

UNIVERSOS TRANSMEDIA: LOVECRAFT Y EL *HORROR CÓSMICO*MARIO GARCÍA STIPANCICH¹

RESUMEN

El objetivo de este trabajo es ofrecer un breve panorama de algunas narrativas transmedia en torno al género ficcional del horror cósmico, cuya figura faro en Literatura es el escritor norteamericano H. P. Lovecraft (1890-1937). Presento una compilación de textos interconectados y algunas orientaciones generales que permitan diseñar una. Espero realizar un trabajo de curaduría transmedia destinado a docentes que interesados en la obra de este escritor y sus derivaciones en otros productos culturales.

PALABRAS CLAVE

NARRATIVAS TRANSMEDIA -REMEDIACIÓN -LITERATURA DE TERROR -
LITERATURA NORTEAMERICANA

A. Introducción

El objetivo de este trabajo consiste en ofrecer un breve panorama de algunas narrativas transmedia en torno al género ficcional del horror cósmico, cuya figura faro en Literatura es el escritor norteamericano H. P. Lovecraft (1890-1937). No pretendo ofrecer una secuencia didáctica, pero sí una compilación de textos interconectados y algunas orientaciones generales que permitan diseñar una. En la medida de mis posibilidades espero realizar un trabajo de curaduría transmedia destinado a docentes que no estén muy familiarizados con la obra de este escritor y sus derivaciones en otros productos culturales.

¹ Mario García Stipancich es Profesor de Lengua y Literatura (UNCuyo). Trabaja en Literaturas en Lenguas Extranjeras y Didáctica de la Lengua y la Literatura en IFDCs de Río Negro. Actualmente cursa la Maestría en Educación Literaria (UNComahue - CURZA)

B. Narrativas transmedia y desafío didáctico

En el anterior número de *Dar a leer*, Sabrina Morano narró una exitosa experiencia áulica que constituye una de tantas muestras de que no solo es posible, sino ya necesario, “reconciliar a la literatura con los nuevos modos de leer narrativa”. En su trabajo con adolescentes de segundo año de escuela secundaria logró potenciar la recepción del discurso literario al hacerlo dialogar con historietas y videojuegos. Este tipo de experiencias áulicas son cada vez más frecuentes dadas las características de los adolescentes que nos encontramos en nuestras clases, sus gustos e intereses y su profunda vinculación con las TIC.

Como se menciona en ese artículo y como viene trabajándose desde algunos sectores afines a la Didáctica de la Literatura, una forma de imbricar lo literario con otras producciones culturales lo constituyen las secuencias didácticas que integran los mundos narrativos transmediales (*transmedia storyworlds*), que permiten categorizar a un gran número de productos culturales (materializables en libros, videojuegos, películas, juegos de mesa, etc.) que giran alrededor de un mismo universo imaginario en el que lo literario pareciera posicionarse como uno más de sus discursos constitutivos (Cfr. Sánchez-Mesa y Baetens, 2017). Dadas todas las producciones culturales que mencionaré más adelante, podemos considerar que la obra Lovecraft ya forma parte de una gran producción transmedia cuyo epicentro es literario.

La obra de este autor puede ser un buen punto de partida para reflexionar con los estudiantes acerca de las fronteras entre las manifestaciones artísticas y el desarrollo de los fenómenos transmediales. Sin embargo, en este proceso de reconocer fronteras también me parece que debemos estar atentos a lo que advierte Mestre (2014): “se puede asumir la posibilidad de una ‘nueva’ literatura, marcada por la integración de los diversos medios de comunicación (texto, imagen y sonido) en una experiencia hipermediática. Sin embargo, hay que reflejar que esta ‘nueva’ literatura se asume como una nueva propuesta narrativa o sólo recrea las formas narrativas existentes.” (p.3). Es decir que, si bien es importante ingresar los contenidos transmediales en el aula, tampoco debemos perder de vista cierta especificidad en el ámbito de lo literario, que entra en conjunción con esas nuevas producciones culturales, pero que sigue teniendo potencia por sí misma.

C. Horror cósmico como universo transmedia



H. P. Lovecraft es un autor que comenzó publicando en revistas de tirada pequeña a fines de la década de 1910 y con el correr de los años logró cierta fama entre lectores y escritores afines a la ciencia ficción y la fantasía. Luego de su muerte, y tras sucesivas reediciones de sus obras, fue cobrando fama internacional y llegó a ser considerado el “padre del horror cósmico” (Santos Castillo, 2003). Algunos seguidores y amigos continuaron escribiendo relatos con temáticas y estilo similares, constituyendo lo que se conoce como *Círculo de Lovecraft* (Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Robert Bloch, etc.).

Desde la década de 1960 el universo ficcional de Lovecraft inicia su conversión hacia un fenómeno transmedia: en ese año se estrena el film *La marca del muerto* de Fernando Cortés, en el que adapta uno de sus cuentos. Desde entonces la filmoteca lovecraftiana ha crecido exponencialmente, pues a la fecha se cuentan más de setenta producciones, entre películas, cortos y capítulos de series. Este listado se engrosa considerablemente si llegamos a contar las referencias a Lovecraft en series o películas que no están adaptando sus cuentos sino simplemente estableciendo intertextualidades.

Este proceso de transmediación fue acompañado de otras producciones. En 1981 se publica el juego de rol *La llamada de Cthulhu* (uno de los primeros en la historia, muy cercano al reconocido *Dungeon and Dragons*), que continúa reeditándose y ha dado lugares a secuelas tales como *Cultos innombrables* y *Pulp Cthulhu*. En 1992 se publica uno de los videojuegos lovecraftianos más emblemáticos de esa década: *Alone in the Dark*, seguido en 1993 por *Shadow of the comet* y en 1995 por *Prisoner of Ice* y luego por una abundante lista de obras similares, siendo la última de ellas *The Sinking City* de 2019, pero quizás la adaptación más fiel y recomendable hasta el momento sea *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005). En el caso específico de los videojuegos pareciera haberse ingresado en el terreno de la *remediación*, pues se trata de un consumo artístico y lúdico que involucra fuertemente al usuario y que no puede ser accesible sin la tecnología digital.²

2 Bolter y Grusín (1999) definen el término “remediation” como “the formal logic by which new media refashion prior media forms”. En este sentido, la remediación busca que obras realizadas en dispositivos o medios anteriores al ciberespacio (textos, pinturas, fotografías, cine, radio, etc.), pero con suficiente potencial para ser transferidas a la lógica y potencialidades del ciberespacio, se rehagan aplicando las lógicas de un arte de la cibercultura y las características de una estética digital la cual, siguiendo a Holtzman (1998) se configura en el ejercicio de crear mundos digitales, es decir, mundos que sólo son posibles de crear y recrear a través de los sistemas de realidad virtual propios del llamado ciberespacio. Los mundos digitales no son como los mundos de la naturaleza: son mundos artificiales hechos por hombres a través de computadores. Como en los artefactos del arte tradicional (pintura, teatro, música, literatura, poesía y escultura), todo allí es imaginación; pero los mundos digitales tienen el potencial para



Mientras tanto, guionistas y dibujantes de cómics también recurrieron a la obra de Lovecraft para inspirarse y realizar adaptaciones. De la enorme cantidad de obras de este tipo me interesa destacar la colaboración de los argentinos Norberto Buscaglia y Alberto Breccia que adaptaron muchos cuentos en la década de 1970. En años recientes, Ian Culbard publicó su adaptación de *En las montañas de la locura* (2010). También se publicó la aclamada *Providence* (2015-2017) de Alan Moore y Jacen Burrows, historia que establece intertextualidad tanto con la obra como con la vida de Lovecraft, en la que se borran paulatinamente las barreras entre la ficción y la realidad y nos plantea que, en última instancia, la abundancia de productos de merchandising y de obras que hablan sobre Cthulhu y el resto de las deidades son parte de la invasión de los Antiguos desde el olvido del cosmos hacia nuestro mundo.

D. Escalar las montañas de la locura en el aula

En los cuentos de Lovecraft prima una atmósfera de suspenso, misterio y terror que suele ser muy atractiva para lectores/as jóvenes. Muchos de ellos fungen como relatos de aventuras (*Las montañas de la locura*, por ejemplo) mientras que otros se acercan más a los parámetros del cuento policial (*La llamada de Cthulhu*). La mayoría de sus cuentos se conectan no solo por transcurrir en el mismo universo sino por destilar las mismas sensaciones: “Ningún relato de Lovecraft se cierra sobre sí mismo. Cada uno es un jirón de miedo abierto que aúlla. El relato siguiente recoge el miedo del lector en el mismo punto en que lo dejó, y lo alimenta con nuevos materiales.” (Houellebecq, 1991, p. 26)

En la mayoría de sus textos se emplea la figura del narrador en primera persona. Es muy habitual que el protagonista sea un hombre joven, educado, anglosajón, cuyas desventuras lo conducen a la locura o la muerte. El contacto con el mundo de lo numinoso y el abismo de sus deidades y criaturas impacta de forma muy perturbadora en la psiquis del narrador protagonista. Esto le permite a Lovecraft desplegar una serie de descripciones muy vívidas de la línea de pensamiento del narrador.

Considero que ese es uno de los aspectos centrales para trabajar en el aula. El testimonio del encuentro con seres fantásticos y objetos o arquitecturas imposibles en los cuentos de Lovecraft son parte de su sello personal, su especificidad literaria si se quiere; nos

poner en marcha ideas y profundas emociones de un modo que otros medios no podrían hacerlo. Mundos que en todo caso no podrían ser expresados sin la tecnología digital. (Citado por Jaime Alejandro Rodríguez en Cleger y de Amo, 2014)

permiten trabajar muy bien con los elementos de la descripción: las percepciones sensoriales, las comparaciones, lo explícito y lo sugerido, etc. Ese constituye un elemento difícil de traducir a otros medios: en las ilustraciones, cómics, videojuegos y películas solo accedemos a los atormentados pensamientos de sus personajes a través de la palabra. Sin embargo, el universo ficcional imaginado por Lovecraft posee una gran riqueza visual que es explotada en muchos textos audiovisuales, algunos de los cuales mencionaré más adelante.

El cuento largo *En las montañas de la locura* (*At the Mountains of Madness*, 1931) puede ejercer muy bien como texto central en una dinámica que lo conecte con narrativas transmedia. Se trata de un cuento largo, narrado en primera persona, cuya trama gira en torno a las desventuras de una expedición en la Antártida. Es uno de los textos de Lovecraft más conocidos y mejor evaluados por la crítica y el público.

Además del cómic de Culbard mencionado más arriba, puede ser trabajado junto al videojuego *Prisoner of Ice* (1993), aventura gráfica que está inspirada en este relato y que actualmente puede jugarse gratuitamente desde la página de archive.org; al tratarse de un juego de hace casi treinta años corre en cualquier computadora actual, incluso en muchos celulares. También se ha desarrollado un juego de mesa muy interesante, *Las montañas de la locura* (2017), editado en Argentina por *Bureau de juegos*: el objetivo principal consiste en que los participantes deben avanzar hacia la cima de la montaña, colaborando unos con otros. Pero la dificultad principal es que se les asignan paulatinamente ciertos “trastornos mentales” que les impiden moverse o hablar fluidamente, como por ejemplo que el jugador debe hablar siempre tartamudeando, o que debe decir siempre “sí” a las preguntas de sí/no, o que tiene que hablar cantando, o sin usar verbos, etc. Es un juego muy interesante y divertido para llevar a nuestros estudiantes a interactuar entre sí en la misma ambientación que propone el cuento, pero requiere que tengamos a disposición el juego de mesa, lo cual conlleva un costo adicional.

No existe una adaptación filmica de este relato. Sin embargo, de la vasta cinematografía creo que vale la pena mencionar dos películas que destacan por su calidad y tratamiento de la temática del horror cósmico. La primera es *In the Mouth of Madness* (1994, traducida como *En la boca del miedo*) dirigida por John Carpenter; esta cinta manifiesta una fuerte influencia de los cuentos de Lovecraft sin ser una adaptación directa de ninguno en particular. Esto mismo sucede en otras películas del mismo director, pero aquí quizás sea más evidente, pues, entre otras cosas, aparecen elementos muy

lovecraftiano, como los libros místicos que enloquecen a quien los lee dada la magnitud de sus revelaciones. La segunda película es *Call of Cthulhu* (2005), film contemporáneo en el que se optó por una estética al estilo cinematográfico de comienzos del siglo XX (es muda, en blanco y negro, con efectos especiales generados mediante montaje práctico como el utilizado en las obras de teatro, etc.) que imagina/simula cómo hubiese sido una adaptación cinematográfica en la época en la que el propio Lovecraft estaba publicando sus relatos.

Para terminar, quisiera volver un poco al comienzo, a la Literatura. *There are more things* de J. L. Borges es un excelente cuento para trabajar la intertextualidad literaria con un autor nacional. Publicado por primera vez en *El libro de arena* (1975) y dedicado a la memoria de Lovecraft, este relato posee todos los elementos distintivos del género mencionados (tipo de narrador y protagonista, estilo de las descripciones, orden de los sucesos, etc.) pero expuestos con otra precisión y riqueza de vocabulario. Mientras que la lectura del escritor norteamericano queda mediada por la labor de sus traductores, la de Borges permite una experiencia más directa y culturalmente cercana. El final de ese cuento es escalofriante: “Mis pies tocaban el penúltimo tramo de la escalera cuando sentí que algo ascendía por la rampa, opresivo y lento y plural. La curiosidad pudo más que el miedo y no cerré los ojos”.

Referencias bibliográficas

Houellebecq, M. (2006) [1991]. *H.P. Lovecraft. Contra el mundo, contra la vida.*

Siruela.

Mestre, I. (2014). *Literatura digital o la reinención de la lectura: desde la poética de la obra abierta hacia la hipermedia.* Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC).

Morano, S. (2019) “Ser docente de Literatura hoy: entre videojuegos, historietas y libros”. *Dar a leer*, año 1, nro. 2.

<http://revela.uncoma.edu.ar/htdoc/revele/index.php/daraleer/issue/view/214>

Rodríguez, J. (2014) “Transmediación educativa. Oportunidades para expandir la experiencia de conocimiento en la escuela.” En: Cleger, O. y De Amo, J. [eds.] *La educación literaria y la E-literatura desde la minificción. Enfoques hipertextuales para el aula.* Universitat de Barcelona: España. pp. 43-57.

Sánchez-Mesa, D., y Baetens, J. (2017). La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la Literatura Comparada, los Estudios Culturales y los



New Media Studies. Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada, 27(1), 6-27.

Santos Castillo, A. (2003) *El llamado de Cthulhu. El ser en el umbral*. (Estudio preliminar) Editorial EDAF. Madrid. España