

10.

VARIACIONES DEL
HORROR CÓSMICO



La importancia de este tramo del texto dependerá, en gran parte, del correcto funcionamiento de todo lo anterior. Ya en la introducción dejamos constancia de que no pretendemos realizar el listado definitivo sobre los trabajos basados en los escritos de Lovecraft ni pontificar sobre lo que debe y no debe ser denominado como perteneciente a esta categoría de adaptación. Tenemos, como todo aquel que se haya adentrado en este libro, nuestra propia visión de las influencias del escritor a lo largo de los años y nuestra labor a lo largo de todo el libro ha sido mostrarla para abrir cierta vía de debate.

Una buena parte del contenido del libro se ha dedicado a elementos ajenos al propio terreno del videojuego. Hemos realizado un breve pero intenso repaso a su vida, sus influencias, sus amistades y su legado antes siquiera de asomarnos a su relación con los videojuegos. Podríamos haber listado uno por uno las decenas de títulos basados en los trabajos de Lovecraft y haber comentado diferentes aspectos sobre cada uno de ellos. Sin embargo, de esa manera no habríamos hecho nada más que recoger toda la información presente en Internet, o al menos una pe-

queña parte, y haber realizado un texto que dejara la reflexión en un segundo plano primando la simple referencialidad. En su lugar hemos optado por hacer una pequeña selección muy personal de algunos productos que, por diferentes razones, merecen ser repasados a la hora de reflejar las influencias de Lovecraft en la industria de los videojuegos. En el siguiente apartado no estarán todos y cada uno de los juegos, y eso está bien porque la intención de dicha selección no es convertirse en una guía de referencias, sino en tratar de incentivar el debate que hemos buscado durante todo el libro.

El objetivo es que el lector que llegue hasta este punto lo haga con su propia reflexión en ciernes. Que durante las siguientes páginas inicie un diálogo mental con el propio texto, los ejemplos recogidos y los puntos sobre los que llamaremos la atención. Si has llegado hasta aquí sin leer todo lo anterior, solamente buscando ver qué juegos se han seleccionado y los motivos, te pido que vuelvas atrás y llegues aquí tranquilamente. Todo lo anterior está enfocado a facilitar esta conversación entre lo escrito y las propias reflexiones de los lectores. Por lo tanto, la siguiente selección de obras lovecraftianas no pretende ser algo escrito en piedra ni una selección definitiva de trabajos derivados de la obra del autor.

EL TRÍPTICO DE INFOGRAMES

Durante la primera mitad de los años noventa la compañía francesa Infogrames lanzó al mercado tres títulos profundamente basados en la obra de Lovecraft. La empresa norteamericana Chaosium, a pesar de ser parte activa del trato, tan solo permitió el uso de la coetilla *Call of Cthulhu* para dos de los títulos dejando fuera uno de ellos por considerarlo poco similar a los Mitos. Los dos juegos licenciados bajo la marca *Call of Cthulhu* fueron: *The Shadow of the Comet*, de 1993, y *Prisoner of Ice*, de 1995, quedándose fuera del saco paradójicamente el mejor de los

tres y uno de los acercamientos más interesantes a la obra de Lovecraft: *Alone in the Dark*.

El juego, diseñado por Frédérick Raynal, vio la luz en 1992 bajo el título de *Alone in the Dark*, abandonando su nombre original *Call of Cthulhu: Doom of Derceto*. A pesar de este cambio de nombre los tres títulos guardan alguna relación, como el personaje de Boleskine (quien,



como curiosidad, comparte nombre con uno de los pseudónimos del mismísimo Aleister Crowley quien se hacía llamar lord Boleskine en Escocia), y funcionan casi como un tríptico que representa diferentes acercamientos a la obra de Lovecraft.

Alone in the Dark, independientemente de su peso a la hora de trabajar sobre los relatos del autor de Providence, supone un hito para la historia de los juegos de terror ya que, como dice Carlos Ramírez (2015: 45): «La prehistoria de los videojuegos de terror llega a su fin con la publicación de *Alone in the Dark* en 1992, cuyos méritos, tanto tecnológicos como lúdicos, abren un nuevo sendero seguido por un buen número de obras posteriores». El equipo de Raynal creó el germen de una de las franquicias más importantes de terror durante los noventa.

Esta primera aventura de corte lovecraftiano innovó a la hora de emplear gráficos en tres dimensiones, alejándose de los gráficos en 2D de la época a través de la propia planificación cinematográfica del juego. Esta utilización de la planificación de cámaras para crear efectos dramáticos supuso la base posterior para que Capcom creara *Resident Evil*, dando el pistoletazo de salida definitivo al concepto *survival horror*. Esta recreación en 3D se realiza sobre imágenes dibujadas a mano en la que se insertan algunos elementos tridimensionales como el personaje o los objetos con los que se interactúa. La segunda innovación en cuanto a jugabilidad de *Alone in the Dark* fue la inclusión de su control tipo «tanque» a través del teclado del ordenador, abandonando el *point and click* que la propia Infogrames rescataría posteriormente para sus otros dos juegos lovecraftianos.

Alone in the Dark nos pone en la tesitura de elegir entre dos personajes a la hora de enfrentarnos a él: Edward Carnby, quién robará el protagonismo a la franquicia, y Emily Hartwood. Esta dualidad a la hora de iniciar el juego calará también en Capcom a la hora de realizar los primeros títulos de *Resident Evil*. Él es un detective privado contratado para investigar los hechos acaecidos en la mansión Derceto, y ella es la sobrina del dueño de la mansión que se ha quitado la vida recientemente.

El título de Infogrames no es una adaptación directa de ninguna de las obras de Lovecraft y su importancia radica en la capacidad que demostró Raynal para trasladar cierto aire lovecraftiano a su juego. La mansión Derceto, situada históricamente en 1925, es un lugar perfectamente plausible dentro de algunas de las narraciones de Lovecraft y, desde luego, es el perfecto lugar para el desarrollo de una aventura de *La llamada de Cthulhu: el juego de rol*.

El discurrir del tiempo y la permanencia como testigo de la mansión Derceto marcan el devenir del juego. Comenzamos a ver en *Alone in the Dark* algunos de los rasgos más reconocibles del videojuego de terror que nos enlazan directamente no tanto con la literatura lovecraftiana

sino con su propio saber hacer literario: la inclusión de decenas de pequeñas historias que se superponen. La historia de la mansión Derceto comienza a principios del siglo XIX con los oscuros rituales de Ezechiel Pregzt a través del *Necronomicón* para tratar de alcanzar la inmortalidad. Durante la guerra civil estadounidense, Pregzt fallece víctima de un incendio que destruye parte de la mansión. El devenir de los acontecimientos marca la pervivencia del espíritu de Pregzt en la propia mansión, permitiéndole poseer a las generaciones allí nacidas.

En *Alone in the Dark* hacen aparición algunos de los libros prohibidos más reconocibles dentro de la literatura lovecraftiana: el *Necronomicón* y el *Vermis Mysteriis*. El primero fue, como todos sabemos, obra de Lovecraft y el segundo surgió de la mente de Robert Bloch. Además de estos guiños literarios, el juego de Infogrames hará que el jugador se enfrente a algunas criaturas surgidas de la mente del autor de Providence, como los Profundos o lo que parece ser un Night Gaunt, por no olvidar la monstruosidad que responde al nombre de Chthonian ideada por Brian Lumley.

Es cierto que, a pesar de estos guiños, el juego se aleja de lo que mucha gente entendería como lovecraftiano, ya que las menciones a elementos comunes y la aparición de las criaturas no son más que pequeños momentos puntuales o detalles muy sutiles como el apellido, Carnby, de uno de los protagonistas⁸⁰. No podemos olvidar que en la última, y la peor, entrega de la franquicia, *Alone in the Dark: Illumination* (PureFPS, 2015), el enemigo principal del juego es Cthulhu y no está, ni por asomo, cerca de ser un juego que beba en nada, salvo en su presencia, de las obras de Lovecraft. El acercamiento de Raynal y su equipo a la literatura de Lovecraft opta por evitar las referencias explícitas, salvo en momentos puntuales, y, aparentemente, hace girar su trama alrededor de una investigación ajena a cualquier elemento propio de la literatura de la que bebe.

80 Extraído del relato de Clark Ashton Smith *El retorno del hechicero* publicado en 1931.

El peso de la literatura de Lovecraft se encuentra aquí más presente en temas tangenciales, que ayudan a construir una de las atmósferas más potentes de los videojuegos de terror, a diferencia de los dos juegos siguientes de Infogrames, que ahondan en Lovecraft. La utilización del espacio, la arquitectura y los tiros de cámara como refuerzo de una extraña arquitectura o la importancia del tiempo dentro de la propia trama nos enlazan directamente con los intereses más personales de Lovecraft y su literatura. Raynal, como si de un contemporáneo de Lovecraft se tratara, utiliza en su juego las referencias para construir un *background* sobre el que edificar su propia trama.

Sin embargo, uno sí puede encontrar ciertas conexiones con uno de los primeros acercamientos de Lovecraft al terreno de la novela como lo fue *El caso de Charles Dexter Ward*. La mansión Derceto parece haber quedado profundamente embrujada después de los rituales y los horrores pertrechados por Pregzt. La casa, situada sobre una serie de cavernas utilizadas para rituales profanos, nos recuerda a la granja de Pawtuxet utilizada por el inefable Joseph Curwen y sus cavernas repletas de criaturas. Ambos, Pregzt y Curwen, son eliminados por una turba de personas, soldados de la guerra civil estadounidense y aldeanos de la vecindad, respectivamente, y ambos continúan llevando a cabo sus terribles planes después de muertos.

El caso de Charles Dexter Ward supone el culmen de una serie de investigaciones sobre brujería e historia de Providence que realizó Lovecraft, construyendo uno de sus relatos mejor acabados, a pesar de no haber sido nunca preparado para su publicación, y uno de los pocos casos en los que encontramos un puñado de personajes perfectamente definidos. Aunque el relato gira aparentemente alrededor de la posesión física de otros cuerpos, como hace *Alone in the Dark*, la resolución de Lovecraft termina siendo, dentro de lo que cabe, más prosaica al plantear, directamente, la resurrección de Curwen por parte de Dexter Ward y el asesinato del segundo a manos del primero al negarse a colaborar con sus terribles planes. A pesar de esta diferencia, posesión

frente a resurrección, ambos productos (videojuego y relato) tienen un núcleo en común: la presencia de un alquimista, brujo a ojos de sus compatriotas⁸¹, que a pesar del paso de los siglos es capaz de seguir influyendo en el presente para tratar de completar aquello que no terminó. Lovecraft tomó la novela *The Return* (1910) de Walter de la Mare, donde sí había una posesión real de cuerpos por parte de un espíritu, y la pasó por su filtro personal despojando, en el fondo, a dichos sucesos de cualquier característica mágica.

En *Alone in the Dark* la fuerza oculta detrás de los pasos de Pregzt parece ser Shub-Niggurath mientras que en la pequeña novela de Lovecraft contamos con la primera mención de Yog-Sothoth como el beneficiario de las investigaciones de Curwen y Dexter Ward. *Alone in the Dark* finaliza con la destrucción del árbol donde ha sido recluida el lama de Pregzt y para muchos es, como dice Carlos Ramírez (2015: 50), «un final demasiado optimista para tratarse de un homenaje a las novelas del escritor H. P. Lovecraft». Sin embargo, *El caso de Charles Dexter Ward* es una de las pocas novelas de Lovecraft donde el «Bien» prevalece frente a «el Mal»⁸² y es que Curwen, una vez resucitado y encerrado en el manicomio, es destruido por Willet al recitar una salmodia que parece deshacer los procesos químicos e impíos que le llevaron a la vida. Si bien Charles Dexter Ward falleció a manos de Curwen, el relato finaliza con la extraña amenaza eliminada. Al menos hasta que alguien vuelva a usar sus sales esenciales para traer a Curwen de nuevo a la vida.

Esta aproximación a la literatura de Lovecraft quedaría ligeramente olvidada en las siguientes dos entregas de la particular trilogía creada por Infogrames. *Alone in the Dark* toma lo justo y necesario de

81 Pero sabemos cómo en Lovecraft la brujería es siempre fruto de la investigación de conocimientos antaño olvidados. En *El caso de Charles Dexter Ward* se fusiona perfectamente la investigación sobre la brujería de Lovecraft y la traslación de esta hechicería a algo realista y arraigado en la alquimia y la química. Lovecraft escribiría sobre posesiones, con diferentes puntos de vista y justificaciones, en relatos como *La tumba* (1917) y *El ser del umbral* (1933).

82 Entiéndase el entrecomillado de ambos términos teniendo en mente la ambivalencia de ambas palabras en la literatura lovecraftiana.

Lovecraft para poder encajar su propia ficción dentro de un universo ficcional ya creado, e incluso parece retomar temas y situaciones ya encontrados previamente pero bajo su propia lente. Es un acercamiento a medio camino entre la referencia directa, que será lo más importante de los próximos dos juegos, y un acercamiento espiritual al trabajo del autor.

En 1993 Infogrames lanzó al mercado la continuación de esta extraña trilogía de juegos basados, técnicamente, en *La llamada de Cthulhu: el juego de rol*. Chaosium sí dio el visto bueno a la utilización de su marca en este caso, por lo que la nueva entrega se llamó *Call of Cthulhu: The Shadow of the Comet*. En esta ocasión Infogrames quiso adentrarse en el universo de Lovecraft desde un ángulo radicalmente diferente al que tomó Raynal para su videojuego, haciendo que *Shadow of the Comet* fuera una aventura gráfica clásica con mecánicas *point and click*.

Frédéric Raynal abandonó la compañía después de que se eliminara su autoría de *Alone in the Dark* de la portada y de que se le presionara para trabajar en una secuela prácticamente sin haber terminado aún la primera. Parte de su equipo continuó en *Shadow of the Comet*, entre ellos Hubert Chardot, responsable de parte del guion de *Alone in the Dark*, que repetía como guionista en esta continuación espiritual. Ambos títulos salieron al mercado con apenas un año de diferencia y quizás fuera la negativa de Raynal a la hora de hacer una segunda entrega con las mismas características lo que obligara a Infogrames a cambiar radicalmente de género. Fuera por lo que fuera lo cierto es que la aproximación *point and click* a la literatura lovecraftiana les permitió trabajar desde un enfoque diferente.

La principal conexión entre ambos títulos, además de inspirarse en Lovecraft, es la continuidad de un personaje, lord Boleskine, cuyos relatos de un viaje a Nueva Inglaterra pueden ser encontrados en *Alone in the Dark* y son la base de *Shadow of the Comet*. Es el viaje de este científico a Illsmouth (referencia a Innsmouth bastante clara) en 1834, lo que lleva a nuestro protagonista, John T. Parker, a volver al mismo pueblo

en 1910 con la esperanza de ver pasar de nuevo el cometa Halley. Según los estudios de Boleskine, al investigar extraños tomos ya olvidados, el paso de dicho cometa por los cielos del pequeño pueblo podría traer consecuencias nefastas. La descripción del viaje del científico está presente también en uno de los documentos que encontramos en la mansión Derceto, dejando claro el mundo compartido entre ambos títulos.



El relato del viaje de lord Boleskine a Illsmouth parece fruto de los delirios de un hombre loco. Las descripciones de la bóveda celeste que decía haber podido observar durante el paso del cometa Halley por dicho pueblo no se asemejan en nada a la situación real de las estrellas. La obsesión de Parker por la astronomía le llevan a visitar Illsmouth con la intención de realizar un reportaje sobre el paso del susodicho cometa por el pueblo. Nuestro protagonista llegará al pequeño pueblo pesquero de Nueva Inglaterra 3 días antes con la intención de seguir los pasos de Boleskine y encontrar el punto exacto donde el científico viera el paso del cuerpo celeste 76 años atrás.

Sin embargo, Illsmouth, como era de esperar, no es un pueblo normal y corriente, y Parker se verá pronto envuelto en las leyendas y con-

flictos internos del pequeño pueblo. La historia de *Shadow of the Comet* parece picotear alegremente entre los diferentes relatos escritos por Lovecraft haciendo referencia, tanto directa como indirecta, a un buen puñado de relatos del autor. En muchas ocasiones estas similitudes no son simples repeticiones de hechos sino traslaciones de diferentes motivos y situaciones al pueblo de Illsmouth.

Las familias poderosas de Illsmouth y su pacto con fuerzas oscuras más allá de las estrellas nos recuerda, irremediabilmente, al pacto de las familias de Innsmouth con los Profundos y su mezcla genética. En ambos relatos son cuatro los clanes, por así decirlo, que dominan el pueblo y que controlan la relación de sus habitantes con las extrañas entidades. Jonas Hamilton es el cabecilla de las cuatro familias de Illsmouth que, al igual que Obed Marsh en *La sombra sobre Innsmouth*, se hizo rico con el negocio de la pesca y trajo una extraña religión al pueblo. Su incesante búsqueda de inmortalidad (cierta constante tanto en muchos de los relatos de Lovecraft como en sus adaptaciones), le llevó a entregar a su propia mujer a Dagón condenando así a su pueblo y familiares.

El esquema de poder en Illsmouth es una de las referencias más claras a las obra de Lovecraft. Sin embargo, el juego, como hemos dicho anteriormente, picotea constantemente entre sus relatos entrelazando pequeños elementos que terminan constituyendo una sólida red de referencias literarias. Las cuatro familias del pueblo cuentan con la ayuda de un extraño personaje llamado Narackamous. Este indio parece haber alcanzado la inmortalidad a través de un pacto con Nyarlathotep, o quizás sea mismamente un avatar del extraño dios, y serán sus consejos y enseñanzas los que permitan a las familias de Illsmouth alcanzar su preciado poder. La presencia de este personaje nos conecta, quizás no directamente con ningún relato de Lovecraft, con el propio fondo geográfico y regionalista que daba el autor a sus trabajos. Si bien la presencia de personajes de etnia india en sus relatos es más bien escasa, aunque en *El túmulo* todo gira, precisamente, alrededor de un túmulo indio aparentemente embrujado. Esta conexión étnica

sí se hará en más de una ocasión en algunos relatos de Lovecraft y en *El horror de Dunwich* se hace referencia directa a ciertos lugares de poder y el propio Armitage cierra el relato de la siguiente manera: «...y si ustedes son sensatos dinamitarán el altar de piedra de allá arriba, y derribarán todos los círculos de monolitos que se levantan en las demás colinas».

Shadow of the Comet no es, en el fondo, una adaptación de ningún relato de Lovecraft, al igual que *Alone in the Dark* utiliza toda la literatura lovecraftiana como telón para contar una historia relativamente independiente. Sí tiene más puntos de conexión con relatos del autor y es claramente un batiburrillo entre *La sombra sobre Innsmouth* y *El horror de Dunwich* con la astronomía, una de las pasiones del joven Lovecraft, de fondo. Infogrames se alejó en esta ocasión del terror que consiguieron transmitir con *Alone in the Dark* y se adentraron en una historia mucho más conectada con lo que comúnmente, y al parecer también Chaosium, se consideraba Mitos de Cthulhu. El título está cargado de continuas menciones a elementos derivados de la literatura de Lovecraft: el *Necronomicón* hace aparición; uno de los cabecillas se llama Wilbur, como el hijo de los Whateley en *El horror de Dunwich*; o incluso una referencia a *La ventana en la buhardilla* (1957), uno de esos relatos teóricamente escritos a dos manos entre Derleth y Lovecraft... Parker llegará incluso a enfrentarse contra Dagón, Cthulhu y el mismísimo Yog-Sothoth y no sufrirá ningún tipo de secuela mental tras la traumática experiencia lo que deja claro que el tratamiento de Infogrames en esta ocasión no viraba hacia el terror.

La tercera entrega del tríptico apalabrado con Chaosium fue *Call of Cthulhu: Prisoner of Ice* y vio la luz en 1995. Infogrames optó, de nuevo, por un acercamiento a Lovecraft a través de una aventura *point and click*, alejándose definitivamente de cualquier atisbo de terror que pudiera quedar después de *Shadow of the Comet*. La despedida de la compañía francesa de su trilogía lovecraftiana no podía alejarse más de las sensaciones que transmitían sus dos anteriores entregas.