



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

MODELO PARA LA ADAPTACIÓN DEL RELATO CORTO EN UNA NARRATIVA MULTILINEAL **LAS HISTORIAS QUE SE BIFURCAN**

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA

CLAUDIA ORTIZ ALBARRÁN

DIRECTOR DE TESIS

DR. GERARDO GÓMEZ ROMERO (FAD)

COMITÉ TUTOR

DRA. LUZ DEL CARMEN VILCHIS EZQUIVEL (FAD)

DR. MIGUEL ÁNGEL AGUILAR AGUILERA (FAD)

DR. OMAR LEZAMA GALINDO (FAD)

DR. MARCO SANDOVAL VALLE (FAD)

CIUDAD DE MÉXICO, ENERO DE 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*Agradezco profundamente a la Universidad Nacional Autónoma de México
y a la Facultad de Artes y Diseño por obsequiarme una de las experiencias
más gratificantes y significativas de mi vida.*

*A la Universidad de Brown y al departamento Modern Culture and Media
por permitirme recorrer las hermosas calles y bibliotecas de esa institución.*

A mi querida familia por su apoyo incondicional en todo momento.

A Marco Lara por su infinita paciencia, cariño y empuje.

Y al Recluso de Providence... gracias por abrir la Puerta.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción

CAPÍTULO 1. NARRATIVA INTERACTIVA, DE LECTORES A USUARIOS

1.1. Hacia una definición de narrativa multilineal	11
1.2. El hipertexto como entorno narrativo	19
1.3. La aventura del lector activo: inmersión, interacción y transformación	27

CAPÍTULO 2. CONTEXTO Y FUNDAMENTOS DE LA ADAPTACIÓN

2.1. Consideraciones y características de la adaptación contemporánea	43
2.2. El autor: H. P. Lovecraft y la visión cosmicista	67
2.3. El relato: <i>La sombra sobre Innsmouth</i> y el regreso a los orígenes	85

CAPÍTULO 3. DESARROLLO DEL MODELO DE ADAPTACIÓN

3.1. Conformación de un modelo de adaptación multilineal	111
3.2. Planteamiento de objetivo y estrategia de adaptación	115
3.3. Especificaciones técnicas y requerimientos de diseño y contenido	127
3.4. Construcción de la estructura hipertextual narrativa	129
3.5. Diseño de navegación, información e interfaz	142

CAPÍTULO 4. PROTOTIPO 'DETRÁS DE LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH'

4.1. Diseño de interfaz gráfica de usuario	165
4.2. Aplicación del sistema gráfico: 'Prólogo'	181
4.3. Aplicación del sistema gráfico: 'Otoño de 1931'	184

Conclusiones

Anexo: *Lovecraftiana*

Fuentes de consulta

INTRODUCCIÓN

“Hemos llegado tarde para crear algo único”¹ concluye Julie Sanders en su libro *Adaptation and Appropriation* a manera de invitación abierta para el adaptador contemporáneo. Si ya no hay nada único que crear, entonces la labor del adaptador estará encaminada a encontrar nuevas formas y procesos para transformar aquello que ya existe en un nuevo objeto de expresión personal o colectiva.

La presente investigación se nutre del espíritu transformativo de la adaptación en la búsqueda de una forma narrativa afín al contexto contemporáneo occidental en el que la tecnología, la intertextualidad y la convergencia de medios inciden tanto en la producción como en la difusión y distribución del contenido narrativo proveniente de entornos tan diversos como cine, literatura, televisión, videojuegos y realidad virtual. Hoy en día la ubicuidad tecnológica además de la comunicación transmedia y la cultura participatoria se han convertido en factores determinantes en la forma en que se construyen y consumen las historias, por lo que resultan elementos indispensables en el diseño de los procesos orientados a la producción narrativa. Por esta razón, el modelo de adaptación aquí propuesto se vale de la mutabilidad e interactividad del entorno digital y de la profundidad narrativa que aporta el uso de diversas plataformas para transformar un relato lineal en una exploración narrativa con múltiples caminos.

El objetivo de esta tesis es reconocer y sistematizar los factores formales y funcionales que intervienen en el proceso de adaptación del relato *La sombra sobre Innsmouth*, escrito en 1936 por Howard Phillips Lovecraft, a una narrativa multilineal²

¹ Julie Sanders, *Adaptation and Appropriation*, p. 157. Tr. del A.

² Este trabajo no considera ninguna diferencia entre los términos narrativa multilineal, no lineal o narrativa interactiva. Sin embargo, existen diversos puntos de vista respecto a la designación correcta entre los diferentes tipos de textos digitales a partir de sus características formales y patrones de uso.

optimizada para entornos digitales, con el fin de dar un sustento sólido a la hipótesis de investigación que plantea la viabilidad de un modelo de adaptación del relato corto en una narrativa multilínea, independiente de su temática literaria, a partir de la identificación y organización de los elementos que conforman este proceso de transposición intermedial.

La investigación está organizada en cuatro apartados o capítulos; el primero explora las posibilidades narrativas no secuenciales del entorno digital derivadas del hipertexto y de sus características interactivas, inmersivas y transformativas. El segundo apartado establece los parámetros a seguir en el desarrollo de una adaptación acorde al panorama contemporáneo en lo que a creación y recepción de medios se refiere; y profundiza en el contexto y particularidades temático-estilísticas del relato y su autor a fin de contar con elementos sólidos para la formulación de una estrategia narrativa original y consistente con el universo literario del que proviene. El tercer capítulo se enfoca en la conceptualización y planificación de un modelo de adaptación intermedial, orientado al desarrollo de un sistema narrativo interactivo y a la optimización de la experiencia del usuario final con dicho sistema; mientras que su aplicación —un prototipo funcional de la primera parte de *La sombra sobre Innsmouth*— se encuentra documentada en el cuarto capítulo. Por último, se presentan las conclusiones y reflexiones generales producto de esta investigación.

Este documento espera ser de utilidad para el diseñador y aquellos interesados en el desarrollo de una adaptación visual narrativa (libro ilustrado, novela gráfica, mapa literario) o en el diseño de sistemas digitales interactivos.



CAPÍTULO 1

NARRATIVA INTERACTIVA, DE LECTORES A USUARIOS

En mayor o menor grado todo hombre
está suspendido en narrativas, en novelas,
que le revelan la multiplicidad de la vida.

— *Georges Bataille*

1.1. HACIA UNA DEFINICIÓN DE NARRATIVA MULTILINEAL

Mucho se ha especulado sobre la desaparición del libro impreso a partir de la masificación de los medios digitales, ahora más que nunca este tema se vuelve materia de análisis en México debido a la clara tendencia de crecimiento a nivel nacional de la cantidad de usuarios de dispositivos con conexión a Internet. Si bien Eduardo Giordanino, académico de la Universidad de Buenos Aires, afirma que a nivel mundial “el ritmo de crecimiento de los títulos [impresos] es cinco veces mayor que el de crecimiento poblacional”³ es indiscutible que la rápida y casi uniforme adopción del medio digital ha permeado todas las áreas del ejercicio humano, especialmente aquellas orientadas al desarrollo cognitivo, la comunicación y el entretenimiento.

AÑO	LIBROS IMPRESOS
1750	700,000
1850	3,300,000
1950	16,000,000
2000	52,000,000
2009	75,000,000

	2015	2016	2017
INTERNAUTAS EN MÉXICO	65.8 MILLONES	70 MILLONES CRECIMIENTO DEL 6%	79.1 MILLONES CRECIMIENTO DEL 12%
 SMARTPHONE	77%	90%	89%
 LAPTOP	69%	73%	49%
 DESKTOP	50%	42%	34%
 TABLET	45%	52%	23%

HÁBITOS DE LOS USUARIOS DE INTERNET EN MÉXICO

En el *Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México* realizado anualmente por la Asociación Mexicana de Internet se aprecia un crecimiento sostenido de los usuarios de Internet en México, así como la tendencia de uso de los dispositivos con conexión a la Red. Fuente: AMIPCI

3 Eduardo Giordanino, «El libro hipocondríaco del siglo XXI» en *Revista del Hospital Italiano de Buenos Aires*, p. 22

Derrick de Kerckhove, colaborador cercano de Marshall McLuhan, afirma que “la evolución de la inteligencia humana corre paralela a la evolución no sólo del lenguaje, sino de las tecnologías que lo apoyan y procesan”⁴ por tanto, se puede afirmar que la forma narrativa es un concentrador y transmisor de la inteligencia y sensibilidad colectiva sujeto a las convenciones tecnológicas del momento histórico en el que se genera. Sin duda el ambiente tecnológico actual, derivado del desarrollo y popularidad exponencial de las plataformas digitales en las últimas tres décadas, constituye un terreno fértil y de gran alcance para la experimentación y el desarrollo de nuevas formas de expresión literaria y entretenimiento narrativo que buscan aprovechar al máximo las características formales del medio.

PRECURSORES

A mediados del siglo XX, en un momento histórico en el que aún resonaban las vanguardias y la comunidad artística reaccionaba ante el alto costo emocional y social de la guerra, autores y cineastas de todas las latitudes orientarían su esfuerzo creativo a mostrar una nueva “percepción de la vida como una suma de posibilidades paralelas”⁵ a través de la experimentación formal, narrativa y temporal.

En la literatura, Jorge Luis Borges explora la noción de realidades alternas con su relato *El jardín de los senderos que se bifurcan* (1941), narrativa multiforme por excelencia, cuando imagina una red de posibilidades *ad infinitum* que se construye a partir de las decisiones de cada uno de los personajes. Si bien en el relato de Borges estas decisiones son sólo un elemento simbólico narrativo capaz de romper y multiplicar la linealidad de la historia, en el caso de *Rayuela* (1963) de Julio Cortázar es el propio lector quien al interactuar con el soporte físico accede a diferentes lecturas y finales de una novela que es, en un sentido literal, multiforme. Una experimentación más extrema del soporte físico se da en el libro

4 Derrick de Kerckhove, *La piel de la cultura*, p. 222

5 Janet Murray, *Hamlet en la holocubierta*, p. 49

de poesía combinatoria *Cent mille milliards de poèmes* (1961) de Raymond Queneau, compuesto por diez sonetos cortados línea por línea para dar cabida a cien mil millones de posibles combinaciones poéticas.



CENT MILLE MILLIARDS DE POÈMES

Raymond Queneau

1961

Libro de diez sonetos (uno por cada página) cortados línea por línea (catorce líneas) con un potencial combinatorio de cien mil millones de posibles construcciones poéticas (10^{14}).

En este mismo sentido, una vez que el medio cinematográfico alcanzara su madurez narrativa diversos realizadores comenzarían a experimentar con la construcción de historias no lineales: *Rashomon* (1950) de Akira Kurosawa, ejemplo representativo de la perspectiva múltiple, muestra un mismo crimen desde el punto de vista de cuatro personajes diferentes; *La Jetée* (1962) de Chris Marker rompe el esquema narrativo y formal del medio al yuxtaponer imágenes fijas y en movimiento para representar un viaje en el tiempo; así como la popular comedia *Hechizo del tiempo* (Harold Ramis, 1993) y la cinta de acción *Al filo del mañana* (Doug Liman, 2014) que comparten la premisa de un protagonista obligado a vivir el mismo día una y otra vez hasta encontrar el “camino correcto” hacia la solución del conflicto.

Todas estas obras parten del principio de manipular el contenido o la configuración de un medio tradicionalmente lineal para acomodar una forma de expresión multiforme, pero obligadas a permanecer dentro de los límites del soporte que las contiene. Janet Murray, teórica y especialista seminal de narrativa en el medio digital, establece un paralelismo entre este tipo de impulso creativo y un pensamiento caleidoscópico, que ella define como “la capacidad para pensar acerca de la vida desde diferentes puntos de vista”⁶, e identifica al entorno electrónico-digital como un lienzo de cualidades caleidoscópicas nativas que permiten al lector o usuario, “entrar en la historia y experimentar más de una vez la misma simulación..., explorar un mundo narrativo denso desde cualquier perspectiva posible.”⁷

Marie-Laure Ryan,⁸ académica y crítica literaria dedicada al estudio de narrativa electrónica y cibercultura, complementa la idea de Murray al señalar que la capacidad caleidoscópica del medio digital está emparentada muy de cerca con la organización en forma de mosaico propuesta por Marshall McLuhan que caracterizó a los medios del siglo XX. Por tanto, se puede argumentar que de la misma forma que el montaje cinematográfico y la distribución fragmentada del periódico encierran múltiples configuraciones de contenido, el poder combinatorio del medio digital facilita la construcción de diferentes modelos narrativos a partir de los mismos elementos.

6 Murray, *Op. cit.*, p. 173

7 *Ibid.*, p. 193

8 Cfr., Marie-Laure Ryan, *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, p. 259

TEXTO NO LINEAL

Espen Aarseth, especialista en literatura electrónica y *game studies*, define al texto no lineal como un “objeto de comunicación verbal que no es una simple secuencia fija de letras, palabras y frases; es un texto cuyas palabras o secuencia de palabras varían de lectura en lectura debido a la forma, las convenciones o los mecanismos del texto”⁹ y propone cuatro categorías de no linealidad a partir de propiedades muy específicas:

1. *Texto no lineal sencillo (bifurcación)*, unidades de texto estáticas, abiertas y explorables por el usuario.

Ejemplo: Catálogo electrónico de una biblioteca.

2. *Texto no lineal discontinuo o hipertexto (enlaces)*, que puede navegarse con “saltos” de una unidad de texto a otra.

Ejemplo: Navegación en la Red.

3. *Cibertexto¹⁰ determinado (permutación)*, el comportamiento de sus unidades de texto es predecible aunque condicional y presenta ciertos elementos de representación de rol.

Ejemplo: Hipertextos literarios.

4. *Cibertexto indeterminado (permutación)*, unidades de texto dinámicas e imprevisibles.

Ejemplo: Proyectos literarios colaborativos en la Red.

Para Aarseth la no linealidad no representa en sí misma una expresión narrativa, sino que constituye un universo capaz de englobar diferentes tipos de textos no lineales definidos a partir de sus características formales y de interacción; y destaca el potencial narrativo y participativo del «cibertexto» al definirlo como aquellos textos en los que el usuario necesita aportar un esfuerzo extrañoemático¹¹ para recorrerlos debido a sus características mecánico-narrativas:

9 Espen Aarseth, «No linealidad y teoría literaria» en Landow, G., *Teoría del hipertexto*, p. 71

10 Neologismo derivado del concepto *cybernetic* acuñado por Norbert Wiener en 1948.

11 Que ocurre más allá de los confines del pensamiento humano.

El concepto de cibertexto se enfoca en la organización mecánica del texto, al proponer las complejidades del medio como una parte integral del intercambio literario. Sin embargo, también centra su atención en el consumidor o usuario del texto como una figura más integrada de la que los teóricos de la recepción afirman. La actividad del lector sucede por completo en su cabeza, mientras que el usuario de cibertexto además desempeña una actividad extrañoemática.¹²

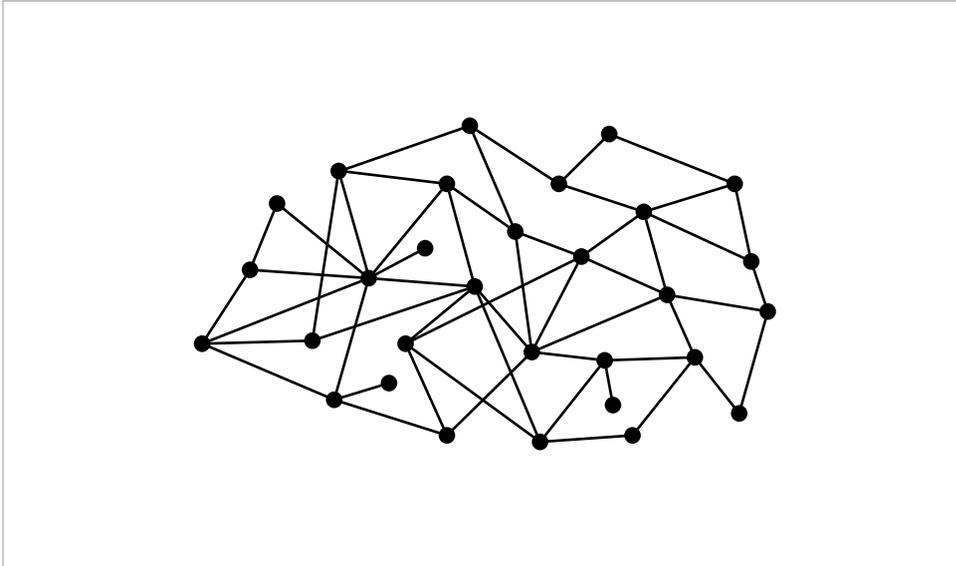
Además de la disposición mecánica no lineal es indispensable contemplar el potencial narrativo que poseen este tipo de textos. Murray emplea el término “historia multiforme” para referirse a una obra escrita o dramática con una única línea argumental en múltiples versiones que serán mutuamente excluyentes a partir de las decisiones que tome el testigo o protagonista. Al trasladar este concepto al ámbito digital se obtiene una forma narrativa compleja y múltiple dentro de un entorno que permite y fomenta la exploración desde varios puntos de vista sin sacrificar la coherencia de la historia; un entorno que permite al usuario “interpretar todos los papeles y agotar todos los finales posibles.”¹³

Por su parte, Ryan¹⁴ distingue entre relatos no lineales y multilineales a partir de las opciones de recorrido que cada uno ofrece el lector: el relato no lineal es aquel que permite al lector romper con su recorrido dentro de la historia; y el relato multilineal le permite elegir su camino dentro de varias secuencias o versiones previamente establecidas por el autor. Cabe aclarar que la presente investigación se apoya en mayor o menor grado en las diversas perspectivas de texto no lineal aquí planteadas, pero con el objetivo de ser más precisos sobre el tipo de narrativa que será desarrollada a lo largo del proyecto, se opta por el uso del término **multilineal**.

12 Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, p. 1. Tr. del A.

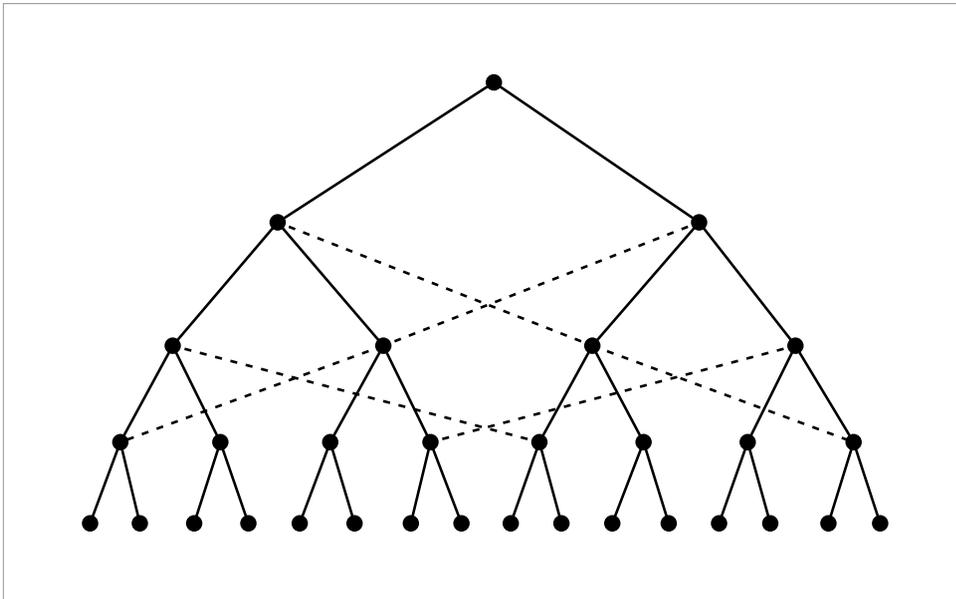
13 Murray, *Op. cit.*, pp. 41, 149, 192

14 *Cfr.*, Ryan, *Op. cit.*, p. 253



RELATO NO LINEAL

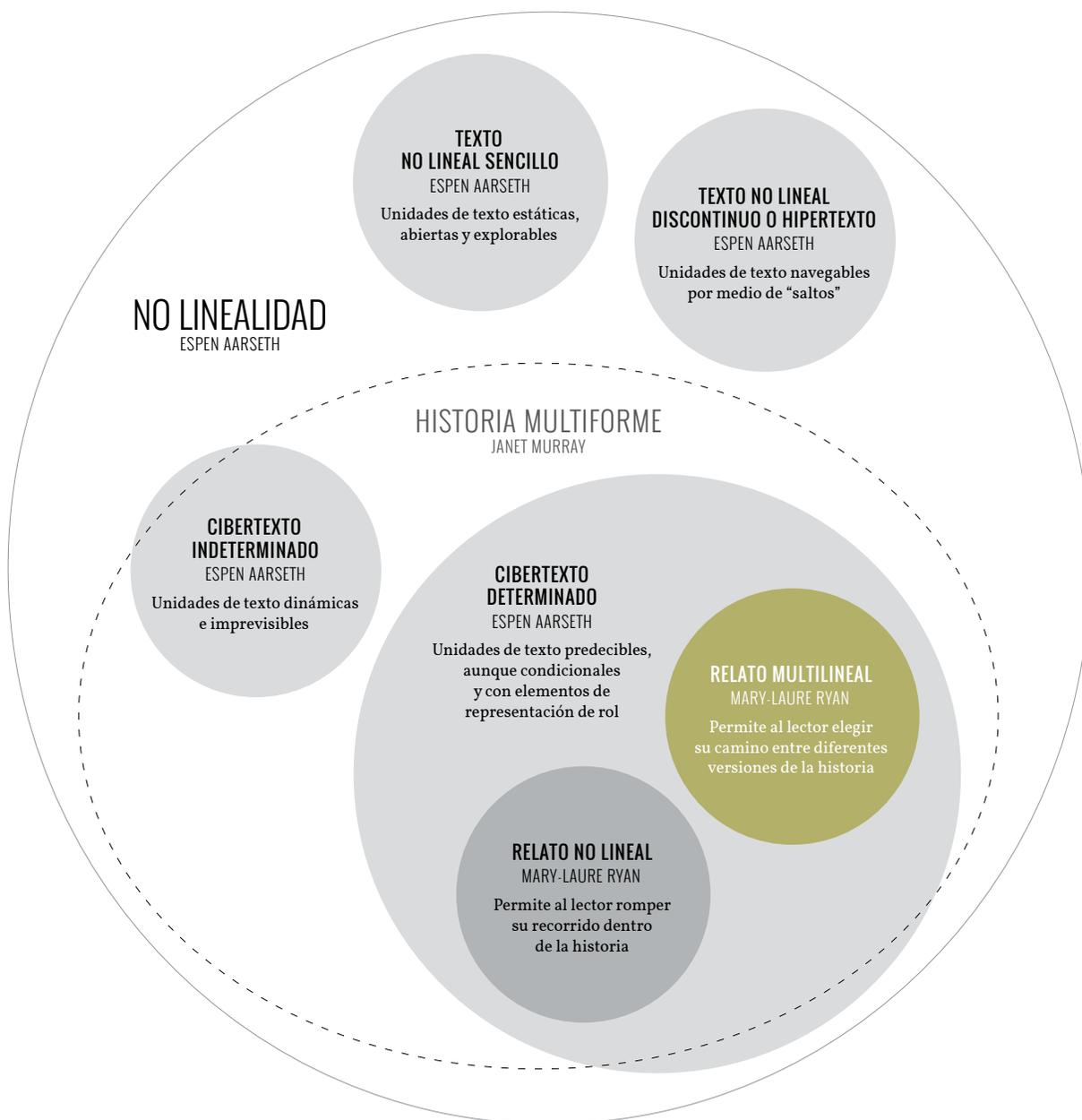
No tiene una secuencia de lectura definida, lo que le permite al lector romper con su recorrido dentro de la historia (diagrama tomado de *La narración como realidad virtual*).



RELATO MULTILINEAL

Permite al lector elegir su camino dentro de varias secuencias de lectura previamente definidas (diagrama tomado de *La narración como realidad virtual*).

El siguiente esquema muestra las clasificaciones de texto no lineal revisadas, así como la ubicación del relato multilínea de Ryan con relación al super conjunto de la historia multiforme de Murray y el universo de la no linealidad de Espen Aarseth:



1.2. EL HIPERTEXTO COMO ENTORNO NARRATIVO

Al igual que las artes se replanteaban su perspectiva creativa, la ciencia y tecnología buscaban nuevos caminos en un mundo posterior a la teoría de la relatividad de Einstein, teoría que cuestionaba la percepción del tiempo y el espacio como una única verdad absoluta y que modificaría radicalmente el modelo científico del siglo XIX.

En julio de 1945, en medio de grandes cambios científicos, políticos y sociales, Vannevar Bush —director de la Oficina de Investigación y Desarrollo Científico de Estados Unidos— plantaría la semilla de lo que hoy se conoce como hipertexto (e Internet) con la publicación de un artículo de divulgación en la prestigiada revista norteamericana *The Atlantic*. En *As we may think*, Bush introdujo el concepto de un dispositivo de uso personal llamado memex¹⁵ en el que “[...] un individuo almacene todos sus libros, archivos y comunicaciones, y que esté mecanizado para que pueda ser consultado con excesiva rapidez y flexibilidad”¹⁶, dicho dispositivo constituiría una extensión de la memoria humana al basarse en libre asociación de conceptos e ideas al contrario de la rígida indexación alfabética o numérica de los archivos de información tradicionales.

Posteriormente este concepto sería retomado por Theodor Nelson, filósofo y pionero en la tecnología de la información, para encontrar una alternativa a la secuencialidad del lenguaje y del texto impreso a través de “[...] un programa informático que pudiera seguir de cerca todas las líneas divergentes de... pensamiento y de... escritura.”¹⁷ El término hipertexto aparece por primera vez en el artículo *A File Structure for The Complex, The Changing and the Indeterminate* publicado por Nelson en 1965:



AS WE MAY THINK
Vannevar Bush
1945

Artículo original publicado en la revista *The Atlantic*, hoy puede leerse en versión digital en www.theatlantic.com

15 Término acuñado aleatoriamente según explica el mismo Vannevar Bush.

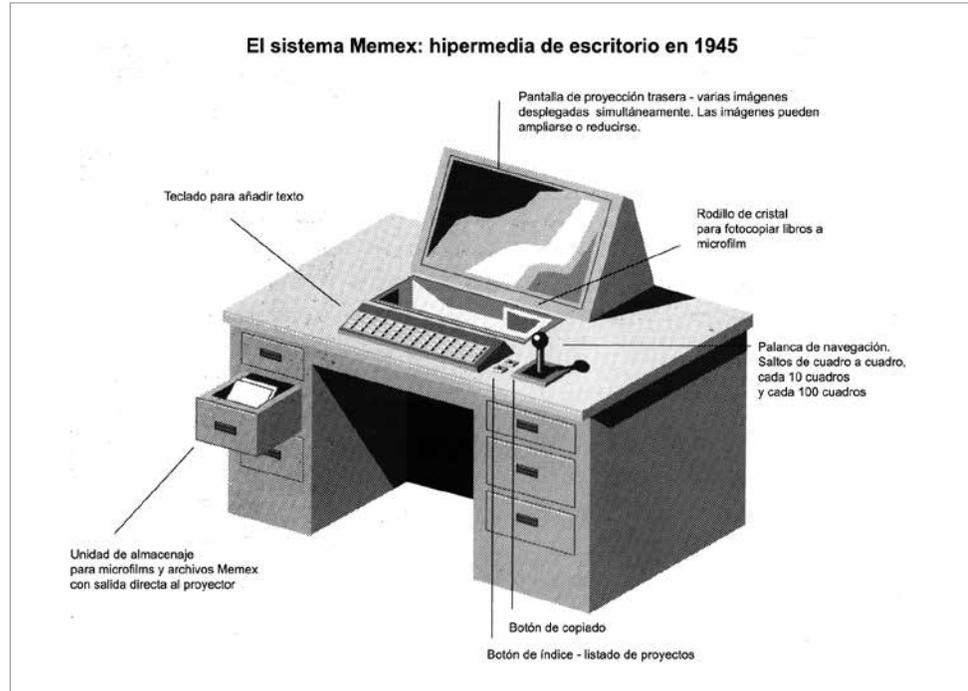
16 Vannevar Bush, *As We May Think*, <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>

17 Derrick de Kerckhove, *Inteligencias en conexión: Hacia una sociedad de la web*, p. III

SISTEMA MEMEX

Vannevar Bush

Modelo conceptual de máquina de almacenaje y consulta de información precursor del hipertexto y de Internet.



Con “hipertexto”, me refiero a una escritura no secuencial – un texto que se bifurca, que permite la elección del lector y que se lee mejor en una pantalla interactiva. Se concibe popularmente como una serie de fragmentos de texto conectados entre sí por medio de vínculos que ofrecen al lector diferentes recorridos.¹⁸

Nelson, al igual que Bush, también visualizaba un sistema de búsqueda y consulta de información electrónico más acorde con la estructura del pensamiento humano que funcionase como un complejo sistema de ideas entrelazadas y no como una cadena secuencial de las mismas. Así, el enlace o vínculo se considera como el elemento crítico y determinante del hipertexto al permitir una lectura no secuencial o multilineal gracias a “la discontinuidad, el salto, el traslado repentino de la posición

¹⁸ Theodor Nelson, *Literary Machines*, p. 2. Tr. del A.

del usuario dentro del texto.”¹⁹ En un contexto más literario, George P. Landow, crítico y teórico literario especializado en literatura electrónica e hipertextual, amplía esta definición de hipertexto al reconocer diferentes tipos de unidades de lectura:

[...] una forma de textualidad digital en la que los vínculos electrónicos unen lexias, o fragmentos de textos [unidades de lectura], que pueden adoptar la forma de palabras, imágenes, sonido, video, etcétera. [...] Permitiendo a los lectores escoger su camino a través de un determinado conjunto de lexias.²⁰

Landow considera que al darle la oportunidad al lector de elegir su camino dentro de una red hipertextual, parte del poder del autor es trasladada al lector, lo que de alguna manera difumina la frontera entre ambos —noción que naturalmente ha sido ampliamente cuestionada por especialistas y críticos literarios— y da origen a un nuevo tipo de lector, o mejor dicho, a un lector-escritor o “lectoautor”²¹, concepto que encuentra estrechamente relacionado con una de las principales características del “texto ideal” de Roland Barthes:

[...] el objetivo de la obra literaria [...] consiste en hacer del lector, no un consumidor sino un productor del texto. Nuestra literatura se caracteriza por el despiadado divorcio que la institución literaria mantiene entre el productor del texto y su usuario, entre el propietario y el cliente. El lector queda sumergido en una especie de ociosidad – es intransitivo [...]: en vez de funcionar por sí mismo, en lugar de acceder a la magia del significante, a los placeres de la escritura, se le deja únicamente con la pobre libertad de aceptar o rechazar el texto.²²

19 Aarseth, «No linealidad...», en Landow, *Op. cit.*, p. 90

20 George P. Landow, «Dentro de veinte minutos, o ¿cómo nos trasladamos más allá del libro?» en Nunberg, G., *El futuro del libro*, p. 230

21 *Wreader* en inglés en el original.

22 Roland Barthes, *S/Z*, p. 4. Tr. del A.

Desde la perspectiva de la autoría, Murray afirma que el “hipertexto les ha dado a los escritores nuevas formas de experimentar con la segmentación, yuxtaposición y conexión entre los textos”²³, lo que indudablemente trae consigo el descubrimiento y familiarización de nuevas y más complejas formas de autoría orientadas a explorar las posibilidades que ofrecen las redes hipertextuales en términos narrativos, estilísticos y de interacción con el lector; desde el ambicioso proyecto hipertextual *Xanadu*[®] iniciado en 1960 por Theodor Nelson, hasta las complejas plataformas de desarrollo de sistemas interactivos actuales.

Los cambios en el modelo tradicional de autor y lector que conlleva el hipertexto han conducido, si no a la drástica reformulación de los conceptos de texto, autor y lector que Landow vaticinaba; al menos si a un estudio detallado por parte de teóricos y especialistas en literatura electrónica sobre el grado de participación y las funciones que desempeñan el autor y el usuario dentro de una red hipertextual, mismos que serán abordados más adelante.

Hoy en día el uso del hipertexto está tan difundido y resulta tan cotidiano y familiar para el usuario de Internet o de cualquier interfaz digital que se ha convertido en un sistema opaco, es decir, completamente imperceptible para el usuario y es posible que esto se deba a que el hipertexto se acerca mucho a la materialización de los modelos conceptuales que Vennevar Bush y Theodor Nelson plantearon hace más de cincuenta años sobre un sistema de información transitable ágil y afín con el pensamiento humano.

23 Murray, *Op. cit.*, p. 66

FICCIÓN HIPERTEXTUAL

Como sucede con cualquier sistema de información, el hipertexto puede ser utilizado con diferentes objetivos, ya sea didácticos, de consulta, entretenimiento o literarios; y tal como advierte Landow “cada uno de ellos requiere una estilística [...] distinta y proporciona al usuario una experiencia muy diferente.”²⁴

Abordado desde la literatura, el hipertexto ofrece un entorno de características nativas ideales —como el salto, la inclusión de imágenes, audio y video, la posibilidad de elección— para la autoría y lectura de narrativas no lineales. Prueba de esto es el surgimiento de una gran variedad de libros electrónicos, interactivos y otras estructuras de texto digitales en los cuales “el escritor puede, por ejemplo, simular diferentes versiones de un universo y hacer que interactúen, [o] también puede introducir al lector como un actor en el juego de la ficción.”²⁵

La ficción hipertextual invita al lector a participar en la construcción del sentido narrativo dentro del docuverso²⁶ creado por el autor, de tal suerte que “el lector se convierte en autor secundario dentro de los límites establecidos por el autor primario”²⁷ e incluso puede suceder que este proceso de construcción narrativa conduzca a nuevas narraciones que el autor primario ni siquiera había contemplado. Landow distingue dos tipos de estructuras de ficción hipertextual:

1. *Estructura de libro lineal.* La forma más temprana y simple de la publicación hipertextual en la que los libros impresos proporcionan la fuente de inspiración para el contenido y el estilo. Tanto Murray como Landow establecen un paralelismo entre los primeros esfuerzos de la narrativa hipertextual y los primeros cincuenta años de publicaciones que precedieron la invención de la imprenta:

24 Landow, *Op. cit.*, p. 50

25 Patrick Bazin, «Hacia la metalectura» en Nunberg, *Op. cit.*, p. 168

26 Término empleado por George P. Landow para referirse a una red de lexias.

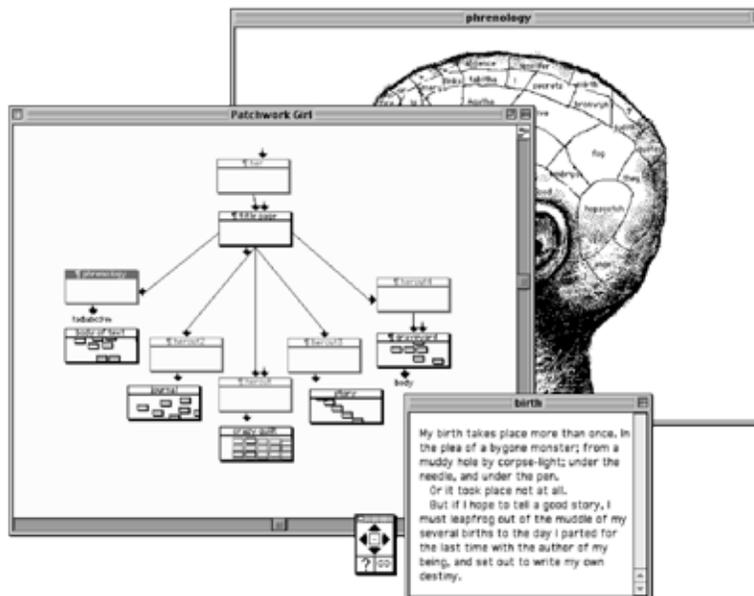
27 Gunnar Liestøl, «Wittgenstein, Genette y la narrativa del lector» en Landow, *Op. cit.*, p. 122

En 1455 Gutenberg inventó la imprenta, pero no el libro tal y como lo conocemos hoy. Los libros impresos antes de 1501 se llaman “incunables”. Esta palabra deriva de la palabra latina para “pañales” (*incunabula*), y se usa para indicar que estos libros son el producto de una tecnología todavía en su infancia [...] Los estridentes videojuegos y las confusas páginas web del actual entorno digital, están en un momento similar de su evolución técnica.²⁸

Tal como sucedió en las primeras décadas después de la invención de la imprenta, durante las cuales surgieron un sinnúmero de libros que emulaban manuscritos, en la época incunable de la narrativa digital se mira al libro impreso como un modelo familiar a seguir y como fuente inagotable de inspiración. Landow incluso afirma que con la ficción hipertextual pasará lo mismo que con el cine y la televisión “[...] que en cierto modo han desplazado la ficción basada en la imprenta, pero que se alimentan de ella y a su vez influyen en ella.”²⁹

PATCHWORK GIRL
Shelley Jackson
1995

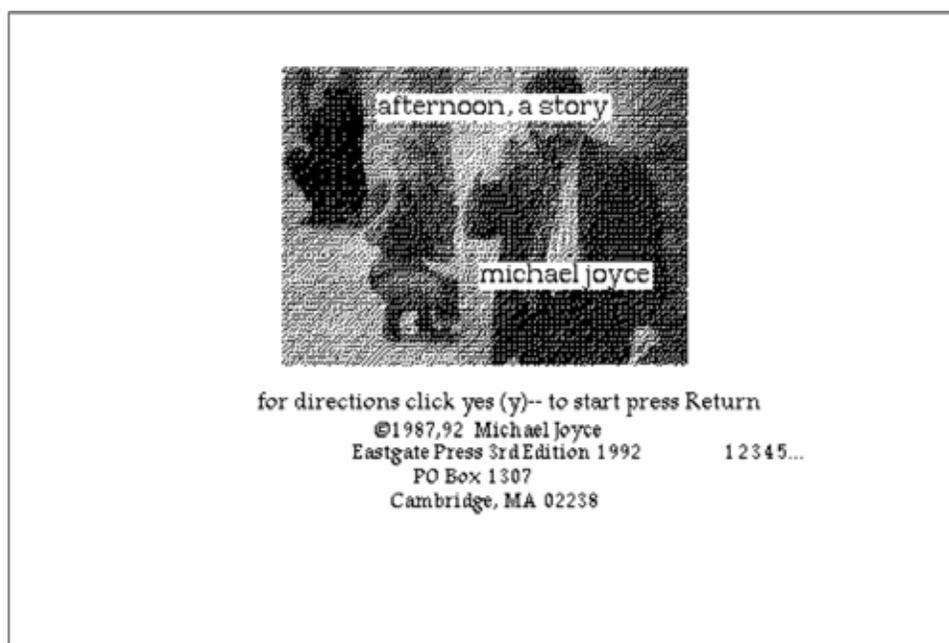
Relato de ficción hipertextual
basado en las novelas *Frankenstein*
de Mary Shelley y *The Patchwork*
Girl of Oz de L. Frank Baum.



28 Murray, *Op. cit.*, p. 40

29 Landow, «Dentro de veinte minutos...» en Nunberg, *Op. cit.*, p. 237

2. *Estructura de centros múltiples o indeterminada.* Forma de publicación hipertextual inherente al enlazamiento electrónico construida a partir de una intrincada red con muchos caminos posibles. Murray denomina a este tipo de estructura como narrativa hipertextual posmoderna en la que los textos “suelen tener más de un punto de entrada, muchas ramificaciones internas y ningún final claro”³⁰ de ahí que también se le conozca como indeterminada. En este tipo de narrativa se privilegia la libertad interpretativa e indagatoria del lector, al no estar condicionada por un orden específico de lectura o por la búsqueda de resolución del arco dramático.



AFTERNOON, A STORY
Michael Joyce
1987

Relato pionero de ficción
hipertextual escrito en 1987 y
publicado en 1990 por
Eastgate Systems®.

Aunque la estructura indeterminada puede resultar frustrante desde el punto de vista de la narrativa convencional, posee un gran potencial expresivo y de experimentación al liberar al lector de la necesidad de alcanzar un objetivo específico, del sentimiento de competencia o del peligro de tomar un camino equivocado.

³⁰ Murray, *Op. cit.*, p. 67

Murray se refiere a este libre e ilimitado vagabundeo por un docuverso hipertextual narrativo como “una experiencia rizomática”³¹ al identificarlo con el pensamiento nómada³² de Gilles Deleuze y Félix Guattari.

Respecto a la autoría de hipertextos de estructura fragmentada sin un orden canónico de lectura, Ryan apunta que el autor se enfrenta al reto de construir un sistema que asegure que “cada camino defina una lectura igualmente apropiada y convincente”³³ para que el lector pueda acceder a una experiencia satisfactoria y gratificante sin importar el camino elegido dentro de la red textual. La presente investigación retoma elementos de ambas estructuras en la formulación de un modelo orientado a la creación de una narrativa multilineal que proporcione una experiencia de lectura participativa y gratificante para el usuario.

31 *Ibid.*, p. 147

32 Deleuze y Guattari proponen un sistema de raíz rizomática como modelo de conectividad entre diversos sistemas de ideas.

33 J. Bolter, *Writing Space*, citado en Ryan, p. 265

1.3. LA AVENTURA DEL LECTOR ACTIVO: INMERSIÓN, INTERACCIÓN Y TRANSFORMACIÓN

La construcción de un relato multilínea requiere necesariamente de la expansión de la historia mediante la creación de múltiples posibilidades de desarrollo de la misma de entre las cuales el lector elegirá la que considere más adecuada a partir de sus preferencias o esquema cognitivo, lo que lo conduce a adoptar un papel más activo en el desarrollo de la trama.

Es importante acotar que la idea de un lector participativo no es originaria del entorno digital, ya que desde la década de 1960 la escuela de crítica literaria conocida como «teoría de la recepción» planteaba que “el acto de leer es todo menos pasivo: construimos narraciones alternativas según avanzamos [...], representamos las voces de los personajes en nuestra mente, [...] e insertamos la historia en el esquema cognitivo formado por nuestros conocimientos y creencias.”³⁴ No obstante, el medio digital posee cualidades nativas que posibilitan y fomentan una mayor participación del lector o, para ser más precisos, del usuario del texto.

Desde la perspectiva de Murray y Ryan el vínculo que se establece entre el lector y el relato interactivo se manifiesta a través de la inmersión, interacción y transformación. La inmersión se refiere a la condición ideal del lector o espectador con respecto a cualquier tipo de contenido escrito o audiovisual; mientras que la interacción y transformación son consideradas características formales e inherentes del entorno digital y, por consiguiente, de la narrativa no lineal. Aunque se trata de factores independientes, generalmente se les estudia como parte de un mismo fenómeno por la estrecha relación que guardan entre sí. Ya sea aislados o en conjunto, estos elementos son los que permiten al lector acceder a una experiencia significativa y distintiva del entorno digital, por lo que resulta esencial examinar más detenidamente cada uno de ellos.

34 Murray, *Op. cit.*, pp. 122-123

INMERSIÓN

El antropólogo Victor Turner utiliza el término *liminal*, derivado de la palabra «umbral» en latín³⁵, para referirse a los lugares u objetos que habitan literalmente en los límites de la experiencia cotidiana y que posibilitan una exploración más libre y desinhibida de la propia identidad al transportar al individuo a un lugar en la frontera entre la realidad y la fantasía.³⁶ En este sentido, las interfaces digitales pueden considerarse como objetos liminales al funcionar como un umbral entre la realidad exterior y el pensamiento interno del individuo, circunstancia que le permite acceder a emociones, intereses y comportamientos que normalmente sólo manifestaría en condiciones de cierta intimidad.

La imagen del umbral como puente entre lo real y lo imaginario ha estado presente en la tradición oral y escrita de culturas orientales, occidentales, modernas y primitivas, lo que revela su importancia y atractivo universal: “Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de ensueño, poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, donde pasará por una serie de pruebas. Ésta es la fase favorita de la aventura mítica.”³⁷ Janet Murray va más allá de la imagen del umbral como un lugar u objeto y la concibe como una experiencia, ya que proporciona al individuo un entorno fuera de sí mismo sobre el cual puede proyectar sus sentimientos, que denomina como trance (experiencia) de inmersión:

Utilizo el término [liminal] para referirme al umbral entre el mundo que percibimos como externo y los pensamientos que concebimos como fantasías. Cuando un narrador atrapa nuestra atención y nos deja absortos en su historia, estamos en un estado «de umbral», experimentando sensaciones y emociones reales por objetos imaginarios. Este es el trance de la inmersión.³⁸

35 *Limen* en latín en el original.

36 *Cfr.*, Sherry Turkle, *Alone together: why we expect more from technology and less from each other*, p. 213

37 Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras*, p. 61

38 Murray, *Op. cit.*, p. 112

En términos narrativos clásicos, la experiencia del lector de «estar presente» en un mundo imaginario puede explicarse con la metáfora de la transportación de los psicólogos Richard Gerrig y Victor Nell basada en la estructura del relato mitológico:

1. *Alguien («el viajero») es transportado.* El lector es llevado a tierras extrañas.
2. *En algún medio de transporte.* El libro como vehículo a tierras lejanas.
3. *Como resultado de la ejecución de determinadas acciones.* La lectura como actuación, el lector como constructor de la representación mental.
4. *El viajero se aleja a una cierta distancia de su mundo de origen.* Al cruzar el umbral el lector debe adaptarse a las leyes del nuevo mundo textual.
5. *Lo que hace que algunos aspectos del mundo de origen resulten inaccesibles.* Cuando el lector se encuentra absorto en la contemplación/construcción del mundo imaginario deja de ser consciente de su entorno inmediato.
6. *El viajero regresa al mundo de origen, transformado en cierta medida por el viaje.* La lectura como actividad educativa, el viajero que regresa de una aventura ya no es el mismo viajero que al inicio.³⁹



ULISES Y LAS SIRENAS

“La aventura es siempre y en todas partes un pasar más allá del velo de lo conocido a lo desconocido; las fuerzas que cuidan la frontera son peligrosas; tratar con ellas es arriesgado, pero el peligro desaparece para aquel que es capaz y valeroso.”
—Joseph Campbell

39 *Ibid.*, pp. 120-121

Por otro lado, Ryan denomina a este entorno fuera de la realidad como «mundo textual» en el cual el lector utiliza los enunciados de un texto como guía para construir en su imaginación una representación vívida de los mismos, haciendo uso de los “modelos cognitivos interiorizados, los mecanismos de inferencia, las experiencias vitales y los conocimientos culturales, incluidos aquellos que provienen de otros textos.”⁴⁰ Dicha representación no busca ser un reflejo exacto del mundo físico, sino recrear un mundo lo suficientemente real para que el lector pueda “habitarlo” durante un tiempo determinado. La autora distingue dos niveles de transportación a este mundo encantado:

1. *Transportación mínima.* Representación mental de un objeto particular que se encuentre en un tiempo y lugar diferente del espacio-tiempo del lector, creada a partir del lenguaje y de mecanismos cognitivos propios.
2. *Transportación completa.* Representación mental del objeto, del entorno que lo contiene y del propio lector en presencia del objeto, creada a partir de los aspectos estéticos del texto como el argumento, la narración, las imágenes y el estilo.⁴¹

Tal como existen diferentes niveles de transportación, también es posible identificar diversos grados de inmersión a partir del vínculo que el lector establece con el texto. De acuerdo a Ryan estos grados son:

- *Concentración.* El tipo de atención que se dedica a las obras difíciles sin alcanzar un estado de inmersión.
- *Implicación imaginativa.* El lector logra transportarse al interior del texto pero sigue siendo capaz de contemplarlo con un distanciamiento estético o cognitivo. La atención del lector está dividida entre la construcción del mundo textual y la calidad del trabajo del autor en el mundo real.

40 Ryan, *Op. cit.*, p. 118

41 Piénsese en la representación mental que llegan a provocar los textos de autores enciclopédicos como Faulkner, Borges o Tolkien.

- *Encantamiento*. El placer irreflexivo del lector que está tan completamente atrapado en la lectura que pierde de vista todo lo exterior a la misma, incluyendo las cualidades estéticas del trabajo del autor o el valor de las afirmaciones dentro del texto. El lenguaje desaparece para el lector.
- *Adicción*. Esta categoría cubre dos casos: a) la actitud del lector que busca escapar a la realidad pero no puede habitar el mundo textual, porque lo atraviesa demasiado rápido y compulsivamente⁴² y b) la pérdida de la capacidad para distinguir el mundo textual, especialmente el de ficción, del mundo real.⁴³

Aunque estos cuatro grados de inmersión fueron formulados en función del acto de lectura también son aplicables a la idea de inmersión en el entorno digital, ya que como se ha visto la experiencia de umbral es la experiencia de inmersión, ese espacio que el lector construye y habita durante su trance con el texto. No obstante, el medio digital permite al lector ir más allá de «estar presente» en un mundo imaginario debido a su naturaleza participativa que actúa como un amplificador de la inmersión:

[La inmersión es un] término metafórico derivado de la percepción física de estar sumergido en el agua [...] la sensación de estar rodeados por una realidad completamente diferente [...] que requiere toda nuestra atención y concentra nuestros sentidos. Nos divierte el movimiento fuera de nuestro mundo habitual, la sensación de alerta que se despierta al estar en un lugar nuevo, y el placer de aprender a moverse en él [...] en un medio participativo la inmersión implica aprender a nadar, a hacer las cosas que el nuevo entorno nos permite.⁴⁴

El deseo y necesidad ancestral y transcultural de entrar y deambular por un mundo fantástico o imaginario encuentra en el entorno digital el medio idóneo para alcanzar

42 Baste observar la dependencia provocada por herramientas como *Facebook*, el usuario puede pasar largos períodos de tiempo recorriendo su muro de noticias sin involucrarse con ningún contenido.

43 Ryan, *Op. cit.*, pp. 125-126

44 Murray, *Op. cit.*, p. 111

un estado pleno de inmersión —después de todo, tal como apunta de Kerckhove “la inmersión es la condición electrónica por excelencia”⁴⁵— gracias a su naturaleza participativa, conocida como interacción.

INTERACCIÓN

La tradición oral constituye el primer indicio de interactividad dentro del ejercicio narrativo al permitir el intercambio cara a cara en tiempo real entre el receptor y el emisor, a partir del cual el desarrollo o extensión de la historia se modificaba en términos expresivos o narrativos. Con el advenimiento y popularización del medio escrito —primero el manuscrito y después el libro impreso— este intercambio sincrónico quedó relegado de la tradición narrativa occidental.

El medio digital ha reintroducido esta “sensibilidad a la aportación del lector”⁴⁶ que si bien hoy en día no le es exclusiva, da lugar a manifestaciones claras y elocuentes de textualidad interactiva gracias a las cualidades de secuencialidad y participación que lo caracterizan. Hablar de secuencialidad dentro del entorno se refiere a la capacidad casi ilimitada de las interfaces digitales para ejecutar una sucesión de operaciones complejas relacionadas unas con otras, mientras que participación alude a que dichas interfaces responden a las acciones del usuario para detonar una nueva cadena de operaciones, lo que en términos narrativos significa que el texto interactivo hace uso de las aportaciones del lector para construir la historia.

Tal como sucede en la inmersión, existen diferentes niveles de interactividad determinados a partir de la apertura del soporte o sistema y de la intención o efecto de las contribuciones del usuario sobre el contenido:

45 Derrick de Kerckhove, *Los sesgos de la electricidad*, p. 4

46 Ryan, *Op. cit.*, p. 251

1. *Interacción reactiva (baja)*. No existe una acción deliberada del usuario. Ejemplo: Una obra de arte transitable que reaccione al ruido o movimiento de un grupo de espectadores.
2. *Interacción selectiva (media)*. El usuario elige entre varias alternativas, ya sea al azar o partir de «pistas» proporcionadas por el mismo texto. Ejemplo: Videojuegos de aventuras o acertijos.
3. *Interacción productiva (plena)*. El usuario introduce contenido propio a un sistema o máquina textual. Ejemplo: Juego virtual en tiempo real basado en texto (*Multi-User Dungeon*).⁴⁷



SCHEHERAZADE UND SULTAN SCHARIAR
Ferdinand Keller
1880

En la leyenda popular
Las mil y una noches la vida de
Scheherazada dependía de
mantener vivo el interés del Rey
Shahryar en sus relatos cada noche.

47 *Ibid.*, p. 249

Tanto en la interacción selectiva como en la productiva el usuario realiza una acción deliberada con el objetivo de incidir en mayor o menor grado en la máquina textual. Sin embargo, estos dos niveles de interactividad van más allá de la mera ejecución de una acción o actividad dentro del sistema, ya que además permiten al usuario percibir el resultado de sus aportaciones de una forma fehaciente y sincrónica:

Cuando nuestras acciones tienen resultados visibles, experimentamos el segundo tipo de placer [después de la inmersión] que proporcionan los entornos electrónicos: la conciencia de la propia actuación. La actuación es el poder de llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones.⁴⁸

Murray utiliza el término «actuación» para puntualizar el concepto de interacción dentro del entorno digital como una experiencia significativa y atractiva para el usuario, porque allí “encontramos un mundo que nuestra actuación es capaz de alterar dinámicamente.”⁴⁹ En este sentido el usuario del texto con interacción selectiva y productiva puede:

- *Determinar el argumento.* El usuario va eligiendo su trayecto dentro del texto de opción múltiple para alcanzar el fin de la historia.
- *Cambiar la perspectiva en el mundo textual.* El usuario puede cambiar el punto de vista, abrir una ventana con información adicional, etcétera.
- *Explorar el campo de lo posible.* El usuario puede explorar todas las alternativas de la historia para tener una visión global del texto.
- *Mantener la máquina textual en funcionamiento.* El usuario selecciona enlaces de forma aleatoria/exploratoria con el único objetivo de que aparezca más texto en la pantalla.
- *Recuperar documentos.* El usuario realiza peticiones de información específica al sistema que actúa como repositorio y guía al mismo tiempo. Introduce datos en el sistema para resolver problemas o avanzar en el juego.

48 Murray, *Op. cit.*, p. 139

49 *Ibid.*, p. 141

- *Evaluar el texto.* El usuario ingresa sus comentarios y opiniones en foros o secciones creadas con el propósito de retroalimentar al autor del texto.
- *Participar en la escritura del texto.* El usuario añade documentos o ingresa información al sistema de forma permanente.
- *Participar en un diálogo e interpretar papeles.* El usuario responde al sistema, o a otros usuarios del mismo sistema, mediante una conversación escrita.⁵⁰

Desde la perspectiva de autoría, el medio digital ofrece un entorno idóneo para la búsqueda de nuevas formas expresivas y de una mayor participación del lector en la construcción del significado del texto al permitir la escritura y lectura de textos interactivos de forma nativa. A través de la interacción el autor puede:

- *Controlar el progreso del lector en el descubrimiento de los hechos.* Al crear el sistema de enlaces que forman el texto interactivo, el autor establece cierta lógica de dependencia entre cada fragmento para guiar en mayor o menor grado la lectura del mismo.
- *Proponer y dejar que el lector explore versiones alternativas.* Cada bifurcación del relato corresponde a un mundo posible aún por develarse a partir de los enlaces o rutas que el usuario vaya seleccionando. Algunos sistemas incluso le permiten regresar sobre sus pasos para «corregir» el camino.
- *Permitir que el usuario amplíe determinadas pantallas o pasajes y observarlos más de cerca.* El sistema permite la creación de textos con diferente nivel de detalle: el usuario puede leer un capítulo completo o sólo un resumen, brincar un capítulo entero o ver una explicación detallada de uno o varios elementos en particular del capítulo en cuestión.
- *Interrumpir el discurso de una narración.* El autor puede irrumpir, frustrar, asombrar, sembrar la duda o esconder hechos del lector o usuario.
- *Proporcionar un contexto al usuario.* El autor puede incluir dentro del texto interactivo una explicación más detallada de algún suceso o personaje, material de apoyo y referencias intertextuales.⁵¹

50 Ryan, *Op. cit.*, pp. 251-256

51 *Ibid.*, pp. 256-258

Por tanto, la interactividad ofrece al lector la oportunidad de dejar de ser un mero espectador para convertirse en un «actor» de una historia porque sus acciones tienen un impacto relevante en la construcción y desarrollo de la misma, lo que le permite vincularse de forma más personal y significativa con el relato y transformarse en un auténtico usuario del texto. Pero en el entorno digital, en donde la única constante es lo mutable, un mismo relato se puede explorar desde diferentes puntos de vista de una forma que no sería posible sólo con la representación física del mismo.

TRANSFORMACIÓN

La configuración de los elementos que conforman el texto digital (forma y contenido) no depende de límites físicos como en el caso libro impreso, sino de un proceso dinámico e individual de lectura que permite al usuario acceder a múltiples secuencias o combinaciones potenciales—originales (previstas por el autor) o heréticas (descubiertas por el lector)— de los mismos elementos:

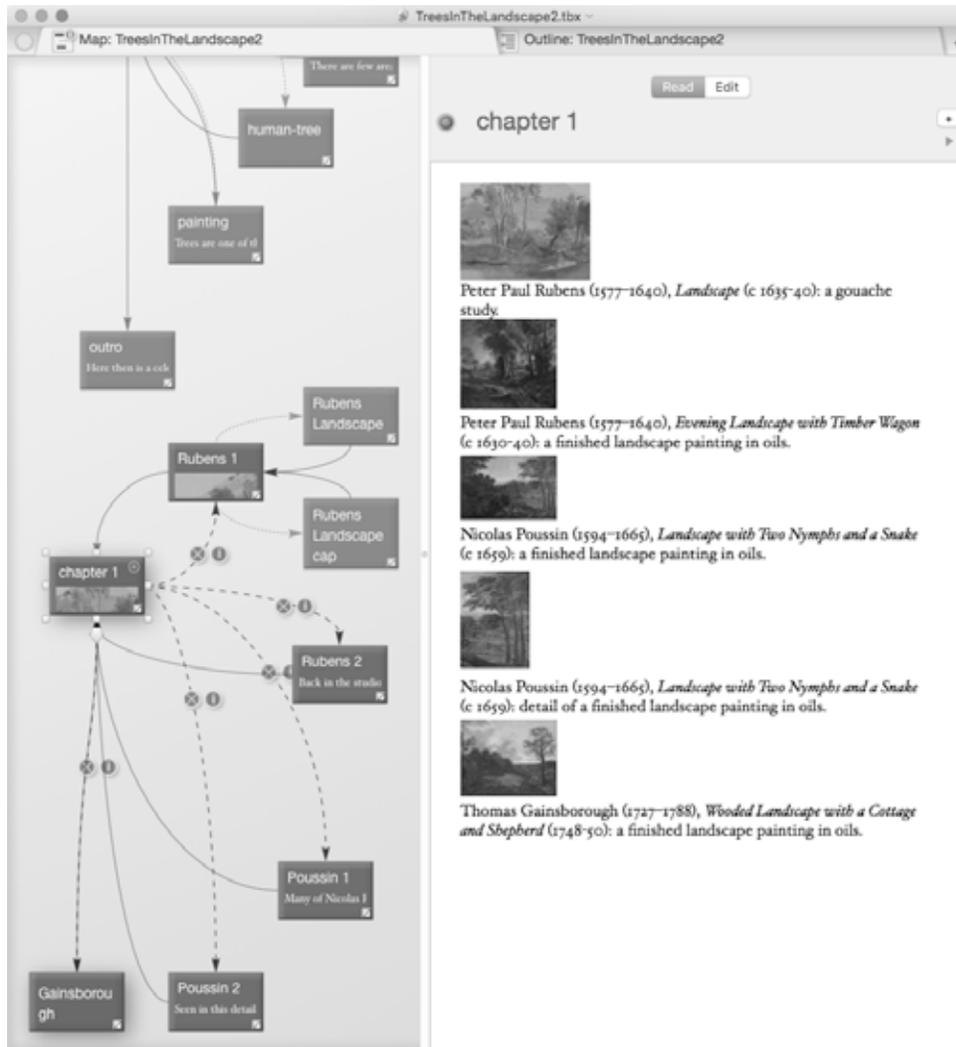
La visibilidad y, por lo tanto, la legibilidad de un texto electrónico se redefine dinámicamente según la perspectiva que el lector desee adoptar [...] Por tanto, en el entorno electrónico [...] el texto funciona como un territorio para la experimentación, en el centro del cual se encuentran los medios revolucionarios de escritura y lectura.⁵²

Diversos especialistas en literatura y cultura digital coinciden en las propiedades dinámicas de este entorno. Landow señala que todas las formas de textualidad previas al medio digital o electrónico generan textos cerrados, concluidos o estáticos al estar basados en una escritura física⁵³; mientras que en el entorno digital la palabra escrita es virtual, “una textualidad fluida, adaptable, abierta, capaz de ser procesada e infinitamente duplicada, [lo que] facilita el proceso de manipulación,

52 Luca Toschi, «Hipertexto y autoría» en Nunberg, *Op. cit.*, p. 210

53 Por lo tanto, cualquier medio impreso puede considerarse como un texto cerrado.

reconfiguración, reproducción y distribución del texto.”⁵⁴ Sven Birkerts sintetiza esta idea al observar que la diferencia existente entre el texto impreso y el digital es comparable a la disimilitud entre un «producto» y un «proceso».⁵⁵



STORYSPACE 3

Eastgate Systems©

Versión reciente del entorno de desarrollo de narrativa hipertextual *Storyspace*. En la imagen se muestra las rutas disponibles para el usuario, mismas que permanecen reconfigurables por el autor en todo momento.

54 Landow, «Dentro de veinte minutos...» en Nunberg, *Op. cit.*, p. 220

55 Aunque Birkerts considera que las tecnologías de la información e Internet socavan el proceso de creación literaria, destaca la coincidencia con Landow respecto a las propiedades dinámicas del texto digital.

Este territorio de experimentación resulta muy similar al lienzo de cualidades caleidoscópicas de Janet Murray ya mencionado, puesto que permite diferentes recorridos o configuraciones de una misma red textual, además de fomentar la creación y exploración de universos textuales complejos que demandan una mayor participación, tanto del autor como del usuario, en los procesos de escritura y lectura.

La autora advierte sobre la imposibilidad de enfrentarse a este medio mutable utilizando modelos de construcción y recepción propios de los medios lineales, ya que en el entorno digital el proceso de autoría consiste en la escritura del texto mismo (argumento o historia) y en la creación del protocolo o cadena de procedimientos que determinarán el grado y el tipo de participación del usuario en el desarrollo de la trama, es decir que “los escritores dependen de los lectores para construir y negociar el espacio de la historia.”⁵⁶

No obstante, esta construcción conjunta no significa que el usuario se convierta en coautor del texto—al contrario de la opinión más optimista de Landow— sino que le concede cierta agencia y oportunidad para un ejercicio creativo al permitirle la manipulación (gracias al poder interactivo-transformativo del medio) de los elementos narrativos y espacio-temporales contenidos en el protocolo definido por el autor; y esto, como ya se ha visto, no es propiamente autoría sino actuación. Este tipo de «actuación» comparte algunas características con lo que Aarseth define como la actividad extrañoemática del usuario del cibertexto, en la que el usuario realiza un esfuerzo adicional al de la lectura para llevar a cabo el intercambio literario.

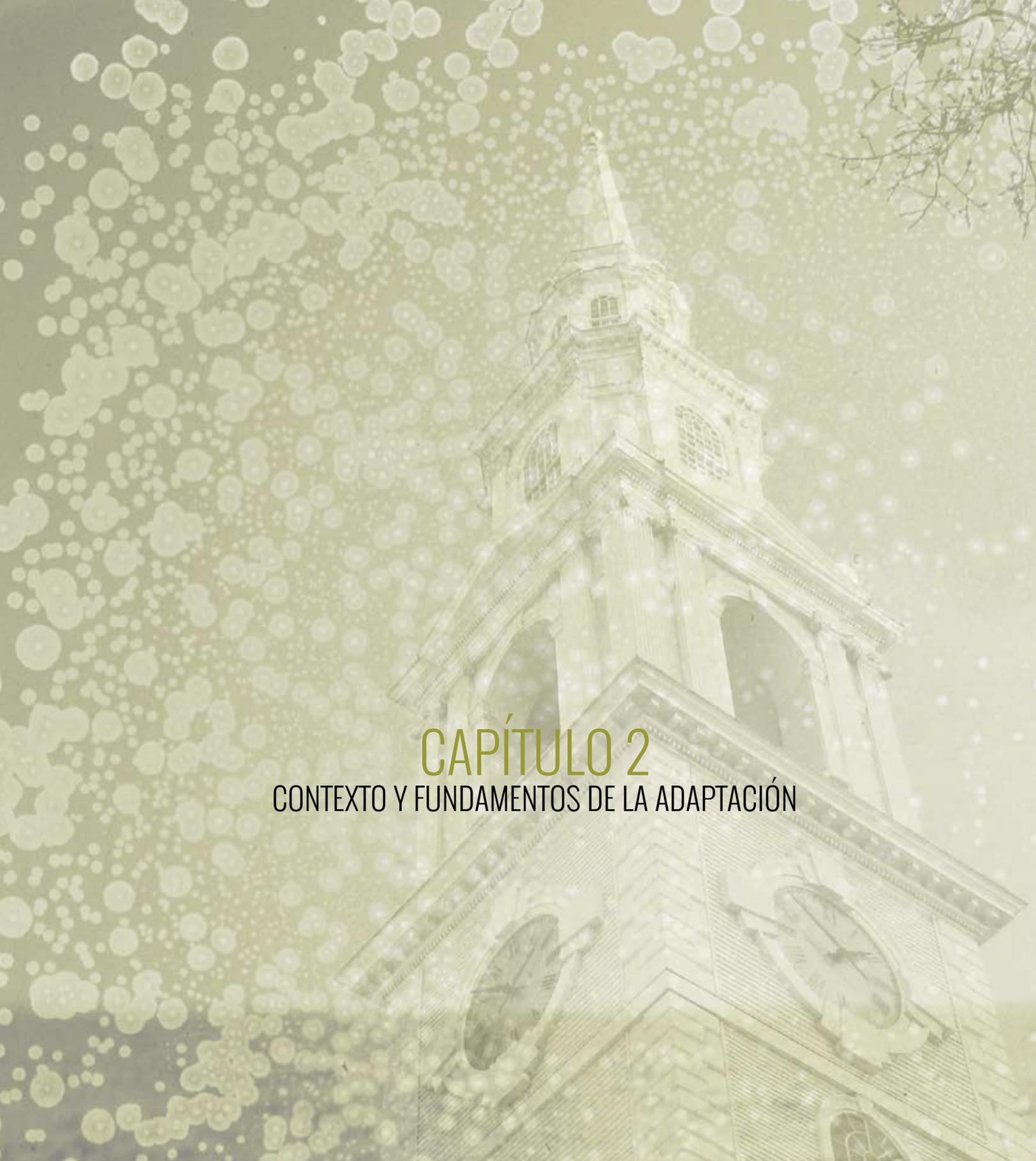
Sin duda, el potencial transformativo es lo que distingue al entorno digital de los otros medios y lo establece como un soporte flexible, ilimitado y abierto a la interacción del usuario, ya sea este un autor o lector, tal como lo propone Landow:

56 Gerard Gogging y Caroline Hamilton, «Narrative Fiction and Mobile Media after the Text-Message Novel» en Farman, J., *The Mobile Story*, p. 234. Tr. del A.

El gran poder definidor de la tecnología digital radica en su capacidad para almacenar información y proporcionar luego innumerables versiones virtuales de la misma a varios lectores, que pueden entonces manipularla, copiarla y hacer comentarios encima sin modificar el material que visionan los demás.⁵⁷

A manera de conclusión, se puede afirmar que el espacio digital es el terreno de la experiencia inmersiva, interactiva y transformativa por antonomasia en el que el usuario deja de lado el aparente rol pasivo —propio de las estructuras narrativas cerradas— para convertirse al mismo tiempo en artífice y habitante del texto mutable.

57 Landow, *Op. cit.*, p. 28



CAPÍTULO 2

CONTEXTO Y FUNDAMENTOS DE LA ADAPTACIÓN

La adaptación es la forma
en que las historias evolucionan y mutan
para ajustarse a nuevas épocas
y lugares diferentes.

— *Linda Hutcheon*

2.1. CONSIDERACIONES Y CARACTERÍSTICAS DE LA ADAPTACIÓN CONTEMPORÁNEA

La adaptación no es fenómeno reciente, reflexiona Linda Hutcheon⁵⁸ en *A Theory of Adaptation*, ya que ha formado parte de la cultura occidental desde siempre para encontrar uno de sus puntos más altos durante la era victoriana, cuando se buscaba que una historia apareciera en todos los medios disponibles de la época. La cultura posmoderna no escapa a la herencia de este hábito victoriano sino por el contrario, lo amplifica debido a la profusión y evolución de los medios y al estudio de los mismos. Ahora una historia puede reconfigurarse incontables veces y aparecer en cine, radio, televisión, parques temáticos y diversas plataformas digitales que van desde una sencilla publicación digital (*eBook*) hasta sofisticados desarrollos de realidad virtual. La adaptación resulta tan intrínseca a la narrativa occidental contemporánea que la reflexión del filósofo y crítico literario alemán Walter Benjamin se antoja más vigente que nunca: “narrar historias es siempre el arte de repetir historias.”⁵⁹



ANUNCIO DE LA OBRA DE TEATRO
DR. JEKYLL Y MR. HYDE
Penny Illustrated Paper
1888

La novela *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (1886) de R. L. Stevenson representa uno de los ejemplos más representativos del furor por la adaptación durante el período victoriano.

58 Cfr., Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, p. xiii

59 W. Benjamin, *The task of the translator*, citado en Hutcheon, p. 2. Tr. del A.

En la actualidad la cantidad de trabajos basados o inspirados en otros trabajos⁶⁰ crece día a día —basta ver la cartelera cinematográfica o teatral para darse cuenta del gran porcentaje de proyectos artísticos y de entretenimiento producto de una adaptación—y más aún, la clasificación de productos definidos como adaptación es más flexible. Desde el punto de vista del especialista o académico, la adaptación puede ser una cosa (producto), un proceso (diálogo entre dos textos que producen un nuevo significado) o un fenómeno intertextual (demostración de relaciones, referencias o alusiones textuales) e incluso hay quienes reconocen la adaptación como las tres cosas a la vez.⁶¹ A pesar de esto, Linda Hutcheon⁶² advierte que una gran parte de la crítica académica y periodística todavía considera a las adaptaciones como productos secundarios, derivativos o culturalmente inferiores.

Si es verdad que las adaptaciones resultan creaciones tan inferiores y secundarias, entonces ¿por qué parecen haber tomado el control de la oferta cultural, artística y de entretenimiento en la actualidad? La respuesta indudablemente tiene que ver con la incesante demanda de contenido narrativo que trae consigo la aparición de nuevos medios y canales de difusión masivos; no obstante, reflexiona la autora, “debe haber algo particularmente atractivo en la adaptación como adaptación.”⁶³

De la misma forma, Cathlena Martin,⁶⁴ coordinadora del programa de *Games Studies and Design* en la Universidad de Montevallo, señala que la perspectiva tradicional de ver el texto fuente como “original” y su adaptación como un derivado establece una rígida estructura jerárquica en la que el valor de la adaptación depende de su fidelidad a la fuente. No obstante, también señala que estudios recientes en adaptación se desprenden cada vez más de esta idea y tienden a enfocarse en el

60 En la presente investigación se utilizarán los términos “trabajo” y “texto” de manera indistinta para referirse a cualquier tipo de obra artística o de entretenimiento.

61 Cfr., Kate Newell, *Expanding Adaptation Network. From Illustration to Novelization*, p. 1

62 Cfr., Hutcheon, *Op. cit.*, pp. 2-3. Tr. del A.

63 *Ibid.*, p. 4. Tr. del A.

64 Cathlena Martin, «Charlotte’s Website: Media Transformation and the Intertextual Web of Children’s Culture» en Carroll, R., *Adaptation in Contemporary Culture: Textual Infidelities*, p. 85

juego intertextual inherente al medio y en el proceso mismo de transposición, dando énfasis al momento cultural en el que se genera y a la red de textos e influencias que lo constituyen.

Más que una estructura vertical encabezada por el texto fuente, algunos especialistas hoy abogan por una existencia lateral o paralela del conjunto de textos que buscan activamente tanto el recuerdo o reconocimiento de un texto original como su transformación; exploran una “persistencia temática y narrativa combinada con variación material”⁶⁵ por lo que la adaptación resulta ser mucho más que la simple reproducción de un texto original:

[...] la adaptación es una forma de repetición sin replicación, el cambio es inevitable, aún sin ninguna actualización o alteración consciente del entorno. Y con el cambio vienen las modificaciones correspondientes a la valencia política e incluso al significado mismo de las historias.⁶⁶

La adaptación comienza a entenderse como un ejercicio en el que “cada ‘regreso’ [a una misma historia] es inevitablemente transformador de su objeto —ya sea que se trate del texto original o del recuerdo del primer encuentro—”⁶⁷ y que puede incluso incidir en la evolución, relevancia o expansión del objeto origen. En cierto sentido pareciera un trabajo de restauración constante que permite experimentar una obra en nuevos y diferentes contextos gracias a su potencial de “reconectar, revisar, reactivar y reconfigurar”⁶⁸ su material fuente.

65 Hutcheon, *Op. cit.*, p. 4. Tr. del A.

66 *Ibid.*, p. xviii. Tr. del A.

67 Carroll, *Op. cit.*, p. 1. Tr. del A.

68 S. Cardwell, *Adaptation Revisited: Television and the Classic Novel*, citada en Cutchins, D., Raw, L., Welsh, J., *Redefining Adaptation Studies*, p. 46. Tr. del A.

HACIA UNA DEFINICIÓN DE ADAPTACIÓN

El concepto de adaptación ha sido explorado por autores de diferentes ámbitos, lo que ofrece diferentes perspectivas que se completan para cubrir diversos aspectos teóricos y prácticos, así como las aplicaciones del término. Linda Hutcheon define la adaptación como “una revisitación extendida, deliberada y anunciada de un trabajo particular” que logra conjuntar la experiencia de lo familiar con el deleite de la sorpresa, por lo que la adaptación “involucra [al mismo tiempo] memoria y cambio, persistencia y variación.”⁶⁹ La autora rompe con la idea de fidelidad al texto fuente y establece al cambio y la variación como elementos esenciales, por lo que en su opinión la clave de una buena adaptación reside en la habilidad y creatividad del adaptador para apropiarse del material fuente y su capacidad para generar un texto autónomo que “no sólo provea una perspectiva única de su tópico o tema, sino que también presente una forma de recombinar la materia intelectual que despierte una mayor creatividad.”⁷⁰

La adaptación, continúa Hutcheon,⁷¹ resulta comparable al proceso de traducción en el que no se produce una copia textual o reproducción exacta del texto original en otro idioma, sino una transposición de un sistema de signos (lenguaje, ideas) a otro, lo que obliga al traductor a la revisión y reinterpretación del texto original influido por factores diversos como las demandas de un nuevo medio (tanto formales como textuales), la audiencia, la intención del adaptador o el contexto de creación y recepción. En este mismo orden de ideas, el teórico de cine Dudley Andrew la explica como “la adecuación de un sistema de signos cinematográficos [o de otra índole] con un logro anterior en algún otro sistema [...] en estricto sentido la adaptación es la apropiación del significado de un texto previo.”⁷²

69 Hutcheon, *Op. cit.*, p. 170-73. Tr. del A.

70 Julie Grossman, *Literature, Film, and Their Hideous Progeny: Adaptation and ElasTEXTity*, p. 5. Tr. del A.

71 Hutcheon, *Op. cit.*, p. 16, 142

72 D. Andrew, «The Well-Worn Muse: adaptation in film history and theory», citado en McFarlane, B., *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*, p. 21. Tr. del A.

El crítico de cine británico Neil Sinyard compara la adaptación con la crítica literaria, ya que la construcción del ensayo crítico se enfoca en la identificación y análisis de los temas centrales de un trabajo dado, de la misma forma que la adaptación “selecciona algunos episodios, excluye otros... Se enfoca en áreas específicas, expande o contrae los detalles y da vuelo a la imaginación [...] Durante este proceso, como sucede con la mejor crítica, es posible alumbrar el original con una nueva luz.”⁷³

Para los académicos Richard J. Hand y Katja Krebs la adaptación es “un acto de conversión creativa, o más bien, de reescritura... un proceso creativo que refleja la ideología y manipulación del sentido en las culturas híbridas.”⁷⁴ Dicha “reescritura”, afirma Julie Sanders⁷⁵ en *Adaptation and Appropriation*, trasciende la simple imitación para convertirse en literatura incremental vía “un procedimiento amplificatorio ocupado en la adición, expansión, acreción e interpolación” del texto fuente, frecuentemente orientado a ofrecer un comentario sobre el mismo o a “hacer los textos relevantes o fácilmente comprensibles para nuevas audiencias”.

El término adaptación es generalmente utilizado de forma indistinta para referirse tanto al proceso para generar una adaptación como al producto resultante. Sin embargo, existen importantes diferencias conceptuales:

- *La adaptación como producto.* Una transposición anunciada y reconocible de un trabajo previo. Dicha “transcodificación” puede darse de un medio a otro (literatura a cine), de un género a otro (épica a novela) o cambiar el contexto del texto fuente. La transposición también puede involucrar un paso de lo real (hechos históricos, biográficos) a lo ficcional (novela histórica, dramatizaciones).

73 N. Sinyard, *Filming Literature: The Art of Screen Adaptation*, citado en Cutchins y otros, pp. 12-13. Tr. del A.

74 R. Hand, K. Krebs, *Journal of Adaptation in Film & Performance*, citados en Newell, p. 6. Tr. del A.

75 Julie Sanders, *Adaptation and Appropriation*, pp. 18-19. Tr. del A.

- *La adaptación como proceso.* Un acto creativo primero de reinterpretación y luego de recreación. Dicho acto puede llegar a ser visto como un acto de apropiación o rescate, dependiendo del punto de vista del espectador/lector y de la intención del adaptador.
- *La adaptación como proceso de recepción.* Una forma sostenida de intertextualidad entre el trabajo adaptado y el recuerdo del espectador/lector de otros textos. La adaptación puede ser vista como “un texto derivado [y recibido a partir] de otro texto preexistente”,⁷⁶ es decir, como un texto en segundo grado.⁷⁷

Esta polifonía de perspectivas más que acotar, termina de liberar al concepto de adaptación y al adaptador de las ataduras del criterio de fidelidad y expone su dualidad intrínseca como producto y como proceso, característica que pareciera ser ignorada por creadores y audiencias.

CARACTERÍSTICAS

La adaptación es experimentada como tal a partir de características formales específicas que Hutcheon y Sanders clasifican como:

1. *Intención deliberada y anunciada de adaptar un trabajo previo.* Para experimentar una adaptación, “es necesario que la reconozcamos como tal y que conozcamos el texto [fuente] adaptado, permitiéndole oscilar en nuestra memoria junto con lo que estamos experimentando.”⁷⁸ Usualmente la adaptación anuncia abiertamente su relación con un texto previo —aunque Deborah Cartmell e Imelda Whelehan⁷⁹ reconocen la existencia de “adaptaciones encontradas”, aquellas que no hacen

76 Gérard Genet, *Palimpsests: Literature in the Second Degree*, p. 5. Tr. del A.

77 Hutcheon, *Op. cit.*, p. 7-8

78 Hutcheon, *Op. cit.*, pp. 120-21. Tr. del A.

79 Cfr., D. Cartmell, I. Whelehan, *Screen Adaptation: Impure Cinema*, citadas en Grossman, p. 106

explícita su relación con su texto fuente— mediante la frase “basado en” o “adaptado de” con la que se “señala una relación con un texto fuente informante”.⁸⁰

Hutcheon⁸¹ puntualiza que para la audiencia familiarizada con el texto fuente, ya sea por contacto directo o por una referencia informada de circulación general, se crea un horizonte de expectativas. La audiencia concedora del material origen esperará que la adaptación cumpla con ciertas convenciones temáticas o estructurales, además de apelar a la memoria o recuerdo de su experiencia con el texto original. Por el contrario, si la audiencia no sabe que se enfrenta a una adaptación o desconoce por completo el texto fuente, esta será experimentada como cualquier otro trabajo, por lo que ambos casos deberán ser considerados por el adaptador.



ROMEO + JULIET
Baz Luhrmann
1996

En el caso de los textos canónicos el horizonte de expectativas se crea a partir de convenciones temáticas y estructurales de conocimiento general. En cualquier adaptación de *Romeo y Julieta* de William Shakespeare la expectativa siempre será una historia de amor de trágico desenlace debido a la rivalidad entre dos clanes familiares.

80 Newell, *Op. cit.*, p. 3-4. Tr. del A.

81 *Vid.*, Hutcheon, *Op. cit.*, pp. 120-22

2. *Vinculación clara y sostenida con un trabajo previo.* Para que un trabajo derivado sea considerado como una adaptación debe mantener una relación explícita y directa con texto fuente que más allá de la simple alusión. Charles Musser observa que “el citado, limitado o literal, la alusión o evocación no son formas de adaptación en el sentido estricto del término, ya que las conexiones que se movilizan entre los dos textos no son suficientemente sostenidas para involucrar adaptación”,⁸² para Musser existe una clara diferencia entre la adaptación y los *textos que aluden a otros textos*. El cambio es esencial en una adaptación, pero también lo es la memoria, el recuerdo de la experiencia con el trabajo fuente, ya que de acuerdo con Sanders⁸³ la adaptación prolonga o extiende el placer derivado del primer encuentro con el texto original, por lo que la evocación sostenida del mismo es un factor decisivo en su experimentación.

3. *Énfasis en la repetición y la diferencia con el trabajo previo.* El sentido de similitud y diferencia entre textos invocados y el interjuego entre la expectativa de la repetición con la sorpresa de la diferencia es lo que a juicio de Sanders⁸⁴ activa el placer de la experiencia en la adaptación. A fin de experimentar esta similitud y diferencia, el público recurre a sus recuerdos del trabajo original por lo que en definitiva la adaptación no busca suplantar o borrar esa memoria, ya que “la misma persistencia y sobrevivencia del texto fuente permite el continuo proceso de lecturas yuxtapuestas cruciales para la [...] adaptación y [el placer del] lector o espectador al identificar [dichas] relaciones intertextuales.”⁸⁵

82 C. Musser, «The Devil's Parody: Horace MacCoy Appropriation and Reconfiguration of two Hollywood Musicals», citado en Newell, p. 4. Tr. del A.

83 *Cfr.*, Sanders, *Op. cit.*, pp. 24-25

84 *Ibid.*, p. 25

85 *Ídem.*

INTERTEXTUALIDAD

De acuerdo con Linda Hutcheon,⁸⁶ la adaptación como adaptación —toda vez que el espectador está familiarizado con el texto fuente— es un proceso dialógico en el que el receptor reconoce de forma continua las similitudes y diferencias entre el texto que ya conoce y el que está experimentando; lo que la convierte en una exploración o expresión de intertextualidad. Resulta pertinente aclarar que la complejidad y extensión de intertextualidad en sí misma rebasa por mucho el alcance y propósito de este documento, por lo que su acepción en la presente investigación está alineada a la perspectiva seminal de Hutcheon y que Sanders y otros autores comparten.

El término intertextualidad, acuñado por la filósofa y crítica literaria Julia Kristeva, surgió como producto de las reflexiones y cuestionamientos planteados por los post-estructuralistas franceses en la década de 1960 sobre el origen, creación y “relación de un trabajo individual con otros trabajos e incluso con un sistema cultural entero”⁸⁷:

Julia Kristeva [...] formuló el término *intertextualité* en su ensayo ‘The Bounded Text’ para describir el proceso por el cual cualquier texto se convierte en ‘una permutación de textos, una intertextualidad’. El enfoque de Kristeva, impulsado por la semiótica, estaba enfocando en la forma en cómo los textos son permeados por los signos, significantes y enunciados de la cultura en la que participan o de la que derivan.⁸⁸

La intertextualidad hoy en día está más orientada a examinar “cómo los textos acompañan y responden a otros textos, tanto en el proceso de su creación y composición como en términos de la respuesta individual del lector o espectador”,⁸⁹

86 Cfr., Hutcheon, *Op. cit.*, p. 21

87 *Ibid.*, p. 21. Tr. del A.

88 Sanders, *Op. cit.*, p. 2. Tr. del A.

89 *Ídem.*

lo que “desafía las nociones post-románticas dominantes sobre originalidad, unicidad y autoría”.⁹⁰ Vistos a través del filtro de la intertextualidad, los textos aparecen “como mosaicos de referencias visibles e invisibles, escuchadas y silenciosas; siempre están siendo escritos y leídos. Lo mismo sucede con la adaptación, con la salvedad que esta es reconocida como adaptación de ciertos *textos específicos*”⁹¹ que dependen del lector o espectador para la construcción de su significado: “Tal como un texto no está cerrado, produciendo significado sólo para y dentro de sí mismo, ninguna audiencia lee un texto en sí mismo. Los lectores hacen uso en la lectura de sus experiencias con otros textos, con otros medios y de sus vivencias personales.”⁹²

Es posible afirmar que el placer de la adaptación reside en la multiplicidad de relaciones intertextuales que provoca en el lector o espectador. Este placer intertextual, es decir, la participación o “entendimiento del interjuego entre textos”⁹³ además de requerir del conocimiento de un trabajo previo por parte de la audiencia, también se nutre en gran medida del nivel de alfabetización del espectador en medios y géneros narrativos, lo que puede resultar en una experiencia favorable para la audiencia al motivar su complicitad, pero también se corre el riesgo de un resultado elitista que, muy por el contrario, podría llegar a alienar al espectador.

La intertextualidad, observa Gerry Canavan,⁹⁴ ofrece una manera de ver la adaptación más allá del simple comparativismo con el texto fuente, porque deja de lado el criterio de fidelidad y pone el foco en las múltiples y complejas redes de influencia que informaron el proceso de transposición. Incluso hay autores que consideran que el énfasis en fidelidad puede ir en detrimento de otros aspectos fundamentales en la creación y recepción de una adaptación:

90 Hutcheon, *Op. cit.*, p. 21. Tr. del A.

91 *Ídem.*

92 Newell, *Op. cit.*, p. 7. Tr. del A.

93 Hutcheon, *Op. cit.*, p. 117. Tr. del A.

94 Gerry Canavan, «You Think You Know the Story: Novelty, Repetition, and Lovecraft in Whedon and Goddard's *The Cabin in the Woods*» en Hassler-Forest, D., Nicklas, P., *The Politics of Adaptation*, p. 201

Decir que una [adaptación] está basada en una novela es darle importancia a un —y para muchos, crucial— elemento de su intertextualidad, pero nunca será el único [...] el clima cultural y social predominante en el momento de su creación (especialmente cuando la nueva versión no sucede inmediatamente después de la publicación de la novela) son dos grandes determinantes en la formulación de cualquier [trabajo], ya sea una adaptación o un trabajo original.⁹⁵



KING KONG
Peter Jackson
2005

En la versión de Peter Jackson se menciona a Fay Wray (izquierda), protagonista de la versión original de *King Kong* de 1933, como una posible candidata a estelarizar la película que el menospreciado director Carl Denham (personaje interpretado por Jack Black en la versión de Jackson) pretende filmar en la misteriosa Isla Calavera. El papel acabaría en manos de la desconocida actriz Anne Darrow (Naomi Watts, derecha).

El proceso de construcción y recepción de una adaptación (o de cualquier obra) es inseparable de las experiencias y el entorno del creador y el espectador, de manera que “contiene” una multiplicidad de lecturas y perspectivas a partir de los mismos elementos de forma y contenido. En palabras de Janet Murray, la adaptación es en definitiva un proceso y un producto caleidoscópico.

95 McFarlane, *Op. cit.*, p. 21. Tr. del A.

TIPOS DE ADAPTACIÓN

Diversos autores han reconocido la necesidad de distinguir diferentes tipos de adaptación para auxiliar la labor tanto del crítico como del mismo adaptador. La mayoría parece coincidir con un parámetro de clasificación dictado por la cercanía con el texto original, lo que da lugar a tres grandes categorías independientes de cualquier juicio de valor:

- a. *Transposición.* En la transposición el material fuente es llevado a nuevas audiencias a través de las convenciones estética y formales de un nuevo medio con una “mínima interferencia aparente”⁹⁶ o modificación. Sanders⁹⁷ aclara que la transposición del trabajo fuente también puede llevarse a cabo en términos culturales, geográficos y/o temporales.

300

Dir. Zack Snyder
2006

Adaptación al cine de la novela gráfica homónima (1998) de Frank Miller. La versión cinematográfica se apoya en la recreación puntual de las viñetas clave del material de origen.



⁹⁶ McFarlane, *Op. cit.*, p. 10. Tr. del A.

⁹⁷ Vid., Sanders, *Op. cit.*, p. 20

- b. *Comentario.* En el comentario el trabajo fuente sufre algún tipo de alteración a manos del adaptador, consciente o inconscientemente, que se manifiesta como “un cambio de intención por parte del [adaptador]”⁹⁸ en alguno de sus elementos sin llegar a la infidelidad. Para Sanders⁹⁹ se trata de trabajos con una mayor carga cultural, ya que suelen ofrecer la opinión o punto de vista del adaptador respecto al texto fuente, a su propia adaptación o a ambos.



THE TERROR
AMC
2018

Adaptación televisiva de la novela homónima (2007) de Dan Simmons que ficcionaliza el destino final de la expedición del Captain Sir John Franklin al Ártico en 1845. La serie hace explícito y enfatiza el colapsamiento de la visión occidental cuando es confrontada por una estructura de poder diferente.

98 McFarlane, *Op. cit.*, p. 10-11. Tr. del A.

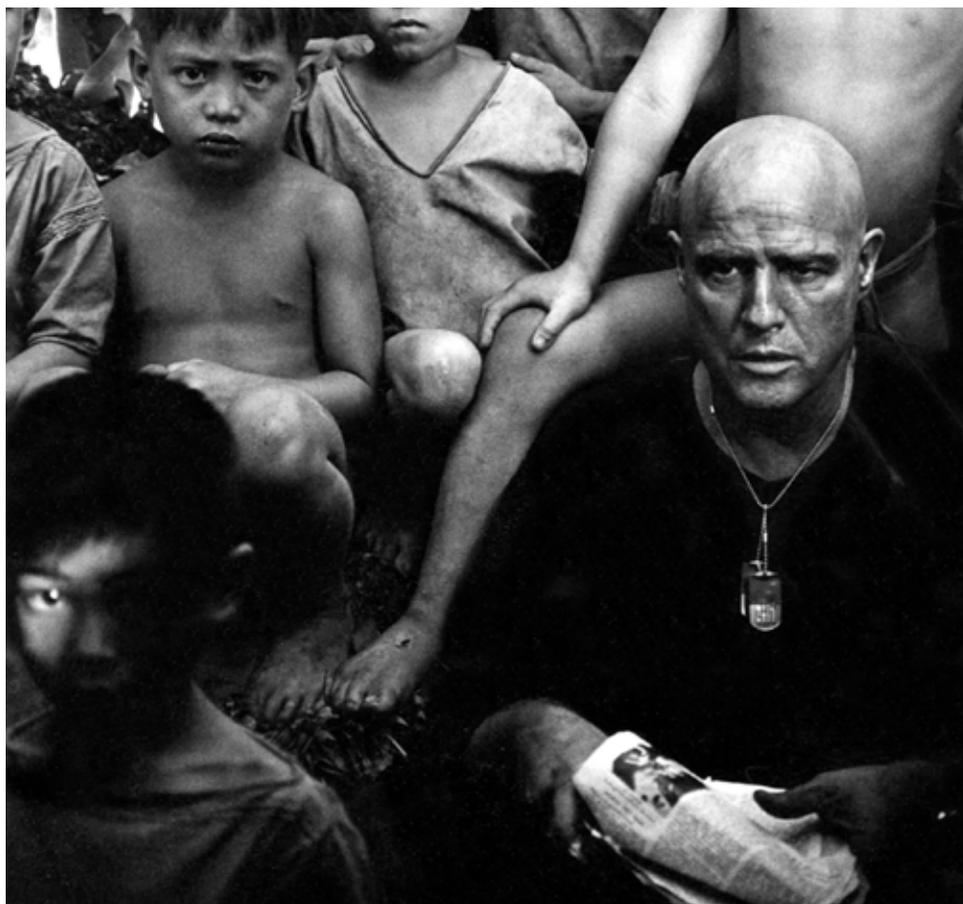
99 *Vid.*, Sanders, *Op. cit.*, pp. 21-22

- c. *Analogía*. En ella el adaptador debe alejarse “considerablemente del material fuente en aras de crear una nueva obra artística.”¹⁰⁰ Sanders¹⁰¹ explica que en este tipo de adaptación estar familiarizado con el trabajo fuente puede enriquecer la experiencia de la audiencia, pero no es factor determinante para su disfrute como un trabajo nuevo.

APOCALIPSIS

Dir. Francis Ford Coppola
1979

La cinta, basada en *El corazón en las tinieblas* (1899) de Joseph Conrad, retoma la premisa imperialista de la novela para abordar el complicado tema de la guerra de Vietnam y sus devastadores efectos en la *psique* estadounidense.



¹⁰⁰ McFarlane, *Op. cit.*, p. 11. Tr. del A.

¹⁰¹ Vid., Sanders, *Op. cit.*, pp. 22-23

Vale la pena mencionar que existen otras clasificaciones que parecen derivar de un principio similar, como la formulada por Dudley Andrew quien divide la adaptación en “Préstamo, intersección y fidelidad de transformación”¹⁰² (siendo Préstamo la categoría más alejada de la fuente) o la de Michael Klein y Gillian Parker que por el contrario, concede el primer lugar de importancia a la “fidelidad como el principal empuje de la narrativa”, el segundo a la conservación “del corazón de la estructura narrativa mientras que se reinterpreta significativamente o [...] se deconstruye el texto fuente” y el tercero al caso en el que “la fuente es mera materia prima, simple ocasión para un trabajo original.”¹⁰³

Desde una perspectiva más práctica el académico británico Richard J. Hand ha desarrollado *cinco estrategias creativas de adaptación* que constituyen un *set* de herramientas narrativas básicas y concretas para todos aquellos interesados tanto en el análisis como en el desarrollo de una adaptación:

1. *Omisión*. Cuando cierto contenido narrativo o textual se pierde.
2. *Adición*. Cuando material narrativo o textual completamente ajeno a la fuente es añadido.
3. *Marginalización*. Cuando elementos temáticos pierden relevancia.
4. *Expansión*. Cuando elementos temáticos sugeridos en la fuente cobran mayor relevancia.
5. *Alteración*. Cuando elementos temáticos, eventos narrativos, estilo textual y demás son modificados.¹⁰⁴

Dichas estrategias posibilitan la transposición o recodificación de los diferentes elementos de la historia a adaptar como la temática, época, personajes, sucesos, contexto, universos, puntos de vista, consecuencias, entre los que destacan:

¹⁰² D. Andrew, citado en McFarlane, p. 11. Tr. del A.

¹⁰³ M. Klein y G. Parker, *The English Novel and the Movies*, citados en McFarlane, p. 11. Tr. del A.

¹⁰⁴ R. J. Hand, «It Must All Change Now» en Cutchins y otros, *Op. cit.*, p. 26

- *Temas*. Quizás los elementos más adaptables a diferentes medios, géneros y contextos.
- *Personajes*. Elementos cruciales en la transposición, ya que influyen directamente en el espectador a través de una identificación, alineación y lealtad con los personajes.
- *Eventos*. Los diferentes eventos de la historia generalmente están sujetos a cambios radicales, sobre todo en términos de su orden en la trama.
- *Tiempo y ritmo*. Elementos altamente adaptables, sobre todo en casos de adaptación a un medio diferente que requieren de cierta compresión o expansión temporal.
- *Punto de vista*. Elemento frecuentemente utilizado cuando la adaptación busca una mayor divergencia del texto fuente.
- *Punto de inicio o conclusión*. Un cambio en el inicio o final puede transfigurar por completo el sentido de la historia, por lo que resulta uno de los elementos más utilizados.¹⁰⁵

Por último, cabe mencionar que existen otras formas narrativas que frecuentemente son confundidas con adaptaciones (secuelas, precuelas y *fan-fiction*) porque parecen operar bajo las mismas estrategias y elementos. Sin embargo, “existe una diferencia entre nunca querer que una historia termine [principal motivación detrás de estas formas narrativas]... y querer contar la misma historia de diferentes maneras una y otra vez.”¹⁰⁶

105 Hutcheon, *Op. cit.*, pp. 10-12

106 *Ibid.*, p. 9. Tr. del A.

EL ROL DEL ADAPTADOR

Tal como una adaptación no es una simple réplica de un trabajo previo, la labor del adaptador va mucho más allá de la mera duplicación de un texto. DeWitt Bodeen, reconocido guionista de la época dorada de Hollywood, explicaba el trabajo del adaptador de la siguiente forma: “La adaptación [...] es, sin duda, una labor creativa que requiere de una especie de interpretación selectiva, junto con la habilidad para recrear y sostener una atmósfera dada.”¹⁰⁷ Con esta afirmación Bodeen prefiguraba lo que especialistas en teoría de la adaptación hoy identifican como las actividades claves del adaptador: interpretación selectiva y recreación de una historia preexistente.

Aunque la visión post-romántica de autoría y originalidad tiende a desestimar el trabajo del adaptador —lo que da origen a un doble discurso valorativo: si la adaptación es fiel al trabajo fuente, entonces carece de originalidad; pero si muestra cierto grado de innovación, entonces se ha sacrificado en mayor o menor grado la lealtad al texto fuente— Hutcheon¹⁰⁸ afirma que el adaptador inevitablemente se ve inmerso en un complejo proceso dual, primero de interpretación del texto fuente y luego de transposición del mismo a otro medio o entorno; además de adquirir la responsabilidad de adaptar el trabajo de otro autor y hacer de esa adaptación una creación autónoma. En este sentido, el texto fuente se convierte en una especie de repositorio de instrucciones lógico-narrativas del cual el adaptador puede retomar o descartar elementos, expandir o simplificar ideas, de acuerdo a sus capacidades e intereses creativos, expresivos e incluso políticos.

Desde otra perspectiva, Kate Newell equipara la labor del adaptador a la del cartógrafo quien debe “mapear, seleccionar, interpretar y representar el material de tal manera que pueda guiar a la audiencia a través de un terreno textual y narrativo específico”,¹⁰⁹ por lo que la transposición de una historia y el universo que la contiene

¹⁰⁷ D. Bodeen, «The Adapting Art», citado en McFarlane, p. 7. Tr. del A.

¹⁰⁸ Cfr., Hutcheon, *Op. cit.*, pp. 84-85

¹⁰⁹ Newell, *Op. cit.*, p. 54. Tr. del A.

“no sólo está sujeta a las demandas del género [narrativo] y del medio..., sino también al temperamento y talento del adaptador —y a sus intertextos individuales a través de los cuales se filtran los materiales que están siendo adaptados.”¹¹⁰

Las intenciones y motivaciones que impulsa al adaptador a elegir un trabajo específico para ser llevado a otro medio o género pueden responder a necesidades de índole muy diversa (personales, económicas, artísticas, políticas, geográficas), mismas que definirán su postura frente al texto fuente durante las fases de interpretación y reescritura, por lo que se puede afirmar que la adaptación es un proceso y un producto flexible en el que existen “tantas oportunidades de divergencia como de adherencia, de asalto como de homenaje.”¹¹¹

No obstante, no se debe perder de vista que el texto original es resultado del esfuerzo creativo de otra persona y por ello, el adaptador adquiere la responsabilidad y compromiso de ofrecer una perspectiva informada sobre el trabajo y su autor (sin importar si su objetivo es homenajear o cuestionar la obra o al autor); además de enfrentar el reto de construir un texto autónomo que logre sostenerse por sí mismo frente a aquellas audiencias no familiarizadas con la obra original. Más allá del motivo que ilumine el trabajo del adaptador, ya sea la apropiación o el rescate del texto fuente, el proceso de adaptación se convierte en un acto creativo que requiere de un esfuerzo narrativo similar a la creación de un trabajo original:

[Los adaptadores] utilizan las mismas herramientas que los narradores siempre han utilizado: actualizan o concretan ideas; deciden simplificarlas, pero también pueden ampliarlas y extrapolarlas, hacen analogías; critican o demuestran su respeto [por el autor o el texto fuente] y así sucesivamente; con la salvedad de que las historias que relatan son tomadas de otro lado y no inventadas desde cero.¹¹²

¹¹⁰ Hutcheon, *Op. cit.*, p. 84. Tr. del A.

¹¹¹ Sanders, *Op. cit.*, p. 9. Tr. del A.

¹¹² Hutcheon, *Op. cit.*, p. 3. Tr. del A.

Debido al nivel de involucramiento que el adaptador experimentará con el texto fuente durante el proceso de adaptación, es frecuente la elección de un material o autor con el cual exista cierta “equivalencia de sensibilidades o forma.”¹¹³ Como ya se ha visto, la conexión entre el original y el adaptador es un factor crítico, dado que este vínculo influye en gran medida en sus decisiones creativas e ideológicas:

En el acto de adaptación, se toman decisiones basadas en muchos factores [...] incluyendo las convenciones del género o el medio, compromiso político y la historia tanto personal como pública [del adaptador]. Estas decisiones son tomadas en un contexto creativo e interpretativo que es ideológico, social, histórico, cultural, personal y estético.¹¹⁴

Además de esta identificación del adaptador con el texto fuente y su autor, Hutcheon reconoce en el adaptador un carácter mimético contingente que persigue una similitud ya sea temática o de estilo. Inspirada por el concepto de facultad mimética de Michael Taussig,¹¹⁵ la autora reflexiona sobre esta cualidad (que denomina facultad adaptativa) de la siguiente forma: “facultad adaptativa es la habilidad de repetir sin copiar, de engendrar la diferencia en lo familiar, ser al mismo tiempo uno mismo y el Otro.”¹¹⁶

Desde la perspectiva de la diferencia, las variaciones entre el trabajo fuente y la adaptación funcionan como indicadores de las decisiones o la “voz” del adaptador, —que idealmente se manifiestan como una “fusión de estilo, tono y valores”¹¹⁷ para dar origen a un nuevo producto cultural autónomo— de tal forma que el adaptador accede, al igual que la audiencia, a la experiencia de lo familiar (su propia voz) aunado al deleite de la sorpresa (la voz el autor), característica intrínseca de la adaptación.

113 G. Schmidgall, *Literature as opera*, citado en Hutcheon, p. 108. Tr. del A.

114 Hutcheon, *Op. cit.*, p. 108. Tr. del A.

115 Taussig define la facultad adaptativa como “la facultad de copiar, imitar, modelar, explorar las diferencias, rendirse y convertirse en Otro.” (M. Taussig, *Mimesis and alterity: A particular history of the senses*, citado en Hutcheon, pp. 173-74. Tr. del A.).

116 Hutcheon, *Op. cit.*, p. 174. Tr. del A.

117 James Phelan, *Narrative as rhetoric: Technique, audiences, ethics, ideology*, p. 45. Tr. del A.

SOBRE FIDELIDAD

En 1999 Robin Wood, influyente crítico de cine canadiense, afirmaba en su libro *The Wings of the Dove: Henry James in the 1990s* que “no existe tal cosa como una adaptación fiel.”¹¹⁸ Atrevida declaración si se toma en cuenta que hasta hace algunos años el criterio de fidelidad había sido el foco principal de críticos y audiencias en el análisis y valoración de la adaptación, especialmente en el caso de trabajos canónicos.¹¹⁹ No obstante, durante las últimas dos décadas han surgido nuevas perspectivas que se vinculan más a los procesos de su creación y recepción.

El criterio de fidelidad, de acuerdo con Brian McFarlane,¹²⁰ opera bajo la improbable noción de que el texto fuente está cerrado, es decir que tiene un único significado “correcto” e inamovible para el autor y las audiencias, al cual el adaptador debe apegarse si desea que su transposición cumpla con el rígido criterio fidelidad impuesto, en la mayoría de los casos, por un concepto post-romántico de originalidad que llega incluso a la “santificación” de la obra. Tal coincidencia de significado y apreciación entre autor, adaptador y cada uno de los espectadores o lectores no sólo es altamente improbable, sino que también deja de lado algunos de los aspectos más valiosos de la adaptación en general, ya que “la insistencia en fidelidad tiende a ignorar la idea de la adaptación como un ejemplo de convergencia entre las artes, quizás un proceso deseable —incluso inevitable— en una cultura rica.”¹²¹

Desde la perspectiva contemporánea de intertextualidad, la cuestión a analizar en la adaptación no es si esta resulta fiel a su fuente o no “sino cómo la elección de una

118 R. Wood, *The Wings of the Dove: Henry James in the 1990s*, citado en Grossman, p. 1. Tr. del A.

119 Es usual encontrar que los lectores o espectadores de trabajos canónicos han internalizado a tal grado el texto, ya sea desde el aspecto afectivo o el de la corrección académica, que pueden llegar a actuar como “padres sustitutos” del texto fuente. (Cfr., Grossman, *Op. cit.*, p. 20).

120 Cfr., McFarlane, *Op. cit.*, p. 8

121 McFarlane, *Op. cit.*, p. 10. Tr. del A.

fuente en específico y el acercamiento a la misma sirven a la ideología¹²² del proyecto. Bajo esta visión, el trabajo fuente se entiende como un recurso y un detonante —usualmente el principal— de la creatividad en el adaptador y tal como afirma Gerry Canavan, la intertextualidad “nos invita a considerar a las audiencias a la par o incluso por encima del autor, al enfocarse en lo qué se hace con los textos, más que en el genio visionario detrás de ellos.”¹²³

Es en la infidelidad donde “suceden los actos de adaptación más creativos”¹²⁴ afirma con justa razón Julie Sanders, ya que un enfoque más flexible de adaptación permite la búsqueda de “nuevas formas de reescribir o interpretar trabajos o influencias preexistentes y empuja al lector o espectador a expandir su entendimiento del texto”¹²⁵ y su autor. Al contrario de la creencia popular que frecuentemente acusa a la adaptación de ser derivativa o imitativa del trabajo fuente, la creatividad e innovación resultan esenciales en el proceso de adaptación, sobre todo en aquellos casos que involucran una transposición a otro medio:

La noción de creatividad está inscrita en el corazón de la práctica de la adaptación [...] Esta necesidad de creatividad es quizás más evidente cuando la adaptación es a un medio nuevo, por ejemplo de la prosa narrativa al cine o al teatro; en efecto, la misma diferencia de “lenguaje” entre la fuente y el medio objetivo puede resultar el lugar preciso de la inspiración artística, más que su obstáculo. Sin embargo, toda adaptación que aspira a alcanzar cierto grado de autonomía necesariamente requiere del aporte artístico, novedoso y distintivo de sus creadores.¹²⁶

122 C. Orr, «The Discourse on Adaptation», citado en McFarlane, p. 10. Tr. del A.

123 Canavan, *Op. cit.*, p. 202. Tr. del A.

124 Sanders, *Op. cit.*, p. 20. Tr. del A.

125 Grossman, *Op. cit.*, p. 16. Tr. del A.

126 F. Babbage, R. Neumark, L. Williams, «Adapting Wilde for the Performance Classroom» en Cutchins y otros, *Op. cit.*, p. 12. Tr. del A.

En sintonía con esta afirmación, Hutcheon comenta:

[...] la adaptación [no] es una copia servil; es el proceso de hacer propio el material adaptado [...] la novedad radica en lo que uno hace con el texto [...] Quizás una forma de pensar acerca de las adaptaciones no exitosas no sea en términos de infidelidad a un texto anterior, sino en términos de falta de creatividad y habilidad para hacer propio el texto y, por lo tanto, autónomo.¹²⁷

No se debe perder de vista que la autora considera que para experimentar una adaptación como adaptación es necesario que la audiencia reconozca la historia, por lo que debe existir al menos un mínimo grado de fidelidad con la obra original, “el reconocimiento de la historia tiene que ser posible.”¹²⁸ Sin embargo, esta similitud puede convertirse en un problema cuando se utiliza como el único criterio de creación y evaluación, problema que toma matices más preocupantes al observar lo incongruente que esto resulta en una era que favorece la polifonía de medios (transmedia) y demanda la utilización de criterios como “la popularidad, la persistencia o incluso la diversidad y alcance de difusión”¹²⁹ que resultan más acordes a la forma en la que hoy en día se construye y distribuye el contenido:

El desarrollo reciente en la teoría de la adaptación [...] ha comenzado [...] a recurrir a textos que no tienen un material fuente claro y privilegiado —ya sea que sean demasiados o muy pocos— y que aún así nos invitan a considerarlos también como adaptaciones. Tales trabajos nos empujan más allá de la mala conciencia de fidelidad o infidelidad hacia una nueva noción de intercambio transtextual que enlaza diversas narrativas, géneros y medios.¹³⁰

127 Hutcheon, *Op. cit.*, 20. Tr. del A.

128 *Ibid.*, p. 167. Tr. del A.

129 *Ibid.*, p. xxvi. Tr. del A.

130 Canavan, *Op. cit.*, p. 201. Tr. del A.

En este mismo sentido, Julie Sanders¹³¹ observa que hablar de un único texto fuente se vuelve una labor cada vez más compleja en una era en la que los mismos autores, géneros, universos narrativos y períodos históricos despiertan el interés del adaptador y la audiencia por igual, en estos casos la fidelidad no obedece a un sólo trabajo fuente sino a una serie de convenciones, “momentos narrativos, puntos de referencia e iconografía”¹³² producto de la repetición y acumulación progresiva, que en ocasiones logran atravesar fronteras culturales o temporales.



WESTWORLD

HBO

2016 a la fecha

Serie televisiva libremente basada en la cinta homónima (1973) de Michael Crichton. La serie retoma la idea general de un parque de diversiones ambientado en el viejo oeste y poblado de robots para dar lugar a una historia compleja que alterna entre las convenciones narrativas del *western* y la ciencia ficción.

131 Vid., Sanders, *Op. cit.*, p. 121

132 Newell, *Op. cit.*, p. 8. Tr. del A.

La adaptación por tanto, una vez liberada de la rigurosa idea de fidelidad a un texto origen, se nutre de una multiplicidad de influencias para expandir su lealtad a ideas, universos narrativos o incluso a diferentes épocas. Tal apertura permite que el proceso de reinterpretación y recreación se conviertan en el punto de partida de nuevas visiones y propuestas y no sólo un ejercicio derivativo:

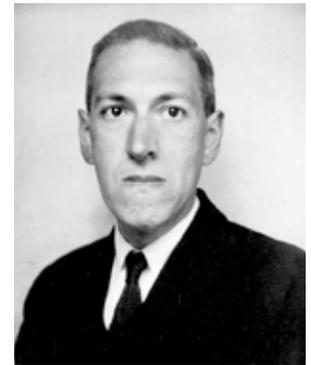
En términos posmodernistas, todo trabajo creativo de fin del siglo veinte y de inicio del siglo veintiuno [...] necesariamente viene 'después', porque nada nuevo, nada original, ya sea en el dominio del arte, música, cine o literatura, es posible ahora. Hemos llegado demasiado tarde para crear algo único [...] Sin embargo, 'después' no necesariamente significa tarde en un sentido puramente negativo. Llegar 'después' puede significar nuevos ángulos y nuevas rutas, nuevas perspectivas sobre lo familiar; y estos nuevos ángulos, rutas y perspectivas representan a su vez posibilidades completamente nuevas.¹³³

133 Sanders, pp. 157-158. Tr. del A.

2.2. EL AUTOR: H. P. LOVECRAFT Y LA VISIÓN COSMICISTA

Con el objetivo de tener una perspectiva más amplia y un punto de partida sólido para el desarrollo de una adaptación del relato *La sombra sobre Innsmouth* (1936), la presente investigación se enfoca primeramente en la revisión de algunos aspectos contextuales y filosóficos de su autor, H. P. Lovecraft —escritor seminal estadounidense de *weird fiction*¹³⁴— y en algunos de los elementos y características generales de su obra¹³⁵ para después centrarse en la temática y contexto de escritura y publicación del relato en cuestión. Aquellos interesados en un conocimiento más profundo del autor, que hoy en día goza de una fama póstuma sin precedente, pueden encontrar un número considerable de publicaciones biográficas y de análisis entre las que destaca la titánica y continua revisión del académico S. T. Joshi.

Resulta imposible abordar los elementos temáticos y estilísticos de Lovecraft separados de su propia experiencia y filosofía de vida —condición habitual en mayor o menor grado en la producción de cualquier autor, pero que en este caso particular resulta una condición *sine qua non*— ya que mucha de la fuerza y originalidad características de su obra derivan de su controvertido sistema de creencias que se vio exacerbado hacia la mitad de la década de 1920 a partir de ciertos sucesos de índole personal que afectaron en gran medida su condición física y emocional. No es ningún secreto que Lovecraft fue un abierto racista durante la mayor parte de su vida, postura que sus detractores han utilizado como argumento reduccionista para menoscabar su legado y que sus seguidores han tratado de justificar o minimizar



HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT
1890-1937

Autor de *weird fiction*, nacido en Providence, Rhode Island, considerado como uno de los más influyentes exponentes del género fantástico estadounidense —junto con Edgar A. Poe— y creador del universo ficcional conocido como los Mitos de Cthulhu.

134 Existe cierta confusión entre los términos *weird fiction*, horror, horror cósmico y terror que son comúnmente empleados para referirse al género literario al que pertenece la obra narrativa de Lovecraft. En el caso particular de esta investigación emplearemos *weird fiction*, término al que el mismo Lovecraft suscribía su obra y que se revisará con mayor detalle más adelante. (Cfr., S. T. Joshi, *The Weird Tale*, pp. 1-2).

135 El conjunto de elementos narrativos y características estilísticas del autor han sido concentrados en un anexo independiente con un doble objetivo: evitar el desvío en el foco de la investigación y facilitar su consulta durante el proceso de adaptación.

a toda costa. Hace apenas un par de décadas que académicos y especialistas han empezado a coincidir que fue precisamente este odio y temor hacia lo Otro lo que disparó el espíritu creativo del autor y alimentó de forma constante su producción narrativa y epistolar.¹³⁶

H. P. Lovecraft, contra todo pronóstico, se ha convertido en uno de los autores más influyentes en la literatura fantástica de horror y ciencia ficción —no debe olvidarse que aunque en vida gozó de cierto reconocimiento entre el público y otros escritores de publicaciones *pulp* y llegó a convertirse en una leyenda del periodismo amateur, murió casi en la extrema pobreza y prácticamente desconocido en los círculos literarios y académicos de la época—al desplazar el foco de la literatura supernatural del antropocentrismo al cosmocentrismo; visión que llevaría a Fritz Lieber a llamarlo un “Copérnico Literario” y que hoy, irónicamente, lo ha enarbolado como un estandarte del discurso filosófico posthumanista que desafía “la supremacía universal del hombre y reformula la relación de lo humano y lo no humano.”¹³⁷

Aunque no han sido pocos los detractores de su prosa rebuscada,¹³⁸ siendo el escritor y crítico literario estadounidense Edmund Wilson el primero en condenar abiertamente la ficción “lovecraftiana”¹³⁹ en 1945 al anunciar que “el verdadero horror en la mayoría de estos relatos es el horror del mal gusto y el mal arte”; Michel Houellebecq afirma que “el ‘recluso de Providence’ se ha convertido en una figura casi tan mítica como sus propias creaciones. Y lo más sorprendente es que todos los

136 El movimiento eugenista, popular en Estados Unidos durante la década de 1920, “encontró en Lovecraft la víctima perfecta quien, como muchos otros, compensaba exagerando la imagen amenazante de Lo Otro, mientras que fantaseaba sobre su vulnerable, pero heroica posición en el combate por la pureza racial y cultural”, postura reflejada en su trabajo narrativo y epistolar. (Bennet Lovett-Graff, «Shadows over Lovecraft: Reactionary Fantasy and Immigrant Eugenics» en *Extrapolation*, p. 179. Tr. del A.).

137 Carl Sederholm y Jeffrey Weinstock, *The Age of Lovecraft*, p. 4. Tr. del A.

138 Edmund Wilson, «Tales of the Marvellous and the Ridiculous» en Joshi, S. T., *H. P. Lovecraft: Four Decades of Criticism*, p. 47. Tr. del A.

139 Término de uso coloquial entre los seguidores de H. P. Lovecraft para referirse tanto a su cuerpo de obra como al conjunto de características estilísticas asociadas con la misma.

intentos de dismitificación han fracasado.”¹⁴⁰ Lejos de esto, explican Carl Sederholm y Jeffery Weinstock,¹⁴¹ hoy en día él y su obra disfrutan de una popularidad inaudita entre el público en general y la academia que parece alimentar un *loop* infinito de atención (al resultar tan atractivo para el lector común) y validación (al estar sancionado por especialistas). La difusión de su obra es equiparable a la de un clásico de la literatura universal —debido en gran medida a la confusión que parece rodear el estado legal de derechos de autor sobre sus trabajos posteriores a 1923, la época de los “grandes textos”¹⁴²—, ya que ha sido “traducida a más de 25 idiomas, desde bengalí hasta serbocroata”¹⁴³ para ediciones que van desde sencillas publicaciones de bolsillo hasta libros de coleccionista que llegan a alcanzar varios cientos de dólares en el mercado, además de las incontables publicaciones en formatos no convencionales como audiolibros, *eBooks* y repositorios digitales.

Es gracias a esta difusión, señala Stefen Hantke,¹⁴⁴ que Lovecraft¹⁴⁵ se ha transformado en una entidad discursiva construida por fanáticos, académicos, artistas y creadores de todas las áreas que buscan recrear o expandir su universo narrativo —alineado a sus propios intereses creativos, personales o económicos— a través de incontables procesos de apropiación y adaptación. En la actualidad, la diversidad de productos culturales derivados de este universo va desde adaptaciones cinematográficas (largometrajes, cortometrajes, cortos de animación), radiofónicas y teatrales, juegos de rol, videojuegos, arte ilustrado y novelas gráficas; hasta música, bares, marcas de cervezas y recetas de cocina.



THE CALL OF CTHULHU & OTHER WEIRD
STORIES LIMITED EDITION

The Folio Society

Edición de lujo (£345) de relatos canónicos en la que participaron respetados especialistas y artistas: selección de relatos por S. T. Joshi, prefacio de Alan Moore y arte de Dan Hillier.

140 Michel Houellebecq, *H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life*, p. 40. Tr. del A.

141 Sederholm y Weinstock, *Op. cit.*, p. 9

142 Casi todos los especialistas concuerdan con la lista de textos canónicos que propone Houellebecq: *La llamada de Chthulhu* (1926), *El color que vino del espacio* (1927), *El horror de Dunwich* (1928), *El murmurador en la oscuridad* (1930), *En las montañas de la locura* (1931), *La sombra sobre Innsmouth* (1931), *Los sueños en la casa de la bruja* (1932) y *En la noche de los tiempos* (1935).

143 Todd David Spaulding, *H.P. Lovecraft & The French Connection: Translation, Pulp and Literary History*, p. v. Tr. del A.

144 S. Hantke, citado en Kneale, J., «Ghoulis Dialogues» en Sederholm y Weinstock, *Op. cit.*, p. 55

145 Junto a su panteón de monstruos fantásticos póstumamente llamado los Mitos de Cthulhu.



CTHULHU'S EXTRACT SOUP
Your Daily Horror

Imagen publicada en un *fanpage*
en enero del 2018, inspirada en
Cthulhu, la creación
más famosa del autor.

Si a lo anterior se suma la ubicuidad del contenido en línea inspirado en los Mitos de Cthulhu y su autor (homenajes, parodias, memes, *mash-ups*) y la abrumadora oferta de productos *fanmade*, entonces puede hablarse más de una “dinámica adaptativa” que de un caso aislado de adaptación y apropiación. De acuerdo con Clare Parody, el concepto de dinámica adaptativa se refiere al uso de un texto fuente que va más allá del proceso de “traducción de texto-a-texto o incluso texto-a-multitexto que normalmente engloba el término ‘adaptación’”,¹⁴⁶ por lo que este peculiar caso puede ser visto como una dinámica de adaptación transmedia *ad-infinitum*.

UNIVERSO OPEN-SOURCE

La extraordinaria fama póstuma de Lovecraft no sucedió en el vacío ni por accidente, James Kneale en *The Age of Lovecraft* expone las razones detrás de este fenómeno:

Primero, su estilo narrativo y sentido de lo fantástico favorece lo indeterminado, dejando muchas áreas grises para ser exploradas por otros. Segundo, el diálogo abierto y jugueteo con amigos y colaboradores hizo de su escritura un texto compartido, revisado y en ocasiones contradictorio desde el inicio. Tercero, el rechazo del *mainstream* literario hizo que diversas lecturas alternativas del trabajo de Lovecraft circularan durante décadas sin un criterio unificador, hasta la comparativamente reciente publicación de trabajos formales y biografías autorizadas. Finalmente, su camino póstumo a la fama —del *pulp* al *mainstream* vía *Arkham House*,¹⁴⁷ la contracultura y ahora Internet— parecen haberlo hecho altamente influyente y anónimo a la vez.¹⁴⁸

146 C. Parody, citada en Sederholm y Weinstock, *Op. cit.*, p. 23. Tr. del A.

147 “La cantidad de seguidores de Lovecraft es inmensa—grandes cantidades de fanáticos han adquirido los diversos volúmenes publicados por *Arkham House*, una compañía dedicada a publicar la obra completa de este erudito” (Donald M. Grant y Thomas P. Hadley, *Rhode Island on Lovecraft*, p. 1. Tr. del A.).

148 Kneale, *Op. cit.* p. 55. Tr. del A.

Vale la pena profundizar en el segundo punto, el autor se mantuvo en contacto constante con amigos y colaboradores (algunos de los cuales nunca conocería personalmente) a través de una inmensa producción epistolar —algunos especialistas estiman alrededor de cien mil cartas escritas a lo largo de su vida— que hoy proporciona una excepcional oportunidad para la revisión detallada de las inclinaciones y proceso creativo del autor, además de formar un registro de eventos significativos en su vida personal y profesional. Sobre este trabajo epistolar S. T. Joshi aclara que “aún si reconocemos que la ficción de Lovecraft es [...] la base primaria de su reputación [...] bien que podría argumentarse que sus cartas son su mayor logro [y que] puede obtenerse información muy valiosa a partir de [su] revisión.”¹⁴⁹

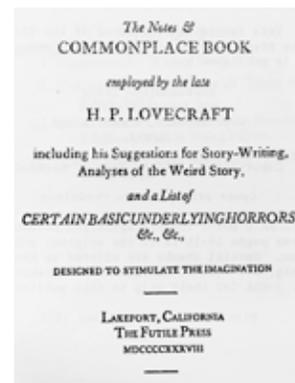
Este diálogo casi permanente hizo posible la apertura de su naciente universo imaginario a amigos y colegas escritores quienes, alentados por el mismo autor,¹⁵⁰ adoptarían su estilo y elaborarían nuevas historias a partir de una temática recurrente —noción no muy diferente de lo que hoy se conoce como *fan fiction* en el ámbito de la cultura participativa— de tal suerte que sus principales correspondientes y amigos más cercanos (August Derleth, Frank Belknap Long, Robert E. Howard, Robert Bloch, Clark Ashton Smith) ayudaron a dar forma y alcance a lo que hoy se conoce como los Mitos de Cthulhu. Jess Nevin, especialista en la época literatura *pulp*, sugiere con toda razón que Lovecraft fue el creador del primer universo imaginario *open-source*.

Hoy en día, a este universo *open-source* se puede agregar el trabajo de destacados autores de la literatura fantástica anglosajona como Neil Gaiman, Stephen King, Terry Pratchett y Alan Moore, quienes en gran medida han ayudado a validar y “afianzar la figura de Lovecraft en la cultura popular del siglo XXI”,¹⁵¹ a través de referencias

149 S. T. Joshi, «The fiction of Materialism» en Robillard, D., *American Supernatural Fiction: from Edith Wharton to the Weird Tales Writers*, p. 164. Tr. del A.

150 En 1919 Lovecraft empezó a utilizar un *commonplace-book* (una simple serie de hojas dobladas que podía guardar en el bolsillo interno de su saco) y que él mismo explica de la siguiente forma: “Este libro consiste de ideas, imágenes y citas escritas rápidamente para su posible futuro uso en *weird fiction*.” El documento fue prestado por el autor a Frank Belknap Long en 1929 y ofrecido a Robert E. Howard y Clark Ashton Smith. (David E. Schultz, *H. P. Lovecraft: Common Place Book*, p. i. Tr. del A.).

151 Sederholm y Weinstock, *Op. cit.*, pp. 11-12. Tr. del A.



THE NOTES & COMMONPLACE BOOK
The Futile Press
1938

Portadilla de la primera edición del *commonplace book* de Lovecraft diseñado y publicado para estimular la imaginación.

y homenajes explícitos, así como de adaptaciones y apropiaciones de su obra. Basta ver el complejo y detallado ejercicio de investigación y reinterpretación del universo lovecraftiano realizado por Alan Moore y Jacen Burrows en la reciente novela gráfica *Providence* (2015-2017) para entender porqué que el “Copérnico Literario” permanece como un autor importante de la fantasía contemporánea.

Sin duda alguna, Lovecraft se ha convertido en una figura central de la cultura *pop* contemporánea al capturar la atención de una amplia audiencia e inspirar, en el mismo espíritu de su círculo cercano, a incontables seguidores para ser partícipes y colaboradores de su peculiar universo narrativo. El interés en este autor como sujeto de la presente investigación radica en el interés y extraordinaria oportunidad que proporciona el ambiente tecnológico actual para sumar a este universo desde nuevas perspectivas y plataformas.

PROVIDENCE

Alan Moore y Jacen Burrows
2016-2017

Novela gráfica inspirada
en la vida y universo imaginario
y de H. P. Lovecraft.



LAS GEOGRAFÍAS DE LA IMAGINACIÓN

H. P. Lovecraft ha logrado erigirse como una de las más visitadas y al parecer inagotables fuentes de inspiración en un momento en el que el género fantástico se ha convertido en un mercado lucrativo en todas las instancias de la cultura popular y entretenimiento contemporáneo. El interés en narrativas fantásticas —ya sean películas, series de TV, comics, libros, videojuegos y demás— ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos treinta años y aunque se siguen generando contenidos originales, los productores, editores y creadores tienden a decantarse por los territorios imaginarios más conocidos:

[...] todos somos *geeks* ahora. La Fantasía, extensa categoría que incluye subgéneros como la ciencia ficción y lo sobrenatural, ha pasado de ser un interés de nicho a uno de los campos más populares y lucrativos del entretenimiento contemporáneo... Prácticas alguna vez exclusivas y extrañas de los seguidores de la fantasía han entrado ahora al *mainstream*. La referencia a las geografías de la imaginación se ha vuelto lugar común [...] metáforas y símiles cotidianos a menudo están enraizados en el suelo imaginario de lugares no existentes.¹⁵²

El *big bang* de los universos fantásticos o “geografías de la imaginación” —término empleado por Michael Saler para referirse a complejos mundos fantásticos estructurados a partir de una meticulosa lógica interna como la Inglaterra Victoriana de Sherlock Holmes, la Tierra Media de Tolkien y los Mitos de Cthulhu de Lovecraft— sucedió a finales del siglo XIX, en el seno de la cultura occidental completamente orientada al pensamiento racional y secular característico de una sociedad industrializada, no con el objetivo de replicar lo cotidiano (como hacían los autores realistas de la época) sino de complementarlo con “las maravillas que la modernidad desencantada parecía estar socavando.”¹⁵³



GAME OF THRONES
HBO
2011 a la fecha

La exitosa serie de televisión basada en el universo literario de George R. R. Martin presenta uno de los mejores ejemplos de masificación contemporánea de universos fantásticos.

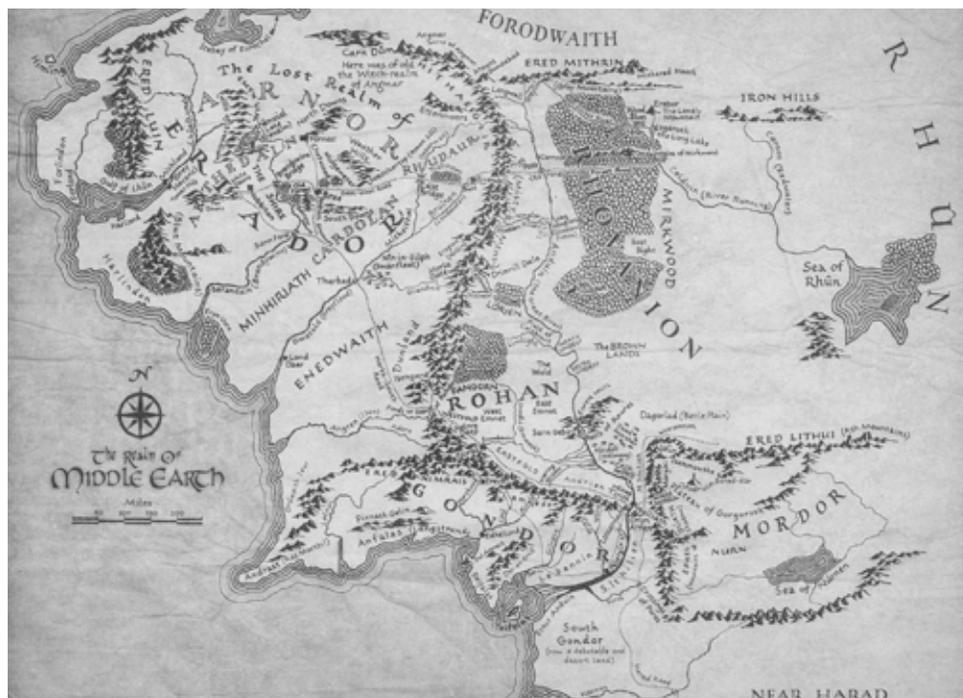
152 Michael Saler, *As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*, pp. 3-4. Tr. del A.

153 *Ibid.*, pp. 5-7. Tr. del A.

LA TIERRA MEDIA

J. R. R. Tolkien

Universo ficticio enciclopédico modelado a partir de diversas mitologías europeas y con una geografía reminiscente de Europa Central.



De acuerdo con Saler,¹⁵⁴ ya en 1917 el filósofo y sociólogo alemán Max Weber explicaba el concepto de “desencantamiento del mundo” como el proceso de desmitificación del mundo y del individuo como consecuencia del avance de la modernidad. El encantamiento asociado a las creencias espirituales y mágicas del mundo tradicional que proporcionaba al individuo un sentido de trascendencia, maravilla y sorpresa fue desplazado por los preceptos de la modernidad orientados a la racionalización, secularización y burocratización de la existencia y el conocimiento. En *El hombre y sus símbolos* (1964), Jung atribuiría el desencantamiento del mundo a la pérdida de conexión con la naturaleza, origen de las fuerzas simbólicas, a causa de una sociedad cada vez más orientada al pensamiento racional:

Al crecer el conocimiento científico, nuestro mundo se ha ido deshumanizando. El hombre se siente asilado en el cosmos, porque ya

¹⁵⁴ Cfr., *Ibid.*, p. 8

no se siente inmerso en la naturaleza y ha perdido su emotiva “identidad inconsciente” con los fenómenos naturales. Estos han ido perdiendo paulatinamente sus repercusiones simbólicas. El trueno ya no es la voz de un dios encolerizado, ni el rayo su proyectil vengador. Ningún río contiene espíritus, ni el árbol es el principio vital del hombre, ninguna serpiente es la encarnación de la sabiduría [...] Su contacto con la naturaleza ha desaparecido y, con él, se fue la profunda fuerza emotiva que proporcionaban esas fuerzas simbólicas.¹⁵⁵

Esta experiencia de conexión con el pensamiento mágico y simbólico es la que buscaban recrear los universos literarios fantásticos, pero para lograr “reencantar” al mundo occidental del *fin-de-siècle* era necesario abandonar las convenciones supernaturales derivadas de un pensamiento ligado a lo espiritual para apelar al aspecto racional e intelectual predominante de la sociedad moderna.

Por tanto, los universos fantásticos contruidos de una forma realista, ricos en detalles y basados en una lógica compatible con la razón y los avances científicos del momento, se convirtieron en una nueva fuente de maravilla y encanto para el hombre moderno, noción aún válida para el público contemporáneo (y particularmente útil en el terreno de los videojuegos y la realidad virtual). Para Saler “el ideal de encantamiento moderno es ser maravillado sin ser engañado, es disfrutar los frutos de la imaginación junto con la claridad del análisis”¹⁵⁶ y para que este resulte efectivo es necesaria la complicidad del lector a través de *la imaginación irónica*:

Los mundos imaginarios son habitados a través de la imaginación irónica, una doble conciencia que se extendió por Europa y América a finales del siglo XIX. La imaginación irónica permite la inmersión emocional y la reflexión racional de los mundos imaginarios; lo que resulta en un forma de encantamiento que deleita sin engañar [...] Aquellos que participan en la imaginación irónica [...] no suspenden

155 Carl G. Jung, *El hombre y sus símbolos*, p. 95

156 Saler, *Op. cit.*, p. 198. Tr. del A.

su incredulidad en los personajes o mundos ficticios [como Coleridge proponía a principios del siglo XIX], si no que voluntariamente creen en ellos con la doble conciencia de estar pretendiendo.¹⁵⁷

El siglo XX está considerado como la época de oro de las geografías de la imaginación, alcanzando su cenit con Doyle, Lovecraft y Tolkien y sus diferentes universos imaginarios —novela detectivesca, horror cósmico y fantasía épica— que hoy son reconocidos como los “tres pilares de la literatura del ensueño, tan despreciados por los críticos como amados por el público”¹⁵⁸ y como una fuente inagotable de maravilla y sorpresa para futuras generaciones de entusiastas de la fantasía.

La obra de H. P. Lovecraft constituye uno de los más claros ejemplos de ejercicio literario destinado a “reencantar el mundo” al recrear un universo fantástico-realista cuidadosamente articulado desde un punto de vista científico-materialista, filosofía a la que estuvo adherido toda su vida y que eventualmente maduraría en el característico cosmicismo que permea sus relatos. Barton St. Armand, *Professor Emeritus of English and American Studies* de la Universidad de Brown en Providence, RI —la amada ciudad natal del autor— explica el reencanto lovecraftiano:

Aunque la perspectiva de Lovecraft de un contacto íntimo con la naturaleza es oscuro, a su manera logra restaurar mucha de la “profunda energía emocional” que Jung da por perdida en nuestro mundo moderno. Lovecraft recrea ese diálogo con las voces cósmicas cuando los personajes de sus historias son poseídos, a pesar de sí mismos y de su innato escepticismo, por fuerzas que demandan abyecta obediencia y reacciones primitivas. Lovecraft apela y se interesa por las primitivas raíces del sentir humano —miedo, repugnancia, maravilla, temor— y por el contexto épico de lo fantástico y lo terrible.¹⁵⁹

157 *Ibid.*, p. 30. Tr. del A.

158 Houellebecq, *Op. cit.*, p.87. Tr. del A.

159 Barton L. St. Armand, «Facts in the Case of H. P. Lovecraft» en *Rhode Island History*, pp. 7-8. Tr. del A.

LA VISIÓN COSMICISTA

Lovecraft creó un universo imaginario inspirado en su temprana predilección por las maravillas de los mitos clásicos y la tradición supernatural filtrada a través de una férrea convicción en la materialidad del universo e incansable curiosidad intelectual y científica. Su reacia postura frente a cualquier tipo de creencia espiritual, ya fuera religiosa o filosófica, le permitió desprenderse de las convenciones de la narrativa supernatural tradicional y “efectuar uno de los cambios más audaces en la historia del *weird fiction* moderno, cambiando el centro del horror de lo terrestre a lo cósmico.”¹⁶⁰

Los grandes descubrimientos científicos que tuvieron lugar a principios del siglo XX —especialmente aquellos en química y astronomía, ciencias predilectas de Lovecraft— se convirtieron en una nueva fuente de inspiración para el joven autor. Aquellos terribles y oscuros secretos escondidos en el corazón del universo real tomaron el lugar de demonios, fantasmas y bestias de la tradición gótica y romántica derivadas de las nociones medievales de lo supernatural. De acuerdo con Fritz Lieber es esta nueva orientación científica la que hace tan eficaz al relato lovecraftiano:

El universo de la ciencia moderna confiere un horror más profundo a los relatos de Lovecraft que aquel que sólo proviene de las tremendas distancias y de la probable existencia de entidades no humanas ajenas y poderosas. La principal razón por la cual el hombre teme al universo revelado por la ciencia material es porque lo muestra como un lugar sin propósito, sin alma.¹⁶¹

Se debe tener la precaución de no asumir que, debido al destacado papel que tiene la ciencia en sus historias, el relato lovecraftiano pertenece al género de la ciencia ficción. Si bien algunos de sus relatos más importantes apuntan en esa dirección como *En las montañas de la locura* (1931) o *En la noche de los tiempos* (1934); el cuerpo general de su obra narrativa tiene como objetivo explícito transmitir al lector una sensación de



LOVECRAFT Y EL MATERIALISMO

El autor siempre mantuvo una activa y actualizada lectura de trabajos científicos y filosóficos que le ayudaron a cimentar su orientación materialista, tales como *The Riddle of the Universe* (1900) del biólogo y zoólogo alemán Ernst Heinrich Philipp August Haeckel y *Modern Science and Materialism* (1919) del británico Hugh Elliott.

¹⁶⁰ Joshi, «The fiction of Materialism» en Robillard, *Op. cit.*, p. 151. Tr. del A.

¹⁶¹ Lieber, «A Literary Copernicus» en Joshi, *H. P. Lovecraft: Four...*, *Op. cit.*, p. 53. Tr. del A.

horror o pavor a través de la “suspensión o transgresión maligna y particular de [las] leyes fijas de la Naturaleza”¹⁶² y, desde la perspectiva del autor, la mejor manera de lograrlo era a través de una justificación científica cuidadosamente articulada.

La suspensión temporal de las leyes naturales es lo que coloca a Lovecraft en la tradición del *weird fiction*, exploración literaria orientada a la experiencia de lo *siniestro* o lo *insólito* a través de la inserción de un elemento inusual o incomprensible en la narración a fin de provocar una incertidumbre intelectual en el lector. Roger Caillois, escritor y crítico literario francés, apunta que “lo siniestro se manifiesta en una cultura en la que [...] todo debería poderse explicarse según las leyes de la naturaleza, por las que el tiempo no puede retroceder, un individuo no puede estar en dos lugares distintos, los objetos no tienen vida.”¹⁶³ Así, la experiencia de lo siniestro le ofrecía una forma de reconexión con el pensamiento mágico que no lo obligaba a renunciar a su filosofía materialista:

La verdadera *raison d'être* del arte [*weird*] es brindar la ilusión temporal de emancipación de la mortificante e intolerable tiranía del tiempo, el espacio, el cambio y la ley natural. Si nos permitimos, aunque sea por un breve instante, la ilusoria sensación de que algunas leyes del implacable cosmos han sido —o pueden ser— invalidadas o vencidas, adquirimos cierto arrebató triunfante comparable al consuelo de los sueños de opio religiosos. En verdad que la religión no es más que la formalización pomposa del arte fantástico; su desventaja es que demanda la creencia intelectual en lo imposible, mientras que el arte fantástico no lo hace.¹⁶⁴

El autor equiparaba el arrebató provocado por la dislocación de las leyes naturales con la experiencia de *lo numinoso*, término acuñado por el teólogo alemán Rudolf Otto¹⁶⁵ derivada del latín *numen* (deidad, divinidad, dios, inspiración) para referirse

162 Howard P. Lovecraft, *El horror en la literatura*, p. 11. Tr. del A.

163 R. Caillois citado en U. Eco, *Historia de la fealdad*, p. 311. Tr. del A.

164 H. P. Lovecraft, *Selected Letters IV*, citado en Robillard, p. 144. Tr. del A.

165 Cfr., Rudolf Otto, *Lo santo*, p. 15

a la experiencia religiosa pura, la conciencia de lo sagrado y lo divino. Otto atribuye a lo numinoso dos elementos esenciales: el *mysterium* que es la principal cualidad de la experiencia religiosa y representa *lo inefable*, lo completamente inaccesible a la comprensión por conceptos o palabras, “lo oculto y secreto, lo que no es público, lo que no se concibe ni entiende, lo que no es cotidiano y familiar”; y el *tremendum* que representa el temor humano ante una presencia inexplicable, poderosa y tremenda, “un terror de íntimo espanto, que nada de lo creado, ni aun lo más amenazador y prepotente, puede inspirar.”¹⁶⁶ Ambos reconocidos como componentes esenciales de la obra madura de Lovecraft, particularmente de aquellos relatos considerados como los “grandes textos” en los que desarrollaría con mayor detalle su panteón de criaturas y divinidades *innombrables*.



PARÁISO-CANTO XXXI

Gustave Doré

1861

Interpretación de la Rosa Celestial (lo Divino) a partir de la descripción de Dante Alighieri en *La Divina Comedia* (1320).

166 *Ibid.*, pp. 22-23

Lovecraft no sólo era un furioso materialista que encontraba deleite en la suspensión del orden natural, también se consideraba a si mismo un “indiferentista cósmico” firmemente convencido de que “la existencia del ser humano en este planeta no es más que una ocurrencia infinitesimalmente pequeña en el universo.”¹⁶⁷ La raza humana, explicaba en una carta a Robert E. Howard “no es ni una ventaja ni un detrimento para el universo. [El ser humano] simplemente existe como un inevitable y temporal fenómeno material... [el universo] no es mejor o peor por... [su] existencia.”¹⁶⁸

El autor no recurría a la ciencia para especular sobre el brillante futuro de la humanidad y su papel protagónico como conquistador de otros mundos en el vasto cosmos como sucedía en la ciencia ficción de la época. Muy por el contrario, desde la perspectiva del autor la ciencia sólo sirve para comprobar una y otra vez que la humanidad resulta de poca o nula consecuencia para el universo y por tanto, le resultaba de poco interés:

No puedo escribir sobre “personas ordinarias” porque no me interesan en lo más mínimo. Las relaciones del hombre con el hombre no capturan mi imaginación. Es únicamente la relación del hombre con el cosmos — con lo desconocido— lo que enciende en mí la chispa creativa. La postura humanocentrista me resulta imposible, porque no puedo entender esa miopía primitiva que magnifica la Tierra e ignora el contexto.¹⁶⁹

Donald Burleson resume acertadamente el *ethos* y esencia de la obra lovecraftiana:

El horror fundamental en un relato de Lovecraft no es un merodeador gelatinoso en la oscuridad, sino el entendimiento del personaje en cuestión de su impotencia e insignificancia en el esquema de las

¹⁶⁷ Joshi, *H. P. Lovecraft: Four...*, *Op. cit.*, p. 20. Tr. del A.

¹⁶⁸ James Campbell, «Cosmic Indifferentism in the Fiction of H. P. Lovecraft» en Robillard, *Op. cit.*, pp. 170-71. Tr. del A.

¹⁶⁹ David E. Schultz y S. T. Joshi, *An Epicure on the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*, p. 510. Tr. del A.

cosas —su irónico y terrible predicamento es ser un organismo lo suficientemente desarrollado como para comprender y sentir la agudeza de su propia insignificancia en un universo ciego y caótico que no lo ama, no lo encuentra digno de atención y mucho menos digno de odio u hostilidad alguna.¹⁷⁰



THE ABYSS

Alexiuss

2012

Ilustración que ofrece un paralelismo conceptual con la experiencia numinosa representada en la imagen anterior (*Paraiso-Canto XXXI* de Gustave Doré).

170 Donald Burleson, *H. P. Lovecraft, a critical study*, p. 12. Tr. del A.

LOS MITOS DE CTHULHU

El origen del horror supremo para Lovecraft ya no radicaba en el hombre y en sus pequeños dioses y monstruos antropomorfos de ultratumba, si no en las estrellas y sus insondables abismos poblados por entidades incomprensibles y de poderes incalculables como una representación de las limitaciones e insignificancia humana frente al cosmos. Esta es su gran contribución a la literatura fantástica y el corazón de lo que hoy se conoce como los Mitos de Cthulhu, un universo imaginario construido a partir de un panteón de fabulosas criaturas y dioses —“llamados ‘dioses’ por los seres humanos porque parecen poseer poderes ‘divinos’”¹⁷¹— cuyas extrañas características reflejan la vastedad y complejidades del universo “y cuyos fantásticos nombres son sugestivas versiones de palabras y sonidos no humanos”¹⁷² que no hacen más que reafirmar la incapacidad del hombre para comprender su alteridad.

De acuerdo con Saler,¹⁷³ los Mitos de Cthulhu pueden verse desde dos perspectivas diferentes de la estructura mítica tradicional. Por un lado, pueden considerarse como un meta-mito compuesto de las tradiciones religiosas y mitológicas de otras culturas; y por otro, pueden verse como un intento de “anti-mitología”, ya que parecen explicar eventos en apariencia supernaturales desde una perspectiva científica moderna de tal forma que los dioses y monstruos de los relatos tradicionales no son más que los primeros intentos de la humanidad para explicar la presencia de seres exteriores a lo largo de su historia. Sin importar el enfoque que se le quiera dar, Saler concluye:

Lovecraft no planeó desde el inicio la creación de un Mundo Secundario en el que extraterrestres infestan los somnolientos poblados de Nueva Inglaterra. Adoptó su enfoque realista hacia la mitad de la década de los años 20 y se encontró haciendo referencia a las mismas criaturas, lugares y artefactos en diferentes historias; cuando notó esto decidió darle cierta consistencia a esta “mitología artificial” en desarrollo.

171 Joshi, *H. P. Lovecraft: Four...*, *Op. cit.*, p. 21. Tr. del A.

172 Lieber, *Op. cit.*, p. 53. Tr. del A.

173 *Cfr.*, Saler, *Op. cit.*, p. 135

Amplificó el efecto de realismo de su mundo imaginario con la inclusión de referencias a personajes, lugares, entidades y objetos de una historia a otra; técnica que tomó prestada de escritores de *weird fiction* de *fin-de-siècle* como Dunsany, Robert W. Chambers, Ambrose Bierce y Arthur Machen (también incluyó referencias a las creaciones ficticias de estos autores, creando así una constelación compartida de Universos Secundarios Modernos). Estas ligas intertextuales entre historias le dio la cohesión y, en el caso de referencias al trabajo de otros escritores, sirvieron como guiños a los lectores informados. Lovecraft acentuó [el realismo] de su universo imaginario al empapar sus historias con los resultados de sus propias investigaciones históricas [y genealógicas] que incluyeron visitas a varios poblados de Nueva Inglaterra. Arkham, Innsmouth, Dunwich y otros lugares ficticios están basados en lugares que alguna vez visitó.¹⁷⁴



ESCRITORES DE WEIRD FICTION DE FIN-DE-SIÈCLE

Dave Felton

2014

1. Lord Dunsany (1878-1957)
2. Robert W. Chambers (1865-1933)
3. Arthur Machen (1865-1947)
4. Ambrose Bierce (1842-1914?)

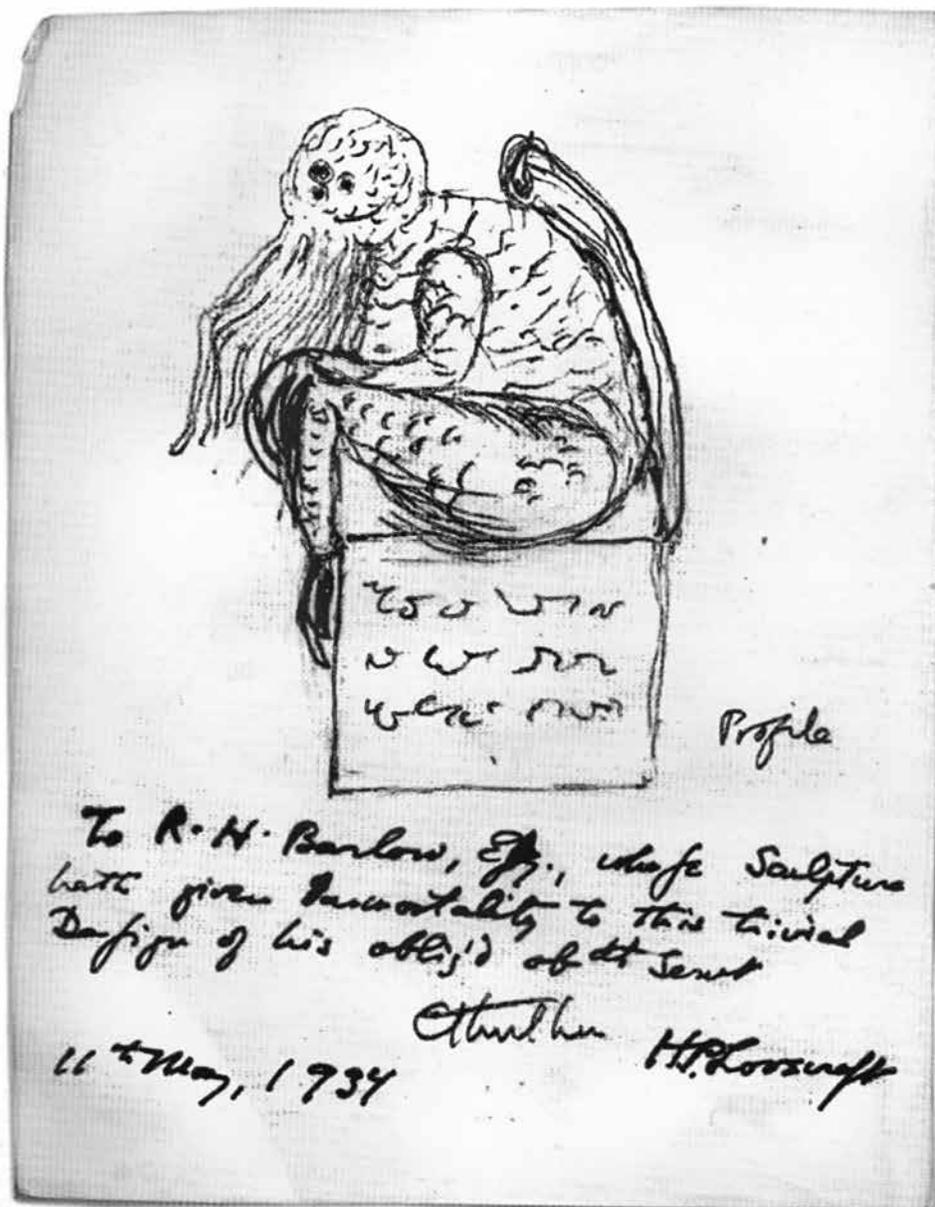
174 *Ibid.*, p. 144. Tr. del A.

CTHULHU

H. P. Lovecraft

ca. 1934

Dibujo hecho por Lovecraft para ilustrar su inmortal creación. Cthulhu combina las características físicas de un hombre, un pulpo y un dragón.



2.3. EL RELATO: LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH Y EL REGRESO A LOS ORÍGENES

La sombra sobre Innsmouth es al mismo tiempo, uno de los textos canónicos de Lovecraft y una anomalía en su obra debido a su peculiar desenlace y su complicado proceso de publicación. Escrito inicialmente en el otoño de 1931, se convertiría cinco años más tarde en su único libro publicado en vida —apenas unos meses antes de su muerte en marzo de 1937— que tristemente no resultaría un motivo de orgullo para el autor.

La historia, ambientada en un pueblo imaginario en la costa norte de Massachusetts (corazón de *Lovecraft Country*¹⁷⁵), se centra en una temible y reservada comunidad degenerada por años de mestizaje con extrañas criaturas por lo que comparte la “amenaza de un pasado biológico que se cierne sobre el presente”¹⁷⁶ con algunos de sus relatos anteriores como *Hechos tocantes al difunto Arthur Jermyn y su familia* (1920), *El horror oculto* (1922) y *Las ratas en las paredes* (1923). Aunque *La sombra sobre Innsmouth* se distingue por la clara incorporación de elementos pertenecientes a una fase más madura de los Mitos de Cthulhu, la preocupación del autor por la degeneración racial y pureza del linaje parece seguir tan presente y punzante como diez años antes.

Burleson¹⁷⁷ comenta que desde el inicio el relato resultó problemático, ya que a mediados de 1931 el autor pasaba por una fuerte depresión —ocasionada por el rechazo de su novela *En las montañas de la locura* (1931) por el editor de *Weird Tales*¹⁷⁸— que había puesto un alto a su producción literaria. Sin embargo, unos meses después la revista reconsideraría la publicación de uno de sus relatos anteriores (*En la cripta*, 1925), hecho que lo animaría a escribir una nueva historia. Intentando aprender de sus experiencias, Lovecraft probaría un nuevo enfoque de escritura:

175 Vid., Anexo: *Lovecraftiana*, p. 197

176 Lovett-Graff, *Op. cit.*, pp. 175-76. Tr. del A.

177 Vid., Burleson, *Op. cit.*, p.172

178 La revista pulp *Weird Tales* fue el principal y casi único medio de publicación para Lovecraft.

[...] una especie de “experimento de laboratorio” para ver qué estilo o forma resultaba el más apropiado para el tema. Cuatro borradores (no queda claro si completó los cuatro) fueron escritos y desechados, al final Lovecraft simplemente escribió la historia de la manera acostumbrada y produjo una [...] novela corta de una riqueza atmosférica extraordinaria que apenas si traiciona las dificultades casi agonizantes que experimentó durante su escritura.¹⁷⁹

Al final del “experimento” el autor quedó profundamente decepcionado, tal como escribiría a August Derleth poco después: “No creo que el experimento haya tenido mucho éxito. El resultado final [...] tiene todos los defectos que deploro.”¹⁸⁰ El relato vería la luz del día como libro de pasta dura (158 págs.) a finales de 1936, gracias al entusiasmo de William Crawford, un joven editor amateur:

El proyecto se concretó en noviembre de 1936 (aunque la página de legales declara abril de 1936 como fecha de publicación), pero el libro estaba tan lleno de errores tipográficos que HPL insistió en una hoja de erratas (que desafortunadamente también tenía errores). *La sombra sobre Innsmouth*, publicado por *Visionary Publishing Company*, fue el único libro de ficción de HPL en ser publicado y distribuido en vida. Crawford imprimió 400 copias pero empastó sólo 200; las 200 restantes fueron posteriormente destruidas. El libro tiene una sobrecubierta y cuatro ilustraciones interiores de Frank Utpatel.¹⁸¹

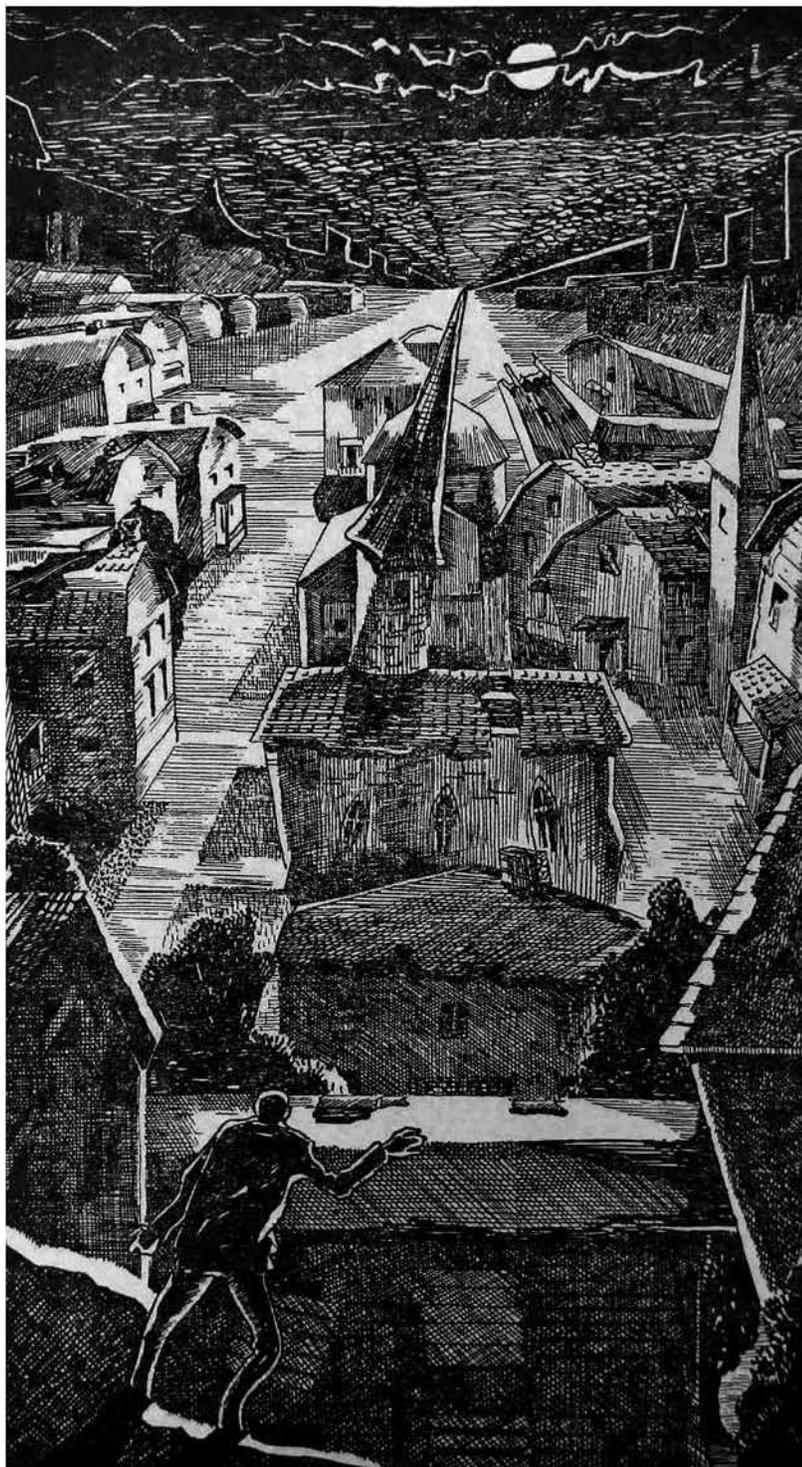
La edición del libro sería un proceso largo (la correspondencia entre Lovecraft y Crawford sugiere agosto de 1935 como fecha inicial) y frustrante; y de acuerdo con el mismo autor el resultado final sería “una mediocre pieza de escritura y una miserable pieza de impresión y encuadernado.”¹⁸²

179 S. T. Joshi, *A Dreamer and a Visionary, H. P. Lovecraft in his Time*, p. 305. Tr. del A.

180 H. P. Lovecraft, citado en Joshi, *A Dreamer...*, *Op. cit.*, p. 306. Tr. del A.

181 S. T. Joshi y David E. Schultz, *An H. P. Lovecraft Encyclopedia*, pp. 48-49. Tr. del A.

182 Lovecraft, H. P. (Dedicatoria, febrero 3 de 1937). Tr. del A.



**ILUSTRACIÓN EN SOBRECUBIERTA Y
FRONTISPICIO DE LA SOMBRA SOBRE
INNSMOUTH**

Frank Utpatel
1936

En febrero de 1937 Lovecraft enviara un ejemplar de *La sombra sobre Innsmouth* al ilustrador Frank Utpatel con la siguiente dedicatoria: "Para Frank Utpatel, Esq., cuyas ilustraciones traen distinción a una mediocre pieza de escritura y a una miserable pieza de impresión y encuadernado —con el agradecimiento, apreciación y elogio de H. P. Lovecraft".

DESENLACE ATÍPICO

La premisa general de la obra y el particular estilo de suspenso acumulativo resulta congruente con la temática y desarrollo de relatos anteriores, pero en este caso Lovecraft sorprende al lector con un final poco convencional, quizá uno de los resultados positivos de su “experimento de laboratorio”, que se centra en el “accidental” descubrimiento sobre el linaje del protagonista y las terribles implicaciones que este conocimiento representa. A través de una efectiva combinación del relato folclórico con un suspenso *in crescendo*, apunta el autor y antologista Leslie Klinger,¹⁸³ que el autor logra transmitir una atmósfera cargada de paranoia, hibridación y decadencia:

El narrador, Robert Olmstead [su nombre no es mencionado en la historia, pero es identificado así en algunas notas del autor], se encuentra en medio de un recorrido genealógico e histórico cuando llega por accidente a Innsmouth, un puerto en decadencia en la costa norte de Nueva Inglaterra, y sospecha que algo siniestro se oculta ahí. Uno de los habitantes más viejos, Zadok Allen, le relata la increíble historia del pueblo: a mediados del siglo diecinueve [el capitán] Obed Marsh, durante uno de sus viajes por el Pacífico, entró en contacto con una extraña raza híbrida de peces-rana [llamados Profundos] que le promete grandes riquezas [y vida eterna] a cambio de su permiso para reproducirse con los habitantes de Innsmouth, lo que trae consigo horribles aberraciones físicas y psicológicas a la población. Más tarde, el husmeo de Olmstead es detectado y se ve obligado a huir precipitadamente del hotel en el que se hospedaba. Logra escapar con vida, pero poco tiempo después descubre que él mismo está emparentado con una familia de Innsmouth y empieza a notar que está desarrollando el “aspecto de Innsmouth”. Al final, decide no suicidarse [como el protagonista de *Hechos tocantes al difunto Arthur Jermyn...*] para regresar a Innsmouth y reunirse con sus familiares híbridos.¹⁸⁴

183 Leslie S. Klinger, *The New Annotated H. P. Lovecraft*, p. 573

184 Joshi, *A Dreamer...*, *Op. cit.*, p. 305. Tr. del A.

Este atípico “final feliz” ha capturado la atención de diversos críticos literarios y especialistas, quienes coinciden que es aquí donde radica el corazón de la historia y lo que separa *La sombra sobre Innsmouth* del resto de su obra narrativa. Tal es el caso del crítico francés Maurice Lévy que ve esta vuelta de tuerca en la mente del protagonista como el elemento fantástico del relato, más que su grotesca transformación física:

Lejos de querer terminar su existencia, poco a poco se va acostumbrando al cambio de sus rasgos, la transformación de su semblante [...] Al final de esta lenta evolución, de esta regresión prodigiosa, que lo abominable, lo repugnante, lo inmundado no sólo se ha vuelto lo natural, sino lo deseable.¹⁸⁵

Desde el aspecto racial,¹⁸⁶ la interpretación más frecuente entiende esta admisión del linaje corrupto como una humanización y reconocimiento del Otro, visión a la que se suscribe Michael Saler quien ve este desenlace como una disminución en la furia racial del autor y un avance hacia la aceptación de la diferencia:

Mientras que el narrador en la historia *El extraño*, escrita por Lovecraft en 1921, había gritado de horror al reconocer en el espejo su propia forma monstruosa y se mantuvo aislado de los demás; el narrador en esta historia de 1931 acepta su naturaleza híbrida y a la comunidad híbrida de la que proviene. De hecho, encuentra que su naturaleza mixta es una fuente de maravilla que le permite trascender las leyes del espacio y el tiempo, esas jaulas de hierro de la existencia de las que Lovecraft buscaba escapar [...] Más que capitular ante el temor y el autodesprecio, el narrador está dispuesto a descender en las profundidades psíquicas y físicas para unirse a una comunidad definida por la diferencia y la amorfa plasticidad que el mar representa. El uso repetido de la palabra “maravilla” y la promesa de inmortalidad, un deseo de toda la vida, sugieren una interpretación optimista de la narrativa.¹⁸⁷

185 Lévy, *Lovecraft, a Study in the Fantastic*, pp. 74-76. Tr. del A.

186 *Vid.*, Anexo: *Lovecraftiana*, p. 202

187 Saler, *Op. cit.*, pp. 153-54. Tr. del A.

Salter tiene el cuidado de apuntar que esto no significa que se haya efectuado un cambio radical en la ideología en el autor. Si bien la decisión final del protagonista resulta acorde con una perspectiva más tolerante en términos sociales; también es cierto que Lovecraft mantuvo rastros de su racismo y elitismo juvenil hasta el final de sus días como lo atestigua su producción epistolar. Por otra parte, Jed Mayer tiene una perspectiva menos alentadora:

El horror que Innsmouth y sus habitantes provocan en Olmstead es demasiado vívido para sólo ser etiquetado como un final atípicamente optimista, con todo también existe una admisión tácita del parentesco del narrador, que se manifiesta como una misteriosa atracción hacia el extraño lugar y sus habitantes.¹⁸⁸

A diferencia de Salter, Mayer antepone el horror a la aceptación pero es claro que ambos detectan una ambivalencia ideológica en el autor. En este mismo sentido, Timothy Evans reflexiona que aunque “existe considerable debate sobre si el final de la historia dramatiza la corrupción del narrador o la humanización de los Profundos, [...] es probable que este final ambiguo sea deliberado; Lovecraft está reconociendo la presencia de emociones conflictivas frente al cambio”¹⁸⁹ tanto social como económico que empezaba a manifestarse.

Por otra parte, Bennet Lovett-Graff en su ensayo *Shadows over Lovecraft: Reactionary Fantasy and Immigrant Eugenics* identifica otros factores que parecen estar íntimamente ligados al origen familiar del autor en este inesperado desenlace:

Lo que empieza como una alegoría pública sobre los peligros de la sexualidad inmigrante,¹⁹⁰ se convierte en una alegoría privada (tal vez

188 Jed Mayer, «Race, Species, and Others» en Sederholm y Weinstock, *Op. cit.*, p. 123. Tr. del A.

189 Timothy H. Evans, «The Last Defense against the Dark: Folklore, Horror, and the Uses of Tradition in the works of H. P. Lovecraft» en *Journal of Folklore Research*, p. 125. Tr. del A.

190 La visión eugenista no sólo temía a la diferencia cultural del inmigrante, sino también a una tasa de reproducción mayor a la anglosajona debido a una supuesta sexualidad sin restricciones. (*Vid.*, Lovett-Graff, *Op. cit.*, p. 184).

romántica) sobre la promesa del pasado familiar. Siguiendo el camino que Lovecraft se había trazado mentalmente respecto a la naturaleza degenerativa de la sexualidad, se encuentra cara a cara con sus propios orígenes degenerados (hijo de unos padres enfermos), frente a lo cual la única solución es fantasear con el regreso al vientre materno. Incapaz de superar la realidad de la sexualidad corporal, Lovecraft se hunde confortablemente en los brazos de la Madre [el linaje materno que llama al protagonista en sueños], dejando que la promesa de su protección oculte la trágica condición de su ser y origen biológico [...] En [*La sombra sobre Innsmouth*] uno ve signos de que el conflicto interno radica menos en el odio que Lovecraft tiene por los inmigrantes que en una necesidad de odiarlos debido a la presión contemporánea para eximirse de la sexualidad degenerativa que representaban.¹⁹¹

Lo que hace único a este relato es la perfecta amalgama entre los temores raciales y sexuales del autor, así como su manifestación temática como un viaje “accidental” que conduce a los orígenes de un protagonista considerado como una de las proyecciones más corpóreas del autor dentro de su universo imaginario¹⁹² —ambos, protagonista y autor, grandes entusiastas de recorridos genealógicos-históricos, aunque de recursos muy limitados. Quizá el recorrido de Robert Olmstead por las desiertas y misteriosas calles de Innsmouth haya resultado en algo más que una “mediocre pieza de escritura”, ya que *La sombra sobre Innsmouth* sería el mejor y último relato de Lovecraft sobre degeneración hereditaria y quizás el primer indicio de la postura más moderada que caracterizaría los últimos años del autor.



LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH
Adaptación de Breccia y Buscaglia
1975

La adaptación gráfica de Alberto Breccia y Norberto Buscaglia muestra en la viñeta final al protagonista ya transformado.

191 *Ibid.*, pp. 188-89. Tr. del A.

192 *Vid.*, Joshi, *A Dreamer...*, *Op. cit.*, p. 306

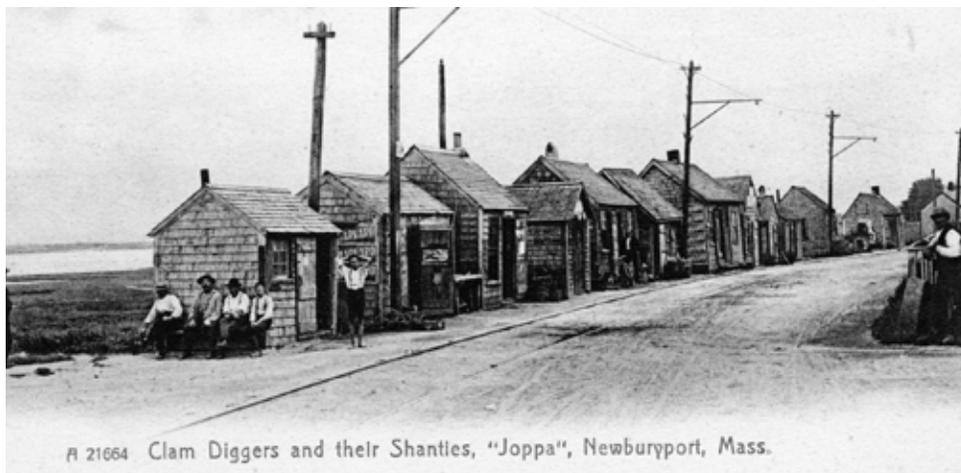
INSPIRACIÓN E INFLUENCIAS

La región de Nueva Inglaterra en la ficción lovecraftiana es una topografía híbrida en la que poblados reales e imaginarios se han fusionado en el familiar *Lovecraft Country*, escenario y sustento creativo. Como es de esperarse son aquellos lugares inventados por el “recluso de Providence” los que se filtran con mayor frecuencia en su ejercicio narrativo, tal es el caso de Innsmouth. Originalmente localizado en Inglaterra (*Celephaïs*, 1920), el siniestro puerto tiene su ubicación definitiva en la fría y accidentada costa norte de Nueva Inglaterra. Uno de los paseos del autor por Newburyport, Massachusetts parece haber sembrado en el autor la idea de una misteriosa ciudad portuaria:

De verdad espero que tarde o temprano puedas visitar Newburyport, porque su antigüedad y desolación la hacen uno de los lugares espectrales más fascinantes que he visto. Me ha dado una idea para una nueva historia —no tan original en comparación con otras cosas mías pero definitivamente nacida de los matices imaginativos del lugar. Mi escenario no se llamará Newburyport, será el puerto maldito de Innsmouth, situado entre Newburyport y Arkham.¹⁹³

CLAM DIGGERS
Newburyport, Mass.
1906

Postal de la zona de pescadores de almejas y sus “chozas” ubicada en el barrio de Joppa, famoso por sus extensas y desoladas marismas.



¹⁹³ Lovecraft, H. P. (Carta a Clark Ashton Smith, noviembre 20 de 1931). Tr. del A.

Por otra parte, la idea de una especie híbrida (mitad hombre, mitad pez) no es de ninguna manera invención de Lovecraft, aunque es evidente que la noción le resultaba atractiva puesto que algunos de sus relatos más tempranos ya incorporaban este concepto de manera prominente (*Dagon*, 1917). Algunos de sus autores predilectos, como Algernon Blackwood y Nathaniel Hawthorne, parecen haber inspirado a Lovecraft a desarrollar más esta idea:

The American Notebooks (1875)

Nathaniel Hawthorne, al igual que Lovecraft, llevaba un cuidadoso registro de ideas para futuras historias, bosquejos de personajes, locaciones y observaciones generales en una serie de libretas que más tarde serían publicadas bajo el título *The American Notebooks*. El autor parece haberse inspirado temáticamente en la entrada de enero 4, 1839: “Para una persona un síntoma mortal es empezar a perder su propio aspecto y tomar los lineamientos familiares que se ocultaban en lo profundo de un rostro saludable”,¹⁹⁴ se recordará que en el caso de *La sombra sobre Innsmouth* el protagonista sucumbe a su monstruosa herencia y empieza a desarrollar gradualmente el “aspecto de Innsmouth”. Lovecraft y Hawthorne, en opinión de Burleson,¹⁹⁵ compartían la obsesión por un pasado que permanentemente amenazaba el presente, en especial el presente de algún desafortunado habitante de Nueva Inglaterra.

The Harbor-Master (1904)

Relato corto escrito por Robert W. Chambers y publicado en la colección *In Search of the Unknown* que describe la existencia de un híbrido marino, un hombre-pez de características físicas muy similares a los habitantes de Innsmouth (ojos protuberantes, labios casi inexistentes) con manifiesto comportamiento sexual y abierta atracción por la protagonista del relato: “Creo que es una rama de la raza humana [...]”

194 Nathaniel Hawthorne, *Passages from the American notebooks of Nathaniel Hawthorne*, p.205. Tr. del A.

195 *Vid.*, Burleson, *Op. cit.*, p. 220



FISHHEAD

Famous Fantastic Mysteries

Junio, 1942

Reimpresión del relato en *Famous Fantastic Mysteries* #2. Ilustración de Virgil Finlay, uno de los artistas de la era del *pulp* más destacados.

creo que las profundidades abismales son habitadas por los residuos de
;la última raza de seres humanos anfibios!”¹⁹⁶

Ancient Sorceries (1908)

Relato escrito por el británico Algernon Blackwood en el que un desafortunado pasajero de tren arriba “por accidente” a un pintoresco poblado francés de atmósfera misteriosa, cuyos habitantes exhiben un comportamiento muy peculiar durante el día y por la noche se transforman en gatos: “ella parecía sumar y sintetizar todas las fuerzas extrañas y ocultas que operaban tan misteriosamente en el pueblo y en sus habitantes. Tenía los suaves movimientos de una pantera [...] los mismos métodos indirectos y oblicuos de los habitantes.”¹⁹⁷

Fishhead (1913)

Cuento corto escrito por Irvin S. Cobb y publicado en *The Cavalier* en enero de 1913 —Joshi y Schultz¹⁹⁸ comentan que Lovecraft quedaría tan impresionado con este relato que escribiría una carta al editor de la revista. Un hombre con rasgos de pez que habita en las orillas de un misterioso lago de Tennessee es atacado por otros pobladores de la región: “tenía el cuerpo de un hombre —un cuerpo corto, fornido y fibroso— pero su cara era lo más parecido posible a la cara de un gran pez, y aún así conservar alguno rastro de aspecto humano.”¹⁹⁹ Aunque el personaje híbrido resulta repulsivo es claro que el autor busca la empatía del lector por el desafortunado ser, lo que destaca el paralelismo temático con *La sombra sobre Innsmouth*.

¹⁹⁶ Robert W. Chambers, *In Search of the Unknown*, p. 53. http://www.gutenberg.org/ebooks/18668?msq=welcome_stranger. Tr. del A.

¹⁹⁷ Algernon Blackwood, *John Silence Physician Extraordinary*, p. 176. <https://www.gutenberg.org/ebooks/49222>. Tr. del A.

¹⁹⁸ Vid., Joshi y Schultz, *An H. P. Lovecraft...*, p. 239

¹⁹⁹ Irvin S. Cobb, «Fishhead» en *Famous Fantastic Mysteries*, p. 125. <http://www.unz.org/Pub/FantasticMysteries-1942jun-00123>, acceso febrero 23, 2018. Tr. del A.

ORÍGENES E HIBRIDACIÓN

Desde su inicio, el universo imaginario lovecraftiano reflejaba perfectamente la muy particular y controvertida visión del mundo del autor. No importa que tan ajeno a la realidad resultara en la superficie, su universo parecía estar modelado a partir de su particular *set* de creencias, por lo que las “categorías de raza, clase y género que informaron su educación”²⁰⁰ tuvieron un gran peso en su producción creativa.

La sombra sobre Innsmouth, de acuerdo con Lovett-Graff,²⁰¹ es uno de los más claros ejemplos de la proyección ideológica del autor al abordar abiertamente el miedo a los inmigrantes y el mestizaje y su obsesión con los orígenes sexuales, preocupaciones que Lovecraft vincularía estrechamente con la degeneración hereditaria. El temor y obsesión que el autor sentía por la decadencia sanguínea daría paso a uno de los motivos más recurrentes en el imaginario lovecraftiano que Lévy denominaría muy acertadamente como los “horrores de la herencia”²⁰²: la noción de que un linaje corrupto o algún ancestro malvado son capaces de extender su oscura influencia hasta el presente. El temor real del autor a la degeneración hereditaria —producto de una historia familiar complicada por decir lo menos— se manifiesta en *La sombra sobre Innsmouth* como una hábil articulación narrativa de dos temas centrales: los orígenes y la hibridación.

La sombra sobre Innsmouth es un texto “obsesionado con los orígenes [...] los describe, insiste en ellos, juega con ellos, los niega.”²⁰³ Donald Burleson²⁰⁴ observa que desde el inicio del relato se anuncia que el joven protagonista, Robert Olmstead, se encuentra en un recorrido de interés histórico y genealógico por Nueva Inglaterra, especialmente de su linaje materno. Esta clara motivación histórico-familiar se convierte en un velado presagio de lo que encontrará “por accidente” al final de su

200 Saler, *Op. cit.*, p. 156. Tr. del A.

201 *Vid.*, Lovett-Graff, *Op. cit.*, p. 186

202 *Cfr.*, Lévy, *Op. cit.*, pp. 73-78. Tr. del A.

203 Donald Burleson, *Lovecraft: Disturbing the Universe*, p. 150. Tr. del A.

204 *Cfr.*, Burleson, *Op. cit.*, p. 173

El paralelismo biográfico entre Lovecraft y su protagonista va mucho más allá de la simple y acostumbrada proyección del autor en sus relatos: Robert Olmstead decide reunirse con su familia híbrida y abrazar su destino como Profundo —descartando el suicidio, al contrario de sus protagonistas anteriores— después de la manifestación onírica de sus ya transformadas abuela y tatarata-tatarata-tatarata-abuela. Aunque la sangre celta no era el único elemento materno que le preocupaba:

Los Phillipes de Rhode Island están llenos de excentricidades: debido al aislamiento colonial, varios de ellos se casaron con sus primos directos, creando un vago elemento de incestuosidad; una serie de calamidades atacó a los Phillips a mitad del siglo diecinueve [provocando que] varios de sus familiares perecieran en las primeras dos décadas de vida. Casi es seguro que Lovecraft estaba al tanto de estos hechos, lo que debió haber ejercido una poderosa influencia en él. Tiene mucho que ver (aunque no todo) con ciertas ideas centrales a su pensamiento, entre las cuales estaban su ferviente deseo por la pureza racial y su tema literario de degeneración hereditaria y endogamia malsana (expresado en *Las ratas en las paredes* [1923], *Hechos tocantes al difunto Arthur Jermyn y su familia* [1920], *El horror oculto* [1922], *La sombra sobre Innsmouth* [1931] y otros).²⁰⁹

La resonancia e impacto del sistema familiar en su producción literaria apunta a una problemática generada, o al menos exacerbada, por antecedentes familiares conflictivos para el autor. Pero a juzgar por el desenlace de *La sombra sobre Innsmouth*, Lovecraft parece haber aceptado parte de su historia familiar a través de lo que podría considerarse como un largo ejercicio de psicogenealogía²¹⁰ que iniciaría con su primer relato de degeneración hereditaria en 1920 y culminaría con el abandono total del tema después de 1931.

209 Faig, K., Joshi, S. T., «H. P. Lovecraft: His Life And Work» en Joshi, *H. P. Lovecraft: Four...*, *Op. cit.*, p. 2. Tr. del A.

210 La psicogenealogía es una herramienta terapéutica y diagnóstica “que permite, a través del análisis de la historia familiar, comprender mejor las raíces transgeneracionales para darle sentido a la vida de forma holística y profunda.” (Clemencia Araujo-Herrera y Mónica Almeida-Rodríguez, «La Psicogenealogía, una herramienta en la medicina» en *Revista CES Salud Pública*, p. 97).

Sin embargo, el autor no limita su siniestro ejercicio sobre orígenes al terreno de lo familiar como sucede en sus relatos más tempranos. Para finales de 1931, su visión cosmicista estaba mucho más clara y el universo imaginario, posteriormente conocido como los Mitos de Cthulhu, tenía una forma más definida y deliberada, tal como explicaba al editor de *Weird Tales*, Farnsworth Wright: “Ahora todos mis relatos se basan en la premisa fundamental de que las leyes, intereses y emociones humanas comunes no tienen ningún valor ni significancia en el vasto y enorme cosmos.”²¹¹ Gracias a este abierto cosmicismo que en *La sombra sobre Innsmouth* el discurso sobre los orígenes familiares se extiende y magnifica al terreno de lo evolutivo.

Además del descubrimiento de un oscuro legado familiar, Lovett-Graff²¹² señala que el protagonista se enfrenta a una terrible y monumental revelación: toda la humanidad está emparentada genéticamente con los Profundos; ya que deben formar parte de la misma rama evolutiva para poder aparearse con éxito. En un golpe maestro, el autor establece la genética como marco teórico de su relato y fusiona temáticamente los orígenes familiares con los evolutivos, de ahí parte “la irresistible atracción por el agua que eventualmente acaba por vencer a todos los híbridos descendientes de los Profundos, devolviéndolos al vientre materno y darwiniano del mar.”

Una vez más y fiel a su filosofía cosmicista, Lovecraft tiene como eje principal la aniquilación de la visión antropocentrista al atribuirle a la raza humana un origen grotesco y desconocido,²¹³ enfatizando su vulnerabilidad e insignificancia como especie al intimar que los Profundos “podrían aniquilar a toda la raza humana si decidieran tomarse la molestia de hacerlo.”²¹⁴

211 H. P. Lovecraft, *Selected Letters II*, citado en Robillard, *Op. cit.*, p. 141. Tr. del A.

212 Lovett-Graff, *Op. cit.*, p. 187. Tr. del A.

213 Joshi, «The fiction of Materialism» en Robillard, *Op. cit.*, p. 155

214 Klinger, *Op. cit.*, p. 603. Tr. del A.

HIBRIDACIÓN

La sombra sobre Innsmouth cierra el ciclo de relatos sobre degeneración hereditaria salidos de la pluma de Lovecraft, temática que empezó a desarrollar en historias tan tempranas como *Hechos tocantes al difunto Arthur Jermyn y su familia* (1920). Aunque existe más de una década de distancia entre ambas historias, las dos resultan relatos aleccionadores sobre los peligros del mestizaje y como tal, comparten un subtexto evidentemente racista. No se requiere mucho esfuerzo para ver en los Profundos un claro reflejo del desagrado y temor que le provocaban los grupos de inmigrantes que llegaban día con día a puertos estadounidenses.

Las preocupaciones del autor, siempre alineadas al movimiento eugenista, se centraban en la amenaza que estas comunidades desconocidas representaban para las razas “puras” de Norteamérica, en suma, le inquietaba la corrupción de la sangre anglosajona a la que el autor decía pertenecer. La presencia de grandes grupos de inmigrantes era la posibilidad de un mestizaje que desafiaba sus ideales raciales, además de involucrar un fuerte componente sexual a una circunstancia ya complicada. Tanto Houellebecq como David Punter enfatizan lo revelador que resulta la casi total ausencia de cualquier temática de índole sexual en su cuerpo de obra:

Casi absoluta, pero no absoluta; porque existen, por ejemplo, las mujeres-pep de Innsmouth, transmisoras de un pasado no humano que continúa infectando la región y sus alrededores. El pep, lo relativo al pep, lo octopóide, lo tentacular —existe toda una serie metonímica en Lovecraft que nos conduce entre varias perspectivas de lo que puede ocultarse en el océano, aquello que puede estar nadando [...] debajo de la superficie y que adquiere significado sólo por su impacto en la pureza de las especies terrestres.²¹⁵

215 David Punter, «Lovecraft» en Sederholm y Weinstock, *Op. cit.*, p. 193. Tr. del A.

En el centro del relato, de acuerdo con Saler,²¹⁶ se esconde el tabú definitivo para el pensamiento eugenista: la mezcla sexual entre razas. Lo que antes era un puerto tradicional en la costa norte de Nueva Inglaterra, hoy es un pueblo infestado de extraños seres con apariencia de peces-rana que se aparean con los humanos del lugar para producir una raza de seres híbridos que se distinguen por su desagradable apariencia comúnmente conocida como el “aspecto de Innsmouth”.

Este abierto horror a la hibridación, expresado vívidamente por el autor en su descripción de los siniestros habitantes de Innsmouth, responde en cierta medida a la desestabilización del concepto y estatus de “lo humano” en una sociedad occidental que aún lidiaba con las secuelas de la teoría de la evolución del siglo XIX:

La capacidad que tienen los seres humanos de aparearse con los Otros, seres abyectos, animalizados y frecuentemente racializados; está claramente vinculada tanto con la pérdida de la singularidad y supremacía del hombre, ocasionada por nuestra sabida descendencia de primates “inferiores”, como con los discursos racistas contemporáneos alrededor de la inmigración y otras amenazas a la supremacía de los educados y “civilizados” blancos anglosajones. La pérdida del antropocentrismo dio pie a diversos intentos de establecer una versión única de lo “humano” a través de la propagación del temor a la degeneración y el creciente impulso del movimiento eugenista.²¹⁷

La transformación del personaje principal, una vez que se sabe producto de una hibridación, no sólo es monstruosa y repugnante porque ataca el cuerpo y la mente del individuo, sino también porque es propagable y puede llegar a corromper a todos los individuos de una comunidad “sana”²¹⁸ tal como es el caso del decadente puerto de Innsmouth. Sin embargo, la hiperbolización de las características no humanas en aquellos individuos en las últimas etapas de dicha transformación, también

216 Cfr., Saler, *Op. cit.*, p. 149

217 Jessica George, «A Polychrome Study» en Sederholm y Weinstock, *Op. cit.*, p. 167. Tr. del A.

218 Lévy, *Op. cit.*, p.57

apuntan a un subversión de la visión antropocentrista, dado que “en *La sombra sobre Innsmouth*, las leyes naturales que se rompen son aquellas que el narrador cree que lo separan de los órdenes inferiores, tanto de especie como de raza.”²¹⁹ No debe olvidarse que Robert Olmstead, resultado de un detestable mestizaje interespecie, ostenta una determinación y capacidad de sobrevivencia muy pocas veces vista en los protagonistas lovecraftianos.

ELEMENTOS NARRATIVOS

La sombra sobre Innsmouth está considerado como uno de los “grandes textos” debido a que logra incorporar diversos temas y motivos característicos del autor —conocimiento prohibido, horrores de la herencia, prosa orquestada, etcétera²²⁰— en una forma narrativa más madura que sus relatos más tempranos de horror degenerativo, pero aunado al estudio de estos componentes estilísticos y temáticos específicos resulta indispensable una revisión de sus elementos narrativos formales.

Lauro Zavala,²²¹ investigador y académico mexicano, en su modelo para el estudio del cuento distingue tres tipos de relatos: el cuento clásico que busca la representación convencional de la realidad; el moderno que posee un carácter antirrealista o metafórico; y el posmoderno que está apalancado en la yuxtaposición intertextual. Esta diferenciación es resultado del uso particular que un autor hace de los cinco elementos fundamentales de cualquier narrativa: “la construcción del *tiempo*, la resemantización del *espacio*, la definición de los *personajes*, la organización de la instancia narrativa [*narrador*] y la naturaleza de la conclusión [*final*].”²²²

219 Jed Mayer, «Race, Species, and Others» en Sederholm y Weinstock, *Op. cit.*, pp. 124-125. Tr. del A.

220 *Ibid.*, Anexo: *Lovecraftiana*, p. 195-216

221 Lauro Zavala, «Un modelo para el estudio del cuento» en *Revista Casa del Tiempo*, pp. 28-29, http://www.uam.mx/difusion/casadel tiempo/90_jul_ago_2006/casa_del_tiempo_num90-91_26_31.pdf

222 *Ibid.*, p. 28

A fin de establecer las características formales de la obra a adaptar a continuación se detalla el uso de estos elementos narrativos en *La sombra sobre Innsmouth*:

I. *Tiempo* (narrativa moderna). El tiempo está reorganizado a partir del recuerdo y conocimiento (perspectiva subjetiva) del narrador/protagonista, por lo que el diálogo interior se convierte en la guía de avance de la historia más que los acontecimientos secuenciales como sucede en la narrativa clásica. La historia está dividida en diferentes espacios temporales a manera de piezas de un rompecabezas que el narrador debe resolver: el presente del narrador (1931), la visita del narrador a Innsmouth (1927), la plaga del '46 (1846) y los viajes del Capitán Obed Marsh (1816).

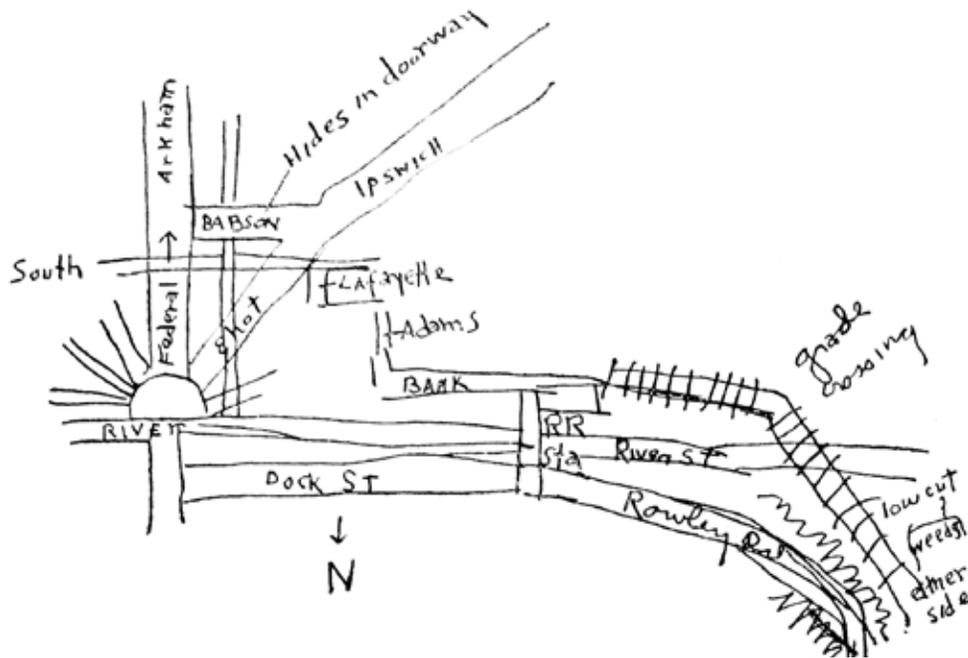
Lovecraft utiliza su acostumbrada *prosa orquestada*²²³ para hacer del conocimiento del lector más de 100 años de la historia de Innsmouth en tres diferentes instancias que van incrementando la atmósfera de misterio y el nivel de detalle de la historia:

[Primero] es una larga descripción de las peculiaridades de Innsmouth a cargo del vendedor de boletos de Newburyport, descripción que es repetida con algunos cambios importantes por el vendedor de la tienda de comestibles de Innsmouth. A partir de ahí, todo lo que falta saber sobre la verdadero estado del pueblo es revelado en una tercera ocasión por el residente más antiguo y borracho del pueblo, Zadok Allen. Con cada repetición, con cada re-presentación de los hechos, Lovecraft incrementa el impacto de la transgresión.²²⁴

223 *Vid.*, Anexo: *Lovecraftiana*, p. 216

224 Lovett-Graff, *Op. cit.*, p. 180. Tr. del A.

2. *Espacio* (narrativa clásica). El espacio descrito en *La sombra sobre Innsmouth* resulta verosímil porque responde a la necesidad del autor de crear un *efecto de realidad* sobre el universo de la historia. Dicho efecto de realidad, característico de la narrativa clásica realista y producto de la construcción y articulación lógica de elementos reales y fantásticos, es notoria en la detallada descripción del entorno de esa particular área de Nueva Inglaterra, en el complejo trazado de las calles del oscuro puerto o en la metonímica descripción del “aspecto de Innsmouth”.²²⁵



TRAZO GENERAL DE LAS CALLES DE INNSMOUTH, MASS.

H. P. Lovecraft

1931

Croquis dibujado por Lovecraft como parte de sus anotaciones durante la escritura del relato.

²²⁵ Burleson identifica el uso de la metonimia detrás de esta frase: “El “aspecto de Innsmouth” es una metonimia (o una referencia sinecdótica a) de un compendio completo de cualidades que poseen los acuáticos invasores en Innsmouth. Ciertamente, ellos son más que su “aspecto” exterior. (Burleson, *Lovecraft: Disturbing...*, *Op. cit.*, p. 157. Tr. del A.).

3. *Personajes* (narrativa clásica). Los personajes están contruidos “a manera de arquetipos”²²⁶ cuya única función es reaccionar ante los eventos en la historia, es decir que están formados a partir del exterior. Este tipo de personajes planos (*flat characters*), en ocasiones llegan a convertirse en una convención del universo del autor,²²⁷ tal como sucede en este caso:

PERSONAJE	CARACTERÍSTICAS	FUNCIÓN	ARQUETIPO
Robert Olmstead	Joven, educado, interesado en genealogía e historia local debido a sus raíces maternas en Arkham	Narración Punto de vista de los hechos (protagonista)	Hombre racional que es capaz de ajustarse al conocimiento prohibido que le es revelado
Zadok Allen	Anciano, borracho local, delirante, originario de Innsmouth	Verdad histórica Relata el verdadero origen de la corrupción en Innsmouth al protagonista	Hombre común y corriente que ha enloquecido ante el conocimiento prohibido
Vendedor de boletos	Mediana edad, perspicaz, empático, originario de Vermont	Folklore y leyenda Relata los rumores detrás de la mala reputación de Innsmouth al protagonista	Hombre común y corriente que permanece ignorante del conocimiento prohibido
Joe Sargent	Mediana edad, apariencia grotesca, andrajoso, originario de Innsmouth	Conducto liminal Transporta y retiene al protagonista en Innsmouth	Hombre de naturaleza corrupta, ya sea moral o física, protector del conocimiento prohibido
Tendero	Adolescente, amable, originario de Arkham	Testigo y guía Relata las extrañas costumbres de los habitantes de Innsmouth y proporciona indicaciones útiles al protagonista	Hombre común y corriente que permanece ignorante del conocimiento prohibido

226 Zavala, *Op. cit.*, p. 28

227 *Vid.*, Anexo: *Lovecraftiana*, p. 211-13

4. *Narrador* (narrativa moderna). Dada la estructura de rompecabezas del relato, el narrador se presenta necesariamente contradictorio, en ocasiones poco confiable²²⁸ —como en la vuelta de tuerca del narrador al final de la historia— y, al contrario del narrador omnisciente clásico, capaz de mirar desde diferentes ángulos los hechos y acontecimientos para llegar al fondo del enigma que Innsmouth representa.

La desestabilización del punto de vista del narrador, refleja la ambivalencia ideológica del autor frente a temas de naturaleza muy íntima como la sexualidad o un pasado familiar cuestionable. Robert Olmstead es pues, una evidente proyección del autor y sus idiosincrasias:

Los muchos detalles mundanos que le dan sustancia y realidad a su personalidad son, en gran medida, derivados del propio temperamento de Lovecraft, específicamente de sus frugales hábitos de viaje como anticuario. Olmstead siempre busca la ruta más barata posible, y esta usualmente es —para Olmstead y para Lovecraft— en autobús. Sus lecturas sobre Innsmouth en la biblioteca y su exploración sistemática del pueblo son paralelas a las minuciosas indagaciones de Lovecraft sobre la historia y topografía de los lugares que deseaba visitar y a sus frecuentes viajes a las bibliotecas, cámaras de comercio, y otros lugares para consultar mapas, guías y antecedentes históricos.²²⁹

228 La expresión *poco confiable* se refiere a que la información proporcionada por el narrador no necesariamente corresponde a la realidad objetiva del relato, ya sea que de forma intencional se desee “engañar” al lector o no. (Zavala, *Op. cit.*, p. 29).

229 Joshi, *A Dreamer...*, *Op. cit.*, p. 306. Tr. del A.

5. *Final* (narrativa clásica). Al final del relato se revela la verdadera naturaleza del pasado familiar del narrador, es decir que se trata de un final epifánico. En la estructura narrativa de final epifánico “la historia está organizada con el fin de revelar una verdad en sus últimas líneas.”²³⁰ Robert Olmstead, irá descubriendo poco a poco los secretos que esconden las viejas casonas de Innsmouth hasta llegar a la terrible revelación de su origen familiar y visto desde la perspectiva cosmicista, el origen evolutivo de toda la humanidad:

[*La sombra sobre Innsmouth*] no sólo ofrece uno de los golpes finales más memorables en todo el trabajo de Lovecraft, sino que lo hace con una narración que está repleta de simbolismo... [y] da una idea más clara del lugar que ocupa el hombre en el mundo desde la perspectiva de los Mitos de Lovecraft.²³¹

LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH
Adaptación de Erik Kriek
2012

Robert Olmstead descubre
su parentesco materno con
la familia Marsh de Innsmouth
en la adaptación gráfica
de Erik Kriek.



230 Zavala, *Op. cit.*, p. 28

231 Burleson, *H. P. Lovecraft, a critical...*, *Op. cit.*, pp. 176-77. Tr. del A.

De acuerdo con el modelo de Zavala, *La sombra sobre Innsmouth* posee una estructura general de narrativa clásica, ya que busca la representación de una realidad afianzada en las convenciones del género fantástico, e integra algunos elementos narrativos modernos (tiempo no secuencial, narrador poco confiable) que ayudan en la construcción del subtexto alegórico del relato. Hasta aquí queda lo tocante a los cinco elementos fundamentales de toda narrativa, pero debido a que *La sombra sobre Innsmouth* pertenece a la tradición del *weird tale* se considera pertinente abordar un elemento adicional a esta revisión:

6. *Lo siniestro* (narrativa moderna). Se puede argumentar que lo siniestro en el *weird fiction* es un elemento narrativo moderno, porque busca la desestabilización de la realidad, la disrupción en aquello que puede explicarse, por tanto y de acuerdo con el modelo de Lauro Zavala,²³² es antirrealista. A partir de la conjugación de dos temas típicamente lovecraftianos (supremacía negada y sobrevivencia malsana)²³³ el autor apunta a un terrible secreto de toda la humanidad: los humanos y los Profundos pueden aparearse entre sí, porque comparten la misma rama genética; así, *lo siniestro* sobreviene al narrador como el doble e inescapable cuestionamiento de su origen familiar y el evolutivo.

Sólo queda concluir que si bien *La sombra sobre Innsmouth* posee una estructura narrativa clásica dominante, la adición de elementos narrativos modernos posibilitan la construcción y el escalamiento de la atmósfera de suspenso y permiten la dislocación de la realidad, componente indispensable del *weird fiction*.

232 Zavala, «Un modelo para el estudio del cuento»..., 28-29

233 Vid., Anexo: *Lovecraftiana*, p. 196

An aerial photograph of a coastal area. In the foreground, there is a large, rectangular building with a light-colored, textured facade, possibly made of stone or concrete. On top of this building, there is a glass-enclosed structure, possibly a greenhouse or a modern architectural feature, with a dark metal frame. The building is situated on a sandy or light-colored ground. In the background, there is a body of water, likely the ocean, and a distant shoreline with some vegetation. The overall color palette is muted, with a lot of beige, tan, and light green tones. The text is overlaid on the lower part of the image.

CAPÍTULO 3

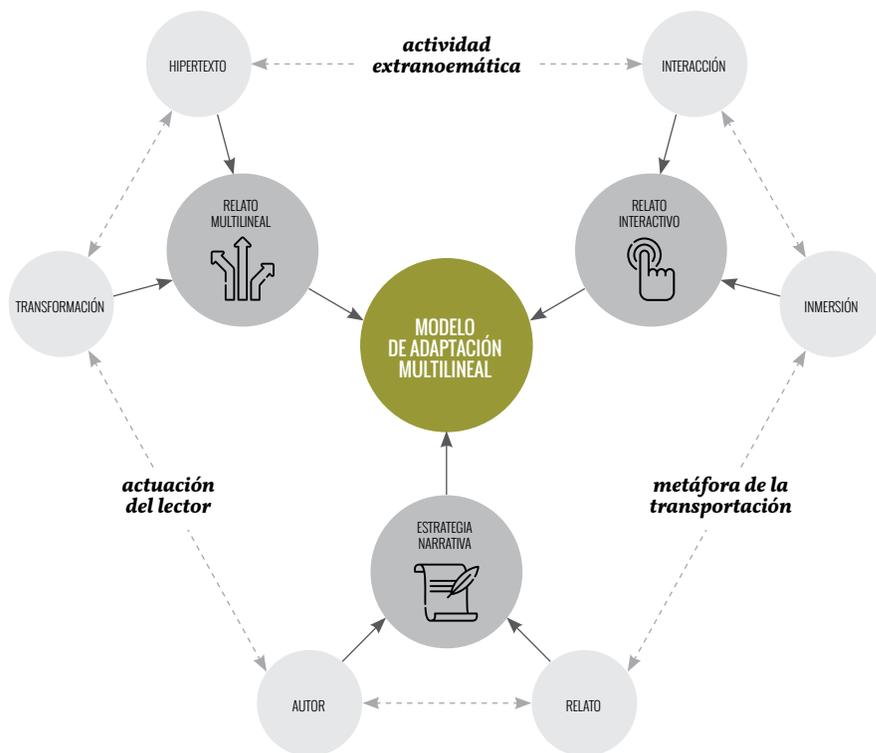
DESARROLLO DEL MODELO DE ADAPTACIÓN

Una versión en un nuevo medio
da lugar a un tipo de convergencia
—narrativa transmedia— que expande
el alcance del texto original.

— *Cathlena Martin*

3.1. CONFORMACIÓN DE UN MODELO DE ADAPTACIÓN MULTILINEAL

El modelo de adaptación propuesto es el resultado de la convergencia de tres directrices: la transformación de una forma escrita en una interactiva apoyada en las cualidades interactivo-inmersivas del entorno digital; la reconfiguración de un relato lineal en una narrativa multilineal sustentada en la flexibilidad y potencial combinatorio del hipertexto; y la identificación de elementos (narrativos, temáticos, estilísticos, etcétera) derivados de un estudio más profundo de la obra a adaptar y su autor como parte de una estrategia narrativa. Estos elementos no tienen un orden jerárquico, por el contrario, se relacionan y complementan de una forma dinámica que hace posible la expansión de la historia origen y sirve como detonante creativo:



MODELO CONCEPTUAL DE ADAPTACIÓN
Narrativa interactiva multilineal
 El modelo de adaptación se fundamenta en los hallazgos de la investigación sobre el entorno digital, la adaptación, el relato y su autor.

Al tratarse de un modelo para la transposición de un relato impreso al medio digital, las características materiales y funcionales del nuevo entorno resultan un factor determinante en su definición, puesto que “algunos medios son usados para contar historias (novelas, historias cortas), [...] otros las muestran (medios performativos [cine, teatro, tv]) [...] e incluso hay otros que nos permiten interactuar físicamente con ellos (videojuegos, parques de diversiones)”,²³⁴ lo que permite la exploración de nuevas formas y mecanismos de atraer e involucrar a la audiencia. En este mismo sentido, Cathlena Martin observa:

Una versión [de la obra] en un nuevo medio da lugar a un tipo de convergencia²³⁵ —narrativa transmedia— que expande el alcance del texto original, creando un texto primario adicional que amplía los límites de lo que percibimos como la narrativa, además de agregar las ventajas del nuevo medio.²³⁶

Así, el resultado de esta adaptación de *La sombra sobre Innsmouth*, relato impreso por primera vez en 1936, agrega las características no lineales, interactivo-inmersivas, enciclopédicas y audiovisuales del medio digital a la secuencialidad de la narrativa textual del trabajo original.

Por otra parte, el conocimiento derivado de la revisión de las particularidades temático-estilísticas del autor y del relato permiten mirar más allá de los confines de la historia en la formulación del tipo de adaptación a desarrollar (estrategia) y marcan la pauta inicial en la definición y configuración de los elementos que integrarán el proceso de transposición (método de trabajo).

234 Hutcheon, *Op. cit.*, p. xiv. Tr. del A.

235 Relacionado con el concepto de convergencia de Henry Jenkins: “la convergencia de medios se refiere a la situación en la que múltiples medios coexisten y el contenido fluye fácilmente a través de ellos.” (Henry Jenkins, *Convergence Culture, Where Old and New Media Collide*, p. 282. Tr. del A.).

236 Martin, *Op. cit.*, p. 88. Tr. del A.

Esta estrategia de adaptación se apoya en la interpretación más flexible del criterio de fidelidad y dado el carácter metaficcional elegido es posible situarla, de acuerdo a la tipología propuesta por McFarlane, en el rubro de *comentario* ya que manifiesta un cambio de intención de uno o más elementos, sin llegar a distanciarse por completo de texto original. Desde la perspectiva práctica, las principales herramientas narrativas utilizadas serán la *adición* (inclusión de material narrativo ajeno a la fuente) y la *expansión* (elementos que sólo son sugeridos en la fuente cobran mayor relevancia en la nueva versión).

Por último, sólo queda mencionar que otra de las consideraciones significativas en la planificación y desarrollo del proyecto es mantener el carácter documental de los materiales originales utilizados como fuentes y contenido textual y visual durante el proceso de transposición, sobre todo en lo tocante a los materiales epistolares y narrativos del autor.

DISEÑO DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

Con el objetivo de construir un modelo replicable para la adaptación del relato escrito a una narrativa multilínea interactiva, se opta por un método de trabajo especializado en el desarrollo de interfaces digitales interactivas, con hitos de producción (conceptualización) y entregables (artefactos de trabajo) claramente definidos para cada una de las fases de desarrollo y orientado a optimizar la interacción del usuario final con dicho sistema.

Las fases de desarrollo y entregables específicos se establecieron a partir del modelo de trabajo propuesto por Jesse James Garret en *The Elements of User Experience, User-Centered Design for the Web and Beyond* y el manual práctico *How to Write a Transmedia Production Bible* de Gary P. Hayes:

FASES DE DESARROLLO DE LA ADAPTACIÓN MULTILINEAL

abstracto

OBJETIVO Y ESTRATEGIA



Hitos de producción

- Objetivo general
- Estrategia narrativa multiplataforma
- Audiencia
- Plataformas de la experiencia

Entregables

- Perfiles de usuario
- Viaje de usuario

ESPECIFICACIONES Y REQUERIMIENTOS



Hitos de producción

- Dispositivos de publicación
- Especificaciones de funcionalidad
- Requerimientos de contenido y diseño

ESTRUCTURA HIPERTEXTUAL



Hitos de producción

- Nodos narrativos
- Nodos multimedia

Entregables

- Estructura hipertextual narrativa

NAVEGACIÓN E INTERFAZ



Hitos de producción

- Diseño de navegación
- Diseño de interfaz
- Diseño de información
- Diseño de interacción

Entregables

- Sistema de navegación
- *Wireframes*

INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO



Hitos de producción

- Racional de diseño
- *Branding*

Entregables

- Sistema gráfico
- Guía de estilo
- Interfaces visuales

concreto

3.2. PLANTEAMIENTO DE OBJETIVO Y ESTRATEGIA DE ADAPTACIÓN

El objetivo de la adaptación es crear una narrativa multilineal interactiva optimizada para el entorno digital que proporcione al usuario una vista al origen, creación y publicación de la novela corta *La sombra sobre Innsmouth* (1936) de Howard Phillips Lovecraft mediante el desarrollo de un sistema narrativo hipertextual compuesto por dos ejes fundamentales:

Línea 1. El autor

Ficcionalización del origen, creación y publicación de *La sombra sobre Innsmouth* basada en la producción epistolar del propio autor y apoyada en referencias textuales, gráficas y audiovisuales derivadas de la investigación documental y de campo sobre el tema.

Línea 2. El relato

Narrativa completa *La sombra sobre Innsmouth* enriquecida, término empleado aquí como un derivado de *rich media* (inclusión de audio, video y otras funcionalidades interactivas inherentes al entorno digital), con elementos gráficos y audiovisuales producto de la investigación documental y de campo sobre el tema.

El usuario podrá explorar cualquiera de estos ejes de forma independiente o cruzar “libremente” de una línea a otra por medio de saltos hipertextuales con la posibilidad de hacer múltiples recorridos por la misma red o docuverso, lo que se traduce en múltiples construcciones narrativas a partir de los mismos fragmentos de texto. Desde un punto de vista literario, y de acuerdo con Lauro Zavala,²³⁷ el cruce de estas dos líneas hace posible un ejercicio narrativo en el que se tematizan las condiciones

²³⁷ Cfr., Lauro Zavala, *Ironías de la ficción y metaficción en cine y literatura*, p. 106. https://www.researchgate.net/publication/261760736_Ironias_de_la_ficcion_y_la_metaficcion_en_cine_y_literatura

de creación del relato y se contraponen la realidad y la ficción al jugar con las fronteras que separan al autor del relato y al lector del autor; todas estas, características narrativas comúnmente asociadas con la metaficción.

LA METAFICCIÓN COMO ESTRATEGIA NARRATIVA

La crítica literaria Patricia Waugh en su libro *Metafiction: the Theory and Practice of Self-Conscious Fiction* explica que “[la] metaficción es un término que se ha dado a la escritura ficcional que, de manera autoconsciente y sistemática, llama la atención sobre su propio estatuto de artefacto con el fin de cuestionar la relación entre la ficción y la realidad.”²³⁸ Este planteamiento ha sido retomado por algunos académicos y escritores mexicanos como es el caso de Zavala y Carlos von Son, quien comenta: “La metaficción es la práctica de la escritura autoconsciente, de una escritura que atrae la atención a sí misma, y sobre todo al proceso mismo de su creación”.²³⁹

En este mismo sentido, el resultado de este modelo busca hacer explícito el proceso de creación y publicación de *La sombra sobre Innsmouth* mediante la adición y concatenación de materiales textuales, gráficos y audiovisuales que directa o indirectamente están vinculados con el texto; al mismo tiempo que invita al lector a tomar el lugar de uno de los corresponsales cercanos del autor, a lado de figuras como August Derleth, Robert E. Howard, Robert Bloch, Clark Ashton Smith Donald Wandrei y Robert H. Barlow.

238 Patricia Waugh, *Metafiction, The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, citado en Andrea Torres Perdigón, «La noción de metaficción en la novela contemporánea», p. 3, crimic-sorbonne.fr/img/pdf/Torresf.pdf

239 Carlos von Son, «El libro: posibilidad de metaficción, metalectura y estética», *Revista de Literatura Mexicana Contemporánea*, citado en Laura Elisa Vizcaíno, p. 88, <http://www.cialc.unam.mx/cuadamer/textos/ca143-87.pdf>

La información acerca del relato y el autor, aunada a los hallazgos obtenidos en la revisión de otros proyectos metaficcionales²⁴⁰ posibilitan el trazo de correspondencias entre los principales elementos narrativos de ambos ejes (personas, eventos, fechas y lugares) con el objetivo de establecer los “puentes” narrativos necesarios para sostener el interjuego entre la realidad y la ficción:

LÍNEA 1. EL AUTOR	1931 - 1932	1933 - 1935	1936 - 1937
<p>Punto de vista H. P. Lovecraft</p> <p>Lugares Newburyport, Mass. Providence, RI</p>	<p>Otoño, 1931 Viaja por Nueva Inglaterra y visita Newburyport, Mass.</p> <p>Oct/Nov 1931 Escribe 4 diferentes borradores de <i>La sombra sobre Innsmouth</i></p> <p>Diciembre 3, 1931 Termina versión final</p> <p>1932 Envía el relato a sus corresponsales cercanos</p>	<p>Enero, 1933 <i>Weird Tales</i> rechaza publicar el relato</p> <p>Agosto, 1935 Inicia pláticas con el editor amateur William Crawford sobre la publicación de <i>La Sombra sobre Innsmouth</i></p>	<p>1936 <i>La sombra sobre Innsmouth</i> pasa por un largo proceso de revisiones</p> <p>Noviembre, 1936 Se publica <i>La sombra sobre Innsmouth</i></p> <p>Enero, 1937 Envía un ejemplar del libro a Robert H. Barlow. Su salud se deteriora cada vez más.</p> <p>Marzo, 1937 Fallece y alcanza la fama póstuma</p>
LÍNEA 2. EL RELATO	1927	1927 - 1928	1930 - 1931
<p>Punto de vista Robert Olmstead (protagonista)</p> <p>Lugares Newburyport, Mass. Innsmouth, Mass. Arkham, Mass. Toledo, OH</p>	<p>Julio 14, 1927 Escucha oscuros rumores sobre Innsmouth en su paso por Newburyport y decide visitarlo</p> <p>Julio 15, 1927 Aborda el autobus de Joe Sargent que lo lleva a Innsmouth y comienza su exploración por el pueblo</p>	<p>Julio 15, 1927 Conoce a Zadok Allen, quien le revela el oscuro secreto de Innsmouth. Los habitantes de Innsmouth comienzan a mostrarse amanezadores</p> <p>Julio 16, 1928 Logra escapar con vida de Innsmouth</p>	<p>Dic, 1930/Ene, 1931 Empieza a tener sueños inquietantes y nota cambios en su apariencia</p> <p>Marzo, 1931 (aprox.) Decide unirse a sus antepasados en las profundidades y vivir eternamente</p>

240 Vid., Anexos: *Lovecraftiana*, p. 217-23

LA MULTIPLATAFORMA COMO ESTRATEGIA INMERSIVA

Debido a las características formales y conceptuales del proyecto —tales como el interés por desarrollar una experiencia narrativa inmersiva que difumine la línea entre la realidad y la ficción, la extensión del relato²⁴¹ a adaptar y la observación de las mejores prácticas sobre el manejo de contenido en entornos digitales— la adaptación desarrollada correrá sobre diferentes plataformas *online* (requiere de conexión a Internet para su funcionamiento) y *offline* (no requiere de Internet) y tendrá una liberación serializada que facilite el desdoblamiento de la historia y enfatice las correspondencias entre los hitos de ambas líneas narrativas:

	EXPECTATIVA	PARTE 1	PARTE 2	PARTE 3
HITO NARRATIVO		<p>Línea 1. El autor Creación de <i>La sombra sobre Innsmouth</i></p> <p>Línea 2. El relato Visita a Innsmouth, Mass.</p>	<p>Línea 1. El autor Rechazo de <i>Weird Tales</i></p> <p>Línea 2. El relato Encuentro con Zadok Allen</p>	<p>Línea 1. El autor Publicación de <i>La sombra...</i></p> <p>Línea 2. El relato Herencia de Innsmouth</p>
PLATAFORMA	Red social (Facebook)	<ul style="list-style-type: none"> • Sitio web con narrativa multilínea • Postal impresa • Cartel impreso • Red social Facebook • Hub de noticias 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitio web con narrativa multilínea • Postal digital para el seguimiento de narrativa multilínea • Red social Facebook • Hub de noticias 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitio web con narrativa multilínea • Postal digital para el seguimiento de narrativa multilínea • Red social Facebook • Hub de noticias

La liberación serializada permite una organización y distribución de la narrativa más adecuada para el entorno digital en el que se prioriza la brevedad y precisión del contenido; mientras que el uso de la multiplataforma para la difusión y dispersión

²⁴¹ S. T. Joshi y David Schultz clasifican *La sombra sobre Innsmouth* como *novelette* (novela corta) al cerrar la extensión de la versión original en inglés en 22,150 palabras. (Joshi y Schultz, *An H. P. Lovecraft...*, p. 237).

de la historia favorece la entrada del usuario al universo narrativo. Por otro lado, la distribución de material complementario físico y digital permite al usuario “llevarse consigo un aspecto de la historia como detonante de la narrativa en el espacio de su vida cotidiana”²⁴² —en este caso se trata de postales impresas y digitales— con el objetivo de mantenerlo vinculado con la adaptación a lo largo de las diferentes etapas de liberación.



LORE

Amazon Prime
2017 a la fecha

Proyecto que inicio en 2015 como un podcast quincenal sobre leyendas folklóricas alrededor del mundo. Hoy en día, este proyecto transmedia (llamado *The world of Lore*) también ofrece presentaciones en vivo, una serie de libros publicados por *Random House* y una serie de televisión (con dos temporadas *online*) producida y distribuida por *Amazon Prime*.

242 Henry Jenkins, *Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling*, http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html. Tr. del A.

AUDIENCIA META

De acuerdo con el modelo de trabajo de Garrett, en esta etapa inicial del proyecto resulta indispensable la adecuada identificación de una audiencia meta y sus necesidades. Por tanto, el universo de usuarios definido para el presente trabajo de adaptación es:

**Hombres y mujeres de 15 a 55 años de edad,
habitantes de las zonas urbanas del territorio mexicano,
aficionados a los géneros fantásticos o
interesados en narrativas no convencionales**

Debido a la orientación multiplataforma este universo se divide en:

Usuarios digitales activos

Aquellos usuarios que buscan y consumen contenido digital de forma activa y constante. Idealmente utilizarán el conjunto de plataformas contempladas en la totalidad del proyecto.

Usuarios digitales ocasionales

Aquellos usuarios que consumen contenido digital cuando algo de su interés les llega a la mano. Se estima que estarán familiarizados con el tema, pero no dominarán todas las plataformas.

A partir de esta primera segmentación es posible establecer perfiles de usuario más específicos —conocidos como *personas* en la metodología de diseño centrado en el usuario— que permiten un mejor entendimiento del comportamiento, necesidades y expectativas del usuario meta. La información derivada de estos perfiles resulta de suma utilidad en el diseño de cualquier tipo de producto o experiencia, ya que facilita la identificación y priorización de características, funcionalidades y momentos críticos para el público objetivo.

Aurora Harley, especialista en experiencia de usuario en *Nielsen Norman Group*, define *persona* como “una descripción ficcional, pero realista, del usuario objetivo o típico del producto [...] un arquetipo [que] debe ser descrito como si se tratara de gente real”²⁴³ ya que representa “el rango de necesidades que deberemos tener presentes conforme vayamos tomando decisiones acerca de la experiencia del usuario en nuestro [proyecto]. La persona nos ayuda a tener a nuestros usuarios en mente en todo momento.”²⁴⁴

Dado que la estrategia de adaptación se valdrá de plataformas *online* y *offline* para la construcción de una experiencia narrativa, se deben tomar en cuenta las necesidades y preferencias de ambos segmentos a través del modelado de perfiles de usuario representativos. A continuación se presentan los perfiles o *personas* derivadas del universo de usuarios establecido:

Usuarios digitales activos

- **Alberto Rodríguez**

Edad: 17 años

Dispositivo primario: Smartphone

- **Ana Laura Escamilla**

Edad: 32 años

Dispositivo primario: Smartphone

Usuarios digitales ocasionales

- **Octavio Vargas**

Edad: 42 años

Dispositivo primario: Laptop

- **Miguel Fernández**

Edad: 49 años

Dispositivo primario: Desktop

²⁴³ Aurora Harley, *Personas Make Users Memorable for Product Team Members*, <https://www.nngroup.com/articles/persona/>

²⁴⁴ Jesse J. Garrett, *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*, p. 50. Tr. del A.

ALBERTO RODRÍGUEZ USUARIO DIGITAL ACTIVO



“Me encanta todo lo que tenga que ver con horror y fantasía: video juegos, películas, series, libros. Pienso estudiar animación.”

Edad: 17 años

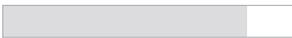
Estado civil: Soltero

Ocupación: Estudiante

Ubicación: Guadalajara

Dispositivo: Smartphone

Online



Offline



- Piensa que una buena adaptación debe apegarse al material de origen
- Está atento a los estrenos de video juegos, películas y series de TV derivadas de los universos narrativos de su interés
- Consume contenido desde su *smartphone* de forma habitual
- Pasa la mayor parte del día conectado a *Facebook* y *YouTube*
- Asiste frecuentemente a eventos relacionados con géneros fantásticos

Expectativas

- Sentir que la historia “lo atrapa” y le ofrece algo diferente
- Participar en el desarrollo de la historia
- Conocer más sobre los universos narrativos que le gustan

Frustraciones

- Lentitud en los servicios de Internet
- Grandes bloques de texto en un sitio web o en una aplicación
- Tener que esperar a ver el siguiente capítulo o episodio

ANA LAURA ESCAMILLA USUARIO DIGITAL ACTIVO



“Siempre dedico un par de horas al día a buscar nuevas ideas y proyectos que puedan resultar interesantes para nuestros usuarios.”

Edad: 32 años

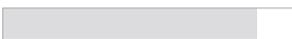
Estado civil: Soltera

Ocupación: Editora web

Ubicación: CDMX

Dispositivo: Smartphone

Online



Offline



- Piensa que una buena adaptación debe capturar la esencia de la historia
- Opina que conocer otros proyectos le proporciona más herramientas para realizar su trabajo
- Consume contenido desde su *smartphone* de forma habitual
- Participa activamente en *Twitter* y mantiene su propio *blog*
- Asiste esporádicamente a eventos relacionados con géneros fantásticos

Expectativas

- Leer una historia coherente sin importar el camino que se elija
- Navegar por una interfaz amigable
- Analizar el uso de datos históricos para construir una historia

Frustraciones

- Mala ortografía o mala redacción
- Lentitud en los servicios de Internet
- Desconocer el tiempo que necesitará invertir en la experiencia

OCTAVIO VARGAS USUARIO DIGITAL OCASIONAL



“H. P. Lovecraft es uno de mis autores favoritos desde adolescente y siempre tengo curiosidad por ver todas las cosas basadas en su obra”

Edad: 42 años
Estado civil: Unión libre
Ocupación: Diseñador
Ubicación: Monterrey
Dispositivo: Laptop

Online

Offline

- Piensa que una buena adaptación no siempre se apega 100% al material de origen
- Busca ediciones especiales o de colección de sus libros favoritos
- Consume contenido desde su *laptop* de forma frecuente
- Participa moderadamente en *Facebook* (grupos temáticos) y *Twitter*
- Asiste frecuentemente a eventos relacionados con géneros fantásticos

Expectativas

- Leer una historia que refleje el espíritu del autor y de su universo narrativo
- Ver una perspectiva original del tema
- Tener un producto visualmente atractivo

Frustraciones

- Libros “interactivos” que sólo decoran una historia con gráficos y efectos de audio
- Diseño anticuado o trillado
- Lentitud en los servicios de Internet

MIGUEL FERNÁNDEZ USUARIO DIGITAL OCASIONAL



“Mi primer contacto con las historias de Lovecraft fueron las excelentes adaptaciones gráficas de Alberto (padre) y Enrique (hijo) Breccia.”

Edad: 49 años
Estado civil: Casado
Ocupación: Ilustrador
Ubicación: CDMX
Dispositivo: Desktop

Online

Offline

- Piensa que una buena adaptación debe apegarse al material de origen
- Complementa su colección de cómics con figurillas o accesorios de los universos narrativos de su interés
- Consume contenido desde su *desktop* de forma moderada
- Participa esporádicamente en grupos temáticos de *Facebook*
- Asiste moderadamente a eventos relacionados con géneros fantásticos

Expectativas

- Disfrutar de narrativas visualmente interesantes
- Leer una historia que refleje el espíritu del autor y de su universo narrativo
- Tener un vínculo físico con la historia

Frustraciones

- Historias y recursos narrativos muy convencionales
- Grandes bloques de texto en un sitio web o en una aplicación
- Tener que estar conectado a Internet durante períodos de tiempo muy largos

PLATAFORMAS DE LA EXPERIENCIA

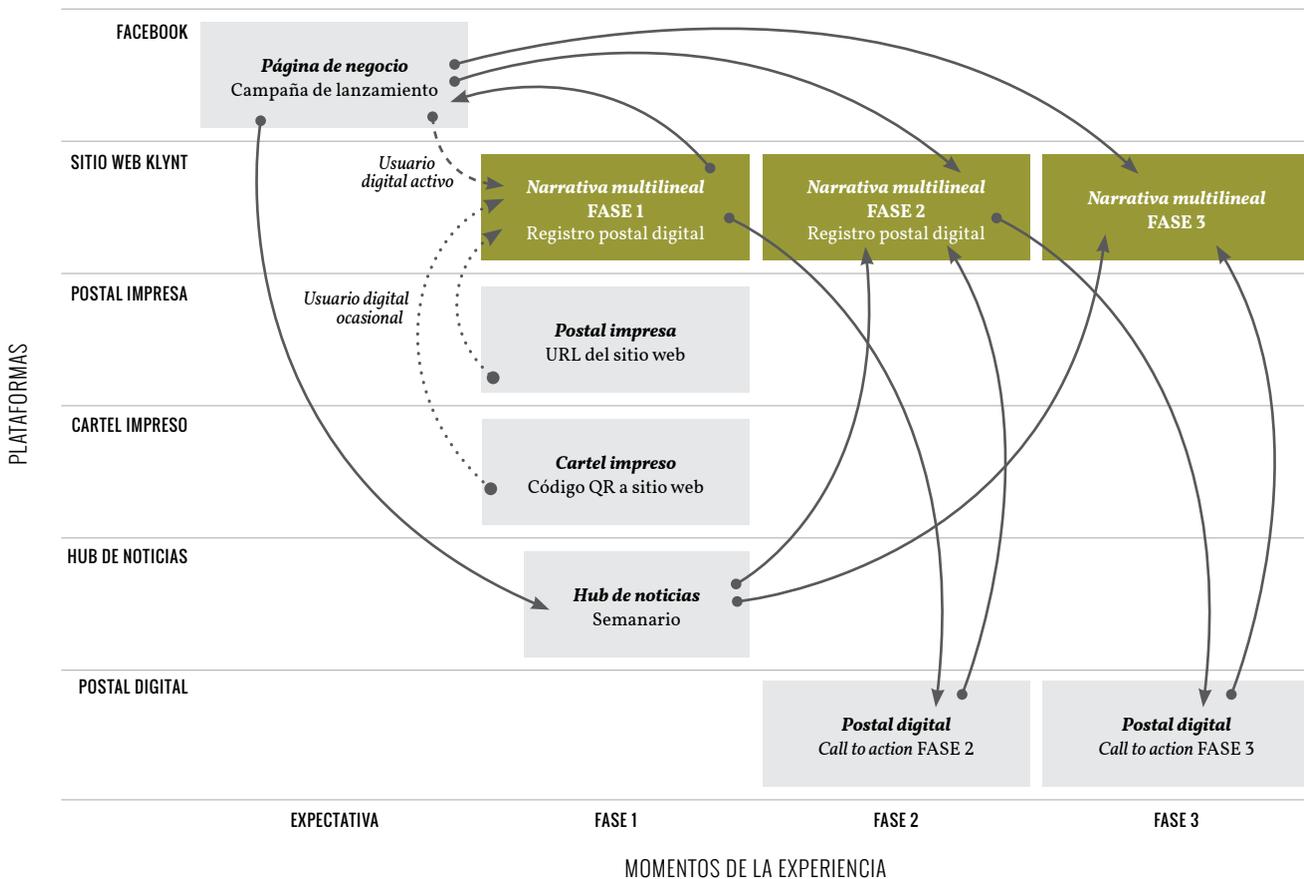
Las características y necesidades identificadas en los perfiles de usuario arrojan información suficiente para establecer y detallar las plataformas y canales que se emplearán en el desarrollo de la experiencia narrativa—buscando siempre el balance entre los objetivos del proyecto y las exigencias del usuario—, así como la planeación estratégica de los momentos claves del proyecto y la conexión entre plataformas:

PLATAFORMA	DESCRIPCIÓN	CONEXIÓN
<p>Sitio web Online</p>	<p>Narrativa multilínea interactiva orientada a mostrar al usuario el origen, desarrollo y publicación de la novela corta <i>La sombra sobre Innsmouth</i> (1936) de H. P. Lovecraft construida a partir de dos ejes narrativos:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>El autor.</i> Ficcionalización del proceso de escritura y publicación de la novela corta</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>El relato.</i> <i>La sombra sobre Innsmouth</i> enriquecido a partir de referencias gráficas y audiovisuales</p> <p>El usuario podrá leer cualquiera de los ejes de forma independiente o “cruzar” de una línea a otra. Dada la extensión del relato su desarrollo y liberación se dividirá en tres fases que darán cabida a los cinco capítulos del relato. La plataforma de desarrollo principal será Klynt®, herramienta especializada en creación y publicación de narrativas interactivas.</p> <p>Debido a que la narrativa interactiva constituye el corazón de la experiencia, deberá ser considerada como la plataforma principal a la cual deberán apuntar el resto de las plataformas.</p>	<p>Dirigirá al usuario a la página de negocio en <i>Facebook</i></p> <p>Recopilará la información del usuario necesaria para el envío de postales digitales (<i>call to action</i> a etapas subsecuentes)</p>
<p>RRSS (red social) Online</p>	<p>Página de negocio en <i>Facebook</i> que fungirá como bitácora del proyecto, es decir que su contenido estará dedicado a la difusión del proyecto y de sus diferentes etapas de liberación manteniéndose al margen del universo narrativo. Su tono será corporativo y buscará provocar la expectativa e interés del usuario.</p> <p>La frecuencia de publicación será una vez al día y reutilizará contenidos del sitio web (imágenes, textos y videos) y de las plataformas impresas (postales y carteles).</p>	<p>Dirigirá al usuario al sitio web (plataforma principal) y al <i>hub</i> de noticias</p>

PLATAFORMA	DESCRIPCIÓN	CONEXIÓN
Postal impresa <i>Offline</i>	<p>Emulación de postales que el autor acostumbraba enviar a sus amigos o familiares durante sus viajes. Llevará el URL del sitio web al cual el usuario podrá acceder desde su navegador de Internet. Buscará despertar el interés del usuario al convertirse en una invitación del autor para conocer el proyecto, por lo que formará parte del universo narrativo.</p> <p>Las postales serán distribuidas de forma gratuita en bibliotecas, librerías, tiendas de comics o juegos y otros lugares afines; así como en festivales, exposiciones y eventos temáticos relacionados.</p>	Dirigirá al usuario al sitio web (plataforma principal)
Cartel impreso <i>Offline</i>	<p>Emulación de carteles turísticos de principios del siglo XX (Ej. 'Innsmouth te espera con los brazos abiertos') que además del URL, incluirán un código QR a través del cual el usuario podrá acceder al sitio web desde cualquier dispositivo con conexión a Internet. Formará parte del universo narrativo.</p> <p>Los carteles serán colocados en bibliotecas, librerías, tiendas de comics o juegos y otros lugares afines; así como en festivales, exposiciones y eventos temáticos relacionados.</p>	Dirigirá al usuario al sitio web (plataforma principal)
Hub de noticias <i>Online</i>	<p>Portal web alternativo con noticias especializadas en sucesos extraños o sobrenaturales en la región de Nueva Inglaterra entre 1910 y 1940. Los sucesos reportados estarán inspirados en eventos del universo del autor: acciones, personajes, ubicaciones y fechas (Ej. 'Conozca el impactante testimonio de uno de los pocos sobrevivientes de la brutal redada en Innsmouth'), por lo que formará parte del universo narrativo.</p> <p>Se buscará emular el tono y estética de un semanario tipo tabloide, por lo que la frecuencia de publicación será semanal y se actualizará el 100% del contenido.</p>	Vinculará las 3 etapas del proyecto global (<i>call to action</i> a etapas subsecuentes)
Postal digital <i>Online</i>	<p>Emulación de postales que el autor acostumbraba enviar a sus amigos o familiares que notificará al usuario cuando ya esté disponible la siguiente etapa del proyecto. Funcionará como un 'boleto de tren' para continuar la historia, por lo que formarán parte del universo narrativo.</p> <p>La postal digital será distribuida vía correo electrónico a todos aquellos usuarios que hayan aceptado recibir notificaciones y hayan ingresado una dirección de correo válida en la sección correspondiente del sitio web.</p>	Vinculará las 3 etapas del proyecto global (<i>call to action</i> a etapas subsecuentes)

VIAJE DEL USUARIO

Una vez determinadas las plataformas de la experiencia narrativa es posible trazar el *viaje del usuario*, que consiste en la definición y visualización detallada de todos los caminos disponibles en cualquier momento de la experiencia y “proporciona una idea clara de las dependencias y los puentes entre cada componente [plataforma], destacando [...] los puntos de entrada, las llamadas a la acción (*call to action*) y las salidas del servicio”²⁴⁵:



²⁴⁵ Gary P. Hayes, *How to Write a Transmedia Production Bible*, p. 8. Tr. del A.

3.3. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y REQUERIMIENTOS DE DISEÑO Y CONTENIDO

Establecido el objetivo y la estrategia de adaptación es posible acotar el alcance y necesidades específicas de desarrollo del sistema narrativo interactivo. De acuerdo con James Garrett “la estrategia se convierte en alcance cuando las necesidades del usuario y los objetivos del proyecto se traducen en requerimientos específicos del tipo de contenido y funcionalidad que el producto ofrecerá a los usuarios.”²⁴⁶

Las siguientes especificaciones y requerimientos están orientados a alcanzar los objetivos estratégicos planteados y a cubrir de forma general las expectativas de la audiencia meta:

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Plataformas de desarrollo

Klynt® 3 y Adobe CC®.

Dispositivos de salida

Desktop

WINDOWS 64-BIT / MACOS

Sitio web tradicional sobre un navegador web con resolución mínima de 1024x768 y máxima de 1920x1080²⁴⁷. Dispositivo primario de la experiencia que desplegará la totalidad de contenidos textuales, gráficos y audiovisuales.

²⁴⁶ Garrett, *The Elements of User...*, 57 [traducción propia].

²⁴⁷ Todas las resoluciones mínimas se obtuvieron en <http://screensiz.es>

Smartphone

ANDROID / IOS

Smartphones con una resolución mínima de 640x1136. Dispositivo secundario de la experiencia optimizado para *smartphones* en posición vertical.

Tablet

ANDROID / IOS

Pantallas portables con una resolución mínima de 768x1024. Dispositivo terciario de la experiencia optimizado para tabletas en posición horizontal alimentado de la versión *desktop* del sistema.

Funcionalidad

- Menú principal con acceso a las tres etapas del proyecto
- Controles: Audio (*on/off*) y pantalla completa (*on/off*)
- Compartir (*Facebook* y *Twitter*)
- Vínculo a página de negocio en *Facebook*
- Registro de correo electrónico del usuario (al final de FASE 1 y FASE 2)

REQUERIMIENTOS DE DISEÑO Y CONTENIDO

Contenido

- Estructura hipertextual con capacidad para dos líneas narrativas centrales
- Sección *Acerca de* (introducción e instrucciones de la experiencia)
- Sección *Créditos* (agradecimientos, créditos y datos de contacto)
- Imágenes, audios y videos contextuales
- Referencias de contenido documental

Diseño visual

- *Look & feel* inspirado en el libro de la primera edición del relato
- Recrear la experiencia de ser un corresponsal del autor

3.4. CONSTRUCCIÓN DE LA ESTRUCTURA HIPERTEXTUAL NARRATIVA

El diseño de la estructura hipertextual constituye el primer paso hacia la concreción del proyecto narrativo, ya que dicta la forma en la que se organiza el contenido y, por consecuencia, determina la progresión de la historia. En este caso particular, la estructura hipertextual deberá acomodar dos líneas narrativas de avance cronológico —a fin de mantener la coherencia y narratividad²⁴⁸— al mismo tiempo que deberá permitirle al usuario cruzar de una línea a otra o profundizar en los puntos de su interés.

Dadas estas necesidades narrativas e interactivas específicas se desarrollará una red hipertextual similar a la estructura de ojo de pez²⁴⁹ o, tal como la denomina Marie-Laure Ryan, el vector con ramas laterales. Este tipo de estructura es usada frecuentemente en publicaciones digitales dirigidas a audiencias juveniles debido a su simplicidad cognitiva:

el texto cuenta una historia determinada en orden cronológico, pero la estructura de los enlaces permite al usuario hacer pequeños viajes hacia otras atracciones cercanas [...] De este modo el lector podría escoger entre recorrer el argumento a toda velocidad [...] o recrearse en una determinada escena.²⁵⁰

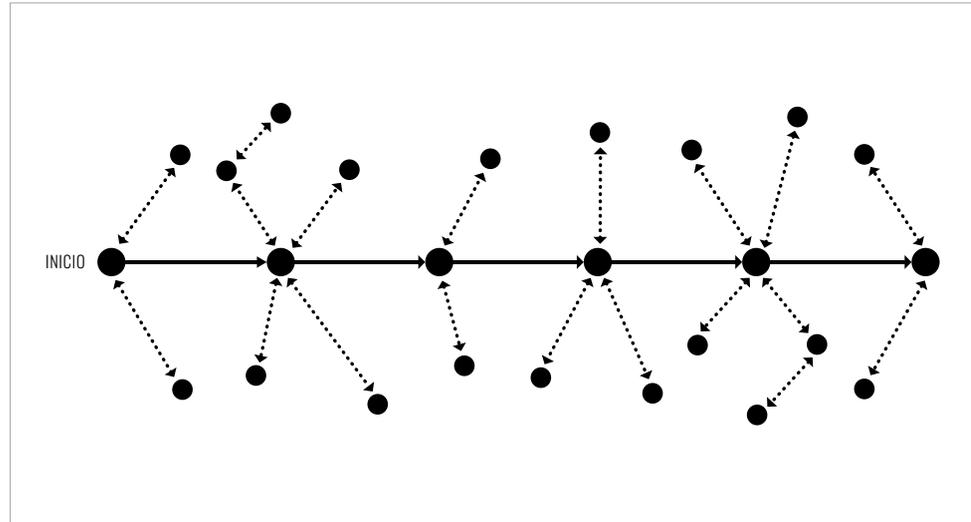
248 De acuerdo con Barthes la narratividad se refiere a los procesos mediante los cuales el lector va construyendo el sentido del texto (McFarlane, *Op. cit.*, p. 13).

249 Se le denomina ojo de pez porque se muestran con detalle los nodos contiguos a la posición en la que se encuentra el usuario, pero se vuelven cada vez más difusos en los niveles más alejados.

250 Ryan, *Op. cit.*, p. 300

ESTRUCTURA DE VECTOR CON RAMAS LATERALES

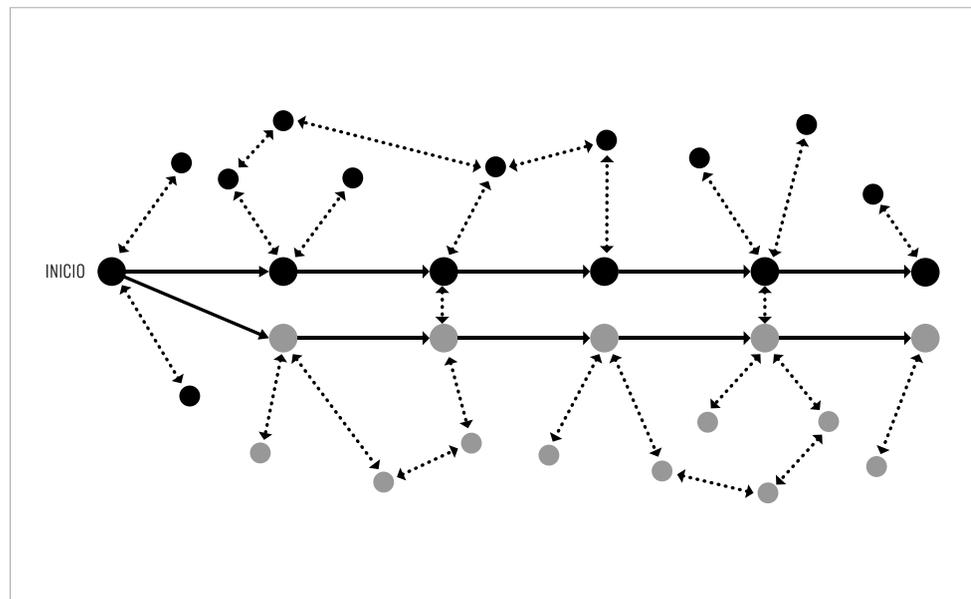
Aunque en principio se trata de una estructura simple, cada ramificación lateral pueden ampliarse hasta convertirse en un red hipertextual compleja (diagrama tomado de *La narración como realidad virtual* de Marie-Laure Ryan).



La presente investigación propone la **estructura de vector dual**, originada por la duplicación y expansión de la estructura de vector con ramas laterales, que da cabida a dos ejes narrativos paralelos de avance cronológico, múltiples ramas laterales con diferentes grados de complejidad y puntos de cruce entre los ejes.

ESTRUCTURA DE VECTOR DUAL

El vector dual acomoda dos líneas narrativas cronológicas y permite la exploración no lineal del docuverso.



NODOS NARRATIVOS

Garret define *nodo* —o *lexias* en términos de Landow— como la unidad básica de una estructura de información que “puede representar cualquier pedazo o grupo de información —tan chico como un sólo número [...] o tan grande como una biblioteca entera.”²⁵¹ Debido a la naturaleza de este proyecto estos nodos equivalen a unidades narrativas, por ende su estructura hipertextual estará compuesta de **nodos narrativos**.

La identificación de los nodos narrativos parte de la revisión del material textual obtenido en la etapa de investigación sobre el autor (material biográfico, epistolar, crítica literaria) y el relato (versiones de la historia, análisis, contexto histórico-social), a fin de detectar aquellas unidades narrativas que permiten la bifurcación de la historia, mismas que Barthes denomina como *funciones cardinales*:

Para que una función sea cardinal es suficiente que la acción a la que se refiere abra (o continúe o cierre) una alternativa que sea de consecuencia directa para el desarrollo de la historia, en pocas palabras, que inaugure o concluya una incertidumbre. Si en un fragmento de narrativa el teléfono suena, es igualmente posible contestarlo o no contestarlo, dos actos que invariablemente llevarán la narrativa por diferentes caminos.²⁵²

251 Garrett, *Op. cit.*, p. 92. Tr. del A.

252 Roland Barthes, *Image Music Text*, pp. 93-94. Tr. del A.



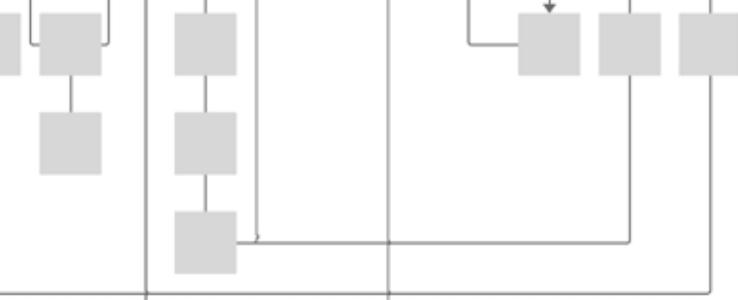
LÍNEA NARRATIVA 2. EL RELATO

Nodos narrativos obtenidos a partir de la fragmentación de *La sombra sobre Innsmouth*.



LÍNEA NARRATIVA 1. EL AUTOR

Nodos narrativos obtenidos a partir de extractos de la producción epistolar del autor.



INSPIRACIÓN Y REFERENCIAS

Nodos narrativos obtenidos a partir de extractos de relatos anteriores de Lovecraft y del trabajo de otros autores relacionados temáticamente.



BORRADOR DESCARTADO

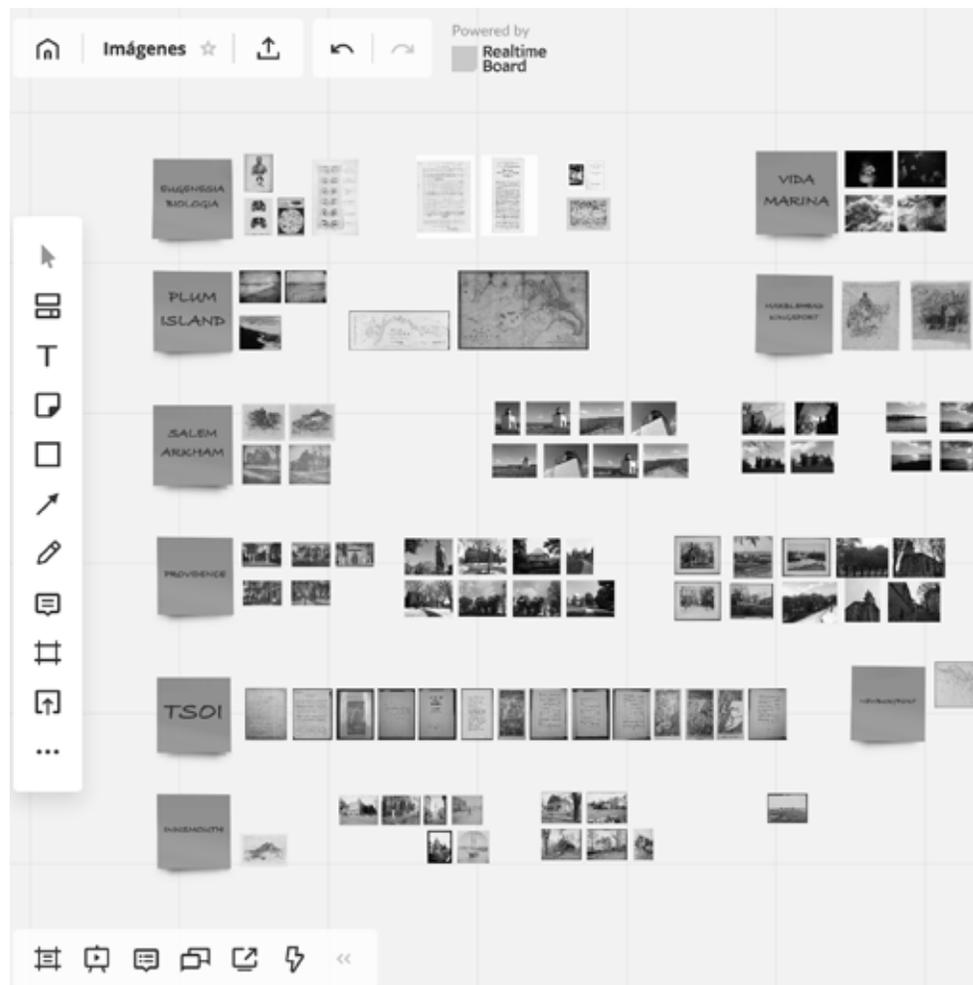
Nodos narrativos obtenidos a partir de la fragmentación del único borrador encontrado de *La sombra sobre Innsmouth*.

NODOS MULTIMEDIA

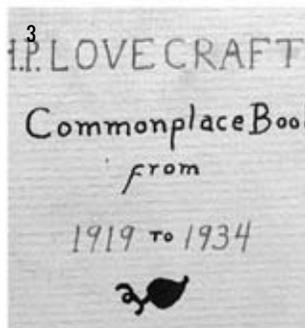
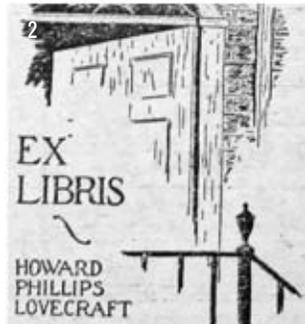
Los nodos multimedia son aquellos materiales gráficos y audiovisuales que acompañan y complementan la exploración de las líneas narrativas. En el presente modelo de adaptación estos nodos están clasificados en diferentes campos semánticos para facilitar el proceso de asociación temática con los nodos narrativos; clasificación que permite detectar las secciones con poco o nulo material relacionado, así como la definición y planificación de nuevos contenidos (alfombrillas sonoras, lecturas dramatizadas) encaminados a construir y expandir la experiencia inmersiva.

REALTIME BOARD

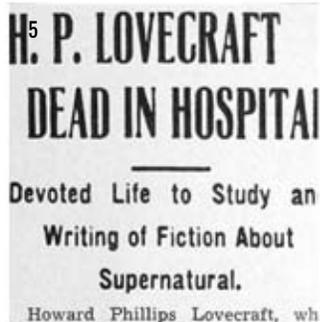
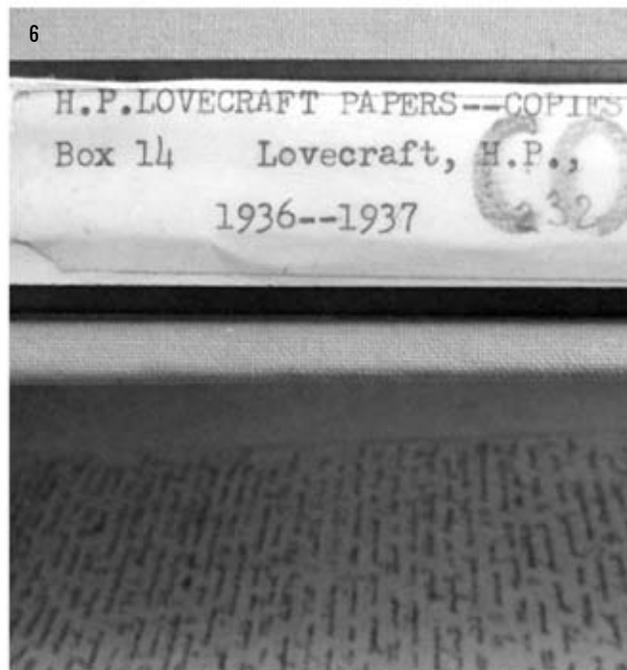
Para la visualización y organización del material gráfico-audiovisual se utilizó *Realtime Board*[®], web app que permite la integración de diferentes tipos de archivo sobre un *canvas* infinito, <http://realtimeboard.com>



CAMPO SEMÁNTICO: H. P. LOVECRAFT



1. Lovecraft y la familia Barlow en Florida, ca. 1935.
2. Ex-libris diseñado por Wilfred B. Talman, ca. 1937.
3. *Commonplace Book* de Lovecraft (portada), 1919.
4. Autorretrato, 1931.
5. Obituario, 1937.
6. Archivo de consulta (copias) *Howard P. Collection*.

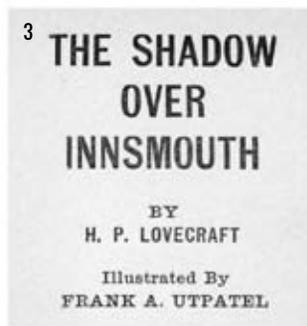


CAMPO SEMÁNTICO: PROVIDENCE, RHODE ISLAND

1. *The First Baptist Church in America*, 2017.
2. *Church Street*, 2017.
3. *Ladd Observatory*, 2017.
4. *Providence Athenæum*, 2017
5. *Swan Point Cemetery*, 2017.
6. *Brown University*, 2017.



CAMPO SEMÁNTICO: LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH



1. *La sombra sobre Innsmouth* (ilustración, p. 143), 1936.
2. *La sombra sobre Innsmouth* (ilustración, p. 126), 1936.
3. *La sombra sobre Innsmouth* (portadilla), 1936.
4. Dedicatoria al ilustrador Frank Utpatel, 1937.
5. Boceto general de las calles de Innsmouth dibujado por Lovecraft en 1931.
6. Original mecanografiado *La sombra sobre Innsmouth* (fragmento), 1932.

4 T.
 to A. Utpatel, Esq.,
 a illustrations had done
 and some piece of writing
 had piece of printing to be
 with the grateful & appreci-
 compliments of
H. P. Lovecraft

H. P. Lovecraft,
 46 College Street,
 Providence, R.I.

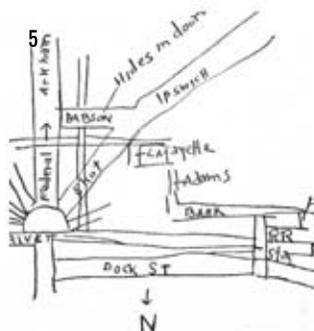
THE SHADOW OVER INNSMOUTH
 By H. P. Lovecraft

I.

During the winter of 1927-28 officials of the Federal government made a strange and secret investigation of certain conditions in the ancient Massachusetts seaport of Innsmouth. The public first learned of it in February, when a vast series of raids and arrests occurred, followed by the deliberate burning and dynamiting---under suitable precautions---of an enormous number of crumbling, worm-eaten, and supposedly empty houses along the abandoned waterfront. Uninquiring souls let this occurrence pass as one of the major clashes in a spasmodic war on liquor.

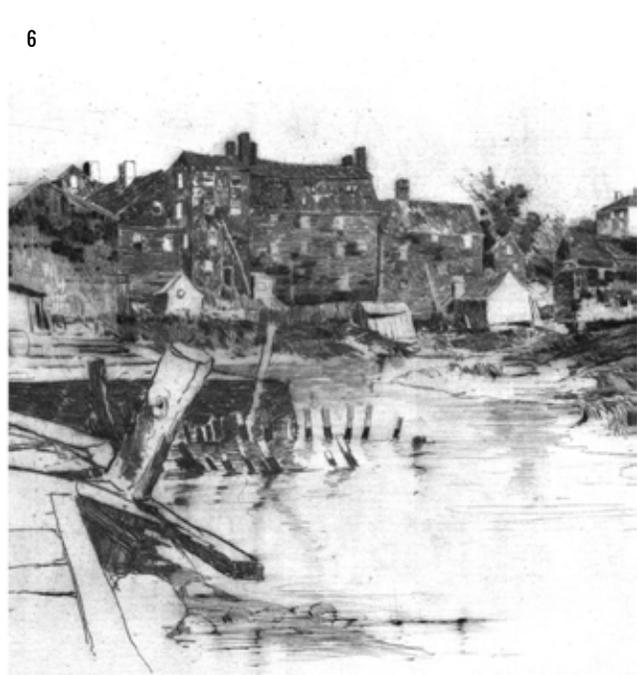
Keener news-followers, however, wondered at the prodigious number of arrests, the abnormally large force of men used in making them, and the secrecy surrounding the disposal of the prisoners. No trials, or even definite charges, were reported; nor were any of the captives seen thereafter in the regular jails of the nation. There were vague statements about disease and concentration camps, and later about dispersal in various naval and military prisons, but nothing positive ever developed. Innsmouth itself was left almost depopulated, and is even now only beginning to show signs of a sluggishly revived existence.

Complaints from many liberal organizations were met with long

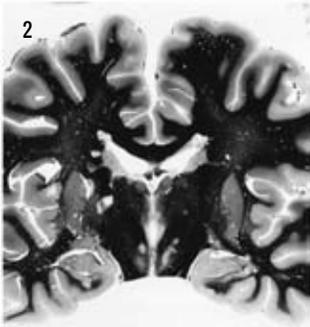
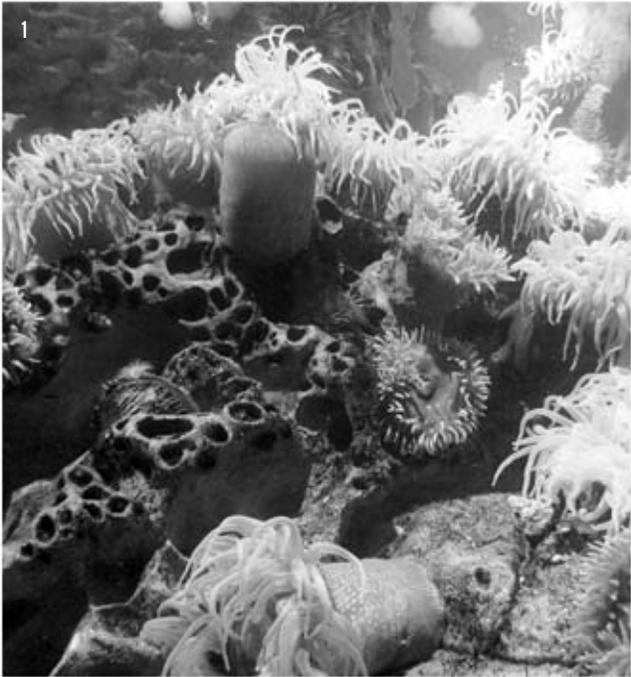


CAMPO SEMÁNTICO: NEWBURYPORT, MASSACHUSETTS

1. Waterfront, 2017.
2. Mapa de Newburyport, 1880.
3. Bodegas y oficinas de antiguos mercaderes en Ferry Wharf, s/f.
4. Waterfront, 2017.
5. Y.M.C.A., ca. 1930.
6. *Off the pier*, Charles H. Woodbury, 1889.



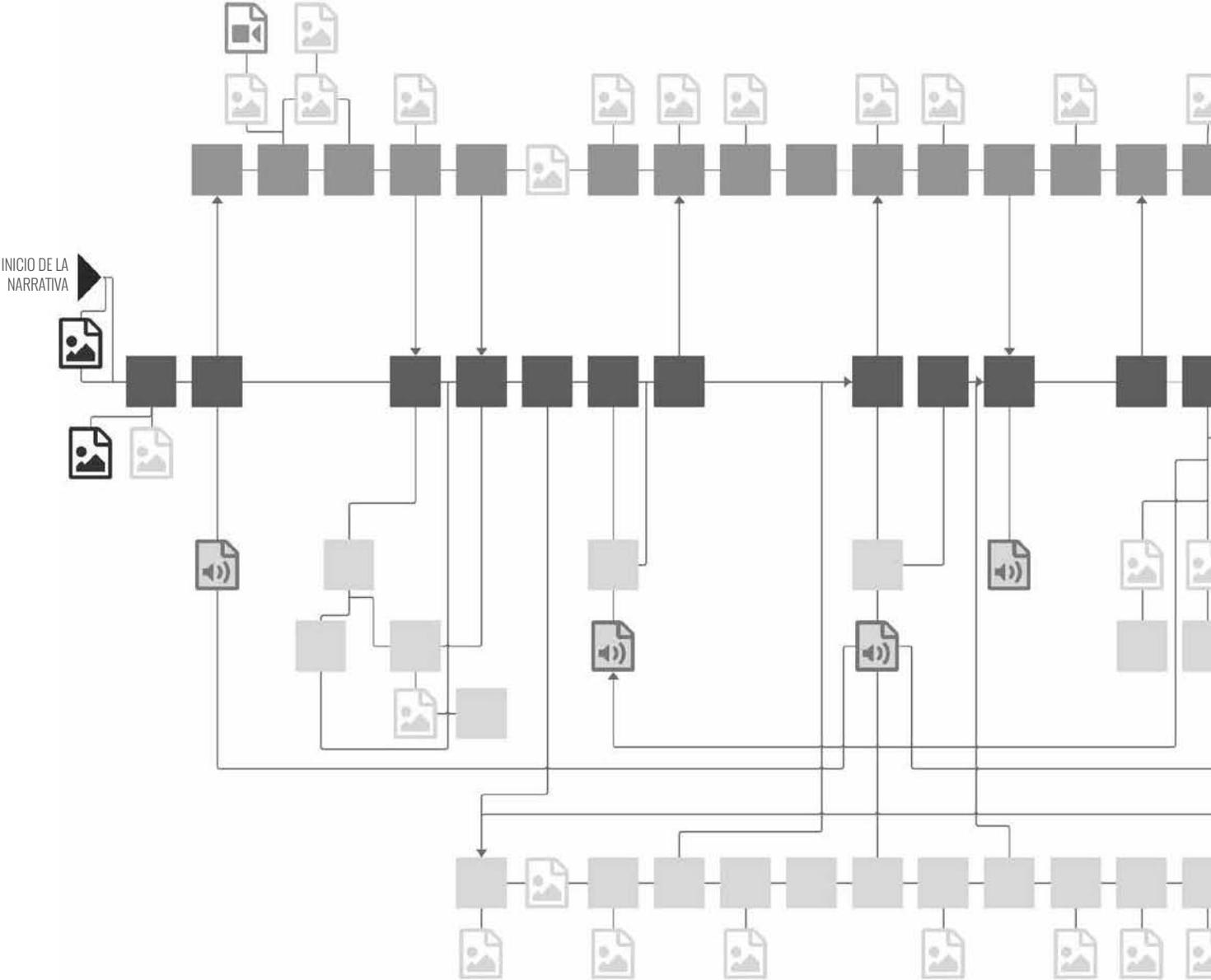
CAMPO SEMÁNTICO: ORÍGENES

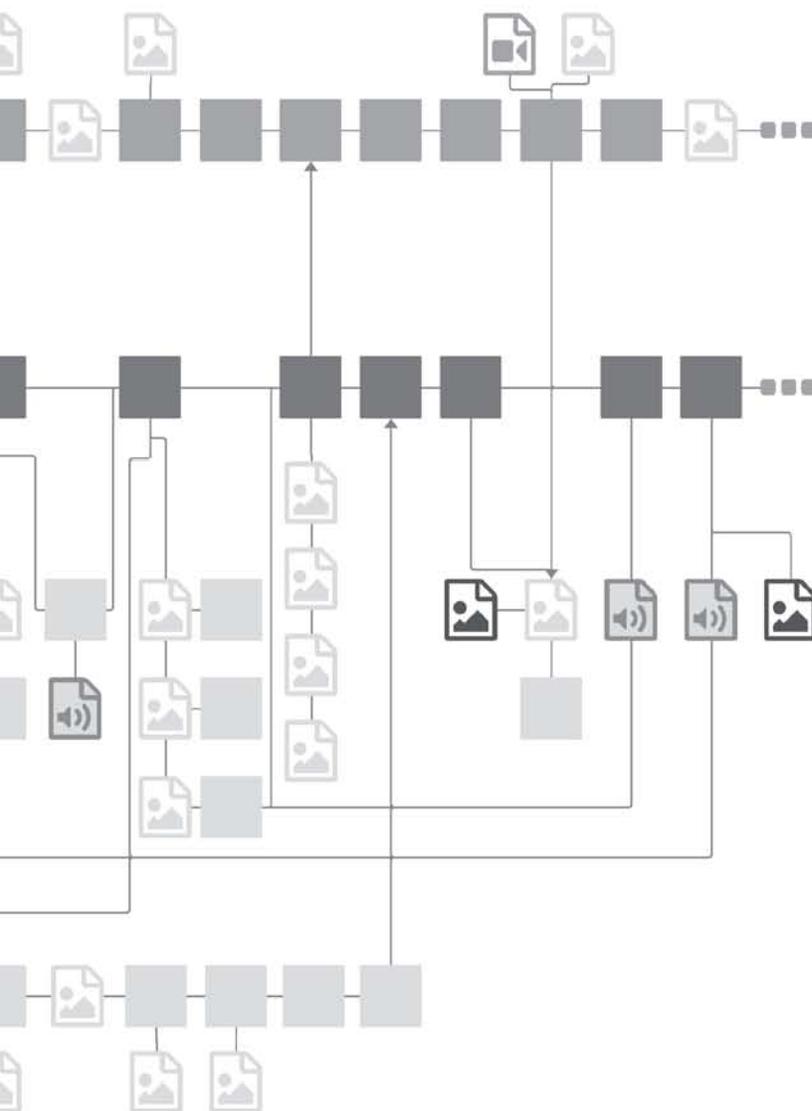


- 1. *New England Aquarium*, 2017.
- 2. Cortes de cerebro, s/f.
- 3. *New England Aquarium*, 2017.
- 4. Vista microscópica de un tumor en la piel (acuarela), ca. 1856.
- 5. *New England Aquarium*, 2017.
- 6. Segundo Congreso Internacional de Eugenesia (reconocimiento), 1921.



CONSTRUCCIÓN DE NODOS MULTIMEDIA / FASE 1





CONTENIDO MULTIMEDIA



IMAGEN

Elementos gráficos derivados de fotografías de archivo histórico, manuscritos, fotografías actuales, mapas, ilustración artística y científica, grabados, postales, etcétera.



AUDIO

Elementos de audio producto de la lectura dramatizada de algunos fragmentos de obras de Lovecraft y otros autores como Arthur Machen y Algernon Blackwood.



VIDEO

Elementos audiovisuales obtenidos a partir de archivo histórico y científico, *newsreels* o video original levantado en locación.



EASTER EGG

Material destacado adicional poco conocido, ya sea gráfico o audiovisual, que enfatiza momentos o secciones clave de la narrativa.

3.5. DISEÑO DE NAVEGACIÓN, INFORMACIÓN E INTERFAZ

Si bien la estructura hipertextual define la organización de la historia, es a través del diseño de navegación, diseño de interfaz y diseño de información que las especificaciones, requerimientos y estructura narrativa dejan el terreno de lo abstracto (lo general) y se convierten en algo concreto (lo particular), al tiempo que proporcionan al usuario las herramientas necesarias para explorar e interactuar con el sistema narrativo.

De acuerdo con Garret,²⁵³ el diseño de navegación “es la lente a través de la cual el usuario ve la estructura y el medio a través del cual puede desplazarse dentro de ella” por lo que en este caso particular el diseño de navegación estará ligado al avance de la historia; mientras que el diseño de interfaz se enfoca en la “[selección de] los elementos idóneos para la operación... [a] realizar y su acomodo óptimo en la pantalla para que resulten fáciles de comprender y usar”, ya sea que se trate de operaciones simples tales como la reproducción de un video, así como también operaciones complejas como el llenado y envío de un formulario.

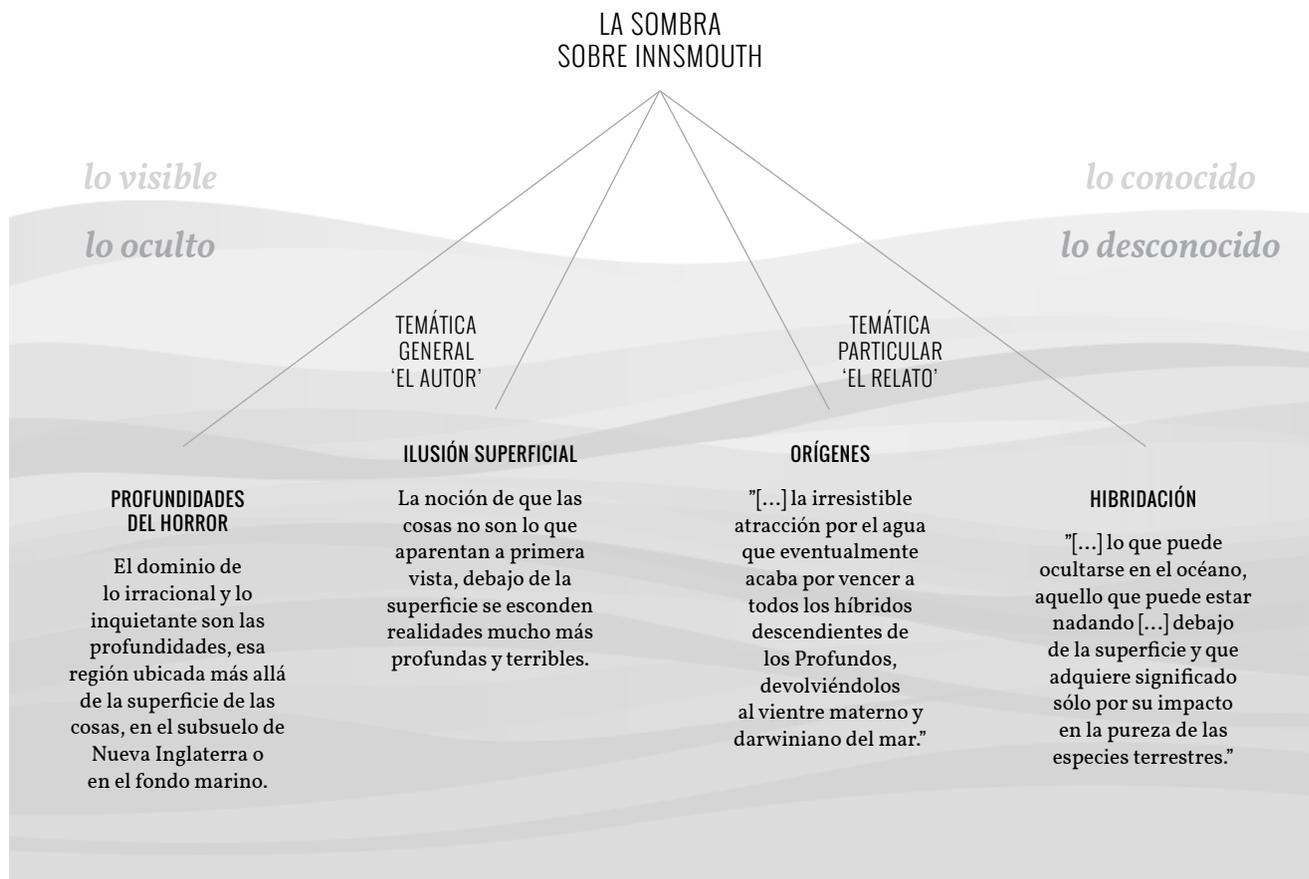
Por último, en el diseño de información se define “la forma en la que se presentan los elementos para que el usuario los entienda o utilice fácilmente”²⁵⁴ es decir que determina la posición y características de todos aquellos componentes visuales (íconos, botones, gráficas) y de contenido (textos, menús, títulos) que posibilitan la comunicación entre el sistema narrativo y el usuario.

²⁵³ Garrett, *Op. cit.*, p. 109, 114. Tr. del A.

²⁵⁴ *Ibid.*, p. 124. Tr. del A.

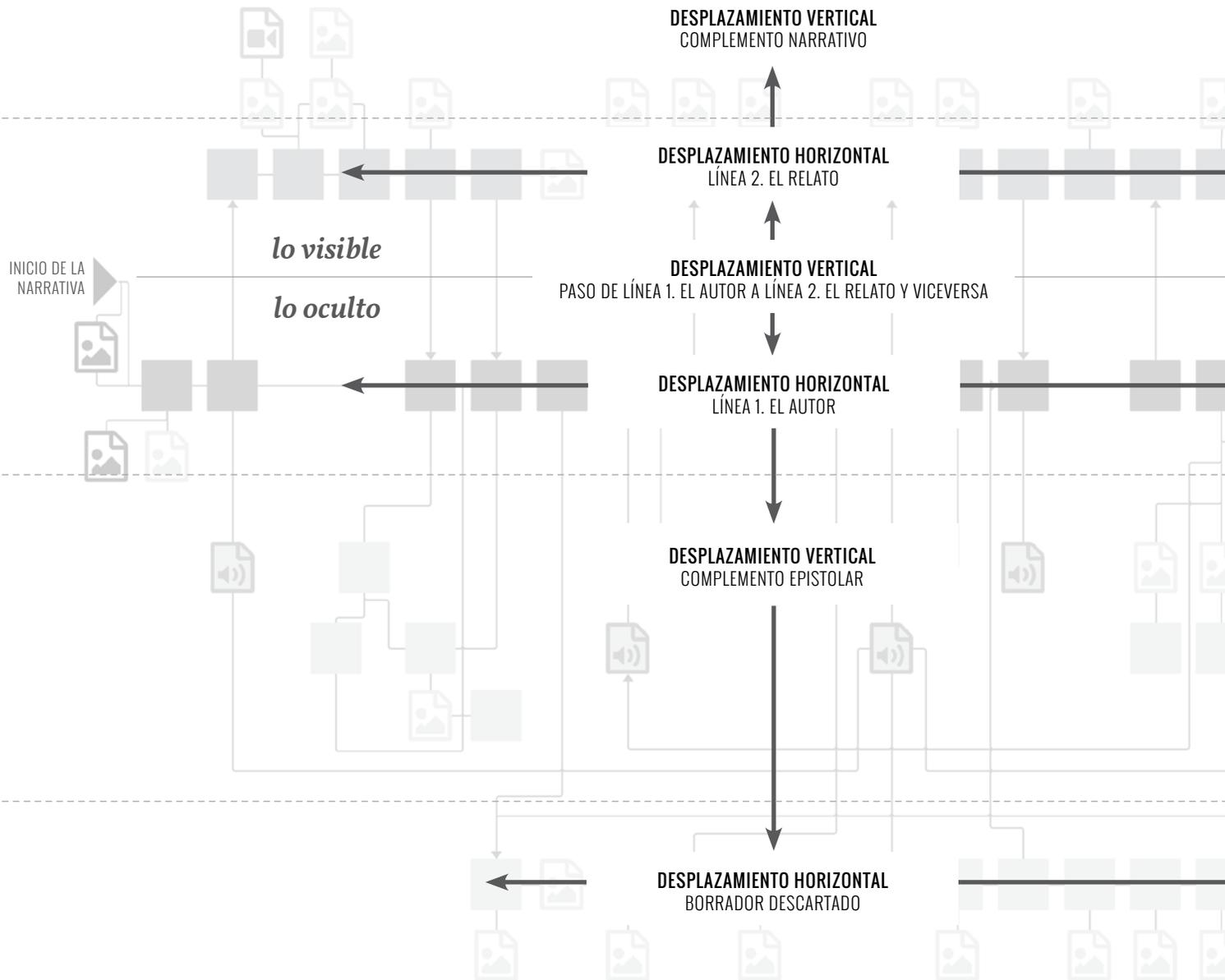
METÁFORA DE NAVEGACIÓN “PUNTA DEL ICEBERG”

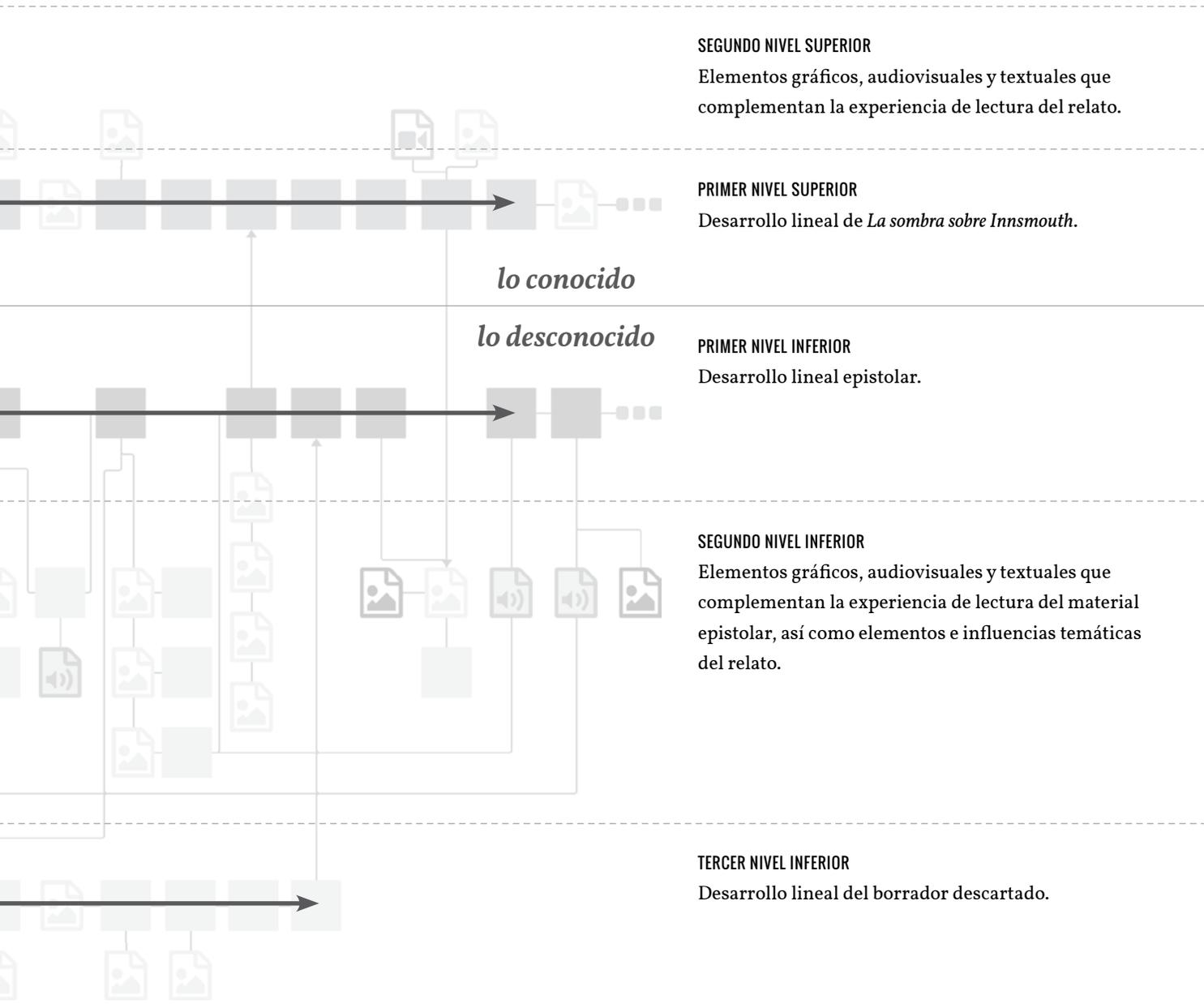
Además de atender las necesidades específicas de navegación derivadas de la estructura de vector dual —recorrido de dos líneas narrativas de avance cronológico que admite la exploración no lineal de las ramas laterales— el sistema de navegación propuesto retoma elementos temáticos del autor y de *La sombra sobre Innsmouth* para crear una lógica de desplazamiento dentro del sistema inspirada en la metáfora de la **punta del iceberg**²⁵⁵:



255 Vid., Anexo: *Lovecraftiana*, p. 196, 208

DISEÑO DE SISTEMA DE NAVEGACIÓN





SEGUNDO NIVEL SUPERIOR

Elementos gráficos, audiovisuales y textuales que complementan la experiencia de lectura del relato.

PRIMER NIVEL SUPERIOR

Desarrollo lineal de *La sombra sobre Innsmouth*.

lo conocido

lo desconocido

PRIMER NIVEL INFERIOR

Desarrollo lineal epistolar.

SEGUNDO NIVEL INFERIOR

Elementos gráficos, audiovisuales y textuales que complementan la experiencia de lectura del material epistolar, así como elementos e influencias temáticas del relato.

TERCER NIVEL INFERIOR

Desarrollo lineal del borrador descartado.

WIREFRAMES

Todos aquellos elementos y funcionalidades definidos en las etapas anteriores del proyecto, se concretan en documentos de trabajo que los especialistas en usabilidad y experiencia de usuario denominan como *wireframes*.²⁵⁶

Los *wireframes* son una representación esquemática o de baja fidelidad de todos los componentes que constituyen el diseño de navegación, información, interacción e interfaz de cualquier sistema digital. Fungen como una referencia primaria para el desarrollo del diseño visual y la implementación técnica, por lo que deben incluir:

todos los sistemas de navegación [navegación global, local, etcétera]..., todos los elementos de interfaz necesarios para cualquiera de las funcionalidades de la página y el diseño de información que soporta a ambos elementos, así como el diseño de información del contenido de la página misma.²⁵⁷

A continuación se muestran los *wireframes* correspondientes al fragmento inicial del sistema narrativo propuesto en su versión *desktop/tablet* y móvil:

²⁵⁶ Estructura de alambre en Español.

²⁵⁷ Garrett, *Op. cit.*, p. 128. Tr. del A.

WIREFRAMES DESKTOP/TABLET

1 'PRÓLOGO'



NAVEGACIÓN GLOBAL

El acceso a las siguientes fases de la narrativa permanecerá inactivo hasta su publicación.

CONTROLES

Audio (Default: On)

Pantalla completa (Default: Off)

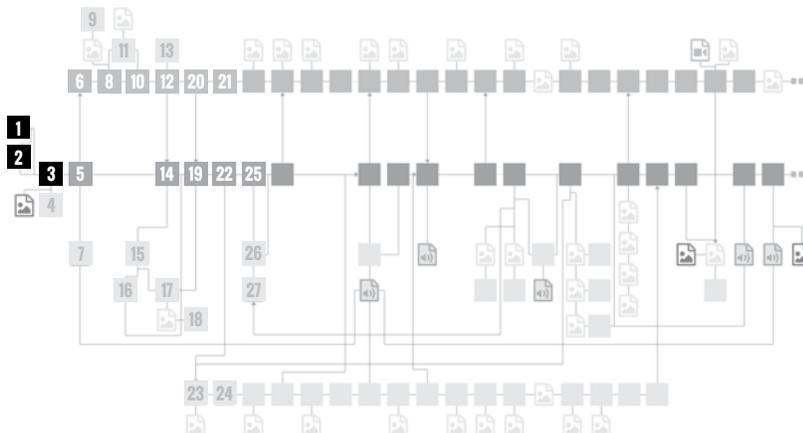
EASTER EGG

El acceso a este tipo de contenidos adicionales no debe ser detectado a simple vista.

2



3



Elementos de navegación
Desplazamiento del usuario a otro nodo narrativo del sistema

Elementos de interacción
Interacción con algún elemento dentro de la misma pantalla

3b



3c

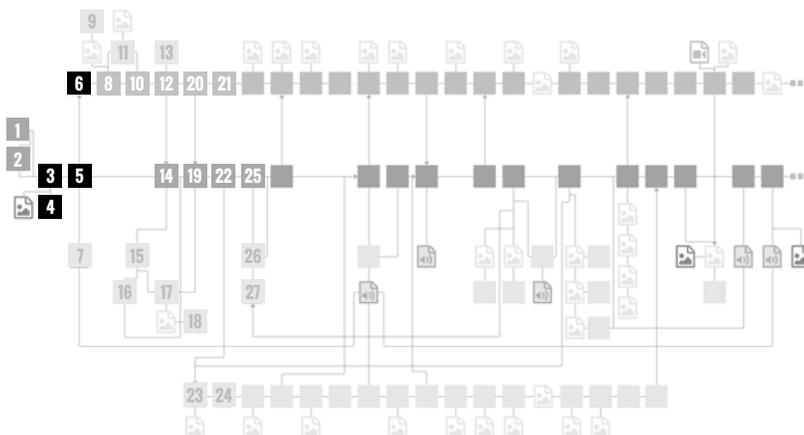


3d



REFERENCIAS DOCUMENTALES

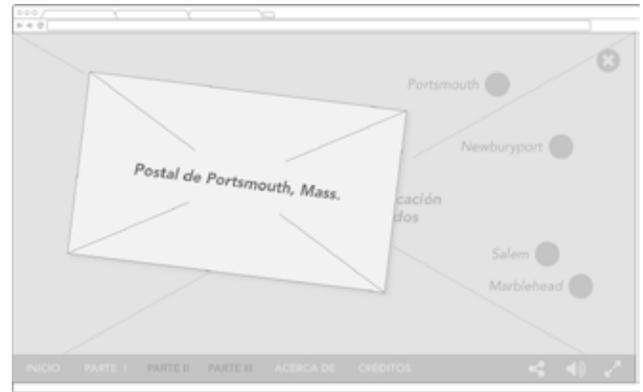
El ángulo superior izquierdo de la pantalla siempre se ubicará la fuente del extracto epistolar o narrativo utilizado.



4



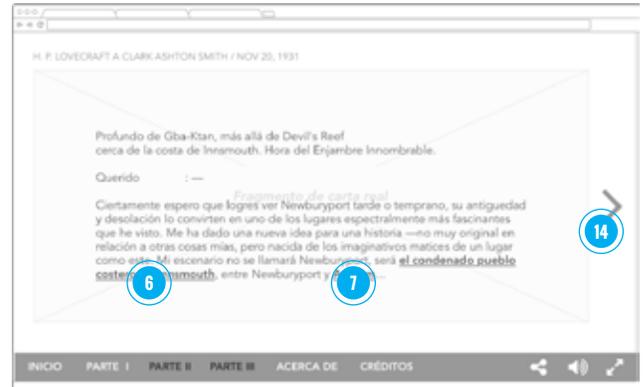
4b



5 'OTOÑO DE 1931'



5b



6



BOTÓN CERRAR

Al dar clic en el botón **Cerrar** de pantalla el usuario regresará a la posición anterior inmediata.

7



LECTURAS DRAMATIZADAS

Si el control de **Audio** está activo su **reproducirá comenzará** en automático.

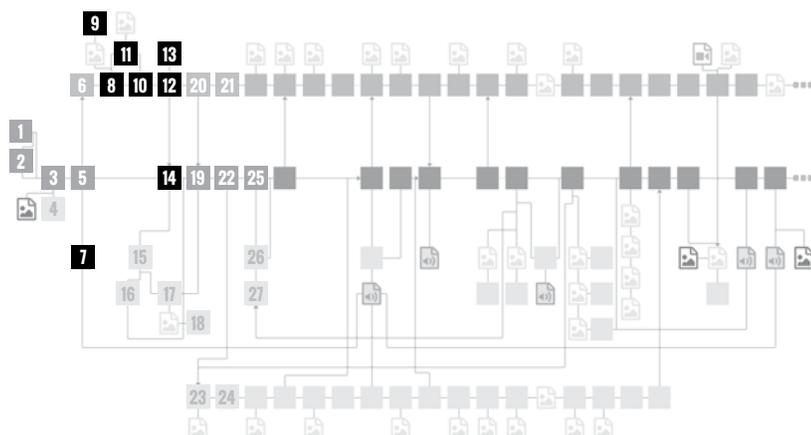
VIDEOS

El video siempre se reproducirán en pantalla completa.

8



9



10



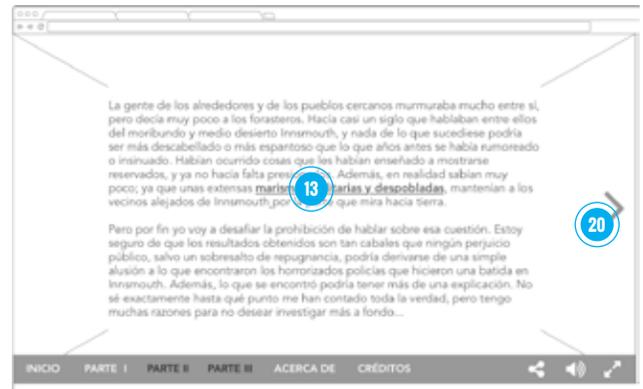
11



11b



12



13



14



14b



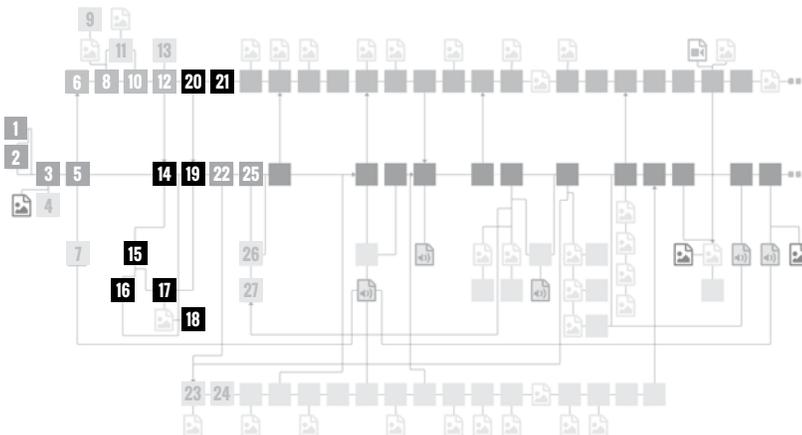
15



16



17



18

EN LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA, 1931

Fragmento del documento
mecanografiado original de
At the Mountains of Madness

INICIO PARTE I PARTE II PARTE III ACERCA DE CRÉDITOS

18b

18b

EN LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA, 1931

H.P. Lovecraft,
10 Branes St.,
Providence, R.I.

EN LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA

Por H. P. Lovecraft
Fragmento del documento
mecanografiado original de
At the Mountains of Madness

Me veo obligado a hablar, pues los hombres de ciencia se niegan a seguir mi consejo sin saber por qué. Si explico las razones por las que me opongo a esta planeada invasión de la Antártida—con su extensa búsqueda de fósiles y su minuciosa perforación y fundición del antiguo casquete glaciales totalmente en contra de mi voluntad y mis reticencias son aun mayores porque es posible que sea en vano. Es inevitable que los hechos, tal como debo revelarlos, susciten dudas, pero si suprimiera todo lo que parece extravagante o increíble no quedaría nada...

INICIO PARTE I PARTE II PARTE III ACERCA DE CRÉDITOS

19

H. P. LOVECRAFT A CLARK ASHTON SMITH / NOV 20, 1931

Fragmento de carta real

INICIO PARTE I PARTE II PARTE III ACERCA DE CRÉDITOS

19b

19b

H. P. LOVECRAFT A CLARK ASHTON SMITH / NOV 20, 1931

Todos mis relatos, excepto tal vez por uno o dos, me dejan profundamente insatisfecho al analizarlos detenidamente, y estoy a punto de dejar de escribir por completo a menos que mejore lo que he estado haciendo hasta ahora. Estoy utilizando esta nueva idea como punto de partida de lo que podría llamarse un experimento de laboratorio—escribiéndola de diferentes maneras, una tras otra, con el objetivo de determinar el tono y ritmo más adecuado. Lo que escriba—o no escriba—de aquí en adelante, dependerá hasta cierto punto del resultado que obtenga de estos experimentos...

INICIO PARTE I PARTE II PARTE III ACERCA DE CRÉDITOS

22

20

Fui yo quien huyó desesperadamente de Insmouth a primeras horas de la mañana del 16 de julio de 1927, y fueron mis astutas súplicas al Gobierno para que abriese una investigación y tomase medidas lo que provocó todo el episodio relatado. Estaba bastante dispuesto a permanecer callado mientras el asunto estuviera reciente y no aclarado; pero ahora que ya ha pasado el tiempo, y el interés y la curiosidad del público han desaparecido, siento un extraño deseo de hablar en voz baja acerca de las espantosas horas que pasé en aquel puerto de mar diabólicamente sombrío y de mala reputación, sobre el que se cernía la muerte y la monstruosidad impía. El mero hecho de contarlo me ayuda a recobrar la confianza en mis propias facultades, a convencirme de que no fui simplemente el primero en sucumbir a una contagiosa alucinación colectiva. Me ayuda también a decidirme acerca de cierto paso terrible del que todavía tengo que dar.

INICIO PARTE I PARTE II PARTE III ACERCA DE CRÉDITOS

21

21

Muelle India Point, Providence, RI

INICIO PARTE I PARTE II PARTE III ACERCA DE CRÉDITOS

22



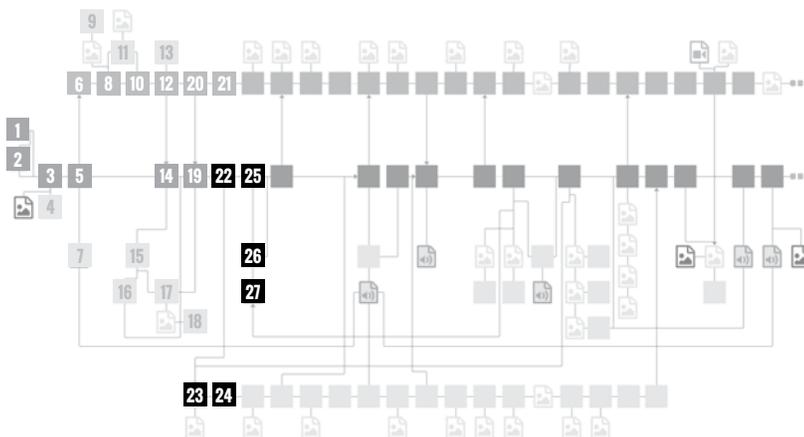
22b



23



24



25



25b



26



27



WIREFRAMES MÓVIL

1 'PRÓLOGO'



1b



2

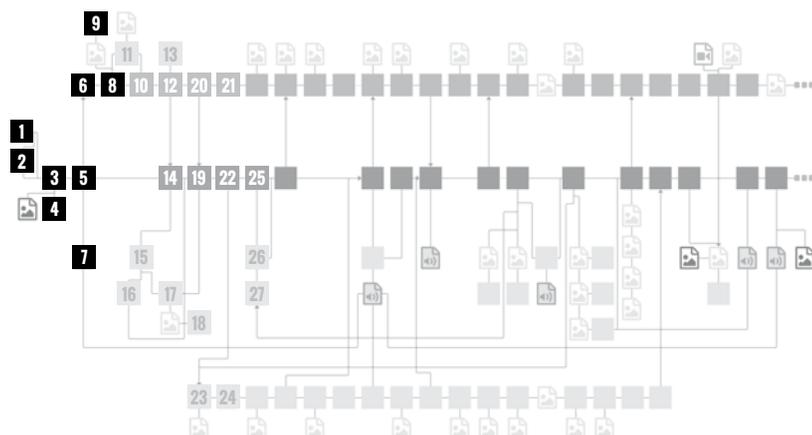


NAVEGACIÓN GLOBAL

Las opciones de navegación se despliegan en un menú lateral.

CONTROLES

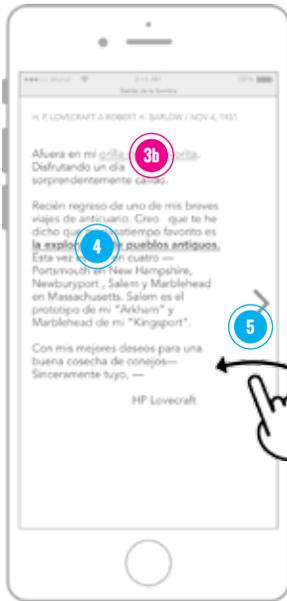
Audio (Default: Off)



Elementos de navegación
Desplazamiento del usuario a otro nodo narrativo del sistema

Elementos de interacción
Interacción con algún elemento dentro de la misma pantalla

3



3b



4



5 'OTOÑO DE 1931'



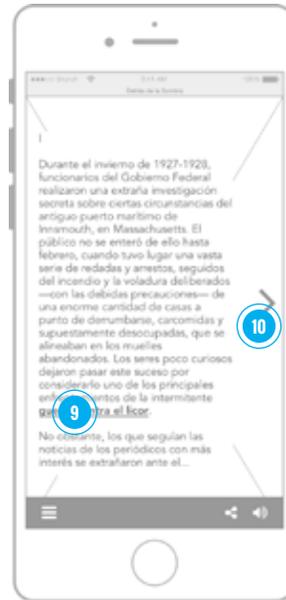
6



7



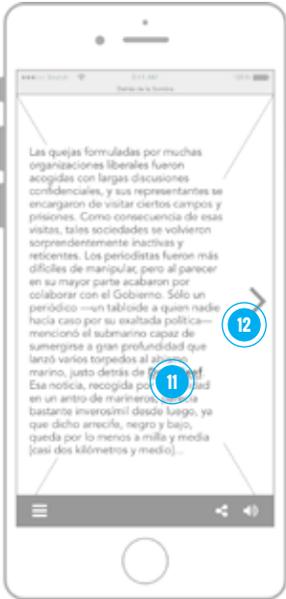
8



9



10



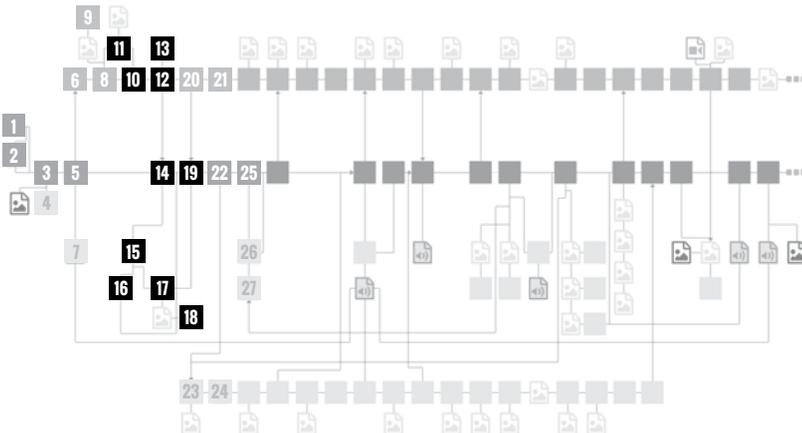
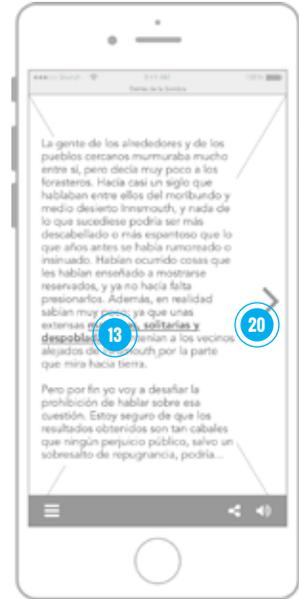
11



11b



12



13



14



15



16



17



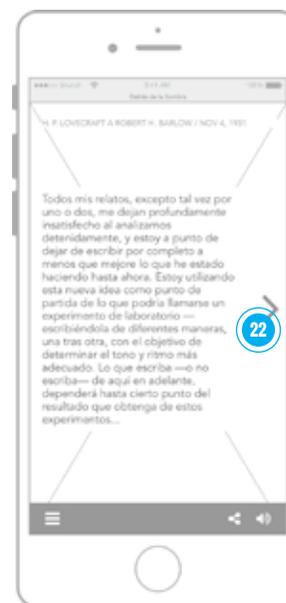
18



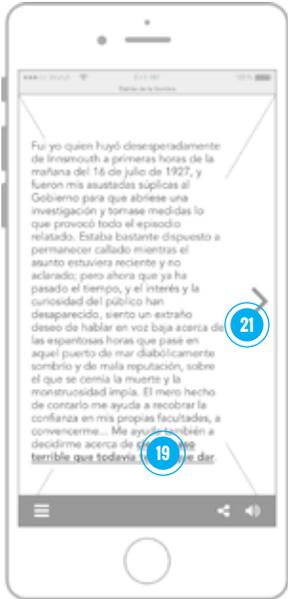
18b



19



20



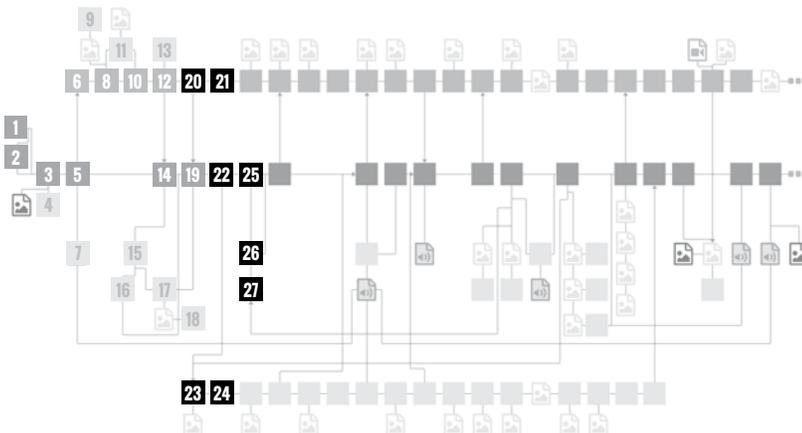
21



22



23



24



25

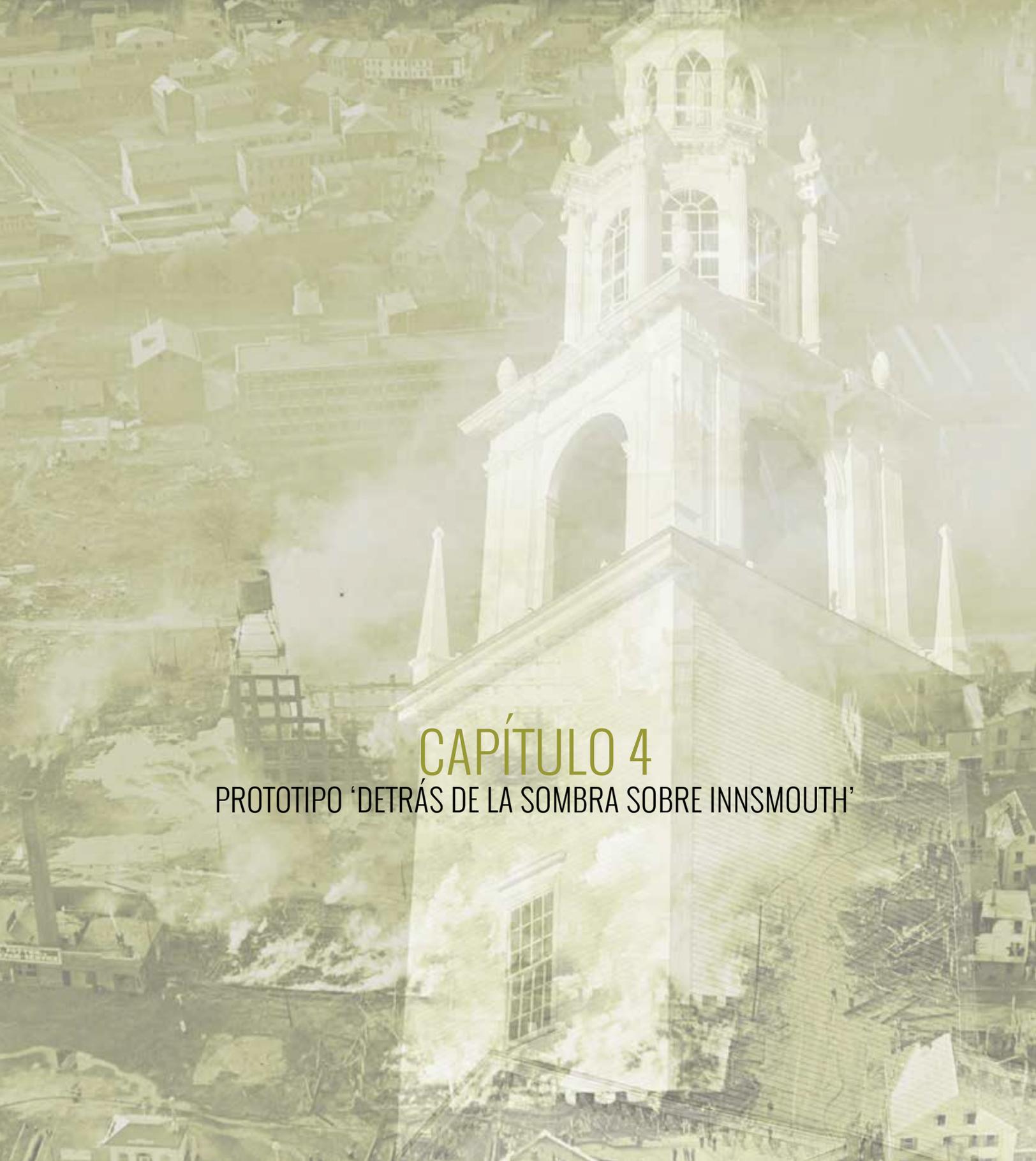


26



27





CAPÍTULO 4

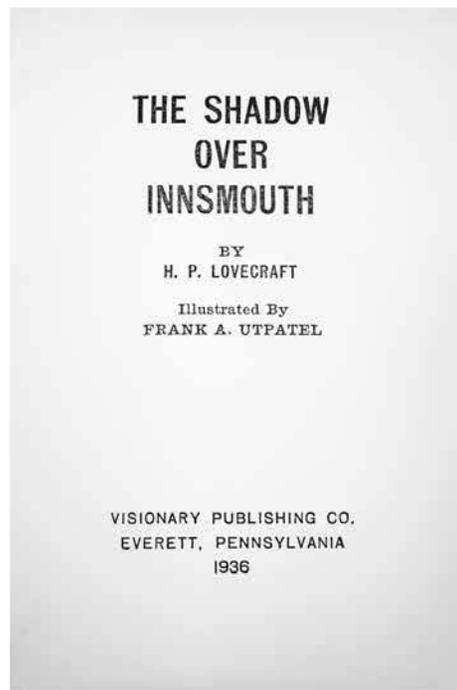
PROTOTIPO 'DETRÁS DE LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH'

Nunca había oído hablar de Innsmouth
hasta la víspera del día en que lo vi por primera
y —hasta ahora— última vez.

— *H. P. Lovecraft*

4.1. DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO

La interfaz gráfica de usuario o diseño visual, última fase antes de la implementación técnica, está encaminada a presentar todos los elementos del sistema de una manera clara, consistente y atractiva para el usuario. En este caso particular las necesidades del diseño visual responden al deseo de recrear un primer encuentro con la novela corta publicada en 1936 y a emular la experiencia de ser uno de los corresponsales cercanos del autor, por lo que los elementos gráficos de la interfaz están orientados a la creación de un *look & feel* inspirado la primera edición de *La sombra sobre Innsmouth*, diversos materiales epistolares del autor y otros documentos de la época.



PORTADA Y PORTADILLA DE
LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH
H. P. Lovecraft
1936

Publicada por *Visionary Publishing Co.*
y editada por William L. Crawford.

ILUSTRACIONES PARA LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH

Frank Utpatel

1936



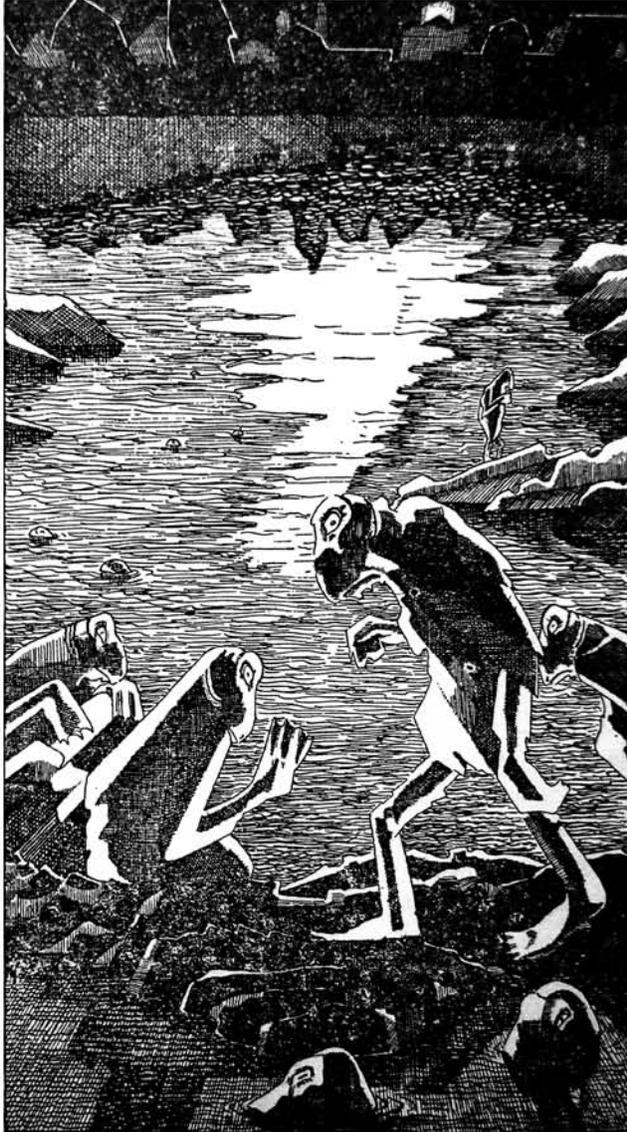
"I looked over the squalid sea of roofs below me."

(Frontispicio)

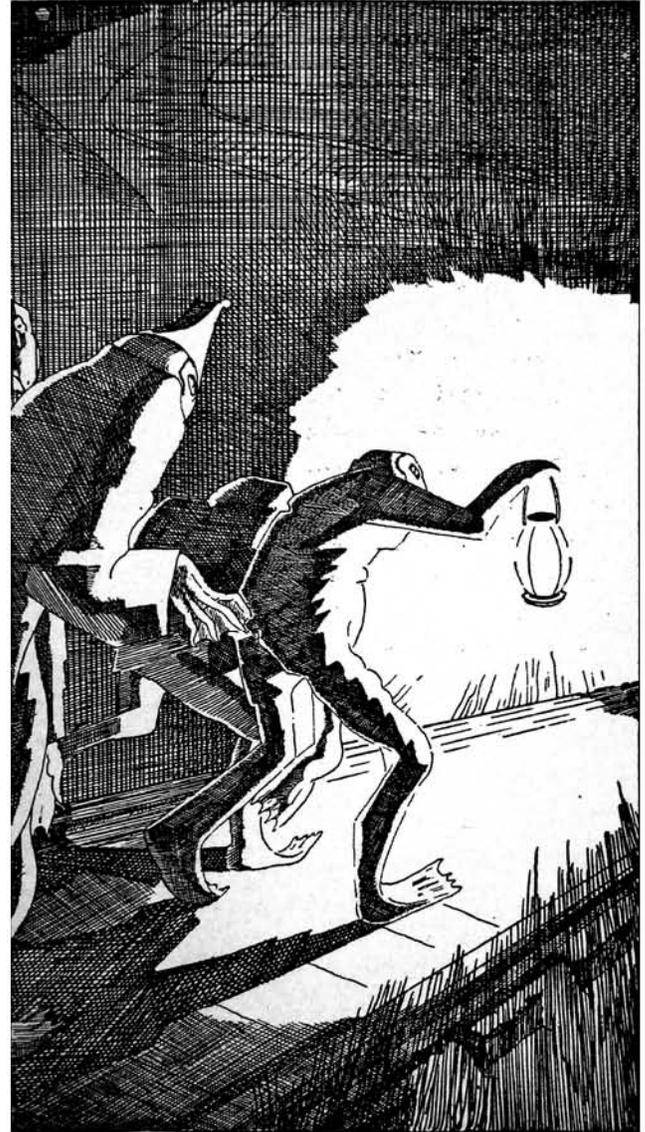


"... Odd how he could stand so much whiskey."

(p. 73)



"... The reef was alive with a teeming horde of alien shapes..."
(p. 126)



"... Flopping, hooping, surging inhumanly..."
(p. 143)

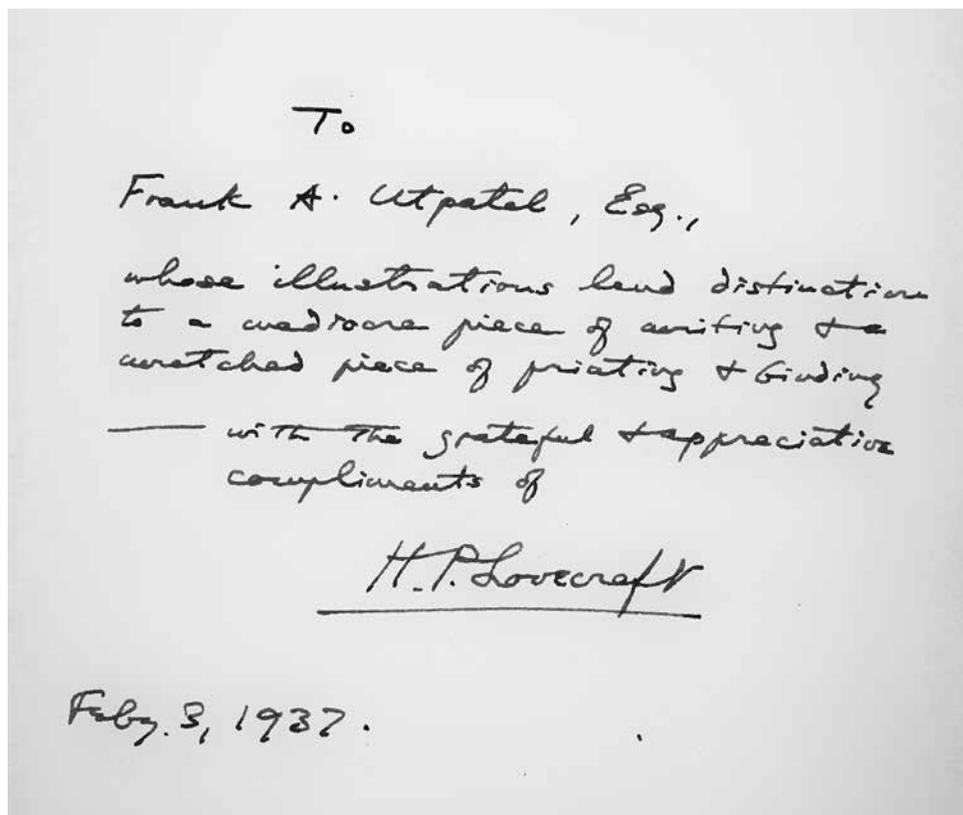
La portada y portadilla del libro, junto con las cuatro ilustraciones de Frank Utpatel constituyen la fuente de inspiración primaria para el diseño de los elementos gráficos que conforman la identidad (*branding* o título) y sistema gráfico de la narrativa multilineal. Los elementos formales del libro definen la paleta de color, tipografías, elementos de interacción (botones y navegación), tratamiento de imágenes y otros elementos gráficos de la interfaz que de manera conjunta forman un sistema visual lógico, consistente y funcional para el entorno digital.

DEDICATORIA A FRANK UTPATEL

H. P. Lovecraft

1937

De acuerdo con Lovecraft, las ilustraciones de Utpatel fueron lo único que aportó valía a la primera edición de *La sombra sobre Innsmouth*, su primer y único libro publicado en vida.



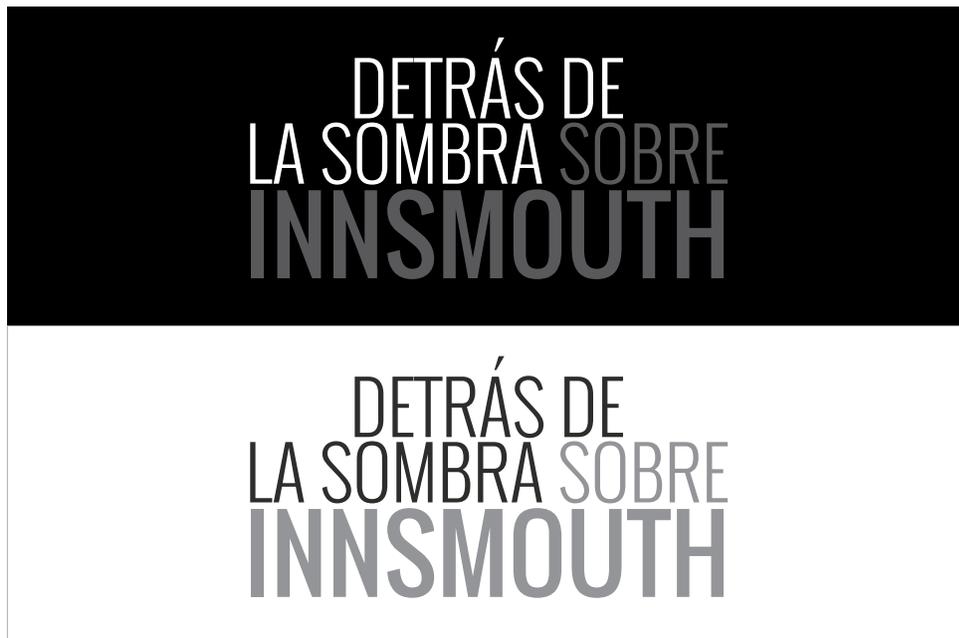
To
Frank A. Utpatel, Esq.,
whose illustrations lend distinction
to a wretched piece of writing &
wretched piece of printing & binding
— with the grateful & appreciative
compliments of
H. P. Lovecraft
Feb. 3, 1937.

BRANDING

Antes de iniciar el desarrollo del sistema gráfico resulta necesario definir el título de la narrativa interactiva en función con los siguientes criterios:

- Un título que haga explícita la intención deliberada de adaptar el relato *La sombra sobre Innsmouth* de H. P. Lovecraft.
- Un título que comunique el carácter metaficcional de la narrativa: la historia detrás del relato.
- Un título en sintonía con elementos temáticos del autor y del relato: orígenes, conocimiento prohibido, lo desconocido.
- Un título sencillo y memorable.
- Un título con .com disponible.

Lo que da como resultado:

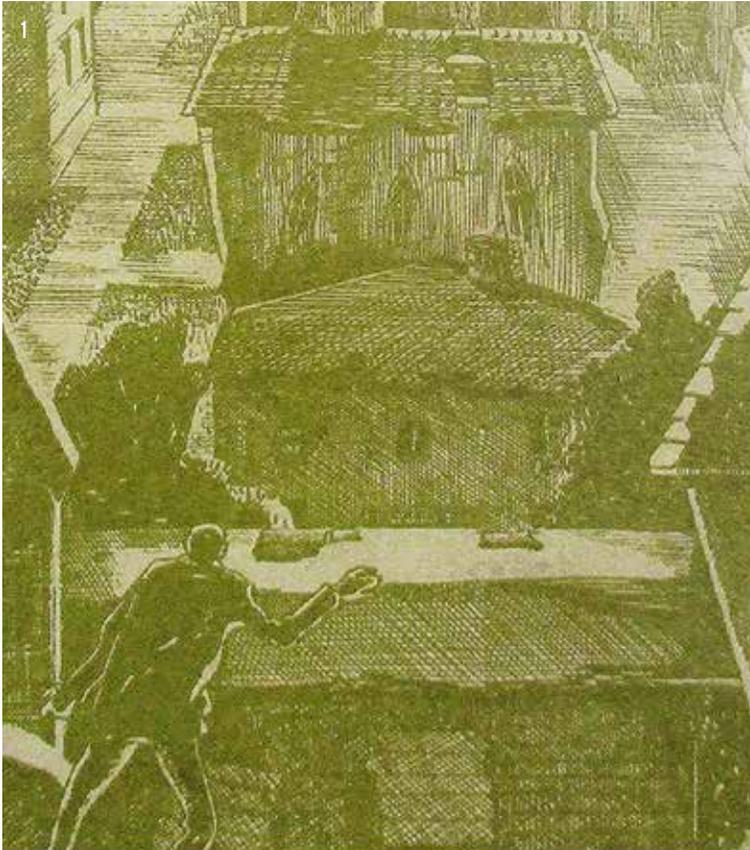


COMPOSICIÓN DE TÍTULO

Detrás de la sombra sobre Innsmouth

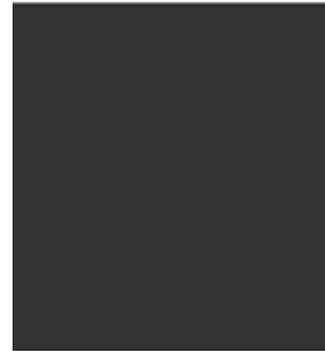
El arreglo tipográfico destaca el carácter metaficcional de la narrativa al incorporar el elemento de dualidad (realidad y ficción) tanto en la lectura del título como en el manejo de color. Utiliza una fuente similar a la empleada en la portadilla original, pero compatible con entornos digitales.

SISTEMA GRÁFICO Y GUÍA DE ESTILO



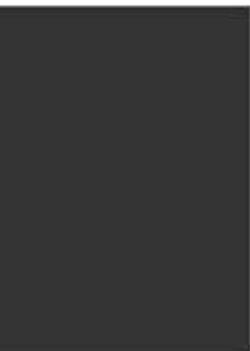
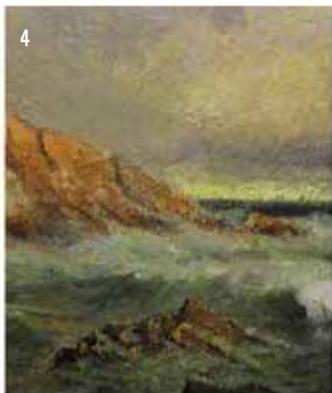
5

send them 'to you later' if you
 returned from one of my brig-
 es. I think I told you that
 the exploration of ancient
 A. in fact - Portsmouth, in
 Newburyport, Salem, I want
 to. Salem is the prototype
 landward of my "King's park"
 wishes for a good rabbit crop
 Sincerely yours -
 W. H. Lovcraft

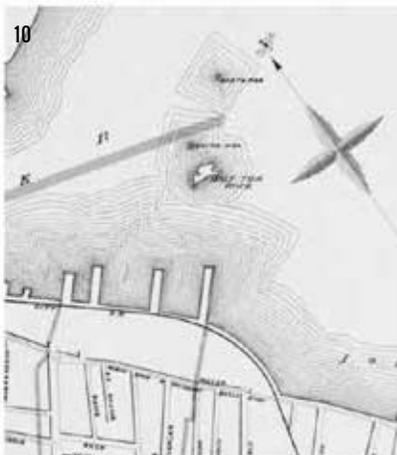
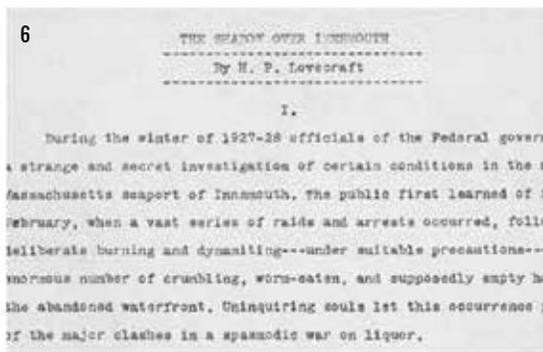




4



6

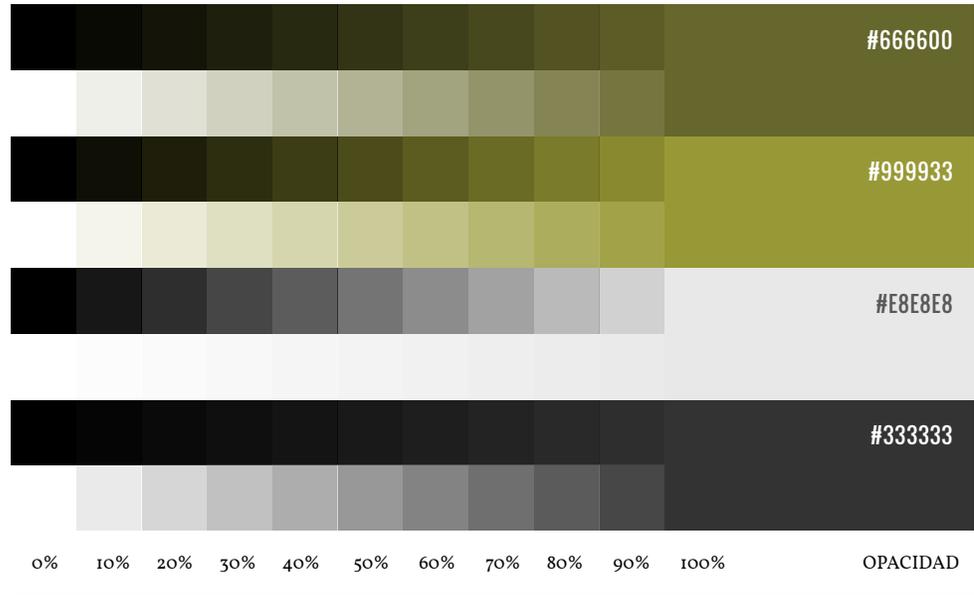


TABLERO DE INSPIRACIÓN O MOODBOARD

Los elementos gráficos obtenidos durante la investigación documental y de campo, junto con las características formales de la primera edición de *La sombra sobre Innsmouth* constituyen el punto de partida en la construcción del sistema gráfico.

1. Sobrecubierta *La sombra sobre Innsmouth*, 1936.
2. India Point Park, Providence, RI, 2017.
3. *Church of the First Religious Society* en Newburyport, 1929.
4. *Sakonnet Point*, George W. Whitaker, ca. 1885.
5. Carta de H. P. Lovecraft a Robert H. Barlow (fragmento), 1931.
6. Original mecanografiado de *La sombra sobre Innsmouth* (fragmento), 1932.
7. Plum Island, Mass., ca. 1920.
8. *Market Square y Water Street*, Newburyport, Mass., s/f.
9. Ciénagas de Newburyport, ca. 1885.
10. Mapa de Newburyport, Mass., ca. 1908.

PALETA DE COLOR
OPTIMIZADA PARA DESKTOP/TABLET/MÓVIL



SISTEMA DE COLOR
OPTIMIZADO PARA DESKTOP/TABLET/MÓVIL

#666600	Elementos contextuales y de contenido Uso en fondos, subtítulos, imágenes
#999933	Elementos de interacción y navegación Uso en botones de interacción, navegación, hipervínculos
#E8E8E8	Elementos contextuales y de contenido Uso en fondos, títulos, subtítulos, cuerpo de texto, imágenes, videos
#333333	

OSWALD REGULAR

ABCDEFGHIJKLM
abcdefghijklm

Uso en títulos

OSWALD LIGHT

ABCDEFGHIJKLM
abcdefghijklm

Uso en título, subtítulos,
referencias documentales

VOLLKORN REGULAR E ITÁLICA

ABCDEFGHIJ
abcdefghijklm

Uso en cuerpo de texto,
hipervínculos

VOLLKORN BOLD Y BOLD ITÁLICA

ABCDEFGHIJ
abcdefghijklm

Uso en textos destacados,
botones

SISTEMA DE TIPOGRAFÍA
OPTIMIZADO PARA DESKTOP/TABLET/MÓVIL

TÍTULO

DETRÁS DE LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH

REFERENCIA DOCUMENTAL

H. P. LOVECRAFT A J. VERNON SHEA / AGOSTO 21, 1931

CUERPO DE TEXTO

Durante el invierno de 1927-1928, funcionarios del Gobierno Federal realizaron una extraña investigación secreta sobre ciertas circunstancias del antiguo puerto marítimo de Innsmouth, en Massachusetts. El público no se enteró de ello hasta febrero, cuando tuvo lugar una vasta serie de redadas y arrestos...

BOTÓN DE INICIO



BOTONES

OPTIMIZADOS PARA DESKTOP/TABLET/MÓVIL

DEFAULT 70% (OP)

OVER/ACTIVO 100% (OP)

HAND GESTURE

BOTÓN DE INICIO



BOTONES DE INTERACCIÓN

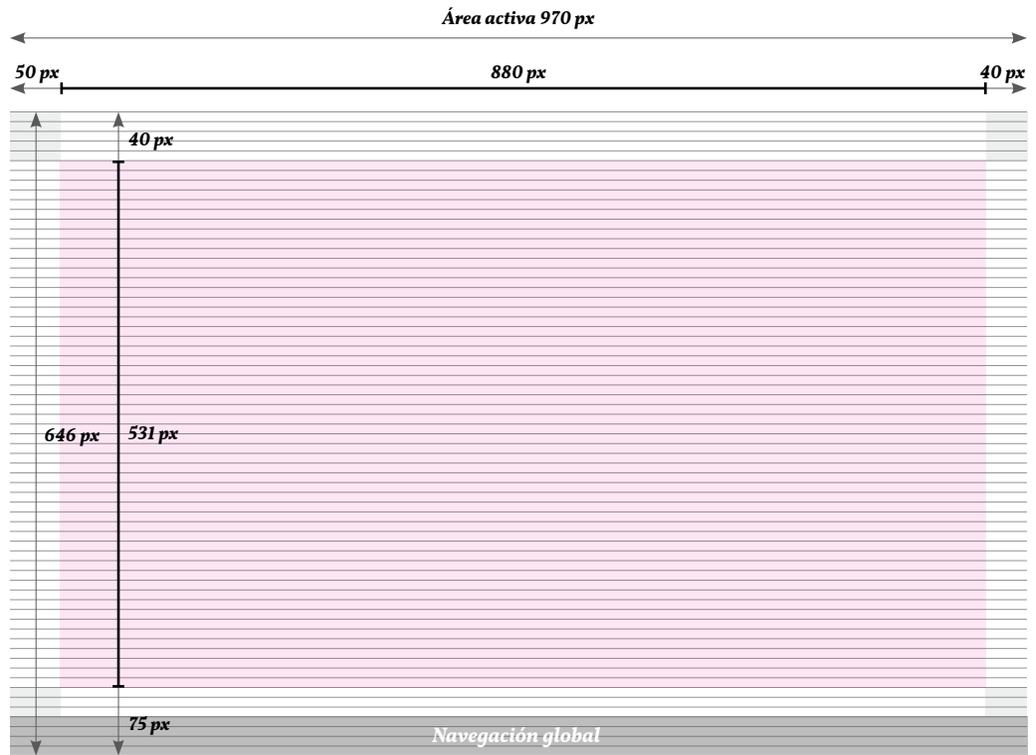


BOTONES DE NAVEGACIÓN



RETÍCULA DE COLUMNA SENCILLA

OPTIMIZADA PARA DESKTOP/TABLET



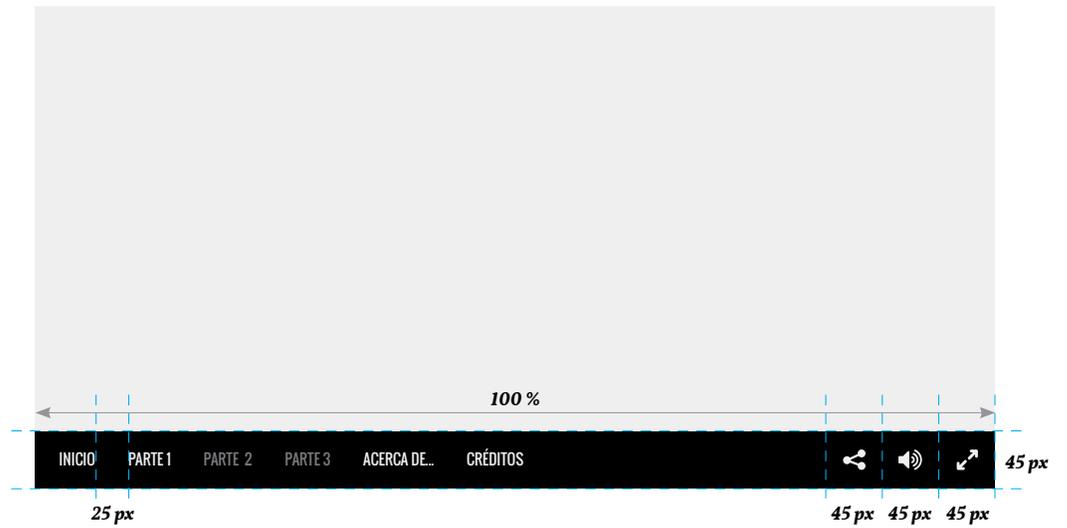
RETÍCULA DE COLUMNA SENCILLA
OPTIMIZADA PARA MÓVIL



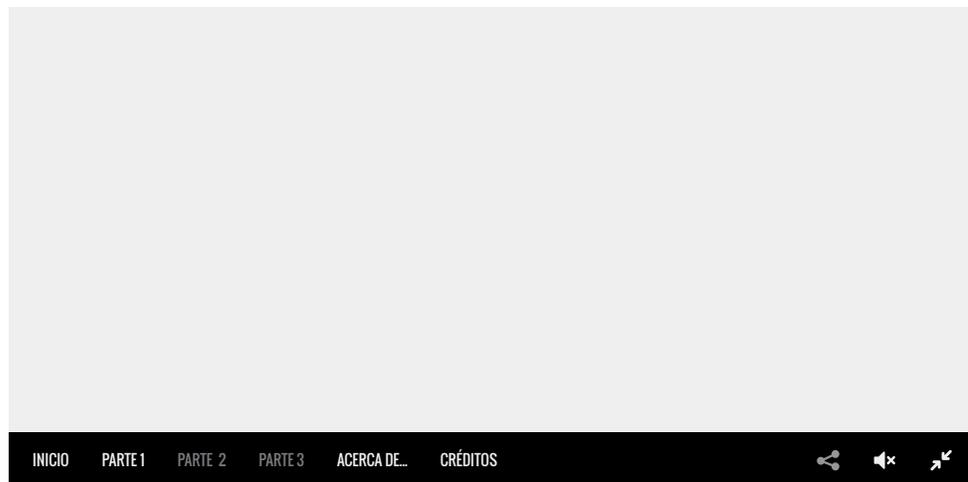
NAVEGACIÓN GLOBAL

OPTIMIZADA PARA DESKTOP/TABLET

DEFAULT

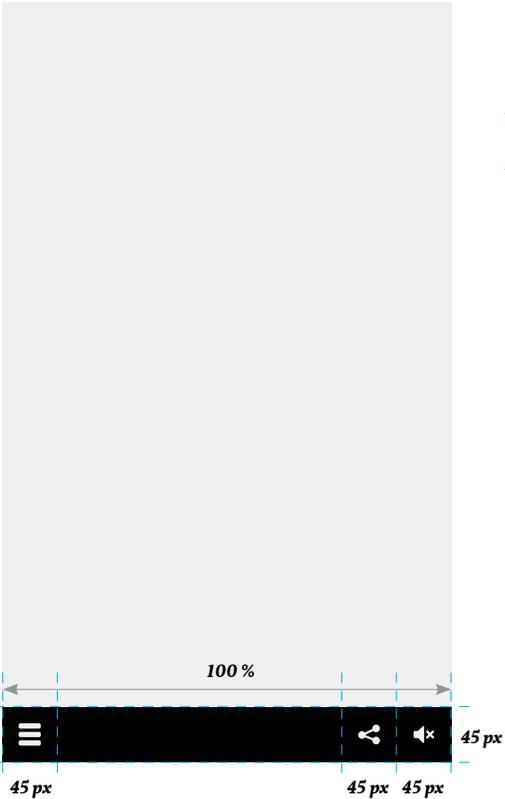


BOTONES ACTIVOS

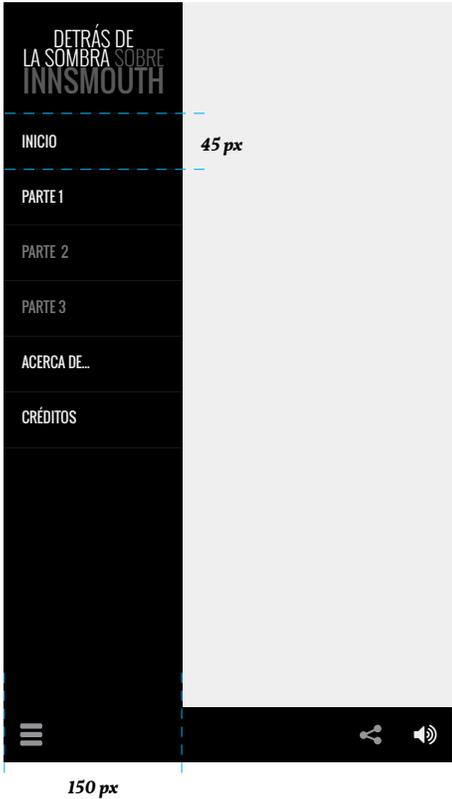


NAVEGACIÓN GLOBAL OPTIMIZADA PARA MÓVIL

DEFAULT



BOTONES ACTIVOS



TRATAMIENTO DE IMÁGENES OPTIMIZADAS PARA DESKTOP/TABLET/MÓVIL

ESCALA DE GRISES/ALTO CONTRASTE



A manera de conclusión, se puede afirmar que la adecuada documentación de los parámetros que conforman la navegación, información e interfaz gráfica del sistema, además de permitir una implementación funcional y visualmente cohesiva, facilita en gran medida su mantenimiento y ajustes posteriores.

4.2. APLICACIÓN DEL SISTEMA GRÁFICO: 'PRÓLOGO'



INTRODUCCIÓN

La introducción deriva de la hecha por la revista *Weird Tales* a su edición serializada de *La sombra sobre Innsmouth* publicada en enero de 1942: "Unspeakable monstrosity over-hung the crumbling, stench-cursed town of Innsmouth... and folks there had somehow got out of the idea of dying..."

EASTERN EGG

El autorretrato aparece en una carta dirigida a J. Vernon Shea en el cumpleaños 41 de Lovecraft con la nota "I really look vastly worse than this."





POSTALES

Las postales utilizadas forman parte del extenso y valioso archivo visual de *Digital Commonwealth, Massachusetts Collections Online*.

4.3. APLICACIÓN DEL SISTEMA GRÁFICO: 'OTOÑO DE 1931'

ARCHIVO EPISTOLAR

Los fragmentos de cartas utilizados corresponden a documentos epistolares originales, pertenecientes a la *Howard P. Collection* (John Hay Library, Universidad de Brown).





PORTADA LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH

La imagen de fondo utilizada como portada del relato es la misma ilustración que aparece en la sobrecubierta y frontispicio de la primera edición de *La sombra sobre Innsmouth* en 1936.

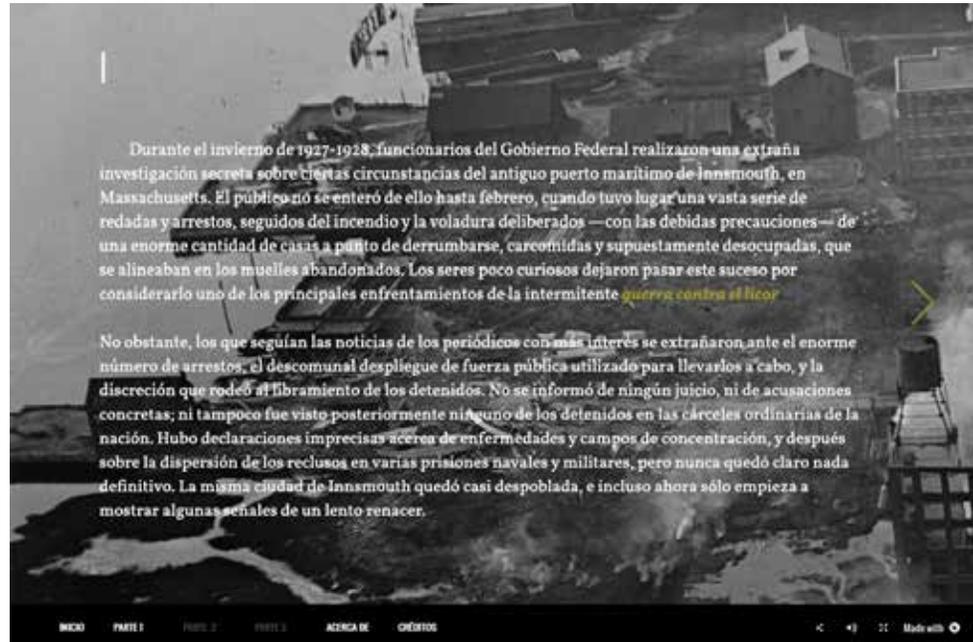


CHARLES H. WOODBURY

El trabajo de Charles Herbert Woodbury (1864-1940), artista local contemporáneo de Lovecraft, ha sido utilizado para ilustrar contenidos puramente textuales o auditivos.

MILLION DOLLAR FIRE
Newburyport, Mass.
1934

La imagen de fondo es una toma
área del gran incendio que destruyó
una buena parte de Newburyport en
1934. La fotografía forma parte de
Leslie Jones Collection, destacado
fotoperiodista de la región.



PROHIBITION & BOOTLEGGING
"Benny sent me"

El video forma parte de la serie
Yesterday's Newsreel dedicada a la
conservación y difusión de videos
históricos sobre eventos
destacados en la primera
mitad del siglo XX.



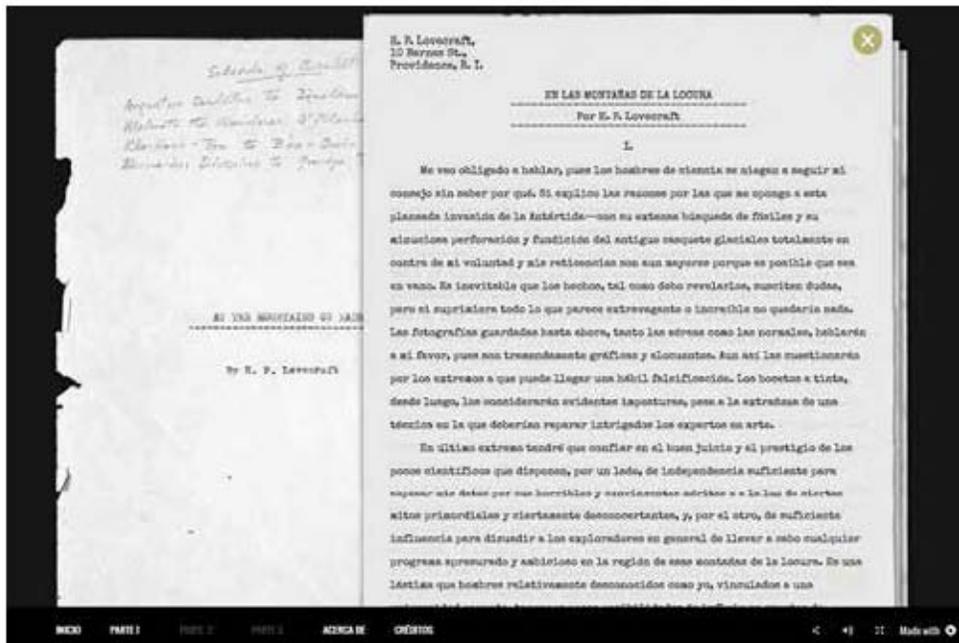


NEWBURYPORT, MASS.
1872

Mapa tomado del *Atlas of Essex County, Massachusetts* publicado por D.G. Beers Co., Philadelphia, Penn. en 1872. Se indican negocios, residencias y propiedad territorial.







AT THE MOUNTAINS OF MADNESS

H. P. Lovecraft

1931

Mecanografiado original de *At the Mountains of Madness* (1931), parte de *Howard P. Collection* y disponible en el repositorio digital de la Universidad de Brown.

PLUM ISLAND SALT MARSHES
Newburyport, Mass.

Extensa región pantanosa
ubicada en la frontera suroeste
entre Newburyport y Newbury.
La imagen forma parte del archivo
visual de *Historic New England*.









BORRADOR DESCARTADO

H. P. Lovecraft

1931

Único borrador encontrado (de los cuatro que menciona el autor en sus cartas) de *La sombra sobre Innsmouth*. El borrador se publicó por primera vez en la recopilación *Something About Cats and Other Pieces* (1949), bajo el sello editorial *Arkham House*.



«Entonces me acordé de aquella calurosa tarde de verano, hace tanto tiempo, en que la niñera me dejó sola a la sombra y la gente blanca salió del agua y del bosque, y jugó, bailó y cantó, y tuve la impresión de que la niñera me había contado algo parecido antes de que lo viera, sólo que no podía recordar exactamente de qué se trataba.

Entonces me pregunté si no sería ella la dama blanca, pues recordé que era igual de blanca y de bella, y tenía idénticos ojos oscuros y cabello negro...»



ESTACIÓN DE TREN EN WINTER STREET
Newburyport, Mass.

La antigua estación de tren estaba ubicada cerca del centro de la ciudad. La imagen forma parte de *The Snow Photograph Collection*.

MARKET SQUARE Y WATER STREET
Newburyport, Mass.

Calles principales en el centro de la ciudad. La imagen pertenece a *George E. Noyes photographic collection, 1860s-1940s.*



DETRÁS DE
LA SOMBRA SOBRE
INNSMOUTH

www.detrasdelaombra.com

CONCLUSIONES

Es evidente la similitud que existe entre el proceso de adaptación y la actividad del comunicador visual, ya que es a través de la decodificación (reinterpretación) de un concepto o idea y su recodificación (recreación) en un sistema de signos visuales que el diseñador transforma/adapta lo abstracto en lo concreto. De la misma forma que la adaptación hoy en día hace uso de nuevos entornos y plataformas cada vez más diversas, la labor del diseñador está migrando a nuevas avenidas de conocimiento que lo invitan a expandir su horizonte de acción para convertirse en un ente multidisciplinario, abierto a la experimentación y a la participación colectiva en el desarrollo de proyectos complejos que van más allá del ejercicio puramente visual.

SOBRE EL MODELO DE ADAPTACIÓN

La construcción de una estructura hipertextual de múltiples recorridos, el uso de las cualidades interactivo-inmersivas del entorno digital y la formulación de una estrategia narrativa sustentada en el estudio del autor y la obra son los factores que el presente modelo de adaptación propone como esenciales en el desarrollo de una narrativa multilineal consistente con su texto de origen.

Desde el punto de vista operativo, la fundamentación en un método de trabajo ya establecido y probado permite el diseño de un modelo de desarrollo funcional, repetible y específico, como resultado de la adecuación estratégica de sus fases y elementos en función de las necesidades y objetivos particulares del proyecto. Por tanto, se espera que este modelo pueda ser una referencia para la comunidad académica de la Facultad de Artes y Diseño interesada en el desarrollo de sistemas de información, particularmente aquellos de naturaleza narrativa.

Por otra parte, la colaboración interdisciplinaria —en este caso particular se contó con la valiosa participación de Janaina Morae, especialista en documental

interactivo y narrativa transmedia— proporciona una perspectiva más amplia y experta de las necesidades e implicaciones en la planificación de procesos de trabajo multifactoriales, además de sumar habilidades y conocimientos especializados en la puesta en práctica de los mismos.

ACERCA DE LA ADAPTACIÓN

Este estudio contribuye con una revisión práctica de los principales elementos de la adaptación entendidos desde una óptica más afín al contexto contemporáneo occidental, en el que predomina la adopción de las plataformas digitales como medio de producción y distribución de contenido, e invita a la adopción de una visión más flexible respecto al criterio de fidelidad en su recepción.

El uso estricto del paradigma de fidelidad en la adaptación limita el impulso creativo del adaptador, dado que restringe el proceso de reinterpretación y recreación a las convenciones establecidas únicamente por el texto original y reduce significativamente las oportunidades de desarrollo de una nueva perspectiva sobre la obra o el autor a adaptar. Sin embargo, no debe perderse de vista que la trastocación radical del texto fuente puede borrar aquellas conexiones necesarias para la experimentación del interjuego entre textos, componente esencial en la recepción de un material adaptado. Por tanto, resulta fundamental la formulación de estrategias narrativas que permitan al adaptador proponer nuevas interpretaciones o expresar su punto de vista, sin sacrificar el vínculo claro y sostenido con el material de origen.

SOBRE EL ENTORNO DIGITAL

El poder combinatorio e interactivo del entorno digital, aunado al sencillo y ubicuo acceso a los medios de producción y distribución de contenido, posibilitan la creación y amplia difusión de experiencias narrativas significativas para el usuario, además de brindarle la extraordinaria oportunidad de agregar e influir en el desarrollo de los universos narrativos de su preferencia de forma local o global. Es gracias al ambiente tecnológico actual y a la naciente cultura participatoria que es posible dejar atrás la

discusión en torno al reemplazo del libro impreso por las publicaciones digitales o la superioridad de un medio sobre otro, para dar paso a la exploración entusiasta de las incontables posibilidades creativas y narrativas que ofrece el entorno digital.

ACERCA DEL AUTOR Y LA OBRA

Un conocimiento más profundo del relato y su autor multiplica las posibilidades de adaptación, genera nuevas perspectivas desde donde mirar la obra y al creador de la misma; en suma, abre la puerta al pensamiento caleidoscópico al que alude Janet Murray en *Hamlet en la holocubierta*. De manera similar, el factor experiencial —el recorrido físico de la geografía híbrida de H. P. Lovecraft— se convierte en un importante detonante creativo al ofrecer una óptica concreta, detallada y consistente con el universo narrativo que se desea adaptar.

Por último, sólo queda declarar que se confirma la hipótesis formulada al inicio de esta investigación: es viable la creación de un modelo de adaptación del relato corto impreso en una narrativa multilineal, a partir de la identificación y organización de los elementos que interviene en el proceso de transposición de la obra. Sin embargo, es fundamental puntualizar que cada autor y relato representa un reto particular de adaptación, por lo que el presente modelo no es una serie de reglas estáticas e inalterables, sino la conjunción de procesos dinámicos capaces de ajustarse a diferentes necesidades y características narrativas, temáticas y estilísticas.

ANEXO
LOVECRAFTIANA

Es sólo la relación del hombre
con el cosmos —con lo desconocido—
lo que enciende en mí la chispa
creativa de la imaginación.

— *H. P. Lovecraft*

PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LA OBRA DE H. P. LOVECRAFT

TEMÁTICA E INFLUENCIAS

En *Lovecraft: Disturbing the Universe*, Donald Burleson hace un análisis de algunos de los relatos más importante de Lovecraft escritos entre 1919 y 1935 —período que marca el inicio y final de su obra narrativa madura— a partir del cual identificó una estructura temática recurrente:

*Supertema lovecraftiano*²⁵⁸

La terrible naturaleza del autoconocimiento. Cuando la humanidad mira el cosmos tal como es, entiende su diminuta y accidental posición en el universo. La gran ironía es que, entre todos los habitantes de la Tierra, la humanidad es la única que sufre el descubrimiento de su propia insignificancia, es la única especie lo suficientemente desarrollada mental y emocionalmente para contemplar la tragedia de su irrelevancia. Este autoconocimiento produce dos efectos narrativos:

- El colapso del privilegio antropocentrista dentro de la historia y
- Una bipolaridad en los personajes que mantiene viva la esperanza y el deseo de descubrir que la humanidad tiene una razón de existir y un valor en el cosmos; al tiempo que se vuelven testigos de la indiferencia del universo al enfrentar la destrucción de dicha esperanza una y otra vez.

Además de este supertema considerado como el tejido fundacional de la narrativa lovecraftiana, distingue cinco grandes temas que pueden presentarse aisladamente o como una combinación de dos más temas en un mismo relato:

²⁵⁸ Cfr., Burleson, *Lovecraft: Disturbing...*, pp. 169-72

- a. *Conocimiento prohibido o ignorancia misericordiosa.* La noción de que existe un tipo de conocimiento que resulta extremadamente peligroso para la humanidad. Su desconocimiento es lo único que le ha permitido mantener cierto bienestar y cordura.
- b. *Supremacía negada.* La noción de que los seres humanos no son los primeros dueños de este planeta, peor aún, nunca lo han sido. La raza humana ha sido precedida por formas de vida inteligente mucho más antiguas que los primeros organismos terrestres.
- c. *Sobrevivencia malsana.* La noción de que aún existen seres inconcebibles, sobrevivientes de un pasado remoto o de cuya existencia nunca se había sospechado nada.
- d. *Ilusión superficial.* La noción de que las cosas no son lo que aparentan a primera vista, debajo de la superficie se esconden realidades mucho más profundas y terribles.
- e. *Objetivismo onírico.* La noción de que existe una línea muy delgada entre el sueño y la realidad, el mundo del sueño profundo puede resultar más concreto y revelador que la misma realidad.²⁵⁹

Ya sea que el relato incorpore uno o varios de estos temas, siempre (particularmente en el caso de los “grandes textos”) apuntará de alguna u otra forma a la insignificancia del hombre frente al universo y su incapacidad para comprenderlo. El lector experimenta el vértigo de esta revelación a través de las intensas reacciones del protagonista que “renunciando a cualquier gozo humano, se convierten en intelecto puro, [...] luchando hacia un simple objetivo: la búsqueda del conocimiento.”²⁶⁰

259 Cfr., Donald R. Burleson, «On Lovecraft's Themes: Touching the Glass» en Schultz, D, Joshi, S. T., *An Epicure on the Terrible*, párrafo 4 al 8. Kindle eBook.

260 Houellebecq, *Op. cit.*, p. III. Tr. del A.

YO SOY PROVIDENCE

Casi como regla general, esta búsqueda del conocimiento conduce a sus protagonistas a deambular por un oscuro bosque o antigua ciudad enclavada en el corazón de Nueva Inglaterra. El amor/obsesión de Lovecraft por el pasado colonial lo llevó a cultivar un profundo conocimiento histórico y arquitectónico de la región consolidado por sus múltiples excursiones anticuarias por los estados de Massachusetts, Vermont y New Hampshire, y sus largas caminatas por las viejas calles de Providence:

De estos alrededores surgieron muchas predilecciones que Lovecraft conservaría durante toda su vida: su amor por el pasado, por los períodos colonial y georgiano en la historia y la literatura... Lovecraft mantuvo toda su vida una ferviente adoración por la Vieja Providence y por Nueva Inglaterra... Este sentimiento no sólo era una apreciación intelectual-estética... también presentaba un aspecto psicológico; porque Providence y Nueva Inglaterra llegaron a representar un refugio de seguridad, un ambiente familiar y confortable.²⁶¹

El énfasis y detalle con que Lovecraft describe el entorno en el que se desarrollan sus historias le han ganado un lugar significativo entre los autores regionalistas de Nueva Inglaterra, en la misma escala de Mary Wilkins Freeman y Nathaniel Hawthorne, pero filtrada a través de sus muy particulares inclinaciones estéticas. De acuerdo con Maurice Lévy,²⁶² el puritanismo y la historia de Nueva Inglaterra tenían el mismo rol y peso en los relatos de este autor que los mitos mediaveles tenían en la novela gótica. En esta región encontraría el lienzo y herramientas necesarias para construir una topografía híbrida única, conformada por ciudades y parajes imaginarios—Arkham, Innsmouth, Dunwich y Kingsport— que coexistían en un delicado balance con lugares reales de la región—Providence, Boston, Salem, Portsmouth y Marblehead—, *Lovecraft Country*.

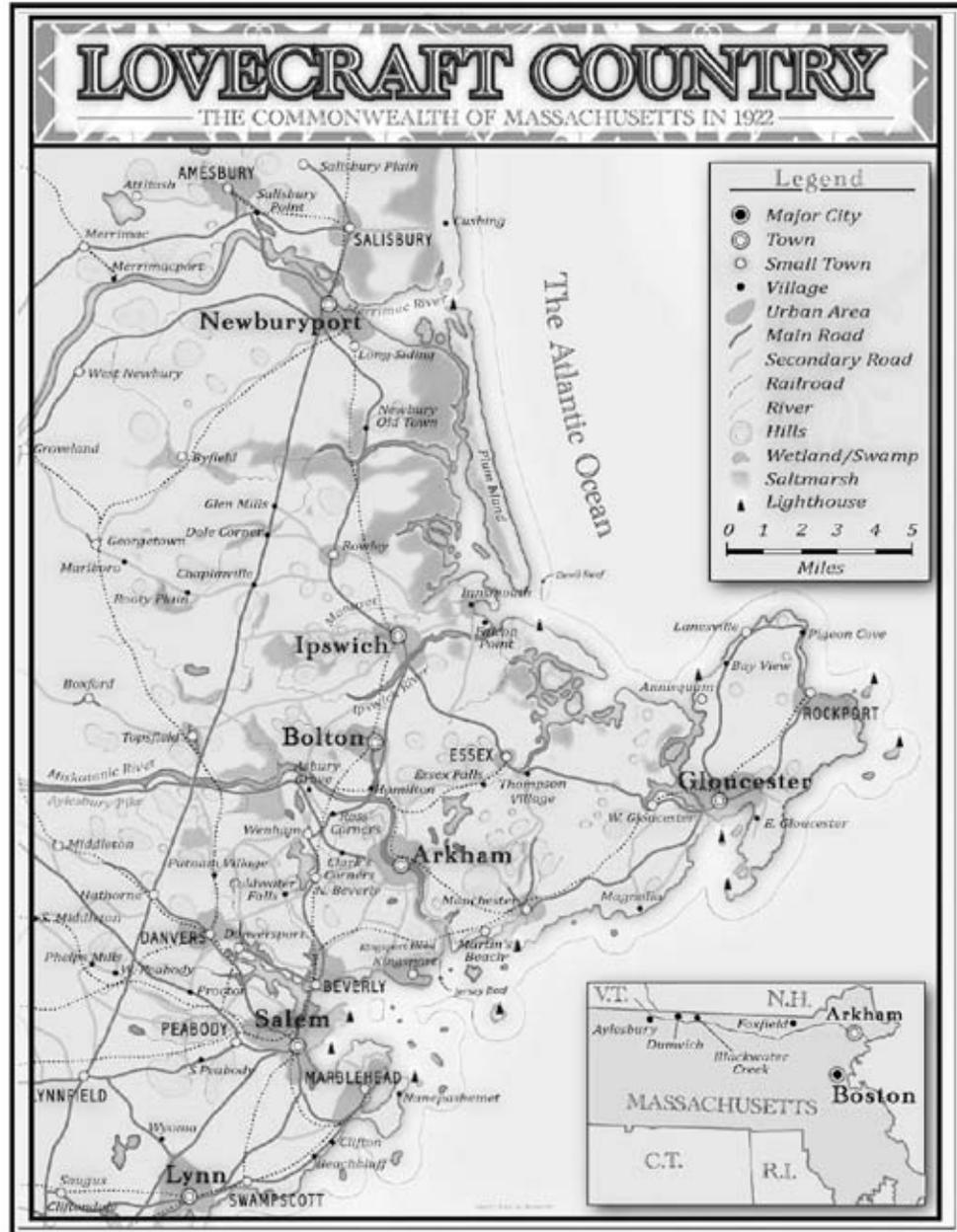
261 Faig, K., Joshi, S. T., *Op. cit.*, p. 2. Tr. del A.

262 Lévy, *Op. cit.*, p. 119. Tr. del A.

'LOVECRAFT COUNTRY'

Región de Massachusetts

Probable ubicación geográfica de los poblados imaginarios de Arkham e Innsmouth.



Sin lugar a dudas, el génesis de esta región imaginaria se encuentra en las viejas calles y edificios georgianos de College Hill en la ciudad de Providence —“Si Nueva Inglaterra es el centro del universo de Lovecraft, entonces Providence es su epicentro”²⁶³— barrio en el que Lovecraft viviría desde su nacimiento hasta sus últimos días (a excepción del par de años que pasaría en la ciudad de Nueva York). Tanto para S. T. Joshi como para St. Armand, la importancia de Providence en la vida y obra de del autor no puede ser más enfática:

Lovecraft nunca hubiera sido Lovecraft sin Providence —su historia, su atmósfera, sus leyendas, su individual y peculiar carácter—[...] La ciudad de Providence y el estado de Rhode Island se convirtieron en una especie de *prima materia* para Lovecraft —una sustancia básica e irreductible— que él transmutó en un producto dorado y enrarecido a través de su arte alquímico. Existía una relación casi simbiótica entre el autor y su medio ambiente.²⁶⁴

Su pasión y conocimiento enciclopédico de la historia y arquitectura de las antiguas colonias posibilitó la construcción de un entorno realista que actuaría como contrapeso del elemento sobrenatural de sus relatos, lo que evocaba una atmósfera mucho más creíble y familiar para el lector. Hoy en día, numerosos “fanáticos de los Mitos de Cthulhu emprenden el peregrinaje a Nueva Inglaterra para conocer de primera mano las locaciones reales en las que Lovecraft basó sus historias fantásticas”²⁶⁵ y habitar, literalmente, esa misteriosa geografía de la imaginación.

263 Jason C. Eckhardt, *Off the Ancient Track*, s.p.

264 St. Armand, *Op. cit.*, p. 173. Tr. del A.

265 Saler, *Op. cit.*, p. 199. Tr. del A.

INFLUENCIAS

Lovecraft nunca pudo realizar el sueño de matricularse en la Universidad de Brown debido a un colapso nervioso en la adolescencia que lo forzó a truncar sus estudios superiores. Sin embargo, desde una tierna edad cultivaría una gran pasión por la lectura que le acompañaría durante toda su vida y que se convertiría en un elemento clave para el desarrollo de su obra narrativa. Aquellos autores que admiró y estudió en las diferentes etapas de su vida dejarían una marca indeleble en su producción creativa, pero el autor no está considerado de ninguna forma como “un escritor “derivativo” que produce trabajos que sólo llegan a meros pastiches [...]; sus escritos más bien revelan la asimilación de [sus] influencias”,²⁶⁶ sino revelan su uso como objeto de estudio y punto de partida en la creación de un cuerpo de obra personal y original.

S. T. Joshi²⁶⁷ comenta que hacia finales de 1926, W. Paul Cook, editor de la revista amateur *The Recluse*, pediría a Lovecraft un ensayo sobre la historia del relato de horror para una futura publicación en la revista. Esta disertación, que acabó titulándose *El horror supernatural en la literatura* (1927), le presentó la valiosa oportunidad de realizar un análisis riguroso de trabajo de Poe, Machen, Dunsany, Blackwood y otros escritores de *weird fiction* que acabaría por dar forma e ímpetu a su producción literaria:

Siempre me he empeñado en leer y analizar a los mejores escritores de lo *weird* —Poe, Machen, Blackwood, James, Dunsany, de la Mare, Benson, Wakefield, Ewers y otros similares—, buscando entender sus métodos, reconocer las leyes específicas y rango emocional detrás de su potente efecto. Tal estudio incrementa gradualmente la comprensión del material propio y refuerza los propios poderes expresivos...²⁶⁸

Diferentes especialistas como Joshi, Burleson y Lévy, e incluso el mismo Lovecraft, coinciden en la identificación de sus principales influencias literarias:

²⁶⁶ Burleson, *Op. cit.*, p. 213. Tr. del A.

²⁶⁷ Joshi, «The fiction of Materialism» en Robillard, *Op. cit.*, p. 162-63

²⁶⁸ S. T. Joshi y David E. Schultz, *Lord of a Visible World: an autobiography in letters*. p. 265. Tr. del A.

Edgar Allan Poe (1809-1849)

De Poe deriva la permanente obsesión por los temas tenebrosos y supulcrales, y un marco psicológico de referencia para la figura protagónica solitaria atormentada por terrores internos.

Lord Dunsany (1878-1957)

De Dunsany deriva la existencia de toda una raza de dioses primordiales, cuyas esferas de influencia van mucho más allá de la humanidad o la Tierra, una extensión de la lectura de las obras clásicas de su infancia.

Arthur Machen (1863-1947)

De Machen deriva la noción de supervivientes de tiempos remotos que se pensaban desaparecidos o parte de algún mito antiguo y que hoy representan una amenaza para la humanidad. Lovecraft entendió a través de Machen que el mejor estímulo para el relato fantástico es la tradición y el *folklore*.

Nathaniel Hawthorne (1804-1864)

De Hawthorne retoma la apropiación de una Nueva Inglaterra plagada de leyendas como el escenario idóneo del relato sobrenatural y retoma la obsesión por el linaje de los primeros puritanos.²⁶⁹

Por último, Paul Buhle²⁷⁰ sugiere que Charles Fort con su obra *El libro de los condenados* (1919), es tal vez otra importante influencia al ser el primer escritor-investigador anglosajón dedicado a compilar fenómenos científicos inexplicables, temática muy acorde con la visión materialista de Lovecraft.

269 Burlinson, *H. P. Lovecraft, a critical...*, 229-30.

270 Paul Buhle, «Dystopia as Utopia: Howard Phillips Lovecraft and the Unknown Content of American Horror Literature» en Joshi, *H. P. Lovecraft: Four...*, p. 200

EL RACISMO COMO INSPIRACIÓN

Michel Houellebecq en su ensayo *H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life* postula que el racismo es uno de los elementos detonantes en el cuerpo de obra del autor. Hasta hace algunos años esta particularidad había sido considerada como un simple y muy incómodo atavismo propio de un individuo criado en el seno de una sociedad puritánica en la Nueva Inglaterra de fines del siglo XIX.²⁷¹ Sin embargo, para Houellebecq y Paul Buhle esto no es sólo un rasgo anecdótico en su vida:

[...] en su juventud el racismo no iba más allá de lo que era aceptable dentro de su clase social —aquella de una vieja burguesía puritánica Protestante de Nueva Inglaterra [...] Y fue en Nueva York que sus opiniones sobre raza se convirtieron en una neurosis racista plena. Siendo pobre, se vio obligado a vivir en los mismos barrios que los “obscenos, repulsivos y pesadillezcos” inmigrantes [...] Y en las largas filas de desempleo se los encontraba otra vez y se horrorizaba al darse cuenta que su cuna aristocrática y su refinada educación [...] no le aportaban ninguna ventaja [...] Su visión, alimentada por el odio, se convirtió en paranoia y eventualmente se desquiciaría por completo, presagiando la hipérbole verbal de los “grandes textos”.²⁷²

Su breve matrimonio con Sonia Green lo condujo a abandonar su amada Providence para tomar residencia en la Ciudad de Nueva York de 1924 a 1926. El matrimonio tuvo buenos prospectos al inicio, pero la situación económica de ambos, agravada por la falta de empleo, resultó en la disolución final del matrimonio algunos años después del solitario regreso de Lovecraft a Providence en abril de 1926.

Es después de esta experiencia que Lovecraft escribiría sus “grandes textos”. Houellebecq establece una relación directa entre su racismo, exacerbado por una muy desafortunada estancia en los bajos fondos de Nueva York, y su ferviente y

271 Cfr., Faig, K., Joshi, S. T., *Op. cit.*, p. 14

272 Houellebecq, *Op. cit.*, p. 105-106. Tr. del A.

renovado poder creativo: “el odio racial provoca en Lovecraft un trance poético [...] esta es la fuente de la espantosa y cataclísmica luz que ilumina su trabajo final.”²⁷³

Curiosamente, apunta el autor, el rol de víctima en el relato lovecraftiano generalmente recae en el profesor universitario perfectamente educado, refinado y de incuestionable raza anglosajona —es decir, una proyección idealizada del mismo Lovecraft— que irremediamente es presa de las múltiples hordas conformadas en su mayoría por mestizos o mulatos y practicantes de terribles cultos y sangrientos rituales; noción mucho más afín a una postura masoquista y de perpetuo autocastigo que a una actitud sádica o destructiva de lo Otro:

Él sabía perfectamente que no tenía un lugar en el heroico Valhalla [...] que no fuera el lugar del vencido. Sus fallas le perforaban hasta las entrañas, aquello que le parecía su completa y fundamental predisposición natural al fracaso. Y también en su universo literario, sólo podía existir un papel para él: aquel de la víctima.²⁷⁴

El origen de las fantasías raciales de Lovecraft, aquel linaje teutón puro que le obsesionaba, parece tener su origen en el miedo y la angustia provocada por una historia familiar muchísimo menos gloriosa que lo llevaron a “soñarse a sí mismo un gigante de ojos azules”²⁷⁵ como antídoto o escape a sus peores temores de degeneración hereditaria. Una historia sin duda marcada por la dramática muerte de su padre en el hospital por un caso severo de sífilis cuando era sólo un niño; la larga estadía de su madre en una institución mental producto de una enfermedad nerviosa que terminaría con su muerte, y la propia —y al parecer permanente— condición de salud extremadamente delicada.

Es indiscutible que la narrativa lovecraftiana estuvo alimentada a lo largo de su vida por sus grandes temores de degeneración y mestizaje, así como del primitivismo

273 *Ibid.*, p. 107. Tr. del A.

274 *Ibid.*, p. 108-109. Tr. del A.

275 Lévy, *Op. cit.*, p. 30. Tr. del A.

asociado con folklore y la superstición, tal como lo propone W. Scott Poolee.²⁷⁶ Sin embargo, en la década de los años 30, Lovecraft modularía su tono más virulento y se movería a una postura más liberal:

Actúamos primero e instintivamente con el tipo de personas con gustos y contextos similares al nuestro. Generalmente, sólo con dificultades y en la madurez es que podemos pensar y actuar independientemente de nuestro medio hereditario y cultural —y muy pocos de nosotros podemos alcanzar dicha independencia.²⁷⁷

Aunque el autor no alcanzaría la completa independencia de una visión racial conservadora, en los últimos años de su vida suavizaría sus opiniones más tóxicas gracias a los viajes por la costa este de Estados Unidos y su nutrida correspondencia con amigos y colegas. Sólo queda especular hasta donde podría haber llegado este cambio de postura frente a los horrores de la Segunda Guerra Mundial.

El racismo en la obra lovecraftiana es uno de los temas más complicados de abordar, sobre todo hoy en día que la discusión alrededor de la igualdad de raza y género se ha vuelto central en la opinión pública y en los discursos político-culturales; y aunque es posible admirar su estética de lo fantástico sin profundizar en su componente racial, un buen ejercicio de revisión formal debe abordar aquellos temas que resultan fundamentales en la producción creativa del autor, especialmente cuando se trata de cuestiones inseparables de la cultura y política contemporánea:

[...] el racismo en el corazón de la narrativa de Lovecraft puede explicar parte de su atractivo hoy en día, dentro de un mundo al que le gusta considerarse a sí mismo como “postracial”, pero que demuestra una y otra vez que está lejos de haber superado el temor y odio basado en la diferencia racial. Es precisamente por esta posibilidad que el racismo

276 *Vid.*, W. Scott Poolee, «Lovecraft, Witch Cults and Philosophers» en Sederholm y Weinstock, *Op. cit.*, pp. 215, 228

277 H. P. Lovecraft, citado en Saler, *Op. cit.*, p. 152 Tr. del A.

incrustado en los relatos y cartas de Lovecraft no debe esconderse bajo la alfombra o simplemente ser reconocido, debe discutirse, criticarse y, tal como lo pone Miéville, “metabolizarse.”²⁷⁸

Para Miéville,²⁷⁹ la única manera de metabolizar el racismo de Lovecraft es entenderlo como un elemento constitutivo de la obra y no sólo como un error histórico aislado, y una vez reconocido como un ingrediente esencial, leerlo y asimilarlo desde una perspectiva más amplia y radical de alteridad, tal como algunos autores de *weird fiction* contemporánea —como Caitlín Kiernan, Laird Barron y el mismo China Miéville— han empezado a hacer en sus propias incursiones por los Mitos de Cthulhu.

278 Sederholm y Weinstock, *Op. cit.*, p. 37. Tr. del A.

279 China Miéville, «Afterword» en Sederholm y Weinstock, p. 242

MOTIVOS Y ESTILO LITERARIO

Establecidos los temas estructurales en la obra de H. P. Lovecraft, es necesario hacer una revisión general de los mecanismos de los cuales se vale el autor para transmitir dicha temática. En este sentido, el crítico y editor francés Maurice Lévy²⁸⁰ identifica los siguientes motivos narrativos:

1. *Paisajes y moradas.* La obra lovecraftiana se encuentra invariablemente anclada a Nueva Inglaterra, aquella tierra prometida y cuna de la historia estadounidense, una tierra mitificada a través del *folklore* y las leyendas que los primeros colonos trajeron consigo y que se transformarían en cultos diabólicos y la caza de brujas del siglo XVII. Los puertos de Nueva Inglaterra —Providence, Boston, Salem, Marblehead, Newburyport— apuntando al viejo continente (al pasado) y expuestos al inmenso océano, se convierten en el escenario lovecraftiano *par excellence* e implantan en la mente del autor la semilla de otras tantas ciudades imaginarias —Arkham, Innsmouth, Dunwich, Kingsport— que encarnan el misterio y *folklore* de la región.

Otro elemento recurrente es la obsesión del autor con el océano y todas las cosas marinas (es famosa su aversión a cualquier alimento proveniente del mar). El océano se manifiesta como un factor amenazante y desconocido, cuyas profundidades albergan horrores nauseabundos y ciudades primigenias habitadas por monstruos que amenazan con destruir a la humanidad y arrastran al protagonista hacia oscuras profundidades. Por otro lado, la morada lovecraftiana, aquellas casas derruidas en medio de algún bosque de Nueva Inglaterra, se convierte en un elemento liminal que permite el paso del protagonista al mundo del ensueño de la misma forma que en la novela gótica el castillo es un “conducto entre mundos”²⁸¹.

2. *Bestiario horroroso.* Para Lévy,²⁸² los seres monstruosos en la narrativa lovecraftiana trasgreden el orden natural de las cosas debido de su rasgo

280 Lévy, *Op. cit.*, pp. 35-99

281 Jeffrey Andrew Weinstock, «Lovecraft's Things» en Sederholm y Weinstock, p. 66. Tr. del A.

282 Lévy, *Op. cit.*, pp. 56-62. Tr. del A.



HALSEY HOUSE
Providence, RI
ca. 1801

Residencia de la familia Ward en *El caso de Charles Dexter Ward* (1927), ubicado en una de las calles más sofisticadas de College Hill, barrio en el que Lovecraft viviría a lo largo de su vida.

predominante: el hibridismo, “que no es la simple yuxtaposición de elementos dispares como en algunos monstruos de la antigüedad, sino el resultado de una especie de contaminación individual o colectiva”. El monstruo lovecraftiano se distingue de cualquier otro tipo de criatura gracias a:

[...] su viscosidad (es gomoso, pegajoso), su inconsistencia (es blando, flácido, gelatinoso), el intenso hedor que despide (exhalaciones fétidas o un fuerte olor a pescado) y su multiplicidad de enjambre, al estar frecuentemente compuesto por una infinidad de corpúsculos globulares [...] o de tentáculos membranosos animados por una perpetua y enfermiza agitación.

El efecto del monstruo lovecraftiano es devastador, pero en el clímax del horror no es la aniquilación lo que más teme el protagonista, es el contacto mismo con la criatura lo que lo aterriza. Tal como explica Lévy, es mucho más terrible verle, olerle o sentir su presencia que la propia muerte. La conexión entre las repulsivas características y oscuros motivos de estas criaturas y los prejuicios y temores raciales que dominaban

la vida del autor resulta obvia, el monstruo “también es la proyección [...] del odio y repugnancia por el extraño, el forastero cuya presencia en el corazón de la civilización [estadounidense] es una mancha y una amenaza de corrupción.

3. *Profundidades del horror*. Para H. P. Lovecraft la fuente del más abyecto horror, *lo innombrable*, “siempre se localiza al fondo del eje vertical de la imaginación, en la zona de la sombra más profunda”.²⁸³ El dominio de lo irracional y lo inquietante son las profundidades, esa región ubicada más allá de la superficie de las cosas, en el subsuelo de su amada Nueva Inglaterra o en el fondo marino:

El mundo de la superficie en su trabajo no tiene otra *raison d'être* que cubrir provisionalmente e imperfectamente el abismo [...] Todos estos fosos, todas estas bocas, todos estos pozos que se abren bajo los pies de sus héroes, son puntos privilegiados en los que los monstruos de las grandes profundidades aparecen o amenazan con aparecer.²⁸⁴

4. *Horrores de la herencia*. Otro elemento recurrente es, sin duda alguna, el horror que sobreviene al protagonista al descubrir una secreta mancha en su linaje capaz de reactivar ciertos rasgos hereditarios que generalmente culminan en la completa transformación (degradación) del personaje. Son, en conclusión, potenciales monstruos frecuentemente obsesionados con algún oscuro antepasado que los precipitará a un terrible descubrimiento sobre el propio origen.

Para Lévy, los protagonistas lovecraftianos son *mutantes* que lejos de estar determinados por el proceso evolutivo natural son dominado por sus antecedentes familiares a través de un proceso regresivo. Así, el monstruo-objeto se transforma en el monstruo-sujeto, ya no se trata de “alguien más” porque el monstruo se transforma en el “yo”. Este motivo aparece de forma tan constante y detallada en el cuerpo de obra que resulta imposible considerarlo como un simple efecto literario:

283 *Ibid.*, p.63. Tr. del A.

284 *Ibid.*, p. 71. Tr. del A.

Todo se centra, en suma, en el crucial problema de la sangre corrupta. Y tal vez [Lovecraft] tenía algunas legítimas razones²⁸⁵ para entregarse libremente a esos ensueños angustiosos sobre la siempre latente perturbación del patrimonio hereditario y la lamentable transmisión de características adquiridas.²⁸⁶

5. *Cthulhu*. Los dioses que pueblan la narrativa lovecraftiana, algunos de ellos conocidos como los dioses Antiguos o Primigenios, son entidades supernaturales que emergen de las profundidades del sueño e irrumpen en la realidad sin un propósito definido, en algunas ocasiones experimentan con la humanidad y otras se reproducen con ella. Su origen parece ser variable también, ya que “en algunas historias estos seres parecen ser divinidades asociadas con una especie de cosmogonía espacial y en otras aparecen como terribles invasores del espacio exterior.”²⁸⁷

6. *Cultos sacrílegos*. Lovecraft, debido a sus raíces puritanas, también encontraba el horror “en un plano moral, en la inversión de los valores, la destrucción de todo lo que ha tenido una función integradora y estabilizadora en la sociedad”.²⁸⁸ Lo sagrado se convierte en lo sacrílego a través de las incontables órdenes o grupos religiosos secretos que existen alrededor del mundo, siempre listos para realizar sangrientos rituales en beneficio de terribles y monstruosas divinidades.

7. *Abismos del sueño*. Los sueños ocuparon un lugar muy importante en la vida del autor y se convirtieron en una de sus principales fuentes de inspiración, por lo que resulta lógico que sus protagonistas encuentren en el mundo de los sueños un medio invaluable para entender y explorar nuevos mundos, porque sólo a través del sueño les será revelada la verdadera naturaleza de las cosas.

285 Ambos padres tuvieron complicaciones médicas y mentales graves, el padre falleció a causa de una sífilis avanzada y la madre fue internada a una institución mental debido a una aflicción nerviosa.

286 Lévy, *Op. cit.*, p. 78. Tr. del A.

287 Campbell, *Op. cit.*, p. 177. Tr. del A.

288 Lévy, *Op. cit.*, p. 96. Tr. del A.

ARTEFACTOS

Dentro de la narrativa lovecraftiana es posible identificar una serie de artefactos recurrentes que, al igual que la topografía imaginaria, distorsionan “la realidad” dentro de la historia (al ser un conducto de lo fantástico) y la realidad del lector (al fundir la fantasía con la realidad), estos artefactos son:

*Materia ominosa*²⁸⁹

Objetos cuya función es conectar al protagonista lovecraftiano con lo numinoso vía lo demoníaco: el ídolo de una deidad desconocida, una tiara de oro de origen incierto, un cristal de material ajeno a todo lo conocido, las “sales esenciales” que permiten la resurrección de seres muertos durante siglos, etcétera.

*Libros prohibidos*²⁹⁰

Libros de saber terrible y arcano que acaban por envenenar/controlar (literal y simbólicamente) a su desafortunado lector. Los personajes que entran en contacto con alguno de los oscuros volúmenes se tornan más susceptibles al horror, porque su lectura les ha revelado más allá de toda duda “que viven al borde de un abismo horrendo y voraz insospechado por la gente común”,²⁹¹ el libro se convierte en un elemento intelectual que refuerza su experiencia vivencial. Edward Lauterbach²⁹² apunta que la nomenclatura de estos libros prohibidos recuerda a auténticos títulos de algunos tratados alquímicos y *grimoires* publicados en los primeros días de la imprenta. Lovecraft y otros escritores de los Mitos de Cthulhu, hacían uso de estos títulos imaginarios junto con los de volúmenes esotéricos reales para una mayor autenticidad.

289 Vid., Weinstock, *Op. cit.*, p. 76

290 *Ídem.*

291 Lieber, , *Op. cit.*, p. 58. Tr. del A.

292 Edward Lauterbach, «Some Notes on Cthulhuan Pseudobiblia» en Joshi, *H. P. Lovecraft: Four...*, p. 96-97.

Lenguajes desconocidos

Lévy postula que en el relato lovecraftiano lo fantástico se manifiesta como la destrucción de las estructuras que cumplen una función estabilizadora en la sociedad y como tal, el lenguaje es otro recurso para “distorsionar” la realidad.²⁹³ Lovecraft tuvo extraordinario cuidado en la nomenclatura de su panteón de dioses (inarticulable para cualquier ser humano), así como en la construcción fonética de sus invocaciones y alabanzas para connotar lo ajeno que resultan a la humanidad: “La maníaca precisión con la que HPL organiza el *soundtrack* de sus historias, indudablemente juega un papel importante en la efectividad de las más aterradoras de ellas [...] al alternar sutilmente percepciones visuales y auditivas [...] nos conduce al horror más abyecto”.²⁹⁴

PERSONAJES

La variedad de personajes en la ficción de Lovecraft —poco más de sesenta relatos, incluidas colaboraciones y revisiones que realizó para otros escritores— es limitada. Además de los inclasificables dioses o entes extraterrestres (lo Otro que irrumpe en la realidad), James Campbell²⁹⁵ clasifica en tres grandes grupos la presencia humana en la narrativa lovecraftiana: *a)* aquellos humanos afortunados que permanecen ignorantes de su propia insignificancia y que conservan intacta su visión antropocéntrica, *b)* aquellos humanos completamente enloquecidos a los que les fue revelada la verdad, y *c)* aquellos humanos que conocen la verdad de su insignificancia y han sido capaces de ajustarse emocional e intelectualmente a ella. Es en esta última categoría en la que es posible ubicar a sus protagonistas, mientras que las otras dos clases quedan reservadas casi exclusivamente para personajes secundarios o incidentales.

293 Lévy, *Op. cit.*, pp. 94-95

294 Houellebecq, *Op.cit.*, p. 70. Tr. del A.

295 Vid., Campbell, *Op. cit.*, p. 177

Los protagonistas lovecraftianos son uno de los elementos más distintivos del autor al estar configurados a partir de un mismo arquetipo no importa el relato en que se encuentren. Lévy los describe de la siguiente forma:

[Los protagonistas] son en su mayoría individuos eminentemente respetables, descendientes de las familias más antiguas de Nueva Inglaterra: profesores universitarios —de la celebrada Universidad de Miskatonic, que en los sueños del autor, representa la Universidad de Brown—, doctores de una gran reputación y dignos de la consideración general [...] Por el lugar que ocupan en la sociedad, representan una élite. Poseedores de cultura, profesan el más absoluto escepticismo que acompaña a su clase social: cuando se trata de lo sobrenatural, todos ellos tienen la misma actitud de incredulidad que Lovecraft.²⁹⁶

Houellebecq parece concordar con la descripción anterior cuando afirma que los protagonistas de Lovecraft en su mayoría son:

[...] usualmente estudiantes o profesores en una universidad de Nueva Inglaterra (de preferencia, en la Universidad de Miskatonic) especializados en antropología o *folklore* [...]; discretos y reservados por naturaleza, con caras largas y demacradas, y quienes por profesión y temperamento se inclinan más hacia la satisfacción de la mente.²⁹⁷

El autor explica que en los primeros relatos de Lovecraft se percibe la intención por crear personajes diferentes en cada relato, pero conforme su narrativa fue madurando y se decantaba hacia el cosmicismo, entendió lo inútil que resultaba dotar a sus personajes con un perfil psicológico único —después de todo el foco de atención en el cosmicismo no es el ser humano—, todo lo que necesitaban era “un equipo sensorial”²⁹⁸ que les permitiera *percibir* la realidad de su verdadero lugar en el universo. Además de

296 Lévy, *Op. cit.*, pp. 41-43. Tr. del A.

297 Houellebecq, *Op. cit.*, p. 68. Tr. del A.

298 *Ídem.*

la percepción, el protagonista del relato lovecraftiano desempeña lo que Lévy llama la “función de racionalidad”, elemento esencial en toda creación fantástica porque constituyen el parámetro de lo real para el lector:

Es precisamente porque todos ellos son hombres racionales en un mundo enloquecido que lo fantástico Lovecraftiano es totalmente eficaz. Estos científicos, estos doctores, estos profesores con los que el lector se identifica, son la garantía de lo imposible.²⁹⁹

Houellebecq y Lévy reconocen en este protagonista arquetípico una evidente proyección del autor. No hace falta un análisis muy profundo para entender que es el autor mismo quién se adentra en su universo imaginario para dejar atrás el mundo moderno y liberarse de los límites del espacio-tiempo que lo contiene:

[...]en su correspondencia, [Lovecraft] siempre estuvo vehementemente en contra de los estragos de la civilización industrializada que atacaban al hombre en lo más profundo: aislándolo del pasado, de las tradiciones de su raza, arrancándolo de su tierra natal; en una palabra, alienándolo. Desde este punto de vista, la creación fantástica se convierte en una protesta y en una negación.³⁰⁰

299 Lévy, *Op. cit.*, pp. 41-43. Tr. del A.

300 *Ibid.*, pp. 119-20. Tr. del A.

ESTILO

Tal vez uno de los aspectos literarios más criticados de H. P. Lovecraft es su estilo, comúnmente catalogado como *purple prose*³⁰¹ incluso por sus defensores, pero tal como James Kneale observa “[su] estilo, frecuentemente visto como su debilidad, se convierte en un tema central en el estudio de sus relatos.”³⁰² Su peculiar estilo literario es, sin duda alguna, producto de un cuidadoso y muy consciente sincretismo que al igual que sus conceptos fue evolucionando hasta convertirse en un estilo propio:

No se puede negar que Lovecraft desarrolló un estilo muy idiosincrático para expresar sus horribles creaciones —un estilo que es la unión de la majestuosidad del siglo dieciocho [...] La florida atmósfera de Poe y Wilde... y la precisión de la escritura filosófica del siglo diecinueve y veinte. Pero lo que frecuentemente se olvida es [...] que el estilo de Lovecraft en realidad funciona —es apropiado para su sujeto-materia como podría serlo cualquier otro estilo.³⁰³

También Houellebecq reconoce en esta peculiar prosa el elemento más distintivo y original del autor:

“[...] nunca nadie ha intentado imitar estos pasajes en donde deja de lado cualquier restricción estilística, donde los adjetivos y los adverbios se apilan uno sobre otro hasta el punto de la exasperación [...] Y sin embargo, ese es el verdadero objetivo del trabajo. Uno podría incluso decir que la única razón de ser de la sutil y elaborada estructura de los “grandes textos” de Lovecraft es aplanar el terreno para la explosión estilística contenida en esas páginas.³⁰⁴

301 Término peyorativo para referirse a una prosa muy elaborada u ornamentada.

302 Kneale, *Op. cit.*, p. 57. Tr. del A.

303 Joshi, «The fiction of Materialism» en Robillard, *Op. cit.*, p. 161. Tr. del A.

304 Houellebecq, *Op. cit.*, p. 88. Tr. del A.

Esta explosión estilística es tan potente y energética, un “*ataque masivo* para el lector”,³⁰⁵ que llega a extenderse a lo largo de las varias decenas de páginas. Sin embargo, la simple profusión de adjetivos y adverbios no es suficiente para alcanzar esta clase de clímax narrativo. Su estilo literario también se fundamenta, por muy contradictorio que parezca, en un estricto sentido de realismo. Lovecraft ponía extremo cuidado en la construcción de sus relatos, poniendo especial atención en la consistencia, el detalle y la precisión científica:

Al escribir una *weird story* siempre tengo mucho cuidado de alcanzar el talante y atmósfera correctos y de poner el énfasis donde corresponde. Uno no puede, a menos que sea un charlatán inmaduro del relato *pulp*, presentar el recuento de un fenómeno imposible, improbable o inconcebible como una narrativa común y corriente de actos y emociones convencionales. Eventos y condiciones inconcebibles presentan una especial desventaja que sólo puede superarse a través de un realismo cuidadosamente sostenido en cada fase de la historia, excepto en lo tocante a la maravilla. Esta maravilla debe ser escrita de una forma deliberadamente impresionante —con una cuidadosa “acumulación” emocional— de lo contrario resultará plana y poco convincente. Siendo el principal elemento en la historia, su mera existencia debería opacar a los personajes y eventos.³⁰⁶

Por último, Fritz Lieber,³⁰⁷ reconocido autor estadounidense de ciencia ficción y fantasía, señala que la construcción narrativa lovecraftiana se sirve de una “acumulación” emocional *in crescendo* mediante el uso reiterado de los siguientes recursos narrativos:

Confirmación más que revelación. El final de la historia no es sorprendente, el lector sabe cual será el desenlace del relato, lo que produce un sentido

305 Houellebecq, *H. P. Lovecraft: Against...*, 53-54

306 H. P. Lovecraft, «Notes on Writing Weird Fiction», citado en Robillard, *Op. cit.*, p. 163. Tr. del A.

307 Lieber, «A Literary Copernicus» en *H. P. Lovecraft: Four...*, 56-57

de anticipación en ascenso e intensifica el escalofrío final cuando el narrador presenta la última pieza del rempecabezas que acaba por “convencer” al lector.

Clímax terminal. El punto más alto de suspenso en la historia coincide con el enunciado final de la misma. La utilización de este recurso hizo necesario que Lovecraft elaborara un estructura narrativa muy particular, en la que la exposición y el retorno al equilibrio suceden antes del final.

Prosa orquestada. La constante repetición de oraciones a las que se van añadiendo adjetivos, adverbios o frases cada vez más potentes que incrementan el suspenso o terror paulatinamente. Incluso es posible detectar la prosa orquestada en párrafos o pasajes completos del relato con el objetivo de ir intensificando la atmósfera o el nivel de detalle de la historia:

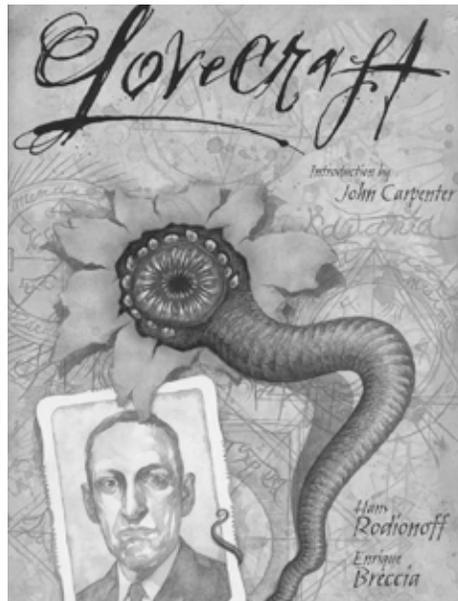
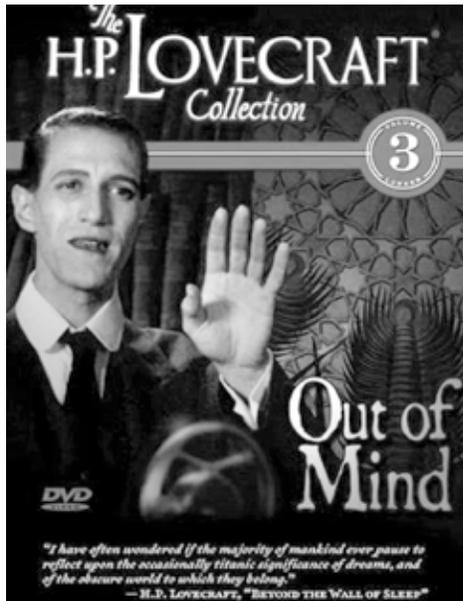
La historia puede estar brevemente bosquejada al principio, después puede ser parcialmente contada con algunas reservas por parte del narrador y después ser explicada a detalle cuando el narrador por fin ha superado su reticencia o repugnancia a relatar los detalles exactos del horror que ha experimentado.³⁰⁸

308 Lieber, *Op. cit.*, p. 57. Tr. del A.

METAFICCIONES LOVECRAFTIANAS

La obra literaria de Lovecraft se ha adaptado a diferentes medios, por lo que es importante hacer una revisión de estos trabajos para identificar “el amplio inventario de momentos narrativos, puntos de referencia e iconografía que terminan por asociarse con un trabajo particular a través de actos sucesivos de adaptación”.³⁰⁹

Para este efecto se tomó como referencia *Un modelo para el estudio del cuento* propuesto por Lauro Zavala³¹⁰ y se identificaron los elementos narrativos de dos trabajos *Out of Mind: The Stories of H. P. Lovecraft* (mediometraje, 1998) y *Lovecraft* (novela gráfica, 2003). La información obtenida de este ejercicio se vació en matrices de datos para su pronta identificación y referencia.



PORTADAS 'OUT OF MIND: THE STORIES OF H. P. LOVECRAFT' Y 'LOVECRAFT'

Ambas adaptaciones proponen al autor como figura central y buscan la fusión de hechos biográficos con su universo imaginario.

309 Newell, *Op. cit.*, p. 8. Tr. del A.

310 Zavala, «Un modelo para el estudio...», pp. 26-31

OUT OF MIND: THE STORIES OF H. P. LOVECRAFT

Dir. Raymond Saint-Jean

Con: Christopher Heyerdahl, Peter Farbridge y Art Kitching

Canadá

Cine Qua Non Films

56 min. / 1998

“Creada como una especie de juego en torno al escritor, la cinta hace referencia a algunos de los temas característicos de su obra: lo oculto, libros malditos, criaturas monstruosas. *Out of Mind* se inspira en la correspondencia personal de Lovecraft y en muchas de sus historias, llevando al espectador a través de un laberinto *más allá del muro del sueño*”.³¹¹

H. P. LOVECRAFT

Christopher Heyerdahl

La película es reconocida entre los seguidores de Lovecraft por la memorable personificación del autor.



311 «Out of Mind: The Stories of H. P. Lovecraft», *Internet Movie Database*, <https://www.imdb.com/title/tt0213968>. Tr. del A.

ELEMENTO NARRATIVO	MECANISMO	SALIDA
Tiempo	Dos líneas temporales entrelazadas y dependientes una de la otra (especialización del tiempo)	Línea 1: H. P. Lovecraft (c. 1920) Línea 2: Randolph Carter (c. 2000)
Espacio	Universo distorsionado (fundido de la realidad con la fantasía)	Realidad fracturada por una intersección onírica entre dos líneas temporales
Personajes	Personajes arquetípicos y duales (diversos personajes lovecraftianos colapsados en una sola persona)	H. P. Lovecraft: Adulto, afable, meditativo, solitario, educado, de recursos limitados (ajustado al conocimiento prohibido) Raldolph Carter/George Angell: Joven, artista, reservado, inquisitivo, de recursos limitados (alter ego de Lovecraft, ajustado al conocimiento prohibido) Harley Warren/Blake: Adulto, científico obsesionado, arriesgado, agresivo (enloquecido por el conocimiento prohibido) Henry Armitage: Anciano, académico, conocedor de lo oculto, poseedor de riqueza (enloquecido por el conocimiento prohibido) Personaje femenino: Ausente
Narrador	Dos voces narrativas, uno para cada línea temporal	H. P. Lovecraft: Narrador de los eventos en la línea de Carter (Carter como un personaje creado por Lovecraft) Raldolph Carter: Narrador de los eventos en la línea de H. P. Lovecraft (Lovecraft como el autor con el que Carter está obsesionado)
Final	Cada línea temporal tiene su propia conclusión (final abierto y epifánico)	Abierto Línea 1: H. P. Lovecraft contempla su propia tumba mientras reflexiona sobre la insignificancia de la muerte (clara referencia a su fama póstuma) Epifánico Línea 2: George Angell toma posesión del cuerpo de su sobrino Randolph Carter

ELEMENTO NARRATIVO	MECANISMO	SALIDA
Lo siniestro	<i>Objetivismo onírico</i> Desaparece la delgada línea entre el sueño y la realidad	Líneas temporales de Lovecraft y Carter se intersectan en el mundo onírico
Lovecraft	Doble rol de protagonista y narrador	Protagonista: Uso de datos biográficos para delinear el personaje (uso de <i>commonplace book</i> , largas caminatas, escribe por la noche, cohabita con tías) Narrador: Rol de narrador durante proceso de escritura
Desarrollo temático	<i>Ilusión superficial</i> Debajo de la superficie se esconden otras realidades	Desdoblamiento: Líneas temporales, identidades, puntos de vista, tramas, desenlaces
Geografía	<i>Lovecraft Country</i> y zona urbana Topografía híbrida en Nueva Inglaterra	Línea 1: Providence, RI Línea 2: Entorno urbano, posiblemente NY Intersección onírica: Paraje boscoso, posiblemente Massachusetts
Motivos	<i>Paisajes y moradas</i> Nueva Inglaterra como tierra mítica y escenario <i>Bestiario horroroso</i> Hibridismo antinatural <i>Profundidades del horror</i> Origen de lo inquietante <i>Abismos del sueño</i> Exploración de otros mundos	Nueva Inglaterra: Arquitectura georgiana, parajes boscosos Monstruo lovecraftiano: Tentaculares, viscosos, amorfos Laboratorio grotesco: Ubicación subterránea o sótanos Sueños: Llave o conducto a otros mundos
Artefactos	<i>Libros prohibidos</i> Elemento intelectual y de veracidad <i>Lenguajes desconocidos</i> Desestabilización de la razón	Necronomicón: Objeto liminal y, una vez descifrado, origen de la destrucción.
Referencias literarias	Alusión o cita textual de la producción literaria de Lovecraft	Epístolas, <i>La llamada de Cthulhu</i> , <i>El horror de Dunwich</i> , <i>Herbert West: Re-animator</i> , <i>La declaración de Randolph Carter</i>

LOVECRAFT

Historia: Hans Rodionoff y Keith Giffen

Arte: Enrique Breccia

Vertigo (DC Comics)

Nueva York, NY

2003

“El guionista Hans Rodionoff [...], leyenda del comic Keith Giffen y el aclamado artista argentino Enrique Breccia siguen la vida de Howard Phillips Lovecraft, desde su extraña infancia [...] hasta la disolución de su matrimonio. Lovecraft llega a creer que es el guardian del *Necronomicón*, el libro maldito que abre una puerta al más allá. ¿Estaba loco? ¿O era un héroe?”³¹²

598 ANGELL STREET

La casa en la viñeta de la izquierda es una representación fidedigna del domicilio en el que Lovecraft residió de 1904 a 1924.



312 «Lovecraft», *Goodreads*, <https://www.goodreads.com/book/show/552430.Lovecraft>. Tr. del A.

ELEMENTO NARRATIVO	MECANISMO	SALIDA
Tiempo	Línea temporal cronológica	Línea temporal: La vida de H. P. Lovecraft de 1895 a 1925
Espacio	Universo distorsionado (fundido de la realidad con la fantasía)	Dos universos paralelos conectados por el <i>Necronomicón</i>
Personajes	Personajes planos, arquetípicos	<p>H. P. Lovecraft: Educado, curioso, solitario, reservado, imaginativo, tímido</p> <p>Sarah Susan Phillips Lovecraft (madre): Nerviosa, conservadora, sobreprotectora, reprimida, estricta</p> <p>Sonia Green (esposa): Segura, dinámica, liberada sexualmente, emprendedora</p> <p>Wilbur Whateley (antagonista): Monstruoso, vengativo, irónico, poderoso</p> <p>Edward Baird (editor): Jovial, práctico, astuto</p> <p>Harry Houdini: Escéptico, realista, abierto, seguro, carismático</p>
Narrador	Narrador poco confiable	H. P. Lovecraft: Se presenta como un narrador que percibe una realidad distorsionada que pone en duda su propia cordura y capacidad para discernir la realidad
Final	Epifanías sucesivas (no existe una revelación sorpresiva al final)	H. P. Lovecraft va resolviendo cada uno eventos que se le van presentando hasta llegar a un desenlace anticlimático

ELEMENTO NARRATIVO	MECANISMO	SALIDA
Lo siniestro	<i>Conocimiento prohibido</i> Conocimiento en extremo peligroso para la humanidad	La lectura del <i>Necronomicón</i> dota a su lector con la capacidad de abrir una puerta a otro mundo donde habitan los Dioses Antiguos
Lovecraft	Punto de vista del protagonista	Protagonista: Ficcionalización de la vida de Lovecraft desde su infancia hasta el rompimiento de su breve matrimonio con Sonia Green. Randolph Carter aparece como <i>alter ego</i> .
Desarrollo temático	<i>Ilusión superficial</i> Debajo de la superficie se esconden otras realidades	Desdoblamiento: Sólo algunos pocos pueden percibir otro universo habitado por seres grotescos y dioses primigenios
Geografía	<i>Lovecraft Country</i> y Nueva York	Universo 1: Providence, RI y Nueva York Universo 2: Arkham, Mass.
Motivos recurrentes	<i>Paisajes y moradas</i> Nueva Inglaterra como el hogar del autor <i>Bestiario horroroso</i> Hibridismo antinatural <i>Cthulhu</i> Dioses o entidades supernaturales	Nueva Inglaterra: Arquitectura georgiana, fuente inspiración y refugio para el autor Monstruo lovecraftiano: Tentaculares, viscosos, amorfos Dioses: Alusión a Shub-Niggurath, Cthulhu, Yog-Sothoth
Artefactos	<i>Libros prohibidos</i> Elemento intelectual y de veracidad <i>Lenguajes desconocidos</i> Desestabilización de la razón	Necronomicón: Objeto liminal que trae la destrucción (conocimiento) a todo aquel que lo lea. Lenguajes: Invocaciones y conjuros verbales que abren y cierran una puerta hacia el otro universo
Referencias literarias	Alusión o cita textual de la producción literaria de Lovecraft	Epístolas, <i>La llamada de Cthulhu</i> , <i>El horror de Dunwich</i> , <i>Los sueños en la casa de la bruja</i> , <i>En la cripta</i>

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, Espen. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Barthes, Roland. *Image Music Text*. Londres: Fontana Press, 1977.
- Barthes, Roland. *S/Z*. Reino Unido: Blackwell Publishing, 2002.
- Burleson, Donald R. *Lovecraft: Disturbing the Universe*. Lexington: The University Press of Kentucky, 1990. Edición en PDF.
- . *H. P. Lovecraft, a critical study*. West Port, CT: Greenwood Press, 1983.
- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica, 1972. Edición en PDF.
- Carroll, Rachel, ed. *Adaptation in Contemporary Culture: Textual Infidelities*. Londres: Continuum International Publishing Group, 2009.
- Cutchins, Dennis, Laurence Raw y James M. Welsh, eds. *Redefining Adaptation Studies*. Lanham, MD: Scarecrow Press, 2010. Edición en PDF.
- de Kerckhove, Derrick. *Inteligencias en conexión: Hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa, 1999.
- . *La piel de la cultura*. Barcelona: Gedisa, 1999.
- . *Los sesgos de la electricidad*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2005.
- Eckhardt, Jason C. *Of the Ancient Track: A Lovecraftian Guide to New-England and Adjacent New-York*. Bedford, MA: Publicación propia, 2013.
- Eco, Umberto. *Historia de la fealdad*. Italia: Lumen, 2007.
- Farman, Jason, ed. *The Mobile Story*. Nueva York: Routledge, 2014. Edición en PDF.
- Garrett, Jesse James. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Berkeley, CA: New Riders, 2011. Edición en PDF.
- Genet, Gérard. *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 1997.
- Grant, Donald M. y Thomas P. Hadley, eds. *Rhode Island on Lovecraft*. Providence, RI: Grant-Hadley, 1945.

- Grossman, Julie. *Literature, Film, and Their Hideous Progeny: Adaptation and Elastica*. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2015.
- Hassler-Forest, Dan y Pascal Nicklas, eds. *The Politics of Adaptation*. Londres, Reino Unido: Palgrave Macmillan, 2015.
- Hawthorne, Nathaniel. *Passages from the American notebooks of Nathaniel Hawthorne*. Boston, MA: Boston, J. R. Osgood, 1875.
- Hayes, Gary P. *How to Write a Transmedia Production Bible*. Australia: Screen Australia, 2011. Edición en PDF.
- Houellebecq, Michel. *H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life*. San Francisco, CA: Believer Books, 2005.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. Londres: Routledge, 2013.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture, Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press, 2006.
- Joshi, S. T. *A Dreamer and a Visionary, H. P. Lovecraft in his Time*. Liverpool: Liverpool University Press, 2001.
- . *The Weird Tale*. Holicong, PA: Wildside Press, 1990.
- , ed. *H. P. Lovecraft: Four Decades of Criticism*. Athens, OH: Ohio University Press, 1980.
- Joshi, S. T. y David E. Schultz, eds. *An H. P. Lovecraft Encyclopedia*. Westport, CT: Greenwood Press, 2001.
- . *Lord of a Visible World : an autobiography in letters*. Athens, OH: Ohio University Press, 2000.
- Jung, Carl G. *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós, 1995.
- Klinger, Leslie S., ed. *The New Annotated H. P. Lovecraft*. Nueva York, NY: Liveright Publishing Corporation, 2014.
- Landow, George, ed. *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós, 1997.
- Lévy, Maurice. *Lovecraft, a Study in the Fantastic*. Detroit, MI: Wayne State University Press, 1988.
- Lovecraft, Howard P. *El horror en la literatura*. Madrid: Alianza Editorial, 1992.
- . *The Shadow Over Innsmouth*. Everett, PA: Visionary Publishing Co., 1936.
- Lovecraft, Howard P. y Juan Antonio Molina Foix, ed. *Narrativa Completa, Vol. II*. Madrid: Valdemar, 2008. ePub r1.0.
- Lovett-Graff, Bennet. «Shadows over Lovecraft: Reactionary Fantasy and Immigrant Eugenics». *Extrapolation* Vol. 38 no. 3, 1997. Edición en PDF.

- McFarlane, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Clarendon Press, 1996.
- Murray, Janet. *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós, 1999.
- Nelson, Theodor. *Literary Machines*. Estados Unidos: Publicación propia, 1987.
- Newell, Kate. *Expanding Adaptation Network. From Illustration to Novelization*. Londres: Palgrave Macmillan, 2017.
- Nunberg, Geoffrey, ed. *El futuro del libro*. Barcelona: Paidós, 1998.
- Otto, Rudolf. *Lo santo*. Madrid: Alianza Editorial, 2005.
- Phelan, James. *Narrative as rhetoric: Technique, audiences, ethics, ideology*. Columbus : Ohio State University Press, 1996.
- Rodionoff, Hans y Keith Giffen. *Lovecraft*. Nueva York: Vertigo (DC Comics), 2003.
- Robillard, Douglas, ed. *American Supernatural Fiction: from Edith Wharton to the Weird Tales Writers*. Nueva York: Garland Publishing, Inc., 1996.
- Ryan, Marie-Laure. *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós, 2004.
- Saler, Michael. *As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*. Nueva York: Oxford University Press, 2012.
- Sanders, Julie. *Adaptation and Appropriation*. Nueva York: Routledge, 2006.
- Schultz. David E. *H. P. Lovecraft: Common Place Book*. West Warwick, RI: Necronomicon Press, 1987.
- Schultz. David E. y S. T. Joshi, eds. *An Epicure on the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*. Londres y Toronto: Associated University Press, 1991. Kindle eBook.
- Sederholm, Carl H. y Jeffrey Andrew Weinstock, eds. *The Age of Lovecraft*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2016.
- Spaulding, Todd David. «H.P. Lovecraft & The French Connection: Translation, Pulps and Literary History». Tesis doctoral. University of South Carolina, 2015.
- St. Armand, Barton L. «Facts in the Case of H. P. Lovecraft» en *Rhode Island History* Vol. 31 no. 1, 1972. Edición en PDF.
- Turkle, Sherry. *Alone together : why we expect more from technology and less from each other*. Nueva York: Basic Books, 2011. Edición en PDF.

DOCUMENTOS DE INTERNET

- 14° *Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2018*. Asociación de Internet.mx, mayo 2018. Recuperado el 13 de diciembre de 2018, de <https://www.asociaciondeinternet.mx/es/component/remository/Habitos-de-Internet/14-Estudio-sobre-los-Habitos-de-los-usuarios-de-Internet-en-Mexico-2018/lang,es-es/?Itemid=>
- 13° *Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2017*. Asociación de Internet.mx, mayo 2017. Recuperado el 13 de diciembre de 2018, de <https://www.asociaciondeinternet.mx/es/component/remository/Habitos-de-Internet/13-Estudio-sobre-los-Habitos-de-los-Usuarios-de-Internet-en-Mexico-2017/lang,es-es/?Itemid=>
- 12° *Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2016*. Asociación de Internet.mx, noviembre 2016. Recuperado el 13 de diciembre de 2018, de <https://www.asociaciondeinternet.mx/es/component/remository/Habitos-de-Internet/12-Estudio-sobre-los-Habitos-de-los-Usuarios-de-Internet-en-Mexico-2016/lang,es-es/?Itemid=>
- Araujo-Herrera, Clemencia y Mónica Almeida-Rodríguez. *La Psicogenealogía, una herramienta en la medicina*. Revista CES Salud Pública, septiembre 2014. Recuperado el 28 de diciembre de 2018, en http://revistas.ces.edu.co/index.php/ces_salud_publica/article/viewFile/2905/2411
- Bush, Vannevar. *As We May Think*. The Atlantic, julio 1945. Recuperado el 2 de marzo de 2017, de <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>
- Blackwood, Algernon. *John Silence Physician Extraordinary*. Project Gutenberg, 2015. Recuperado el 20 de diciembre de 2018, de <https://www.gutenberg.org/ebooks/49222>
- Chambers, Robert W. *In Search of the Unknown*. Project Gutenberg, 2006. Recuperado el 20 de diciembre de 2018, de http://www.gutenberg.org/ebooks/18668?msg=welcome_stranger
- Cobb, Irvin S. *Fishhead*. The Unz Review: An Alternative Media Selection, s.f. Recuperado el 23 de febrero de 2018, de <http://www.unz.org/Pub/FantasticMysteries-1942jun-00123>

- Evans, Timothy H. *A Last Defense against the Dark: Folklore, Horror, and the Uses of Tradition in the Works of H. P. Lovecraft*. JSTOR, 2005. Recuperado el 21 de diciembre de 2018, de <http://www.jstor.org/stable/3814792>
- Giordanino, Eduardo. *El libro hipocondríaco del siglo XXI*. CORE, 2010. Recuperado el 24 de enero de 2017, de <https://core.ac.uk/download/files/418/11887118.pdf>
- Lovecraft*. Goodreads Inc., s.f. Recuperado el 27 de abril de 2018, de <https://www.goodreads.com/book/show/552430.Lovecraft>
- Harley, Aurora. *Personas Make Users Memorable for Product Team Members*. Nielsen Norman Group, febrero 2015. Recuperado el 10 de agosto de 2018, de <https://www.nngroup.com/articles/persona/>
- Out of Mind: The Stories of H. P. Lovecraft*. Internet Movie Database, s.f. Recuperado el 22 de abril de 2018, de <https://www.imdb.com/title/tt0213968>
- Jenkins, Henry. *Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling*. henryjenkins.org, 2009. Recuperado el 4 de octubre de 2018, de http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html
- Perdigón, Andrea Torres. *La noción de metaficción en la novela contemporánea*. Centre de Recherches Interdisciplinaires sur les Mondes Ibériques Contemporains, 2011. Recuperado el 22 de agosto de 2018, de crimic-sorbonne.fr/img/pdf/Torresf.pdf
- Vizcaíno, Laura Elisa. *La metaficción en algunas brevedades narrativas de Hispanoamérica*. Centro de Investigaciones sobre América Latina y el Caribe, 2013. Recuperado el 22 de agosto de 2018, de <http://www.cialc.unam.mx/cuadamer/textos/ca143-87.pdf>
- Zavala, Lauro. *Un modelo para el estudio del cuento*. Revista Casa del Tiempo (UAM), 2006. Recuperado el 24 de mayo de 2018, de http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/90_jul_ago_2006/casa_del_tiempo_num90-91_26_31.pdf
- . *Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura*. ResearchGate, enero 2007. Recuperado el 25 de diciembre de 2018, de https://www.researchgate.net/publication/261760736_Ironias_de_la_ficcion_y_la_metaficcio_n_en_cine_y_literatura

VIDEOGRAFÍA

- Kurosawa, Akira (Dir.). 1950. *Rashomon* [Largometraje]. Japón: Daiei Motion Picture Company.
- Liman, Doug (Dir.). 2014. *Al filo del mañana* [Largometraje]. Estados Unidos, Canadá: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, RatPac-Dune Entertainment.
- Marker, Chris (Dir.). 1962. *La jetée* [Cortometraje]. Francia: Argos Films, Radio-Télévision Française.
- Ramis, Harold (Dir.). 1993. *Hechizo del tiempo* [Largometraje]. Estados Unidos: Columbia Pictures Corporation.
- Saint-Jean, Raymond (Dir.). 1998. *Out of Mind: The Stories of H. P. Lovecraft* [Mediometraje]. Canadá: Cine Qua Non Films.

REFERENCIAS VISUALES

- Benioff, David y D.B. Weiss (Creadores). 2011. *Game of Thrones* [Serie de televisión]. Estados Unidos, Reino Unido: Home Box Office, Television 360, Grok! Studio.
- Buscaglia, Norberto, H. P Lovecraft y Alberto Breccia. *Los Mitos De Cthulhu: Cuentos De H.P. Lovecraft*. Buenos Aires: Ediciones Periferia, 1975.
- Cooper, Merian C. y Ernest B. Schoedsack (Dir.). 1933. *King Kong* [Largometraje]. Estados Unidos: RKO Radio Pictures.
- Coppola, Francis Ford (Dir.). 1976. *Apocalipsis* [Largometraje]. Estados Unidos: Zoetrope Studios.
- Danahay, Martin A., Chisholm, Alex, eds. *Jekyll and Hyde Dramatized: The 1887 Richard Mansfield Script and the Evolution of the Story on Stage*. Jefferson, NC: McFarland & Company. 2004.
- Haeckel, Ernst. *The riddle of the universe at the close of the nineteenth century*. Nueva York: Harper & Brothers Publishers, 1900.
- Jackson, Peter (Dir.). 2005. *King Kong* [Largometraje]. Nueva Zelanda, Estados Unidos, Alemania: Universal Pictures, WingNut Films, Big Primate Pictures y otros.
- Jackson, Shelley. *Patchwork Girl*. Watertown, MA: Eastgate Systems, 1995.
- Joy, Lisa y Jonathan Nolan (Creadores). 2016. *Westworld* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Bad Robot, Jerry Weintraub Productions, Kilter Films

Joyce, Michael. *Afternoon, a story*. Watertown, MA: Eastgate Systems, 1990.

Kajganich, David, Max Borenstein y Alexander Woo (Creadores). 2018. *The Terror* [Serie de televisión]. Estados Unidos: American Movie Classics, Scott Free Productions, Entertainment 360.

Kriek, Erik. *Desde el más allá y otras historias*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2012.

Mahnke, Aaron (Autor/locutor). *Lore* [Podcast]. Estados Unidos, 2015.

Lovecraft, Howard P. *The Call of Cthulhu & Other Weird Stories*. Londres: The Folio Society, 2017.

Lovecraft, Howard P. *The Notes & Commonplace Book*. West Warwick, RI: Necronomicon Press, 1978.

Lovecraft, Howard P. y Joseph E. Smith. *Something about Cats and Other Pieces*. Sauk City, WI: Arkham House, 1949.

Lurhmann, Baz (Dir.). 1996. *Romeo + Julieta* [Largometraje]. Estados Unidos, México: Bazmark Films, Twentieth Century Fox.

Miller, Frank. 300. Estados Unidos: Dark Horse Comics, 1998.

Moore, Alan y Jacen Burrows. *Providence*. Estados Unidos: Avatar Press, 2017.

Queneau, Raymond. *Cent Mille Millions De Poèmes*. París: Gallimard, 1961.

Snyder, Zack (Dir.). 2006. 300 [Largometraje]. Estados Unidos: Warner Bros., Legendary Entertainment, Virtual Studios.

RECURSOS DIGITALES

<https://archive.org/>
<https://collections.leventhalmap.org/>
<https://digitalcommons.salemstate.edu/>
<https://www.digitalcommonwealth.org/>
eldritchetchings.blogspot.com
<https://www.historicnewengland.org/>
www.hplovecraft.com
<https://publicdomainreview.org/>
<http://realtimeboard.com>
<https://repository.library.brown.edu/studio/>
<http://screensiz.es>



Iä-R'yeh! Cthulhu fhtagn! Iä! Iä!