

H.P. Lovecraft



**notas sobre el arte de
escribir cuentos fantásticos**

Sobre el arte de escribir cuentos fantásticos

notas sobre el arte de escribir cuentos fantásticos

H.P. Lovecraft

textos.info

Libros gratis - biblioteca digital abierta

Texto núm. 7388

Título: Sobre el arte de escribir cuentos fantásticos

Autor: H.P. lovecraft

Etiquetas: #lovecraft

Editor: An0nym0z II

Fecha de creación: 23 de enero de 2022

Fecha de modificación: 23 de enero de 2022

Edita **textos.info**

Maison Carrée

c/ Ramal, 48

07730 Alayor - Menorca

Islas Baleares

España

Más textos disponibles en <http://www.textos.info>

Notas sobre el arte de escribir cuentos fantásticos

H. P. Lovecraft

La razón por la cual escribo cuentos fantásticos es porque me producen una satisfacción personal y me acercan a la vaga, escurridiza, fragmentaria sensación de lo maravilloso, de lo bello y de las visiones que me llenan con ciertas perspectivas (escenas, arquitecturas, paisajes, atmósfera, etc.), ideas, ocurrencias e imágenes. Mi predilección por los relatos sobrenaturales se debe a que encajan perfectamente con mis inclinaciones personales; uno de mis anhelos más fuertes es el de lograr la suspensión o violación momentánea de las irritantes limitaciones del tiempo, del espacio y de las leyes naturales que nos rigen y frustran nuestros deseos de indagar en las infinitas regiones del cosmos, que por ahora se hallan más allá de nuestro alcance, más allá de nuestro punto de vista. Estos cuentos tratan de incrementar la sensación de miedo, ya que el miedo es nuestra más fuerte y profunda emoción y una de las que mejor se presta a desafiar los cánones de las leyes naturales. El terror y lo desconocido están siempre relacionados, tan íntimamente unidos que es difícil crear una imagen convincente de la destrucción de las leyes naturales, de la alienación cósmica y de las presencias exteriores sin hacer énfasis en el sentimiento de miedo y horror. La razón por la cual el factor tiempo juega un papel tan importante en muchos de mis cuentos es debida a que es un elemento que vive en mi cerebro y al que considero como la cosa más profunda, dramática y terrible del universo. El conflicto con el tiempo es el tema más poderoso y prolífico de toda expresión humana.

Mi forma personal de escribir un cuento es evidentemente una manera particular de expresarme; quizá un poco limitada, pero tan antigua y permanente como la literatura en sí misma. Siempre existirá un número determinado de personas que tenga gran curiosidad por el desconocido espacio exterior, y un deseo ardiente por escapar de la morada-prisión de lo conocido y lo real, para deambular por las regiones encantadas llenas

de aventuras y posibilidades infinitas a las que sólo los sueños pueden acercarse: las profundidades de los bosques añosos, la maravilla de fantásticas torres y las llameantes y asombrosas puestas de sol. Entre esta clase de personas apasionadas por los cuentos fantásticos se encuentran los grandes maestros -Poe, Dunsany, Arthur Machen, M. R. James, Algernon Blackwood, Walter de la Mare; verdaderos clásicos- e insignificantes aficionados, como yo mismo.

Sólo hay una forma de escribir un relato tal y como yo lo hago. Cada uno de mis cuentos tiene una trama diferente. Una o dos veces he escrito un sueño literalmente, pero por lo general me inspiro en un paisaje, idea o imagen que deseo expresar, y busco en mi cerebro una vía adecuada de crear una cadena de acontecimientos dramáticos capaces de ser expresados en términos concretos. Intento crear una lista mental de las situaciones mejor adaptadas al paisaje, idea, o imagen, y luego comienzo a conjeturar con las situaciones lógicas que pueden ser motivadas por la forma, imagen o idea elegida.

Mi actual proceso de composición es tan variable como la elección del tema o el desarrollo de la historia; pero si la estructura de mis cuentos fuese analizada, es posible que pudiesen descubrirse ciertas reglas que a continuación enumero:

- 1) Preparar una sinopsis o escenario de acontecimientos en orden de su aparición; no en el de la narración. Describir con vigor los hechos como para hacer creíbles los incidentes que van a tener lugar. Los detalles, comentarios y descripciones son de gran importancia en este boceto inicial.

- 2) Preparar una segunda sinopsis o escenario de acontecimientos; esta vez en el orden de su narración, con descripciones detalladas y amplias, y con anotaciones a un posible cambio de perspectiva, o a un incremento del clímax. Cambiar la sinopsis inicial si fuera necesario, siempre y cuando se logre un mayor interés dramático. Interpoliar o suprimir incidentes donde se requiera, sin ceñirse a la idea original aunque el resultado sea una historia completamente diferente a la que se pensó en un principio. Permitir adiciones y alteraciones siempre y cuando estén lo suficientemente relacionadas con la formulación de los acontecimientos.

- 3) Escribir la historia rápidamente y con fluidez, sin ser demasiado crítico, siguiendo el punto (2), es decir, de acuerdo al orden narrativo en la sinopsis. Cambiar los incidentes o el argumento siempre que el desarrollo

del proceso tienda a tal cambio, sin dejarse influir por el boceto previo. Si el desarrollo de la historia revela nuevos efectos dramáticos, añadir todo lo que pueda ser positivo, repasando y reconciliando todas y cada una de las adiciones del nuevo plan. Insertar o suprimir todo aquello que sea necesario o aconsejable; probar con diferentes comienzos y diferentes finales, hasta encontrar el que más se adapte al argumento. Asegurarse de que ensamblan todas las partes de la historia desde el comienzo hasta el final del relato. Corregir toda posible superficialidad -palabras, párrafos, incluso episodios completos-, conservando el orden preestablecido.

4) Revisar por completo el texto, poniendo especial atención en el vocabulario, sintaxis, ritmo de la prosa, proporción de las partes, sutilezas del tono, gracia e interés de las composiciones (de escena a escena de una acción lenta a otra rápida, de un acontecimiento que tenga que ver con el tiempo, etc.), la efectividad del comienzo, del final, del clímax, el suspenso y el interés dramático, la captación de la atmósfera y otros elementos diversos.

5) Preparar una copia esmerada a máquina; sin vacilar por ello en acometer una revisión final allí donde sea necesario.

El primero de estos puntos es por lo general una mera idea mental, una puesta en escena de condiciones y acontecimientos que rondan en nuestra cabeza, jamás puestas sobre papel hasta que preparo una detallada sinopsis de estos acontecimientos en orden a su narración. De forma que a veces comienzo el bosquejo antes de saber cómo voy más tarde a desarrollarlo.

Considero cuatro tipos diferentes de cuentos sobrenaturales: uno expresa una aptitud o sentimiento, otro un concepto plástico, un tercer tipo comunica una situación general, condición, leyenda o concepto intelectual, y un cuarto muestra una imagen definitiva, o una situación específica de índole dramática. Por otra parte, las historias fantásticas pueden estar clasificadas en dos amplias categorías: aquellas en las que lo maravilloso o terrible está relacionado con algún tipo de condición o fenómeno, y aquéllas en las que esto concierne a la acción del personaje con un suceso o fenómeno grotesco.

Cada relato fantástico -hablando en particular de los cuentos de miedo- puede desarrollar cinco elementos críticos: a) lo que sirve de núcleo a un horror o anomalía (condición, entidad, etc.); b) efectos o desarrollos

típicos del horror, c) el modo de la manifestación de ese horror; d) la forma de reaccionar ante ese horror; e) los efectos específicos del horror en relación a lo condiciones dadas.

Al escribir un cuento sobrenatural, siempre pongo especial atención en la forma de crear una atmósfera idónea, aplicando el énfasis necesario en el momento adecuado. Nadie puede, excepto en las revistas populares, presentar un fenómeno imposible, improbable o inconcebible, como si fuera una narración de actos objetivos. Los cuentos sobre eventos extraordinarios tienen ciertas complejidades que deben ser superadas para lograr su credibilidad, y esto sólo puede conseguirse tratando el tema con cuidadoso realismo, excepto a la hora de abordar el hecho sobrenatural. Este elemento fantástico debe causar impresión y hay que poner gran cuidado en la construcción emocional; su aparición apenas debe sentirse, pero tiene que notarse. Si fuese la esencia primordial del cuento, eclipsaría todos los demás caracteres y acontecimientos, los cuales deben ser consistentes y naturales, excepto cuando se refieren al hecho extraordinario. Los acontecimientos espectrales deben ser narrados con la misma emoción con la que se narraría un suceso extraño en la vida real. Nunca debe darse por supuesto este suceso sobrenatural. Incluso cuando los personajes están acostumbrados a ello, hay que crear un ambiente de terror y angustia que se corresponda con el estado de ánimo del lector. Un descuidado estilo arruinaría cualquier intento de escribir fantasía seria.

La atmósfera y no la acción, es el gran desiderátum de la literatura fantástica. En realidad, todo relato fantástico debe ser una nítida pincelada de un cierto tipo de comportamiento humano. Si le damos cualquier otro tipo de prioridad, podría llegar a convertirse en una obra mediocre, pueril y poco convincente. El énfasis debe comunicarse con sutileza; indicaciones, sugerencias vagas que se asocien entre sí, creando una ilusión brumosa de la extraña realidad de lo irreal. Hay que evitar descripciones inútiles de sucesos increíbles que no sean significativos.

Éstas han sido las reglas o moldes que he seguido -consciente o inconscientemente- ya que siempre he considerado con bastante seriedad la creación fantástica. Que mis resultados puedan llegar a tener éxito es algo bastante discutible; pero de lo que sí estoy seguro es que, si hubiese ignorado las normas aquí arriba mencionadas, mis relatos habrían sido mucho peores de lo que son ahora.

FIN

H.P. Lovecraft



Howard Phillips Lovecraft (Providence, Estados Unidos, 20 de agosto de 1890 – ibídem, 15 de marzo de 1937), conocido como H. P. Lovecraft, fue un escritor estadounidense, autor de novelas y relatos de terror y ciencia ficción. Se le considera un gran innovador del cuento de terror, al que aportó una mitología propia (los mitos de Cthulhu), desarrollada en colaboración con otros autores y aún vigente. Su obra constituye un clásico del horror cósmico, una corriente que se aparta de la temática tradicional del terror sobrenatural (satanismo, fantasmas), incorporando

elementos de ciencia ficción (razas alienígenas, viajes en el tiempo, existencia de otras dimensiones). Lovecraft cultivó asimismo la poesía, el ensayo y la literatura epistolar. Se le considera uno de los autores más influyentes del siglo XX en el género de la literatura fantástica.

El nombre de Lovecraft es sinónimo de ficción de horror; sus escritos, particularmente los Mitos de Cthulhu, han influido desde los años 60 a los autores de ficción a lo largo y ancho del mundo, y se pueden encontrar elementos lovecraftianos en novelas, películas, música, videojuegos, cómics y dibujos animados. Por ejemplo, los villanos de Gotham City en Batman son encarcelados en el Asilo Arkham, en Arkham, una invención de Lovecraft. Muchos escritores modernos de terror, como Stephen King, Bentley Little o Joe R. Lansdale, por nombrar a unos pocos, han citado a Lovecraft como una de sus más importantes influencias.

Lovecraft fue un escritor casi desconocido en su propia época, aunque sus historias se habían hecho un lugar en publicaciones como *Weird Tales*, solo los aficionados a este tipo de literatura conocían su nombre. De entre ellos, mantenía regularmente correspondencia con otros escritores contemporáneos, como Clark Ashton Smith y August Derleth, gente que se convirtió en buenos amigos suyos, incluso sin haberse nunca conocido en persona. Este nutrido grupo de escritores llegó a conocerse como el Círculo de Lovecraft, ya que tomaban prestados elementos de las historias de Lovecraft -libros misteriosos con nombres inquietantes, panteones de dioses extraterrestres, como Cthulhu y Azathoth, y lugares como Miskatonic y Arkham- para usarlos en sus propias historias, con la bendición y ánimo de Lovecraft; aun en ocasiones con su ayuda, la cual solía extralimitarse de la función de un editor para re-elaborar los relatos. Fueron los esfuerzos del Círculo de Lovecraft —particularmente August Derleth— tras la muerte del autor, los que evitaron que el nombre y las historias de Lovecraft desaparecieran completamente en la oscuridad.