lo establece Lovecraft sirve como soporte para la producción de sus contemporáneos y discípulos, siendo algunos de los exponentes destacables August Derleth, Fritz Leiber, Frank Belknap Long, Robert Bloch, Robert E. Howard y Clark Ashton Smith. Aun así, cuenta con una marcada influencia en la producción de finales de siglo pasado y comienzos del actual. El propio China Miéville es uno de los escritores que forma parte de un movimiento particular, que establece un diálogo directo, desde el nombre, con la ficción *weird*: el *New Weird*. Lo más cercano a un tratado es la introducción de Jeff Vander-

Meer a *The New Weird* (2008), que reúne debate en torno a esta corriente y ficciones de autores como el propio Miéville, M. John Harrison, Clive Barker o Thomas Ligotti. En esta introducción se postulan dos diferencias fundamentales con el *weird* clásico. Por un lado, la experimentación formal, caracterizada por un entrecruzamiento de géneros, sobre todo provenientes de la ciencia ficción. Por el otro, un desplazamiento en el enfoque, que recae más en los personajes –con frecuencia transfigurados, grotescos, monstruosos– y la construcción de los espacios urbanos con respecto a ellos, en oposición a su condición de mero *plot device* en la narrativa lovecraftiana. El fenómeno del *New Weird* puede pensarse en términos de evolución lógica, pero en lo relativo a los diferentes mecanismos utilizados por este conjunto de autores existe un nuevo viraje; no solo experimenta en lo relativo a cuestiones narrativas, sino que, como dice Harrison en su prólogo a *El azogue* (2006) de Miéville, debe contar con un gesto crítico que cuestione nuestra experiencia del mundo.

Ahora nos ponemos en el lugar de los Yith. Investigamos. Abducimos al Peaslee del futuro, a un Peaslee quizás no tan economista como literario, y vivimos en sus zapatos durante un par de temporadas. ¿Qué podemos especular de este futuro? ¿Qué hay más allá del tiempo que pasó y el tiempo que está pasando para la ficción *weird*? En línea con la predicción lovecraftiana de que el destino de la humanidad está últimamente fuera de su poder, es cierto que la expansión de las ficciones *weird* –y por extensión, de su redefinición constante– parecería encontrarse fuera del alcance de las teorías de género más restrictivas. Muchos son los interrogantes que quedan abiertos, pero una cosa es segura: la condición principal del *weird* descansa en su volatilidad a la hora de cuestionarse a sí mismo, y extenderse, como las sombras lovecraftianas, sobre otras disciplinas.

Bibliografía

Cisco, Michael. *Weird Fiction. A Genre Study*. New York: Palgrave Macmillan, 2021.

Fisher, Mark. *The Weird and the Eerie*. London: Repeater, 2016.

Harrison, John M. "Introducción" en Miéville, China. *The Tain*. Harrogate: PS Publishing, 2002. Trad. disponible [aquí](#).

Jackson, Rosemary. *Fantasy, literatura y subversión*. Buenos Aires: Catálogos, 1981.

Joshi, S. T. *The Weird Tale*. Pennsylvania: Wildside Press, 1990.

Joshi, S. T. *The Modern Weird Tale*. North Carolina: McFarland & Company, 2001.

Joshi, S. T. *The Advance of the Weird Tale*. Seattle: Sarnath Press, 2020

Joshi, S. T. "The Lovecraft Mythos". En *A Subtler Magick. The Writings and Philosophy of H. P. Lovecraft*. New York: Hippocampus Press, 1996.

Leiber, Fritz. "A Literary Copernicus" en *Discovering H. P. Lovecraft*. Comp. Darrell Schweitzer. Pennsylvania: Wildside Press, 2001.

Lovecraft, H. P. "La llamada de Cthulhu", "La sombra sobre Innsmouth", "La sombra más allá del tiempo" y "En las montañas de la locura" en *Tales*.

— . "El horror sobrenatural en literatura" en *Horror y ficción*. Ed. Marcelo G. Burello y Ramiro Vilar. Buenos Aires: Prometeo, 2013.

Luthor, Grupo. *Multiversos. Una introducción crítica a la teoría de los mundos ficcionales*. Buenos Aires: Santiago Arcos, 2020

Miéville, China. *El azogue*. Buenos Aires: Interzona, 2006.

Miéville, China. "Introduction" en H. P. Lovecraft. *At the Mountains of Madness, Definitive Edition*. New York: The Modern Library, 2005.

Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. México D. F.: Premia, 1980.

VanderMeer, Jeff. "Introduction" en *The New Weird*. Comp. Ann VanderMeer y Jeff VanderMeer. San Francisco: Tachyon Publications, 2008.