

# Mitología y narración transmedial

## La inversión lovecraftiana del mito clásico en la literatura, el cine y el videojuego

Miguel Sáenz Cardoza  
Tecnológico de Monterrey, Puebla

### Resumen

Exploramos los fundamentos de una posible comprensión mitológica del concepto de narración transmedial. Distinguimos este concepto primero de la técnica de la adaptación, a partir de pensar en la narración transmedial como una operación metonímica, y en la adaptación desde la metáfora, tomando como modelo una observación de Walter Benjamin desde la filosofía de la traducción. Ensayamos enseguida algunas variaciones del concepto de *mito* en busca del sentido cultural del mito clásico. Estas distinciones nos permitirán analizar las relaciones entre mitología y narración transmedial como procesos de inversión de las funciones del mito clásico, según se observa en las aplicaciones transmediales del mito lovecraftiano de terror cósmico en la literatura, el cine y el videojuego.

**Palabras clave:** narración transmedial, mitología, mito clásico, terror cósmico, Lovecraft.

### Abstract

We explore some base for a possible mythological understanding of the concept of transmedial narration. First, we distinguish that concept from the adaptation technique, thinking in transmedial narration

as a metonymic operation, and in adaptation as a metaphor, taking as a model an observation by Walter Benjamin from the philosophy of translation. We look into some variations of the concept of myth, searching for the cultural meaning of classic myth. These distinctions would allow us to analyze the relations between mythology and transmedial narration as processes of downturn of the functions of classic myth, as we can observe on transmedial applications of lovecraftian cosmic horror myth in literature, cinema and videogame.

**Keywords:** transmedial narration, mythology, classic myth, cosmic horror, Lovecraft.

¡Es tan tranquilizador representarse las cosas! Lo espantoso es lo que no podemos imaginar.

*Marcel Proust*

No podemos situarnos fuera de nuestro idioma sino allí donde se opera una *alternancia* histórica importante de las *lenguas*, cuando éstas empiezan a medirse a sí mismas y al mundo, cuando en su interior empiezan a hacerse sentir vivamente *los límites de los tiempos, de las culturas y de los grupos sociales*.

*Mijaíl Bajtín*

## Introducción

Para pensar la doble temporalidad (el tiempo de la historia y el tiempo del discurso) como uno de los aspectos centrales que definen al discurso narrativo como una estructura profunda (Chatman, 1980), es decir, como una condición que no es exclusiva de ningún medio, sino un eje transversal del dominio de lo narrativo, la narratología clásica se ha enfocado especialmente en observar las consistencias de la narrativa en su paso por distintos medios, pero –según una observación crucial de las “nuevas narratologías”, (Herman, 1999)– a costa de dejar de lado sus diferencias. Una de las transformaciones observables en la reformulación contemporánea de los estudios narrativos es este

cambio de interés que va de las constantes hacia las diferencias en las formas en que una narración transita de un medio a otro. Al seguir el hilo de dicho tránsito, el proyecto multidimensional de la narratología se encuentra con el de los llamados estudios intermediales, un campo de investigación relativamente reciente que abarca una gran variedad de problemas y perspectivas, en tanto se dirigen a todo el espectro de las posibles relaciones entre un medio y otro, entre las cuales no hay ninguna duda de que la experiencia narrativa constituye un obligado objeto de estudio.

Aquí nos centraremos en esa relación que se ha dado a entender como *narración transmedial*, específicamente en su posible composición mitológica que, a mi juicio, se puede definir como una reformulación fundamental de los principios clásicos del mito. Así me parece que se pueden entender algunos de los universos narrativos más importantes de nuestra cultura popular contemporánea, por ejemplo, la franquicia de *The Matrix* (1999-) que ya Henry Jenkins ha definido como *narración transmediática*, y que constituye uno de los objetos de estudio del capítulo que abre este libro; otro ejemplo es también nuestro propio objeto de estudio, a saber, el conjunto heterogéneo de historias inspiradas de cierto modo en la obra de H. P. Lovecraft y que se definen bajo el subgénero ficcional conocido como *terror cósmico*. Diremos primero que la forma mítica que caracteriza a la narración transmedial debe distinguirse del modelo más conocido de la adaptación. Desde nuestro punto de vista, hay un contraste de fondo que consiste en que la narración transmedial construye su relación intermedial metonímicamente, a diferencia del principio metafórico de sustitución que opera en el mecanismo de la adaptación. No obstante, este presupuesto constituye apenas nuestro punto de partida. Los ejemplos que presentaremos nos dejarán mostrar que las distintas posibilidades de los medios de la literatura, el cine y el videojuego, en retrospectiva y mediante esta operación metonímica, configuran hoy una experiencia narrativa más completa –transmedial, justamente– de lo sobrenatural como la imposibilidad del conocimiento, tal como plantea el ideal del terror cósmico lovecraftiano, lo cual significaría una suerte de inversión de los valores del mito clásico que ponían al ser humano como centro del cosmos. Nuestro objetivo final consistirá, entonces, en observar en un corpus representativo de la mitología

lovecraftiana cómo se ofrece esa experiencia particular del terror cósmico desde tres instancias mediáticas diferentes y cómo se enriquece esa experiencia en virtud de tales diferencias.

### Sobre la naturaleza de la adaptación y su distancia de la narración transmedial

El uso que le daré a la noción de transmedialidad quizás no coincida en todos sus puntos con las definiciones disponibles, como suele ser el caso de los conceptos que se discuten en el campo de la intermedialidad, pues en general presentan hoy en día de una profunda ambigüedad que cada autor tiene que sortear de acuerdo con las necesidades particulares de su investigación. Ya lo ha señalado, por ejemplo, Irina Rajewsky, cuando escribe que el mismo concepto de *intermedialidad*, lejos de representar el dominio de una teoría unificada, más bien “ha servido como un ‘término-sombrilla’ [de modo que] el objeto específico de estas aproximaciones cada vez se define de forma distinta, y cada vez la intermedialidad se asocia con atributos y delimitaciones diferentes” (Rajewsky, 2005: 44). El término de *transmedialidad* no es la excepción. Incluso puede ser entendido, como sugiere la misma autora, como una categoría que *se distingue* de lo intermedial, en tanto que se presenta como una relación *a través de* los medios, y no *entre* ellos. Sorprendentemente, autores como Pedro Pardo García han hecho uso de esta supuesta enajenación entre intermedialidad y transmedialidad para proponerlos como características o *subcategorías* de la adaptación. En su proyecto cartográfico sobre las operaciones diversas de reflexividad observables entre el cine y la literatura, el autor indica que “las diferentes posibilidades en lo referente al tratamiento de la autoconsciencia que podemos encontrar en las adaptaciones de metaficción literaria a la pantalla [...] son básicamente tres: (1) *supresión*, (2), *remedialización* y (3) *transmedialización*” (2015: 71), y entiende que en la transmedialización de la literatura al cine “el carácter intermedial [de las primeras dos formas de adaptación] se esfuma, [...] es decir, se puede hacer desaparecer todo rastro de sus orígenes literarios para articularla con recursos exclusivamente fílmicos” (2015: 73). Más sorprendente todavía quizás

sea advertir que en esta estrategia de adaptación que Pardo García llama *transmedialización* sea precisamente el lugar en donde se realiza de forma más radical la sustitución metafórica (pues todo rasgo del discurso previo se esfuma) que para nosotros es lo más propio de la adaptación y lo más lejano en ella a lo transmedial.

Sin embargo, no me interesa ni rebatir ni suscribir esta línea de discusión en particular, pues me parece que, pese a las varias coincidencias entre los términos que usa Pardo García y los que me interesa discutir aquí, estamos hablando de cosas totalmente diferentes; lo único que quiero hacer notar es lo alejado que puede estar el uso que se le puede dar a un término de la jerga de los estudios intermediales de otro. De ahí la importancia capital de la advertencia de Rajewsky de que, mientras no se establezca el uso de estos conceptos, lo más prudente será “restringir la validez de las propias conclusiones clarificando las intenciones y el objeto de nuestra concepción de intermedialidad [o de sus conceptos aledaños], distinguiendo así la propia aproximación de la de otros” (Rajewsky, 2005: 45). El despeje que a mí me interesa hacer del concepto de transmedialidad se basa en las exigencias de algunas formas novedosas de narrar que parecen asumir un propósito artístico muy distinto a lo que solemos anticipar en todo proyecto ortodoxo de adaptación. Veamos primero algunas de las características que definen a este último.

No creo que nuestro entendimiento del concepto de *adaptación* diste mucho de las definiciones que se suelen dar en otros textos, incluida la de Pardo García. Aunque las investigaciones canónicas que se han ocupado del concepto de adaptación, como la de Linda Hutcheon (2006) o la de Julie Sanders (2006), no trazan una línea clara entre lo que es una adaptación y otra clase de intertextos, en la práctica, podemos decir que tenemos consciencia de la adaptación en la medida en que seamos capaces de identificar la sustitución de una parte significativa de las funciones narrativas de un texto, de los eventos concretos narrados, en una o más versiones nuevas de una misma historia. Por esta razón, la estrategia retórica de todo proyecto de adaptación de poner en relación los valores de un medio con los de otro proyectándolos en una misma historia, puede –o debe– ser entendida como una operación *metafórica*, esto es, unas propiedades artísticas que toman el lugar de otras para transmitir un

mismo mensaje narrativo, de modo tal que sus resultados tienden a destacar cualidades excluyentes del relato que cuentan. Más aún, como los desarrollos de sus respectivos relatos se inauguran y clausuran más o menos en los mismos puntos en general, las cualidades de unos y de otros chocan entre sí en la reconstrucción de la narración, y por lo tanto se excluyen, porque tanto el soporte original como el de la adaptación exigen considerar su propia versión de los mismos hechos narrativos.

Así, si bien es cierto que el ánimo de un proyecto artístico de adaptación, así como el de su análisis correspondiente, no apuntan necesariamente a determinar cuál de los dos medios sirve mejor o peor a los propósitos de la narración (o de tal o cual narración), sino que más bien sirve para destacar sus cualidades específicas, si estamos de acuerdo con el esquema general del concepto que hemos ofrecido, quizás compartamos también la sospecha de que la lógica sustitutiva de la adaptación tiende de todos modos a una suerte de comparación dicotómica que se halla inscrita de forma inmanente en su técnica, lo cual induce tanto al artista como al analista a sustituir material o mentalmente el potencial autorreflexivo o poético del medio original del que parte el medio de adaptación por los propios recursos de identificación del último. Sugiero, por lo tanto, que en la práctica ortodoxa de la adaptación, las diferentes versiones de una misma historia se conciben cada una como una totalidad de sentido que excluye por las condiciones propias de su técnica a las demás, y que tal procedimiento se funda en dos operaciones muy concretas: la sustitución metafórica y la clausura diegética del relato.

Ahora bien, suponiendo que la narración transmedial sea comparable con la adaptación en tanto que ambos conceptos caen bajo la más amplia categoría de intermedialidad, es decir, ambas son técnicas que se caracterizan por poner en relación dos o más medios distintos, pienso que se oponen frontal y rotundamente en sus operaciones distintas, pues si la adaptación depende de la sustitución de la metáfora y de la clausura del relato, en la narración transmedial son la *conexión metonímica* y la *apertura mitológica* los principios que componen su matriz narratológica, como veremos ahora.

## Transmedialidad y traducción

Aunque me voy a alejar bastante de los problemas que señala, para apuntar hacia nuestra comprensión de la narración transmedial quisiera adoptar como punto de partida la versión del concepto que propone Henry Jenkins en su libro *Convergence Culture* (2008), en donde lo aplica a la conocida saga de *The Matrix* (1999) para explicar el comportamiento narrativo de una franquicia cultural que está compuesta por medios diversos, cada uno aportando a la experiencia global de dicha franquicia un elemento nuevo y lo suficientemente autónomo como para poder experimentarse sin la necesidad de conocer el resto. En palabras de Jenkins,

Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. [...] Cada medio hace lo que se le da mejor [...]. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente [...]. Cualquier producto dado es un punto de acceso a la franquicia como un todo. [...] La redundancia destruye el interés de los fans y provoca el fracaso de las franquicias. La oferta de nuevos niveles de conocimiento y experiencia refresca la franquicia y mantiene la fidelidad del consumidor. (2008: 101)

Jenkins se hace cargo del análisis y la descripción de las consecuencias socioculturales de su contexto que se desprenden de estas características de la narración transmedial, por lo tanto, sus conclusiones más específicas aquí tienen acaso una relevancia tangencial, y en todo caso remitimos a su texto para esa clase de lectura que compete por igual a los latinoamericanos que a los estadounidenses a los que él se dirige más directamente. Lo que aquí me interesa rescatar de Jenkins es más bien el modo en que todas esas consecuencias se hallan contenidas en la valiosa observación, a la que creo que no se le ha puesto atención suficiente, de que cada instancia –cada obra distinta– de una narración transmedial es, ante todo, una contribución a una totalidad que tiene un carácter superior.

Tomando en cuenta este presupuesto, permítaseme dar un paso más allá para afirmar que esta totalidad superior no se encuentra de ningún modo en los límites de ninguna obra o conjunto de obras en concreto, es decir, que en la narración transmedial, a diferencia de la adaptación, la totalidad se ha de pensar siempre en términos metafísicos. En consecuencia, lo que revela toda continuidad que se le dé a

un relato mediante una estrategia de transmedialidad es el carácter fragmentario que define a los diversos textos que componen la totalidad, incluido el texto *original* o, mejor dicho, lo que podemos mejor llamar el *primer texto*. Esta distinción entre lo original y lo primero no es menor, pues la suposición de autonomía que pone la cualidad de lo original en la adaptación como un concepto privilegiado, en la lógica transmedial pierde todo sentido; como dice Jenkins, “cualquier producto dado es un punto de acceso a la franquicia como un todo”. En este sentido, proponemos que todos y cada uno de los textos que conforman una narrativa transmedial se relacionan unos con otros por medio de una *conexión metonímica* en la que cada uno señala una pieza distinta de una totalidad nunca consumada totalmente, dejando la historia en un estado perpetuo de apertura y virtualidad.

La perspectiva que estamos proponiendo para pensar en la adaptación y en la narrativa transmedial se inspira en la filosofía de la traducción; en concreto nos referimos al temprano texto de Walter Benjamin, “La tarea del traductor” (1996). En ese texto, Benjamin propone una imagen para exponer la tarea del traductor que consiste en la reconstrucción de una vasija rota cuyos fragmentos constituyen, naturalmente, piezas distintas, tanto en el sentido de que señalan una parte diferente de la vasija como por el hecho de que las piezas no tienen la misma forma. Dice Benjamin que

tal y como los pedazos de una vasija, para poder juntarlos, tienen que encajar uno en el otro hasta en los más mínimos detalles, sin tener, por otra parte, que ser iguales, así, la traducción –en vez de asemejarse al sentido del original– tiene que ahormarse en la propia lengua antes bien amorosamente, y hasta en lo más particular, a la manera de designar del original, para reconocerse ambas lenguas de esta manera como pedazos, es decir, como fragmentos de una vasija, como fragmentos de una lengua superior. (1996: 344)

Tanto el “original”, lo que aquí llamamos el texto primero, como sus traducciones, tienen así el mismo carácter fragmentario y comportan un mismo objetivo que, en la particularidad o en los límites de cada fragmento, tal objetivo resulta siempre inalcanzable. Más todavía, la totalidad a la que apunta la sumatoria de las intenciones recíprocas de cada lengua también es asintótica, de ahí que su concepto



tenga un estatuto metafísico, es lo que Benjamin llama la “lengua pura”. Esto quiere decir que las diferentes lenguas no son intercambiables, y para entender esto, nos dice Benjamin, es preciso distinguir lo designado de la manera de designar. “Mientras que en *Brot* y *pain*, [‘pan’], lo designado es idéntico, no lo es la manera de designar. Pues de la manera de designar se deriva el hecho de que ambas palabras significan algo diferente para el alemán y el francés [y el español], respectivamente [...] hasta que de la armonía del conjunto de aquellas maneras de designar pueda aparecer la lengua pura” (339-340), que se deriva de eso designado que no se encuentra más que en el ser “puro” del lenguaje, en eso que acontece en la experiencia y de lo cual sólo podemos ser testigos mudos.

En la adaptación, el original constituye una totalidad a la que se superpone la otra totalidad de la adaptación, del mismo modo en que se piensa tradicionalmente la función de la traducción: las formas ortodoxas de la adaptación y de la traducción supondrían cada una como el producto de su técnica un sustituto metafórico del original. Por lo tanto, en estos dos modelos, cada diferencia marcada en el nuevo modo de designar repercute negativamente en la preservación del principio de fidelidad al que se ven atados siempre que sus respectivos conceptos concedan un estatuto privilegiado de “lo original” al texto primero. Incluso cuando se concede cierta renuncia a la total fidelidad, desde las actitudes más propias de la traducción y de la adaptación, ello es visto como una pena, o por lo menos como una limitación de su técnica, sea que tal ideal se halle en la literalidad de la traslación o en el “espíritu” de la obra imitada. Por eso me parece que, aunque así se defienda, el proyecto de la adaptación no ha dejado de pasar por alto la distinción entre lo designado y la forma de designar que señala Benjamin, así como la importancia de la doble temporalidad que subrayan las nuevas narratologías a las que nos referimos al principio, y se pretende que lo designado por la adaptación *sea* –metafóricamente– el original, pues este último se entiende como fuente de autoridad, y porque ambas designaciones son entendidas como totalidades, y no como fragmentos. De ahí la relevancia que cobra la clausura estructural del relato en esta forma de narrar: para que podamos comparar un texto con el otro, es necesario que ambos expliciten sus respectivos límites estructurales. En cambio, en

la narración transmedial partimos del supuesto de que no hay tal cosa como un original, o por lo menos que no se halla en ninguna de las instancias que lo designan. Dicho de otro modo: así como sabemos por vía de Saussure que cada uso de la lengua por medio del habla apunta a la totalidad inabarcable del lenguaje, así entendemos que cada obra componente de una narración transmedial es un planteamiento provisional del problema filosófico que presenta el universo narrativo en su virtualidad inagotable, más pequeña pero no menos infinita y abierta que la del lenguaje en general, pues se entiende aquella no como la construcción de una historia expandida en un cierto número de relatos que en algún momento habrá de llegar a su fin, sino como un universo de posibilidades más allá de cualquier determinación textual sumatoria.

Como es sabido, de la aproximación benjaminiana se desprende principalmente una filosofía de la traducción poética que subraya sobre todo la imposibilidad de su tarea, pues la poesía es el momento donde el lenguaje termina por desbordar sus límites materiales. Sin embargo, nuestro objeto de estudio posee sus propios excesos lingüísticos, ya no en la poesía, sino en el mito, como veremos. Lo que nos permite ver el problema de la traducción poética es que, igual que con las diversas lenguas, el común denominador de las múltiples instancias de una narración transmedial ya no es propiamente –en los términos clásicos de la narratología, quiero decir– una sola historia, es decir, un ciclo narrativo que vemos repetirse, como en la adaptación, en ciertas cantidades, órdenes o puntos de vista distintos, sino una constelación compartida de sentido y sin límites determinados, unas condiciones comunes de verosimilitud para las cuales, quizás, el mismo concepto clásico de diégesis podría resultar ya demasiado restrictivo porque, al proyectarse hacia un horizonte no consumado –tanto temporal como espacialmente–, el marco en donde aparece el universo narrativo transmedial no puede agotarse en ninguna descripción situada en un momento arbitrario del presente, por más detallada que esta sea, pues siempre está latente la posibilidad de extender ese horizonte a otras perspectivas, a otros tiempos y lugares. En este sentido, más que de una misma *historia* tratada por dos individualidades diferentes, como podríamos entender la adaptación, cuando tratamos el problema de la narración transmedial, hablamos de la construcción colectiva de una *mitología*

que siempre está en crecimiento, abierta para que alguien más se apropie de sus signos y los enriquezca con su punto de vista.

## Mitología y narración transmedial

Hay por lo menos dos usos corrientes del término *mitología*, y aunque ambos son útiles para nuestra exposición, diremos que sólo en uno de ellos se expresan los valores de la narración transmedial.

En la cultura popular contemporánea es más común hablar de mitología para referirnos simplemente a un espacio narrativo que abarca relatos y eventos distintos pero interconectados mediante elementos y condiciones comunes: locaciones, personajes, habilidades especiales, interfaces, conceptos o creencias (aunque pueda haber variaciones en sus nombres). La idea de totalidad que subyace a esta configuración ya es distinta de la totalidad clásica del relato, incluso si este se halla diferido en dos o más partes,<sup>1</sup> desde el momento en que el proyecto mitológico contempla la posibilidad de contar ciclos narrativos autónomos que no siempre es posible –y nunca necesario– unificar en un solo ciclo superior, al modo en que se entiende la lógica de la secuela. Porque en dicha lógica podemos identificar con toda claridad el contexto espacio-temporal que ocupa cada nueva entrega con respecto a las anteriores en la trama de una historia que se puede reconstruir mediante un análisis narratológico único, incluso aunque las entregas no sigan el orden cronológico de la historia.

1 Es la diferencia entre esta forma narrativa y el principio de la secuela lo que surge de considerar que dentro de una mitología se suelen contar distintas *sagas*. Cada saga constituye un solo relato compuesto casi siempre de varias obras, pero centrado en un solo ciclo narrativo, el cual, si se construye a partir de los arquetipos clásicos del mito, se desarrolla alrededor del “viaje del héroe”. Así, por ejemplo, distinguimos de todo el conjunto de relatos que conforman la mitología de la Tierra Media de Tolkien, las sagas de *El Hobbit* y la de *El Señor de los Anillos* como dos narraciones independientes sobre el *legendarium* del escritor británico, siendo la novela centrada en el viaje de Frodo Bolsón una sola saga contada en tres partes. Los componentes de una saga son sólo partes diferidas de un solo relato, no son relatos diferentes; por eso podemos decir que *El Regreso del Rey* no representa al *Señor de los Anillos* bajo el mismo principio de la metonimia que opera en la relación entre *El Señor de los Anillos* y la mitología de la Tierra Media, pues sólo en el último caso la parte representa al todo como un módulo independiente de la totalidad a la que pertenece, es decir, como su propio relato.

Una primera diferencia que surge al pensar la narración en los términos del mito moderno –como las franquicias de la industria del entretenimiento– con respecto al relato contado por entregas señala que en el primero cada obra o conjunto de obras cumple su propio ciclo; es decir, tenemos al final de cada fragmento mitológico (sea una o varias obras) un nuevo equilibrio.<sup>2</sup> Esto significa dos cosas: 1) que la narración transmedial sigue dependiendo de la clausura estructural del relato, pero ya no como totalidad absoluta, sino como principio de unidad que le confiere a cada uno de sus fragmentos la autonomía de que carece la secuela; y 2) que las funciones narrativas de cada fragmento no interfieren sino de forma indirecta en otros ciclos de la misma mitología, como sucede cuando otras historias aparecen en un ciclo dado a modo de microrrelatos encajonados en un nivel diegético superior, o como meras referencias intertextuales, estrategias que, como veremos hacia el final de este texto, son muy propias de la retórica del cine. Ejemplos de esta primera idea de mitología los encontramos en las obras de Stephen King, en el *legendarium* de Tolkien, en las películas de Pixar, en el universo de Marvel Comics o el de la franquicia de *The Matrix* (1999-). Aunque este primer uso del concepto de mitología es laxo y más propio de la cultura popular moderna que de alguna teoría literaria, nos permite señalar, de entrada, que cuando, por ejemplo, se lleva una obra mitológica literaria al cine mediante una estrategia de adaptación, mientras se entienda esta como sustituto de los relatos literarios mediante metáforas cinematográficas, sus resultados no extenderán el universo mitológico del que participa la adaptación, sino que se le concederá a las primeras obras un estatuto innecesario de originalidad y totalidad al cual meramente se superpone la adaptación de forma suplementaria.

No obstante, esta primera observación sólo nos permite establecer una diferencia entre el mito entendido como la producción concéntrica de múltiples ciclos narrativos y el relato entendido como un solo ciclo, sea entregado en una sola exhibición o diferido. Pero dice poco o nada sobre la especificidad de la narración transmedial. Tenemos que ir más allá para señalar, entonces, lo que hay detrás, ya no de un

2 En los términos del ciclo de funciones narrativas que propone Emma Kafalenos en su artículo “Not (yet) Knowing: Epistemological Effects of Deferred and Suppressed Information in Narrative” (en Herman, 1999).

concepto genérico o coloquial de mito, sino del sentido primordial de las prácticas mitológicas que hoy vemos renacer gracias a las nuevas tecnologías aplicadas al discurso narrativo. Como signo unívoco de la era digital, lo que la narración transmedial rescata en su carácter mítico profundo son sus diversas prácticas comunitarias que caracterizan a sus formas más auténticas de producción artística como formas abiertas de interacción narrativa. Las consecuencias más inmediatas de este giro son, por supuesto, de índole política y económica, y las notamos cuando pensamos, por ejemplo, que para establecer una relación transmedial genuina con la obra de Tolkien, Peter Jackson tendría que haber partido del entendido social de que el potencial del mito de la Tierra Media es virtualmente inagotable, por lo que ni es exclusivo de la obra de Tolkien ni se agota en ella ni en la de nadie. Pero las leyes actuales obligaron a los productores de las películas a pagar derechos de autor al *Tolkien State*,<sup>3</sup> porque hay detrás de la adaptación un sentido, por lo menos legal, de imitación como copia. De este modo, la subordinación al material original que define a la adaptación inscribe a esta estrategia narrativa de forma inmanente en la lógica del capitalismo. En cambio, la manera en que procede la narración transmedial subvierte esta dinámica de mercado al ponerse naturalmente en conflicto con el concepto de *canon* que se usa en la jerga de las franquicias de la industria del entretenimiento, a saber, el conjunto de obras de una mitología que son aceptadas como legítimas, ya sea por la comunidad que consume las mercancías asociadas a dichas obras (los *fandoms*, en el mismo vocabulario) o, peor aún, por sus autoridades legales, o sea, los dueños de los derechos. Visto desde esta arista, el potencial del mito lovecrafteano como experiencia transmedial se explicará no sólo porque no existe en él tal cosa como un canon, sino porque sus textos nucleares son tan inconsistentes que no es siquiera posible determinar cualquier criterio canónico coherente.

La otra perspectiva que signa este giro de la narración transmedial es estética. Sus implicaciones se pueden empezar a mostrar distinguiendo dos maneras en las que los clásicos han entendido el concepto de mimesis. De acuerdo con la doctrina aristotélica, la

3 Aunque los derechos para las películas y otras mercancías fueron vendidos por Tolkien mismo a United Artists en 1969, el *Tolkien State* es la corporación legal que actualmente ostenta los derechos patrimoniales de la obra de J. R. R. Tolkien.

mímesis se entiende como imitación de la naturaleza. Para Aristóteles sólo era pertinente distinguir, entonces, entre el recuento de los particulares propio de la forma menor de imitación que practica el historiador, y las virtudes de lo verosímil y lo necesario de lo general, que es de lo que se ocupa la poesía. Pero lo que debemos tener en cuenta aquí es sólo que tanto el poeta como el historiador tienen en la mente la representación de la realidad como principio de imitación fundamental, y lo que se imita es la naturaleza. Este concepto de *mímesis* es el más dominante en nuestra cultura, a tal grado que de inmediato ponemos la etiqueta de “arte mimético” a todas aquellas prácticas estético-políticas que buscan imitar en cierto aspecto o medida el comportamiento de la vida real de acuerdo con las condiciones de una técnica artística. Por supuesto, se puede discutir cuál arte representa mejor que cuál la vida real, pues quizás una nota musical logre imitar más fielmente el comportamiento real de un pájaro que una mancha de pintura, pero aquí el problema que nos interesa es otro.

Un par de siglos más tarde, como apunta Kenneth K. Ruthven (1979), un nuevo concepto de mímesis se vuelve dominante principalmente entre los retóricos, quienes desde entonces lo asocian ya no a la representación de la naturaleza, sino a *la imitación de otros autores* (1979: 103). Este nuevo concepto –que sólo a fin de distinguirlo del anterior podemos cambiarlo de término por su traducción latina más inmediata, *imitatio*– se suele atribuir en especial a la obra de Dionisio de Halicarnaso, un retórico griego que trabajó en Roma y que dedicó una parte muy importante de su obra –hoy perdida casi en su totalidad– a la descripción de las cualidades específicas de los autores que era aconsejable imitar y cómo debía hacerse. Al extenderse más allá de los dominios específicos de la retórica, se convirtió en doctrina la idea de que la mejor manera de dominar un medio era imitando los estilos de otros autores, una práctica que, durante la Edad Media, derivó en un abuso contra el cual reaccionó el mundo del Renacimiento, entronizando el concepto mismo de artista moderno que asociamos a ideas como el *genio* y la *originalidad* –las garantías que supuestamente protege el derecho de autor–, mientras que a la imitación se le terminó despreciando, como se entiende hoy, y reduciendo a nada más que un modo de aprendizaje o a un crimen en contra de la propiedad intelectual. Pero lo que en realidad revela este desprecio es que

sólo es intolerable el artista que imita de forma ingenua pues, como lo expresa con toda claridad la frase que Picasso plagia de Wilde, “el artista mediocre copia, el genio roba”. En otras palabras, la *imitatio* puede ser, todavía –como muestra la práctica de la narración transmedial–, una de las formas de arte más elevadas cuando el artista deja de imitar para resguardarse bajo la sombra de sus predecesores y lo hace para superarlos, para *emularlos*. La narración del mito se funda en esta idea de emulación como construcción colectiva del conocimiento narrativo.

Lo que importa cuando decimos que la narrativa transmedial se compone de ciclos narrativos autónomos no es sólo su observación formal, sino que esta configuración libera a la creación artística de todo prejuicio de autoridad, y eso es algo que podemos aprender del mito clásico. Los mitos clásicos son series narrativas construidas no por una persona o un conjunto de “autores” reconocidos como tales, como Tolkien, Stephen King o los creadores emblemáticos de los superhéroes de Marvel Comics, sino por una inteligencia colectiva que transmite sus narraciones populares no solamente de un autor a otro, sino de generación en generación y, además, en ese entonces, mediante la tradición oral. En tales circunstancias, por supuesto, la interdependencia entre autor y obra que inunda nuestra percepción capitalista sobre la creación artística no tiene ningún sentido, de ahí que una de las consecuencias notables de las lógicas transmediales, de ese espíritu mítico ancestral que habita en ellas, sea la destrucción de la propiedad intelectual.

Como discute Walter Benjamin en su ensayo, *El narrador* (2016), el objeto más propio de una narración –en este contexto antiguo, por lo menos– no es el producto intelectual de un autor que se materializa y muere en las páginas del libro impreso, sino la comunicación viva de una experiencia. Dice Benjamin, “el narrador toma lo que narra de la experiencia; [de] la suya propia o la referida. Y la convierte a su vez en experiencia de aquellos que escuchan su historia” (56). En este sentido, como se ha dicho ya en otros lugares, Homero no es más que una palabra que hoy usamos para referirnos a los narradores anónimos de *La Iliada* y *La Odisea*, y la forma compositiva del mito es, podríamos decir, la *imitatio* de una cultura: la apropiación de una historia que es contada y alterada una y otra vez durante generaciones, de modo

que en su *transcurso*, en su proceso de *transformación*, los motivos individuales comienzan a revelar rasgos comunes de la psique de los pueblos, *el modo en que ese clan, tribu, aldea o nación concibe su propia relación con el cosmos*. He aquí la condición trascendental del mito clásico, y que, si no me equivoco, constituye también el proyecto más general de la narración transmedial, cuya comunidad no se configura ya según limitaciones geográficas, sino a partir de las condiciones de lo que Marshall McLuhan llamó la “aldea global”.<sup>4</sup> Si no es así en todos los casos, por lo menos puedo decir que hacia esa posibilidad apuntan tanto la mitología de *The Matrix* de la que Jenkins se ocupa,<sup>5</sup> como el mito transmedial lovecraftiano que aquí analizamos nosotros, pues la influencia cultural de ambos proyectos en la conformación de nuestro imaginario colectivo no tiene nada que ver con el poder individual de sus primeros creadores o creaciones. Esto es algo que subraya Jenkins en su libro, sino con la forma en que su mitología se construye y desarrolla colectivamente; como en los tiempos de los clásicos, podríamos añadir.

Por otro lado, resta decir que el principio de emulación colectiva quizás sea el más antiguo del arte, pues, dicho de un modo, es básicamente la lógica que ha permitido la evolución del lenguaje humano en general desde el Paleolítico superior y, en los términos que aquí estamos planteando, es un factor clave que determina la función del mito en la antigüedad; porque el estudio del mito no es sino otra forma de

4 Según el teórico de medios, “los descubrimientos electromagnéticos [y especialmente la información automática] han recreado el ‘campo’ simultáneo en todos los asuntos humanos de modo que la familia humana [lo que aquí llamamos ‘comunidad’] existe ahora bajo las condiciones de una ‘aldea global’. Vivimos en un espacio único constreñido que resuena con tambores tribales. Así, [todos los modos de consciencia primitiva] son hoy tan banales como la preocupación decimonónica por el ‘progreso’” (McLuhan, 1962: 31).

5 Es cierto que las cuestiones de las comunidades participativas y el paradigma de la convergencia de los medios, que es lo que le preocupa más a Jenkins, son cosas que parecen estar fuera del proyecto propiamente narrativo de *The Matrix*. Sin embargo, su elección del caso de estudio no me parece de ningún modo gratuita ni arbitraria. El folclor de la mitología en cuestión proyecta una nueva relación con el mundo a partir del motivo de la rebelión de las máquinas, que es clásico de la ciencia ficción, y los diferentes puntos de acceso de la franquicia nos ofrecen una perspectiva particular para pensar filosóficamente ese conflicto que domina por completo nuestra vida mediada por la tecnología informática, siendo esta última lo que permite la convergencia mediática en primer lugar. En este sentido, las preguntas míticas esenciales que plantea *The Matrix* funcionan en el libro de Jenkins como una alegoría de su propio argumento.



plantear el problema arcano del origen del lenguaje. Ernst Cassirer se ocupó con gran elocuencia de señalarlo en *Mito y lenguaje*, donde escribió que “la diferencia entre los diversos lenguajes no es una cuestión de sonidos y signos distintos, sino de diferentes concepciones del mundo” (1973: 40). Esta idea medular del libro de Cassirer, que apunta en la misma dirección que el ensayo de Benjamin sobre la traducción que mencionamos atrás, pone el problema del origen del lenguaje en el mismo plano que la ideación mítica, pues ambas formas de pensar –el interdicto lingüístico primordial que distorsiona las visiones del mundo de las distintas culturas y la intensidad enceguedora de la revelación mítica– poseen el mismo cariz histórico que se resiste a la forma universalista y positivista del pensamiento lógico que se le ha querido imponer al estudio del lenguaje, ignorando que las fantasías de los mitos han sido siempre los intermediarios heurísticos que nos acercan al mundo *en* el lenguaje, en primer lugar.

Otro mitólogo experto y sin duda uno de los más importantes del siglo XX, Joseph Campbell, plantea la cuestión más o menos en los mismos términos:

El mito es la entrada secreta por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten sobre las manifestaciones culturales humanas. Las religiones, las filosofías, las artes, las formas sociales del hombre primitivo e histórico, los primeros descubrimientos científicos y tecnológicos, las propias visiones que atormentan el sueño, emanan del fundamental anillo mágico del mito. (1972: 11)

Las tesis de Campbell sobre el mito clásico refuerzan en lo general nuestra propia caracterización y nos proporcionan una especie de marco o modelo que nos servirá de tribunal para hacer comparecer a la técnica contemporánea de la narración transmedial, de manera que nos permita entender hasta qué punto o en qué sentido la proliferación transmedial del mito lovecraftiano, como dechado de dicha técnica, cumple con las condiciones del mito clásico, se aleja de ellas, o bien, las cuestiona y las transforma.

De acuerdo con Campbell, el sentido esencial de la relación humano-cosmos del pensamiento mitológico que hemos señalado ha cumplido históricamente cuatro funciones que justifican el viaje del

héroe como el arquetipo central del mito: la primera es una *función mística*, que revela la esencia divina del ser humano, que “evoca en el individuo un sentido gratificante y positivo de asombro ante el misterio monstruoso que es la existencia”; la segunda es una *función cosmológica*, pues proyecta una imagen lógica del universo, una imagen “que mantendrá y producirá esta experiencia de asombro [...] místico, y explicará todo con lo que estamos en contacto en el universo a nuestro alrededor”; la tercera es una *función sociológica* que instaure y preserve cierto orden moral, “un conjunto compartido de bienes y males, propiedades o impropiedades, de los cuales depende nuestra propia unidad social para su existencia”; y, finalmente, una cuarta *función pedagógica*, la más importante para Campbell, que se refiere al despertar de la consciencia del narratario mediante su asimilación del viaje del héroe. “El mito debe llevar al individuo a través de las etapas de su vida, desde el nacimiento, la madurez, la senilidad, y hasta la muerte” de acuerdo con los principios metafísico, cosmológico y social anteriores (Campbell, 2004: 6-9). Estas cuatro funciones representan los ámbitos de la vida humana que la dotan de toda su complejidad, y Campbell afirma que el mito clásico ha tocado las fibras más sensibles de cada uno de ellos... por lo menos hasta la Ilustración.

*Mitología creativa* (1992) es el título que distingue el cuarto y último volumen de la imponente obra magna de Joseph Campbell, *Las máscaras de Dios*, escrita entre 1959 y 1968. En él, el autor aborda el problema de los drásticos cambios de las cuatro funciones del mito que exigen las sociedades modernas, en comparación con el rol que desempeñaban en las culturas antiguas. A partir de la Ilustración, el mito clásico, sobre todo si es asociado a la lectura dogmática impuesta por las religiones, pasó a ser la forma más terrible de la “inmadurez de la humanidad”, para plantearlo en las palabras de Kant. La propuesta de Campbell es adoptar una actitud creativa ante los problemas ideológicos derivados del enfrentamiento entre los dogmas religiosos tradicionales que permanecen en los mitos y las nuevas formas de organización social con las que ellos entran en pugna. Siguiendo su línea de pensamiento, son en especial dos las funciones que se ponen en crisis a partir de la soberanía de la razón ilustrada, cuyo principal paradigma será el de la ciencia, pues,

[...] como hemos visto, la ciencia no sólo ha acabado con la pretensión de la Iglesia y su dogma de representar la segunda de [las cuatro funciones del mito], la cosmológica [tanto a nivel microcósmico como macrocósmico], sino que el orden social que antaño se consideraba legitimado por la Escritura también ha desaparecido. Incluso su horizonte social ha desaparecido. (Campbell, 1992: 696)

Para Campbell, entonces, las funciones cosmológica y sociológica del mito han perdido su efectividad en la modernidad; por lo tanto, su proyecto de rescate se centra en la preservación de los valores místico y pedagógico restantes del mito pues, a su juicio, estos dos todavía juegan un papel importante como afirmación de lo humano en la comprensión cósmica de las culturas contemporáneas (2004: 10). El gran giro contemporáneo que presenta a nuestro juicio la narración transmedial en términos mitológicos, sin embargo, constituye más bien una total inversión de las cuatro funciones en su particularidad, es decir, en el significado que tienen estos nuevos mitos para la experiencia individual en los cuatro ámbitos de Campbell como formas de revelación de nuestro lugar en el cosmos. La mitología de *The Matrix* sanciona la fuerza de esta inversión postulando el sentido de la existencia de la humanidad idéntico al de un virus (natural y digital). En el caso particular de la experiencia del lector, del espectador y del jugador de mundos lovecraftianos, esta inversión mítica tiene nombre y apellido: el *terror cósmico*.

### El terror cósmico como inversión del mito clásico

Antes de ocuparnos de señalar algunas de las estrategias de representación del terror cósmico que han conseguido una expansión más significativa de su experiencia desde la especificidad de sus medios, es decir, antes de centrarnos en el despliegue transmedial de los principios mitológicos del terror cósmico, nos puede ser muy útil contrastar la concepción mitológica que se pretende proyectar desde sus propios fundamentos –de acuerdo con las ideas ascendientes de Lovecraft– con la concepción clásica del mito según Campbell, para comparar sus presupuestos generales. Al recurrir a Lovecraft en busca de los

fundamentos del terror cósmico, no pretendemos concederle una autoridad contra la que aquí estamos trabajando; como hemos dicho, ni él mismo procuraba consistencia. Sus explicaciones son valiosas porque exponen el ideal del terror cósmico en los términos de una tarea que trasciende no solamente las normas arbitrarias impuestas por los autores, sino cualquier determinación estilística.

Para poner a estos dos autores en una mayor igualdad de circunstancias, un primer ajuste al planteamiento de estas funciones me parece útil –si no necesario– para manejar sus significados en un canal más estrictamente filosófico que la terminología antropológica que usa Campbell. Sugerimos, entonces, repensar la función mística como función metafísica; la cosmológica como función estética; la sociológica como función política; y la pedagógica como función psicológica. Si no son conceptos del todo equivalentes, es porque lo que me interesa en este ajuste es reorganizar el esquema de un modo más horizontal, de modo que nos permita presentar las cuatro distintas categorías como potencias más niveladas y generales. Dicho esto, entremos, pues, en materia.

Más allá de cualquier prescripción estilística, el *weird tale* –como se le conoce al tipo de relato que tematiza el concepto del terror cósmico– se basa en la intención de transmitir a sus narratarios la experiencia de lo desconocido como su valor más profundo y elemental. La esencia de este concepto es su negatividad, y esto es importante por la forma radical en que trastoca el significado de revelación existencial del mito clásico que pone al ser humano como centro transpersonal del cosmos. El carácter negativo del terror cósmico se opone a esa forma de conocimiento holístico y redentor que conquista el arquetipo mesiánico del héroe durante su viaje. La narración que cuenta historias de terror cósmico, por lo tanto, niega de forma categórica cualquier resultado de iluminación o trascendencia, y revela la imposibilidad absoluta del entendimiento humano para acercarse a la verdad cósmica. Sus protagonistas se enfrentan a las fuerzas de lo desconocido a través de dos fuentes principales. La primera consiste en formas de vida primigenias y extraterrestres, conjuradas y concebidas más o menos como un panteón que contempla distintas categorías de divinidad según se establece en el famoso *Necronomicón*, un libro ficcional de hechicería que contiene formas de nombrar las verdades

cósmicas, y dominar en cierta medida su poder. A los dioses más poderosos y más importantes se les conoce como Dioses Exteriores, y habitan en planos de existencia inescrutables, de los cuales se van derivando otras figuras divinas menores y cada vez menos abstractas. La otra fuente es la Tierra del Sueño, que en la obra de Lovecraft se presenta como un espacio de la experiencia humana que refleja nuestro universo con diferencias importantes, y que, si bien es inaccesible para nuestra inteligencia, puede revelarnos destellos de verdades profundas a través de los sueños. Aunque hay personajes, como Randolph Carter, que son considerados soñadores experimentados capaces de explorar las tierras del sueño con mucho mayor control que nuestras propias experiencias oníricas más comunes, la consciencia humana en estos relatos se muestra siempre incompetente.

De la participación de una gran comunidad de creadores en estas dos vertientes surge un espacio narrativo en constante crecimiento que hoy agrupamos bajo dos grandes categorías temáticas del terror cósmico, interconectadas una con la otra: los *Mitos de Cthulhu* y el *Círculo del Sueño*. Y de sus motivos y características más prominentes los creadores modelan su propia imagen de lo desconocido, según veremos en cada uno de nuestros ejemplos, como la frontera infinita de las limitaciones humanas.

En contraste con todo esto, de acuerdo con Campbell, el propósito último del arquetipo del viaje del héroe es la revelación de que “ambos, el héroe y su dios último, el que busca y el que es encontrado, se comprenden como el interior y el exterior de un solo misterio que se refleja a sí mismo como un espejo, idéntico al misterio del mundo visible. La gran proeza del héroe supremo es llegar al conocimiento de esta unidad en la multiplicidad y luego darla a conocer” (1972: 44). Dentro del horizonte narrativo de la mitología lovecraftiana, entendemos que la revelación de la verdad cósmica resulta en un conocimiento imposible de domesticar para las facultades mentales humanas y, por tanto, su experiencia no nos conduce al camino de la iluminación, sino al de la locura. Así, la imposibilidad de comprensión que designa la esfera cósmica de lo desconocido se opone frontalmente al ideal de iluminación que representan las conquistas del héroe clásico.

Sospecho que la interpretación mística del mito que privilegia Campbell está anclada en ese humanismo renacentista que se basa en

la fe ciega en un universo ordenado, que integra la filosofía clásica<sup>6</sup> al relato judeocristiano en un solo mito, cuyas formas paradigmática y canónica las encarnan, respectivamente, Prometeo y Jesucristo –o Buda, si se piensa en la tradición oriental–. Como hemos visto, Campbell pone al modelo científico y a la Ilustración como destructores parciales del conocimiento mitológico; sin embargo, las historias de terror cósmico nos proponen considerar la idea alternativa de que la confianza absurda de la fe religiosa en un principio de ordenamiento divino, basado en la relación isomorfa entre Dios y el ser humano, no ha hecho más que cambiar de máscara y presentarse en la modernidad como la fe, tan ciega como la primera, en el progreso científico.

La aproximación lovecraftiana sostiene que de ninguna manera se puede pensar en la experiencia mitológica primordial de forma positiva, pues no fue sino mediante prácticas de persecución, violencia y dominación que esta concepción humanista del mito se volvió hegemónica, relegando a la categoría de barbarie las actitudes de reserva, respeto, veneración y miedo de los paganos ante las fuerzas desconocidas del cosmos y la naturaleza. Así, puede verse que la legitimidad del terror cósmico como ejercicio artístico descansa sobre todo en su capacidad única para transmitir a sus participantes modernos la intensidad de esta misma clase de experiencia primitiva, una disposición de la consciencia afín a los tiempos más remotos de la humanidad en donde nuestra existencia no tenía ningún sentido trascendente, positivo, ni gratificante. En ello podría condensarse el reclamo que hace el legado mitológico de Lovecraft al mundo moderno. Él dice:

Lo desconocido, entendido como lo impredecible, se convirtió para nuestros ancestros en una fuente terrible y omnipotente de dones y calamidades vertidos sobre la humanidad por razones crípticas y totalmente extraterrestres, y así claramente pertenecientes a esferas de existencia de las que no sabemos nada y de las que no formamos parte. (1973: 13)

6 Aunque en la antigua Grecia los sofistas consideraban al mito como un ejercicio intelectual valioso, ya en el *Fedro* de Platón, Sócrates consideraba la investigación mitológica como la persecución de una sabiduría inútil o “campesina”, en tanto ni siquiera se sentía capaz de saber si él mismo era más o menos monstruoso o divino que las creaturas de los mitos. La espiritualidad onírica o la violencia de la naturaleza eran para el filósofo clásico motivos vulgares de reflexión, pero ese hecho no debe oscurecer que esa sabiduría mitológica primitiva tenía una importantísima influencia, justamente, en las vidas de las personas comunes.

Se trata, en el fondo, de una actitud propia del escepticismo posmoderno. Los personajes de proporciones divinas que aparecen en los relatos de Lovecraft, así como en las transfiguraciones transmediales correspondientes a esos seres, no son tanto dioses como fuerzas que actúan en planos de existencia que escapan al entendimiento humano, más allá de toda lógica, más allá del bien y del mal, más allá de los sentidos y de la experiencia humana del espacio y del tiempo; si se les imagina como dioses es porque es el concepto más mundano que se acerca a definirlos, pero su sentido más profundo es justamente la imposibilidad de captarlos en una estructura o una descripción. En este sentido, los “dioses” lovecraftianos son alegorías que se acercan más a las imágenes poéticas que a los dioses religiosos. El espacio de intersección entre poesía y religión donde habitan estas figuras se define por las condiciones antiguas del discurso mitológico, pues lo que ellas designan, tanto en su existencia como en su despliegue narrativo, no significa otra cosa que las terribles limitaciones del lenguaje humano –que son, en efecto, las limitaciones de nuestro entendimiento– en comparación con las posibilidades cósmicas de la experiencia. Su cercanía a la poesía deriva, además, de la común construcción alegórica de sus elementos sustanciales, cuyo propósito reside en el afán utópico de toda forma de traducción: la representación de lo irrepresentable, de eso que designan en común todas las lenguas y que se halla más allá de ellas, en las posibilidades de un concepto de experiencia que excede los límites de la causalidad natural que Kant había establecido en el marco de la física newtoniana.<sup>7</sup> Para efectos de tal representación, en cada técnica, el *weird tale* va en busca de un instante utópico de revelación, allende los límites de su lenguaje. En las semillas de los textos lovecraftianos, quizás ningún pasaje sancione mejor esta convicción del pensamiento mitológico que el muy citado párrafo inicial de “The Call of Chtulhu”:

7 Esta es una crítica fundamental a la filosofía kantiana que define una de las condiciones de la filosofía contemporánea. Uno de los textos fundamentales que la exponen es “Sobre el programa de una filosofía venidera” (2007), de Walter Benjamin. Si bien las coordenadas de esta crítica son de carácter lógico y ontológico, principalmente (como en el caso de la crítica que hace Hegel), Benjamin hace énfasis en una coordenada ética tan importante como las otras dos, y que está más cerca de la perspectiva estética que aquí más nos interesa.

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live in a placid island of ignorance, in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have inhere harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age. (2018: 16)

El terror cósmico transforma el concepto iluminista del mito clásico en un esquema negativo y primitivo que apunta hacia una imagen vaga, onírica, de lo desconocido, tal como exigen las premisas elementales que asume todo proyecto narrativo inspirado por Lovecraft. Por supuesto, la crítica al iluminismo no es de ningún modo un producto de su imaginación. Nadie pone en duda que toda la invención artística del soñador de Providence se inscribe en la ya para entonces centenaria<sup>8</sup> tradición gótica y, en un plano epistemológico, en el cambio de estatuto del conocimiento que Paul Ricoeur adjudica a lo que él llama “la escuela de la sospecha”, encabezada por las figuras de Nietzsche, Marx y Freud (Ricoeur, 1990: 32). Sin embargo, hay por lo menos dos características del *weird tale* por las que se distingue de la forma gótica y de otros modernismos, y que son fundamentales para nuestro análisis: primero, que la forma ortodoxa del relato gótico no es especialmente una forma mitológica, sino que suele hallarse cómodamente en los aposentos cerrados de la novela, apoteosis de la modernidad. Y segundo, que a pesar de su oposición al positivismo iluminista de la ciencia, los horrores que presenta la novela gótica son producidos y explicados finalmente por causas naturales o, dicho en clave marxista, por las fuerzas materiales de producción.

Después de esta breve exposición general, podríamos ahora glosar rápidamente algunos cambios que registran las funciones señaladas por Joseph Campbell bajo la perspectiva de esta inversión retórica. Como podrá verse, los efectos de cada una de las cuatro funciones se manifiestan en las mismas coordenadas metafísica, estética, política y psicológica que observa Campbell, por lo cual podemos

8 Debe recordarse que la convención establece que *El Castillo de Otranto*, de Horace Walpole, escrito en 1764, sea considerada la obra paradigmática del modo gótico. *Cfr.* Botting, 2005.



decir que el fundamento clásico del mito, entendido como la concepción que tiene una cultura de su relación con el cosmos, se mantiene intacta en el mito lovecraftiano; lo que se invierte es el resultado de esa concepción, el significado para la vida humana que nos transmiten sus historias.

1) *La función metafísica: esencia divina versus esencia limitada de lo humano.* La experiencia del terror cósmico sin duda busca lo sublime; como en el mito clásico, se trata de una experiencia de fascinación ante la magnificencia del cosmos, pero se trata de un asombro que produce pavor y miseria, no gratitud ni júbilo. En el mito clásico, el narratorio se regocija al descubrir una sabiduría que se basa en el principio de que “las fuerzas divinas buscadas y peligrosamente ganadas han estado siempre dentro del corazón del héroe”; principio que lo representa a él y a toda la humanidad (Campbell, 1972: 43). En el mito lovecraftiano, en cambio, las fuerzas cósmicas se persiguen pero resulta imposible conquistarlas, pues son totalmente ajenas a los horizontes humanos, indescifrables para la parvedad de su entendimiento. Hay un sentido de revelación en los descubrimientos del protagonista, pero lo único que encuentra son las fronteras de sus limitaciones mortales, que no hay ninguna esencia divina en su interior que lo transfigure en un símbolo de la divinidad creadora o de la infinitud del tiempo y el espacio.

2) *La función estética: imagen lógica versus imagen poética del cosmos.* En este plano la experiencia de lo desconocido indica que ni la ciencia ni la experiencia religiosa o mística han clausurado los límites de la experiencia cósmica, porque “a pesar de que el área de lo desconocido se ha ido contrayendo durante miles de años, una infinita reserva de misterios todavía inunda la mayor parte del universo [...]. Más que eso, hay de hecho una fijación psicológica de los viejos instintos en nuestro tejido nervioso que los haría operar en la oscuridad incluso cuando la mente consciente sea privada de todas sus fuentes de maravilla” (Lovecraft, 1973: 5). La producción narrativa del terror cósmico, por lo tanto, no ofrece una imagen ordenada del cosmos en la que el ser humano pueda encontrar su lugar, sino que acude a las imágenes mitológicas con el espíritu de los poetas: para sembrar la duda en nosotros, revelando nuestras limitaciones, manifestando la imposibilidad constitutiva de su tarea narrativa.

3) *La función política: ordenamiento moral versus indiferencia ante los dramas humanos.* El héroe clásico asume un compromiso ético más elevado que lo lleva a separarse de su comunidad, superar sus pruebas y “volver a nosotros, transfigurado, y enseñar las lecciones que ha aprendido sobre la renovación de la vida” (1972: 26). En cambio, Lovecraft afirma que un *weird tale* “cuya intención sea enseñar o producir un efecto social, o una en la que los horrores sean finalmente explicados por medios naturales, no es una historia genuina de terror cósmico” (1973: 16). Las aventuras de los protagonistas de las historias de terror cósmico terminan siempre frustradas, y son producto casi siempre de su imprudencia, de haberse interesado en fuerzas más allá de su comprensión, por avaricia, por curiosidad, por la melancolía de haber olvidado un sueño que les ofreció un instante ya perdido de revelación. Pero acaso lo más devastador de su fracaso sea que, por más miserable que haya hecho su existencia, en el fondo es consciente de que el drama de su vida, así como los de toda la humanidad, son absolutamente insignificantes en el movimiento de las esferas cósmicas que ha logrado entrever oníricamente, pues percibe en ellas un sentido que opera más allá de las categorías del bien y del mal que es en donde se instala la verdadera experiencia del terror.

4) *La función psicológica: iluminación versus locura.* La función de las figuras de Buda y Cristo, en tanto héroes arquetípicos, consiste en elevar sus pensamientos a un plano superior de consciencia y, a partir de ese conocimiento, mostrar a la humanidad el camino de la verdad. Esta enseñanza, si bien representada de forma aforística y críptica, se pretende transmitir al creyente, quien busca en su interpretación el camino de la iluminación. Por el contrario, en el *weird tale*, la verdad cósmica permanece como un tesoro inaccesible que lleva a sus protagonistas de la obsesión a la locura. El conocimiento cósmico no es asimilable, mucho menos transferible. Si el conocimiento místico ofrece al hombre religioso una esperanza de salvación más allá de sus padecimientos mundanos, la experiencia pavorosa y abismal de lo desconocido sumerge al hombre ateo en la condición más abyecta e insoportable de su consciencia.

Además de seguir en la obra de Lovecraft para representar el ámbito literario, expondremos a continuación las técnicas para expandir la experiencia del terror cósmico que se emplean, en el caso del cine, en

la llamada *Trilogía del Apocalipsis* (1982-1994), de John Carpenter; y en *Bloodborne* (2015), de Hidetaka Miyazaki, en el del videojuego. Hay que decir que son también muy interesantes y enriquecedoras las extrapolaciones transmediales de la mitología lovecraftiana en otros medios, como los doce números de *Providence* (2015-2017), saga de cómics escrita por Alan Moore y dibujada por Jacen Burrows, o juegos de mesa como *Cthulhu Wars* (2015), de Sandy Petersen que, dada la extensión ya en los límites razonables de este texto, nos hemos visto obligados a proyectarlos en la promesa de otro trabajo.

### Despliegue transmedial de la mitología del terror cósmico

Si, como ya sabemos, el terror cósmico se funda en la experiencia de lo desconocido y aspira a transmitir los valores negativos de representación que hemos explorado, debe quedarnos claro que ese carácter negativo no es de ninguna manera un asunto meramente ideológico, circunscrito en el nivel de los contenidos, sino que ante todo implica una compleja meditación artística y discursiva que descansa principalmente en el despliegue estético de la técnica. Es en este punto en donde suele errar la mayoría de las adaptaciones fallidas de la obra de Lovecraft, al quedarse en la superficie de sus contenidos y despreciar la función primordial de la prosa del escritor, a la que consideran pomposa, arcaica y carente de las sutilezas urbanas de la literatura moderna. Pero me parece que este juicio apresurado pasa por alto la vocación del *weird tale* de crear atmósferas, que es en lo que se destacan, tanto el mismo Lovecraft, como otros escritores emblemáticos de los *Mitos de Cthulhu* y del *Círculo del Sueño*, como Clark Ashton Smith, Alan Moore o Lin Carter. Así lo declara Lovecraft en sus propias intenciones: “La atmósfera es lo único importante, porque el criterio final de autenticidad no es el machihembrado de una trama, sino la creación de una sensación particular. [...] Entre más completa y unificada una historia transmita esta atmósfera, mejor será como obra de arte en el medio dado” (1973: 16). En los fragmentos de mayor fluidez y densidad atmosférica de su escritura, ese principio narrativo

que persigue Lovecraft roza en su configuración mítica con la indeterminación más propia de la poesía.

Y es que la negatividad que define el concepto narrativo y mitológico de lo desconocido, decíamos, exige plena consciencia de la dificultad semiótica de representar lo irrepresentable, pues, de otro modo, la literalidad y transparencia de la ejecución traicionaría la profundidad de su intención narrativa. La opacidad que exige la ejecución de todo *weird tale* es una forma de demostrar el rol crucial de lo transmedial como nueva ideación mítica. En la cita anterior consta que Lovecraft entiende que la transmisión de atmósferas es una posibilidad distinta de cada medio o, en otras palabras, que el terror cósmico no es un problema específico de la literatura. Entendemos, entonces, que la dificultad de tal representación pone a los participantes de cada medio en situaciones límite diferentes.

De ahí que el ámbito de la transmedialidad no pueda verse en esta escena como un mero soporte multidimensional arbitrario donde se multiplican las historias de terror cósmico en cualquier dirección; al contrario, la propia evolución de los medios respecto al modo en que cada uno de ellos crea sus propios lazos de comunidad, esto es, la forma en que cada medio comparte experiencias, marca una doble tendencia en la cual me parece que podríamos situar al cine y a la literatura en sus extremos opuestos, y de la que el videojuego ofrece la presentación más equilibrada: primero, hacia la descentralización de la experiencia y, a la vez, hacia la dificultad de representar lo desconocido. Es otra vez Marshall McLuhan quien nos ofrece las primeras categorías para referirnos a esa doble tendencia. De acuerdo con su vocabulario, la literatura estaría en el polo al que el teórico canadiense se refiere como “medios fríos”, porque, igual que el medio del habla, es “de baja definición por lo poco que da y por lo mucho que debe completar el oyente. Un medio caliente [como el cine], en cambio, no deja que su público lo complete tanto” (McLuhan, 1996: 43). Por su parte, veremos que la naturaleza híbrida e interactiva del videojuego le permite habitar los dos extremos simultáneamente. Veamos cada uno en su aplicación específica.

En la experiencia subjetiva, solitaria y narcisista de la lectura, priva la voz del lector, si acaso se manifiesta ahí un sentido de otredad, su influencia es quizás más vaga y tenue que en otros medios.

Desde la perspectiva cultural del mito, la principal limitación de los medios literarios es, entonces, la precariedad de sus lazos comunitarios, la remota posibilidad de que la lectura se viva como experiencia compartida. Pero al mismo tiempo y por las mismas circunstancias de su pobreza, se potencia la indeterminación atmosférica de sus imágenes poéticas, pues su resolución, hecha a base de palabras, es sumamente baja, y ofrece/exige al lector una participación mayor que la que se espera de él en otros medios. Vemos, así, que este rasgo del medio literario es ahora menos una limitación que una ventaja para el escritor cuya tarea es producir imágenes de terror cósmico. A cambio del aislamiento introspectivo que aleja a la literatura de la experiencia compartida de la narración mítica, la escueta densidad de información que porta la palabra le permite presentar un concepto narrativo profundamente abstracto y ambiguo, cualidades que se resisten a toda determinación textual de la experiencia, y es esto último lo que arruina la representación de lo desconocido.

Es esta potencial indeterminación del lenguaje literario lo que resulta intraducible y, por lo tanto, lo más valioso en términos de transmedialidad de los relatos de Lovecraft, cuya expresión límite la podemos encontrar en la impropiedad lingüística de los nombres de los Dioses Exteriores y los espacios que habitan. Por ejemplo, en “The Dreamquest of Unknown Kadath” (2018), Lovecraft describe así el momento en el que Randolph Carter, montado en un pájaro sobrenatural, atravesó en sueños el espacio hasta el reino de Azathoth:

[...] leaving behind the stars and the realms of matter, and darting meteor-like through stark fromlesness toward those inconceivable, unlighted chambers beyond Time wherein black Azathoth gnaws shapeless and ravenous amidst the muffled, maddening beat of vile drums and the thin, monotonous whine of accursed flutes. (167)

En suma, diremos que la absoluta centralidad de la experiencia literaria, limitación técnica del medio, repercute negativamente en la configuración colectiva de los mitos, pues el soliloquio que el lector pone en acto, normalmente en silencio y para sí mismo, hace mucho más difícil –si no imposible– que su experiencia sea compartida con alguien más. Por otro lado, su baja resolución produce con mayor

intensidad que cualquier otro medio la indeterminación poética propia de la imagen del terror cósmico.

En el cine, en cambio, se impone al trabajo del espectador una determinada consciencia creadora, más exhibicionista y mucho más invasiva que en la literatura, en tanto fija, mediante íconos o metáforas audiovisuales, formas concretas de iluminación, de encuadre, de tiempo de exposición, etcétera, componentes que la literatura había dejado en manos de la imaginación del lector y en la interpretación dramática de su lectura. Dado que el comportamiento sustancial del cine es más bien revelar que ocultar las cosas, es el espacio donde resulta más difícil proyectar la imagen secreta de lo desconocido. Sin embargo, a diferencia del lector, esa presencia abrumadora de lo fílmico que por un lado parece determinarlo casi todo, por otro hace que el espectador ya no sienta que habita sólo en su experiencia, sino que la comparte –le guste o no– con la interpretación dramática de los actores, con los conceptos del diseño de producción, con la idea general de dirección, incluso con las reacciones de la gente que asiste junto con él o ella a la sala de cine. Siente que las imágenes ya no le pertenecen, sino que su propia experiencia es parte de una comunidad.

Si bien la característica mostrativa que define lo cinematográfico se opone diametralmente a la apertura inescrutable del terror cósmico, obras fílmicas como la *Trilogía del Apocalipsis* asumen esa misma imposibilidad como su interés artístico, una retórica de la imagen fílmica que, igual que la prosa lovecraftiana, busca explorar y desbordar los límites de su propio discurso, en este caso, mediante tres estrategias que podemos distinguir con claridad en las tres partes de la trilogía, a saber, la no-mostración cinematográfica en *The Thing*, el proceso de transposición en *Prince of Darkness*, y la metaficción intermedial en *In the Mouth of Madness*.

*The Thing* (1982), la primera obra de la trilogía de Carpenter, a primera vista parece ser una adaptación muy libre de *At the Mountains of Madness*, de Lovecraft; sin embargo, en realidad sus referencias más inmediatas son la novela corta *Who goes there?* (John W. Campbell, 1938) y *The Thing from Another World* (Christian Nyby y Howard Hawks, 1951). No obstante, *The Thing* plantea un escenario similar a la novela de Lovecraft: una exploración científica en la Antártida que escapa del control del equipo cuando descubren por accidente

vestigios de vida inteligente extraterrestre que habían estado sepultados en el hielo durante cientos de miles de años. Después de la profanación de los recintos, obligada por la curiosidad científica de los protagonistas, en el relato de Lovecraft, los exploradores se van internando en espacios cada vez más profundos de las grutas heladas, donde terminan descubriendo los horrores de esas formas de vida, cuya existencia, de no ser por ellos, la humanidad permanecería ignorando felizmente. Con un estilo seco y descriptivo, William Dyer, geólogo y profesor de la ficticia Universidad de Miskatonic de la igual fantástica ciudad de Arkham –espacios que en muchos de los relatos aparecerán como nodos de la constelación mitológica lovecraftiana–, manifiesta en pasajes como el siguiente la imposibilidad de referirse siquiera con palabras a la terrible realidad de su experiencia:

Our sensations of tense expectancy as we prepared to round the crest and peer out over an untrodden world can hardly be described on paper [...] The touch of evil mystery in these barrier mountains, and in the beckoning sea of opalescent sky glimpsed betwixt their summits, was a highly subtle and attenuated matter not to be explained in literal words. Rather was it an affair of vague psychological symbolism and æsthetic association —a thing mixed up with exotic poetry and paintings, and with archaic myths lurking in shunned and forbidden volumes. Even the wind's burden held a peculiar strain of conscious malignity; and for a second it seemed that the composite sound included a bizarre musical whistling or piping over a wide range as the blast swept in and out of the omnipresent and resonant cave mouths. There was a cloudy note of reminiscent repulsion in this sound, as complex and unplaceable as any of the other dark impressions. (2018: 495)

Es evidente la dificultad que implica sólo imaginar cómo podría transmitirse una atmósfera como esta por cualquier otro medio, en especial por uno tan extrovertido como el cine, que cobra en dólares cada capricho de la imaginación. Más aún, si la novela alude a una sensación como “not to be explained in literal words”, ¿qué puede hacer el cine con una idea como esta para escapar del ámbito de lo literario? Conocedor tanto de las exigencias retóricas del terror cósmico como de su propio oficio de cineasta, parece que Carpenter entiende muy bien su predicamento, y lo primero que hace es renunciar a tratar su tema desde las proporciones colosales y exuberantes tan frecuentes en

los pasajes lovecraftianos. La historia misma es tan distinta que, más que reemplazar a la de Lovecraft, se abre a la posibilidad de convivir con ella, aportando una perspectiva adicional a la profusión imaginativa de la descripción literaria, a saber, una sensación minimalista de claustrofobia que sólo puede crear el cine: el espectador percibe poco a poco cómo los personajes se van viendo acorralados por un misterio que los supera por completo, y cada fracaso y cada muerte los va haciendo perder las esperanzas. Pero quizás el ajuste más inteligente que ha hecho aquí Carpenter sea que resuelve las figuras monstruosas e impresentables que crea Lovecraft mediante un comportamiento parasitario de la entidad extraterrestre, apoderándose de los cuerpos y las mentes de los protagonistas uno a uno. Lo que vemos en la pantalla no es, entonces, la forma original de la creatura, si es que la tiene, sino configuraciones arbitrarias o deformadas, productos de una fusión fallida o incompleta de la entidad con los perros y humanos que integran el equipo de exploración (figura 1). Además, si no vemos nunca al ser cósmico como realmente es, tampoco podemos saber cuáles son sus intenciones, pues las palabras que ofrecen los personajes después de haber sido poseídos no expresan nunca nada coherente, sino que su pensamiento se va volviendo cada vez más errático e indescifrable.

Carpenter nos presenta, así, una experiencia de naturaleza cósmica traducida en un problema específicamente cinematográfico: si en Lovecraft la imposibilidad de realización de sus imágenes aparece en predicados de inefabilidad, en *The Thing*, la condición inescrutable tanto de la forma como de la intención de la creatura está inscrita en imposibilidades técnicas de la mostración fílmica. El dogma de que el cine no puede no-mostrar y seguir siendo cine parece ponerse a prueba en *The Thing*. Esta reflexión, centrada por entero en la especificidad del medio fílmico, es de carácter transmedial porque deja de lado criterios como la fidelidad o la justicia tan ceñidos a la técnica de la adaptación porque son inoperantes desde el momento en que se trata de otra historia, que plantea desafíos distintos, de tal forma que la dualidad que surge de estas dos obras, una literaria y otra cinematográfica, no las confronta como en la adaptación, sino que las integra en una sola función mitológica, como dos variaciones de un mismo tema. Hay, pues, un sentido de hermandad en los modos de designar, “amoro”, diría Benjamin, entre las obras, entre lo que hace una historia y



lo que hace la otra. Tampoco es pertinente preguntarnos si la película de Carpenter busca «hacer justicia» a la novela de Lovecraft, porque la relación de horizontalidad está presupuesta de entrada, y porque ambas narraciones están muy lejos en su historia y en su propósito, su común denominador no es más que una misma ideación mítica que Carpenter aborda desde un punto de vista inexplorado.



Figura 1. Forma incompleta del parásito alienígena en un intento fallido de integración con la forma humana de uno de los personajes. (*The Thing*. Universal Pictures, 1982).

*Prince of Darkness* (1987), por su parte, recupera una serie de motivos propios del *weird tale* que aparecen dispersos en muchos relatos, no sólo de Lovecraft, sino de varios escritores que han adoptado su imaginario. Esta recuperación se hace a partir de fusionar el terror cósmico y el mito judeocristiano, una conexión difícil de encontrar entre las obras fílmicas de inspiración lovecraftiana, porque, incluso historias de terror sobrenatural de orden religioso, como las historias de posesiones demoniacas, buscan en el fondo la representación mística del vínculo entre Dios y el ser humano del mito clásico, no romperlo.

El argumento de *Prince of Darkness* parte de una teoría preexistente de la comunidad lovecraftiana que asimila a Yahvé con Yog-Sothoth, la segunda entidad más poderosa del panteón de los *Mitos de Cthulhu*. Se trata acaso de una de las interpretaciones más extravagantes de los *Mitos* y, hasta donde tengo entendido, no había sido ejecutada anteriormente en una plataforma tan masiva como el cine de Hollywood. La teoría explica que Yog-Sothoth fue quien habló a

Moisés en la forma de una zarza ardiendo; que, como Yahvé, se trata de una entidad que trasciende tanto el tiempo como el espacio; que es aludido con epítetos tales como “La puerta y la llave”, “El que abre el camino” y “El todo en Uno y Uno en todo”, muy cercanas al “Yo soy el camino, la verdad y la vida” que pronuncia Jesucristo, al “Soy el que Soy” de Yahvé. Como Yahvé, Yog-Sothoth posee un avatar humano, Umr At-Tawil, que habita en el linde entre el mundo real y la Tierra del Sueño, muy similar a la figura de dios encarnado que es Jesucristo. En *The Dunwich Horror* (2018), de Lovecraft, el abuelo de Wilbur Whateley invoca a Yog-Sothoth para impregnar a su hija Lavinia, reflejando el episodio de la inmaculada concepción del cristianismo.

Todas estas especulaciones son fruto de la participación de los *fans*, más que desarrollos oficiales o canónicos de los *Mitos de Cthulhu*; el hecho de que Carpenter los haya integrado en su filme nos habla de una profunda comprensión del poder del cine para generar comunidad. Por otro lado, en la película, vemos cómo estas teorías se significan sin revelar su fuente de forma explícita, pues toda la historia se transmite en la clave del mito judeocristiano. Bajo estas circunstancias, y para dar cuenta de la configuración transmedial de esta estrategia de codificación, nos conviene pensar en una matriz de transposición más que en la no-mostración del ejemplo anterior.

La trama gira en torno a un recipiente precámbrico (figura 2) que fue sepultado hace cientos de años por una secta de descendientes de los discípulos de Cristo llamada “la Hermandad del Sueño” –una referencia al *Círculo del Sueño*–. Ante la condición de sobredeterminación de la imagen fílmica, la representación de la figura de Yog-Sothoth no sólo carece de nombre en el filme, sino que se reduce su aparición a una sustancia verde y líquida en constante movimiento. Hay que recordar que la figura de Yog-Sothoth es igualmente amorfa, “only a congeries of iridescent globes, yet stupendous in its malign suggestiveness” (Lovecraft, 2007). Junto con el artefacto hay también un manuscrito que sirve como ancla para dar al significado del recipiente un valor de inscripción metadieético, en el que podemos leer, por ejemplo, lo siguiente:

The container was buried somewhere in the Middle East eons ago by [...] the father of Satan, a god who once walked the Earth before man. [...] Christ

came to warn us he was an extraterrestrial ancestry, but a human-like race. <sup>¾</sup>Finally they decided Christ was crazy, but he'd also gained power converting to a lot of people to his beliefs. So they kill him, but his disciples keep the secret and hide it from civilization until man could develop a science sophisticated enough to prove what Christ was saying.

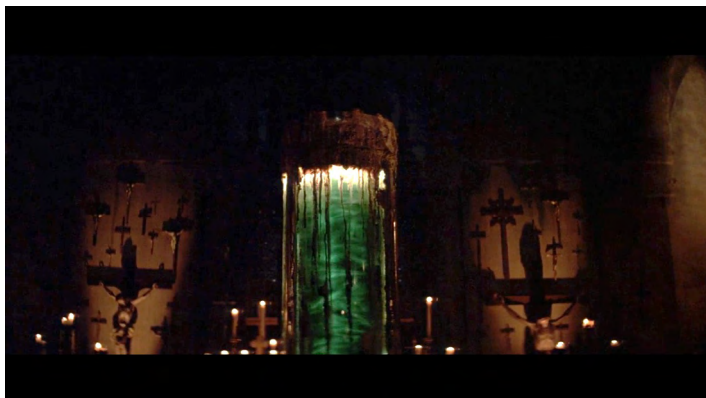


Figura 2. Aunque nunca se menciona el nombre de Yog-Sothoth en el filme, hay una matriz colectiva de relaciones intertextuales que nos permite asociar el líquido verde del recipiente con la imagen de Yog-Sothoth. (*Prince of Darkness*. Universal Pictures, 1987).

Desde las coordenadas del terror cósmico, *Prince of Darkness* nos propone que la centralidad del ser humano en el cosmos ha sido un relato instaurado y defendido por la Iglesia a partir de la violencia y la dominación, una denuncia que resuena con la de Lovecraft respecto al mito clásico. Ya desde la mezcla entre el mito cristiano y el de terror cósmico, tanto por su origen cultural comunitario como por su compleja operación metonímica, podemos observar este filme como un nuevo fragmento que se añade con éxito a las obras de los creadores de los *Mitos*. No obstante, desde la perspectiva de la transmedialidad, acaso lo más importante sea darnos cuenta de que todos estos significados se hallan expresados con toda la profundidad semiótica que exige la representación oculta de la verdad cósmica, pero desde una plataforma de enunciación cuyo valor más característico es la sobre-determinación de sus imágenes.

De ahí que no sea sólo entendible que se conserve intacta la máscara melodramática de la película, sino necesario: nuestro interés en

descifrar las alusiones al espíritu lovecraftiano de *Prince of Darkness* depende de la eficacia técnica de su disfraz cinematográfico, de que implique un desafío y una recompensa para el espectador. El clímax de la narración se halla precisamente en ese vértice, cuando el sacerdote *dramatiza* –no simplemente explica ni revela– la melancolía del descubrimiento típica del *weird tale*:

Apparently, a decision was made, to characterize pure evil as a spiritual force, even within the darkness of the hearts of men. It was more convenient. In that way the man would remain in the center of things. A stupid lie, we were salesman, that's how we sold our product to those who didn't have it: The new life. Reward ourselves, punish our enemies, so we can live without truth. A substance. Malevolence... That was the truth. Asleep... until now.

Si bien *Prince of Darkness* resuelve con esta curiosa elegancia el problema de la inversión del mito clásico, *In the Mouth of Madness* (1994) se suma a los *Mitos* mediante un recurso que, aunque no es exclusivo del cine, en las películas su uso se ha vuelto muy complejo: la meta-ficción intermedial, es decir, la inserción de un mundo diegético en otro de nivel superior mediante la aplicación cinematográfica de un medio distinto, en este caso, la literatura. El protagonista, John Trent, narra toda la historia de la película desde la celda de un manicomio, lo cual, por supuesto, nos sitúa desde el inicio en una atmósfera de aroma lovecraftiano. Trent nos cuenta que fue contratado para investigar la desaparición de Sutter Cane, una evidente parodia de Stephen King. En su investigación, Trent descubre en una serie de pistas ocultas en las novelas de Cane que el escritor podría estar escondido en un pueblo fantasma llamado Hobbs' End, una figura del universo lovecraftiano que parte desde el pueblo de hombres-pep de *The Shadow over Innsmouth* (en Lovecraft, 2018), pero que se refiere más directamente a "Crouch End", un cuento escrito por Stephen King para la colección *New Tales of the Cthulhu Mythos* (Campbell, 1980).

Es una práctica muy conocida la de ficcionalizar a Lovecraft en los *Mitos*, así que, más allá de la parodia que funde aquí a Stephen King con Lovecraft en una misma entidad mítica, será más relevante señalar que, gracias al poder de ambigüedad que tiene el montaje

cinematográfico para narrar, uno que difícilmente puede ser emulado en otros medios, el espectador presencia de forma paulatina y casi imperceptible la forma en la que Trent se va revelando como un personaje de metaficción creado por Cane. Es cierto que hay marcas en la película que nos sugieren el encajonamiento metaficcional que desplaza al mundo de Cane, Hobbs' End, de la ficción original de la película de Carpenter, pero esta frontera será infringida hacia el final de la película. Liberado de su encierro, Trent es testigo de que la realidad a la que regresó ha sido devastada por una epidemia de violencia y terror desatada por la euforia que producen las novelas de Cane a sus lectores en la vida real, que para entonces ya son casi todos los habitantes del planeta. El lector de Sutter Cane cae en un trance que lo hace salir del reino de la razón y confundir la realidad con la ficción, y para nuestra discusión esto significa dos cosas. Primero, una figura fílmica de la locura lovecraftiana: Sutter Cane se convierte así en un *alter ego* de Abdul Alhazred, el árabe loco que escribió en estado onírico el *Necronomicon*, que a su vez servía de seudónimo a Lovecraft para firmar ocasionalmente tanto su ficción como su correspondencia. Del mismo modo, las novelas de Sutter Cane se pueden ver ahora como una extensión mitológica del *Necronomicon* y del efecto que tienen sus palabras en el entendimiento humano, dado que en los dos casos están escritos mensajes impenetrables para la razón e inspirados por la influencia pavorosa de los Dioses Exteriores.

La segunda conclusión corresponde a la operación de traducción técnica de los conceptos en los dos filmes anteriores. Así como en *Prince of Darkness*, la fusión entre el mito clásico y el de terror cósmico está codificada en una transposición transmedial, poética, de los antecedentes literarios a su soporte fílmico, y en *The Thing*, la representación del carácter indeterminado de lo desconocido está fundamentada, en el mismo sentido, en la percepción del espacio negativo de la mostración fílmica como una no-posibilidad poética del cine, así también en *In the Mouth of Madness*, Carpenter está tomando el orden lógico de la diégesis, su estructura limitada, como alegoría del orden lógico de la vida, órdenes a los que opone la dimensión cósmica de su narración lovecraftiana. El salto que dan los lectores de la ficción de las novelas de Sutter Cane, desde el interior

de la novela al mundo de la diégesis cinematográfica, y que termina por hacerlos perder la razón, es una posibilidad técnica exclusiva del discurso narrativo; por eso, en la historia, la configuración fílmica de la narración que codifica técnicamente ese salto, la metadiégesis, se transfigura ella misma en metáfora del plano inaccesible de consciencia que habitan los pensamientos de los Dioses Exteriores. Dicho de otro modo, cuando este fenómeno metaléptico se traduce en un problema técnico del cine, su relevancia mitológica se vuelve también transmedial, pues en ese momento la transgresión se inscribe como tal en la imagen, ya no se cuenta meramente como un contenido semántico ajeno al lenguaje cinematográfico, sino que se muestra como una grieta en su gramática de cine. Nos podemos acercar un poco a ilustrar esta fundamental distinción si comparamos una codificación dramática, literaria, del borramiento de la línea entre realidad y ficción, con su representación en el cuadro cinematográfico.

*Sutter Kane:* Do you wanna know the problem with places like this? With religion in general? It's never known how to convey the anatomy of horror. Religion seeks discipline through fear, yet doesn't understand the true nature of creation. No one's ever believed it enough to make it real. The same cannot be said of my work.

*Trent:* Your books aren't real.

*Sutter Kane:* But they've sold over a billion copies. I've been translated into eighteen languages. More people believe in my work than believe in the Bible.

*Trent:* You got a point?

*Sutter Kane:* I think you know it.

*Trent:* There has to be some kind of an explanation for what I've seen tonight. But right now, there has to be some kind of a simple fucking explanation.

*Sutter Kane:* Always looking for the con. Even now you try to rationalize.

*Trent:* Anyway, your books suck.

*Sutter Kane:* You must try my new one. The others have had quite an effect, but this one will drive you absolutely mad. It'll make the world ready for the change. It takes its power from new readers and new believers. That's the point. Belief. When people begin to lose their ability to know the difference between fantasy and reality, the Old Ones can begin their journey back.



Figura 3. John Trent irrumpe en el nivel diegético de las novelas de Sutter Cane.

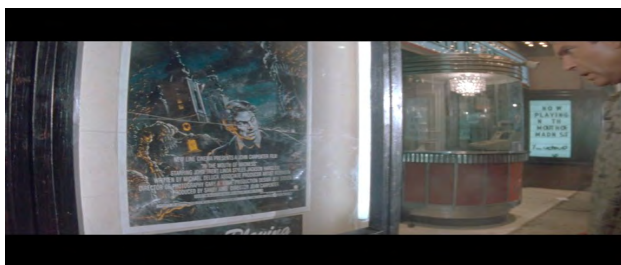


Figura 4. *In the Mouth of Madness* es el título de la última novela de Sutter Cane, que narra la historia de John Trent, y que fue llevada al cine por John Carpenter, como dice en el cartel publicitario. La película que ve Trent en el cine, inmediatamente después de esta escena, es la misma que vemos nosotros, espectadores reales. (*In the Mouth of Madness*, New Line Cinema, 1994)

Como podemos ver, en el ejemplo dramático, la transgresión se mantiene sólo en el nivel de la historia, Cane le cuenta a Trent la forma en que Los Dioses Exteriores pueden comunicar los dos mundos, mientras que en el discurso no hay más que un diálogo natural entre dos personajes. En cambio, en las capturas de pantalla, si bien habría que considerar el factor ausente del movimiento de la imagen cinematográfica, un cuadro fijo es suficiente para mostrar que la transgresión de los niveles diegéticos es parte constitutiva de la composición de la imagen y, por lo tanto, la interrupción sucede también a nivel poético, en el plano del discurso. Sólo cuando un ejercicio narrativo de estas características –como la no-mostración fílmica, la transposición, o la metadiégesis– se realiza tanto en el nivel de la historia como en el del discurso, se puede decir que tal experimento tiene una significación transmedial propiamente dicha para la configuración de su mitología, y esta regla,

por supuesto, se extiende a las circunstancias específicas de cada medio. Por cierto, quizás en ninguna instancia de los *Mitos de Cthulhu* esta condición de lo transmedial sea tan elocuente como en *Bloodborne*.

El videojuego se distingue como forma de narración en primer lugar por introducir una nueva dimensión de interactividad a las posibilidades de contar una historia: las acciones efectivas del jugador durante su partida<sup>9</sup> repercuten directamente en el desarrollo de la narración y en su resolución. En esta característica se recupera de forma distinta la vieja autoridad del lector original, pues el jugador tiene una nueva libertad para explorar los escenarios según sus propios intereses, decidiendo por él mismo hacia dónde conducir la historia, qué tan rápido desdoblarla, qué clase de información ignorar, en cuáles desafíos insistir, con qué criterio diseñará el perfil de crecimiento de su avatar, entre muchas otras decisiones que irán caracterizando su partida hasta representar una configuración única e irrepetible.

*Bloodborne* (2015) se juega en la *PlayStation 4*, una consola de sobremesa de octava generación, lo que significa que agotar sus posibilidades es prácticamente imposible para un solo jugador. Una aproximación correcta exige, entonces, una discusión grupal de sus temas, así como contrastar las propias estrategias con otras formas de jugar, sea de manera directa mediante las opciones de juego en línea, o indirecta, en foros de discusión, por medio de guías o tutoriales, análisis, etcétera. Esta imposibilidad de jugar solo no es, desde luego, absoluta, es perfectamente posible terminar el juego sin la ayuda de nadie; sin embargo, las partidas y las críticas que parten de una mirada solitaria o “no contaminada” han demostrado equivocarse con mayor frecuencia y gravedad en su entendimiento general de la historia y de la mecánica del juego. Esta dificultad define de entrada al videojuego como una actividad compartida, de comprensión mitológica, y, por supuesto, juega a favor de una experiencia cósmica más auténtica. Igual que se ha hecho popular la idea de que la adaptación en el cine se valora por un principio de justicia al original, las primeras consolas habían dado una mala reputación a la decisión de apoyarse en el trabajo de otros para terminar un juego, como si fuera

9 Entendemos aquí como “partida” al intervalo que abarca desde que el jugador configura a su personaje hasta que desbloquea uno de los tres posibles finales que ofrece el juego.



un truco o hacer trampa. En cambio, los complejÍsimos diseños de las narraciones contemporÁneas de juegos como *Bloodborne*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *Fallout 4* (2015), entre otros, muestran en su propia naturaleza la lógÍca comunitaria de los mitos, e invitan a los jugadores a trabajar juntos.

AsÍ se explica por quÉ la historia de *Bloodborne* se nos entrega de forma dramÁticamente fragmentada: es una invitaci3n a la conversaci3n. Si nos interesa tenemos que reconstruirla e interpretar y discutir mÁs de la mitad de los hechos. De ello se derivan dos posibles actitudes: o bien renunciamos a entender la historia y nos concentramos en su dinÁmica de juego, o bien asumimos cierto rol de detectives como parte de nuestras responsabilidades. Si optamos por el segundo modelo, lo primero que entendemos es que *Bloodborne* es un fen3meno que escapa al juego mismo: estÁ en los foros de discusi3n, en los *gameplays* que otros comparten en YouTube, en los anÁlisis narrativos desarrollados por los mismos jugadores, como *The Paleblood Hunt* (2015), escrito por un usuario bajo el seud3nimo “Redgrave”, un estudio narrativo exhaustivo que ofrece la ventaja de distinguir los datos que proporciona el juego de las interpretaciones del autor. Lo mÁs interesante es que ya todas estas manifestaciones se deben entender en sÍ mismas como extensiones transmediales de la experiencia del juego.

Un aspecto muy original de *Bloodborne* es que, si elegimos el otro camino y decidimos ignorar la historia, difícilmente podremos comprender las bases de su mecÁnica de juego y es muy probable que nos parezcan injustas, puesto que las funciones interactivas de *Bloodborne* son metÁforas de sus funciones narrativas, y el prop3sito central de su historia es transmitir al jugador desde su misma experiencia de juego la sensaci3n de insignificancia propia del *weird tale*. Para nuestro anÁlisis, estableceremos primero algunas claves para comprender la lectura de la historia como un relato de terror c3smico. Como vimos en el caso de Carpenter, no se trata tanto de identificar meras relaciones intertextuales, sino de observar en ellas la inversi3n lovecraftiana del mito clÁsico. DespuÉS, desarrollaremos un par de ejemplos para proponer que ese significado narrativo, que se halla inscrito en la misma mecÁnica de juego de *Bloodborne*, representa el carÁcter de transmedialidad que enriquece la experiencia mitol3gica del terror c3smico,

mostrando un aspecto crucial de la técnica narrativa de los videojuegos de última generación en general.

*Bloodborne* inicia disfrazado de un cuento gótico. Nuestro avatar, el Cazador, es un viajero que firma un contrato para cazar a las bestias que azotan la ciudad victoriana de Yharnam, donde tiene lugar la mayor parte del juego. Todo apunta hacia los signos del mito clásico: despertamos en la clínica de Iosefka, un laboratorio para tratar e investigar una enfermedad en la sangre llamada “sangre ceniza”, que destruyó al pueblo antiguo de Yharnam, ahora abandonado en las afueras de la actual ciudad. Suponemos, entonces, que el problema es una epidemia causada por la mano del hombre. Sin embargo, esta hipótesis empieza a debilitarse y a adoptar tintes lovecrafteanos cuando descubrimos que la máxima autoridad en Yharnam es la Iglesia de la Sanación, una secta religiosa cuya fuente de poder está en la administración de un “medio sagrado”, una especie de sangre divina que alivia cualquier enfermedad, incluida la sangre ceniza, y que fue descubierta en las catacumbas de una ciudad primigenia de seres sobrehumanos llamados Pthumerians. Se sabe que los Pthumerians hicieron contacto con Los Grandes, entidades extraterrestres equivalentes a una mezcla difícil de desenredar entre los Dioses Exteriores de los *Mitos* que aquí hemos mencionado, y los Dioses Otros que representan, en el imaginario de Lovecraft, a los dioses de La Tierra del Sueño. Esto es importante porque es un signo unívoco de que el mundo de *Bloodborne* en su conjunto es el resultado de esa misma mezcla entre los *Mitos de Cthulhu* y el *Círculo del Sueño*.

Lo más probable es que la sangre divina de Los Grandes fue la sustancia que catalizó la evolución de la raza de los Pthumerians en una especie superior, por lo menos eso es a lo que apuntan las investigaciones de la escuela de Byrgenwerth, un recinto de aprendizaje que hace las veces de la Universidad de Miskatonic de los *Mitos de Cthulhu*. Justo a la mitad del juego, descubrimos que la Iglesia de la Sanación es resultado de una disputa ideológica entre los miembros de Byrgenwerth. El director de Byrgenwerth, Master Willem, representa a los que piensan que la forma de emular a los Pthumerians es mediante la búsqueda de la verdad, como él mismo dice: “We are thinking on the basest of planes. What we need, are more eyes”. Los partidarios de Willem permanecen en la Universidad, aislada de la

población mediante un bosque prohibido muy similar a los pasajes de Randolph Carter hacia la Tierra de los Sueños. Todo lo relacionado con Byrgenwerth y lo que representa está cifrado en el juego mediante el símbolo de un ojo abierto, el mismo símbolo que designa una de las dos estadísticas fundamentales del juego, llamada “Insight” (figura 5, izquierda). Por su parte, Laurence personifica la creencia de que la evolución se consigue mediante la mezcla de la sangre divina con la humana, siendo él mismo el fundador de la Iglesia de la Sanación. Todo lo que representa la postura de Laurence y de la Iglesia de la Sanación está marcado en el juego con el símbolo de la sangre, el mismo signo que inviste la otra estadística esencial del juego, llamada “Blood echoes” (figura 5, derecha).

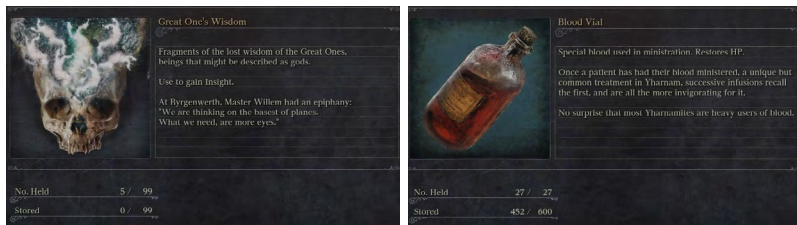


Figura 5. A la izquierda, imagen y descripción de un objeto de conocimiento, que se encuentra en el interior de cadáveres y otras ruinas; a la derecha, imagen y descripción de la sangre que se obtiene casi siempre extrayéndola directamente de los enemigos derrotados (*Bloodborne* [Software], 2015).

Recuperando toda la esencia del mito lovecraftiano, aparece en la historia un tercer personaje, Carryl, una figura similar a un médium, pues es capaz de traducir mediante una especie de trance onírico el pensamiento inescrutable de Los Grandes en unas representaciones gráficas llamadas “Las runas de Carryl”, de las cuales, la Runa del Ojo y la Runa de la Metamorfosis, respectivamente, simbolizan la dualidad fundamental entre el conocimiento y la sangre que constituye la poética entera de *Bloodborne*. Cuando las encontramos en el juego,



en sus descripciones podemos leer lo siguiente:

#### Eye Rune.

A secret symbol left by Caryll, runesmith of Byrgenwerth. A transcription of “Eye,” as spoken by left-behind Great Ones. Allows one to make additional

discoveries. Eyes symbolize the truth Master Willem sought in his research. Disillusioned by the limits of human intellect, Master Willem looked to beings from higher planes for guidance, and sought to line his brain with eyes in order to elevate his thoughts.



#### **Metamorphosis Rune.**

A secret symbol left by Caryll, runesmith of Byrgenwerth. The twisted cross means “metamorphosis.” Rotated clockwise, this rune boosts HP. The discovery of blood made their dream of evolution a reality. Metamorphosis, and the excesses and deviation that followed, were only the beginning. (*Bloodborne* [Software], 2015)

Estos escuetos retazos del relato de *Bloodborne* serán suficientes para mostrar, a continuación, cómo funciona el ideal del terror cósmico como clave para revelar los mecanismos de la técnica del videojuego. Desde la perspectiva de la transmedialidad, nuestro propósito será describir el modo en que se invierte la función del mito clásico desde la configuración misma de dicha técnica. El primer indicio lo tenemos en las descripciones de las runas. Como podemos ver, el significado narrativo de cada una corresponde metafóricamente con su función en el juego. La runa del ojo permite al jugador hacer descubrimientos –artículos que aumentan nuestro saber sobre la historia y nuestra experiencia del juego– porque representa el interés en el conocimiento que caracteriza a Byrgenwerth y a Willem. En cambio, la runa de la metamorfosis potencia la salud del Cazador, que se mide en unidades de sangre, es decir, mejora nuestro rendimiento material en el juego, porque representa la fe de Laurence en la evolución por medio de la experimentación genética.

Pero estas dos perspectivas –el camino del conocimiento y el de la sangre– no se limitan a marcar un par de estadísticas cualesquiera en el juego, sino que configuran toda su mecánica. Esto quiere decir que cada función interactiva tiene un correlato narrativo que se explica en función de su valor de conocimiento o de vida material. En otras palabras, en *Bloodborne*, la historia no se manifiesta como accesorio de un juego sin mayor sentido que la inmediatez de la propia actividad, como un revestimiento arbitrario de sus formas, sino que estas dos claves de la historia explican el sentido más propio de la interactividad que promueve la mecánica del juego. Así como en los casos de

Lovecraft y de Carpenter vimos que la forma misma de su técnica es parte constitutiva de sus operaciones mítico-poéticas, es decir, que el carácter negativo del mito de terror cósmico se expresa directamente en los límites de sus respectivos discursos, así también se traduce el mensaje mitológico de *Bloodborne* en los límites de sus operaciones interactivas. Un par de ejemplos bastarán para terminar de ilustrarlo.

De entrada, la primera parte del juego, como ya dijimos, parece una obra de ficción gótica, en este momento es mucho más fácil pensar en Bram Stoker que en Lovecraft. El signo fundamental por ahora es la sangre, el símbolo de Laurence y de la Iglesia de la Sanación; es la principal estadística de nuestro avatar, se consigue mediante la violencia y, antes de entender lo que sucede, es necesario primero aprender a cazar. Así lo dice Gehrman, el Primer Cazador, quien nos guía por esa ruta: “You’re sure to be in a fine haze about now, but don’t think too hard about all of this. Just go out and kill a few beasts. It’s for your own good. You know, it’s what hunters do. You’ll get used to it”. Además, los enemigos a los que nos enfrentamos en este punto son reminiscencias de la novela gótica: hombres lobo, gigantes, personas y animales alterados genéticamente. Todo apunta a una explicación de los hechos por causas naturales, por obra de la intervención humana en la naturaleza, y a un sentido heroico que justifica nuestra aventura.

En cambio, la segunda parte del juego está marcada por la inversión lovecraftiana del mito clásico. Esto sucede inmediatamente después de vencer a Rom, the Vacuous Spider –cuyo significado nos recuerda de inmediato a Azathoth, El Ciego y Estúpido–, momento en que se nos revela la Luna Roja, que es signo de la verdad cósmica que había estado oculta desde el principio ante nuestros ojos, incapaces de *ver*, literalmente. En este momento del juego la sangre ya nos preocupa poco –si hemos jugado con cierta madurez y habilidad– y lo que más importa ahora es la adquisición de conocimiento, la segunda estadística que determina el nivel del Cazador y que representa la postura de Willem con respecto a los dioses. A diferencia de la sangre, el conocimiento es muy escaso, pues proviene casi siempre de personajes ya muertos en horribles circunstancias, o seriamente trastornados, y lo que obtenemos de ellos es una especie de amuleto que no es otra cosa que su cráneo, cuyo contacto con los Grandes o sus manifestaciones indirectas se ha grabado en su interior. Conseguir estos

recursos normalmente no exige habilidad en el combate de nuestra parte, sino talentos de investigación. En consecuencia, esta estadística del juego no hace más fuerte o más resistente al Cazador, al contrario, lo debilita, pero nos invita a explorar todos los rincones tanto de la historia como de los escenarios, a interpretar las diversas pistas ahí sembradas en busca de una mejor comprensión de la historia, y no mejores estadísticas de juego.

Sea derrotando a Rom o acumulando suficiente conocimiento, esa revelación posee un significado propiamente poético, puesto que transforma el sentido del juego tanto a nivel narrativo como discursivo. Por ejemplo, a partir de ese punto descubrimos que Amygdala, otro de los Grandes, había estado prendida simultáneamente en varios de los muros de Yharnam, atestiguando con total indiferencia nuestros esfuerzos insignificantes. Esta función de desocultamiento que sucede tras la derrota de Rom corresponde, a nivel discursivo, con la estrategia de la no-mostración filmica que discutimos más atrás con el parásito de *The Thing*, en este caso, condicionada a la intervención directa del jugador. Con este descubrimiento caemos también en cuenta del origen alienígena de la sangre divina, extraída posiblemente de Ebrietas, Hija del Cosmos, quien yace abandonada en una sección oculta del juego, posiblemente para desarrollar un remedio contra la condición de infertilidad que limita a su especie. De los tres finales posibles, así como del evento monstruoso en que el dios Oedon fecunda a Arianna –que nos recuerda tanto a Lavinia como a Ariadna, la hija de Minos–, podemos concluir que el sentido heroico que creíamos que tenía nuestra aventura, ese vínculo que, de acuerdo con el mito clásico, nos debiera unir con los dioses, en *Bloodborne* se reduce a una profana función reproductiva de la cual no tendremos noticia a menos de que dediquemos tiempo y atención suficientes a la simbología inscrita en las operaciones de interactividad.

Quizás el caso más palpable de esta clase de traducción mitológica en la mecánica de juego de *Bloodborne* sea la codificación del factor del “frenesí”. El frenesí es una reacción de locura que le ocurre al Cazador cuando se halla de frente al conocimiento de los Grandes. Una vez que pasamos a los escenarios oníricos lovecraftianos tras la revelación de la Luna Roja, los nuevos enemigos sustituyen a las bestias góticas de la primera parte para adoptar formas alienígenas,

normalmente saturadas de ojos, cuyo principal ataque es justamente esta función del juego. Fiel al principio de inversión lovecraftiano, el frenesí afecta con mayor virulencia al Cazador que posee más conocimiento, volviéndose este último una estadística negativa del juego, como si fuera una debilidad del Cazador, según decíamos atrás; y, aunque la dinámica del frenesí es común sobre todo en los videojuegos de terror (se le conoce normalmente como *panick attack*), aquí la diferencia estriba en que, en los términos del relato, no se trata de un miedo a perder la vida, al daño físico que nos pueda infligir el enemigo al enfrentarnos con él, sino que cuando el medidor de frenesí supera su límite, el Cazador pierde la razón, y resucita instantáneamente al inicio del sueño. El jugador casual, es decir, ese que decide dedicarse a la actividad puramente lúdica del juego, ignorando que, igual que sucede con los personajes de Lovecraft, la verdad cósmica no ilumina, sino que destruye el corazón del héroe, se quejará de la manera absurda e injusta con la que los programadores se obsesionan por hacer más difícil el juego, pues observa morir a su avatar una y otra vez de “frenesí” sin poder explicarse la causa. Esto ilustra muy bien la manera en que un significado narrativo puede configurar el sentido poético de una operación interactiva en los videojuegos. No obstante, me parece paradójico que sea precisamente la experiencia de ese jugador casual que se desespera por una dificultad del juego que considera gratuita, cuando ignora por qué su Cazador muere, según él, de la nada, la que mejor refleja la desesperanza que define la inversión lovecraftiana del mito clásico.

Esta idea se refuerza en el hecho de que, a diferencia de la sangre, para terminar el juego no es necesario adquirir conocimiento, ni siquiera entender para qué sirve, pero es crucial para tener una experiencia más completa del mito; no sólo para comprender mejor el laberinto de la historia que *Bloodborne* nos narra, sino para vivir el terror cósmico de una manera más cercana o más auténtica desde la forma misma de relacionarnos con el medio, eso que Lovecraft buscaba en su exuberante estilo de descripción alegórica, y Carpenter en la metadiégesis de las novelas de Sutter Cane, en la transposición de los signos cósmicos en el mito judeocristiano de *Prince of Darkness*, o en la figura del parásito con la que oculta a su criatura en *The Thing*. *Bloodborne* muestra con una novedosa elocuencia que la contribución

transmedial del videojuego para configurar una matriz mitológica más completa y más compleja se define por una operación metafórica que transfigura en significados narrativos los movimientos mediante los cuales el jugador interactúa con el espacio videolúdico.

Quizás en pocos lugares las referencias intertextuales de los *Mitos de Cthulhu* estén tan disueltas como en *Bloodborne*. Dicho de otro modo, pocas obras inspiradas en la obra de Lovecraft están más lejos que este juego de ser una adaptación. Y, sin embargo, igualmente pocas obras han sido tan laureadas por su representación del terror cósmico. Esa distancia con la que Miyazaki –el creador del juego– emula las obras que han representado los mismos temas antes que él es el mejor ejemplo de una comprensión mitológica de la narración, es decir, del principio metonímico que piensa en la totalidad como una instancia superior e inabarcable. Nuestra intención en este texto ha sido mostrar que la narración transmedial sigue poniendo en acto un pensamiento mitológico en el sentido de que no busca reemplazar los textos anteriores, sino unirse a ellos como fragmentos de una constelación narrativa superior cuya forma de existencia es ontológicamente distinta, pues, a diferencia de sus fragmentos particulares, no le es dado terminar, sino crecer. Sin embargo, la recuperación del mito clásico que propone la obra de terror cósmico, y sobre todo desde el proyecto mitológico lovecraftiano que surge de su configuración en otros medios, señala dos condiciones esenciales de la narración transmedial que la distinguen de otras formas mitológicas por su forma de invertir el significado del mito clásico: en primer lugar, como hemos visto, la narración transmedial exige un replanteamiento de la función que cumplen los medios en la construcción de mitos: el creador que se embarca en esta forma de narrar reflexiona en las diversas formas de sensibilidad que le ofrece la especificidad técnica de sus respectivos medios para mejorar las condiciones de nuestra experiencia, en este caso, para experimentar desde la literatura, desde el cine y desde el videojuego, la impotencia del entendimiento humano para asimilar la verdad cósmica. En segundo lugar, la recuperación del mito clásico en la narración transmedial implica también una vuelta de tuerca de carácter ideológico –mediada, por supuesto, por las distintas condiciones técnicas de cada forma de arte– en la que ya no se pretende ubicar al ser humano como centro del cosmos, sino justamente poner



en tela de juicio esa supuesta primacía mediante una disposición estética en donde la dicotomía autor/espectador se vuelve tan irrelevante como la autoridad misma de sus respectivas acciones de creación y de lectura. Donde, en cambio, entre más activa resulta nuestra intervención en la producción de la experiencia, como *Bloodborne* nos ha mostrado de forma brillante, y como Lovecraft predicaba, sólo podemos adoptar una actitud de modestia testimonial.

## Referencias

- Benjamin, Walter (2016). *El narrador*. Introducción, traducción, notas e índices de Pablo Oyarzún. Primera reedición. Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados.
- (1996). “La tarea del traductor”. Trad. de Hans Christian Hagedorn. *Teorías de la traducción. Antología de textos*. Edición de Dámaso López García. Toledo: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- (2007). “Sobre el programa de una filosofía venidera”. Traducción española de Jorge Navarro Pérez; en *Obras*, II. Madrid: Abada, 162-174.
- Botting, Fred (2005). *Gothic*. Londres: Routledge.
- Campbell, Joseph (1972). *El héroe de las mil caras. Psiconálisis del mito*. Trad. de Luisa Josefina Hernández. México: FCE.
- (1992). *Las máscaras de Dios: Mitología creativa*. Versión española de Belén Urrutia. Madrid: Alianza Editorial.
- (2004). *Pathways to Bliss. Mythology and Personal Transformation*. Editado por David Kudler. Novato, California: New World Library.
- Campbell, Ramsey (ed.) (1980). *New Tales of the Cthulhu Mythos*. Wisconsin: Arkham House Publishers.
- Carpenter, John (1994). *In the Mouth of Madness*. Estados Unidos: New Line Cinema. 95 mins.
- (1987). *Prince of Darkness*. Estados Unidos: Universal Pictures. 102 mins.
- (1982). *The Thing*. Estados Unidos: Universal Pictures. 109 min.
- Cassirer, Ernst (1973). *Mito y lenguaje*. Trad. de Carmen Balzer. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión SAIC.

- Chatman, Seymour (1980). *Story and Discourse*. Ithaca, Nueva York: Cornell University Press.
- Herman, David (ed.) (1999). *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. Columbus: Ohio State University Press.
- Hutcheon, Linda (2006). *A Theory of Adaptation*. Nueva York: Routledge.
- Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Trad. de Pablo Hermida Lazcano. Barcelona: Paidós.
- Lovecraft Howard Phillips (2018). *H. P. Lovecraft. The Complete Fiction Omnibus: The Prime Years 1926-1936*. Editada y anotada por Finn J.D. John. Oregon: Pulp-Lit Productions.
- (1973). *Supernatural Horror in Literature*. Nueva York: Dover Publications.
- (2007). *The Horror in the Museum*. Nueva York: Del Rey. Ballantine Books.
- McLuhan, Marshall (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Traducción de Patrick Ducher. Barcelona: Paidós.
- (1962). *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.
- Miyazaki, Hidetaka (2015). *Bloodborne*. Japón: From Software, Sony Computer Entertainment.
- Pardo García, Pedro (2015). “Hacia una teoría de la reflexividad fílmica: La autoconsciencia de la literatura al cine”. *Trascripciones audiovisuales*. José Antonio Pérez Bowie y Pedro Pardo García (eds). Madrid: Sial Pigmalión.
- Rayewsky, Irina (2005). “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”. *Intérmédialités*, núm. 6. 43-64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- “Redgrave” (2015). *The Paleblood Hunt. A Bloodborne Analysis*. [https://docs.google.com/document/d/1JL5acskAT\\_2t062HILImBkV8eXAwaqO-j611mSjK-vZ8/edit](https://docs.google.com/document/d/1JL5acskAT_2t062HILImBkV8eXAwaqO-j611mSjK-vZ8/edit)
- Ricoeur, Paul (1990). *Freud: Una interpretación de la cultura*. Trad. de Armando Suárez. México: Siglo XXI.
- Ruthven, Kenneth Knowles (1979). *Critical Assumptions*. Londres: Cambridge University Press.
- Sanders, Julie (2006). *Adaptation and Appropriation*. Nueva York: Routledge.