

FRONTERAS INESTABLES: LO FANTÁSTICO EN *ETERNAL DARKNESS*

CARLOS GERARDO ZERMEÑO VARGAS
Tecnológico de Monterrey
wicked.wretch@gmail.com

Recibido: 15-01-2015
Aceptado: 22-05-2015



RESUMEN

En el videojuego *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, el jugador controla a diversos personajes inmersos en un universo narrativo similar al del autor norteamericano H. P. Lovecraft. Al enfrentarse a presencias monstruosas, los personajes experimentan «efectos» sobre su salud mental. Extradiegéticamente, estos aparecen como interpelaciones al jugador (efectos de sonido y video, simulación de errores en el juego, aparición de objetos que no están allí) que también son percibidos por los personajes. Al exclamar «Esto no puede estar sucediendo», revelan la pertenencia del juego al modo fantástico de la narración y a una tradición que se distancia de la sistematización del universo lovecraftiano por parte de August Derleth.

PALABRAS CLAVE: fantástico, monstruosidad, terror, Lovecraft, diégesis

ABSTRACT

In the videogame *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, the player-controlled characters are immersed in a narrative universe akin to those created by the North American author H. P. Lovecraft. When confronted to monstrous beings, the characters suffer «effects» on their sanity. Extra-diegetically, these effects appear as interpellations towards the player (audiovisual effects, simulation of glitches, the appearing of objects that aren't really there), but are also perceived by the characters. By constantly yelling «This can't be happening», they reveal the game's belonging to the fantastic mode of narration, and to a tradition which avoids the systematization of the Lovecraftian universe by August Derleth.

KEYWORDS: fantastic, monstrous, horror, Lovecraft, diegesis

Para H. P. Lovecraft (1890-1937), autor norteamericano de cuentos sobrenaturales, el *weird fiction* evoca «una maligna y particular suspensión de las leyes fijas de la naturaleza». Este rasgo definitorio –al que llamó «horror cósmico»¹ o «cosmicismo»– pretendía «excitar en el lector una profunda sensación de espanto y del contacto con esferas y poderes desconocidos» (2000: 23). Tales ideas aparecen claramente no sólo en sus cartas, críticas y el célebre ensayo *Supernatural Horror in Literature* (1927), sino que forman parte de su escritura. En muchos de sus relatos de *weird fiction*, que hoy llamaríamos fantásticos, los personajes se enfrentan a espantos irracionales que sus mentes no pueden soportar. Así, por ejemplo, para tomar únicamente el caso más conocido, en «The Call of Cthulhu» (1928) se relata cómo dos marineros mueren de miedo tan pronto se asoma la criatura que da su nombre al texto (Lovecraft, 2008c: 377); tal es la obsesión de Lovecraft por lo desconocido –y el carácter aterrador que le otorga– que la primera frase del cuento expresa una suerte de alivio ante la ignorancia: «No hay nada más piadoso en el mundo que la incapacidad humana para relacionar todos sus contenidos» (Lovecraft, 2008c: 355).² Así, es la idea de una extrañeza absoluta la que motivó a Lovecraft para inventar un amplio conjunto de criaturas monstruosas –Cthulhu, Hastur o Nyarlathotep, por mencionar algunos–, y no la mera búsqueda de una repulsión física. Las biología abyectas de sus monstruos funcionan únicamente como encarnación de algo más profundo: «la premisa fundamental de que las leyes e intereses humanos no tienen ninguna validez o significado en el vasto cosmos» (Lovecraft citado en Joshi, 2000: 13). Tan poco relevantes parecen en el universo lovecraftiano las características específicas de sus criaturas, que S. T. Joshi y David E. Schulz no incluyen entradas para ningún monstruo en su *An H. P. Lovecraft Encyclopedia* (2001), argumentando que «no figuran como ‘personajes’ de ningún modo significativo en los cuentos» (Joshi y Schulz, 2001: xi).

Tras la muerte de Lovecraft, sin embargo, sus ideas y relatos sirvieron a sus amigos e imitadores –entre los que se pueden contar a August Derleth, Lin Carter, Robert Bloch y Clark Ashton Smith– para desarrollar una fórmula de fácil escritura efectista. Lo que subyace bajo el concepto de los «Mitos de Cthulhu» es una noción muy debilitada del cosmicismo que Lovecraft quiso evocar en sus relatos fantásticos. Para el escritor August Derleth, quien acuñó

1 Aunque la discusión sobre la pertinencia de un nombre sobre otro pueda ser fructífera en un ámbito distinto al nuestro, aquí utilizaremos indistintamente las palabras horror y terror para referirnos al mismo fenómeno narrativo cuya característica principal es su intento por provocar miedo en el lector.

2 Todas las citas textuales de obras cuya edición en inglés aparece en la bibliografía de este trabajo, son traducciones nuestras.

el término y antologó muchos relatos bajo ese nombre, los seres sobrenaturales inventados por Lovecraft componen un panteón coherente de *Elder Gods* y *Great Old Ones* –«buenos» y «malos», respectivamente; un ordenamiento moral que en las fuentes originales está ausente– cuyo objeto de atención es el ser humano (Tierney, 1984). Este desplazamiento cambia radicalmente el sentido del panteón lovecraftiano y –para nosotros, lo más importante– elude el carácter fantástico para caer en los terrenos de lo maravilloso. Si para Lovecraft el Cthulhu era un concepto abstracto, para Derleth se convirtió en un artificio narrativo.

El imaginario contemporáneo ha «rescatado» el universo lovecraftiano, pero cayendo en el encanto de los «Mitos de Cthulhu». Esto se muestra claramente cuando nos enfrentamos a la adaptación –o transposición, como se le ha llamado también– de los relatos de Lovecraft; se trata, mayoritariamente, de esfuerzos muy desafortunados que intentan traducir literalmente lo que debe entenderse como un uso particular del lenguaje. Ocurre que Lovecraft «suele recurrir a construcciones oximorónicas o paradójicas en las descripciones de los seres y fenómenos sobrenaturales que pueblan sus relatos [...] Sintagmas que sugieren algo imposible en nuestra realidad» (Roas, 2011: 132). Es por esto que el resultado, llevado a una interpretación visual en el cine o la ilustración, sea por lo general un amasijo de tentáculos, branquias y ojos. Lovecraft llega a la cultura popular contemporánea desde estas dos vertientes: los «Mitos de Cthulhu» de invención derlethiana, y adaptaciones que buscan enfatizar los aspectos físicos de sus monstruos y hacen a un lado lo fantástico.

Un campo que particularmente ha sufrido con las adaptaciones inapropiadas de Lovecraft es el de los videojuegos, donde la pobre ejecución de los elementos semánticos –un calco literal de los monstruos derlethianos– se suma a un problema mayor: mientras que el cosmicismo insiste en la irrelevancia e impotencia de los protagonistas,³ los videojuegos suelen estructurarse precisamente alrededor del empoderamiento de un héroe. Esto suscita una pregunta: ¿pueden reconciliarse la fascinación contemporánea por los «Mitos de Cthulhu» con videojuegos que rescaten alguno de los rasgos lovecraftianos? Mostraremos, empleando un ejemplo concreto, que esta doble dificultad puede superarse con una obra que rechace al monstruo como emisor directo

3 Al propio Lovecraft le parecía irrelevante la condición humana si no estaba ligada a la otredad cósmica y al tema de su insignificancia: «Las relaciones de los hombres con los hombres no cautivan mis fantasías. Es la relación del hombre con el cosmos –con lo desconocido– lo que desata la chispa de mi imaginación creativa. La pose homocéntrica es imposible para mí, pues no puedo adquirir la miopía primitiva que magnifica la tierra e ignora el fondo» (Lovecraft citado en Joshí, 2000: 16).

del miedo y, en cambio, reflexione sobre su marginalidad simbólica. Nos referimos al videojuego *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (2002), desarrollado por la compañía Silicon Knights para la consola Gamecube, de Nintendo, donde encontramos elementos suficientes para experimentar lo fantástico *fuera* del marco de la narración. En particular, la novedad del juego radica en trasladar el problema de lo fantástico hacia las fronteras del medio. Si la existencia de un juego implica la existencia de reglas para tal juego, *Eternal Darkness* «rompe» las reglas que sostienen la interacción con el jugador: es decir, subvierte el sistema de representación que ha establecido, restaurando parte del carácter fantástico del material que le sirve de inspiración.

LAS REALIDADES DE LA REALIDAD

Lovecraft propuso la existencia de al menos dos formas de la literatura de terror; el *cosmic horror* que él practicó y veneró, y «un tipo similar en su exterioridad pero muy distinto en sus aspectos psicológicos: la literatura de lo físico y lo mundanamente asqueroso» (2000: 22). Años más tarde, Stephen King, en su propio ensayo sobre el terror, también distinguió entre un nivel de lo asqueroso y otro, más profundo y primitivo, al que le asignaba la capacidad de encontrar «puntos de presión fóbica» (King, 2006: 17-18). Aunque King y Lovecraft asociaron estas descripciones a la calidad literaria, podemos distinguir que sus intuiciones se corresponden con dos formas de provocar miedo: terror maravilloso –«asqueroso», «directo»– y terror fantástico –«profundo», «primitivo». Este último es el que Lovecraft pretendió cultivar con su *cosmic horror* y es precisamente el que designa el *weird fiction*, «Término vago que designa relatos de fantasía, ficción sobrenatural y horror, que encarnan material transgresor y tienen como eje central el adelgazamiento⁴ y lo ominoso»⁵ (Clute y Grant, 1999: 1000). Quitando las connotaciones de terror que fueron tan importantes para Lovecraft, conviene que definamos brevemente lo fantástico, un modo narrativo donde se da la «superposición o entrecruzamiento» de órdenes de realidad antinómicos que «representa una trasgresión absoluta» (Campra, 2008: 26-27).

Si para Todorov lo fantástico ocurría en el momento de duda que experimentan protagonista y lector implícito entre dos explicaciones contradicto-

4 Para Clute y Grant, buena parte de la fantasía *-fantasy-* se concentra en el concepto de «restauración». El adelgazamiento –de la realidad o la idea esta– es precisamente la sensación de que «algo anda mal» (Clute y Grant, 1999: 942).

5 Empleamos «ominoso» para traducir *uncanny*, como es habitual. Ambas palabras suelen apuntar hacia el *Unheimliche* freudiano, que designa lo no-familiar.

rias (1994: 24), para los críticos contemporáneos ambas explicaciones han ocurrido realmente. En otras palabras, «para ser fantástico un texto tiene que dar cuenta de que por momentos han convivido dos códigos excluyentes de realidad y que tal convivencia no ha sido del todo pacífica» (Morales, 2008: xvi). De allí que se trate de un modo narrativo problemático, caracterizado como «subversivo» por Rosemary Jackson, quien le asigna la capacidad de ver allí donde algo ha quedado ocultado por la cultura dominante, una zona «paraxial»: «espacios detrás de lo visible, detrás de la imagen, introduciendo áreas oscuras de donde cualquier cosa puede emerger» (Jackson, 2003: 43). Para caracterizar lo fantástico, David Roas emplea una frase de «El libro de arena», del argentino Jorge Luis Borges: «No puede ser, pero es» (Borges, 2011: 508). Tal es el recurso más habitual de lo fantástico: construye un universo narrativo donde no hay lugar para ciertos fenómenos y luego hace ocurrir aquello que se había planteado como imposible. Los cuentos fantásticos, «preparándose para la confrontación, construyen sistemas tan sólidos que, casi fatalmente, se desbaratan ante los ataques de fenómenos a los que no les han abierto espacio» (Morales, 2008: xiv).

En los cuentos de Derleth –y sus sucesores, que quisieron continuar la «mitología» lovecraftiana– se puede ver la construcción de un universo narrativo coherente. Si para Lovecraft –según Joshi y Schultz– las criaturas monstruosas no figuran como personajes es porque ello implicaría una cierta idea de sentido, que va precisamente en contra del cosmicismo: el universo es caótico y los asuntos humanos son irrelevantes a nivel cósmico. En Derleth, en cambio, abundan las descripciones físicas, pero más todavía –y esto es lo relevante– las relaciones. El universo derlethiano tiene sentido –aunque ese sentido involucre monstruos temibles y letales– y eso es precisamente lo que lo aleja del horror cósmico.

Lo maravilloso –como los cuentos de Derleth– es «una narrativa coherente consigo misma», ubicada en Otro Mundo (Clute y Grant, 1999: 338); es decir, un universo narrativo que no se identifica con la realidad extratextual. Como sugiere George MacDonald, «Algunos pensadores se verían en serios aprietos si únicamente se les permitiera servirse de las formas que existen en la naturaleza, o si no pudieran inventar más que aquello que se ajusta a las leyes del mundo de los sentidos» (MacDonald, 2012: 24); y es que lo maravilloso abre la posibilidad de imaginar universos narrativos que se rigen por otras leyes, siempre y cuando sean coherentes. Y si bien lo maravilloso puede existir sin referirse a la realidad extratextual más que en lo esencial; no es el caso de lo fantástico, que depende de una verosimilitud que «no es otra cosa

que una ilusión de la realidad que trae consigo una lectura tan congruente y válida de la sociedad como cualquier texto ‘realista’» (Eudave, 2008: 12). Y aunque ambos modos narrativos pueden ser altamente críticos –a través de la alegoría, por ejemplo–, lo fantástico contiene en su definición misma el germen de la subversión: no puede existir lo fantástico sin que las convenciones que sostienen nuestra comprensión de la realidad sean cuestionadas.⁶

En los textos de Lovecraft, un ateo, la experiencia con lo ajeno puede funcionar como una especie de hierofanía: es común en sus cuentos que los monstruos interdimensionales sean adorados por los personajes humanos como dioses. La epifanía del cosmicismo lovecraftiano –la súbita consciencia de que el universo inconmensurable es indiferente ante la experiencia humana–, detonada por la presencia irrevocable del monstruo –por completo imposible y, sin embargo, presente en el mundo–, puede compararse con la apertura que funda la experiencia religiosa: «*Algo* que no pertenece a este mundo se manifiesta a sí mismo apodícticamente» (énfasis en el original, Eliade, 1961: 27). Para Lovecraft, cosmos refiere al espacio de lo que existe, el universo –en su juventud, escribió algunos artículos periodísticos sobre astronomía y de allí tomó esa definición–; su «cosmicismo» es a la vez la experiencia de la vastedad del cosmos/universo y el reconocimiento de que es, al mismo tiempo, caótico. En la experiencia de lo sagrado, el mundo existe en el cosmos –el orden, «un universo en el que lo sagrado ya se ha manifestado» (Eliade, 1961: 30)– y se distingue del caos: «una especie de ‘otro mundo’, un espacio extraño, caótico, habitado por fantasmas, demonios, ‘extranjeros’» (Eliade, 1961: 29).

6 Un apunte etimológico para comprender mejor las diferencias entre ambos modos: fantástico procede del latín *phantasticus*, que viene a su vez del griego, *phantastikos*, y significa «hacer ver, mostrar» y «parecer» (Alarcón Rodríguez, 2003: 80). Como en el caso de lo monstruoso, hay una alusión al campo visual. Tenemos también la referencia del verbo *phantasein*, que en Platón tiene el sentido de «hacer visiones», y desde fecha tan temprana ya se le otorga la connotación de «apariencias» engañosas (Alarcón Rodríguez, 2003: 81). Otra palabra derivada es *phantasmai*, que aparece en Platón y Aristóteles con el sentido de «aparición, alucinación» –de nueva cuenta, una alusión a la «falsedad» de lo fantástico, quizás en contraste con la «verdad» inherente a lo real–. De allí viene también el latín *phantasos*, que para Plinio el Joven ya significa «espectro» o «fantasma»; para San Agustín, «idea o representación imaginaria»; y en Ovidio toma la forma de *Phantasos*, encargado de proporcionar las visiones durante el sueño (Alarcón Rodríguez, 2003: 82). Lo maravilloso proviene del latín *mirabilia*, que a su vez se origina en la raíz *mir*, que remite al campo visual (Le Goff, 2008: 10), y que aparece en palabras como «mirar», documentada en español por lo menos desde el siglo XII –aunque no con el sentido actual–, y que es una variante del latín *mirari*: «quedarse en suspenso, maravillarse, admirar, mirar con admiración». *Mirabilia* es el plural de *mirabilis*, que proviene de *mirari* y el sufijo *-bilis*: «que merece, digno de, capaz de, que puede, que puede ser» (Alarcón Rodríguez, 2003: 83) –en griego, la palabra para «maravilla» es *thauma*, y tiene un sentido mucho más restringido que el *mirabilis* latino. Si deseáramos seguir rastreando los sentidos a los que apunta la *mirabilia* a partir de su etimología, llegaríamos a la relación entre el *mirari* y el espejo: en inglés, *mirror*; en francés, *miroir*. Tras estas consideraciones, es importante notar que en el caso de *phantastikos* hay una cierta idea de «voluntad», de modo que lo fantástico se muestra a sí mismo; mientras que la *mirabilia* está allí para ser contemplada.

Esta distinción se sostiene por una idea de estructura en la que existe un adentro –el cosmos, lo sagrado, el mundo– y un afuera –el caos, lo impuro, lo monstruoso. Lo fantástico es precisamente la trasgresión de la frontera, la unión problemática de ambos órdenes.

FORMAS INQUIETAS

No compartimos la valoración estética que Lovecraft y King hicieron de lo maravilloso, pero sí distinguimos, como ellos, que fantástico y maravilloso –aparezcan «puros» o asociados al terror– son modos narrativos distintos. Esto supondría que los universos narrativos de Lovecraft y Derleth son incompatibles: en el primero ocurre lo imposible –recordemos a Borges–; mientras que en el segundo, el catálogo de posibilidades de lo real se ha ampliado –los monstruos no dejan de causar miedo a los protagonistas, pero ya no amenazan el sistema de representación de la realidad. Actualmente, la cultura de masas occidental, en todos sus medios, reencuentra su fascinación con las narrativas no-miméticas; y las semánticas clásicas de lo maravilloso –dragones, mundos mágicos, héroes épicos de capa y espada–, el terror –monstruos de toda clase: vampiros, hombres lobo, zombis, fantasmas– y la ciencia ficción –robots, viajes al espacio y mundos post-apocalípticos– vuelven a estar de moda.⁷ Así, no debe sorprender que casi toda recuperación popular de Lovecraft esté filtrada por la coherencia derlethiana, imposibilitando –al menos parcialmente– lo fantástico.⁸

Como ya anunciábamos en la introducción, proponemos aquí que *Eternal Darkness* logra sostener satisfactoriamente ambas perspectivas gracias a que se desplaza entre dos niveles de representación distintos. El juego narra la historia de Alexandra Roivas, quien llega a una antigua mansión familiar

7 Basta reconocer la ubicuidad de *best-sellers* literarios como *Harry Potter* (J. K. Rowling, 1997-2007), *Twilight* (Stephanie Meyer, 2005-2008) y *The Hunger Games* (Suzanne Collins, 2008-2010) –todas sagas de varias novelas que luego fueron adaptadas al cine–; el furor por las adaptaciones cinematográficas de cómics que van desde el «realismo» –la saga de *Batman* (2005, 2008 y 2012), dirigida por Christopher Nolan–; lo «histórico» –*300* (Zack Snyder, 2006), basada en el cómic del mismo nombre de Frank Miller; y su precuela *300: Rise of an Empire* (Noam Murro, 2014), inspirada en *Xerxes*, un cómic inédito de Miller– y hasta lo «político» –por ejemplo, cintas que se desprenden del trabajo del británico Alan Moore: *V for Vendetta* (James McTeigue, 2005) y *Watchmen* (Zack Snyder, 2009)–; o el gran éxito de series televisivas como *The Walking Dead* –de temática zombi e inspirada en el comic del mismo nombre–, *Game of Thrones* –inspirada en los mundos de fantasía épica de George R. R. Martin–, *American Horror Story* –que presenta elementos de terror físico y psicológico–, *Doctor Who* –ciencia ficción– y *Once Upon a Time* –cuentos de hadas.

8 En tiempos recientes, ha sido Sandy Petersen, diseñador del juego de rol *Call of Cthulhu* (1981) y de los juegos de mesa *Arkham Horror* (1987) y *Cthulhu Wars* (2014), quien ha aportado más material a los «Mitos de Cthulhu». Huelga decir que su enfoque es plenamente derlethiano y maravilloso.

en Rhode Island⁹ para investigar la muerte de su abuelo.¹⁰ Allí se topa con una habitación secreta donde lee el incompleto *Tomo de la Oscuridad Eterna – Tome of Eternal Darkness*, de allí el título del juego–, una clara alusión al *Necronomicon* ideado por Lovecraft y popularizado por sus seguidores. En el juego, el libro es descrito como encuadernado en piel humana, una idea que equivocadamente se asocia a Lovecraft y que, de nuevo, pertenece a elaboraciones posteriores.¹¹ Alexandra, convencida de que la historia de su familia y la muerte de su abuelo se encuentran unidas al libro, decide buscar los fragmentos perdidos en la mansión. A lo largo de su búsqueda, experimenta visiones que le revelan el hallazgo por parte de Pious Augustus –un centurión romano– de una ciudad perdida y unos artefactos que le pertenecen a los Antiguos –la idea lovecraftiana de monstruos idolatrados por seres humanos que luego fue retomada por Derleth para ser sistematizada bajo la forma de un panteón coherente. El jugador debe controlar alternadamente a Alexandra en la mansión y a otros personajes de diversas épocas — que también se toparon con los artefactos o el libro. A través de diversas aventuras, los personajes del juego logran enredar a los Antiguos en una batalla, causando su destrucción y dejando a uno, Mantorok, inerte bajo la tierra, esperando –algo que recuerda un tema lovecraftiano: «No está muerto lo que yace eternamente, y con extraños eones hasta la muerte puede perecer» (Lovecraft, 2008a: 141).

Como en muchos videojuegos, los personajes controlados por el jugador en *Eternal Darkness* deben superar diversas pruebas que en la mayoría de los casos toman la forma de monstruos. Las criaturas más elementales que pueblan el juego son zombis, seres que según la formulación contemporánea son imposibles, pues poseen un estatus ontológico contradictorio: vivos y muertos a la vez.¹² Siguiendo un cierto *leitmotiv* sobre los horrores ancestrales,

9 A H. P. Lovecraft se le asocia de manera cercana con la ciudad de Providence, precisamente en Rhode Island.

10 La idea del «investigador» ha sido sistematizada por las ficciones contemporáneas basadas en los «Mitos de Cthulhu», aunque tiene una fuerte base lovecraftiana. En efecto, muchos personajes de Lovecraft entran en contacto con criaturas extraterrestres precisamente por sus investigaciones que suelen ser de carácter pseudocientífico o plenamente ocultista.

11 La primera mención del *Necronomicon* fue en el relato «The Hound», publicado en 1924. Allí se describe la expedición de el narrador y un amigo a un cementerio; y el famoso libro se menciona sólo de pasada, a propósito de un amuleto de jade que el protagonista roba de una tumba (Lovecraft, 2008b: 219). En ningún relato de Lovecraft se asocia el *Necronomicon* con la bibliopegia antropodérmica; aunque hay quienes vinculan una expedición real hecha por Lovecraft y Sam Loveman a un cementerio en Brooklyn con «The Hound», y Loveman poseía un libro –la novela *Mademoiselle Giraud, ma femme* (1870), de Adolphe Belot– auténticamente encuadernado en piel humana (Smith, 2014: 392-393). La primera mención de un *Necronomicon* con esta peculiar característica es en la película *The Evil Dead* (Sam Raimi, 1981).

12 Nos referimos, por supuesto, a los zombis tal como se entienden en la cultura popular contemporánea: cadáveres que han sido «revividos» por algún método. Muchas fuentes –especialmente aquellas asociadas al cine, antes del estreno de *The Night of the Living Dead* (George A. Romero, 1968)– los asocian

los zombis de *Eternal Darkness* se aparecen como esqueletos que apenas conservan algo de carne; se arrastran hacia el personaje y, como única excepción entre los monstruos del juego, son incapaces de emplear ataques mágicos. Otras criaturas son los horrores, monstruos híbridos con miembros agrandados, garras y tres cabezas; los guardianes y los atrapadores, insectos mutados; o los cuidadores de puertas, seres alados con características humanoides.¹³ Todos estos monstruos existen en tres variedades que se corresponden a tres deidades oscuras –siguiendo un esquema similar al de los «Mitos de Cthulhu»–: Ulyaoth, Xel'lotath y Chattur'gha.

Los monstruos son, según una definición clásica, criaturas que están «fuera del modo de ser de la naturaleza» (Festus, citado en Manzi y Grau-Dieckmann, 2006: 323).¹⁴ Pese a la conveniencia de adjudicarles un carácter negativo o malvado, los monstruos no tienen, según esta definición, carga moral alguna.¹⁵ Es frecuente encontrar que la crítica les asigna a los monstruos de distintas narrativas ciertas funciones. Por ejemplo, en la literatura maravillosa suelen ser una «conveniencia autoral» que coloca «un obstáculo en el camino del héroe» (Clute y Grant, 1999: 654). Una definición más contemporánea da cuenta de un desplazamiento en el marco de referencia social, ofreciéndonos una luz más clara sobre una distinción entre monstruos maravillosos y monstruos fantásticos: «criaturas no ilustradas por la ciencia contemporánea» (Carroll, 2002: 37). Lo que está en juego es la noción de lo que se considera posible y aquí es precisamente donde el monstruo es útil para ubicar la narración que le contiene en el terreno de lo fantástico o de lo maravilloso.¹⁶

al vudú haitiano (Clute y Grant, 1999: 1048), aunque actualmente esa explicación ha dado paso a una que ubica la génesis de los zombis en alguna clase de virus. Si quisiéramos rastrear a los «antepasados» de los zombis contemporáneos, tendríamos que ubicarnos en las leyendas sobre los revinientes medievales, cadáveres que se levantaban de sus tumbas durante la noche para aterrorizar a una población –estas historias luego se unirían a otras fuentes para componer la figura actual del vampiro.

13 Huelga decir que todos estos monstruos puede ubicarse en las categorías propuestas por Carroll.
14 Sextus Pompeius Festus fue un gramático romano del siglo II. No sorprende que su definición sea notablemente «gramática»; es decir, que evita todo juicio y en cambio se concentra en la organización del mundo natural. En contraste, una fuente contemporánea como el *Diccionario de uso del Español* de María Moliner (2007) propone una definición menos «neutral», pues insiste en que se trata de un «Ser que tiene una anomalía muy notable y fea»; y asienta, además, una acepción informal que «Se aplica a una persona muy cruel o malvada».

15 No ocurre lo mismo con los «monstruos morales», personas que obtendrían su *monstruosidad* al desviarse gravemente de lo que se considera moralmente apropiado, «colocándose en algún punto entre lo humano y lo demoníaco» (Haybron, 2001: 13). Considero problemática esta nomenclatura, pues nos inclina hacia la creencia en la «maldad», un concepto que desde un punto de vista científico carece de toda sustancia y poder explicativo: «La maldad es tratada como algo incomprensible, un tema con el que no se puede tratar porque la escala del horror es tan grande que nada puede captar su enormidad» (Baron-Cohen 4). Es por esto que evitaré referirme a la moralidad cuando hable de lo monstruoso.

16 Con todo, puede existir una contradicción entre los enfoques naturalista y científicista, puesto que no existe un umbral fijo. Lo que en tiempos pasados podría pasar por una araña monstruosa, va apareciendo en el horizonte de posibilidades a medida que las biotecnologías avanzan.

Del latín *monstrare*, la palabra monstruo tiene el sentido de «mostrar» (Alarcón Rodríguez, 2003: 80); son pues, aquello que aparece y quizás por ello simbólicamente se asocian a los secretos psíquicos o espirituales (Chevalier y Gheerbrant, 2009: 721; Cirlot, 2010: 315). Por su carácter excepcional, en el mundo etrusco y babilónico sirvieron para predecir el futuro bajo el ejercicio de la teratomancia (Bloch, 2002: 92-93) y fueron agrupados dentro de la categoría de los *phasma*, o fenómenos; palabra que viene –como fantástico– de la raíz *phainô*, aparecer– (Bloch, 2002: 14). No apareció una disciplina dedicada al estudio de los monstruos sino hasta 1823, cuando Isidore Geoffroy Saint-Hilaire propuso en su *Histoire générale et particulière des anomalies de l'organisation chez l'homme et les animaux ou Traité*, el nombre de teratología para la ciencia que estudiaría las deformaciones físicas en humanos y animales, con la intención de ordenarlas y clasificarlas desde la perspectiva de la biología (Gayon, 2014: 17). Un monstruo, desde este punto de vista, tiene una función liminal: expande los límites de lo posible y con su existencia muestra algo que no conocíamos.¹⁷

Los monstruos fantásticos, por el contrario, quedan siempre más allá de los límites. Cuando un personaje reconoce que está sucediendo algo que no ha sido previsto por las leyes del universo ficcional que habita, la violación define los límites de dicho universo y posibilita lo fantástico. Lubomír Doležel distingue sistemas modales que, en conjunto, otorgan a un mundo ficcional sus características. Uno de ellos, el alético, restringe las proposiciones ficcionales según su posibilidad, imposibilidad y necesidad (Doležel, 1998: 115). Un monstruo fantástico sería una proposición que, al mismo tiempo, es posible e imposible; «la coexistencia, en un espacio ficcional unificado, de entes físicamente posibles y entes físicamente imposibles» (Doležel, 1998: 187) o, siguiendo la terminología de Rosalba Campra, el traslapamiento de dos estatutos de realidad antinómicos (Campra, 2008: 28-29). Aunque Doležel no emplea la palabra fantástico para describirlos, algunos de sus «mundos diádicos» (Doležel, 1998: 128-132) –en particular los que son heterogéneos en la modalidad alética– se ajustan muy bien a las definiciones de lo fantástico que hemos propuesto.

Queda por definir si los monstruos de *Eternal Darkness* son fantásticos o maravillosos y evaluar qué relación existe entre ellos y el mundo del juego. Doležel llama saturación al fenómeno de llenar los huecos de un mundo fic-

¹⁷ Huelga decir que los monstruos fantásticos funcionan según principios similares. Aunque el lector pueda reconocerlos como tales, en su propio universo ficcional los monstruos representan los límites de lo posible, aunque siempre están dentro de la frontera.

cional –necesariamente incompleto– y nos recuerda que «cuando un autor produce una textura¹⁸ explícita, está construyendo un hecho ficcional» (Doležel, 2002: 169). Bastan unos minutos de juego para reconocer que *Eternal Darkness* es un universo ficcional donde la proposición monstruo, por saturación, parece alécticamente posible. Al no haber contradicción aparente, el juego terminaría por volverse maravilloso, alejándose definitivamente de lo fantástico y cayendo en los lugares comunes de los «mitos de Cthulhu» derlethianos.

Aunque los personajes de *Eternal Darkness*, en efecto, parecen combatir a los monstruos con presteza, sin detenerse a reflexionar que están enfrentando criaturas imposibles, los desarrolladores del juego introdujeron un sistema de salud mental, problematizando la relación del mundo ficcional con los monstruos. Se trata de una innovación que, según la patente que la sustenta, vincula la salud mental del protagonista del juego con ciertas ocurrencias como «efectos sobre el control, efectos de audio, alucinaciones». ¹⁹ Este sistema está diseñado para que la salud mental de los personajes se vea afectada por el encuentro con monstruos y «situaciones violentas», además de que prevé la posibilidad de que distintos personajes tengan distintos niveles de preparación ante la ocurrencia de aquello que afectaría su salud mental (Starchi, Ridgeway y Dyack, 2002). En resumen, existe –además de las correspondientes a la salud física y capacidad mágica– una barra que mide la salud mental del personaje que se controla en ese momento. Cada vez que el personaje «ve» un monstruo o un evento perturbador, esta barra desciende, incrementando las posibilidades de que el jugador experimente algún «efecto», entre los que se encuentran:

18 Por textura, Doležel entiende «la forma exacta de la expresión, las palabras originales con que el motivo aparece en el texto literario» (Doležel, 1998: 25-26). Al tratarse de un concepto nacido en la teoría literaria, queda pendiente traducirlo al lenguaje de los videojuegos, que comprende no sólo el lenguaje audiovisual heredado del cine y la televisión, sino el dominio entero de la interacción y las reglas.

19 En el citado juego de rol *Call of Cthulhu*, diseñado por Sandy Petersen en 1981, se introduce un sistema de «sanity points» –puntos de salud mental. Se trata de un esfuerzo por simular «el comportamiento de los protagonistas en la ficción de H. P. Lovecraft, quienes frecuentemente se desmayan o enloquecen» (Petersen y Willis, 1999: 69). Si bien la premisa es repetida en *Eternal Darkness*, este se distancia del juego de Petersen al proponer efectos que alcanzan no sólo a los protagonistas sino al mundo ficcional mismo. *Call of Cthulhu*, en cambio, se limita a redundar en el tema de la locura, sin conducir al jugador hacia una comprensión de lo fantástico o el cosmicismo, a pesar de que ofrece una descripción más o menos pertinente de la obra de Lovecraft: «Él sugirió que lo que creemos que son leyes inmutables del tiempo y el espacio son válidas sólo localmente y sólo parcialmente ciertas. Más allá de nuestra comprensión hay infinitos donde existen realidades más amplias» (Petersen y Willis, 1999: 69).

- Pantalla azul de error (similar a la del sistema operativo Windows)²⁰
- Sangre que gotea del techo o escurre por las paredes
- Las pinturas cambian de aspecto
- Las estatuas siguen los movimientos del personaje
- El juego simula borrar el avance del jugador
- Insectos aparentemente caminan sobre la pantalla
- La pantalla es «arañada»
- Moscas «vuelan» sobre la pantalla
- La pantalla se oscurece, simulando una televisión apagada
- Breves secuencias alucinatorias (corredores invertidos, hordas de monstruos que asesinan al personaje, escenas grotescas, etcétera) que luego se revierten a un momento anterior
- Aparece un fragmento de «El cuervo», de Edgar Allan Poe («Deep into that darkness peering, long I stood there wondering, fearing, / Doubting, dreaming dreams no mortal ever dared to dream before» [«Escrutando en lo profundo de esa negrura, largo rato estuve atónito, temiendo, / dudando, soñando sueños que jamás mortal alguno se atrevió a soñar»])²¹
- El juego simula quedarse en suspenso y aparece la leyenda «Continuará»
- Un mensaje aparece, advirtiendo que el mando del juego no está conectado (viene acompañado de la falta de respuesta del control)
- El movimiento del personaje se invierte
- El personaje camina sobre las paredes
- El personaje aumenta o disminuye su tamaño a medida que avanza
- El juego se queda sin volumen (la leyenda «mute» aparece, simulando una función de la televisión)
- Se escuchan crujidos de madera, pasos, llanto o gritos

Los efectos pertenecen a dos grandes tipos: diegéticos –que los personajes experimentan como parte de su realidad, como las estatuas que se mueven o las paredes que sangran– y extradiegéticos –los efectos sobre la «televi-

20 La existencia de una estética *glitch* o «del fracaso», como señala Kim Cascone a propósito de ciertas corrientes en la música electrónica «post-digital», revela la regularidad con que los artefactos tecnológicos fallan (Cascone, 2000: 12-13); sólo se puede componer una estética si el *glitch* es reconocible como tal. En el caso de *Eternal Darkness*, los mensajes de error son paratextos que el jugador debe reconocer para que el efecto se produzca.

21 Se trata de un intertexto explícito –una cita– consistente con las preferencias de Lovecraft, quien dedicó a Poe un capítulo entero de su *Supernatural Horror in Literature* (Lovecraft, 2000: 42-46).

sión», la pantalla, la jugabilidad o las alucinaciones. El primer tipo es experimentado por los personajes «pasivamente»: suelen voltear hacia donde sucede algo anómalo, pero nada más.²² El segundo tipo, en cambio, viene acompañado de una reacción muy elemental pero inequívocamente fantástica: los personajes exclaman, una vez que el efecto terminó: «Esto no puede estar sucediendo». Para Todorov, cuando esto sucede, el lector²³ se «integra» al mundo de la narración; es decir, que comparte la duda de si lo que se experimenta es natural o sobrenatural (Todorov, 1994: 28-29). Si bien la duda no necesariamente aparece representada, sí es lo habitual: los personajes nos ayudan a saber cuál reacción es la esperada, en qué nivel de credulidad o incredulidad tenemos que situarnos para que lo fantástico aparezca. Esta exclamación particular –y aquí reside la innovación que *Eternal Darkness* introduce al problema de mediar entre una representación maravillosa y una fantástica– es metatextual: un elemento diegético da cuenta de un acontecimiento extradiegético. Para Rosalba Campra, lo fantástico es una «isotopía de la transgresión» (Campra, 2008: 194). Con esto se refiere a que en sus distintos niveles, semántico o sintáctico, lo fantástico siempre pone en crisis el sistema representaciones que cada texto propone –no es únicamente una transgresión cultural, como propuso Jackson. Eso es exactamente lo que ocurre en *Eternal Darkness*: un evento en el plano semántico tiene consecuencias en el plano sintáctico.

Y es que un videojuego no puede ser reducido a una narración o a un mundo ficcional y la experiencia del jugador se ve necesariamente marcada por el hecho de que está jugando y el juego está sujeto a una serie de reglas (Juul, 2005b: 177).²⁴ Este punto, que los juegos no son reductibles a su narratividad, ha sido enfatizado por muchos académicos para «evitar la indeseable circunstancia en que los videojuegos son tratados como si fueran novelas o películas a través de la aplicación incorrecta de principios tomados de la teo-

22 No es el objetivo de este trabajo analizarlos, pero señalaremos que los efectos que hemos llamado «diegéticos» pueden leerse según el modelo clásico de Todorov para lo fantástico, puesto su aparición podría interpretarse según dos posibilidades: la locura del personaje o la irrupción de lo sobrenatural en el mundo. Los personajes no interactúan con los efectos más allá de mirarlos, acaso para llamar la atención del jugador.

23 No un lector concreto, sino uno «ideal» o, en las palabras de Todorov, la «función de lector» (Todorov, 1994: 28).

24 Los juegos se describen según las restricciones acordadas entre los jugadores, siendo las más notorias las reglas que regulan las acciones que pueden llevarse a cabo dentro del juego (Nietzel, 2005: 228). Un juego, según Juul –al menos de acuerdo a su «modelo clásico»–, se compone de seis elementos: un sistema formal basado en reglas, con resultados variables y cuantificables, donde a cada resultado se le asigna un valor, y donde cada jugador aplica un esfuerzo para influir en el resultado, y los jugadores están emocionalmente involucrados en el resultado, y las consecuencias de la actividad son opcionales y negociables (Juul, 2005b: 6-7).

ría literaria o cinematográfica» (Wesp, 2014). Una de las ideas clave para comprender la distancia que ha sido el de incoherencia, postulado por Jesper Juul como complemento a la incompletitud de los mundos ficcionales.²⁵ Para Juul, el mundo ficcional de un juego es incoherente cuando «el juego se contradice a sí mismo e impide al jugador imaginar un mundo ficcional completo» (Juul, 2005b: 123). Usando un ejemplo ahora clásico, Juul afirma que cuando el jugador de *Donkey Kong* descubre que Mario posee tres vidas, se encuentra incapacitado para describir apropiadamente un mundo ficcional en el que al morir un personaje, el mundo vuelve inmediatamente a un estado de cosas previo; así, el mundo ficcional de *Donkey Kong* es incoherente y sólo puede ser explicado por medio de las reglas: «con una sola vida, el juego sería demasiado difícil» (Juul, 2005b: 130). Lo que Juul pretende mostrar con este concepto es la aparente distancia que hay entre los videojuegos y el resto de los medios: si los universos ficcionales de aquellos son incoherentes, toda la teorización previa sobre estos es insuficiente. Como se ha demostrado, las diferencias no son tan fundamentales y otros medios –como los seriales de televisión, las caricaturas y algunos géneros cinematográficos– incurren en prácticas «incoherentes» sin que los espectadores cuestionen la narratividad de las ficciones que están experimentando (Wesp, 2014). Para Lev Manovich, ciertos videojuegos enfatizan la navegación en el espacio con el fin de construir un mundo –ficcional, agregaríamos– (Manovich, 2001: 248); así, «navegar el mundo del juego sería una de las principales acciones narrativas» (Manovich, 2001: 247), contra la opinión de Juul, quien sostiene que «no puedes tener interactividad y narración al mismo tiempo» (Juul, 2005a: 223).²⁶ *Eternal Darkness* es un juego navegable y aunque la libertad del jugador se restringe por la existencia de raíles más o menos invisibles –el espacio navegable consta de pasillos y habitaciones, casi siempre es claro hacia dónde hay que dirigirse para avanzar–, el acto de navegar construye un mundo ficcional. Es este el que se designa como fantástico o no, independientemente de las reglas formales del juego y su «incoherencia».

25 En primer lugar, es preciso reconocer que puesto que los mundos ficcionales son creaciones humanas, son necesariamente incompletos. Más allá de esta aseveración frecuentemente repetida, la incompletitud de los mundos ficcionales «implica que muchas afirmaciones concebibles sobre los mundos posibles son indecibles» (Doležel, 1988: 486), siendo clásico el ejemplo de los hijos de Lady Macbeth, sobre lo que nada relevante se puede decir –muy a pesar de que la pregunta y sus respuestas sean lingüísticamente posibles.

26 Quizás sea pertinente establecer una diferencia entre una posible macronarración –el arco narrativo completo, comprendido entre los estados inicial y final del universo ficcional– y una micronarración –la navegación como práctica de juego, que puede o no tener consecuencias permanentes para la macronarración. Una sesión «perfecta» de juego haría coincidir ambas.

Para comprender mejor el carácter fantástico de *Eternal Darkness*, conviene distinguir entre ficción y narración. Mientras que una narración es, según una definición clásica, una «doble secuencia temporal [...], está el tiempo de la cosa contada y el tiempo en que se cuenta (el tiempo del significado y el tiempo del signifiante)» (Christian Metz, citado en Neitzel, 2005: 231); la ficción es una clase especial de mundo posible –a su vez, una construcción lógica–, un objeto estético postulado según «estados de cosas no actualizados» (Doležel, 1998: 16). Así, tenemos que la aparente ruptura de las reglas del juego –es decir, los efectos extradiegéticos– no es sino la introducción de una regla distinta, desconocida para el jugador. Esto puede leerse como una incoherencia –siguiendo la terminología de Juul–, puesto que formula un hecho ilógico según la ficción que se había descrito hasta ese momento. A nivel narrativo –es decir, dentro de la cadena de eventos que se suceden cronológicamente dentro de una sesión de juego– esto tiene una consecuencia fundamental: las sorpresas introducidas por el sistema de la barra de salud mental tienden a funcionar una sola vez y la reiteración del «Esto no puede estar sucediendo» se torna cansina. Hacia el final, el jugador habrá experimentado suficientes efectos como para estar alerta a cualquier anomalía y dejará de «creer» en ellos. Sin embargo, la perplejidad inicial –si la hubo– queda como testimonio de que ha sucedido algo que por su ilegalidad aparente, subvierte el pacto que juego y jugador establecieron; tal como sucedería en un texto fantástico, cuando a través de las descripciones se da verosimilitud al mundo narrativo que luego será transgredido. Esto ocurre en el nivel de lo ficcional; en otras palabras, lo fantástico, aunque precariamente, permanece porque la modalidad alética del mundo ficcional del juego no ha sido alterada: en un nivel formal, no-narrativo, sigue siendo cierto que los personajes se enfrentan a situaciones no previstas por las restricciones aléticas de lo que es posible.

Lo que resulta más importante para nuestra discusión es que el sistema de salud mental de *Eternal Darkness* tiene un carácter lovecraftiano claro y en las descripciones de la patente podemos encontrar claves para estudiarlo. Por ejemplo, describe la mente humana como un «frágil sistema de control» que, al ser enfrentado con «circunstancias más allá de la imaginación», lucha por lidiar con aquello que se ha implantado en lugar de la realidad, aunque se trate de lo «imposible e improbable». Cuando «es demasiado para el individuo», «la locura toma el control, inhabilitando temporalmente a la persona o empujándola a un estado catatónico» (Starchi, Ridgeway y Dyack, 2002). Esta explicación psicologista encaja bien con las inquietudes del propio Lovecraft. En un pasaje posterior, la patente examina otro tema lovecraftiano: el conoci-

miento. «De acuerdo con el invento, otro método para auxiliar el estado mental del personaje es la investigación y el conocimiento. En otras palabras, si el personaje sabe exactamente a qué se enfrentará, el efecto sobre su salud mental será reducido» (Starchi, Ridgeway y Dyack, 2002). Que la patente se centre en el personaje –es decir, en el universo narrativo– no evita que señale lo que se espera del jugador –tal como Todorov especuló acerca del «lector implícito»–; a saber, que experimente «ansiedad».

CONCLUSIONES

Como se ha visto, *Eternal Darkness* subvierte apenas su representación diegética, pero a cambio desteje la frontera que separa juego y jugador. No se trata aquí de afirmar que toda «ruptura de la cuarta pared» es fantástica, sino de establecer un cierto tipo de relación entre los actos del jugador –participando en un juego que puede describirse como una ficción ergódica²⁷ y la desestabilización de la estructura que sostiene la ficción –la aparición de la heterogeneidad semántica en la modalidad alética. Si bien la existencia dentro del universo narrativo de criaturas que habitan planos de realidad distintos –los monstruos además de las deidades Ulyaoth, Xel’lotath y Chatur’gha– puede interpretarse como una invitación para que el jugador interprete el universo narrativo de Alexandra Roivas como coherente y autónomo, distinto de la realidad extratextual –es decir, un mundo maravilloso en la vena de los «mitos de Cthulhu» derlethianos–; también es cierto que *Eternal Darkness* establece en sus postulados lúdicos la posibilidad de que los personajes diegéticos sean «afectados» por hechos de la realidad extratextual –la televisión que se apaga o que baja su volumen, «errores» de programación–, abriendo así la posibilidad de lo fantástico. La frontera entre juego y jugador pretende aparecer como porosa, problematizando la homogeneidad semántica y solidez del universo ficcional.

Lo fantástico nos recuerda que todo corte de la realidad, igual que toda ficción, «implica un proceso de selección de posibles» (Campra, 2008: 112); e intenta responder a la pregunta sobre qué pasaría si aquello que no ha sido seleccionado –es decir, lo imposible– apareciera como parte de la realidad –

27 Espen J. Aarseth define la literatura ergódica como aquella en la que «se requiere un esfuerzo no-trivial para atravesar el texto» (Aarseth, 1997: 1). Un videojuego, si se le define desde su condición de “texto” ficcional, puede describirse como una ficción ergódica. Se trata, sin embargo, de un caso particular en el que el «esfuerzo no-trivial» impone una especie de prueba calificadora al jugador: sólo aquél que posea las competencias necesarias puede avanzar en la «lectura». Esto también tiene implicaciones en la continuada discusión del carácter narrativo de los videojuegos.

sin dejar de ser imposible. *Eternal Darkness* reformula la pregunta del siguiente modo: ¿qué pasaría si la mediación jugador-juego ocurriera en canales –y direcciones– que no han sido seleccionados? La respuesta, mediada por el sistema de sistema de salud, desequilibra el universo narrativo y hace aparecer sonidos y visiones que «están pero no están». Esta ambigüedad es plenamente fantástica y los personajes dan cuenta de ella cuando exclaman que «esto no puede estar sucediendo». Noël Carroll propone que aprendemos a asustarnos consumiendo ficciones de terror (Carroll, 2002: 31); la pregunta por aquellas no-selecciones que insisten en volverse reales es precisamente parte de ese «aprendizaje». El jugador que experimenta *Eternal Darkness* por primera vez no sabe –no puede saber– cuál es la reacción apropiada para las «alucinaciones»; los personajes le instruyen y apuntan hacia lo no-familiar, la sensación ominosa de que las leyes que sostienen la realidad han fallado.

Lo fantástico, ese elusivo modo narrativo, aparece en *Eternal Darkness* gracias a que problematiza la frontera entre juego y jugador; al desestabilizar las expectativas y «romper las reglas», hace coincidir en la diégesis lo posible y lo imposible. Esto sucede al integrar un sistema de salud mental con efectos bien definidos –una patente de los diseñadores que todavía no ha sido empleada en otros videojuegos–, de modo que el juego trasgrede ficcionalmente su soporte material –el mundo del jugador y el mundo de los personajes se «tocan». Y aunque la saturación semántica en el plano de la narración –provocada por las reglas del juego, que nos obligan a experimentar los mismos efectos una y otra vez– pone en riesgo lo fantástico, entender el juego como una ficción con restricciones aléticas nos permite saber en todo momento qué se considera posible e imposible –muy a pesar de la reiteración de lo imposible. Esta lectura se da precisamente porque la «incoherencia» en el mundo del juego no modifica la ficción, puesto que pertenece a consideraciones extra-ficcionales –es un «castigo» impuesto por jugar de cierto modo– que el jugador distingue con claridad (Wesp, 2014).

Eternal Darkness logra cumplir un doble propósito. Por una parte, se inscribe en la fascinación actual por los «mitos de Cthulhu» derlethianos, componiendo un universo ficcional poblado de monstruos que, por efecto de la saturación semántica, aparecen como maravillosos. Por otra parte, implementa un subsistema de juego que introduce entes imposibles –el mundo del jugador– en un universo de posibles –los personajes del juego–, generando una estructura que se abre lo fantástico sintáctico. Al distinguir entre narración –cadena de eventos– y ficción –estado de cosas–, hemos argumentado a favor de lo fantástico en *Eternal Darkness*; y apoyándonos en la capacidad de

los jugadores para acceder no problemáticamente a la ficción «incoherente» del juego, hemos afirmado también que lo fantástico se sostiene a pesar de la reiteración del elemento que problematiza el orden representado. Así, *Eternal Darkness* se presenta como un videojuego que intenta superar clichés semánticos para ofrecer una lectura compleja de la obra de Lovecraft. Al trasgredir los límites del mundo ficcional del juego –la consola, el mando, la televisión, el jugador–, reconcilia los «mitos» con la idea lovecraftiana de que el universo es más amplio que nuestra comprensión sobre él.

BIBLIOGRAFÍA

- AARSETH, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Londres.
- ALARCÓN RODRÍGUEZ, Tania (2003): «Fantástico y maravilloso: diferencias etimológicas», en Ana María Morales, José Miguel Sardiñas y Luz Elena Zamudio (eds.), *Lo fantástico y sus fronteras*, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Puebla, pp. 79-84.
- ASMA, Stephen (2014): «Look Not Upon Them! Maternity & the Monstrous Imagination», en Joanna Ebenstein y Colin Dickey (eds.), *The Morbid Anatomy Anthology*, Morbid Anatomy Press, Nueva York, pp. 218-241.
- BARON-COHEN, Simon ([2011] 2012): *Zero Degrees of Empathy*, Penguin, Londres.
- BLOCH, Raymond ([1984] 2002): *La adivinación en la antigüedad*, Fondo de Cultura Económica, México.
- BORGES, Jorge Luis ([1975] 2011): «El libro de arena», en *Cuentos completos*, Lumen, Buenos Aires, pp. 506-510.
- CARROL, Noël ([1994] 2002): *The philosophy of horror. Or paradoxes of the heart*, Taylor & Francis e-Library, Londres.
- CAMPRA, Rosalba (2008): *Territorios de la ficción. Lo fantástico*, Editorial Renacimiento Madrid.
- CASCONE, Kim (2000): «The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music», *Computer Music Journal*, vol. 24, n.º 4, pp. 12-18.
- CHEVALIER, Jean y Gheerbrant, Alain ([1969] 2009): *Diccionario de los símbolos*, Herder Barcelona.
- CIRLOT, Juan Eduardo ([1958] 2010): *Diccionario de símbolos*, Siruela, Madrid.
- CLUTE, John y Grant, John ([1997] 1999): *The Encyclopedia of Fantasy*, Orbit, Londres.
- G. CORTÉS, José Miguel (1997): *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en las artes*, Anagrama, Barcelona.
- DOLEŽEL, Lubomír (1988): «Mimesis and Possible Worlds», *Poetics Today*, vol. 9, n.º 3, pp. 475-496.
- ____ (1998). *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, Johns Hopkins University Press, Londres.

- DOUGLAS, Mary ([1966] 2002): *Purity and Danger*, Routledge Londres.
- DYACK, Denis, Hishida TATSUYA y Hiroyuki YAMADA (dirs.) (2002), *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (videojuego), Silicon Knights, Canadá, Japón.
- ELIADE, Mircea ([1956] 1961): *The Sacred and the Profane*, Harcourt, Brace and World, Inc. Nueva York.
- EUDAVE, Cecilia (2008): *Sobre lo fantástico mexicano*, Letra Roja Publisher, Orlando.
- GAYON, Jean ([2005] 2014): «Los monstruos prometedores: evolución y teratología», en Carmen Álvarez Lobato (ed.), *Monstruos y grotescos. Aproximaciones desde la literatura y la filosofía*, UAEM, Aldus, Toluca, pp. 17-26.
- LE GOFF, Jacques ([1983] 2008): *Lo maravilloso y lo cotidiano en el occidente medieval*, Gedisa, Barcelona.
- HAYBRON, Daniel (2001): «Moral Monsters and Saints», disponible en <<http://www.slu.edu/colleges/AS/haybrond/moral%20monsters%20and%20saints.pdf>> [6/9/2014].
- KING, Stephen ([1981] 2006): *Danse macabre*, Hodder, Londres.
- JACKSON, Rosemary ([1981] 2003): *Fantasy. Literature of subversion*, Routledge, Londres.
- JOSHI, S. T. (ed.) (2000): notas a *The Annotated Supernatural Horror in Literature*, Hippocampus Press, Nueva York.
- JOSHI, S. T.: SCHULTZ, David E. (2001): *An H. P. Lovecraft Encyclopedia*, Greenwood Publishing, Nueva York.
- JUUL, Jesper (2005a): «Games Telling Stories?», en Joost Raessens y Jeffrey Goldstein (eds.), *Handbook of Computer Game Studies*, MIT Press, Cambridge, pp. 219-226.
- ____ (2005b): *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge.
- LEVI-STRAUSS, Claude ([1978] 2012): *Mito y significado*, Alianza Editorial, Madrid.
- LOVECRAFT, H. P. ([1927] 2000): «Supernatural Horror in Literature», en S. T. Joshi (ed.), *The Annotated Supernatural Horror in Literature*, Hippocampus Press, Nueva York pp. 21-72.
- ____ ([1921] 2008a): «The Nameless City», en *The Complete Fiction*, Barnes & Noble, Nueva York, pp. 141-150.
- ____ ([1922] 2008b): «The Nameless City», en *The Complete Fiction*, Barnes & Noble, Nueva York, pp. 216-222.
- ____ ([1928] 2008c): «The Call of Cthulhu», en *The Complete Fiction*, Barnes & Noble, Nueva York, pp. 355-379.
- MACDONALD, George ([1893] 2012): «La imaginación fantástica», en *Cuentos de hadas*, Atalanta, Girona, pp. 23-30.
- MANZI, Ofelia y Patricia GRAU-DIECKMAN (2006): «Los monstruos en el medioevo: su ubicación en el espacio geográfico», en Elisabeth Caballero del Sastre, Beatriz Rabaza y Carlos Valentini (eds.), *Monstruos y maravillas en las literaturas latina y medieval y sus lecturas*, Homo sapiens, Buenos Aires, pp. 323-342.
- MOLINER, María (2007): *Diccionario de uso del español*, 3.0, Gredos, Madrid. DVD.
- MORALES, Ana María (ed.) (2008): Introducción a *México fantástico. Antología del relato fantástico mexicano. El primer siglo*, Oro de la noche, México, pp. vii-xlii.
- NEITZEL, Brita (2005), «Narrativity in Computer Games», en Joost Raessens y Jeffrey

- Goldstein (eds.), *Handbook of Computer Game Studies*, MIT Press, Cambridge, pp. 227-245.
- PETERSEN, Sandy y Lynn WILLIS ([1981] 1999): *Call of Cthulhu. Horror Roleplay in the Worlds of H. P. Lovecraft* (5ª edición), Chaosium, Oakland.
- REECE, Gregory L. (2012): *Creatures of the Night*, L.B. Taurus, Nueva York.
- ROAS, David (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- SMITH, Daniel K. (2014): «Bound in Human Skin: A Survey Of Examples of Anthropo-dermic Bibliopeggy», en Joanna Ebenstein y Colin Dickey (eds.), *The Morbid Anatomy Anthology*, Morbid Anatomy Press, Nueva York, pp. 380-393.
- STARCHI, Henry, Edward RIDGEWAY y Denis DYACK (03/07/2002): «Sanity system for video game», patente 6,935,954.
- TIERNEY, Richard ([1984] s/d): «The Derleth Mythos», en *The Crypt of Cthulhu Archive*, disponible en <<http://crypt-of-cthulhu.com/derlethmythos.htm>> [10/01/2015].
- TODOROV, Tzvetan ([1971] 1994): *Introducción a la literatura fantástica*, Ediciones Coyoacán, México.
- WESP, Edward (2014): «A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of “Narrative” Media», *Game Studies*, vol. 14, n.º 2, disponible en <<http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>>.