

Weird Stories

10¢
Aug · 1936



IN THIS ISSUE, OLMO CASTRILLO'S
EXPLANATORY MEMORANDUM OF...

THE SHADOW OVER INNSMOUTH

gil.37

MEMORIA EXPLICATIVA DEL TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH

por

Olmo Pedro Castrillo Cano

(Septiembre de 2013)

Agradecimientos especiales a:

Luis Navarrete, mi tutor durante este proyecto, por su apoyo y absoluta falta de prejuicios a la hora de abordar esta peculiar historia.

Jesús Jiménez Varea, por la gran cantidad de documentación no editada en castellano que generosamente me ha aportado.

Chema Calvo, gran amigo sin cuya infatigable labor como editor no habría podido cumplir los plazos.

A todos los profesores de este Máster. Espero que cada uno vea reconocida su aportación en el guión.

Diseño de portada: José María Calvo Moreno.

ÍNDICE

1. ORIGEN DEL PROYECTO	5
1.1 Introducción.....	5
1.2 De <i>La Sombra sobre Innsmouth</i> a <i>La Sombra sobre Innsmouth</i>.....	9
1.3 <i>Storyline</i>.....	14
2. TEMA.....	15
2.1 Temas en la obra y vida de Lovecraft.....	16
2.1.1 El otro.....	16
2.1.2 El extraño.....	19
2.1.3 La herencia maldita.....	20
2.2 Ficción y realidad.....	23
3. ESTILO Y TERROR.....	26
3.1 Estructura en la obra de H.P. Lovecraft.....	26
3.2 Uso de códigos genéricos y adaptación del terror lovecraftiano.....	27
4. PERSONAJES.....	29
4.1 Howard.....	29
4.2 August Dillingham.....	33
4.3 De la relación de Howard y August.....	35
4.4 Obed Marsh.....	36
4.5 El resto.....	37
4.6 Oralización.....	38

5. ESTRUCTURA. De lo abstracto a lo concreto.....	40
5.1 Estructura en abismo. Desarrollo de la historia de Howard y August...	40
5.2 Desde el paradigma.....	
6. ESCENARIOS.....	46
6.1 Localizaciones y ambientes.....	46
6.1.1 Arkham/ Providence.....	46
6.1.2 Innsmouth.....	47
6.1.3 Nueva York.....	48
6.2 Caracterización de los personajes a través de los hogares.....	49
6.2.1 La mansión de los Elmstead.....	49
6.2.2 El apartamento de Howard en el barrio obrero.....	49
6.2.3 El apartamento de August.....	49
7. NARRADORES Y FOCALIZACIÓN.....	50
7.1 Diégesis primaria/ presente narrativo.....	50
7.2 Diégesis en abismo.....	51
8. DESARROLLO DE LOS BLOQUES.....	53
8.1 Prólogo.....	53
8.2 Reliquia de un mundo olvidado.....	53
8.3 El pueblo de los extraños.....	57
8.4 El extranjero en el hotel.....	59
8.5 El que susurra en la oscuridad.....	61
8.6 Schrödinger.....	62

9. DONDE DEBERÍA HABER UN DOCUMENTO DE VENTA.....	63
9.1 Vigencia y <i>target</i>.....	63
9.2 Producción.....	65
10. BIBLIOGRAFÍA.....	68
10.2 Netgrafía.....	69
APÉNDICE A: CRONOLOGÍA.....	70
APÉNDICE B: BIOGRAFÍA DE LOVECRAFT POR T. S. JOSHI.....	82

1. Origen del proyecto

1.1 Introducción

Uno de mis escritores favoritos durante la adolescencia fue Howard Phillips Lovecraft (1890-1937). Lo descubrí con diez u once años en un recopilatorio traducido y presentado por Rafael Llopis que todavía conservo, *Los Mitos de Cthulhu* (Alianza Editorial, 1969). Era la novena edición, que data de 1985. Lo peor que pudo hacer mi madre, conociendo mi carácter obsesivo, fue prohibirme leerlo por la parafernalia falsamente ocultista del autor.

Lovecraft cultivó relatos cortos de terror y ciencia ficción, reverenciados hoy día por muchos y justificadamente criticados por otros debido a su estilo cargado de redundantes adjetivos. Los relatos aparecieron por primera vez en las llamadas revistas *pulp* de ficción estadounidenses, sucesoras de los *Penny Dreadful* ingleses. Estas publicaciones baratas en papel de baja calidad, entre las que se encuentran *The Argosy*, *Weird Tales* y *Astounding Stories*, también acogieron a otros autores de la llamada subcultura popular del género fantástico (ciencia ficción y terror) (Haining, 1985: 17-154). Algunos de ellos, entre los que Lovecraft se encuentra, han sido reconocidos y publicados en tomos que recopilan sus obras con el paso del tiempo.

De forma sintética, la característica principal de la obra de Lovecraft es lo que se ha llamado el terror materialista. En oposición al terror sobrenatural de fantasmas, castillos y cadenas, Lovecraft propone la angustia del ridículo significado del ser humano y sus acciones dentro de la grandeza del cosmos. El autor inventó panteones de seres extraterrestres que habitaron la Tierra mucho antes que el hombre y que volverían para reclamarla porque nuestra evolución era una simple siesta en sus cálculos temporales (Carter, 1959; citado en Llopis, 1985: 34). Incluso llega a sugerir que la especie humana es un experimento descuidado de otros seres en uno de sus relatos (*En las montañas de la locura*, Lovecraft, 1996: 193-194). No es difícil comprender el terror de Lovecraft sabiendo que él mismo se

consideraba un inadaptado a su tiempo, ¡y qué tiempos más veloces y cambiantes, qué sensación de vértigo nos dicen que traían los años veinte!

También podemos entenderlo a través del ateísmo de Lovecraft: el vacío que deja su negación de la religión es llenado por esos dioses extraterrestres cargados de misticismo (Wetzel, 1959; citado en Llopis, 1985: 26). Pero el misticismo que se desprende de esas entidades se debe a la percepción humana, que no es capaz de operar en la escala cósmica: los dioses de Lovecraft son seres materiales, sólo que pertenecen a dimensiones y órdenes físicos fuera de nuestra concepción. Por tanto el eje de los Mitos de Cthulhu estaría en el maridaje de dos elementos opuestos y contradictorios: el anhelo religioso y el materialismo racionalista, de los que nace el horror arquetípico (Llopis, 1985: 34).

Las ediciones de bolsillo de Alianza Editorial bien podrían considerarse unas dignas sucesoras de las revistas *pulp*. No por arriesgar y dar a conocer a nuevos autores, sino por su carácter de publicación barata de géneros considerados menores. Y si bien no estoy seguro de cómo es el papel de los *pulp*, sí que puedo reconocer con facilidad el aroma que desprende el hojear de un libro de Alianza cuando el tiempo deteriora sus páginas.

Cuando mi afición al cine fue despertando aún quedaban rescoldos del cariño que me generaban los cuentos de Lovecraft y descubrí con entusiasmo que existían adaptaciones al celuloide de algunas de sus historias. Una decepción tras otra. Desde las más conocidas, como el *gore* paródico excesivo de *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985) hasta una gran cantidad de películas por debajo de la serie *b* que intentaban explotar sin gracia la mitología lovecraftiana aunque fuera nada más que en el título (yéndonos a lo más bajo, *La Mansión de Cthulhu*, Juan Piquer Simón, 1992).

Bajo mi punto de vista el director que más se ha aproximado al espíritu de la obra de Lovecraft ha sido John Carpenter. Y no ha adaptado directamente ninguna de las historias, pero es fácil ver la sombra de *En las montañas de la locura* (Lovecraft, 1931) sobre el remake de *The Thing* (Carpenter, 1982) o directamente el homenaje al autor en la más irregular pero por momentos brillante *In the Mouth of Madness* (Carpenter, 1995). Carpenter ha sabido reinterpretar

cinematográficamente el espíritu de la obra de Lovecraft, ha dado su visión del autor sin tener que citar su panteón de dioses extraterrestres o sus libros prohibidos.

Sería interesante aquí aclarar a qué me refiero cuando hablo de géneros menores y remarcar que a pesar del término no lo hago en ningún instante de forma despectiva. Intento englobar aquellos géneros que, tradicionalmente, al nacer en el seno de la cultura popular de consumo barato, han sido desprestigiados por la llamada alta cultura justificándose en lo morboso de los temas y en el por lo general poco trabajado estilo. Es cierto que la calidad media es más cuestionable si la medimos en términos estrictamente literarios. Pero el tiempo ha descubierto ciertos hallazgos en algunas de estas obras que merece la pena reivindicar. Recordemos un caso similar en el cine: el redescubrimiento de Hitchcock como autor y no simple artesano de cultura popular por parte de los críticos de la *nouvelle vague*.

En el caso del cine, cuando hablo de géneros menores me refiero a aquellos géneros que no han conseguido dar un número de obras significativo que trasciendan los límites expresivos que los códigos y moldes del género imponen. Bien es el caso del terror, que tiende a estar sumamente codificado y producido para la explotación económica a pesar de contar con algunas obras de reconocido prestigio como *Rosemary's Baby* (Polanski, 1968) o *The Shining* (Kubrick, 1980).

Con *Dagon: la secta del mar* (Stuart Gordon, 2001) toqué fondo. El tono paródico y esperpéntico con el que trataba el relato de *La sombra sobre Innsmouth* (Lovecraft, 1931) me causó una impresión muy negativa: anulaba lo que yo consideraba una claustrofóbica y sugestiva atmósfera que acababa de forma muy cinematográfica de acuerdo al género del terror/ suspense. Quizás ya no, pero durante mucho tiempo había sido mi relato favorito de Lovecraft y siempre pensé que de los más adaptables al cine. Disponiendo de los mismos medios pero de una mayor propensión a la atmósfera y menos hacia el efecto cómico-grotesco la *Fantastic Factory* podía haber producido una interesante serie *b*. Pero las sutilezas nunca estuvieron en los menús de Stuart Gordon.

Quiero dejar bien claro que no soy un purista que espera ver transcripciones literales de los textos literarios y que se ofende con cada cambio en el diálogo, con cada escena eliminada y con cada añadido. Muy al contrario sostengo, como muchos otros, que al tratarse de medios diferentes es imposible decir exactamente lo mismo simplemente transcribiendo al modo de representación institucional de turno. Las transcripciones literales, salvo que a través de puesta en escena y realización escondan una relectura que pervierta el sentido original, me parecen por lo general ejercicios estériles y aburridos. Todo lo contrario, muchas veces las adaptaciones indirectas o encubiertas son más acertadas y ni que decir tiene que más interesantes.

El verano precedente a mi curso en el Máster en Guión y Narrativa Audiovisual me planteé escribir como ejercicio un guión que a mí me gustaría ver. Creo que muchas veces el intentar acomodarse a lo que se espera que se haga lastra trabajos. Incluso dentro de la explotación hay una gran diferencia entre el que narra con amor al género y el que realiza con desgana un trabajo o simplemente remeda. Confío en que, al igual que yo disfruto de obras de cualquier tipo de personas que no conozco, si somos honestos (es decir, planteamos lo que pensamos sin caer en retóricas populistas y hacemos lo que nos gusta) vamos a encontrar nuestro público.

Demasiado cansado estaba ya de pensar guiones “para un corto que pudiéramos rodar y producir entre cinco amigos”: el desinterés al desinflarse el ímpetu inicial hacía caer todo el esfuerzo en saco roto. Si hay algo que nos metieron en la cabeza a lo largo de la licenciatura (¡y qué gran verdad por mucho que con las nuevas tecnologías se hayan abaratado costes y medios!) era el carácter intrínsecamente industrial del cine. Uno no puede hacer cine como el que escribe una novela o pinta un cuadro, obviamente se depende de una infraestructura económica y humana. Bueno, pero escribir un guión era algo que podía hacer sin depender de nadie. Y, siendo realistas, es hartito complicado que nadie compre tu primer guión. Así que esta vez quería escribir algo que a mí me gustaría ver, sin pensar en cuánto iba a costar. Quería soñar con la adaptación de *La sombra sobre Innsmouth* que me había sido negada. Adelanto no obstante que lo que hoy tienen entre manos es algo

totalmente distinto a la idea inicial, a la que quizás me vea obligado a volver si tengo intención de venderla en el extranjero.

Acabando ahora el trabajo me doy cuenta de que tal vez fue un gran error. Como siguiente proyecto me he planteado otro guión intentando constreñirme al máximo en términos de producción. ¿He desperdiciado el tiempo? En absoluto. A pesar de su inviabilidad económica hay una gran experiencia detrás de este trabajo, que espero aprecien principalmente a través del propio guión y que los profanos del autor vean redimensionado a lo largo de estas páginas. He visto como adquiría una destreza mayor en la escritura a lo largo del proceso: desde las primeras torpes páginas hasta el final. He aplicado constantemente mucho de lo aprendido en el *máster*, que ha cambiado mi forma de ver muchas escenas y personajes. He pensado y repensado mucho cada escena desde un punto de vista estructural y conceptual. Y sobre todo: he acabado un guión antes de empezar el siguiente. Así que, con todos sus posibles errores, puedo decir con sinceridad que ha merecido la pena.

1.2 De *La Sombra sobre Innsmouth* a *La Sombra sobre Innsmouth*.

Imaginaos que hay un grupo de personas que quieren entrar en la industria de los videojuegos cuya concepción del desarrollo de videojuegos sea algo así: Un grupo de gente inteligente y con talento se reúne en una sala de conferencias con paredes de cristal, piden unas pizzas y después de toda una noche emergen con el proyecto para hacer un gran juego. A partir de ahí, sigamos suponiendo, lo único que hace falta es que todo el mundo descansa un fin de semana, que aparezcan en el trabajo el lunes por la mañana y se pongan manos a la obra en cosas específicas.

Si alguien conoce un lugar donde se trabaje así, por favor, dadme el número de teléfono.

Ken Levine, director de Irrational Games, introducción a *The Art of Bioshock Infinite* (Dark Horse, 2013)

Empecemos con una breve sinopsis del relato *La sombra sobre Innsmouth*. Está narrado en primera persona después de que todo haya sucedido. He decidido no incluirlo en los apéndices por su extensión: si están interesados pueden

solicitarle una versión del cuento o leer alguna de las traducciones al castellano que circulan por internet.

“Un JOVEN decide explorar por curiosidad el infame pueblo de Innsmouth después de descubrir una extrañas joyas en una exposición. El pueblo está medio abandonado y sus habitantes son esquivos. Padecen algún tipo de malformación.

El joven convence a ZADOK ALLEN, el borracho del pueblo, para que le cuente la historia detrás de este misterio. A parecer OBED MARSH, un capitán de barco, negoció con unos seres submarinos la prosperidad del pueblo en el siglo anterior. A cambio los habitantes tuvieron que adoptar su religión y cruzarse con las criaturas. Los disidentes desaparecieron en una guerra civil. El joven escucha la historia con recelo.

El joven tiene que pasar la noche en el hotel del pueblo. Es acosado por una multitud de habitantes y tiene que huir. En las afueras confirma los desvaríos del borracho: ve a las criaturas, los profundos, mitad hombres, mitad peces.

Ya de vuelta a la civilización el joven descubre que en realidad es descendiente de Obed Marsh y de que por tanto tiene sangre de los profundos. Abraza su condición y decide viajar a la ciudad submarina de sus ancestros.”

La historia tenía capacidad de por sí para convertirse en un buen guión de género pero para cuando la releí me apetecía hacer algo más. Sin embargo, hubo dos cosas que me hicieron replantearme la manera de afrontarla.

En primer lugar, frente al visceral terror de la historia, estaba bastante más interesado en el ambiente “*conspiranoide*” precedente al régimen nocturno del relato. Los indicios de conspiración generan paranoia, ahora bien, la paranoia que generan (sea o no real esa conspiración) es un trastorno mental. Como ya mencioné antes uno de mis mayores referentes dentro del género es *Rosemary’s Baby*. Me encanta la incredulidad que genera lo descarado de la conspiración satánica debido al uso de los moldes estéticos de la *soap opera*. El film de Polanski es una película de terror cubierta con el envoltorio de una comedia de enredos romántica. La amenaza encubierta es tan manifiesta como poco disimulada pero la propuesta estética hace que todavía resulte más inquietante. “Esto no puede estar

pasando aquí”, dice nuestro espectador interno que bien conoce los códigos, “pero al mismo tiempo sé que tiene que pasar porque ésta es una película de terror”.

Por otro estuvo una crítica traducida (Jean-Philippe Tessé, 2009 en *Cahiers du Cinema España* n.º 26, 2009) del film *District 9* (Neil Blomkamp, 2009). Coincidí con ella en que la primera parte del film era bastante interesante: unos extraterrestres han naufragado en la Tierra y están recluidos en un *apartheid*, filmado al estilo documental. Pero también en que la segunda mitad era un fracaso aburrido (cuando los robots, las explosiones y peleas se suceden hasta la extenuación). Hay un momento en que el protagonista (un reportero bastante cretino) se infecta y comienza a transformarse en uno de los extraterrestres. La crítica señalaba qué interesante película hubiese sido si el director hubiese estado más interesado en buscar qué de humano iba quedando en el reportero transformado en vez de jugar a los *G.I. Joe*.

La primera divergencia de la historia surgió ahí. Quería dos líneas narrativas que transcurriesen de forma alterna: una la adaptación del relato de Lovecraft y otra la transformación progresiva del joven en hombre pez en el presente. La primera historia sería recordada en forma de *flashbacks*: un cuento de género. La segunda sería el presente narrativo: la transformación interior del protagonista en el monstruo en un ambiente alejado de los moldes y códigos genéricos del terror, más realista. Quería recuperar la ruptura entre moldes estéticos y códigos genéricos del terror que tanto me gustaba de *Rosemary's Baby*. Las dos líneas narrativas se han mantenido, aunque el sentido de la segunda y la manera en que se relacionan han cambiado.

Hubo una tercera influencia que cambiaría el enfoque que pretendía darle al relato por completo. La descubrí releendo el prólogo de Rafael Llopis del recopilatorio de *Los Mitos de Cthulhu* de Alianza Editorial. En él, Llopis establecía un paralelismo entre los temas de la obra de ficción del escritor de Providence y la biografía y obsesiones del mismo:

La tragedia de Lovecraft, su epopeya, su lucha, su drama, fueron interiores. Él se sentía solo, destrozado, en pugna con la sociedad. Para huir de ésta, él se quería británico, lo que para él significaba puro, inmaculado. Como todos los hombres angustiados, sentía horror por la suciedad, por la descomposición, por la mezcla.

Dice Maurice Levy que acaso sus monstruos – o algunos de ellos- procedan de una transmutación literaria del americanísimo concepto del melting pot, es decir, del crisol donde se funden razas distintas. Le horrorizaban los pobres porque estaban sucios y derrotados, porque eran brutales y zafios, porque incluso muchos de ellos no hablaban inglés. Amaba la Nueva Inglaterra colonial porque aún no había sido mancillada por “esa chusma de extranjeros miserables venidos de la Europa Continental” (Lovecraft). En una de sus cartas relata un viaje a los barrios bajos de Nueva York y dice que él caminaba por el centro de la calzada para no rozar esa “horda ítalo-semítico-mongoloide” que pululaba, leprosa, llena de llagas y podredumbre, en las aceras. No es difícil adivinar a estos mendigos costosos tras los seres degenerados, los monstruos híbridos y las criaturas ajenas e inhumanas que pueblan sus relatos. (Llopis, 1985: 23).

Entonces todo dio un quiebro: ¿y si *La sombra sobre Innsmouth* no fueran más que una ficción elaborada por un personaje a raíz de una experiencia traumática?

Ya, en la segunda línea narrativa, relativa al presente, no tendríamos a alguien que se va transformando en un monstruo. Sería alguien que se sentiría un ser distinto en un mundo de lo que él considerara monstruos. Iríamos conociendo su vida a la vez que nos contaba qué le sucedió en ese pueblo. Las dos líneas narrativas tenían que ser paralelas y permeables. Quería que pudiésemos entender mejor al personaje a través de cómo configura el relato. Pero también que fuésemos capaces de suponer lo que hubiera de real en la ficción a partir de lo que conocemos de él. Estábamos convirtiendo al autor de la obra en protagonista de la misma. De este planteamiento surgió Howard, un *alter ego* de Lovecraft.

También hay otro relato como principal fuente de inspiración, *The Outsider* (Lovecraft, 1921). Sinopsis: Un hombre narra en primera persona cómo despierta de un largo sueño y emerge de un castillo. Llega hasta una reunión en un salón. Intenta comunicarse con los asistentes, que huyen aterrorizados ante la aparición de un monstruo. El narrador cuenta cómo con horror descubre al monstruo del que huían, que no es más que su reflejo en un espejo. El relato no pertenece al ciclo de los llamados Mitos de Cthulhu pero a pesar de su brevedad sintetiza de forma brillante mucho de la temática y el sentimiento vital del autor. Recomiendo encarecidamente su lectura a través de cualquiera de las versiones que circulan por internet para poder comprender el verdadero motor detrás de este guión.

Si la historia de *Innsmouth* era una ficción orquestada desde un presente narrativo, ¿quién era el público de ese cuento? De esa pregunta surgió August, el

narratorio, el espectador. Un amigo al que le cuenta lo sucedido. August no era un detective privado pero cumplía esa función dentro de la historia. Si Howard, inspirado en Lovecraft, iba a ser narrador y protagonista del cuento, August iba a ser (aunque él nunca lo supiera) el protagonista de la otra línea narrativa y por tanto de todo el relato.

De *Rosemary's Baby* regresó otro concepto: la falsa ambigüedad deliberada. Desde el principio tenía claro que no íbamos a saber qué le ocurrió exactamente a Howard en el pueblo de Innsmouth, sólo su fantástica versión de los hechos. Quería que August cotejase datos y que el cuento de Howard encajase con esos datos. Pero que de alguna manera supiésemos que era mentira, que no era posible a pesar de que todo cuadraba. Polanski señalaba (*Rosemary's Baby*, Paramount Pictures Home Entertainment, 2001) que intentó que el final de la película fuese ambiguo. Que no supiésemos si realmente Rosemary iba a ser la madre del hijo de Satán o si estaba en una situación de estrés posparto y paranoia en la que alucina entre esa panda de tarados que le presenta a su hijo (ojo al fotógrafo japonés, una guinda más del venenoso pastel del autor de *Chinatown*). Digo falsa ambigüedad porque la película es abierta, pero creo que la versión paranormal pesa más. Yo quería lo contrario: quería que cupiese la posibilidad de que el relato de Howard fuese cierto, que todo encajase. Y que sin embargo pesase más que era una mentira concluyente para aplacar una realidad inconcluyente y compleja.

Por último, y esto era de vital importancia, el guión tenía que ser asequible a cualquier espectador conociese o no a Lovecraft, no un producto simplemente al servicio del fan ni una amalgama de referencias. El texto debía tener autonomía suficiente como para poder generar diferentes niveles de lectura incluso para el profano. En un burdo símil culinario, diríamos que quería hacer un plato que fuera disfrutado por cualquier aficionado al género. Aunque claro, está plagado de referencias tanto a la vida del escritor como a su obra: aquellos que conozcan los ingredientes podrán diferenciarlos a cada bocado.

Así hemos pasado de *La sombra sobre Innsmouth*, el relato de Lovecraft, a *La sombra sobre Innsmouth*, un relato (no tan) distinto. La primera era la sombra amenazadora que proyectan monstruosas criaturas pisciformes sobre un pueblo pesquero. La segunda es la sombra borrosa que se cierne sobre un acontecimiento

que no pudimos ver y nos es relatado por otra persona. Con su particular visión del mundo.

1.3 Storyline

Una *storyline* de la historia podría ser, teniendo en cuenta que el cuento de Innsmouth pasa a ser un *objeto*:

August, un insatisfecho y poco exitoso escritor, ayuda a su amigo y mentor, Howard, de vuelta a la civilización: ha sufrido un acontecimiento desagradable que dice no recordar. August quiere descubrir qué pasó. Howard es un tipo lleno de prejuicios y contradicciones que elabora una ficción a partir de ese acontecimiento que desconocemos. A través de la relación entre la ficción que elabora Howard, sus peripecias y el papel de August como receptor ambos personajes llegan a conocerse mejor el uno al otro y a sí mismos.

Por tanto tenía que elaborar dos tramas. Por una parte la adaptación del relato, que iba a estar realizada desde el respeto por el género. Por otro lado tendría que desarrollar otra trama para el presente narrativo: basada en hechos biográficos de Lovecraft y que estuviese fuertemente relacionada con la ficción relatada.

2. Tema

MAGGIE: Esto es una tomadura de pelo, August. Realmente ese experimento nos lleva al mismo sitio que esta conversación. A nada.

AUGUST: Es una forma de verlo. Sí, efectivamente son todo hipótesis. Un experimento imaginario. No es ciencia. Es ciencia-ficción. Puede que no demuestre nada, pero ilustra algo, ¿no?

MAGGIE: ¿Qué ilustra? Castillos en el aire.

AUGUST: Ilustra un modo de ver el mundo. En su caso en base a las mecánicas cuánticas.(...) Y definitivamente estoy convencido de algo. Puede que el experimento no se hiciera, pero estoy seguro que había una caja. En algún lugar. También había un gato en otro sitio. Sólo que estaba más gordo que el que Schrödinger pretendía meter en su caja. Y por supuesto también había una trampa mortal.

Conversación en un café de Nueva York, 1936.
(Guión de *La sombra sobre Innsmouth*, 2013)

A través del tema del guión pretendo aproximarme más al ensayo que a la tesis, pero un ensayo concienzudo y obsesivo. Mostrar más que demostrar, que diría el autor de Rímini. El tema de la obra es la relación entre ficción y realidad, en el triángulo formado por el autor, obra y receptor.

En primer lugar tuve que sintetizar una selección temática de la obra de Lovecraft y ponerla en relación con su biografía. Habría que analizar cuáles de esas constantes temáticas de las obras de Lovecraft que estaban en el cuento que nos ocupaba. Para mí es crucial que el verdadero sentido de un film radique en su discurso visual. Por lo tanto tenía que crear un alter ego de Lovecraft cuya historia albergase los temas que iba a desarrollar. Los acontecimientos, lo que bien podrían llamarse nudos argumentales, iban a ser el soporte de un segundo discurso elaborado a base de una serie de temas paralelos. Estos temas serían puestos en relación por el espectador de forma intuitiva a través de la dialéctica que me propuse establecer entre la trama de Innsmouth y la trama de August y Howard.

2.1 Temas en la obra y vida de Lovecraft

Me he centrado en tres temas reincidentes en la obra que pueden ser tratados de forma autónoma pero están fuertemente relacionados entre sí. Me interesa no tanto acusar a Lovecraft de racista, aunque lo fuera, como exponer la estrecha relación existente entre la retórica implícita en todo relato de ficción y la ideología subyacente tanto generacional como por motivos biográficos. Quedan muchos otros temas explorados por el autor de Providence en el tintero pero tenía que centrarme en los tres.

2.1.1 El otro

Uno de los aspectos que más generan controversia en Lovecraft es su racismo. Aquí habría que matizar en primer lugar la necesidad de analizar el modo de pensar en su contexto histórico y social. Con esto quiero decir que, el modo “normal” de pensar en su época (incluso si el noreste de los Estados Unidos fue una de las zonas más liberales con respecto a temas como la esclavitud), es lo que podríamos considerar “racista” desde la óptica contemporánea. Por tanto sería absurdo tildar a un individuo particular de racista por acoplarse a las corrientes de pensamiento en los que se educó. Sí que tendría más sentido hacer un análisis crítico del racismo en las normas sociales y el modo de ver el mundo de la sociedad estadounidense a principios del siglo XX.

Aclarado esto creo que podemos afirmar que el racismo de Lovecraft estaba bastante por encima de lo que se podía considerar la norma de la época. Lovecraft fue un anglófilo que se reafirmó constantemente en la superioridad de unas razas sobre otras en sus cartas, sus poemas y sus obras de ficción. Seguramente por la ultraprotectora educación de su madre (Joshi, 2001: 33-34), (Joshi, 2001: 66-67) y por su condición de aristócrata colonial decadente. Para Lovecraft, especialmente en su primera etapa y culminando con su estancia en Nueva York en su piso de soltero (Joshi, 2001: 211-224), la cultura, el intelecto, la civilización y en definitiva, la virtud, está asociada a los descendientes blancos de los ingleses. Por contra, la barbarie, la decadencia, la bestialidad, lo infrahumano, están fuertemente

asociados a las clases bajas, a los mestizos y a las etnias más alejadas de la blanca, como los negros y asiáticos.

Como ejemplo, esta traducción del poema no publicado de Lovecraft hallado en una hectografía, *On the creation of niggers*, “De la creación de los negros”, de 1912:

*Cuando tiempo atrás, los dioses crearon la Tierra;
A imagen y semejanza de Júpiter al incipiente Hombre moldearon.
Para tareas menores las bestias fueron creadas;
Aunque de la especie humana muy alejadas estaban.
Para llenar el vacío y unirlas al resto de la Humanidad,
Los anfitriones del Olimpo ingeniaron un astuto plan.
Una bestia forjarían, una figura semihumana,
Colmada de vicios, y "negro", fue llamada. (Lovecraft; en Joshi, 2001: 71-72).*

La siguiente traducción de un fragmento de una carta de Lovecraft a Reinhardt Kleiner (6 de Diciembre de 1915):

(...) Y cuanto más estudio la cuestión, más me convenzo de que la raza superior es la Teutona. Observa las condiciones de las Islas Británicas. Los ingleses son totalmente Teutónicos, o sea, dominantes. Los Escoceses del Sur y los Irlandeses del Este son también de esa sangre—ciertamente sobrepasan a sus compatriotas al norte y al oeste. Los Galeses, que no tienen sangre Teutónica, son de poca importancia. Si no hubiese sido por la infusión de sangre Teutónica al principio de las Eras Oscuras, la Europa del Sur se habría perdido. ¿Quiénes fueron aquellos antiguos reyes y héroes “Franceses” que fundaron la civilización Francesa? ¡Teutones, sin duda alguna!... ¿Quiénes fueron los Normandos? Teutones del Norte. Me apena escuchar a los apóstoles de la igualdad asegurar que otras razas pueden igualar la mejor de todas—esos sucesores de la raza Romana en poder y virilidad. (...) (Lovecraft, 2011a).

Creo que la concepción del otro está principalmente motivada por cierta carencia de empatía que se da de forma bidireccional: es el desconocimiento de mundos de concepción opuesta a la nuestra. “El otro” es en sí mismo lo desconocido, todo lo que está más allá de nosotros y por tanto nos aterra.

El desarrollo industrial trajo barrios obreros hacinados donde no podía darse otra circunstancia que la endogamia cultural: las posibilidades de desarrollo intelectual del individuo eran escasísimas, por no decir inexistentes. No hay una comunicación entre los focos de cultura y desarrollo y la mano de obra barata de las fábricas. Hoy en día la situación no ha mejorado: “gracias” a la globalización tenemos la mano de

obra aislada en países del tercer mundo mientras nosotros disfrutamos de una ya crepuscular sociedad del bienestar. Cuando Lovecraft, debido a dificultades económicas, tuvo que mudarse a Nueva York un barrio de inmigrantes pobres, lo describió como experiencia terrible pese a contar con un puñado de amigos en la gran ciudad. Su hogar llegó incluso a ser allanado a través de la puerta de comunicación con el apartamento vecino, siéndole robados sus trajes más preciados (Joshi, 2001: 216). Este acontecimiento tiene lugar en una época en la que Lovecraft racionaba exhaustivamente la comida que ingería cada día (Joshi, 2011: 214-215). ¿No parece desprenderse acaso de esta violación del preciado espacio vital el episodio en el que el protagonista de *La sombra sobre Innsmouth* se ve asaltado a través de las puertas de comunicación durante su estancia en el hotel?

De todo su experiencia y el odio por ese periodo surgen los relatos *El horror de Red Hook* (Lovecraft, 1925) y *Él* (Lovecraft, 1925), en los que deja constancia de su repugnancia por los inmigrantes pobres de Nueva York, asociados al mundo criminal:

En esta maraña de putrefacción material y espiritual, las blasfemias de más de un centenar de dialectos agredían a los cielos. Hordas de vagos rondaban gritando y cantando por las calles y veredas; a veces, manos furtivas apagaban repentinamente luces, cerrando las cortinas, y rostros atezados y manchados por el pecado desaparecían de las ventanas cuando pasaban transeúntes ante ellas. Los policías habían renunciado a cualquier tipo de orden o reforma, y sólo trataban de erigir barreras que protegiesen al mundo exterior de su contagio. (Lovecraft, 2003: 52).

Parece comprenderse que Lovecraft asocia los valores negativos a las etnias distintas al ver en ellas el acto denostable: la cualidad odiada manifiesta en un objeto hace que dicho objeto se convierta en el centro del odio. Aún así, de manera contradictoria, Lovecraft es capaz de encontrar lo noble, la virtud, en rasgos no ingleses, morunos incluso, en tanto el portador sea un hombre culto, como en *Aire fresco* (Lovecraft, 2003: 80). También habría que señalar como representa de forma condescendiente a la gente negra en tanto que ésta asuma su papel servicial, como en *El extraño caso de Charles Dexter Ward* (Lovecraft, 1996: 337).

En *La sombra sobre Innsmouth*, al igual que en muchos otros relatos de Lovecraft, aparecen los otros. Son los habitantes mestizos del pueblo pesquero, con la monstruosa pinta de Innsmouth. Degenerados, desagradables, peligrosos y adoradores de un culto prehistórico que amenaza con destruir la civilización.

2.1.2 El extraño

El sentimiento del desarraigado, del marginal, del *freak*, de no pertenecer al lugar o tiempo en que se vive, cristalizado en el relato *The Outsider* (Lovecraft, 1921), es otro tema recurrente en la obra del autor, que despreciaba la época que le tocó vivir. El carácter reaccionario de Lovecraft y su añoranza de otra época definen un sentimiento de malestar universal y común a muchos individuos especialmente sensibles o cultivados. La siguiente traducción se corresponde con un fragmento de la carta de Lovecraft a Reinhardt Kleiner antes mencionada (6 de Diciembre de 1915):

(...) Siempre hubiese querido ser capaz de dibujar, pero no tengo talento, y en mis dibujos no se puede diferenciar entre una vaca y una locomotora. Pero, animado por tu ejemplo, he estado probando mi mano y pluma con el fin de representarme a mi mismo como me gustaría ser—un poeta de hace dos siglos, con peluca y todo. Como habrás notado, he adoptado el antiguo estilo del frontispicio, con pequeños Pegasos bajo mi rostro, y Apolo, Pan y el escudo de mi familia por encima. ¿Cómo quedaría en la primera página de un libro de versos heroicos? Creo que me sentiría realmente bien en ese papel, ya que mi espíritu parece estar viviendo en 1715 más que en 1915...el hecho es que nací 200 años tarde... (..)
(Lovecraft, 2011a)

Sabemos no obstante que el hombre que no se encuentra bien en su tiempo es también porque tampoco está en paz consigo mismo y allá donde vaya arrastrará ese malestar (*Midnight in Paris*, Woody Allen, 2012). Es pues un lugar común para el soñador pensar que el tiempo pasado fue mejor: ese tiempo se materializa en su imaginación como una arcadia impermeable para lo negativo. En definitiva, la época se imagina como la suma de sus ideales y valores positivos obviando los andamiajes humanos en los que éstos se desarrollaron.

No es difícil imaginar la tortura a la que se vio sometido un Lovecraft culto, sensible y cargado de prejuicios raciales por culpa de su madre al tener que convivir con los inmigrantes pobres en Nueva York. Él era el extraño, el distinto. Cuanto más distintos nos sentimos de los demás, menos capacidad de empatía somos capaces de desarrollar con ellos. Y por tanto, sus costumbres y comportamientos nos resultarán más incomprensibles. En *La sombra sobre Innsmouth*, el joven Robert Olmstead (Joshi, 2001: 305) era sin duda el extraño en el pueblo, el extranjero, un intruso que vino a curiosear sobre la comunidad.

Los temas del “extraño” y del “otro” son dos caras de la misma moneda, ya que ambos son una cuestión de perspectiva, de la concepción del yo y de la concepción del otro, asuntos puramente subjetivos. Es cuanto menos significativo de una profunda lucidez la aparente conciencia de Lovecraft de que, al igual que los otros eran monstruosos para él, él podía ser a su vez un vestigio extraño y monstruoso surgido de otro tiempo para los otros (*The Outsider*, Lovecraft, 1921).

2.1.3 La herencia maldita

El tercer vértice temático seleccionado es la herencia maldita, que acaba vinculando los otros dos. En *Las ratas en las paredes* (Lovecraft, 1998), *Arthur Jermyn* (Lovecraft, 2008), *The Outsider* (Lovecraft, 1921), *El caso de Charles Dexter Ward* (Lovecraft, 1996) o en *La sombra sobre Innsmouth* (Lovecraft, 1985), el protagonista acaba descubriendo que es de alguna manera el mal mismo contra el que lucha.

En primer lugar habría que considerar el fatalismo de los genes o del pecado original, la maldición en la sangre de la que no se puede escapar. En *Las ratas en las paredes* el narrador protagonista acaba cometiendo un crimen caníbal al entrar en una especie de trance en el que parece ser poseído por sus infames antepasados (Lovecraft, 1998:32). El personaje es civilizado, racional, no es culpable de los atroces crímenes de su familia y, sin embargo, no puede evitar repetir la tradición. Similar es el relato dedicado al personaje ficticio de Arthur Jermyn: un caballero culto y erudito empeñado en ser el ejemplo que limpie la mala fama de su familia. Pero Arthur no puede sino inmolarsse cuando descubre que sus rasgos exóticos son

fruto de la relación entre uno de sus antepasados y la hembra de una tribu de hombres-simios albinos.

He aquí un hecho tan contradictorio como el propio Lovecraft: en esta ficción parece capaz de admitir que la educación, la cultura, el desarrollo, son un hecho únicamente ligado a la voluntad del individuo, capaz de crearse sí mismo independientemente de sus orígenes étnicos en unas condiciones de vida adecuadas. Opuesta estaría la teoría de la superioridad racial, absurdamente determinista hoy día, ridícula, inaceptable salvo en grupos de poco alcance cultural. Arthur Jermyn, descendiente no ya de la “sucia impureza del mestizaje” sino directamente del hombre simio, del bestial eslabón perdido, es capaz de “alcanzar los más altos honores en Oxford” a diferencia de Lovecraft, cuya carencia de estudios universitarios le avergonzó durante toda su vida (Joshi, 2001: 62). Además le atribuye un carácter más “poético que científico”, por tanto más espiritual, no simplemente racional; a Lovecraft no se le dieron bien las matemáticas, un lastre para su amor por la astronomía, (Lovecraft, 1933: 172 ; citado en Joshi, 2001: 63-64). Sin embargo, el horror ante sus propios genes empuja al genial individuo de rasgos simiescos al suicidio (Lovecraft, 2008).

Cabe preguntarse si este suicidio es realmente debido al horror ante la impureza o por constituir la prueba que echaba por tierra toda la ideología de Lovecraft. ¿Qué ocurrió, Howard? ¿Por qué obligaste a tu personaje a suicidarse? ¿Fue por el horror ante sus orígenes o porque consiguió más altos títulos que el “puro teutón” de Providence que urdió el relato?

Hay en *La sombra sobre Innsmouth* un caso distinto. El protagonista acaba descubriendo sus orígenes en el pueblo pesquero, su condición de hombre-pezu, uno de los monstruos que le ha estado acechando durante todo el relato. Y sin embargo abraza esa condición y decide huir con sus semejantes a las profundas ciudades submarinas (Lovecraft, 1985: 251).

¡Qué tremendo y radical cambio de *Arthur Jermyn*, escrito en 1921, a *La sombra sobre Innsmouth*, escrita en 1931! Tenemos que tener en cuenta que el racismo de Lovecraft fue creciendo desde su encierro en la década de 1910 hasta su estancia en Nueva York. Pero que en su última década de vida, tras la vuelta a Providence,

decreció. En su querida Nueva Inglaterra pareció reconciliarse un poco con el mundo y con la civilización (Joshi, 2001: 346-363).

¿Qué detalles, qué herencia maldita podemos extraer de la biografía para incorporarla al relato? El aspecto físico de Lovecraft fue motivo de vergüenza para él: su excesiva mandíbula, sus ojos de pez, la ausencia de barba (Joshi, 2001: 67) contrastan con el ideal de la belleza nórdica que predicaba. Pero también hay un hecho relativo a la muerte de su padre que nunca quedó claro: sabemos que la causa fue una variante de la sífilis (Joshi, 2001: 14), cuyo principal medio de contagio es el contacto sexual con prostitutas. Parece incluso demasiado obvio sabiendo que el padre de escritor era viajante de comercio. Pero, ¿lo supo Lovecraft?

Cuando era pequeño a Lovecraft se le negó esa información (Joshi, 2001: 15). Él siempre se refirió a la muerte de su padre como un ataque de nervios que lo sumió en parálisis, pero también culpó a los nervios de no haber podido entrar en la Universidad. E incluso llegó a decir que se había graduado en el Instituto aún cuando le faltó un año para hacerlo (Joshi, 2001: 62). Pudo ser una mentira, un autoengaño: se conjetura que Lovecraft soportó durante los últimos años de vida de su madre el resentimiento que ella albergaba hacia su padre (Joshi, 2001: 68). La descripción de los colapsos nerviosos de Lovecraft (Joshi, 2001:63) parecen apuntar hacia la corea menor, una enfermedad nerviosa hereditaria y que podría estar asociada a la sífilis paterna.

Si esto fuera así, se daría el caso casi simétricamente opuesto al del ficticio *Arthur Jermyn*: aquí un pura sangre descendiente de anglosajones vería tañida su cordura y su integridad por un “pecado” de calado moral, el contacto con prostitutas de su padre, hecho que haría trizas toda la cosmovisión que el autor defendía.

En cualquier caso, toda la especulación anterior, aún basada en hechos ciertamente reales, es demasiado concluyente. Lo cual es conveniente en términos dramáticos. Pero la realidad, como todos sabemos, tiende a ser inconcluyente y contradictoria. Como diría Lovecraft acerca de Hitler en una carta a J. Vernon Shea (1 de Agosto de 1933), recogida y traducida de *Selected Letters IV. 1932-1934* (Arkham House, 1976):

(...) *En cuanto al guapo Adolf—al decir que es sincero y que hay cierta base en algunas fases de la actitud que representa, no quería sugerir que su programa no sea extremista, grotesco y ocasionalmente bárbaro. Su intento de prohibir cualquier literatura que no le guste es, por supuesto, esencialmente incivilizado—mientras que sus teorías etnológicas (diferenciadas de cualquier defensa de una cultura puramente Aria) son contrarias a las más maduras creencias de la ciencia. Dudo que sea judío—ya que ese tipo de historia sigue un patrón familiar en el folclore. Sería demasiado perfectamente dramático que perteneciese al grupo al que se opone. (...)* (Lovecraft, 2011b).

Muchos personajes de Lovecraft comienzan anunciando que temen contar la historia que se disponen a relatar por miedo a ser considerados locos. Una idea común es que podría expresar el terror de Lovecraft, con sus terribles colapsos nerviosos, a haber heredado la locura familiar. Tanto su padre como su madre murieron en el mismo hospital, llegando a existir declaraciones que afirman que la madre se sentía acechada por extrañas criaturas escondidas en rincones oscuros (Clara Hess, citada en Joshi, 2001: 121).

Concluiremos no obstante que la herencia maldita de Lovecraft no fue meramente genética. Si hubo algo que lo condicionó hasta el punto de llevarlo a estertores de ira entre las multitudes de clase baja (Davis: 26-27; citada en Joshi, 2001: 222) fueron los prejuicios raciales.

2.2 Ficción y realidad

En el guión aparece una versión narrada y convertida en ficción de un acontecimiento que supuestamente ha ocurrido dentro de la diégesis propuesta (lo que sea que le pasase realmente a Howard en Innsmouth). Tal como subrayé en el epígrafe anterior, la realidad tiende a ser, a diferencia de los relatos, en su mayoría inconcluyente y casual. No por ello creo que haya que caer en el vano nihilismo y desistir de desentrañarla: la ficción, las narraciones, son en cierta medida una manera de otorgar sentido a la existencia misma.

Sobre la relación entre la realidad y nuestra mente lineal y narrativa ensayan *Blow up* (Antonioni, 1966) y *La hipótesis del cuadro robado* (Raoul Ruiz, 1979). En un ámbito menos cercano al cine de autor y más asequible tenemos dos *thrillers* que

me interesan mucho: *Memories of murder* (Joon-ho Bong, 2003) y *Zodiac* (David Fincher, 2007), de la que podríamos decir que es un remake encubierto de la primera con suficiente personalidad como para brillar con luz propia. Ambos parten de unos asesinatos en serie reales: en un caso en la provincia de Gyeonggi en 1986, Corea del Sur, en el otro en el norte de California a finales de la década de los sesenta. Lo fascinante de ambos films es como acaban transformando una premisa detectivesca, de género, en un tortuoso laberinto existencial en el que los protagonistas se ven atrapados al no conseguir detener a los asesinos. En ambos films una gran cantidad de pruebas señalan a un evidente culpable. Sin embargo acaba escapando: siempre aparecen más evidencias que hacen que las cosas no terminen de encajar. Como si la realidad las escupiera, negándose a ser un puzle a completar por los policías y periodistas.

En la segunda mitad del guión, a partir del cambio de perspectiva que ocurre en la fiesta, intento proponer al espectador una lectura distanciada del relato de Innsmouth. August desvela que sabe que todo lo que le está contando Howard es una ficción. Desde ese momento los personajes cuestionarán la perfecta lógica con que el relato encaja dentro de lo acontecido y sin embargo seguirán celebrándolo de forma catártica. El ejercicio es por tanto el mismo que en las dos películas citadas pero formulado de forma inversa. En vez de proponer una realidad inconclusa, propongo una ficción cuestionada por sus elementos fantásticos y por ser demasiado concluyente. No importa que aparezcan monstruos inclementes, explica lo inexplicable y por tanto es tranquilizadora.

Ahora bien, el enigma, lo inconcluso, lo intranquilizador, lo que debe agitar la mente es que partiendo de la base de que es una ficción, hay *algo de verdad en ella*. Hay algo de verdad sobre lo que pasara en Innsmouth, en la hipótesis, dentro del relato. Y también mucho de verdad acerca *del que formula* esa ficción. Por eso se dice que las medias verdades son más peligrosas que las mentiras. En *The pervert's guide to cinema* (Sophie Fiennes y Slavoj Zizek, 2006), cuando Zizek cuestiona la saga *The Matrix* (los hermanos Wachowski, 1999) señalando todos los huecos y contradicciones de los films frutos de una aplicación simplificadora de la filosofía, dice algo bastante interesante acerca del binomio fantasía /realidad. "No

me interesa saber qué es fantasía y qué es realidad. Me interesa saber qué hay de real en la fantasía”.

La aproximación de Žižek al objeto, lo real, es aquí categórica, pero en pocas ocasiones podemos separar lo real de la fantasía o la ficción de un corte limpio. Él mismo señala que las fantasías “son múltiples e inconsistentes” cuando habla del film *Lost Highway* (David Lynch, 1997) y de que la fantasía (aquí extrapolo yo a nuestra mentalidad narrativa) se halla en la base de nuestro sentido de la realidad (Žižek, 2006: 167).

En cualquier caso Žižek es un declarado lacaniano. Y el psicoanálisis es una búsqueda de estructuras internas y lógicas subyacentes en la mente humana, una matematización al fin y al cabo de la misma que pretende encontrar argumentos que justifiquen nuestro comportamiento. No creo que sea un esfuerzo vano, es más, lo considero bastante interesante, al igual que desentrañar la realidad en la ficción. Pero como con todo lo referente al ser humano, creo que siempre queda algo indescifrable, contradictorio e impredecible.

3. Estilo y terror

Tal como hice con los temas, partí del análisis de ciertas estructuras narrativas y patrones de *La sombra sobre Innsmouth* que estaban también en otras obras de Lovecraft. El guión planteado contenía una historia de terror en la que traté de poner la narrativa lovecraftiana en relación con el suspense y los códigos cinematográficos del género.

3.1 Estructura en la obra de H.P. Lovecraft

El relato adaptado estaba narrado en primera persona por el protagonista, como también lo están la mayoría de relatos del autor. La narración comienza *después* de que los acontecimientos de Innsmouth hubieran sucedido. Hace alusión a hechos que no podemos entender aún, como la intervención de los federales y la quema de edificios en un pueblo. Es otra constante que se haga una advertencia de que lo horrible, la revelación que sacudirá nuestra concepción del mundo y la normalidad, *ya ha sucedido* cuando el relato ha comenzado.

Esta tendencia del cuento de Lovecraft puede emparejarse con los nuevos estándares narrativos de las series y films estadounidenses: tanto el arranque del primer capítulo de *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008) como muchos otros de esta serie usan esta estrategia. Se le da al espectador la pieza final del puzle, un caramelo, para que no olvide que la catástrofe está por venir. Seguro que se les ocurre decenas de ejemplos más, es una fórmula narrativa ya estandarizada.

Hecha la advertencia, el relato comienza. Desde la normalidad, el personaje se sumerge en un enigma en el que extrañas revelaciones sugieren al lector una amenaza. Y el lector se recrea en la tensión de esa amenaza por lo evidente de las señales que se le dan y por la doble advertencia: había una anterior a la del personaje narrador. La primera se le dio antes de comenzar a leer: el lector sabía que se encontraba ante un texto de terror, decidió voluntariamente comprar una revista *pulp* o sacar ese recopilatorio de cuentos de la biblioteca.

Y aquí es donde sucede un fenómeno que no puede dejar de fascinarme. Hecho el pacto de suspensión de la incredulidad, hasta el más cínico materialista como Lovecraft (Joshi, 2001: 125-142), estará dispuesto a creer en lo sobrenatural, aceptando la ruptura de lo racional y del realismo. En contraposición, los personajes o parecen ser ciegos o se niegan a creer en nada. La tensión, el desasosiego, procede tanto de lo descrito en el relato como de una tensión metaliteraria entre la absoluta fe del lector en lo sobrenatural u horrible y la aparente necesidad ante la evidencia o materialismo extremo del protagonista de la obra. El personaje no se cree perteneciente a un mundo de ficción, donde lo sobrenatural o lo horrible tiene la posibilidad de existir. Diría más, lo fantástico tiene la *obligación* de hacer acto de presencia ya que es la premisa prometida. Es bastante decepcionante que se nos plantee una situación de celebración de lo sobrenatural en la ficción y que se resuelva mediante una explicación racional. A no ser que se quiera incurrir en algún tipo de reflexión o que el género no sea el terror (*Scooby-Doo*, Hanna Barbera, 1969- 2006).

3.2 Uso de códigos genéricos y adaptación del terror lovecraftiano

Toda la diégesis del relato de Howard acerca de sus peripecias en Innsmouth está plagada de guiños a este corredor de la muerte fatalista. Sabemos que lo que fuera que ocurriese acabó mal: Howard despertándose lleno de magulladuras entre los arbustos y su posterior ingreso en el manicomio. Dan igual esas advertencias en Arkham por parte de Miss Tilton y el taquillero, el personaje se va a negar a cumplirlas: el chófer del autobús parece estar esperándolo específicamente a él. Me interesaba mucho crear un ambiente de amenaza encubierta en el Innsmouth diurno: a pesar de los escasos habitantes, todo tenía que parecer tener un reverso amenazador. Hasta la amabilidad y familiaridad en el trato del recepcionista del hotel y del antes parco en palabras Joe Sargent tenían que ser siniestras. También he intentado elaborar imágenes sugerentes por sí mismas, que tuvieran cierta autonomía: bañeras de latón llenas de agua en desvanes.

Hay una secuencia en la que he intentado recrear el fatalismo elaborado a partir de códigos genéricos: Zadok niño y sus amigos visitan el desván donde supuestamente habita uno de los nuevos vecinos. Partí de una escena arquetípica ya en el cine: grupo de niños visitan casa encantada; la trocéé y desarrollé en paralelo a otra escena muy similar en términos conceptuales. Hay una dilatación intencionada del tiempo a partir de la carencia de elipsis: todo apunta a que algo horrible va a pasar. Zadok y su amigo Jeffrey no hacen más que insistir en que hay que regresar y sin embargo todo continúa de forma perversamente magnética hasta que lo horrible sucede. Existen también otros códigos legibles en la liturgia del horror: aquel que se burla de lo desconocido suele estar destinado a morir, como el niño que juega con la diadema tomándose a risa las historias.

4. Personajes

Desde el primer momento tuve claro que *La sombra sobre Innsmouth* no iba a ser una biografía canónica de Lovecraft. Las personas son demasiado complejas como para poder quedar ejemplificados en los pocos retazos que conocemos de ellos. Y sin embargo (y he ahí el trabajo más complejo para un guionista que trata de representar personajes humanos) todas sus obsesiones, su forma de ver el mundo y sobre todo, sus contradicciones, deben quedar representados a través de las escasas escenas de una película. El personaje que íbamos a crear iba a ser eso, un personaje cinematográfico, por tanto una simplificación.

4.1 Howard

Las similitudes y paralelismos de Howard con Lovecraft, no obstante, son muchísimas y demasiado evidentes como para negar que he basado el personaje casi al completo en las biografías del escritor de Providence que he leído, las cartas a las que he podido acceder y sobre todo, al análisis temático de su obra que expuse anteriormente.

Podemos decir que he recreado al personaje no sólo a partir de su vida, sino también de su obra. No me detendré aquí a escribir una biografía: el que esté interesado encontrará, precediendo a los relatos que he seleccionado, en los apéndices, una traducción de una biografía breve de T.S. Joshi. Me he tomado la molestia de traducirla personalmente porque creo que es la más completa y aparentemente objetiva (no hay excesivos juicios de valor) dentro de su carácter sintético. Existen desde pequeños detalles a escenas enteras dentro del guión directamente inspirados en hechos biográficos de Lovecraft. Pero, y quiero insistir especialmente en esto, están reordenados o modificados convenientemente con una intención dramática. Las fechas no coinciden con la reales (Lovecraft sería diez años mayor en 1929), sino que se amoldan a los de la cronología creada para este universo paralelo propuesto.

Decir que Lovecraft fue racista, ermitaño, culto, decadente, obsesivo, un *freak*, misántropo, gran amigo de sus amigos, eterno adolescente, enfermo y el resto de adjetivos que cruzan la mayoría de resúmenes de su vida tal vez no sería mentir. Pero sería reducir a una persona a los aspectos manifiestos que deja ver o expresa, sin tener en cuenta sus conflictos o contradicciones internos. No sólo eso, sino que además sería reducirla a una serie de características inmutables, cuando en realidad somos puro fluir en el tiempo, en el aquí y ahora, esto es, mutables.

Hay también en cierta medida un tono en alguna de sus cartas y relatos que reflejan el carácter lúdico del propio Lovecraft, de ser en el fondo consciente de que representa a un personaje repleto de arcaicos tics y del que a veces no podía separarse. A pesar de su temprana muerte, Lovecraft no sólo emitió juicios contradictorios, sino que además cambió de opinión con respecto a ciertos temas. En su última etapa vital, en la década de los treinta, sumidos los Estados Unidos en la crisis, mostró una inusitada preocupación por la civilización en que vivía, opuesta a la imagen de misántropo recluido en el arte que tenemos de él. Traduzco una carta de Lovecraft a Jennie K. Plaisier:

(...) Solía ser un Tory (n.t. partido conservador británico) de estrechas miras simplemente por razones antiguas y tradicionales- y porque nunca había hecho ningún esfuerzo real en pensar en la educación cívica ni en la industria ni en el futuro. La depresión - y la inmediata emergencia informativa de los problemas industriales, financieros y del gobierno- me sacudieron de mi letargo y me hicieron reexaminar los hechos de la Historia a la luz de un análisis científico libre de sentimentalismos; y no pasó mucho antes de que me diera cuenta de cuán idiota había sido. (...) (Lovecraft, 1936; citado por Joshi, 2001: 346).

Dicho todo lo anterior, que no han sido más que unas cuantas ideas salpicadas acerca del escritor y del carácter moral que implica crear un personaje basado en una que persona que existió, tendría que ver cómo iba a afrontar yo la tarea.

En primer lugar partí del estereotipo, del carácter plano, que se construía a partir de todos los tópicos sobre Lovecraft. El riesgo que ello conllevaba era que, al estar en el terreno de la comedia, el personaje podía ser terriblemente irritante y desagradable desde nuestro tiempo. Me ha costado mucho medir hasta qué punto su políticamente incorrecto racismo podía hacerlo fruto de la ira del espectador. Pero tampoco quería traicionar su forma de ser, la que se desprendía de sus opiniones y sus cartas: no podíamos ser condescendientes.

Teníamos a un personaje criado de forma ultraprotectora en unos valores de otro tiempo por una madre que descarga contra él el resentimiento que guardaba contra su difunto marido. Fruto de esta malsana relación el enfermizo Howard desarrolla un fuerte racismo y vive refugiado en la literatura y en los cuentos de terror. Sus mejores amigos son gente a la que sólo conoce por correspondencia. Y súbitamente su mundo-útero se derrumba. Tras algún tipo de experiencia desagradable que lo sume en una crisis nerviosa, Innsmouth, su madre muere. La fortuna familiar se ha evaporado debido a malas inversiones y tiene que abandonar su mansión por la precariedad económica, trasladándose a unos apartamentos en un barrio obrero lleno de “sucios y ruidosos inmigrantes”. Todo lo anterior crea un personaje con mucho trasfondo, pero plano y predecible.

Por eso decidí darle una oportunidad de evolucionar como personaje a la manera tradicional, no quería quedarme simplemente en el estereotipo (esto no es *sitcom*). Dada la elección de temas, basé la principal tara de personaje en su falta de empatía: él vive demasiado cerrado en su visión del mundo y en cómo los demás le afectan como para ser capaz de posicionarse en el lugar del otro. Es otro lugar común del genio *freak*, como el ficticio Sheldon Cooper (*Big Bang Theory*, Chuck Lorre & Bill Prady, 2007). Esto no debía convertir al personaje en un insensible patológico: Howard es en cierta medida una persona muy sensible, pero demasiado egocéntrica como para entender que, al igual que le irritan y sacan de quicio ciertos comportamientos, sus actitudes pueden causar también daño en los otros.

Para ello desarrollé un punto de catarsis. En primer lugar había diseñado la escena del espejo sacada de *The Outsider* (Lovecraft, 1921). Cuando uno lee a Lovecraft y luego piensa en los “felices años veinte” (sin duda el espejismo de una época, una arcadia conformada a base imágenes sincopadas y jazz, no una realidad) nada puede parecer menos coetáneo. Imaginé a Howard en una fiesta con música y alcohol de contrabando: puede que me equivoque, pero todo apuntaba a que sería un pez fuera del agua. Me interesaba el grado de alienación que el personaje podría alcanzar antes de descubrirse como un monstruo que le acecha entre oscuros pasillos, creo que podrían salir imágenes poderosas de ese caballero de Providence incapaz de alcanzar el gozo de la celebración. Pero sabía que la secuencia del

espejo tenía que ir montada en paralelo con el descubrimiento del *profundo* que sería el verdadero clímax. Así que aunque tuviera lugar *out camera* en esa fiesta no lo veríamos hasta más adelante.

Por lo tanto desarrollé la idea del inversor. Siguiendo con el mencionado cambio de perspectiva política de Lovecraft posterior al crack del 29 decidí situar la fiesta en el jueves negro. En principio el inversor estaba ahí como una figura *dovtoieskiana*, que ofrecía la crítica dialéctica a la obra de Lovecraft. Y Howard debía tener un espacio para defender su trabajo, su punto de vista sobre el terror y sobre el mundo. Pero luego contemplé la posibilidad de que el discurso de Howard calara en inversor de forma inesperada.

El tipo ha bebido demasiado, entra en estado depresivo y mientras August vagabundea por la fiesta lo vamos oyendo caer en una vorágine pesimista. Obviamente las cosas no le van bien: ni su matrimonio, ni su relación con sus hijos y además ha debido invertir en la bolsa. Aunque se ha mofado abiertamente de Howard parece que el pesimismo de la cosmología lovecraftiana se ha adueñado de él, a modo de chispa que prende la bomba. Tiene algo cómico (o al menos a mí me lo parecía y fue la intención inicial para dar más variedad a la larga secuencia de la fiesta). Entonces acusa a Howard de monstruo. Y un rato después se suicida.

Howard no es directamente culpable de su muerte, para él no era más que un acalorado debate acerca de su obra. Pero por un momento se da cuenta de que *podría haber tenido algo que ver* en el suicidio del inversor. Después de haber tenido la experiencia del espejo y de haber sido acusado de monstruo, el cuerpo yace ante él. Y despierta la conciencia de que sus actos pueden tener también repercusiones sobre los otros. Asunto que durante la estancia en el barrio obrero había preferido ignorar al considerar a sus vecinos intelectualmente inferiores y al haberse tratado de discusiones sin consecuencias excesivamente trágicas: un par de días de terrores nocturnos, como los que Lovecraft tenía de pequeño (Joshi, 2001: 19).

4.2 August Dillingham

Si Howard está basado en Lovecraft, su escudero, August Dillingham, estuvo inicialmente inspirado por August Derleth (1909-1971) y en menor medida por Frank Belknap Long (1901-1994). Derleth fue un escritor en revistas *pulp* del denominado “círculo de Lovecraft”; también usó y amplió en sus propios cuentos la mitología de Cthulhu que el autor de Providence había ideado.

En términos generales Derleth está bastante peor valorado como escritor. En primer lugar porque sistematiza la mitología de Lovecraft: intenta ordenar demasiado a los seres y criaturas, darles una estructura interna demasiado rígida. El segundo defecto del que se le acusa está vinculado a su visión religiosa: concibe los Mitos desde el cristianismo. De la misma manera que los sistematiza (esto es, dogmatiza el mito buscando un canon) crea unas deidades benignas opuestas al inclemente panteón de Lovecraft. Derleth concibe a los primigenios como el mal frente a los dioses arquetípicos, el bien (Llopis, 1985: 38).

El problema de August Derleth es el de la mayoría de fans que intentan abordar la creación desde la admiración de una obra particular: están tan centrados en la parte tangible de la obra en sí misma, es decir, en las acciones, personajes, escenarios (en este caso en las criaturas) que olvidan qué es lo que realmente trasciende: temas y estilo/estructuras/formas. El resultado es el pastiche propio del fan (Price, 2001: 76), ya que el objeto en sí mismo no es sino la materialización, el soporte de lo anterior, pero imitarlo en su superficie no transfiere sus valores.

El personaje de August comparte con su tocayo la devoción por Howard. Es un dedicado *fanboy*, es decir, un fan enfervorecido y acrítico del escritor y su obra. Se conocen sólo por correspondencia. Además está considerado un escritor de segundas en el ambiente *amateur*, un burdo imitador de Howard. Por lo demás, no me he inspirado mucho más en Derleth. Pasemos a comentar el carácter plano, tal y como hicimos con Howard.

August tiene una procedencia más humilde que Howard: sus padres son de clase trabajadora. Fue un buen estudiante pero tampoco pudo graduarse: perdió un

poco la cabeza durante la adolescencia, demasiado preocupado por las chicas, los cuentos de terror y la bebida. Fascinado por las revistas *pulp* empezó a escribir antes de los veinte. Aunque August es un tipo bastante más social que Howard tiene algo del extraño, de *outsider*. El pueblo donde vivía se le hizo pequeño y decidió ir a vivir a Nueva York con la esperanza de convertirse en escritor profesional. Resultó en un fracaso estrepitoso: August fue engullido por la gran urbe. Tras varios trabajos eventuales ha conseguido una manera de subsistir como botones en un hotel mientras sigue empeñado en ser considerado un escritor. Aunque publica algún relato periódicamente y es animado a través de cartas por el círculo de Howard, no se siente reconocido. El problema de August es el mismo que yo acusé en Derleth: es un tipo listo, se le da bien escribir, pero está demasiado obcecado en imitar de forma acrítica las historias que le gustan. Por eso se convierte a sí mismo en el escudero, en el secundario, dentro de la primera mitad del relato.

Las paradojas que lo caracterizan diferenciándolo del arquetipo del marginal o *freak* son las siguientes: August es un tipo social, no es nada tímido y no tiene problemas para relacionarse con las mujeres, carece del desinterés de Howard por el sexo femenino. No es un tipo especialmente guapo pero sí atractivo: tiene sus escarceos ocasionales. Lamentablemente para él, todas sus conquistas terminan la mañana siguiente a la que empiezan. O por sus expectativas o por las de ellas. También tiene tendencia al alcoholismo: la ficción escrita de Howard y la botella son la manera en que ahoga la frustración en la que inconscientemente vive.

August es un buen tipo, quizás excesivamente servicial. Aparenta ser más ingenuo de lo que realmente es. Es apreciado por sus colegas: su infinito entusiasmo y elogios hacia las obras de los otros lo hacen una compañía grata aunque no admiren tanto su obra. El August original consiguió con su insistencia que muchos relatos de Lovecraft (que tenía muy mala relación con el editor de la *Weird Tales*) fueran publicados. Sospecho que lo que se encuentra detrás de todo esto es una fuerte e inconsciente sensación de carencia afectiva. August no espera algo a cambio de sus servicios, pero tal vez inconscientemente cree que va a ser recompensado.

August representa al espectador: durante la primera mitad es absorbido por la historia de Howard. Casi la totalidad del presente narrativo está tratado a través de los ojos de August. Las diferentes diégesis que se despliegan en el guión surgen a partir de la suya: Howard se torna narrador y a partir de ahí se empiezan a desplegar muñecas rusas. Él, al igual que el espectador con la película, finge creerla. Si hay algo que nunca sabré de August es en qué momento empezó a saber que la historia de Howard era una versión ficcionada de los hechos y decidió fingir seguir creyéndola.

4.3 De la relación de Howard y August

Si uno de los temas principales era la ficción (la conexión entre obra, autor y receptor) la relación entre August y Howard iba a ser de vital importancia.

Siempre pensé en Howard como en una especie de Don Quijote y en August como en su Sancho Panza. El primero siente que el mundo en el que vive no es suyo, tiene unos ideales de otro tiempo que chocan con la época que le ha tocado vivir. Tiene algo del hidalgo ese Lovecraft recluido que configura su visión del mundo a través de la lectura, aunque sin duda más oscuro. Tiene algo del escudero ese August que sigue y apoya a su desquiciado amigo, fingiendo creer en su cruzada a la vez que intenta darle una visión más mundana de las cosas.

Aunque es inevitable pensar en ello cuando nos encontramos con un *bromance* (vinculación afectiva entre dos individuos masculinos más allá de la amistad pero no sexual, término formado por la palabras inglesas *bro*, de *brother*, hermano y *romance*) nunca estuve interesado en explorar la supuesta aunque más que discutible homosexualidad de Lovecraft.

La otra gran influencia a la hora de configurar la relación entre estos dos personajes viene del que posiblemente sea mi director norteamericano contemporáneo favorito: Paul Thomas Anderson. Me fascina la relación entre Freddie Quell y Lancaster Dodd en *The Master* (P.T. Anderson, 2012), creo que hay sin duda algo de ellos en August y Howard aunque empezase a escribir el guión antes de ver el film.

4.4 Obed Marsh

En el relato original Obed sólo aparece descrito de forma indirecta como el impío, el pagano, el transgresor que trae la maldición al pueblo. Cuando tomé la decisión de contar la historia del pasado de Innsmouth en *showing* a través de Zadok Allen tuve que plantearme crear a este personaje y hacerlo interesante. Me he divertido mucho con el excesivo Obed, creo que aporta un toque de variedad, ya que tanto Howard como August son sin duda hombres débiles. Volviendo del punto anterior, hay en Obed Marsh mucho de un tipo de personaje reincidente en la obra de P.T. Anderson.

Charles Foster Kane (Orson Wells) en *Citizen Kane* (O. Wells, 1941). Frank T.J. Mackey (Tom Cruise) en *Magnolia* (P.T. Anderson, 1999). Andrew Ryan del videojuego *Bioshock* (Ken Levine, 2007). Daniel Plainview (Daniel Day-Lewis) y Eli Sunday (Paul Dano) en *There will be blood* (P.T. Anderson, 2007). Lancaster Dodd (Philip Seymour Hoffman) en *The Master* (P.T. Anderson, 2012). Zachary Hale Comstock del videojuego *Bioshock Infinite* (Ken Levine, 2013). Todos estos monstruosos personajes comparten algo: la capacidad de recrearse a sí mismos a través de grandes discursos ante multitudes, de interpretar a un personaje que cree en una causa o idea con tal fuerza que se convierte en la personalización de esa ideología. La grandilocuencia, la vehemencia, el populismo.

Y por otro lado la tensión inherente entre la persona y el personaje o la ideología que representa. Las contradicciones. Libre mercado, dirá el objetivista Andrew Ryan, mientras sea yo el que lidera ese mercado. En el caso contrario recurriremos al intervencionismo. Las mujeres son un objeto que yo os puedo enseñar a dominar, dirá Mackey a su audiencia de solteros fracasados. Luego se revelará roto y convertido en un monstruo por el abandono paterno. El personaje que representan pasan a ser una parte tan arraigada de su persona que llegamos a no saber cuándo actúan y cuando no.

Obed está construido en base a los discursos que da al pueblo de Innsmouth. Defiende la pluralidad e igualdad de las razas por interés. Disfruta de su grandilocuencia, de ser escuchado, de ser visto como un foco de esperanza: es un *showman, bigger than life*. Este tipo de personajes que disfrutan de la transgresión,

que se burlan de la fe y de las normas con cierta perversidad, ejercen cierto magnetismo. Seducen al público al igual que a sus audiencias. Ahora bien, me interesaba hacer menos maniqueo al personaje, mostrar cierta contradicción.

Creo que hay algo de cierto en su voluntad de levantar el pueblo. Pero la instrumentalización populista de esa buena causa para el enriquecimiento lastra cualquier posible nobleza en sus acciones. Obed goza en cierta medida de pasar de ser el pagano, el extraño, al patrón de Innsmouth. Empieza creando una figura del benefactor que quiere compartir la dicha de los extranjeros con el pueblo y acaba engullido por esa figura. Ese títere es tanto su creación como la de los extranjeros, se convierte en esclavo de la marioneta que él movía en los discursos. Creo que queda de manifiesto en la última escena en que aparece, anunciando con desgana que se va a casar con una de ellos.

Respecto a la cojera: reminiscencias a la figura del pirata, me pareció menos obvio que una pata de palo y un loro. Siempre me pareció que Obed estaba a medio camino entre un pirata y un gran empresario.

4.5 El resto

Del resto de personajes poco diremos por cuestiones de espacio pero en su mayoría son más bien planos y desempeñan un rol o función narrativa dentro del relato.

Zadok Allen ha quedado transfigurado por el personaje que lleva tanto tiempo interpretando: el bufón, el loco (Vogler, 2002: 106-109). Sin embargo comparte ese aspecto trágico que parece emanar siempre de los bufones (como del Gollum de Tolkien). Cuanto más hundimos a la persona bajo el personaje con más fuerza parece latir su tragedia en esos bellos momentos en que resplandece.

La madre de Howard, digna sucesora de la madre de Norman Bates (*Psycho*, Hitchcock, 1960), aparece sólo en un par de escenas de forma breve pero excesiva. De alguna manera es la herencia maldita de Howard y está presente en todo el relato.

Anna, la vecina de Howard, no deja de representar el arquetipo de madraza italiana de mangas arremangadas, maternal y un poco entrometida. Los niños, Julia y Paolo, son otro lugar común, en este caso inconsciente, el niño quejoso y la niña espabilada. Nada me horrorizó más que ver cómo reponían en la televisión *Los Otros* (Amenábar, 2001) y contemplar el sospechoso parecido de los que yo creía mis personajes con los de un director al que aborrezco.

4.6 Oralización

He puesto especial cuidado en la oralización de los diálogos. Me fueron de especial ayuda las pautas que nos han proporcionado diferentes profesores a lo largo del curso. A pesar de que es un guión de época no quería que los diálogos sonaran excesivamente arcaicos o poco naturales. El único toque de distanciamiento temporal que les he aplicado ha sido el uso más frecuente del usted al inicio de las conversaciones. No obstante he tenido en cuenta que según el curso que tome la conversación cambie el tratamiento. Evidentemente he evitado el uso de expresiones demasiado actuales. También he de mencionar que algunos diálogos los he pensado en inglés y luego los he traducido al equivalente castellano. Por ejemplo es común el uso del “quiero decir” como coletilla al traducir “*I mean*”.

El primer problema con el que me encontré fue Howard. Debido a su naturaleza no debía ser coloquial, tenía que tener algo de pomposidad para marcar su poca experiencia en el trato cara a cara. Sin embargo tampoco podía llevarlo al extremo recargado de sus escritos. He tenido que reescribir en varias ocasiones líneas de Howard buscando un punto medio para dejar sólo alguna artificiosidad ocasional, como un adjetivo delante del sustantivo, una palabra demasiado literaria o una afectación dramática innecesaria. En otras ocasiones Howard sigue tratando al interlocutor de un modo frío y distanciado a pesar de que se le ha dado pie a una mayor confianza en el trato (por ejemplo en la discusión con el inversor). Creo que será percibido como parte de la caracterización del personaje.

Por otra parte quería que los personajes sonaran diferenciados, que hubiera cierta textura en los diálogos:

August tiene una mayor facilidad de cambio de registro, de adaptación al contexto conversacional, probablemente debido a sus empleos. Desde el principio lo vemos saltando del trato respetuoso a Howard a una conversación coloquial y más mundana con el sepulturero. Obed es pura retórica artificiosa, declamada y no carente de cierto humor (él interpreta a un personaje). Los niños son ímpetu, interrupciones, atropello, exclamaciones, discusión.

Respecto a los habitantes de Innsmouth me interesaba mucho marcar la ambigüedad de una posible amenaza encubierta cuando se dirigían a Howard. Es común escucharlos usar el “amigo”, “muchacho” (traducido del inglés coloquial “*friendo*”, “*fellow*”, “*pal*”). El hecho de que alguien al que desconoces te trate con una familiaridad que no corresponde tiene una intención intimidatoria, amenazante, sarcástica. “*Friendo*” es de hecho el término que empleaba el personaje de Javier Bardem en *No Country for Old Men* (Ethan y Joel Coen, 2007).

5. Estructura

Tenemos a August, un aparente protagonista que mueve la historia preocupado por su amigo y por descubrir qué pasó en Innsmouth, pero la historia que se nos está contando es principalmente la de Howard. Tampoco creo que sea nada novedoso, de hecho es muy parecida a la estructura de *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941), sólo que dando voz al personaje cuya historia se cuenta. Esto complica ligeramente más las cosas porque da pie a la figura literaria del *narrador no fiable*.

A pesar de que se nos subrayó la importancia de tener claro quién es nuestro único protagonista, no podía eliminar al representante del espectador de la ecuación: cuanto más en la sombra intentaba dejar a August, limitando su papel al de mero investigador, más me reclamaba el personaje su espacio en la historia, hasta casi hacerla suya durante la fiesta. En cierta medida es otro tópico de las estructuras que incluyen detectives o similares como *Chinatown* (Polanski, 1974), *Vertigo* (Hitchcock, 1958), *Blade Runner* (Scott, 1982), *The Ghost Writer* (Polanski, 2010) o *Zodiac* (Fincher, 2007). Parten de un protagonista/motor de la acción que comienza su trabajo con desinterés (“otro trabajo más”) para acabar finalmente involucrándose emocionalmente en la historia, haciéndola suya. Qué gran metáfora de la narrativa cinematográfica misma y su relación con el espectador.

5.1 Estructura en abismo. Desarrollo de la historia de Howard y August

Tal y como he adelantado partimos pues de dos tramas argumentales que se relacionan por estructura en abismo. La primera se podría resumir así:

- La trama de Innsmouth: Howard descubre una joya en una exposición que le remite al pueblo de Innsmouth. Viaja al pueblo y descubre sus habitantes de extraños y repulsivos rasgos. Se pone en contacto con Zadok Allen, un borracho del pueblo, que le cuenta un extraño relato acerca del pasado de Innsmouth. Howard se queda atrapado en el pueblo y tiene que pasar la noche en el hotel. Es acechado y perseguido por los habitantes y extrañas

criaturas, que en las afueras del pueblo se revelan como monstruosos hombres-peces.

Esta trama, con las pequeñas variantes que comentaremos a su debido tiempo, estaba básicamente desarrollada en el relato de Lovecraft. Mi principal tarea respecto a ella era hacerla lo más audiovisual posible. Pero también iba a tener una relación transtextual con la otra historia: juntas y en paralelo tenían que conformar el discurso, permearse estableciendo una dialéctica. Decidí también que iba a contar la historia de Zadok en forma de *showing* y con Zadok como narrador. No tenía sentido tener a un anciano contando indirectamente algo durante veinte minutos en un embarcadero. Así que desde esta trama se desplegaría la *trama o línea temporal de Zadok*, que desarrollaremos a su debido tiempo. La otra trama pendiente de ser concretada sería:

- La trama de August y Howard: tres meses después de lo anterior, August es llamado para ayudar a su amigo Howard en la vuelta a la civilización. Howard ha sufrido una experiencia traumática que desconocemos. A través de August iremos descubriendo la vida de Howard, su historia presente, además de que Howard como narrador le irá relatando la trama de Innsmouth.

Aquí estaba el grueso del trabajo. Tenía que desarrollar una historia inspirada en datos biográficos de Lovecraft que se relacionase de manera temática con la trama de Innsmouth conformando un nuevo texto, que es el guión completo. Era muy importante que llegado cierto punto se descubriese que la mayor parte de la trama sobre Innsmouth que se nos estaba contando desde este presente era una fabulación, una orquestación sobre el hecho real que le ocurrió a Howard en el pueblo. Pero demostrar la importancia de esa fabulación, que nos permite conocer mejor a Howard en la misma medida que conocer la vida de Howard nos iba a permitir discernir qué de real podía haber en la ficción. La relación ficción/realidad, el nexos, iba a estar desarrollada a través del triángulo temático escogido de la obra de Lovecraft: los otros, el extraño y la herencia maldita. Estos temas tenían que estar presentes en el discurso visual.

Dividí la historia de Innsmouth en varios actos o bloques temáticos y a partir de estos fui elaborando la historia de Howard y August en el presente narrativo. Ofrezco un resumen breve de cada uno de esos actos:

Reliquia de un mundo olvidado: August saca a Howard del manicomio de la ciudad de Arkham. Descubren que Howard está en bancarrota y que tendrá que mudarse a un barrio obrero de inmigrantes.

El pueblo de los extraños: Howard pasará un mes lleno de complicaciones con sus nuevos vecinos, carcomido por sus prejuicios. Se niega a relacionarse con ellos. Propone un juego a unos niños para que espíen al resto de vecinos y le dejen tranquilo. Al final del juego se Howard se revela como un monstruo imaginario, asustando a los niños. Los relatos de Howard son rechazados por el nuevo editor.

El extranjero en el hotel: Howard decide ir a hablar con el editor de la revista acompañado de August. Se ve inmerso en una fiesta de la editorial. El editor le propone trabajar como negro. Tiene una misteriosa experiencia por los pasillos del hotel. August le descubre que sabe que la historia que le está contando acerca del incidente en el pueblo pesquero es una ficción. Un tipo se suicida y Howard cree que ha podido tener algo que ver. Howard regresa a Arkham.

El que susurra en la oscuridad: August visita a Howard en Arkham después de que pase el invierno. Howard le termina de contar la historia de Innsmouth, lo que le pasó en los pasillos del hotel y un secreto vergonzoso acerca de la muerte de su padre. Howard asume que de momento no va a regresar al mundo que idealizó y encuentra su nicho como escritor de revistas y corrector de estilo.

Una vez finalizadas las escaletas en las que se esbozaba qué se iba a contar en cada trama, quedaba el decidir cómo contarlos. Esto implica que dentro de cada trama puede haber también puestas en abismo por motivos de focalización. Pero esto lo veremos posteriormente en el apartado dedicado a la focalización y en el dedicado al desarrollo de cada bloque.

5.2 Desde el paradigma

El guión también puede ser analizado en base al paradigma (Fyeld, versión digital, 1985: 21-28). Los bloques propuestos responden a esa estructura inherente a nuestro modo de expresión: planteamiento, nudo y desenlace. No puedo decir que lo hiciera conscientemente pero el caso es que, detrás de todas las puestas en abismo, reordenaciones temporales y relaciones intertextuales, se esconde una estructura clásica tradicional. Podemos aplicarlos a ambas tramas: la realista y la de Innsmouth, y al discurso resultante de la superposición de las dos. Honestamente no creo que se pueda huir de ella si hablamos de narrar algo, *contar*

algo, salvo en las tendencias experimentales que juegan intencionadamente a romperlas.

Reliquia de un mundo olvidado: Planteamiento de ambas tramas. El personaje tiene que abandonar el mundo ordinario, en caso porque es expulsado (fortuna agotada, mudanza) y en otro por una llamada a la aventura (la joya en la exposición).

El pueblo de los extraños y El extranjero en el hotel: Desarrollo en dos partes de un segundo acto dilatado. Hay un punto de giro intermedio que parte el segundo acto en esos dos bloques. Ante el rechazo de los relatos (catalizador) Howard decide viajar a Nueva York. Ante la avería del autobús/ el complot urdido (catalizador), Howard tiene que pasar la noche en el hotel.

El que susurra en la oscuridad: Desenlace de las dos tramas y del guión como discurso. Cambio de la actitud de los personajes como resultado del viaje: autoconsciencia.

Desde el punto de vista del viaje interior de los personajes también hay un paradigma tradicional del guión canónico norteamericano. El paso de “lo que se quiere” a “lo que se necesita”:

Howard se ve trasladado a un barrio lleno de “ruidosos y sucios inmigrantes”. Su meta u objetivo, que manifiesta en varias ocasiones, es ahorrar para volver a la seguridad de su barrio de gente de bien sin renunciar a sus ideales artísticos. A través de una experiencia de alienación catártica en la fiesta redescubre su visión del mundo: el prejuicio racista que le consume y la ausencia de empatía. Su necesidad real es deshacerse (al menos parcialmente) de los prejuicios que le carcomen para poder encontrar su lugar en el mundo. *Del yo soy (distinto) frente a los otros al yo soy (distinto) entre los otros.*

August, compartiendo el interés del espectador hipotético, quiere saber qué le pasó a Howard en Innsmouth. También quiere escribir como Howard, lo admira. Fracasará en ambos casos: no sabrá exactamente qué ocurrió ni conseguirá ser como su mentor. Pero descubrirá que lo le falta para ser un narrador. A través del juicio crítico puede desentrañar no sólo los mecanismos detrás de la ficción, sino también qué puede haber de verdad o engañoso en ella. Pasará de ser un

espectador seducido, celebrador, a un espectador que celebra al tiempo que analiza, disecciona.

En ambos casos tenemos a dos personas incapaces de ser consciente de los personajes que están interpretando. El cambio, el paso del *yo quiero* al *yo necesito*, tiene lugar mediante el distanciamiento que permite un cambio de perspectiva de la autoimagen.

En la página siguiente, una tabla donde se sintetizan y se ponen en relación la trama de Howard y la trama de Innsmouth desde un punto de vista estructural:

Memoria explicativa: *La sombra sobre Innsmouth*

<p>Presente narrativo: La historia de Howard</p>	<p>Triángulo temático y juego de perspectivas. Realidad vs Ideal.</p>		<p>Puesta en abismo: La sombra sobre Innsmouth.</p>
<p>Howard está en bancarrota y tiene que mudarse a un barrio de obrero inmigrantes.</p>	<p>Abandona la seguridad de su mundo ordinario y se adentra en el mundo de la aventura.</p>		<p>Howard descubre una joya que le conduce al infame pueblo pesquero de Innsmouth</p>
	<p>Es expulsado del mundo ordinario.</p>	<p>Decide abandonar el mundo ordinario</p>	
<p>Howard no se adapta a su nuevo hogar, carcomido por sus prejuicios. Propone a unos niños que espíen a sus vecinos a modo de juego. En ese juego se revela como un monstruo imaginario.</p>	<p>Perdido en un mundo nuevo poblado de <i>otros</i> con los que no puede relacionarse directamente. El conocimiento que adquiere de los otros vienen dado por un tercero, que actúa como mediador.</p>		<p>Howard investiga el extraño pueblo, pero los habitantes son huidizos. Consigue sobornar a Zadok Allen, un anciano, para que le cuente la historia del pueblo. Howard se ve forzado a pasar la noche en el pueblo.</p>
	<p>Él se niega a relacionarse con los otros.</p>	<p>Los otros son huidizos, desagradables.</p>	
<p>Howard viaja a Nueva York para hablar con el editor y se ve atrapado en una fiesta.</p>	<p>Desubicado en este nuevo mundo, él es <i>un extraño</i> y por tanto es expulsado.</p>		<p>Howard es acechado por una extraña multitud y tiene que escapar del hotel en que se aloja.</p>
	<p>Se autoexcluye de la celebración.</p>	<p>Es perseguido por su carácter profano.</p>	
<p>August regresa a Arkham tres meses después. Howard ha cambiado. Termina de contarle el relato y también la experiencia del espejo en el hotel</p>	<p>Consciencia de la <i>herencia maldita</i>.</p>		<p>Howard huye del pueblo y en las afueras uno de los hombres peces le ve y le perdona la vida.</p>
	<p>Categoría mental, <i>el hombre se hace a sí mismo</i>: prejuicios y falta de empatía. A través de la autoconsciencia de la herencia, puede librarse de ella.</p>	<p>Categoría genética determinista: Su sangre está contaminada de la de ellos. No hay posibilidad de triunfo, fatalismo.</p>	

6. Escenarios

6.1 Localizaciones y ambientes

Hay tres localidades donde se desarrolla la acción en el guión: Arkham, Innsmouth y Nueva York.

6.1.1 Arkham/ Providence

Arkham es una ciudad ficticia que aparece en los relatos de Lovecraft. Es el ideal del autor de una ciudad de su querida Nueva Inglaterra, el equivalente a Providence donde vivió, con sus tejados a la holandesa y su arquitectura georgiana colonial. El barrio al norte del río Miskatonic representa el paraíso perdido para Howard. En esta ciudad se encuentra la también ficticia Universidad de Miskatonic. Arkham ha sido referida en muchas otras obras populares, por ejemplo, el manicomio donde están reclusos todos los archienemigos del superhéroe de cómic *Batman* (Bob Kane, 1939) se llama Arkham Asylum.

El barrio obrero de Arkham es un añadido personal, al sur del río, que cuadra con el desarrollo industrial del siglo anterior. Pretende ser el paradigma de los años que Lovecraft estuvo viviendo en el piso de soltero en Nueva York después de que la que fue su mujer por un corto periodo de tiempo, Sonia Greene, se mudase de ciudad por motivos de negocios. Me pareció interesante situar el barrio en su misma ciudad porque él lo percibiría como una invasión de las hordas inmigrantes en su ciudad natal. Toda la relación de Howard con sus vecinos está construida en ese microcosmos que es el bloque de apartamentos. De la mansión individual al edificio lleno de extraños habitantes: los otros están ahí, fuera, casi tocando su puerta.

La ambientación en estos escenarios es crepuscular. La salida de Howard del manicomio y posterior descubrimiento de que tiene que mudarse están marcados por el otoño. En el guión hay referencias sutiles al diseño de producción y

fotografía porque lo consideraba necesario desde un punto de vista dramático y de tono: atardeceres, hojas en las aceras, nublados.

6.1.2 Innsmouth

Innsmouth representa la decadencia, el mestizaje embrutecido que tanto despreciaba el autor, está descrito quizás en exceso en el guión. Es una recreación del Innsmouth que existe dentro de la diégesis primaria del relato a través de la narración de Howard. Este Innsmouth se construye a través del deambular del personaje por los exteriores, por lugares de tránsito, con escasos lugareños por el exterior y sin embargo indicios de vida escurriéndose entre las casas y observándole. La llegada a Innsmouth está extremadamente dilatada mediante el viaje en el autobús. A través del recorrido por las calles el espectador toma conciencia del tamaño del pueblo. Para las localizaciones he usado nombres de calles para poder reutilizarlas en la medida de lo posible e intentar facilitar de producción sin que por ello pareciera un pueblo pequeño. Aún así creo que se podrían reducir más.

Si la estación de Arkham es el otoño la de Innsmouth es el verano. Un pueblo que parece abandonado bajo un sol implacable, tan cegador que hace oscuro el ambiente, siniestro (*Sombre*, Philippe Grandrieux, 1998), malsano. Creo que cualquiera que haya caminado por algún pueblo de la provincia de Sevilla a las cuatro de la tarde entenderá a qué me refiero. Podredumbre, inmundicia, humedad sofocante. Me parecen muy interesantes los relatos de terror que en oposición a la noche usan el día, aunque inevitablemente el relato de Howard finaliza con la salida de las criaturas en pleno régimen nocturno.

Por contra, el Innsmouth del relato de Zadok se construye a través de los espacios de reunión: la iglesia, la refinería (el otro templo del empresario), el comedor de los Allen o el sótano donde se organiza la revuelta clandestina. Todos estos lugares son puntos de reunión para una comunicación jerarquizada, vertical: la del pastor, la del empresario, la patriarcal.

El Innsmouth que visita August después de la redada es un pueblo de inmigrantes venido a menos donde lo único que hay es miseria. Me fascina como localización el desembarcadero: parece ser un punto donde convergen todas las diégesis del guión sin que en él ocurra nada interesante, sólo el acto de narrar. En el momento en que August se sienta a observar el mar pensé que superponían ahí todas las narraciones: la de Howard y Zadok con la de August, que todo implosionaba en el lugar.

6.1.3 Nueva York

Quería que el viaje a Nueva York estuviese asociado al cambio de perspectiva, al distanciamiento. También era dramáticamente conveniente (quizás innecesario) que ocurriera el Jueves Negro. La catarsis de Howard, la separación del yo que le lleva a ver el personaje que interpreta desde otro ángulo, tiene lugar en la fiesta. Dado el carácter de narración cinematográfica teníamos que ligar el cambio a un hecho en una localización, datarlo, concretarlo (las series televisivas contemporáneas, debido a su duración, son menos esclavas del tiempo, más próximas a la literatura: se permiten desarrollar personajes más naturales, que cambian poco a poco).

Creo que debido a nuestro carácter material estamos fuertemente ligados al aquí y ahora. Era imposible para Howard tomar distancia del estado en que se encontraba en su nuevo apartamento. El viaje viene catalizado por la decisión de Howard de hablar con el editor personalmente después de que rechazase sus relatos. Podemos estar de acuerdo en que el cambio de localización (lo que coloquialmente es referido como “un cambio de aires”) ayuda a tomar distanciamiento sobre los hechos. La función de la celebración es aquí marcar contraste entre ambiente (diversión, luz, música, conversaciones animadas) y el viaje interior de los personajes.

6.2 Caracterización de los personajes a través de los hogares

6.2.1 La mansión de los Elmstead

La mansión es una tumba para los vivos. Largos pasillos cubiertos de retratos por el que los personajes avanzan como fantasmas bañados por la luz anaranjada que llega desde los ventanales. Intenté sintetizarlo en una escena con ciertas sugerencias a fotografía y diseño de producción. La mansión de los Elmstead está atascada en otro tiempo (metafóricamente), así como sus habitantes: la madre de Howard parece todavía congelada en la muerte de su marido y ve a Howard como un niño.

6.2.2 El apartamento de Howard en el barrio obrero

El pequeño apartamento de Howard es diametralmente opuesto a la mansión: el fluir del exterior está siempre ahí, en la puerta, permeando en forma de ruidos: los niños, Anna, borrachos y violinistas en la noche.

Decidí que una manera de manifestar la actitud de Howard hacia el apartamento era a través de las cajas de la mudanza. Cuando August regresa, después de un mes, muchas cajas siguen sin abrir. Howard se niega a aceptar que ese sea su hogar, es un sitio de paso. En último bloque ya no hay cajas de mudanza: mostramos visualmente a través de la puesta en escena que Howard ha aceptado el lugar como su hogar, al menos temporalmente.

6.2.3 El apartamento de August

El apartamento de August intenta sintetizar el autoengaño y la angustia de este personaje que sueña con ser escritor: una máquina de escribir (el hábito no hace al monje) y un puñado de revistas y botellas vacías por el suelo. August huye de la realidad a través de la ficción y la bebida y cae en cierta medida en la auto indulgencia.

7. Narradores y focalización

En una estructura de puestas en abismo de diferentes diégesis que parecen falsos *flashbacks* era de vital importancia tener en cuenta quién era el narrador en cada una y cómo estaba focalizada la narración. Tengamos en cuenta que un recuerdo narrado es en realidad otra diégesis, no un *flashback* (*Rashomon*, Kurosawa, 1950). Analizaremos a continuación cada una de las diégesis y sus excepciones estilísticas respecto a su focalización.

7.1 Diégesis primaria/ presente narrativo

En esta diégesis, que comienza con la llegada de August a Arkham, nos encontramos con un narrador heteroextradieético. La acción está focalizada en August de forma principalmente subjetiva fija con respecto a la historia de Howard. De forma externa con respecto a sí mismo (él le dice a todo el mundo que es escritor pero en realidad es un botones que ha publicado algún que otro relato). Creo que tanto en la llegada a Arkham como en la fiesta queda bastante claro, así pasemos a tratar las partes más complejas.

El primer problema que me encontré con respecto a la estructura que había ideado fue el mes que Howard pasa en el barrio obrero, porque August no iba a estar ahí. Si quería ser fiel a la focalización, que August fuese nuestros ojos, no podía eliminarlo todo ese periodo de tiempo y contárselo directamente al espectador de forma omnisciente. August tenía que ser siempre el motor de la historia.

La primera solución que se me ocurrió fue la de usar la comunicación epistolar propia de Lovecraft y Howard: August está en un parque de Nueva York (no me interesaba revelar aún su apartamento) leyendo una carta en la que Howard le cuenta sus desventuras. A partir de ahí abríamos en abismo los acontecimientos. Encontré un problema en esta solución: no ofrecía ninguna pista acerca de la no fiabilidad del narrador. Quería que los hechos no fueran simplemente una versión de Howard, que ya disponía de voz propia para contar todo el relato de *La sombra sobre Innsmouth*. Me parecía más interesante que los vecinos próximos a Howard

dieran una visión más de los hechos para acercarnos a ese mes de forma más objetiva, con una mayor pluralidad de voces.

Así que opté por colocar toda la convivencia de Howard en una elipsis. Howard se muda y August regresa a Nueva York después de haber entablado amistad con Anna. Un mes y medio después es avisado por esa misma vecina de que Howard se ha encerrado. August viaja a Arkham y conversa con: los hijos de la vecina (Julia y Paolo), con Anna y con Howard. A través de las conversaciones sobre los hechos ocurridos ese mes August reconstruye mentalmente los acontecimientos.

Podríamos decir que nos encontrábamos varios narradores homointradiegéticos: los niños, Anna y Howard. A partir de esas narraciones sobre un mismo hecho, que no aparecen en el guión (focalización subjetiva múltiple), el narratario se convierte en narrador homoextradiegético de otra diégesis más objetiva que sería la suma de las diferentes focalizaciones internas múltiples. Pero, tengámoslo claro, no deja de ser una reconstrucción mental a partir de diferentes versiones, es decir, otra narración subjetiva.

Mencionaré alguna excepción estilística. Cuando Howard le enseña a August el sobre rojizo con la carta en que se rechazan sus relatos, hay un momento en que se describe el gesto desde el interior de la mansión de los Elmstead. Hay un cambio de perspectiva que nos anticipa la llegada del policía y que juega con invertir la idea de los otros y el extraño: alguien los está mirando desde la ventana. También focalizamos en Howard cuando los dos amigos llegan al piso de August: al igual que Howard es la primera vez que como espectadores vemos el revelador lugar.

7.2 Diégesis en abismo

El relato sobre Innsmouth está narrado por Howard (homointradiegético) con una focalización subjetiva fija (clave para entender los temas expuestos). Ahora bien, como adelante en el capítulo tres, dedicado al terror y al estilo, hay una serie de codificaciones genéricas e indicaciones que hacen que el espectador sepa más que el personaje. Introduje también detalles que intentan recordar al receptor institucional que lo que está viendo, pese a parecer real, no es más que la

reconstrucción narrada de un acontecimiento: la voz en *off* de August preguntando acerca de detalles o directamente interrumpiendo a Howard.

La historia de Innsmouth en el siglo XIX, narrada por Zadok Allen, abre otra diégesis con un narrador homointradiegético. La focalización es interna: se pretende contar la historia a través de los ojos del niño, presente en casi todas las escenas. Hay algunas elipsis estilísticas: no vemos a los habitantes de Innsmouth coger el regalo de Obed del suelo de la iglesia, pero sí el resultado, abundante comida sobre la mesa. Otro ejemplo: elipsis de la guerra civil, tras la que se nos muestran las calles vacías con signos de violencia mientras el discurso de Obed en la iglesia se superpone. Obviamente Zadok está retenido en la iglesia, no está en esas calles, pero es una manera más sugestiva de entender lo que ha pasado.

Hay una excepción extraña en el relato de Howard: el doble *flashback* de la madre. Creo que es muy ambiguo y que todas las interpretaciones posibles pueden ser válidas. Cuando August le pregunta a Howard si vio a su madre antes de ir a Innsmouth éste le responde con una negativa. Y, sin embargo, se abre en abismo una diégesis en la que Sarah intenta impedir que su hijo se marche. Y de ésta pasamos a otra focalizada en la madre, más joven, buscando a Howard niño entre las estanterías del desván, que acaba desembocando, como un agujero de gusano, en el presente narrativo. Una posible interpretación: Howard miente, efectivamente sí vio a su madre y decide omitirlo, lo cual nos da una pista de la naturaleza del relato de Innsmouth. Abstraído vuelve atrás en los pensamientos y divaga, siendo perseguido por el espectro materno en una ensoñación.

August, cuando alcanza el estatus de narrador, también acaba abriendo diferentes diégesis: relata a Howard su entrevista con el editor jefe del periódico liberal de Arkham, de la que pasamos al chantaje del federal descrito por el editor. Y sobre todo, más importante, en un futuro hipotético narrado por él mismo (homointradiegético), August ata todos los cabos de la también hipotética historia de Howard en el pasado. Además podemos ver a August desempeñar el rol de narrador en la secuencia de Schrödinger, que sería el epílogo trenzado en paralelo con la estructura del guión.

Hay un film con una estructura de *matrioskas* y narradores no fiables parecido: *The Prestige* (Christopher Nolan, 2006). Junto con *Memento* (Nolan, 2000) creo que es la mejor película del director. Aunque celebra una fiesta (ciencia ficción) que no parecía que fuese a la que nos invitaron (*thriller* de época). Sus múltiples niveles narrativos están mucho mejor justificados que en la mecánica *Inception* (Nolan, 2010) y al igual que *Memento* consigue trenzar de manera brillante la estructura de la película con el discurso visual y los temas tratados.

Un juego de matrioskas con tentáculos. Jerarquía significativa en el sentido de lectura occidental. Si seguimos las celdas más pegadas a la izquierda de arriba abajo obtenemos el presente narrativo, la línea madre. Aparentemente.

<u>Presente narrativo</u>		<u>Falsos flashbacks/puesta en abismo</u>		
Focalizado en August salvo que se indique lo contrario. Por tanto: puestas en abismo a partir de August.		La sombra sobre Innsmouth. Focalizado y narrado por Howard salvo que se indique lo contrario.		
Reliquia de un mundo olvidado				
August saca a Howard del manicomio de su ciudad, Arkham. Descubren que la fortuna familiar se ha dilapidado. Howard se muda a un barrio obrero. August vuelve a Nueva York.		<i>Mise en abyme</i> Howard descubre una joya extraña que le conduce al pueblo de Innsmouth.		<i>Mise en abyme</i> Focalizado en la madre de Howard: Sarah busca a Howard años atrás.
El pueblo de los extraños				
August regresa a Arkham avisado por la vecina de Howard. Habla con los vecinos de Howard y con él. Howard tiene un colapso nervioso. No se adapta a su nueva vida. No le han aceptado los relatos.	<i>Mise en abyme</i> Reconstrucción mental de August de a través de diferentes entrevistas: Howard investiga a los vecinos a través de los hijos de su vecina y les gasta una broma.	<i>Mise en abyme</i> Howard deambula por el siniestro pueblo de Innsmouth. Conoce a Zadok y le convence para que le cuente la historia del pueblo. Howard no puede coger el bus de vuelta a Arkham.	<i>Mise en abyme</i> Focalizado en Zadok: La historia de Innsmouth, de Obed Marsh, los nuevos vecinos y su religión. La guerra civil de Innsmouth	
El extranjero en el hotel				
August y Howard van a ver al editor de Weird Stories en la fiesta. August se emborracha y a Howard le proponen trabajar de negro.		<i>Mise en abyme</i> Howard tiene que escapar del hotel de Innsmouth acechado.		
El que susurra en la oscuridad				
August visita a Howard para que le termine de contar la historia de Innsmouth.	<i>Mise en abyme</i> August pregunta al editor liberal por una noticia.	<i>Mise en abyme</i> Focalizado en el editor: Un federal chantajea al editor.	<i>Mise en abyme</i> Howard, perdido en los pasillos del hotel, cree ver un monstruo en su reflejo.	<i>Mise en abyme</i> Howard escapa de Innsmouth. Uno de los profundos le descubre pero le perdona la vida.
Howard termina de contarle la historia a August, que visita Innsmouth. El mar le regala algo.	<i>Mise en abyme</i> En otro universo ficticio, August descubre en los archivos el parentesco de Howard con Obed Marsh.	<i>Mise en abyme</i> Focalizado en August, narrado por Howard: En otro universo ficticio, August descubre que la causa de la muerte del padre de Howard fue la sífilis.		

8. Desarrollo de los bloques

8.1 Prólogo

El guión comenzaba justo después del incidente en Innsmouth, con Howard despertándose lleno de magulladuras. Era el final de esa historia y el comienzo de la siguiente: Howard emergiendo de la ficción que creará para volver al mundo real. Tal como comenté en el apartado dedicado a la estructura del cuento de Lovecraft, esta es la manera en que muchos relatos del escritor de Providence comienzan, anunciando que ha ocurrido algo horrible. Sin embargo, la verdadera inspiración para ese Howard que se despierta y comienza a andar por un paisaje extraño fue la obertura de *Paris, Texas* (Wim Wenders, 1984), que considero alejada del genérico y tremendamente poderosa. Un hombre herido (Howard) caminando por un enigmático paisaje. Un espectro vagando. Basta esta imagen para estimular hasta el infinito nuestra mentalidad narrativa, las posibilidades se disparan y nuestra mente no cesará de intentar recomponer una historia al respecto.

8.2 Reliquia de un mundo olvidado

El título de este primer bloque es la traducción del título del relato *Out of the Aeons* (1933, colaboración entre Lovecraft y Hazel Heald). Acerca de los títulos: en principio no iban a aparecer en el guión, cuando realicé los primeros esbozos y escaletas los usaba para diferenciar los bloques temáticos que iban a unir las dos líneas temporales. Sin embargo acabó divirtiéndome y pareciéndome cuanto menos significativo que pudieran hacer alusión a las dos tramas. En este caso se refiere tanto a la joya con grabados marítimos que cataliza el relato de Innsmouth como al propio Howard y a su condición de aristócrata decadente.

En este bloque se presenta a los dos personajes principales y se los caracteriza. Desde el punto de vista de la estructura del viaje del héroe (Campbell; citado por

Vogler, 2002: 47-48) tenemos un doble abandono del hogar, del mundo ordinario, estableciendo la relación entre ambas tramas:

En primer lugar el de Howard dejando su ciudad, Arkham, para dirigirse a Innsmouth. La llamada a la aventura estaría en la extraña joya del museo. Hay un mundo ordinario, la ciudad de Arkham, y más en concreto el hogar-útero de la familia de Howard. La figura materna no le quiere dejar salir, es protectora. Los otros habitantes del mundo ordinario, Miss Tilton y el taquillero, le advierten con insistencia de los peligros de adentrarse en Innsmouth, el reino de la aventura (aquí he jugado un poco exagerando las advertencias, creo que le podía dar un tono lúdico, autoconsciente de la naturaleza de relato ficticio). Me preocupa que la conversación con la bibliotecaria y el taquillero sean demasiado extensas y aporten demasiada información mediante diálogos a pesar de que he eliminado bastantes páginas de las dos escenas.

Por otro lado, en la trama presente conducida por August hay también un abandono del mundo ordinario pero porque éste se desmorona, como suele ser más común en el caso de los adultos (*Eyes Wide Shut*, Kubrick, 1999). Howard creía iba a vivir toda su vida en la seguridad del hogar materno con la fortuna familiar, pudiendo encerrarse en sí mismo, sus libros, sus relatos y sus amigos epistolares. La caída de la figura materna marca la decisión de Howard de salir del manicomio: cuál es la sorpresa al descubrir que la fortuna familiar se ha evaporado y que las deudas le van a obligar a vender la casa. Howard se ve expulsado al barato pero inhóspito barrio obrero, tiene que abandonar la vida de diletante.

No es casual que la joya de los grabados marítimos, la reliquia de un mundo olvidado, sea otro detonante que marque el inicio de dos viajes: el de Howard a Innsmouth y el de August a través de la ficción de Howard. Tampoco lo es que en este primer bloque las dos tramas terminen en el mismo punto: cuando el personaje ha cruzado el umbral y se encuentra inmerso en el mundo de la aventura. Howard saliendo de la abacería decidido a explorar el pueblo y Howard recién instalado en su nuevo apartamento.

En esta primera parte August es capaz de seguir la historia de Howard sin cuestionarla. Hay que entender que August se encuentra ante alguien al que

admira por primera vez: tienen una gran amistad epistolar pero nunca han tratado en persona. Howard además se encuentra en un estado delicado debido a la experiencia sufrida, por lo que August no se siente en posición de cuestionarlo o juzgarlo de forma muy severa.

8.3 El pueblo de los extraños

El título de éste bloque hace obviamente referencia tanto al pueblo de Innsmouth como al barrio al que se muda Howard y sus nuevos vecinos. De hecho en inglés el término *town* también se usa para designar barrios. Siguiendo con los dobles sentidos, los antiguos habitantes de Innsmouth se refieren constantemente a los *profundos* como los *nuevos vecinos*.

Me preocupaba que este bloque fuese particularmente confuso debido a que llegábamos a tener cuatro diégesis simultáneas e íbamos a ir saltando de una a otra constantemente. Creo no obstante que no debemos subestimar la capacidad de visionado intuitivo del espectador que se ha criado en la cultura televisiva moderna.

En primer lugar el presente narrativo, en el que August habla con los vecinos y con Howard. Aquí exponemos cómo August analiza y pone en común diferentes versiones de los hechos. También se intenta transmitir la idea de que tiene algo más de confianza con Howard: es capaz de reprocharle lo poco cortés de su comportamiento o de intentar hacerle ver las cosas desde otra perspectiva. Hay también suficientes pistas como para que el espectador se percate de que Howard recuerda Innsmouth demasiado oportunamente, en cierto momento el espectador puede dudar.

Este presente narrativo no está presentado de forma lineal, sino que se enrosca sobre sí mismo a través de las tres conversaciones de August. Los relatos actúan como nexos: August está hablando de un acontecimiento con Howard, representamos ese acontecimiento y cuando salimos de él descubrimos que dos horas antes August había estado hablando con la señora Anna del mismo asunto.

En segundo lugar estaría el mes que Howard pasa en el bloque de apartamentos. Howard no es capaz o no está interesado en relacionarse con sus vecinos y sin embargo, la imagen que forma de ellos es a través de unos niños. Es lo mismo que ocurre con respecto a Innsmouth: August no conoce el pueblo, sólo la versión de su amigo. A su vez Howard también conoce la historia del pueblo a través de un tercero, Zadok. Los niños moldean la realidad a través de su percepción: un hombre capaz de cambiar de forma en vez del proxeneta y los clientes de una prostituta. Estos episodios pretenden actuar a modo de ejemplo acerca de cómo Howard está moldeando su experiencia en Innsmouth hasta hacerlo algo ficcional, con tintes sobrenaturales.

En tercer lugar estaría el deambular de Howard por Innsmouth hasta que soborna a Zadok. La escena en que Howard consigue la botella es la inversa a aquella en la que August finge ser un policía para conseguir un trago del sepulturero. Aquí Howard tiene que convencer a los lugareños de que su aspecto de niño de bien abstemio no esconde un federal. Ellos se divierten un rato a costa de Howard cuando se han cerciorado de que no es un policía, es difícil decir dónde termina la broma y empieza la intimidación.

A propósito de los paralelismos y escenas simétricas, he intentado utilizar algunas en el guión, no sólo en las dos secuencias de montaje que expresan mediante la dialéctica visual los temas: la escena del espejo versus el descubrimiento del profundo; los niños italianos reclamando a Howard el premio versus Zadok niño y sus amigos visitando el desván del “vecino”. Podemos observar por ejemplo cómo Obed recibe en su nuevo templo (la refinería) al predicador con exactamente las mismas palabras con las que fue recibido en la iglesia.

Por último tendríamos el pasado del pueblo de Innsmouth narrado por Zadok. En el cuento original había una tribu de isleños que eran los que trataban con los hombres peces, los profundos. Para simplificar y no saturar más de conceptos al espectador uní a los isleños y a los *profundos* como la misma entidad. Quería que permaneciese cierta ambigüedad: ¿eran realmente monstruos o una tribu de rasgos extraños?

Nos encontrábamos ante unos seres, los nuevos vecinos, que ofrecían oro y prosperidad a los habitantes de Innsmouth si éstos adoraban a sus dioses y tomaban sus costumbres. Lo interpreté y desarrollé como una situación de colonialismo cultural, en la que el cacique Obed era en realidad un gobierno títere puesto por los profundos. Creo que puede intuirse visualmente porque en los progresivos discursos en la iglesia hay cada vez más figuras encapuchadas detrás de Obed. También intente diluir un poco las distintas facciones hacia los grises. Está claro que el gobierno de Obed y los profundos es bastante siniestro y dictatorial, con oportunas desapariciones de opositores. Pero no quería describir a los nativos de Innsmouth como simples víctimas: los prejuicios y el odio que se van fraguando en ellos acaban con la quema de una familia entera.

8.4 El extranjero en el hotel

El título hace referencia a Howard atrapado tanto en el hotel de Innsmouth como en la fiesta que se celebra en la planta baja del Hotel Reef.

Siempre pensé que la fiesta sería una celebración no celebrada, contradictoria: ¡qué mala fecha elegida para celebrar una fusión/ absorción editorial! Imaginaba a la gente bailando al ritmo de jazz y a Howard buscando su lugar, desubicado, con música extradiegética (tema *There, there, Hail to the thief*, Radiohead, 2003). Respecto a August, quiere buscar un lugar en una historia que hasta ahora no ha sido suya. Pero, al igual que finge creer a Howard, se ha obcecado en simular que disfruta, cuando en realidad ha tomado consciencia del autoengaño al que se somete. “Soy un escritor”. Por eso tiene que verbalizar reiteradamente que lo está pasando muy bien.

Después del caótico bloque anterior pensé que la fiesta podía marcar un cambio en el ritmo: una secuencia larga, que diese respiro a los personajes y dejase a August tener su voz por una vez. Tenía muchos nudos dramáticos que desarrollar: encuentro con Frank; discusión con el inversor; August habla con su compañero el camarero (descubrimos su profesión); el editor propone a Howard trabajar de

negro; August intenta ligar con Doris y August se enfrenta a Howard y le revela que sabe que la historia de Innsmouth es una ficción.

Cuando comencé a escribir la secuencia me salieron unos diálogos larguísimos, estaba todo demasiado encorsetado. Me di cuenta de que August no debía estar delante de la conversación entre el editor y Howard y lo situé escuchando a hurtadillas, un par de mesas alejado. Había un diálogo muy extenso: el editor usaba eufemismos para decirle a Howard que tenía que trabajar de *ghost writer* o “negro”, con referencias a *The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927). Y no me pareció lógico que con el ruido lo escuchase todo, así que empecé a dejar que le llegasen sólo frases sueltas, unas pocas, entrecortadas, a través del ruido de la fiesta. Hasta que casi no quedó nada del diálogo original. Me gustó bastante el resultado, creo que queda más orgánico, sugerente y menos cargante.

Opté por hacer algo similar con toda la secuencia. Focalizada en August, que va y viene, quité trozos de las conversaciones. Las trocéé y creo que queda más natural, más parecido estar una fiesta llena de desconocidos: uno deambula, entra en conversaciones empezadas, intenta encontrar su lugar. De fondo estaba el runrún del creciente pesimismo del inversor.

He intentado dar un cambio de perspectiva sobre los personajes y su percepción de la realidad similar al de la *Rear window* (Hitchcock, 1954). En el momento en que August le revela a Howard que sabe que la historia que le está contando es una fabulación se coloca al nivel del espectador. Descubrimos que los personajes viven en un mundo racionalista, como el del espectador, y que han fingido creer una historia que desborda los límites de lo racional. En la citada película de Hitchcock el espectador *entra* en el film, identificándose con un *voyeur* no participante pero celebrador de los actos del otro. Aquí los personajes dan un paso hacia atrás hasta situarse a la altura del espectador: nosotros somos como tú, pactamos voluntariamente la suspensión de la incredulidad (representado en el apretón de manos). He intentado que el diálogo que se da cuando Howard intenta engatusar a August sea uno de los momentos más reveladores de las contradicciones de los personajes y del papel que August se ha condenado a desempeñar.

Hay al final de este bloque un primer indicativo del cambio en Howard materializado en un gesto: el momento en que ayuda a August a lavarse la cara después de que éste haya vomitado. Recordemos al escrupuloso Howard (incluso dentro de su narración) limpiando con el pañuelo el asiento trasero del autobús y la botella de cristal manchada.

8.5 El que susurra en la oscuridad

El título de este bloque se corresponde con el del relato *El que susurra en la oscuridad* (Lovecraft, 1930). En dicho relato un alienígena se hace pasar por un amigo del protagonista. Le va contando la historia de su raza desde una penumbra que impide al interlocutor deducir (al contrario que al lector) que el que tiene enfrente es un extraterrestre, un Hongo de Yuggoth, ataviado como un humano. Creo que tiene un halo de cinematógrafo ese narrador en la oscuridad que oculta su rostro (su identidad) para anular los rasgos del enunciador, creando un relato que parece autogenerarse.

La relación de Howard y August era muy similar. Por eso en esta última parte me pareció interesante representar el rito: Howard tapa las cortinas y se sienta de espaldas a la ventana de forma que su rostro queda a oscuras. Cuando August se convierte en narrador del epílogo de la historia hay de hecho un intercambio de posiciones. Por el contrario Howard revela la sífilis como motivo de la muerte paterna desde el sofá, con el rostro iluminado, manifestando la honestidad de la revelación en esa ficción (otro futuro hipotético con August como protagonista).

Me interesaba mostrar un cambio de Howard después de la experiencia en el espejo y el suicidio del inversor. No obstante quería que fuera algo sutil: Howard no podía pasar de ser un tipo cargado de venenosos prejuicios a ser el vecino del mes en tan poco tiempo. Creo que se deja ver que de alguna manera está algo más libre de la herencia maldita. Desde el viaje del héroe (aunque en esta historia no haya héroe) es sin duda un retorno al hogar: Howard no ha necesitado volver a la mansión familiar, sino que a través de su experiencia ha sido capaz de convertir el que era el inhóspito mundo de la aventura en su nuevo domicilio. Intento reflejar el

cambio de perspectiva de Lovecraft acerca del mundo en que vivía durante la década de los treinta (Joshi, 2001: 346- 363).

8.6 Schrödinger

La secuencia con la que se abre el guión y que se va trenzando en los interludios de los diferentes bloques hasta desembocar en el final no estaba en las escaletas ni resúmenes iniciales. Me pareció que podía ser interesante empezar con el epílogo de la historia de August al igual que la historia de Innsmouth comenzaba por su final (otro paralelismo en las estructuras dentro de otras estructuras).

Creo que huelga decir que no estoy interesado en plantear teorías acerca de universos paralelos. Aunque el propuesto es sin duda un Lovecraft alternativo, al igual que por ejemplo la revista ficticia *Weird Stories*, oportuna fusión de *Weird Tales* y *Astounding Stories*. Pensé que la secuencia podía funcionar como una metáfora sobre el guión: el físico no demuestra una teoría de forma científica, sino que la ilustra a través de un experimento planteado, es decir, a través de una ficción. De la misma manera el relato de Howard muestra su visión del mundo.

Por otro lado le daba un epílogo a August, demostraba que sin duda alguna se había convertido definitivamente en un narrador por derecho propio y que posiblemente había superado sus problemas con el alcohol. Focalizada en Doris, la secuencia es en sí la misma historia: alguien decide dejarse seducir por un narrador voluntariamente pese a saber la posible manipulación que ello implica. August actúa a medio camino entre un prestidigitador (plantea la narración como un truco de magia) y un narrador honesto que señala a su público las mismas trampas que ha colocado. Condiciona a Doris para que insulte a Schrödinger y luego le demuestra que ha sido a través de su retórica como la ha conducido a pensar así. El experimento de Schrödinger se convierte en un medio para August para reflexionar de todo el viaje vivido con Howard.

Respecto a la escena de sexo, no se trataba en ningún instante de plantear un final feliz para el buen August. Intenta sintetizar las contradicciones, el autoengaño y la posibilidad de que la realidad misma es múltiple e inconclusa.

9. Donde debería haber un documento de venta

9.1 Vigencia y *target*

Lovecraft es uno de esos casos en los que el reconocimiento llegó tras la muerte. A día de hoy cuenta con infinidad de seguidores y los universos de terror que encontramos en sus cuentos han sido adaptados al cine, la televisión, la radio, los comics, los videojuegos, juegos de mesa y casi cualquier medio imaginable. La cosmología de Lovecraft sigue en continua expansión y su influencia puede notarse en muchos creadores contemporáneos en el cine y en el cómic. Lovecraft ha pasado de ser un escritor aficionado de relatos de terror a una marca en sí mismo.

Por otro parte, la vida del *freak*, del genio misántropo, sigue siendo un tema actual. El éxito de películas como *The Social Network* (Fincher, 2010) y series como *The Big Bang Theory* (Chuck Lorre & Bill Prady, 2007) lo demuestran. No se puede negar un paralelismo entre el Lovecraft que escribía relatos *amateurs*, toneladas de correspondencia y cartas a las revistas protestando y cierto usuario actual de internet. Me parece absolutamente vigente el concepto de una persona que vive a través de los cuentos y las cartas: su relación con el mundo está completamente codificada. ¿Quién no se ha indignado al leer una crítica o comentario absurdo (a nuestro parecer) en una página que considerábamos seria o de alcance en internet? Cristalizamos nuestra ira en un *otro* que creamos mentalmente a partir de un mensaje. Ese Lovecraft que escribía una protesta a la revista *Argosy* por la inclusión de las historias de Fred Jackson parece uno de los muchos usuarios de internet de nuestro tiempo. Incluso llegó a usar otros nombres para fingir que más personas estaban en desacuerdo: ¿no es un uso común crear identidades virtuales en foros para camuflarse en la seguridad del anonimato?

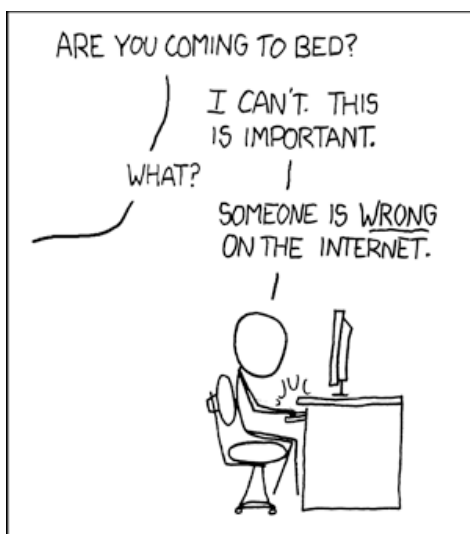
El círculo de Lovecraft y las revistas *pulp* también son predecesores de lo que hoy se considera el *fandom*: fans de un tipo de objeto cultural que acaban participando en la creación de otras obras o actividades centradas en los universos de su

devoción (este fenómeno está siendo estudiado en mayor profundidad por otros compañeros de la Facultad de Comunicación). Eran lectores voraces de relatos de horror y ciencia ficción que se decidieron a participar activamente como escritores. Lovecraft nunca guardó con celo sus creaciones, animaba a otros a que las usasen libremente, siendo sin duda un adelantado al concepto de *Creative Commons*.

También confío en que el público, acostumbrado ya a mil y una formas narrativas temporales, puede aproximarse a la estructura dialéctica propuesta en el guión. El éxito de crítica y taquilla de films *mainstream* como *The Departed* (Scorsese, 2006) lo demuestra: esa película está habitada por secuencias de montaje en que las que fluyen simultáneamente varias escenas con diferente *tempo*. Puede ser que al principio el espectador se pierda un poco pero una vez que las diferentes tramas se han asentado en la mente creo que será fácil de seguir. Es mucho más legible desde una aproximación intuitiva amparada en el bagaje audiovisual del espectador contemporáneo que desde una explicación racional de la estructura como la que yo he tenido que desglosar en este documento.

Dicho todo lo anterior, estoy convencido de que la película resultante de este guión tendría un público y de que los temas que trata son muy vigentes. No nos engañemos: no es una película para todos los públicos pero tampoco para una minoría especialmente culta y reducida.

Ahora viene el principal problema: es cara. Muy cara.



-¿Vienes a la cama?
-No puedo. Esto es importante.
-¿Qué?
-Alguien está equivocado en internet.

9.2 Producción

Nos han insistido mucho en que el primer guión que hagamos no nos lo van a comprar y algún invitado del Máster nos ha inoculado un pánico escénico que creo innecesario: sólo vamos a tener una oportunidad en la vida de presentarle un proyecto a una productora grande así que más vale que sea bueno o no volveremos a tenerla. Ya que he aplicado en este trabajo todo lo aprendido a lo largo del año qué menos que hacerlo disfrutando en algo que me gusta. Este trabajo ha sido un ejercicio para depurar escritura, experimentar con formas narrativas y en definitiva adquirir experiencia. No obstante a continuación intentaremos exponer algunas formas de buscarle una salida comercial. Adelanto que no que crea que ninguna pueda ser viable.

Este guión se planteó como un largometraje. La inversión que habría que hacer para producirlo sería la equivalente a la suma de dos películas y ninguna de ellas particularmente barata. Rodar cine de época con multitud de exteriores (la cantidad de localizaciones del guión es desmedida) implica un gran desembolso económico. Ni que decir tiene que nunca me planteé que esto fuera algo que se pudiera producir en España. Siendo honesto, aunque tradujese el guión al inglés, cosa que quizás haga como ejercicio, es demasiado remoto que con las tendencias actuales alguien invirtiese en este proyecto.

Siempre pensé que dada la extensión también podría enfocarse como una miniserie de tres o cuatro capítulos de una hora. Una vez acabado el guión pienso que tal vez encajaría mejor así. Me da la impresión de que se ha producido un transvase de valores entre el cine y la televisión contemporánea. Por un lado, películas como la antes citada, *The Departed* (Scorsese, 2006), se encuentran demasiado encorsetadas en su trama y estructuras (a pesar de los valores del film se echa en falta que las escenas y los personajes “respiren”). En oposición, series como *The Wire* (David Simon, 2002-2008) o *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008-) han arrebatado al cine algo tan valioso como es el *tempo* de la escena cinematográfica. Las escenas no tienen que sucederse repletas de acontecimientos, una escena lenta y en la que aparentemente no pasa nada puede estar cargada de significaciones narrativas, sobre todo para aquel espectador que conoce a los

personajes. Se generan una pulsión narrativa, la sensación de que la realidad misma está llena de flujos de significado. Tendría que contemplar la idea de readaptar el guión y alargarlo, desarrollando más a los personajes y añadiendo más elementos biográficos y de la obra de Lovecraft.

También pensé en adaptarlo a un guión de cómic: a través de las viñetas se puede trabajar el discurso visual. Otra posibilidad sería hacer una inversión inicial e intentar producir algún tipo de material (algunos *storyboards* o un *teaser*) a través del un sistema del tipo *Kickstarter* para luego conseguir financiación. He estado escribiendo siempre pensando también en el guión técnico: en un guión literario no puedo poner anotaciones, pero para mí la realización es indivisible del guión. El problema es el que señalé: sería excesivamente caro.

Una opción más sería adaptar únicamente la parte correspondiente a *La sombra sobre Innsmouth*, una película de terror convencional. Nos encontraríamos ante otra obra distinta y muchas de las ideas que intentado imprimir en el guión se perderían. A pesar de ello, esa parte de la historia la he escrito desde el cariño al género y espero que hayan quedado otros valores aunque sea un “objeto dialéctico” dentro del guión. Creo que podría ser una buena película de terror.

También pensé en la posibilidad de hacer una versión contemporánea de Lovecraft y el relato, lo cual nos desvincularía del cine de época y ahorraría muchos costes. Como mencioné, es fácil adaptar los temas de la historia a la era de internet. Algo me dice que estéticamente la película perdería mucho, pero no estoy seguro de hasta qué punto puedo estar cayendo en el mismo error que Howard, la idealización estética de un tiempo, el cariño que me despierta haber imaginado los tentáculos de Cthulhu escurriéndose entre gente vestida de chaqueta, ley seca, revistas *pulp* y autos de la época. No puedo imaginarme Innsmouth, Arkham y la figura de Howard fuera de los años veinte y sin embargo quizás fuese una solución. Tal vez esta idea puede combinarse coger una de las sinopsis iniciales desechadas, la del hombre que se va transformando en pez mientras recuerda su estancia en Innsmouth. Adaptarla al presente y reciclar todo el ambiente de amenaza encubierta que he intentado sugerir. Intentaría mantener de alguna manera la escena del espejo trenzada con la revelación de la criatura. Hay mucho trabajo hecho, más de la mitad. Si lo traduzco al inglés igual puede venderse como una

película de terror con un presupuesto más realista. Una lástima que tengamos que dejar a Lovecraft, al espectro de su madre y a sus vecinos por el camino.

No obstante, mucho de él quedaría en la historia, sin duda.

10. Bibliografía

JOSHI, S.T. (2001): *A Dreamer and a Visionary. H.P. Lovecraft in his Time*. Liverpool, Liverpool University Press.

HAINING, P. (1985): *A Pictorial History of Horror Stories. 200 Years of Spine-Chilling Illustrations from the Pulp Magazines*. Londres, Treasure Press.

LOVECRAFT, H. P. et al. (1985): *Los Mitos de Cthulhu*. Edición de Rafael Llopis. Novena edición. Madrid, Alianza editorial.

LOVECRAFT, H. P. (1996): *Obras escogidas volumen I*. Sexta edición. Barcelona, Editorial Acervo.

LOVECRAFT, H. P. (1998): *Obras escogidas volumen II*. Edición no especificada, original de 1974. Barcelona, Editorial Acervo.

LOVECRAFT, H. P. et al. (2001): *La Saga de Cthulhu*. Edición a cargo de Robert M. Price. Madrid, La Factoría de Ideas.

LOVECRAFT, H. P. (2003): *La casa maldita. Relatos de terror IV*. Madrid, Edaf.

LOVECRAFT, H. P. y R. CORBEN (2008): *La Guarida del Horror*. Relatos y poemas de H.P. Lovecraft acompañadas de las adaptaciones a cómic de Corben. Girona, Panini Comics.

LOVECRAFT, H. P. (2009): *El alquimista y otros relatos*. Colección Maestros del terror. Madrid, Ediciones El País.

VOGLER, C. (2002): *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona, Robinbook.

ZIZEK, S. (2006): *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Madrid, Debate.

10.2 Netgrafía

LOVECRAFT, H. P. (2011a): “Carta a Reinhardt Kleiner” en *H. P. Lovecraft en Español*. (En línea). Disponible en: <http://www.lovecraftweb.com.ar/sitio/?p=295>. (Accesado el 4/11/2013).

LOVECRAFT, H. P. (2011b): “Carta a J. Vernon Shea” en *H. P. Lovecraft en Español*. (En línea). Disponible en: <http://www.lovecraftweb.com.ar/sitio/?p=314>. (Accesado el 4/11/2013).

JOSHI, S. T. (2006): “Howard Phillips Lovecraft: The Life of a Gentleman of Providence” en *The H. P. Lovecraft Archive*. (En línea). Disponible en: <http://www.hplovecraft.com/life/biograph.aspx>. (Accesado el 4/11/2013).

APÉNDICE A

CRONOLOGÍA DE “LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH”

CRONOLOGÍA DE “LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH”

En esta cronología se ordenan temporalmente todos los sucesos que acontecen o a los que se hace referencia en el guión “La Sombra sobre Innsmouth”.

El protagonista que lleva el hilo argumental de la trama es August. Por ello el presente narrativo está en casi todo momento conducido por él. El resto de acontecimientos pueden aparecer en el guión en forma de *flashbacks* (que se corresponderían con la reconstrucción mental de August), referidos verbalmente por otros personajes o ser fruto de la investigación. Todo aquello que no ocurra en el presente narrativo de August estará escrito en cursiva.

Hay que señalar que todo acontecimiento incluido está encabezado por una letra y un número entre paréntesis además de una fecha. Si en un acontecimiento no aparece fecha habría que aplicarle la fecha anterior. Las fechas son orientativas y a veces abiertas.

Cuando en la narración se remita a un acontecimiento pasado, se usará una flecha seguida de la letra y el número que corresponden a ese acontecimiento. Así, si por ejemplo dentro de “E.1”, donde August llega a Arkham y saca a Howard del manicomio, vemos la llamada “→D.7t”, sabremos que durante esa escena o escenas del guión se va a hacer referencia a la muerte de la madre de Howard.

Nótese también que toda llamada, además de incluir el encabezado de la escena a la que nos remite, viene seguida de una “t” o una “s” minúsculas. La “t” (“telling”) nos indica que el hecho es simplemente referido verbalmente por uno de los personajes de la escena, sin que por ello se abra otra diégesis audiovisual. La “s” (“showing”) implica un salto en abismo en el que se representa lo que otros personajes están narrando. En el caso anterior, “→D.7t” nos indica que la muerte de la madre de Howard es mencionada por un personaje (en el guión completo veremos que es el doctor West). Sin embargo, las llamadas en “E.4” a “→C.1s”, “→C.2s”, etc. nos indican que hay un salto de escena y que estos acontecimientos son representados audiovisualmente.

Se dan también casos de *matrioskas* o muñecas rusas. Si se nos remite a través de una llamada a un acontecimiento que es representado y dentro de ese acontecimiento hay más llamadas a otros acontecimientos, habrá varios saltos en abismo. Así, dentro del relato de Howard sobre lo que le ocurre en Innsmouth hay otro relato de Zadok Allen sobre el pasado del pueblo que también es representado audiovisualmente. A no ser que se indique lo contrario todas las llamadas son representadas. Por ejemplo, dentro de “C.8” hay varias llamadas a “→A.3s”, “→A.4s”, etc. Puede ser que se especifiquen sólo ciertas llamadas subordinadas, por ejemplo, “→C.8s” (sólo →A.3s, →A.4.s, →A.5s y →A.6s). Esto quiere decir que posteriormente habrá otra llamada “→C.8” donde se remitirá a las piezas que falten.

A. HISTORIA DE INNSMOUTH SEGÚN ZADOK (SIGLO XIX).

(A.1) 1812-1938. Después de la Guerra de 1812 comienza el declive de Innsmouth.

(A.2) 1819. El capitán Obed Marsh empieza a viajar por las Indias.

(A.3) 1831. Obed Marsh establece contacto con adoradores de dioses paganos en islas de Polinesia. (¿profundos?). Comienza a comerciar con ellos. Nace Zadok Allen.

(A.4) 1838. No quedan barcos en Innsmouth. Todos los habitantes están empobrecidos excepto Obed Marsh y su tripulación. Obed propone a algunos habitantes del pueblo que se unan a su tripulación. El padre de Zadok Allen accede.

(A.5) 1838-1846. Los barcos de Obed regresan cargados de oro, pero también traen a algunos de los habitantes de las islas a convivir en Innsmouth como parte del trato.

(A.6) Los progresivos viajes enriquecieron el pueblo. A cambio Obed trae más habitantes de esos mares. Viven escondidos en sótanos y desvanes.

(A.7) Obed funda la Refinería Marsh.

(A.8) La religión de los extranjeros se impone: se funda la Orden Esotérica de Dagon. Desaparecen personas que se oponen a los nuevos habitantes. Zadok niño y sus amigos visitan un desván para ver a uno de los extranjeros.

(A.9) 1846. La situación de convivencia se hace insostenible. Un grupo de ciudadanos de Innsmouth, entre los que se encuentra el padre de Zadok, organizan un motín en el que capturan a Obed y a algunos de sus secuaces y los encarcelan.

(A.10) Disturbios esa noche en la ciudad. Casi la mitad de la población de Innsmouth desaparece. Obed y sus hombres son liberados. Los supervivientes (entre los que se encuentra Zadok) tiene tomar el juramento a Dagon y profesar la religión de los visitantes.

(A.11) Los visitantes exigen a Obed cruzarse con los habitantes de Innsmouth si estos quieren seguir teniendo acceso a sus riquezas. Obed toma una segunda esposa que nunca es vista y comunica. Algunos habitantes de Innsmouth que deben hacer lo mismo.

(A.12) Los informes oficiales hablan de una epidemia en la región.

(A.13) Investigaciones posteriores del BOI en 1929 (Bureau of Investigation, futuro FBI) parecen apuntar a un genocidio debido a la cantidad de apariciones de cadáveres en las costas de los pueblos cercanos coincidiendo con las semanas posteriores a esa noche de revuelta.

B. HECHOS ANTERIORES A LA VISITA DE HOWARD A INNSMOUTH

(B.1) 1901. Un borracho vende en una casa de empeños de Arkham una diadema con grabados marítimos de Innsmouth.

(B.2) 1902. El padre de Howard sufre un ataque psicótico en un hotel de Chicago durante un viaje de negocios. Ingresa en un hospital psiquiátrico. Howard sostiene que debido al exceso de trabajo.

(B.3) 1905. El padre de Howard muere.

(B.4) El brote psicótico del padre de Howard estuvo provocado por la sífilis (¿prostitución?), (¿vida del viajero comerciante?).

(B.5) 1907. Howard devora los libros de la biblioteca de su abuelo materno a pesar de la oposición de su madre.

(B.6) 1908. Muere el abuelo de Howard.

(B.7) 1919. El profesor Armitage consigue que la Universidad de Miskatonic compre la diadema de motivos marítimos de la casa de empeños.

(B.8) 1918-1929. Las empresas del abuelo de Howard comienzan a generar menos beneficios hasta finalmente quebrar. La fortuna de la familia de Howard decrece hasta quedar en bancarrota.

(B.9) Mayo de 1929. El inspector de fábricas Zachary Zackerberg visita Innsmouth. Los Marsh no le permiten ver la refinería de oro.

(B.10) Junio de 1929. Se abre al público una exposición en la Universidad de Miskatonic en la que se exponen reliquias arqueológicas de culturas desconocidas. Se expone la diadema con los grabados de Innsmouth.

(B.11) Desde entonces y hasta la visita de Howard, la Universidad de Miskatonic recibirá insistentes ofertas de la familia Marsh de Innsmouth para comprar la diadema.

(B.12) Finales de Junio de 1929. El inspector de fábricas Zachary Zackerberg vuelve a Innsmouth para visitar la Refinería Marsh.

(B.13) Zachary Zackerberg se alojó en el Hotel Gilman, de Innsmouth, quedando constancia en el libro de visitas.

(B.14) No hay noticias de Zachary posteriores a su visita a Innsmouth.

C. RELATO DE HOWARD SOBRE LO QUE LE PASÓ EN INNSMOUTH

1929

(C. 1) 29 DE JUNIO. Howard visita la exposición de la Universidad de Miskatonic. Encuentra la diadema de Innsmouth e interroga a Miss Tilton acerca de la misma. →A.2t, →A.8t, →B.1t, →B.7t, →B.10t, →B.11t.

(C. 2) 2 DE JULIO. Howard pregunta al taquillero de la estación de trenes de Arkham sobre el pueblo de Innsmouth. →A.1t, →B.9t, →A.7t.

(C. 3) 5 DE JULIO, 09:00. Howard se despide de su madre.

(C. 4) 11:00. Howard coge el autobús hacia Innsmouth.

(C. 5) 12:00. Howard llega a Innsmouth y habla con el dependiente de una tienda. Le menciona a Zadok Allen, un anciano que ha vivido siempre en el pueblo y que no presenta la "pinta de Innsmouth".

(C. 6) 12:15- 14:45. Howard deambula por las calles de Innsmouth, descubriendo que la mayoría de casas están deshabitadas.

(C. 7) 14:45-16:00. Howard se encuentra con Zadok Allen. El anciano es reacio a hablar, así que Howard negocia con él. Howard consigue una botella de whisky y con ella soborna a Zadok.

(C. 8) 16:15-20:00. Zadok Allen, en un cobertizo, le cuenta a Howard la historia detrás de Innsmouth. →A.1t, →A.4s, →A.5s, →A.6s, →A.7s, →A.8s, →A.9s, →A.10s, →A.11s.

(C. 9) 20:00. Zadok Allen tira una botella vacía al mar con una nota dentro. Howard regresa a la plaza para coger el autobús, pero Joe Sargent dice que está averiado.

(C.10) 20:30- 23:00. Howard se instala en el Hotel Gilman. →B.13s. Prepara el terreno con desconfianza. Se duerme.

(C.11) 6 DE JULIO, 01:15. Howard es asaltado por una multitud en el hotel. Escapa por una de las ventanas y cae por un tejado roto al desván de uno de los edificios contiguos. Pierde el conocimiento.

(C.12) 01:25. Howard recobra el conocimiento. Perseguido por extrañas siluetas que le acechan y por grupos que patrullan el pueblo consigue escapar a través de unas vías abandonadas.

(C.13) 02:15. En las afueras, Howard se topa con un grupo. Se esconde en unos arbustos. Una de las siluetas le ve y se aproxima. Resulta ser una criatura monstruosa, híbrido de pez, rana y hombre. Se miran y Howard pierde el conocimiento.

D. HECHOS ANTERIORES A LA LLEGADA DE AUGUST A ARKHAM

1929

(D.1) 5 DE JULIO. Howard se despierta al amanecer en las afueras de Innsmouth con magulladuras y heridas leves. Un transportista lo encuentra y lo traslada a Arkham. Debido al estado catatónico, Howard es internado en el manicomio de Arkham.

(D.2) Los policías locales afirman que Howard, antes de ser internado en el manicomio, sólo murmuraba historias inconexas. Sin embargo, un federal estuvo interrogando a Howard durante una hora.

(D.3) 21 DE JULIO. Cambia el editor de la revista de cuentos de terror "Weird Stories", donde tanto Howard como August publican sus cuentos.

(D.4) 7 AGOSTO- 10 DE AGOSTO. Redada en Innsmouth de los federales. El motivo recogido en los medios de comunicación es la lucha contra el tráfico de alcohol.

(D.5) 13- 16 DE AGOSTO. Un periódico de izquierda publica noticias sobre campos de concentración donde muchos de los implicados en la "trama de Innsmouth" están siendo retenidos por los federales →D.4t.

(D.6) 17 DE AGOSTO. Un federal chantajea al editor jefe del periódico y le anima a ver a los prisioneros →A.13t.

(D.7) 18 DE AGOSTO. Las noticias que denuncian la manera en que los prisioneros de "la trama de Innsmouth" están siendo tratados cesan de manera repentina.

(D.8) 27 DE AGOSTO. La madre de Howard fallece. Howard vuelve a hablar y pide salir del manicomio. El doctor West se pone en contacto con August.

E. AUGUST LLEGA A ARKHAM. COMIENZA LA HISTORIA.

1929

(E.1). 3 DE SEPTIEMBRE. August llega a Arkham. Saca a Howard del manicomio, donde el doctor West le informa de la situación de su amigo. →D.1t, →D.8t.

(E.2) Howard va con August a visitar la tumba de su madre. El sepulturero le cuenta la situación de su familia. →B.8t.

(E.3) Howard lleva a August a la mansión de su abuelo. Miran las cuentas familiares y Howard se da cuenta de que tiene que mudarse. →B.8t, →D.3t.

(E.4) 5 DE SEPTIEMBRE. Howard y August buscan un apartamento para Howard en el barrio obrero de Arkham.

(E.5) 7 DE SEPTIEMBRE. Howard y August preparan la mudanza. Encuentran una gargantilla con grabados marítimos. →B.2t, →B.3t. Howard parece recordar el comienzo de su incidente en Innsmouth. →C.1s, →C.2s, →C.4s, →C.3s, →B.5s, →C.5s.

(E.6) 10 DE SEPTIEMBRE. Howard termina de instalarse en el barrio industrial de Arkham. August habla con Anna, la nueva vecina de Howard, comentándole la situación de su amigo.

(E.6) August coge el tren a Nueva York, pero antes habla con el taquillero. →B.14t, →D.4t.

F. ESTANCIA DE HOWARD EN EL BARRIO INDUSTRIAL DE ARKHAM.

1929

(F.1) 11 DE SEPTIEMBRE. Howard conoce a Julia y a Paolo.

(F.2) 12 DE SEPTIEMBRE- 17 DE OCTUBRE. Howard padece trastornos del sueño debido a ruidos indescifrables en su nueva vivienda.

(F.3) 16 DE SEPTIEMBRE. Howard es interrumpido por los juegos de los niños. Howard rechaza la invitación a comer de Anna.

(F.4) 21 DE SEPTIEMBRE. Howard propone a los hijos de Anna, Julia y Paolo, que espíen a sus vecinos para descubrir un monstruo como parte de un juego.

(F.5) 22 DE SEPTIEMBRE- 26 DE SEPTIEMBRE. Julia y Paolo espían a una prostituta que vive en el piso de encima y a otros vecinos.

(F.6) 24 DE SEPTIEMBRE. Howard envía un relato a la revista *Weird Stories*.

(F.7) 26 DE SEPTIEMBRE- 1 DE OCTUBRE. Julia y Paolo espían a otros vecinos y por último al violinista sordo que vive en el ático del edificio.

(F.8) 2 DE OCTUBRE. Howard gasta una broma a los niños en la que se revela como el monstruo que buscaban. Paolo se aterroriza.

(F.9) 3 DE OCTUBRE-5 DE OCTUBRE. Paolo y Julia sufren terrores nocturnos.

(F.10) 6 DE OCTUBRE. Llega una carta del nuevo editor de *Weird Stories* en la que rechaza publicar la historia que Howard le ha enviado por no estar mecanografiada →F.6t. Howard tiene una crisis nerviosa.

(F.11) Anna increpa a Howard por asustar a sus hijos →F.9t. Discuten.

(F.12) 10 DE OCTUBRE- 18 DE OCTUBRE. Howard permanece encerrado sin salir de su casa debido a un colapso nervioso.

G. AUGUST REGRESA A ARKHAM.

1929

(G.1) 14 DE OCTUBRE. Anna telefona a August a Nueva York para avisarle de que Howard lleva varios días encerrado sin salir de su apartamento. →F.12t.

(G.2) 18 DE OCTUBRE. August llega a Arkham avisado por Anna.

(G.3) 15:00-15:50. August se presenta a Julia y Paolo en la entrada del edificio donde vive Howard. Los persuade para que le hablen acerca de Howard. →F.1s, →F.4s, →F.5s, →F.7s, →F.8s.

(G.4) 16:00-17:20. August es invitado a tomar café con Anna, que le cuenta cómo ha sido la convivencia con Howard. →F.3s, →F.5t, →F.11s

(G.5) 17:30-18:40. Howard accede a hablar con August y comienza a contarle cómo ha pasado sus días en el barrio obrero. →F.1s, →F.2s, →F.3s.

(G.6) 18:40. Howard sigue relatando su estancia (→F.4s) Howard dice acordarse de más eventos que le ocurrieron en Innsmouth. →C.6s. Propone dar un paseo a August por la ciudad para ver su antigua casa.

(G.7) 18:45- 20:30. Howard y August pasean por Arkham mientras Howard le sigue contando tanto su relación con sus vecinos (→F.8s, →F.11s) como más acontecimientos de Innsmouth. →C.6s, →C.7s, →C.8s, →C.9s. Llegan a la calle donde está la antigua mansión de la familia de Howard.

(G.8) 20:15. El nuevo propietario de la mansión Elmstead llama a la policía para avisar de que hay dos extraños merodeando por el barrio.

(G.9) 20:30-20:45. Howard le enseña a August el sobre en el que el editor ha rechazado su relato →F.10t. Howard le dice a August que va a viajar con él a Nueva York para entrevistarse con el editor. Un policía local detiene a Howard y a August al lado de la antigua mansión familiar Elmstead. →G.8t. Los lleva a comisaría. Por el camino el policía reconoce a Howard →D.2t.

(G.10) 21:00. August habla a solas con el policía y le pregunta sobre lo que dijo Howard antes de ser internado en el manicomio. →D.2t.

H. HOWARD VIAJA A NUEVA YORK

1929

(H.1) 24 DE OCTUBRE. Howard llega a Nueva York, donde August lo recibe.

(H.2) 15:00-16:00. August guía a Howard por las calles de Nueva York hasta las oficinas de la *Weird Stories*. Se cruzan con un grupo de indigentes.

(H.3) 16:00. Howard llega a las oficinas de la editorial Weird Stories, donde el editor Robert F. Wright pospone reunirse con él. Es invitado a una fiesta de la editorial.

(H.4) 18:00-19:00. Howard y August van a la fiesta de la editorial *Weird Stories*, en la planta baja del Hotel Reef. Se encuentran con Frank. August se topa con un compañero al que debe días. Howard discute acerca de sus relatos con un inversor. August le presenta a Howard al editor y se sienta a seguir bebiendo.

(H.5) 19:13-20:06. La Ben Pollack's Orchestra y Benny Goodman empiezan a tocar en el escenario. August baila y se presenta a Doris. Se sientan a tomar algo y charlan.

(H.6) 20:00. Howard, buscando el servicio, se pierde en un pasillo de mantenimiento del hotel. Confunde su propio reflejo en un espejo con una criatura que le acecha.

(H.7) 20:08. August y Howard discuten acerca de si quedarse en la fiesta. Doris se marcha. August y Howard hacen un trato: Howard le tiene que seguir contando la historia en Innsmouth →C.10s, →C.11s.

(H.8) 20:37. El inversor Henry Murdoch, conocido por poseer un gran número de acciones en varias editoriales, se pega un tiro. August y Howard se marchan de la fiesta y cogen un taxi.

(H.9) 21:34. Howard y August llegan a casa de August.

(H.10) 25 DE OCTUBRE. Por la mañana, cuando August se despierta, descubre que Howard se ha marchado de Nueva York.

I. EL QUE SUSURRA EN LA OSCURIDAD.

1930

(I.1) 13 de Enero, 10:00. August llega desde Nueva York a Arkham, visita las oficinas del Arkham Equality. →D.4t, →D5t, →D.6s, →D.7t.

(I.2) 12:30. August visita a Howard y le cuenta la entrevista de esa misma mañana →I.1s. Howard le termina relatar sus peripecias en Innsmouth →C.12s y le revela lo que le pasó en los pasillos del hotel →C.13s + →H.6s. August termina de contarle la historia de Innsmouth de acuerdo a lo que hará al día siguiente →I.3(b)s. Howard le da otra posibilidad →I.3(c)s.

(I.3) <u>14 de Enero, 12:00.</u> August llega a Innsmouth en un autobús. Pasea por el pueblo: es una localización pobre de inmigrantes.	(I.3(b)) <u>14 de Enero, 12:00.</u> August visita el sótano de la Sociedad Histórica de Arkham. En los archivos de árboles genealógicos descubre el parentesco de Howard con Obed Marsh.	(I.3(c)) <u>14 de Enero, 12:00.</u> August visita la sala de archivos más alta en la Sociedad Histórica de Arkham. En los registros de defunción descubre la causa de la muerte del padre de Howard →B.4t.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(I.4) 14 de Enero, 13:00. August se sienta en el desembarcadereo donde Zadok le contó la historia a Howard.

(I.5) 14:00. El mar le devuelve a August la botella que Zadok arrojó.

J. EL GATO DE SCHRÖDINGER.

1935, 13 de Marzo

(J.1) <u>12:00.</u> Schrödinger plantea un experimento en el que intervienen un gato, una caja y una trampa venenosa.	(J.1 (b)) <u>12:00.</u> A cincuenta y tres metros de la casa de Schrödinger, el gato de la señora Malley ronronea en el sofá.	(J.1 (c)) <u>12:00.</u> En un taller de una localidad vecina, un carpintero termina de lijar una hermosa caja.	(J.1 (d)) <u>12:00.</u> Un estudiante de química se equivoca y crea un veneno mortal en el laboratorio de la universidad.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1936

(J.2) 16 de Marzo. August toma un café con Doris en una cafetería Nueva York →J.1s, →J.1(b)s, →J.1(c)s, →J.1(d)s, →I.5s.

K. UN CHICO Y UNA CHICA EN UN MOTEL DE NUEVA YORK.

(K. 1) 26 de Abril. Doris y August en la cama:

(K.2) August le hace el amor a Doris, la quiere. Doris practica sexo con August, ella le está usando. Le dejó claro que esto sólo era un juego pasajero: está enamorada de su marido. August no pierde la esperanza.

(K.2) Doris le hace el amor a August. August practica sexo con Doris: necesita sentir afecto, pero quizás no la quiere a ella. Doris se autoengaña, si de verdad quisiera a su marido no lo traicionaria cada fin de semana, hay algo más de lo que dice.

(K.2) August y Doris practican sexo. Cada uno puede adornar este hecho como desee, pero es innegable un pulsión hacia la gozosa satisfacción primaria animal.

(K.2) Doris y August hacen el amor. Quieren estar juntos, el entrelazar furtivo de sus cuerpos cada fin de semana no es sino la cristalización carnal de un deseo profundo e inescrutable.

“Pora qué refereirnos a tantos universos paralelos cuando la realidad misma, en la manera en que bulle antes de ser aprehendida por la mente, es múltiple, superpuesta, casual, inconclusa y contradictoria. Al igual que el ser humano. La narración no es sino una manera de exorcizar todo los universos paralelos que se superponen y nos exceden, de darnos una visión única, causal y tranquilizadora acorde a nuestros esquemas lineales. Y, sin embargo, en ocasiones, a través de las narraciones y del arte se escapan destellos cegadores que demuestran que la realidad y los seres humanos se niegan a ser reducidos a un único cuadro, a una sola causa y su inevitable efecto.”

Doctor Phileas F. Letterman

Célebre discurso de introducción a su curso de Literatura en la Universidad de Miskatonic, 1993.

APÉNDICE B

UNA BREVE BIOGRAFÍA DE H.P. LOVECRAFT POR T.S. JOSHI

Howard Phillips Lovecraft: La vida de un caballero en Providence.

Por T. S. Joshi (2006) (traducción de Olmo Castrillo):

Howard Phillips Lovecraft nació el 20 de Agosto de 1890 a las 9 a.m. en el hogar familiar, en el número 454 (por aquel entonces el 194) de la Calle Angell, en Providence, Rhode Island. Su madre fue Sarah Susan Phillips Lovecraft, cuyos ascendientes pueden ser rastreados hasta la llegada de George Phillips a Massachusetts en 1630. Su padre fue Winfield Scott Lovecraft, un viajante de comercio de la Gorham & Co., orfebres de plata, de Providence. Cuando Lovecraft tenía tres años su padre sufrió un colapso nervioso en una habitación de hotel en Chicago y lo llevaron de vuelta al Hospital Butler (N.T.: un hospital psiquiátrico en Providence), donde permaneció durante cinco años hasta su muerte el 19 de Julio de 1898. Lovecraft estaba aparentemente informado de que su padre estaba paralizado y comatoso durante ese periodo pero las evidencias que han sobrevivido sugieren que ese no fue el caso; es casi seguro que el padre de Lovecraft muriese de paretis, una forma de neurosífilis.

Con la muerte del padre de Lovecraft, la tarea de criar al chico recayó sobre su madre, sus dos tías y especialmente sobre su abuelo paterno, el famoso industrialista Whipple Van Buren Phillips. Lovecraft fue un niño precoz: a la edad de dos años recitaba poesía, con tres ya leía y con seis o siete escribía. Su pasión más temprana fueron *Las mil y una noches*, que leyó a la edad de cinco años; fue en ese momento cuando adoptó el seudónimo de “Abdul Alhazred”, que más tarde se convertiría en el autor del mítico *Necronomicón*. El año siguiente, no obstante, sus intereses por lo arábigo fueron eclipsados por el descubrimiento de la mitología griega a través de *Edad de fábula* de Bufinch y de versiones para niños de *La Ilíada* y *La Odisea*. Sin duda su trabajo primerizo superviviente, *El poema de Ulises*, es una paráfrasis de la *Odisea* en 88 líneas de versos de rima interna. Pero por aquel entonces Lovecraft ya había descubierto lo fantástico (N.T.: “weird fiction”, ficción extraña, creo que lo más aproximado en términos semánticos literarios es “lo fantástico”, que no “la fantasía”), y su primera historia, el no existente *El noble Eavesdropper*, debe datar al menos de 1896. Su interés por lo fantástico fue fomentada por su abuelo, que entretenía a Lovecraft con historias improvisadas de estilo gótico.

De niño Lovecraft fue un tanto solitario y padecía frecuentemente enfermedades, muchas de ellas aparentemente psicológicas. Su asistencia a la Escuela Slater Avenue fue esporádica, aunque Lovecraft se empapó de mucha información de forma autodidacta a través de lecturas. Alrededor de los ocho años descubrió la ciencia: primero la química, luego la astronomía. Empezó a producir revistas mediante hectografía, *La Gaceta Científica* (1899- 1907) y *La revista de Astronomía*

de Rhode Island (1903- 1907), que distribuía entre sus amigos. Cuando entró en el Instituto Hope Street se encontró con que tanto los profesores como sus compañeros eran agradables y alentadores y desarrolló un buen número de amistades duraderas con niños de su edad. La primera aparición en la prensa de Lovecraft tuvo lugar en 1906, cuando escribió una carta acerca de un asunto astronómico a *The Providence Sunday Journal*. Poco después comenzó a escribir una columna mensual sobre astronomía para *The Pawtuxet Valley Gleaner*, un periódico rural, más tarde escribiría columnas para *The Providence Tribune* (1906–08) y *The Providence Evening News* (1914–18), así como también en *The Asheville (N.C.) Gazette-News* (1915).

En 1904 la muerte del abuelo de Lovecraft y posterior mala gestión de sus propiedades y asuntos hundieron a la familia de Lovecraft en graves dificultades económicas. Lovecraft y su madre se vieron forzados a mudarse de su espléndido hogar victoriano al estrecho distrito del 598 de la Calle Angell. Lovecraft quedó destrozado por la pérdida del hogar en que nació y al parecer incluso pensó en suicidarse mientras daba largos paseos en bicicleta y miraba melancólicamente hacia las profundidades del Río Barrington. Pero la emoción de aprender hizo que esos pensamientos desaparecieran. En 1908, no obstante, justo antes de su graduación en el instituto, sufrió un colapso nervioso que le obligó a abandonar el instituto sin su diploma. Este hecho y el consiguiente fracaso a la hora de entrar en la Brown University fueron causa de vergüenza para Lovecraft en los años venideros a pesar de que fue uno de los más formidables autodidactas de su tiempo. De 1908 a 1913 Lovecraft fue un ermitaño virtual, haciendo poca cosa más que seguir con interés por la astronomía y escribir poesía. Durante todo este periodo Lovecraft estuvo atrapado en una enfermiza relación con su madre, que todavía seguía sufriendo a causa del trauma que le supuso la enfermedad y muerte de su marido y que estableció una relación patológica de amor-odio con su hijo.

Lovecraft emergió de su reclusión de una manera muy peculiar. Habiendo estado leyendo las primeras revistas *pulp* de la época, se enfureció tanto por las insípidas historias de amor de un tal Fred Jackson que aparecían en *The Argosy* que escribió una carta, en verso, atacando a Jackson. La carta se publicó en 1913 y levantó un aluvión de protestas por parte de los defensores de Jackson. Lovecraft se enzarzó en un acalorado debate en las columnas dedicadas a las cartas del lector tanto de *The Argosy* como de sus asociadas, siendo las respuestas de Lovecraft alegres pareados heroicos con reminiscencias de Dryden y Pope. Toda esta controversia acabó siendo foco de atención de Edward F. Daas, el presidente de la United Amateur Press Association (UAPA), un grupo de escritores amateurs de todo el estado que escribían y publicaban sus propias revistas. Daas invitó a Lovecraft a unirse a la UAPA, y así lo hizo en 1914. Lovecraft publicó trece números de su propio periódico, *The Conservative* (1915–23), así como contribuyó de forma pródiga con poesías y ensayos en otros periódicos. Más tarde Lovecraft se

convertiría en el presidente y editor jefe de la UAPA, siendo también presidente durante un corto periodo de tiempo en la rival National Amateur Press Association (NAPA). Toda esta experiencia bien pudo haber salvado a Lovecraft de una vida de reclusión improductiva, como él mismo dijo una vez: “En 1914, cuando la acogedora mano de lo amateur me fue tendida, estaba tan cerca de un estado vegetativo como un animal puede estar... Con la llegada de la United volví a la vida; un renovado sentido de la existencia, distinto a sentirse un peso superfluo; encontré un círculo en el que sentí que mis esfuerzos no eran del todo fútiles. Por primera vez pude imaginar que mis torpes coqueteos con el arte eran más que débiles gritos perdidos en el mundo de los que no son escuchados.”

Fue en el mundo de lo amateur donde Lovecraft volvió a la escritura de ficción, que había abandonado en 1908. W. Paul Cook y otros, habiéndose dado cuenta de la promesa mostrada en cuentos tan primerizos como *La bestia en la cueva* (1905) y *El alquimista* (1908), apremiaron a Lovecraft para que volviese a coger la pluma de la ficción. El Lovecraft de entonces lo hizo, escribiendo *La tumba y Dagon* de corrido en el verano de 1917. A partir de ahí Lovecraft mantuvo un firme aunque más intermitente flujo en la escritura de ficción, siendo la poesía y los ensayos sus principales medios de expresión literaria hasta por lo menos 1922. Lovecraft también acabó tomando parte en una siempre creciente red de correspondencia con amigos y asociados, convirtiéndose gradualmente en uno de los más grandes y prolíficos escritores de cartas del siglo.

La madre de Lovecraft, en un estado mental y físico cada vez más deteriorado, sufrió un colapso nervioso en 1919 y fue ingresada en el Hospital Butler, lugar del cual, como su marido, nunca volvería a salir. Su muerte el 24 de Mayo de 1921, no obstante, fue resultado de una mala operación de vesícula biliar. Lovecraft estaba destrozado por la pérdida de su madre pero en unas pocas semanas se había recuperado lo suficiente como para asistir el 4 de Julio de 1921 a una convención de periodismo amateur en Boston. Fue en esa ocasión cuando conoció a la mujer que se convertiría en su esposa. Sonia Haft Greene era una rusa judía siete años mayor que Lovecraft pero los dos parecieron, al menos inicialmente, congeniar bastante. Lovecraft fue a visitar a Sonia a su apartamento en Brooklyn en 1922 y las noticias de su matrimonio el 3 de Marzo de 1924 no parecieron coger por sorpresa a sus amigos; pero sí que pudieron a las dos tías de Lovecraft, Lilian D. Clark y Annie E. Phillips Gamwell, a las que se avisó únicamente por una carta cuando la ceremonia ya había tenido lugar. Lovecraft se mudó al apartamento de Sonia en Brooklyn y la perspectiva inicial para la pareja parecía buena: Lovecraft había conseguido cierta estabilidad como escritor profesional gracias a la aceptación de unas cuantas de sus primeras historias en la *Weird Tales*, la famosa revista *pulp* fundada en 1923; Sonia tenía una exitosa tienda de sombreros en la Quinta Avenida de Nueva York.

Pero los problemas no tardaron en llegarles a la pareja: la tienda de sombreros quebró, Lovecraft rechazó la oportunidad de editar una revista paralela a *Weird Tales* (lo que le habría supuesto tener que mudarse a Chicago) y la salud de Sonia se desplomó, obligándola a tener que pasar algún tiempo en un sanatorio de Nueva Jersey. Lovecraft intentó conseguir un trabajo fijo, pero había pocos dispuestos a contratar a un hombre de treinta y cuatro años sin experiencia laboral. El 1 de Enero de 1925 Sonia se fue a Cleveland a trabajar y Lovecraft se mudó a un apartamento de soltero cerca de la parte sórdida de Brooklyn llamada Red Hook.

Aunque Lovecraft tenía muchos amigos en Nueva York - Frank Beknap Long, Rheinhart Kleiner, Samuel Loveman - cada vez estaba más deprimido por su aislamiento y por las masas de "extranjeros" en la ciudad. Su ficción viró de lo nostálgico (*La casa apartada* (1924) está ambientada en Providence) a lo deprimente y misantrópico (*El horror de Red Hook* y *Él*, ambos de 1924, exponen abiertamente sus sentimientos hacia Nueva York). Finalmente, a principios de 1926, Lovecraft hizo planes para regresar al Providence que tan ansiadamente añoraba. ¿Encajaba Sonia en esos planes? Nadie parecía saberlo, y el que menos Lovecraft. A pesar de que continuaba profesando afecto por ella, él permitió que sus tías le negaran la entrada a Sonia cuando quiso ir a Providence para abrir un negocio; su sobrino no podía quedar manchado con el estigma de una mujer comerciante. (N.T.: Si bien la madre de Lovecraft se ha llevado las peores críticas en biografías más laxas, donde "harpía llena de prejuicios" suele ser lo más suave que podemos leer, las dos tías solteronas de Howard bien se merecerían una *sitcom* tremebunda sólo para ellas). El matrimonio estaba esencialmente acabado y el posterior divorcio en 1929 era inevitable.

Cuando Lovecraft volvió a Providence el 17 de Abril de 1927, afincándose en el número 10 de la Barnes Street al norte de la Brown University, no fue para enterrarse a sí mismo como había hecho en el periodo de 1908 a 1913; por el contrario, los diez últimos años de su vida fueron el tiempo del mayor florecimiento, como escritor y como ser humano. Su vida fue relativamente tranquila- viajó con frecuencia a variadas localizaciones antiguas en la Costa Este (Quebec, Nueva Inglaterra, Filadelfia, Charleston, St. Augustine); escribió su mejor ficción, desde *La llamada de Cthulhu* (1926), pasando por *En las montañas de la locura* (1931) hasta *La sombra fuera del tiempo* (1934-1935); y siguió con su prodigiosamente pródiga correspondencia - porque Lovecraft había encontrado su nicho, su lugar en el mundo, como un escritor de Nueva Inglaterra de ficción extraña (N.T.: de nuevo, ¿género fantástico?) y como un hombre en general de cartas. Nutrió las carreras de muchos escritores jóvenes (August Derleth, Donald Wandrei, Robert Bloch, Fritz Leiber); se interesó por asuntos políticos y económicos, hasta la Gran Depresión le llevó a apoyar a Roosevelt y a convertirse en un socialista moderado; y continuó absorbiendo conocimiento de la más diversa índole, desde Filosofía, pasando por Literatura e Historia, hasta Arquitectura.

Sus últimos dos o tres años de vida, no obstante, estuvieron llenos de dificultades. En 1932 su querida tía, Mrs. Clark, murió, y él se mudó de barrio al 66 de la College Street, justo detrás de la John Hay Library, con su otra tía Mrs. Gamwell en 1933 (esta casa ha sido ahora cambiada por el número 65 de la Prospect Street). Sus últimas historias, que aumentaban en longitud y en complejidad, se volvieron difíciles de vender y se vio obligado a mantenerse principalmente como “revisor” o negro (N.T.: *ghost-writer*, escritor en la sombra de una obra que firma otro) de historias, poesía y trabajos no pertenecientes a la ficción. En 1936 el suicidio de Robert E. Howard (N.T.: creador del poderoso Conan, también extremadamente apegado a la figura materna, aten cabos), uno de sus más cercanos corresponsales, lo dejó apenado y confuso. Pero por aquel entonces la enfermedad que causaría su propia muerte – cáncer de intestino- se había desarrollado tanto que poco se podía hacer para tratarla. Lovecraft intentó sobrellevar el creciente dolor durante el invierno de 1936-37 pero se vio finalmente obligado a ingresar en el Brown Memorial Hospital el 10 de Marzo de 1937, donde moriría al cabo de cinco días. Se le dio sepultura el 18 de Marzo en el terreno de la familia Phillips del Swan Point Cemetery.

Es como si, mientras escuchaba a la muerte llegar, Lovecraft visualizase el olvido definitivo de su obra: nunca había publicado un libro en toda su vida (aparte, quizás, del toscamente impreso *La sombra sobre Innsmouth* (1936)) y todas sus historias, ensayos y poemas estaban esparcidos en un confuso maremágnum de revistas *pulp* o *amateurs*, de aficionados. Pero las amistades que había forjado de forma epistolar lo dejaron en buen lugar: August Derleth y Donald Wandrei estaban decididos a conservar las historias de Lovecraft con la dignidad de una tapa dura y fundaron la firma editorial de Arkham House inicialmente para publicar los trabajos de Lovecraft; lanzaron *The Outsiders and Others* en 1939. También desde Arkham House muchos otros volúmenes lo siguieron y finalmente el trabajo de Lovecraft estuvo disponible en libros de bolsillo y fue traducido a docenas de idiomas. Hoy, en el centenario de su nacimiento, sus historias están publicadas textualmente en ediciones corregidas, sus ensayos, poemas y cartas están ampliamente disponibles y muchos estudiantes han demostrado la profundidad y complejidad de su obra y sus pensamientos. Queda mucho por estudiar de Lovecraft, pero podemos decir con seguridad que, gracias al mérito intrínseco en su trabajo y a la diligencia de sus admiradores y allegados, Lovecraft se ha ganado un pequeño pero inexpugnable hueco en el canon de la literatura americana y también de la mundial.

*Que no está muerto lo que puede yacer eternamente
y con los evos extraños aún la muerte puede morir*