



CAMPUS PÚBLICO
MARÍA ZAMBRANO
SEGOVIA

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
COMUNICACIÓN

Grado en Publicidad y Relaciones Públicas

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**“Intertextualidad de la obra de H. P. Lovecraft con Alien,
Posesión Infernal y La Cosa”**

Presentado por D. David Fernández Gutiérrez

Tutelado por D. Jon Dornaletetxe

Segovia, 30 de Julio de 2015



Universidad de Valladolid

RESUMEN TFG.

El objeto de estudio de este Trabajo de Fin de Grado es la obra de Howard Phillips Lovecraft. De ella analizaré la vida, obra, filosofía, influencias que recibió, la recepción que por parte de la crítica de su obra y a qué otros generadores de contenido ha influido. Relacionaré esta obra con otros universos del ámbito cinematográfico. Para esto usaré como referente tres obras de culto: *Alien*, *El Octavo Pasajero* (Scott, 1979), *Posesión Infernal* (Raimi, 1981) y *La Cosa (El Enigma de Otro Mundo)* (Carpenter, 1982). Estas obras han sido seleccionadas por la intertextualidad que mantienen con la obra de Lovecraft. Nuestra primera hipótesis es que *Alien*, *El Octavo Pasajero* (Scott, 1979) y *La Cosa (El Enigma de Otro Mundo)* (Carpenter, 1982) pueden tratarse de libres adaptaciones del relato *En Las Montañas de la Locura* (1936). Nuestra segunda hipótesis es que *Posesión Infernal* (Raimi, 1981) hace continuas referencias al grimorio *Necronomicon* (1977). El análisis que se ha llevado a cabo tiene la intención de hacer visibles estas y otras intertextualidades presentes en la obra de Lovecraft.

Palabras Clave: H. P. Lovecraft, Transtextualidad, *Alien: El Octavo Pasajero*, *Posesión Infernal* y *La Cosa (El Enigma de Otro Mundo)* .

Abstract:

The current work presents an analysis of P. Lovecraft's literature and and early nineties cinema. The analytical study focuses on his life, work, philosophy and influences. Also it is important to analyse the reception by the critics and how Lovecraft's work has served to inspire other creators.

In order to show this it is necessary to link his work to other universe from the film industry. Our goal is to analyse *Alien* (Scott, 1979), *The Evil Dead* (Raimi, 1981), *The Thing* (Carpenter, 1982) and relate it to P. Lovecraft's literature.

Our first hypothesis is that there is intertextuality between *Alien* (Scott, 1979) and *The Thing* (Carpenter, 1982) and Lovecraft's *At The Mountains Of Madness* (1936). Our second hypothesis is that *The Evil Dead* (Raimi, 1981) relates to *Necronomicon* (1977). This study has been carried out in order to show all kind of relationships in Lovecraft life's work.

Keywords: H. P. Lovecraft, Intertext, *Alien*, *The Evil Dead*, *The Thing*.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS	4
3. METODOLOGÍA	5
4. MARCO TEÓRICO	6
5. H. P. LOVECRAFT	9
5. 1. BIOGRAFÍA Y OBRA	9
5. 2. CONTENIDO FILOSÓFICO	11
5. 2. 1. INFLUENCIA DE SCHOPENHAUER: EL PESIMISMO	12
5. 2. 2. INFLUENCIA DE NIETZSCHE: LA TRAGEDIA GRIEGA Y LA VOLUNTAD	13
5. 2. 3. FELICIDAD, CONOCIMIENTO Y VERDAD	13
5. 2. 4. CONCEPCIÓN POLÍTICA DE LOVECRAFT	15
5. 3. INFLUENCIAS RECIBIDAS	16
5. 4. RECEPCIÓN DE LA OBRA	18
5. 5. INFLUENCIAS DE LA OBRA DE LOVECRAFT EN OTROS	18
5. 6. LOS MITOS DE CTHULHU	20
6. RELACIÓN CON LAS OBRAS	22
6. 1. ALIEN: EL OCTAVO PASAJERO	22
6. 1. 1. FICHA TÉCNICA	22
6. 1. 2. SINOPSIS	22
6. 1. 3. NARRATIVA	23
6. 1. 4. PERSONAJES	23
6. 1. 5. TÉCNICA AUDIOVISUAL	25
6. 1. 6. RELACIÓN DEL FILM CON LA OBRA DE LOVECRAFT	26
6. 1. 7. EL UNIVERSO DE ALIEN: EL OCTAVO PASAJERO	29
6. 2. POSESIÓN INFERNAL	30
6. 2. 1. FICHA TÉCNICA	30
6. 2. 2. SINOPSIS	31
6. 2. 3. NARRACIÓN	31
6. 2. 4. PERSONAJES	32
6. 2. 5. TÉCNICA AUDIOVISUAL	33
6. 2. 6. RELACIÓN DEL FILM CON LA OBRA DE LOVECRAFT	34
6. 2. 7. EL UNIVERSO DE POSESIÓN INFERNAL	35
6. 3. LA COSA (EL ENIGMA DE OTRO MUNDO)	37
6. 3. 1. FICHA TÉCNICA	37
6. 3. 2. SINOPSIS	37
6. 3. 3. NARRACIÓN	37
6. 3. 4. PERSONAJES	38
6. 3. 5. TÉCNICA AUDIOVISUAL	39
6. 3. 6. RELACIÓN DEL FILM CON LA OBRA DE LOVECRAFT	40
6. 3. 7. EL UNIVERSO DE LA COSA (EL ENIGMA DE OTRO MUNDO)	41
7. CONCLUSIONES	42
8. BIBLIOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍA	44

1. INTRODUCCIÓN.

Cuando hablamos de un autor como Howard Phillips Lovecraft debemos tener en cuenta varias consideraciones a la hora de analizarlo. Por un lado tenemos su increíble prodigio imaginativo y la innovación en términos de creatividad que supuso para el género de terror (Arenas, 2011). Por otro lado tenemos a un autor literario que su calidad gramatical es cuanto menos cuestionable, no aportando nada en absoluto en este aspecto a el mundo de la literatura (González, 2011).

Otro punto que es considerado como positivo dentro de sus creaciones y mitos es el de generar realismo, gracias a situar a sus personajes en lugares existentes. Otro elemento es la narrativa que emplea ya que algunos de sus textos son supuestos diarios o informes de carácter policial.

También se debe tener en cuenta otros factores que se dan en toda su obra como las vagas descripciones de los lugares o una supuesta relación entre todas las historias (González, 2011).

Para conocer también el mundo de Lovecraft no podemos dejar de lado a los autores que siguieron sus pasos y que algunos de ellos llegaron a ser coetáneos suyos como August Derleth, Robert Bloch o Clark Ashton Smith y que formarían el denominado Círculo Lovecraft (González, 2011). Y al igual que él, estos autores tratan temas como el tiempo profundo, el tiempo antes de la creación del mundo, o el miedo a lo desconocido.

Como punto final a la introducción de este autor cabe destacar algunas características por las cuales su obra resulta tan imaginativa, caótica y llena de imaginación. Para la creación de su universo se apoya en la existencia de grimorios, en la intertextualidad que se extrae de autores que le precedieron como Edgar Allan Poe o Algernon Blackwood y en la creación de extraños lenguajes (González, 2011).

2. OBJETIVOS E HIPÓTESIS

Como expone González (2011) ciertas obras de Howard Phillips Lovecraft han servido de inspiración a la hora de crear obras del séptimo arte, el cine.

A partir de lo anteriormente expuesto, el objetivo del presente trabajo consistirá en hacer una revisión de las distintas obras de H. P. Lovecraft y apreciar cómo su universo literario ha influido en la producción de otras obras, es decir identificar en qué características ha conseguido ser un generador de contenido que ha influido en el imaginario colectivo. Esto ha dado como resultado que otros creadores sigan su obra para generar nuevo contenido a partir de la ambientación y temática de los relatos.

Las películas que aquí trato; *Alien: El Octavo Pasajero* (R. Scott, 1979), *Posesión Infernal* (S. Raimi, 1981) y *La Cosa (El Enigma de Otro Mundo)* (J. Carpenter, 1982), son obras que han generado un universo propio empleando como base algunos de los textos del autor de Providence¹.

Nuestra primera hipótesis es que *Alien* de Ridley Scott y *La Cosa* de John Carpenter se inspiraron en el relato *En Las Montañas de la Locura* (1936). Nuestra segunda hipótesis es que *Posesión Infernal* (Raimi, 1981) hace continuas referencias al grimorio *Necronomicon* (1977). La finalidad de este trabajo es estudiar cómo ha influido la vida, obra, pensamientos y estética de Lovecraft la creación de estas atmósferas cinematográficas.

3. METODOLOGÍA

Se ha empleado documentación que permitirá elaborar un análisis de contenido de las obras y consecuentemente la contextualización de dicho análisis. Se han utilizado diversas fuentes procedentes de diferentes ámbitos. Se han empleado artículos especializados de revistas académicas, documentales y las películas visualizadas para el análisis. La información extraída de estos medios ha sido completada con la lectura de las obras del autor y con una labor de investigación de los distintos ámbitos en los que la obra de Lovecraft ha sido representada.

Para el marco teórico se han utilizado los términos de intertexto y metatexto. En este apartado he empleado la función de Julia Kristeva (Villalobos, 2003) de intertexto porque hace referencia a la interpretación y adquisición de textos típicas del postmodernismo y el neobarroco. El término de metatexto acuñado por Gerard Genette (Arias, 2001) al referirse a cómo algunos textos tienen la cualidad de instruir sobre el contenido de otros.

Para la biografía, obra literaria, las influencias recibidas, la recepción de la obra y la influencia que ha tenido en diversas producciones culturales, me he basado en artículos especializados y documentales, junto con los conocimientos y analogías que he extraído de las propias obras de Lovecraft. Resulta conveniente analizar estos apartados para conocer todos los aspectos del universo del autor que han podido influir para generar las obras de cine que aparecen en el trabajo.

En el apartado filosófico del trabajo me he basado en artículos especializados junto con el estudio de la obra de los autores F. W. Nietzsche, A. Schopenhauer y O. Spengler. He considerado necesario analizar

¹ Cuando se expone “autor de Providence” se hace referencia a H.P. Lovecraft, esto es debido su ciudad natal, Providence en Rhode Island.

este apartado para así conocer la intencionalidad de la obra de Lovecraft y como estos pensamientos han sido plasmados en la gran pantalla.

He seleccionado las películas por su relación con las obras del autor. Tanto *Alien: El Octavo Pasajero* (Scott, 1979), como *La Cosa (El Enigma de Otro Mundo)* (Carpenter, 1982) guardan ciertas semejanzas con el relato de Lovecraft *En Las Montañas de la Locura* (1936). Por su parte *Posesión Infernal* (Raimi, 1981) establece ciertas relaciones con el universo del autor debido a la presencia del *Necronomicon* (1977) en este film.

Para el sistema analítico de los films he creado una estructura que abarca de un modo coherente la teoría que se exponga anteriormente y la posible intertextualidad en las películas visualizadas. El primer punto de esta es hacer una ficha técnica con los datos importantes sobre el film. El segundo apartado es una breve sinopsis para introducir a la trama de la obra. A continuación expongo una narración más elaborada de los hechos que se producen en el film siguiendo la estructura típica de introducción, nudo y desenlace. En el siguiente apartado hablo de todos los personajes que aparecen en el film con los que se establece relación en la obra del autor de Providence. En el quinto apartado del análisis expongo los elementos técnicos que hacen aparición en las películas así como planos, encuadres, tipo de iluminación, empleo de los colores, la gestualidad de las interpretaciones y el sonido. Para ello he tomado como referencia la estructura que exponen Francesco Casetti y Federico Di Chio en su libro *Cómo analizar un film* (1991), dando especial relevancia al apartado técnico. El sexto punto es en el que establezco todas las relaciones que se pueden apreciar en las películas con la obra de Lovecraft analizando cada uno de los elementos que tienen relación con dicha obra. En el último apartado de este análisis hablaré de cómo gracias a la influencia de Lovecraft, se han creado distintos universos cinematográficos y como han sido explotados por las distintas industrias culturales.

4. MARCO TEÓRICO

Los conceptos sobre los que se fundamenta mi investigación son: La transtextualidad y la teoría narratológica. Durante el análisis recurriremos constantemente a este marco teórico gracias a autores como Julia Kristeva y Gerard Genette.

La intertextualidad es un concepto acuñado por Julia Kristeva que significa que todo texto es la absorción o transformación de otro texto (Villalobos, 2003). Este concepto parte las ideas de Mijail Bajtin sobre el dialoguismo literario según el cual en las novelas o en cualquier obra cultural no está exclusivamente la

voz del autor, sino que muchas otras (Pérez, 2004). En muchas obras de arte podemos observar referencias a otras. En estos procesos creativos se va desde la admiración a la inspiración y la creación.

Las intertextualidades que he podido observar con las obras de Lovecraft y las películas que aquí analizaremos (*Alien*, *Posesión Infernal*, *La Cosa*) se pueden clasificar como implícitas en su mayoría, es decir que el espectador debe de poner de su parte para localizar las referencias a la obra. Aunque en casos muy concretos como la mención del *Necronomicon*² (1977) en *Posesión Infernal* (1981), se trata de una mención explícita puesto que hace referencia al nombre de un libro creado por el propio Lovecraft.

Otro criterio para catalogar la intertextualidad es diferenciar si se trata de algo consciente e inconsciente. Por inconsciente entendemos que es muy propio del género explotar algunos de sus tropos y fórmulas y consciente si hay una clara referencia a una obra anterior. En este caso las obras que analizo tienen una intencionalidad consciente porque dos de ellas son versiones alternativas de una obra del autor de Providence y otra sitúa directamente una obra del autor en su universo usando estructuras y temas similares a los que se pueden ver en algunas de sus obras.

La transtextualidad es aquello que relaciona de forma pública o secreta, a un texto con otros. El término es acuñado por Gerard Genette. Existen cinco tipos de transtextualidad (Peña, 2007):

- La paratextualidad es la relación que se establece con su paratexto, como son por ejemplo los títulos.
- La metatextualidad es la relación de interpretación que une un texto a otro.
- La architextualidad son las características que componen la construcción de un texto, tal como un poema, un ensayo o un artículo entre otros.
- La hipertextualidad es la transformación de un texto original (hipotexto) dotándolo de ciertas características que dotan a la nueva creación de identidad propia.
- La intertextualidad es la alusión a un texto sin perder la esencia original.

Partiendo de la consciencia e inconsciencia de la intertextualidad que Julia Kristeva expone, deberíamos hacer una revisión en cada uno de los tipos de transtextualidad que Genette argumenta. La paratextualidad es un tipo de relación, por ejemplo el título de una obra puede evocar diferentes temas que este sugiera. La metatextualidad es un tipo relación inconsciente ya que hace referencia a la interpretación de un texto y deja trabajar a la subjetividad. La architextualidad sería consciente porque fijamos unas normas de estructura para formular un texto concreto. La hipertextualidad y la intertextualidad entrarían dentro de

² Primera publicación del libro por el editor Simon. El libro fue mencionado por primera vez en el relato de Lovecraft *El Sabueso* (1922). Libro que habla sobre ritos y criaturas paganas del universo de H. P. Lovecraft. Considerado como un libro de magia negra.

los términos conscientes ya que se hacen referencia directa o indirecta a una obra anteriormente creada y en la que se basan.

Otro elemento que he decidido tener en cuenta a la hora relacionar la obra de Lovecraft con el cine es el metatexto. Adaptando el concepto de Gerard Genette con el mundo de Lovecraft y el cine, es cómo consiguen estas películas, siendo obras de otro medio, instruir sobre los temas que se ven en la obra de este autor de terror. Por ejemplo en *La Cosa (El Enigma de Otro Mundo)* (1982), se habla de formas de vida cuyo origen es exterior a nuestro planeta y que se encuentran prisioneras en los lugares más recónditos de la Tierra. Este ejemplo se da en relatos de Lovecraft como *En Las Montañas de la Locura* (1936) o *La Llamada de Cthulhu* (1927).

No obstante las películas que aquí expongo no solo hablan de los temas más mitológicos de la obra del autor sino que también tienen una relación directa con la estructura que siguen sus obras. Por ejemplo *Alien* (1979) emplea la misma línea argumental que *En las Montañas de la Locura* (1936) y consigue introducir a los espectadores no conocedores de la obra de Lovecraft en el ambiente de misterio y horror de este.

Para una total comprensión del trabajo aquí presente también he hecho una referencia a las indicaciones que proponen Francesco Casetti y Federico Di Chio en el libro *Cómo analizar un film* (1991), donde exponen una serie de códigos cinematográficos de análisis basados en elementos técnicos de imagen y sonoros, así como también el análisis de la propia narración, tanto del espacio, los propios personajes y su estructura. El formato de análisis que nos presentan estos autores se pueden reducir a una serie de códigos que permiten aunar todos los elementos de una manera organizada. Estos son:

- El código fotográfico en el que se hace referencia al tipo de planos, encuadres e iluminación
- El código cromático en el que se atañen al significado de los colores y su función en la escena desde una explicación objetiva como subjetiva.
- El código gestual donde se hace un análisis del comportamiento y las expresiones de los personajes en las obras analizadas y por último
- El código sonoro en el que se exponen las distintas fuentes del sonido y sus respectivas técnicas.

En el apartado filosófico fundamento mis estudios en el pesimismo de A. Schopenhauer, la tragedia griega y la voluntad de F. W, Nietzsche, el concepto aristocrático de O. Spengler y como entendía Lovecraft los conceptos de conocimiento, verdad y democracia.

Aunque es cierto que Schopenhauer usaba poco el término sí que se le ha relacionado continuamente con este. Cuando hablamos de pesimismo para Schopenhauer nos referimos a que la sociedad y el mundo ensalzan los valores de imperfección dando prioridad a las cualidades negativas de la vida (Cabos, 2015).

Para entender porque Lovecraft mostraba esta filosofía en sus obras debemos tener en cuenta que era un individuo frustrado (Acosta, 2007).

De Nietzsche empleo tres términos:

- El desprecio al ser humano puesto que el filósofo alemán considera que somos seres acomodados que no explotamos nuestras capacidades (Cañas,2008).
- La concepción que tiene sobre La tragedia griega que divide en lo dionisiaco y lo apolíneo, siendo lo dionisiaco lo deforme y lo apolíneo lo armónico (Manjarez, 2010)
- La voluntad de poder que es considerada como la impulsora de que el hombre se supere así mismo (Nietzsche, 1972).

El concepto de aristocracia de Oswald Spengler que muestra en su obra *La Decadencia de Occidente* (1918 - 1923). Este fue un concepto importante para Lovecraft ya que este se consideraba aristócrata y entendía que cualquiera puede alcanzar una posición de poder siempre y cuando la mereciese. Es un sistema opuesto a la democracia de la cual dicen que perjudica al hombre por hacer que no haya un esfuerzo en alcanzar posición ya que todos son iguales (Guarde, 2006).

5. H. P. LOVECRAFT

5. 1. BIOGRAFÍA Y OBRA DEL AUTOR.

Howard Phillips Lovecraft nació en 1890 en Providence, Rhode Island, donde pasó gran parte de su corta vida (1890-1937). A la edad de 3 años su padre fue internado en el Hospital Psiquiátrico Butler de Providence. En 1894 empieza a leer y a estudiar, interesándose mucho por los libros de los hermanos Grimm que su abuelo tenía. Un año más tarde se entusiasma con *Las Mil y Una Noches*, de la cual sacaría inspiración para crear el apodo de Abdul Alhazred, pseudónimo que utilizaría para escribir el *Necronomicon* (1977) (González, 2011).

En 1896, coincidiendo con la muerte de su abuela, comienza a interesarse por la mitología Griega y Latina. Al año siguiente comienza su interés por la música, que practica durante varios años, siendo su instrumento el violín (González, 2011; Sprague, 2002).

A partir de 1898, comienza sus estudios en la escuela, interesándose fervientemente por las ciencias. Un año más tarde fallece su padre y comienza a leer a Edgar Allan Poe. De 1898 a 1908, se desarrolla su etapa estudiantil, aunque debido a problemas de salud, no puede terminar bachillerato ni ingresar en la

universidad. Aún así se cultiva en diversos temas durante este periodo, como la ciencia, las expediciones a lugares remotos y la astronomía (González, 2011; Herrero, 2014).

En 1905 escribe su primer relato, *La Bestia en la Gruta* (1905) y empieza a escribir columnas en periódicos locales (Sprague, 2002). En 1908, escribe su relato *El Alquimista* (1908). En ese mismo año se recluye en su hogar durante cinco años tras no ser admitido en la Universidad de Brown, continúa escribiendo artículos de carácter científico y se empieza a interesar por el teatro de Shakespeare, comenzando su incursión en la poesía (González, 2011).

En 1914 se afilia a la UAPA (United Amateur Press Association), de la que llegaría a ser presidente durante varios años. Desde 1915 a 1919 se publicaría su propio periódico, *The Conservative*. En 1916 sus poemas empiezan a tener una temática muy centrada en el terror. En 1917 hace un intento por ingresar en la Guardia Nacional de Rhode Island, aunque no es admitido tras la intervención de su madre. En ese mismo año escribe su obra que será considerada como el pistoletazo de salida a la creación de su universo de terror, *Dagón* (1917) (Herrero, 2014). A partir de este momento empieza a interesarse por las obras de Lord Dunsany y escribe relatos de terror tales como *Polaris* (1918), *La Declaración de Randolph Carter* (1919) o *La Tumba* (1922), además se publican otros relatos suyos en revistas como *The National Amateur* y *The Vagrant* (González, 2011).

En 1921 su madre fallece, conoce a su futura esposa, Sonia Haft Greene y continuará con sus relatos, como *La Ciudad Sin Nombre* (1921). En 1922 consigue hacer su primera publicación profesional, *Herbert West: Re-Animator* (1922) (Alés, 2008). En ese mismo año viaja por primera vez a Nueva York y permanecerá allí durante un tiempo, haciéndose amigo por correspondencia del escritor Clark Ashton Smith. Al año siguiente surge la revista *Weird Tales*, donde se publicarían sus relatos de terror, ciencia-ficción y fantasía, fundada por J. C. Henneberger en Chicago. Es considerada a día de hoy una de las primeras revistas pulp de la historia y sin duda, fue el medio que Lovecraft más empleó para publicar sus creaciones, hasta 1954, año en que la revista dejó de concebirse como antes. En 1923 Lovecraft empieza a leer a Arthur Llewellyn Machen, quien le influye notablemente para la concepción de su universo y escribe relatos tales como *Lo Innombrable* (1923), *Las Ratas en la Pared* (1923), o *El Festival* (1923), entre otros muchos (González, 2011; Sprague, 2002).

En 1924 se casa con Sonia Haft Greene, haciéndolo de una forma discreta, pues no quería que ciertos familiares se enterasen del enlace. En ese año decide trasladarse completamente a Nueva York y van a vivir a Brooklyn. Durante un par de años la relación entre ambos es intermitente ya que ella sale muchas veces a otras ciudades durante meses para poder trabajar. Lovecraft busca distintos trabajos como vendedor y escritor libre, la revista *Weird Tales* le ofrece un puesto como editor aunque lo rechaza. Además abandona de forma definitiva la UAPA (Calderón, 2014; González, 2011).

En 1926 decide volver a Providence, trasladándose a casa de sus tías. En este momento empieza una ferviente correspondencia con su admirador y discípulo August Derleth. Este resulta ser uno de los periodos más productivos de su obra, creando obras como *El Extraño* (1926), *La Llamada de Cthulhu* (1927), *El Color que cayó del Espacio* (1927), *Extraña Casa en la Niebla* (1928), *El Caso de Charles Dexter Ward* (1928) o *La Llave de Plata* (1931). Cabe destacar el año 1928, época en que rompe la relación con su mujer y escribe una de las historias de terror más escalofriantes jamás creadas, *El Horror de Dunwich* (1928) (García, 2002; González, 2011; Pinilla, 2009).

Durante unos años sigue culturizándose en distintos aspectos como la ciencia o la mitología, al igual que sigue publicando relatos como *El Morador de Las Tinieblas* (1936). Realiza un viaje a Quebec y contempla los cuadros del Himalaya de Nicholas Roerich, estas dos experiencias le servirán para escribir dos de sus más importantes obras: *La Sombra sobre Innsmouth*³ (1936) y *En las Montañas de la Locura*⁴ (1936) (González, 2011; Hernández, 2005).

El 15 de Marzo de 1937 Howard Phillips Lovecraft fallece. Tras su muerte sus amigos y compañeros de profesión, como August Derleth o Robert Bloch, fundan la Arkham House Society⁵ y empiezan a publicar de manera mucho más profesional las obras del autor (Calderón, 2014; González, 2011).

5. 2. CONTENIDO FILOSÓFICO.

La obra de H.P. Lovecraft es el origen de la primera mitología creada en casi dos siglos. Una mitología relacionada con varios pensamientos que surgieron en Europa, durante el siglo XIX. Lovecraft continúa con la tradición filosófica de autores como A. Schopenhauer, F.W. Nietzsche y O. Spengler. Pues bien, la mitología lovecraftiana es un rico bestiario en el que confluyen el paganismo, el existencialismo, el anti-cristianismo y la aristocracia, entendida esta como auténtico grupo impulsor del pensamiento crítico en la sociedad. Estas ideas, no sólo han sido plasmadas en sus obras más importantes también se pueden ver en sus primeros poemas que escribió en su adolescencia, en sus ensayos de carácter filosófico-científico, en artículos de prensa amateur, etc. El autor de Providence muestra todos sus pensamientos incluso los más extremistas y controvertidos, en cada una de sus obras, empleando por ejemplo estereotipos raciales (Guarda, 2006; Vallejo, 2013).

³ Esta obra comenzó a publicarse capítulo a capítulo en 1931 en la revista *Weird Tales*, siendo en 1936 el año en el que el relato acabó.

⁴ Al igual que *La Sombra Sobre Innsmouth*, este relato se publicaría de 1931 a 1936 por la revista *Weird Tales*.

⁵ Editorial especializada en el género de terror. Fundada en 1939, en Wisconsin. A día de hoy sigue existiendo.

5. 2. 1. INFLUENCIA DE SCHOPENHAUER: EL PESIMISMO

Por un lado en su obra he observado una visión pesimista del mundo al igual que Schopenhauer. En su obra se expone una desilusión constante por el mundo y todas las formas de vida de este. Lovecraft siendo un individuo recluido en su soledad y que soportaba la vida como puro sufrimiento. Miraba al mundo y a la sociedad con temor, temía a lo desconocido, lo que no había aprendido de sus libros y el mundo terrenal le parecía carente de sentido. En esa época se daba más importancia a disciplinas más técnicas, como las matemáticas, así como la destrucción de las convenciones éticas clásicas. Estos eran problemas que preocupaban a Lovecraft. El autor veía como el mundo al que él creía pertenecer, se perdía porque cada vez el mundo propiciaba una mayor igualdad entre las personas que pertenecían a distintos grupos geográficos. Un profundo pesimismo es el que se ve reflejado en sus obras ya que en ellas aparecen indescriptibles criaturas que han aparecido en nuestro mundo para condenarnos a la muerte y a la locura por haber sido tan permisivos en lo que se refiere a igualdad (Acosta, 2007).

Cierto es que este aislamiento de la sociedad no se produciría durante toda su vida. En la etapa de este cautiverio (1908-1913) escribiría su primera obra literaria *Dagón* (1917) que serviría como prólogo a los *Mitos de Cthulhu* (1921-1936). En este relato se nos cuenta la historia de un hombre que por diversas circunstancias queda a la deriva en un pequeño bote a principios de la Primera Guerra Mundial en mitad del Océano Pacífico. Cómo por el azar se encuentra en ese con un colosal monolito siendo testigo de cómo unos seres híbridos entre peces y hombres adoran la estructura y de cómo una criatura parecida al Polifemo abraza la citada estructura e inicia una especie de rito. Al llegar a tierra el hombre intenta explicar lo sucedido desde el aislamiento de su buhardilla, escribiendo todo lo sucedido, soñando con que esos seres aniquilan a la humanidad, que se encuentra desolada por el primer conflicto bélico de escala mundial; concluyendo la obra con la idea de que esas criaturas le acosan. Esta es la primera obra con características mitológicas que trata aspectos sobre la comprensión del mundo real.

Aquí se refleja muy bien las relaciones que Lovecraft establece con Schopenhauer e incluso consigo mismo. Por un lado tenemos que el protagonista tiene temor a salir al exterior y vive recluido en su buhardilla, esto equivale a un aspecto estrictamente biográfico del autor ya que mientras escribía esta obra él se encontraba en la misma situación de aislamiento social. También ve con los mismos ojos que Schopenhauer a una humanidad débil, que asolada por las guerras será extinguida y por tanto el hombre será superado. En sus últimas líneas, el protagonista hace alusión al temor que siente por el mundo exterior, creyendo que todo más allá de las cuatro paredes que lo confinan, es hostil, perturbador y no apto para los seres que todavía apoyan el antiguo mundo y que no están preparados para observar lo que a ellos les resulta extraño o feo (Cabos, 2015; Guardé, 2006; Houellebecq y Castejón, 2006).

5. 2. 2. INFLUENCIA DE NIETZSCHE: LA TRAGEDIA GRIEGA Y LA VOLUNTAD

Otro punto que he podido observar son las relaciones que se establecen entre la obra de Lovecraft y las ideas de Nietzsche ya que ambos opinan que la especie en sí misma es despreciable, a la que mejor le valdría no haber existido. No es aceptable ignorar la realidad de su existencia ya que el ser humano debe buscar aspiraciones, debe buscar el ideal estético (Cañas, 2008). Lo que Nietzsche entendería como propio de la tragedia griega, un ideal que Lovecraft aplicará a su Nueva Inglaterra natal. Al igual que el filósofo alemán, Lovecraft muestra una gran fascinación por los dioses paganos de los cuales afirma que su lenguaje es la poesía ya que esta según la mitología griega despertará al dios *Pan*, quien consumará el ideal estético para que la sociedad considerase el amor al arte y el avance del conocimiento por encima de todo. No obstante, tanto en la amada Nueva Inglaterra de Lovecraft, como en la añorada Grecia de Nietzsche, esto nunca sucedió ya que se extendió en ambos lugares sistemas cercanos al cristianismo y al socialismo, centrándose pues la literatura de Lovecraft en generar una corriente pesimista. Es aquí en este momento cuando su prosa se orienta al terror cósmico, alejándose del optimismo que promulgaban las obras de Lord Dunsany. En esta época su obra se fundamentan sus dioses, sus creaciones, la oscuridad que domina sus obras, en el que la vida tal y como la concebimos es algo temporal y carente de sentido, algo sin importancia para el complejo funcionamiento del universo (Manjarez, 2010).

La base del pensamiento Lovecraftiano tiene sus raíces en la filosofía de Nietzsche y apuesta por su concepto de voluntad⁶, frente a la voluntad que defendía Schopenhauer ya que para este era una manifestación de lo que el hombre es, a diferencia de lo que el hombre puede llegar a ser según Nietzsche (1970). Así pues se establece una relación entre la filosofía de Nietzsche y el autor de Providence teniendo como base la voluntad de poder y la capacidad de los individuos de diferenciarse de la masa, siguiendo aquí ambos la consanguinidad del talante aristocrático ya que buscan un proceso de crianza de largas generaciones, que dé como resultado el resurgimiento de hombre poderosos de talante dominante (Guarde, 2006).

5. 2. 3. LA FELICIDAD, EL CONOCIMIENTO Y LA VERDAD.

En muchos de sus relatos he podido observar como la adquisición de más conocimiento acaba con la felicidad de los protagonistas (Guarde, 2006). Esto se ve claramente en uno de sus escritos publicados de

⁶ Nietzsche acuña el término “Voluntad de poder” años antes de enloquecer en 1890. Para profundizar información se puede consultar el libro *Así Habló Zaratustra* en la edición traducida al castellano en 1970.

manera póstuma y que August Derleth se encargaría de finalizar *El Superviviente*⁷(1954). Nos cuenta la historia de un hombre que por motivos de trabajo tiene que encargarse de vivir en la casa de un cirujano fallecido recientemente. Al llegar a ella se topa con unos extraños documentos y empieza a pensar que está siendo observado. Una noche un ser irrumpe en la casa y roba los documentos antes de que pueda escapar el protagonista le dispara dejándolo mal herido, aunque el ser escapa. El protagonista decide seguir al ser por un agujero que se encuentra en el jardín de la vivienda. Al encontrarlo se da cuenta de que ha llegado a la tumba del propietario de la casa y que para su asombro no hay cadáver alguno en ella, solo una criatura denominada *Profundo*, de lo que se deduce que el antiguo dueño de la casa había estado experimentando consigo mismo convirtiéndose en una temible criatura. Finalmente el profundo muere y el protagonista decide huir de Providence (lugar donde transcurre la historia) para no volver jamás. Esta obra hace referencia de una forma muy clara a la infelicidad que nos puede traer el conocimiento. En este sentido tengo por un lado al protagonista de la obra que descubre una criatura que no debería existir y las pistas que tiene le han llevado a descubrir que en el cosmos del universo hay fuerzas que escapan a nuestra comprensión. Y por otro lado tengo la figura del cirujano convertido en *Profundo*, que nos muestra como la ampliación del conocimiento y la ejecución de este puede llevarnos a la locura y a la infelicidad. El conocimiento es para Lovecraft en primer lugar la única razón para no renunciar a nuestra existencia porque abandonar el mundo con lagunas de conocimiento es algo que un gentleman como él se consideraba no se puede permitir. No obstante esta misma concepción del conocimiento que tiene es la que más vinculada a la idea de suicidio. Considera que el suicidio es la razón más lógica que el ser humano puede tomar, pues la insatisfacción producida por el cinismo autosuficiente, hace que todo aquel que ama la vida, desea lo que el mundo no le puede ofrecer es decir una vida puramente aristocrática. En esta obra el suicidio es medicina para el horror del mundo moderno, Lovecraft pues refleja en sus obras que lo mejor que le puede suceder al mundo es la aniquilación total de todo ser humano (Gómez, 2012; Guarde, 2006)

Para Lovecraft la verdad según la tradición judeo-cristiana es un signo de debilidad. En el ámbito aristocrático es tratada como segura superioridad aunque siendo en ambos casos un producto poco relacionado con el pesimismo. Ya que fue creado para aquellos que negaron el mundo físico e inventaron un mundo por miedo a la realidad y los es para aquel que concibe la vida humana con sufrimiento (Guarde, 2006).

⁷ El relato *El Superviviente* (1954), tiene una fecha posterior a la muerte de H. P. Lovecraft. Se trata de un texto perteneciente al autor de Providence, que se encargó de finalizar August Derleth para poder publicarlo, tras su muerte.

5. 2. 4. CONCEPCIÓN POLÍTICA PARA LOVECRAFT

Lovecraft considera que el mundo de su época está en plena decadencia vital promovida por la aparición de la democracia ya que este sistema político es un virus que penetra en las partes menos nobles de la sociedad⁸. Este sistema según el autor permite que las partes más bajas de la sociedad vivan de los logros de las clases altas y cuya aparición no es más que una muestra de la inevitabilidad schopenhauariana a la que todo aquello contingente está destinado a un devenir. Es decir toda forma de cultura en una democracia no es más que el reciclaje de ideas y esto no conlleva al progreso de la sociedad en ninguno de sus aspectos. Aquí Lovecraft se define como un defensor de la aristocracia y la monarquía, a las cuales considera como las formas más relevantes para la adquisición de valores y por tanto se aleja de los sistemas democráticos, comunistas, anarquistas, etc. Así se entiende que el autor concibiera que la nobleza no requiere de realizar una ostentación de su poder y posición para que tenga valor, oponiéndose radicalmente a la masa. La voluntad codifica el status pues su eliminación es necesaria para un mayor grado de felicidad pero Lovecraft no busca eliminar toda voluntad, sino una parte de la misma, hasta que nos situamos en un grado de sufrimiento aceptable, pues la obtención de una felicidad, equivaldría a la ignorancia de la prole (Guarde, 2006).

En lo referente a la calidad del dominio y de la serenidad ante situaciones molestas ésta surge de las consideraciones ambientales. Su posesión no puede ser adquirida a través de la cultura del individuo, aunque la cultura sistemática de una cierta clase durante numerosas generaciones, contribuye a sacar semejante fuerza hasta que consigue producir un alto promedio de individuos dominantes, por delante de una clase inculta de igual magnitud numérica. Esto quiere decir que Lovecraft entendía que la democracia conduce a la decadencia y al colapso para todos los seres humanos, debido a la falta de estímulo alguno para los logros personales. Así mismo, Lovecraft advierte que el comunismo es algo típico de las sociedades tribales primitivas y que la anarquía es la ley de la naturaleza, dándole la connotación de salvaje (Guarde, 2006; Houellebecq y Castejón, 2006).

En este punto en el que sus ideas critican a la raza humana salta a escena su racismo. Considera el cerebro humano blanco por encima del resto, siendo aquí el tema de sufrimiento del autor por la igualdad que se produce entre las distintas etnias, teniendo la necesidad de una lucha a nivel individual, para que unos pocos puedan conseguir lo que se proponen por encima de la mayoría. En resumen, el orden social se encuentra en un continuo e incurable equilibrio inestable ya que la perfección, la justicia y el progreso se basan en pobres esperanzas y analogías (Houellebecq y Castejón, 2006).

⁸ O. Spangler y Lovecraft entendían que así es la democracia.

En relación con esta filosofía, Lovecraft establece que no podemos atender a los conceptos de bien y mal como conceptos absolutos. La escala de valores de los seres humanos tiene como principio, reducir la agonía de la existencia, de lo que se extrae que solo se busca una mayor mitigación del dolor y del sufrimiento ya que la perfecta felicidad carece de toda razón científica o filosófica. Estos temas remiten otra vez a la aristocracia, porque es la única forma de alcanzar los refinamientos que hacen que la vida pueda existir para un animal de alta organización, el único motivo para alcanzar logros es que estos sean la recompensa de la supremacía (Guarde, 2006; Houellebecq y Castejón, 2006).

Siguiendo con estas teorías es de suponer que el bien y el mal tienen un valor para el hombre y que si por lo tanto intentamos acabar con todos los males es posible que acabemos con todo aquello que tiene valor para el hombre de la actualidad.

Todas estas ideas no hace más que defender el ideal de aristocracia en el cual Lovecraft creía, defendiéndolo como modelo de voluntad y vitalidad, frente a la democracia a la cual la mayoría de sus miembros carecían de aspiraciones. Así mismo defendía que los sistemas similares a la democracia, no eran una sucesión evolutiva a la aristocracia sino gérmenes que se extendía en estas y que no reportaban nada al hombre que buscaba superarse a sí mismo. No obstante el autor de Providence, su concepción de la aristocracia no se basa tanto en el plano de lo político ya que este destaca que sólo debe protegerse la integridad de la aristocracia. Así mismo opina que el mejor sistema aristocrático es el elástico aquel que permite que cualquier hombre, sin importar sus orígenes demuestre aptitudes de corte estilístico e intelectual para así poder pertenecer a la aristocracia. La posición del aristócrata es pues de razón y bondad hacia las masas, cuyos miembros siempre hacen una desmedida ostentación de su poder y posición (Gómez, 2012; Guardé, 2006).

5. 3. INFLUENCIAS RECIBIDAS

Una de las grandes influencias que recibió el autor de Providence fue su estancia en su ciudad natal, a pesar de sus continuos viajes sólo visitó algunos de los Estados de la Costa Este de los Estados Unidos y viajó a Quebec (González, 2011).

En sus obras cobra una especial relevancia el agua. Muchas de las criaturas de sus obras surgen o habitan en ellas. Esto se debe especialmente a que la ciudad de origen de Lovecraft era especialmente conocida por su famoso puerto marítimo, el cual tuvo una especial relevancia durante la Guerra de Independencia (1775-1783) y también a que muchos de sus ancestros y familiares dedicaban su vida al mar (Calderón 2014; González, 2011).

Otro elemento de la naturaleza que cobra especial relevancia a lo largo de su obra es el bosque. El autor los trata como elementos tenebrosos en sus obras e incluso como lugares donde se comenten actos innombrables o terribles como en *El Horror de Dunwich* (1928). (Calderón, 2014)

Otra de las influencias que Lovecraft recibió fue la de el misticismo de la zona. Lugares cercanos a Providence como Salem se adaptaron a su imaginario bajo otro nombre, en este caso bajo el nombre de Arkham (Calderón, 2014; Hernández, 2005).

Así mismo y en contraposición a lo anteriormente mencionado vemos en el autor un excesivo puritanismo, similar al del escritor Nathaniel Hawthorne y muy vinculado a la educación que recibió de niño por parte de su familia (González, 2011; Sprague, 2002)..

La mitología también es un apartado que le influyó de manera notable a lo largo de su juventud, hasta tal punto que algunos de sus seres y deidades están directamente inspirados en dioses de culturas mesopotámicas, egipcias, etc. Tal es el caso de *Nyarlathept* un dios que es sus primeros relatos se describe como un hombre alto y con vestimenta y apariencia similar a la de los faraones egipcios. Y también tenemos el caso de *Yog Sothoth* un dios que al igual que el *Zeus* de la Antigua Grecia, siente cierta piedad por los humanos e incluso mantiene relaciones con ellos dando como resultado poderosas criaturas, como en la novela *El Horror de Dunwich* (1928) (Aldea, 1996; Hernández, 2005).

También se debe tener en cuenta las grandes inclinaciones de carácter científico por las que se decantaba el autor. Llegó a escribir 37 artículos de carácter científico sin tener estudios universitarios sobre la materia (ni ningún tipo de estudio superior). No obstante investigaba de forma continuada sobre estos temas, por lo que no se le puede considerar un neófito en la materia. Esto se aplica en todas sus obras de horror cosmológico en las que como mínimo, hace mención a ciertos conceptos científicos, en especial a los de índole astronoma (González, 2011; Márquez, 2007).

Una de las pasiones del autor de Providence era la música. De pequeño tocaba el violín y conforme transcurría su vida, decidió posicionarse más como receptor que como emisor. No obstante en muchas de sus obras la música y los sonidos cobran una especial relevancia ya sean para invocar una criatura o por los extraños ruidos que estas emiten, como bien se observaba en obras como *Dagón* (1917) (Alés, 2008; Cansino, 2005).

Para finalizar hablaremos de sus influencias literarias pues es bien sabido que Lovecraft está muy influido por autores clásicos del género de terror:

Por un lado tenemos la influencia que género Edgar Allan Poe en la juventud del escritor, justo después de que el padre de este falleciese. De este adopta la escueta extensión en algunos de sus relatos, la locura de sus personajes e incluso ciertos pensamientos de corte racista. Añadir que además una de las obras más

importantes de Lovecraft, *En las Montañas de la Locura* (1936), es la secuela directa de un texto de Poe, *El Relato de Arthur Gordon Pym* (1838) por lo que se puede decir que le rendía un homenaje (Aldea, 1996; Cuellar, 2009).

Lord Dunsany hizo que se interesara por la literatura fantástica, Arthur Llewellyn Manchen lo acercó a su mundo de puritanismo y a una visión atemporal de Nueva Inglaterra y le influenció a la hora de crear sus deidades y monstruos ya que este hablaba en sus escritos de demonios que vivían entre dimensiones. De Algernon Blackwood extrae el horror a lo conocido ominoso, música, colores, creación y la Teoría del Caos de la cual extrae, que el caos es un ente que puebla el universo (González, 2011; Vallejo, 2013).

5. 4. RECEPCIÓN DE LA OBRA DE LOVECRAFT.

Atendiendo a sus influencias podemos decir que la literatura de Lovecraft se centra especialmente en lo sobrenatural, pero no lo desvincula completamente del mundo real, como pueden ver otros autores de fantasía, es el caso de J. R. R. Tolkien por ejemplo que se aleja completamente de nuestro mundo creando un nuevo universo. Lovecraft mezcla el mundo de la fantasía más tenebrosa con la realidad (Martínez, 2009; Willis, 1999) .

A pesar de este punto diferenciador en su universo imaginario, la recepción de sus obras en su tiempo obtuvo una mala acogida. Los críticos literarios apostaban por otro tipo de obras en ese momento y además no tomaban muy en serio a los escritores de historias que publicaban en revistas como es el caso de el autor de Providence, que escribía para la revista *Weird Tales* (González, 2011).

Otro de los factores que alejaron a Lovecraft en su momento de la mayoría de lectores y de críticos, eran las ideas que la mayoría de norteamericanos no apoyaban no solo en sus ya citados aspectos filosóficos, sino que sus inclinaciones políticas no le agradaban a casi nadie. Era un racista que en más de una ocasión apoyo a dictadores y genocidas tales como Adolf Hitler o Benito Mussolini. Y como anteriormente mencionamos iba en contra de la democracia ya que consideraba a esta un germen de la sociedad de masas y apoyaba la Oligarquía Platónica, en la cual solo las personas cultas pueden ejercer el derecho a voto (González, 2011; Guardé, 2006).

5. 5. INFLUENCIA DE LOVECRAFT EN DISTINTOS SECTORES.

En este trabajo nos centraremos en hablar de ciertos títulos cinematográficos muy vinculados a la obra del autor. No obstante aquí expongo una pequeña lista de obras relacionadas con el autor en varias disciplinas.

En la literatura muchos autores han alabado la obra de Lovecraft por su contenido y cómo interpretaba el terror cosmológico. Como Robert Bloch, autor de *Psicosis* (1959), quien fue discípulo y defensor suyo, e intentó emular y homenajear más de una vez como por ejemplo en *El Vampiro Estelar* (1935). También August Derleth, amigo y fiel seguidor suyo, escribió textos póstumos a la muerte de Lovecraft, pero siguiendo su universo, como en *El Sello de R'lyeh* (1957). Así mismo Stephen King ha reconocido en más de una ocasión ser un fiel seguidor de la obra de Lovecraft y ser fuertemente influenciado por él para la elaboración de sus relatos (González, 2011).

Además junto con Poe y Bloch originó una serie de características propias del género de terror que siguen siendo recurrentes a día de hoy: las cuevas habitadas por extrañas criaturas, los bosques oscuros y profundos en los que algo demoníaco habita, las ciudades sumergidas morada de seres extraterrestres, los juicios de Salem y la brujería, las aves de mal augurio que simbolizan la muerte y por supuesto la vuelta de tuerca que supuso a la reinención del concepto de zombi, desde el creado por Mary Shelley para su gran obra *Frankenstein* (Martínez, 2009).

En el mundo del cómic he podido encontrar diversas influencias. La creación de personajes similares a las deidades de Lovecraft que influenciaron a los autores del género de terror de la década de los 60, como Bernie Wrightson o Richard Corben, deleitándonos estos autores junto con muchos otros en las revistas underground *Creepy* (1964-1983) y *Eerie* (1966-1983). Más adelante autores como Jamie Delano o Alan Moore, harían referencias a Lovecraft de una forma más adulta y no solo centrándose en el vertiente del terror, si no aportándole el significado que el autor había concedido a sus bestias en el momento de su concepción, estas referencias las podemos ver en obras como *La Cosa Del Pantano* (1971-Actualidad) o *Hellblazer* (1988-2013). En la actualidad autores como Mike Mignola, creador de *Hellboy* (1994-Actualidad), Eric Powell, creador de *El Bruto* (1999-Actualidad), o Joe Hill con *Locke And Key* (2008-2012), han hecho lo propio homenajearlo de una manera más acorde a un estilo juvenil y gamberro, además de otorgar unas pequeñas pinceladas del mensaje que esté predicaba.

En la música, este autor ha influenciado de manera notable a distintos compositores, aunque la mayoría de ellos ligados al Metal. *Metallica*, tiene en su haber una canción titulada *Call Of Ktulu* del álbum *Ride the Lightning* (1984), que obviamente hace referencia al relato *La Llamada de Cthulu* (1927). Otro grupo, como *High On Fire*, tiene en su discografía más de una canción que hacen referencia a las historias de Lovecraft, como por ejemplo del álbum *Blessed Black Wings* (2005), en las canciones *The Face Of Oblivion*, inspirado en el relato *En Las Montañas de la Locura* (1936), o *Cometh Down Hessian*, basada en el relato *El Sabueso* (1924).

Otro de los aspectos en los que la obra de este autor se ha explotado, ha sido en la creación de un universo de juegos de rol clásicos. El mayor exponente de este tipo de juegos es *Arkham Horror* (1987), un juego

de tablero que está ambientado en la ciudad ficticia de Arkham creada por Lovecraft y en el que los jugadores deben enfrentarse a distintos monstruos y deidades de los *Mitos de Cthulhu*. Otro caso son por ejemplo *La Llamada de Cthulhu: El Juego de Rol* (1981) o *Las Mansiones de La Locura: Juego de Tablero* (2011). Todos ellos relacionados con la ambientación y características propias de las obras de Lovecraft como la locura o la completa indefensión de la situación.

También existen videojuegos que exploran los mitos del autor, como por ejemplo *Alone In The Dark* (1992) en el cual en la primera entrega había claras referencias al *Necronomicon* (1977) y a la imagen *Cthulhu*, o por ejemplo el shooter en primera persona del videojuego *La Llamada de Cthulhu: Los Rincones Oscuros del Mundo* (2006). Otro caso es el survival horror *Eternal Darkness* (2002) el cual nos busca por distintas técnicas digitales enloquecer a los jugadores dependiendo de las decisiones que tomen estos a lo largo de la aventura.

Para finalizar este apartado hablaré sobre la influencia de Lovecraft en el cine de terror. Seguramente haya sido la industria más beneficiada por las creaciones, ideas y atmósferas que el escritor promueve. Ha formado parte de una gran cantidad de clásicos del género de terror como los que analizaremos más adelante: *Alien* (1979), de Ridley Scott; *Posesión Infernal* (1981), de Sam Raimi, o *La Cosa (El Enigma de Otro Mundo)* (1982), de John Carpenter. No obstante también ha influido a muchas otras obras como por ejemplo *Hellraiser* (1987) de Clive Barker, el cual se ve una clara relación por los pactos con dioses de otras dimensiones para "no morir nunca"; *En la Boca Del Miedo* (1995) de John Carpenter, en la cual se hace una referencia tanto a la fisionomía de sus monstruos como al estilo narrativo que el autor usaba. También existen adaptaciones de sus relatos como *Re-Animator* (1985) de Stuart Gordon que se basa en la obra *Herbert West: Re-Animator* (1922) o *El Innombrable* (1988) de Jean-Paul Oullete basada en el mismo título del relato de Lovecraft que escribió en 1923.

5. 6. LOS MITOS DE CTHULHU.

Tal y como apunta González (2011) Phillip A. Shreffler opinaba que *Los Mitos de Cthulhu* (1921-1935) son una docena de historias interrelacionadas aunque no independientes cuyo tema central es que antes de que el hombre se desarrollara sobre la tierra una raza de criaturas conocidas como los Antiguos, vino desde lo más profundo del espacio a nuestro planeta para gobernar y formaron una religión, que les serviría a sus acólitos para retornarlos a la tierra, una vez que éstos la abandonaron.

Estos relatos eran: *La Ciudad Sin Nombre* (1921), *El Ceremonial* (1923), *La llamada de Cthulhu* (1927), *El Color Fuera del Espacio* (1927), *El Caso de Charles Dexter Ward* (1928), *El Horror de Dunwich* (1928), *El Susurrador en la Oscuridad* (1930), *La sombra sobre Innsmouth* (1936), *En las Montañas de*

la Locura (1936), *Los Sueños en la Casa de la Bruja* (1932), *La Cosa del Umbral* (1933), *En la Noche de los Tiempos* (1934), *El Morador de las Tinieblas* (1935).

Esta agrupación de relatos y novelas no fue creada por el propio Lovecraft sino que su amigo y compañero A. Derleth agrupó estas historias tras la muerte del autor de Providence. Además de unirlo junto con otros escritores como R. Bloch o J. Ramsey Campbell amplió de manera notoria este universo, lo que ayudó a una mayor popularización de este universo.

Es importante tener en cuenta que *Los Mitos de Cthulhu* son un conjunto de obras que hacen en mayor o menor medida, referencias a los dioses antiguos, los creadores, los destructores, los mediadores y las deidades terrestres. Teniendo en cuenta sólo las creaciones que son fruto de Lovecraft y sin tener en cuenta las de otros escritores que ampliaron su universo podemos destacar algunas deidades (González, 2011):

Azathoth la máxima representación del caos, quien se nombra en el relato *Los Sueños en la Casa de la Bruja* (1932). *Yog-Sothoth*, alter ego del dios mencionado anteriormente y que guarda ciertos símiles con *Zeus* ya que al igual que este tiene tendencia a mantener relaciones con humanos y aparece mencionado en relatos como *El Horror de Dunwich* (1928).

Otra criatura es el ya mencionado *Nyarlahotep*, mensajero de dioses. Está bajo el mando directo de *Azathoth* y a veces se le representa como un hombre alto, enjuto y moreno que viste como un puritano, esta criatura aparece en relatos como relato *Los Sueños en la Casa de la Bruja* (1932).

Para finalizar este breve recorrido por las deidades del universo de los *Mitos de Cthulhu*, no puedo olvidar a su criatura más famosa y de la cual toma nombre esta serie de relatos, *Cthulhu*. Es un dios originario de un planeta llamado *Yuggoth*, (el cual se supone que es Plutón ya que fue en aquellos años cuando se determinó la existencia de este satélite) que vino a la Tierra hace millones de años con su prole de seres anfibios y habita en las profundidades del Océano Pacífico en la ciudad sumergida de *R'lyeh*. Esta criatura es mencionada en relatos como *La Llamada de Cthulhu* (1927), *La Sombra Sobre Insmouth* (1936) o *En las Montañas de la Locura* (1936).

6. PELÍCULAS A ANALIZAR.

6. 1. ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO (Scott, 1979)

6. 1. 1. FICHA TÉCNICA

Título Original: *Alien*.

Año: 1979.

País: Estados Unidos/Reino Unido.

Duración: 116 minutos (versión de 1979), 139 minutos (versión de 2003).

Director: Ridley Scott.

Guión: Dan O' Bannon (Historia: Dan O' y Ronald Shusett).

Fotografía: Dereck Vanlint y Denys Ayling.

Música: Jerry Goldsmith.

Género: Terror. Ciencia Ficción.

Productor Ejecutivo: Ronald Shusett.

Producción: Gordon Carroll, David Giger y Walter Hill. 20th Century Fox / Brandywine Productions.

Reparto: Sigourney Weaver, John Hurt yaphet Kotto, Tom Skerritt, Veronica Cartwright, Harry Dean Stanton, Ian Holm.

Premios: 1979: Oscar: Mejores efectos visuales. Nominada a Mejor dirección artística. BAFTA: Diseño de producción, Sonido. 5 nominaciones. Nominada al Globo de Oro: Mejor banda sonora. Festival de San Sebastián: Mejor fotografía y efectos especiales.

6. 1. 2. SINOPSIS

Una nave de carga de regreso a la Tierra, interrumpe su viaje y despierta a sus siete tripulantes. El ordenador central ha detectado la misteriosa transmisión de una forma de vida desconocida, procedente de un planeta cercano aparentemente deshabitado. La nave se dirige entonces al extraño planeta para investigar el origen de la comunicación, sin saber que allí descubrirán una forma de vida capaz de aniquilar a toda la raza humana.

6. 1. 3. NARRACIÓN.

La nave de carga Nostromo de regreso a la Tierra, recibe una transmisión de un planeta de origen desconocido. Debido a esto el ordenador central de la nave, MADRE, decide despertar a sus siete tripulantes los cuales duermen en unas cámaras durante un largo periodo de tiempo. Los integrantes de la nave deben investigar el origen de dicha transmisión por motivos de su contrato lo que les obliga a aterrizar en un planeta en apariencia deshabitado. Al llegar a este satélite tres de los tripulantes deciden bajar a investigar. Para su asombro descubren unas estructuras y cavernas antiguas en las que encuentran restos de una aparentemente extinta civilización, topándose con lo que parecen antiguos seres fosilizados tras su muerte una muerte que les vino de su propio interior. En un afán de descubrimiento uno de los tripulantes topa con una especie de huevo del cual sale un extraño arácnido que se incrusta directamente en su cara dejándolo en un estado comatoso. Sus otros dos compañeros deciden llevarlo a la nave para intentar quitárselo sin matarlo resultando infructífero, por lo que deciden investigarlo cuidadosamente.

Tras un periodo de tiempo el arácnido se desprende del rostro de su portador, despertando éste. Antes de que todos vuelvan a las cámaras de sueño para continuar con su viaje, el tripulante que tenía el arácnido en la cara comienza a tener espasmos y a sangrar, dando como resultado que una terrible criatura que se había estado gestando en su interior, salga a través de su tronco y acabe con la vida de su portador. El resto de tripulantes deciden darle caza y acabar con él a cualquier precio dando como resultado que poco a poco cada uno de ellos vaya muriendo a manos de la criatura. Cuando solo quedan cuatro de los tripulantes con vida surge un giro argumental en el cual una de ellos descubre que otro de sus compañeros tiene la misión de mantener de vida a la criatura para que la empresa para la que trabajan pueda experimentar con ella. Además se revela que este personaje era un robot, carente de sentimiento por las vidas de sus compañeros. Una vez los tripulantes humanos acaban con el robot, deciden huir de la nave ya que saben que la criatura es indestructible. Dos de ellos mueren y solo una sobrevive, consiguiendo huir en una pequeña nave y destruyendo la Nostromo. No obstante él alienígena entra en esa misma nave, teniendo esta que expulsarlo al espacio exterior para librarse definitivamente de él. Al final ella decide entrar en una cápsula de sueño y queda a la deriva en el espacio..

6. 1. 4. PERSONAJES.

.- Ripley (Sigourney Weaver): Protagonista de la saga cuyo único objetivo es siempre acabar con los aliens. Heroína que no busca la gloria ni la fama en ningún momento, solo sobrevivir y esperar que en algún momento todo acabe. Persona escéptica, que desde el principio sospecha de las intenciones de Ash (robot). Demuestra estar dispuesta a todo con tal de que esa pesadilla acabe y ella pueda seguir viva. Uno de los personajes más carismáticos de la ciencia ficción debido a su componente humano y al continuo

temor que sigue teniendo por los aliens a pesar de haberse enfrentado a ellos a lo largo de la saga innumerables veces demostrando que el auténtico horror nunca se puede superar.

.- Dallas (Tom Skerritt): Primero al mando de la nave comercial Nostromo. Personaje que se preocupa por que la nave funcione como debe y por sus tripulantes. Acata las órdenes de los altos mandos sin cuestionarlo, aunque si esas reglas impiden salvarle la vida a un compañero las incumplira. Personaje que encarna la valentía y es el héroe prototípico que se convierte en mártir.

.- Kane (John Hurt): Primera víctima del alienígena ya que es el personaje que lo gesta en su interior y tras el nacimiento de esta muere. Es un personaje que busca conocimiento en la expedición ya que era el primero en ofrecerse voluntario para investigar el planeta y el único personaje que se acerca a los huevos que contienen los parásitos que crean los alienígenas. De una forma alegórica también es el primero en despertar del sueño, lo que podría servir para anunciar que será el primer personaje en morir.

.- Ash (Ian Holm): Robot que tiene la misión de mantener vivo a la criatura. Es un ser que admira a estos monstruos y que no siente ninguna empatía por los seres humanos. Solo busca el conocimiento a cualquier precio. Un personaje que defiende que el fin justifica los medios y que acabará con sus compañeros para cumplir los objetivos de la corporación para la que trabaja, la Weyland-Yutani.

.- Lambert (Veronica Cartwright): Personaje femenino que muestra el horror y la desesperación más elevada frente a la criatura y a la situación en la que esta les ha situado. Es una persona tímida y con miedo que desde el principio se siente reacia incluso a explorar el planeta.

.- Parker (Yapeth Kotto): Uno de los responsables del mantenimiento de la nave. Un personaje que representa a la clase más baja de los trabajadores, muy preocupado por mantener su posición dentro de la jerarquía de la nave, por trabajar cuando solo sea necesario y no hacer horas extra sin remuneración alguna. Cuando aparece la criatura es uno de los personajes que muestra más ímpetu por acabar con ella, una persona determinada y dispuesta a matar a la criatura por encima de todo.

.- Brett (Harry Dean Stanton): Subordinado de Parker. Un personaje bastante plano con poca personalidad. Parece incluso un personaje cómico y torpe. Con poca relevancia argumental y aún más poca relevancia como personaje.

.- Alien (Bolaji Badejo): La criatura. Un depredador nato. Su único objetivo es matar y acabar con la vida. Un ser con ciertas características antropomórficas, pero con las suficientes deformaciones para resultar aterrador. Un asesino silencioso y que nunca baja la guardia.

6. 1. 5. TÉCNICA AUDIOVISUAL:

.- Planos: La película usa en su mayoría planos generales y medios así muestran el entorno en el que se mueven los personajes, para poder explotar las posibilidades de los escenarios y de la atmósfera. Por otro lado en ciertas ocasiones empleará planos detalle para retratar la visceralidad de las criaturas que aparecen. Así mismo usa planos paisajísticos para mostrar los exteriores del planeta y situar en la atmósfera al espectador.

.- Encuadre: En la mayoría de ocasiones se usan encuadres frontales y funcionales sin ninguna intención narrativa. No obstante hay ciertas ocasiones en las que se muestran contrapicados cuando aparece el xenomorfo⁹, para demostrar que esta criatura está por encima de los humanos y que a diferencia de los animales salvajes no les teme bajo ninguna circunstancia.

.- Iluminación: En este apartado se emplean; por un lado luz picada, originaria de las instalaciones de la nave y sus pasillos al igual que en ciertas ocasiones se emplea luz natural en ciertas localizaciones de la nave. Así mismo se emplea luz contrapicada en las escenas de mayor oscuridad o cuando están en frente a pantallas. Usan efectos de niebla par dar cierto aire de incertidumbre y misterio a las escenas que transcurren en el planeta que exploran. Como es típico en el género de terror emplea en ciertas ocasiones un contraluz, como por ejemplo en la escena en la que el Alien observa a el personaje de Harry Dean Stanton desde lo alto agarrado por unas cadenas antes de hacer su primera aparición como monstruo completamente desarrollado.

.- Color: El uso del color en esta película sigue diversos procesos en función de cómo se desarrolla la trama. Al principio del film cuando los personajes despiertan del sueño, existe una elevada concentración de brillo en la escena, lo que simboliza la pureza absoluta, similar a la de un niño recién nacido. Los trajes que emplean para salir al exterior diseñados por Moebius¹⁰, usan colores neutros para hablar de su trabajo industrial. EL uso del rojo es empleado sobretodo como elemento de mortalidad ya que siempre que se emplea es para mostrar la sangre de los tripulantes, o bien como alarma para destruir la nave. Finalmente el alien creado por H. R. Giger¹¹ es de color negro, simbolizando la nada, el abismo del espacio exterior y la muerte.

.- Gestualidad: Los personajes frente las cámaras muestran miradas de tensión y de continua alerta, diferenciadas solo al principio del film con un estilo más relajado.

⁹ Sinónimo del Alien.

¹⁰ Pseudónimo del historietista e ilustrador francés Jean Giraud.

¹¹ Artista gráfico y escultor de origen suizo. De su saga de libros de ilustración *Necronomicon* (1978-1993) se extrajo la forma de la criatura del film.

- Sonido: No existe en ningún momento música diegética es decir que la fuente del sonido se localiza en la escena. Si usa sonidos digéticos por ejemplo los típicos de la ciencia ficción y del ciberpunk con sus máquinas. También emplea sonidos similares a los que producen los ecos de las catacumbas en los títulos de crédito, una banda sonora para remarcar los momentos de tensión y algunos sonidos para acompañar la atmósfera del planeta.

6. 1. 6. ELEMENTOS LOVECRAFTIANOS EN EL FILM:

Al igual que Lovecraft esta película se aprovecha mucho de su atmósfera silenciosa. Por un lado esta película muestra al principio escenas en las que no hay ningún sonido cuya fuente sea la humana y muchos de los personajes solos a lo largo del film. Esto es palpable en relatos como *El Caso de Charles Dexter Ward* (1928) o el final de *Dagon* (1917). Además por otro lado, el eslogan de la película es “*En el espacio, nadie podrá escuchar tus gritos*”, otro elemento muy relacionado con el autor de Providence ya que los gritos de los protagonistas de sus relatos tampoco eran escuchados por nadie que les pudiese auxiliar. Aquí se pueden apreciar ejemplos de metatextualidad ya que se aprecian una relación de textos entre la obra de Scott y las de Lovecraft.

En muchos relatos de Lovecraft como en *La Llamada de Cthulhu* (1927) los sueños cobran una especial relevancia al igual que aquí. Por un lado al principio del film vemos el despertar de los protagonistas tras un largo letargo. Han estado en cápsulas de sueño durante mucho tiempo, despertándose como si hubiesen estado en coma. Al igual que el dios *Cthulhu* de Lovecraft que yacen durante un largo periodo de tiempo no quiere decir que estén muertos¹². Además al igual que en las obras de Lovecraft el viaje al lugar en sí no tiene importancia y las relaciones entre los personajes comienzan a desarrollarse cuando llegan al lugar donde se desarrolla la acción principal.

Al igual que en relatos como *En las Montañas de la Locura* (1936) el elenco está compuesto por personajes que se desplazan al extraño paraje por motivos económicos y puramente científicos. Son personajes que trabajan para alcanzar un mismo objetivo que sus acreedores han subvencionado, aunque los miembros de la expedición no saben lo que allí encontrarán.

Otras similitudes con las *En Las Montañas de La Locura* (1936) es que ambos viajan al inhóspito lugar por medio de una nave¹³, la de la novela un barco llamado el *Arkham* y en la película la *Nostromo*. Ambos son tratados como los únicos instrumentos para huir del desolado paraje, aunque en la obra de Lovecraft la acción no transcurre en el barco y en la película de Scott, se traslada la acción al transporte. Esto es un

¹² “*Que no está muerto lo que yace eternamente y con el paso de los eones incluso la muerte puede morir*”.- *La Llamada de Cthulhu* (Lovecraft, 1927).

¹³Gran medio de transporte provista de los medios necesarios para navegar.

claro ejemplo de architextualidad ya que sigue la misma evolución y construcción que la obra de Lovecraft, solo que variando algunos puntos como el ya citado tema de donde transcurre la historia. Así mismo y a forma de guiño, en la versión original de la película dicen encontrarse en un sistema solar llamado Antártida lugar en el que transcurría la obra de Lovecraft.

Una vez llegan al planeta el clima es similar al de *En las Montañas de la Locura* (1936) ya que al igual que en esta obra el clima es extremo por los fuertes vientos y las bajas temperaturas. Este es un elemento que se ve reflejado en muchas películas de terror ya que contribuye a generar un aura de inseguridad y de sentir que la muerte de los protagonistas puede venir tanto por el peligro directo de la criatura que les acecha como por el clima del lugar en el que se desarrolla la acción.

Al igual que en relatos como *Dagón* (1917), *La Llamada de Cthulhu* (1927) o *En las Montañas de la Locura* (1936), se nos describe y muestra una estructura arquitectónica que parece haberse creado antes de que los seres humanos existieran. El caso de las obras tenemos ciertos lugares que se nos describen como la morada y prisión de *Cthulhu* la ciudad perdida de *R'lyeh*. Aquí se nos muestra una estructura similar, algo antiguo que no ha podido ser construido por el hombre y cuyas estructuras arquitectónicas resultan casi imposibles de comprender para una mente racional. Son unas estructuras arquitectónicas de estilo barroco, que provoca las mismas sensaciones que este, es decir, una sensación de inseguridad y confusión de lo que se nos muestra.

Al igual que *En las Montañas de la Locura* (1936) se encuentran unos fósiles de formas de vida que escapan a la razón, monstruos que parecen estar muertos, pero como ya explicamos antes no todo lo que yace está muerto; y teniendo esta forma ovalada o de huevo. Recuerdan a las criaturas conocidas como *Los Antiguos* y que aparecen en *En las Montañas de la Locura* (1936).

Otro elemento que Ridley Scott toma de Lovecraft, es la creación de un parto antinatural. En *El Horror de Dunwich* (1928) se nos habla de cómo una familia de brujos ocultistas, consiguen que un dios *yog Sothoth*, fecunde a una mujer, la cual tendrá dos hijos, uno de ellos un humano y otro de ellos una extraña criatura que teniendo ciertos rasgos humanos es imposible considerarlo como tal. Algo parecido sucede en *Alien*, siendo un claro ejemplo de intertexto ya que una criatura indescriptible fecunda a un ser humano y lo que sale como resultado es una criatura con rasgos humanos, como su antropología corporal, pero con suficientes factores como para no considerarlo humano, como es su enorme cráneo, su cola o las extrañas protuberancias de su espalda.

A modo de apunte; antes de que el personaje portador del *Alien* muera, comenta de forma breve que el parásito que se le había adherido a la cara le había provocado pesadillas durante su coma. Esta apreciación es importante tenerla en cuenta cuando se analiza la película desde la perspectiva

Lovecraftiana ya que en los relatos del autor, los sueños son considerados como elementos de comunicación entre los dioses y los humanos, haciendo que estos tengan pesadillas y una sensación de desesperación y agobio a la hora de despertar.

Otro factor que se toma de la mitología de Lovecraft, es que las criaturas no son sistemas vivos tal cual los concibe la razón humana. Son criaturas que no necesitan del oxígeno para sobrevivir, con una gran resistencia y que ante todo es imposible que mueran a manos de un humano.

La locura es otro tema que Lovecraft trata a la hora de contemplar un ser horrible e indescriptible. En la película se da esta situación ya que el primer encuentro que tienen los tripulantes de la *Nostramo* con el xenomorfo, es traumático y les lleva a un estado de shock. Es una situación que se refleja continuamente en obras del autor de Providence como en *Dagon* (1917) en la que el personaje enloquece al ver el extraño ritual y sus criaturas, o como en *La Sombra Sobre Innsmouth* (1936) de la cual el protagonista pierde la cordura porque piensa que las criaturas del relato le siguen acechando.

Este último tema que hemos tocado también tiene relación con la continua sensación de persecución que sufren los protagonistas ya que saben que el alien les acosa de manera incesante y que nadie está listo para enfrentarse a él, enfrentarse a él es una muerte casi segura y que el horror que está provocando te perseguirá a donde vayas, porque es una criatura que como las de Lovecraft, no deja cabos sueltos, se ceba con sus víctimas hasta que éstas mueren.

La ciencia es también otro de los temas en los que coinciden la obra de Scott y Lovecraft. Ambas crean monstruos de unas capacidades inhumanas. No obstante dotan a estos seres y a su entorno, de una base científica razonable, cuyo estudio llevará a la obsesión y la paranoia de sus personajes. Es decir que el conocimiento sobre la criatura del film y las de Lovecraft, hacen que la gente enloquezca y que les parezca una situación de la que no saldrán bien.

Otro tema que tratan las dos obras es la posición del hombre en el cosmos del espacio y como nuestra existencia es una mera broma que puede acabar en cualquier momento. Estas teorías se ven plasmadas por el desconocimiento de lo que nos rodea y por nuestra indefensión ante estos descubrimientos. Estas teorías se ven en la película cuando descubren que la criatura es indestructible y se ve en obras de Lovecraft como *La Llamada de Cthulhu* (1927).

De una forma más creativa Scott toma elementos que influenciaron a Lovecraft, como el mar y las profundidades del océano, adaptándose por parte del director como las profundidades del espacio y los peligros innumbrables que acechan en ellas.

Para finalizar este apartado debemos tener en cuenta el *Necronomicon* (1978-1993) de H. R. Giger un compendio de libros de ilustraciones que hacen referencia al *Necronomicon* de Lovecraft y que dio la idea

a Ridley Scott para adaptar una de las criaturas que en esta obra se veía como el alien de su película, además de la recreación de ciertos parajes que en esta serie de libros de ilustraciones se veían.

6. 1. 7. EL UNIVERSO DE ALIEN: EL OCTAVO PASAJERO.

La película que empezó esta saga supuso un soplo de aire fresco a las películas de terror en las que aparecían monstruos del espacio exterior y creó un universo relacionado con el mundo del entretenimiento que ha día de hoy se sigue ampliando.

Tras el primer film el cual obtuvo un buen reconocimiento y recaudación¹⁴, se irían generando una serie de secuelas, spin offs y precuelas que no alcanzarán al primero.

Por un lado tenemos la secuela directa de la película, *Aliens: El Regreso* (Cameron, 1986), que también obtuvo una buena acogida tanto del público como de la crítica, aunque el terror desaparecería casi por completo, convirtiéndose en un film más centrado en la acción. La historia nos cuenta como Ripley fue encontrada 50 años después de los acontecimientos sucedidos en el primer film y como por ordenes de la corporación Weyland debe volver al planeta de origen de la criatura ya que en él se ha instalado una colonia de humanos y todo se ha convertido en un auténtico caos. La película se nutre del concepto de que más es siempre mejor y aunque es una muy respetada película de acción con monstruos no llega a la altura de recreación de la atmósfera del primer film. Aún con todo resultó ser un deleite audiovisual para la época, consiguiendo el Oscar a Mejores Efectos Especiales y a Mejor Sonido, así como otros premios en diversos y nominaciones en los Globos de Oro y los BAFTA.

En 1992 llegaría la tercera parte de la antología original, *Alien 3* (Fincher, 1992). Una tercera parte con un espíritu más similar a la de la original, decantándose más por el terror y la supervivencia. En este film se nos cuenta como Ripley llega a una prisión espacial tras los eventos de la segunda entrega. Recibió críticas mediocres por parte de la prensa en general, e iba a suponer el punto y final a la saga ya que al final de la cinta el personaje de Sigourney Weaver moría. No obstante aquí no acabó la saga *Alien*.

Alien Resurrección (Jaunet, 1997) es la última cinta de la antología original. Nos cuenta una historia que sucede doscientos años después, en el que Ripley había sido devuelta a la vida como un clon de ella misma. Contaba con rostros conocidos del momento y la por aquel entonces prometedora Winona Ryder. Obtuvo críticas mediocres y supuso el fin de la saga original.

En 2004 y 2007 surgieron dos spin-off que unían al xenomorfo con otro temible “depredador”¹⁵ del espacio exterior. Las películas a las que hago referencia son *Alien VS Predator* (Anderson, 2004) y *Alien*

¹⁴ Con un presupuesto de 9 - 11 millones de dólares, alcanzó una recaudación de 104.7 - 203.6 millones de dólares.

VS *Predator 2* (Strause, 2007). Unos films que juntaban a los dos monstruos. Aunque ambos fueron bastante taquilleros recibieron muy malas críticas por parte de la prensa.

Ridley Scott reinició la franquicia con una precuela de los acontecimientos del primer film, *Prometheus* (Scott, 2012). Cuenta cómo unos científicos descubren el planeta de origen de los aliens y los sucesos previos a los acontecimientos previos del primer film.

Pero el universo de *Alien* no solo se ha nutrido del cine. En la actualidad *Alien* es una firma con mucha reputación en el género de terror y ha dado como resultado adaptaciones a distintos medios, como en formato cómic, a una increíble y amplia amalgama de productos de merchandising. Incluso ha generado historias relacionadas con la trama principal que se desarrollan en otros soportes.

Es por ejemplo el caso de *Alien Isolation* (SEGA, 2014) videojuego que hace de puente entre los eventos del primer y del segundo film. En esta obra encarnamos a la hija de Ripley, que en la búsqueda por encontrar a su madre, acaba viviendo una experiencia similar a la suya en la estación espacial *Sevastopol*. Un videojuego que busca acercar la experiencia del primer film, consiguiéndolo de una forma notable, siendo la mejor adaptación que hay a este medio de la franquicia.

Para finalizar con el análisis de esta película, añadir que la productora 20th Century Fox, prepara dos films de este universo cinematográfico. Uno de ellos *Prometheus 2* (Scott, 2016), que volverá a contar con la dirección de Ridley Scott y que será la secuela directa de *Prometheus* (Scott, 2012). El segundo de ellos es un film que dirigirá Neil Blomkamp y formará parte de la antología original, contando con la participación de Sigourney Weaver interpretando a Ripley de nuevo.

6. 2. POSESIÓN INFERNAL (Raimi, 1981)

6. 2. 1. FICHA TÉCNICA.

Título Original: *The Evil Dead*.

Año: 1981.

País: Estados Unidos.

Duración: 86 minutos.

Director: Sam Raimi.

Guión: Sam Raimi.

¹⁵ Juego de palabras. Depredador; Predator.

Fotografía: Tom Philo.

Música: Joseph LoDuca

Género: Terror. Fantasía.

Productor Ejecutivo: Robert G. Tapert

Producción: Renaissance Pictures.

Reparto: Bruce Campbell, Ellen Sandweiss, Betsy Baker, Richard DeManincor, Theresa Tilly, Scott Spiegel

Premios: 1982: Festival de Cine Fantástico de Sitges: Mejores efectos especiales.

6. 2. 2. SINOPSIS.

Cinco universitarios se retiran a una cabaña en mitad de un bosque en Tennessee. Tras un rato, una trampa que se encuentra en el salón de la casa se abre sola. Al bajar encuentran elementos que pertenecían al antiguo huésped de la cabaña: un magnetófono, un extraño cuchillo y un libro antiquísimo. Al escuchar un rito grabado en el magnetófono, desencadenaran a las fuerzas del mal en el bosque.

6. 2. 3. NARRACIÓN.

Un grupo de cinco jóvenes universitarios, dos varones y tres mujeres, se desplazan a una cabaña en los profundos y frondosos bosques de Tennessee. Al llegar a la cabaña el ambiente de soledad y misterio ya empieza a generar cierta inquietud en los jóvenes. Al poco tiempo una de las chicas, que se encuentra dibujando en el salón de la cabaña, empieza a ilustrar de forma involuntaria, como si su mano estuviese poseída, un extraño libro, que parece tener un rostro deforme en su portada. Tras este extraño suceso, algunos de los personajes empiezan a mostrarse intranquilos mientras que otros se muestran escépticos incluso cómicos ante la situación. Al poco tiempo mientras están cenando se abre una trampa que había en el salón y que da a un sótano, al cual los dos hombres bajan a ver que encuentran allí. Descubren un arma y munición, al igual que un magnetófono, un puñal que tiene talladas unas calaveras y un libro, forrado con piel humana y escrito con sangre humana, se trata de *El Libro de Los Muertos*.

Los jóvenes deciden escuchar el magnetófono en el salón. Lo que oyen son una serie de antiguos rituales para invocar a espíritus, dando como resultado que una presencia maligna surja en el bosque. Tras estos hechos una de las jóvenes, la que anteriormente dibujo de forma involuntaria *El Libro de Los Muertos*, decide salir al exterior de la cabaña tras oír un extraño ruido y sentir una presencia. En el exterior la joven es atacada por el bosque, siendo amordazada y penetrada por ramas que reptan por todo su cuerpo.

Consigue liberarse de esta situación y huye hacia la cabaña donde advierte al resto de que ha sido atacada por “el bosque”. Ash, uno de los jóvenes, decide llevarla al pueblo, tras la insistencia de esta en irse de la cabaña. Al llegar a un puente que anteriormente cruzaron se dan cuenta de que no pueden huir ya que este ha sido destruido de una extraña forma, doblando sus hierros hacia arriba, Ash toma la decisión de volver a la cabaña con su amiga.

En la cabaña tras un rato de tranquilidad, la mujer que fue atacada por el bosque es poseída por una presencia infernal y augura que el resto de los jóvenes morirán. Tras un forcejeo con la poseída, consiguen contenerla en el sótano, aunque esta sigue mirándolos y comunicándose con ellos a través de la trampilla. Tras estos extraños sucesos, van siendo poseídos poco a poco cada uno de los jóvenes, que empiezan a mutilarse de forma exagerada. En el clímax final solo Ash sigue siendo humano y mientras es atacado por el resto de los poseídos, destruye el libro, acabando así la maldición. No obstante en la escena final se ve como Ash es asaltado por el espíritu del bosque.

6. 2. 4. PERSONAJES.

.- Ash (Bruce Campbell): El héroe de la saga. En el primer film es un hombre que muestra un gran miedo ante la situación en la que se le encuentra pero conforme avanza la saga, su personaje es cada vez más rudo, provocativo y con una actitud mucho más desenfadada, convirtiéndose en un personaje de gran carisma. No obstante en este primer film es un personaje muy similar a los protagonista de las obras de Lovecraft ya que aunque sobrevive enloquece, debido a cómo estas experiencias le han sobrepasado. En esta obra Ash se muestra excesivamente precavido y poco dispuesto a realizar sacrificios para acabar con el mal, otro elemento que con el paso del tiempo irá desapareciendo de la identidad del personaje.

.- Cheryl (Ellen Sandweiss): El primer personaje que entra en contacto con los espíritus y la primera en ser poseída. Un personaje que siente un continuo pánico desde el principio y del que por ser el más paranoico desde un principio los espíritus se ceban con ella. Es un personaje con muchos temores y que antes que enfrentarse a los problemas prefiere huir poniendo tierra por medio.

.- Scott (Richard DeManincor): El otro personaje masculino de la cinta. Un personaje simple y sin evolución. Es el personaje que en las películas de terror se dedica hacer bromas pesadas, es un escéptico con la situación que se le plantea y solo hace que exasperar al resto de personajes.

.- Linda (Betsy Baker): Novia del protagonista. Solo sirve como un mero interés romántico. Un personaje que juega con los sentimientos de Ash cuando es poseída y que le obliga a sacrificar lo que más quiere para acabar con el mal.

.- Shelly (Theresa Thilly): Novia de Scott. Personaje que al transformarse en poseída habla de la necesidad de mutilarse, para alcanzar el favor del espíritu del bosque.

6. 2. 5. TÉCNICA AUDIOVISUAL.

.- Planos: El film usa primeros planos y planos detalle para resaltar el horror de la situación en la que se encuentran, además de para así retratar la sensación de claustrofobia del film. También emplea algunos planos generales en situaciones de calma y planos medio para que las conversaciones de los personajes sean fluidas.

.- Encuadre: Como en la mayoría de films y productos audiovisuales emplea encuadres normales, no obstante no se estanca aquí a la hora de comunicar a través de la cámara. Usa encuadres subjetivos para ponernos en los ojos del espíritu del bosque, usándolo para mostrar cómo acecha a los jóvenes se desplaza, en un movimiento serpenteante muy empleado en el género de terror. También emplea algunos encuadres semi-subjetivos ya que se nos muestra la escena desde el lado de los jóvenes. Así mismo usa algunos contrapicados, que también son típicos del género de terror. Y algunos encuadres picados leves que se emplean sobre todo en primeros planos.

.-Iluminación: Emplea luz natural en algunas escenas que transcurren en el exterior. Emplea también luz frontal para algunas de las escenas como por ejemplo cuando se produce la primera posesión. En las escenas de noche del bosque emplea en unas ocasiones iluminación lateral y en otras se aprecia que se emplea una luz picada. En algunas ocasiones como es habitual en el género usa contraluces, sobre todo cuando los personajes se sitúan delante de las puertas. También en algunas escenas del salón o más relajadas emplea una iluminación cenital.

.- Color: En algunos casos existe una saturación de color rojo por el componente gore de la cinta, llegando a existir planos en pantalla en que predomina por completo el rojo de la sangre. Se emplea el rojo como bien he dicho para retratar la sangre y la muerte. El marrón que se emplea hace alusión a la carne del hombre, reflejado en la encuadernación del libro, pero también a la naturaleza tenebrosa que puebla el bosque. Se emplea el blanco como símbolo de la inocencia, cuando la mujer es atacada por el bosque y como símbolo de la muerte, cuando los personajes comienzan a ser poseídos.

.- Gestualidad: Las miradas de los protagonistas muestran un estado de shock e impotencia ante la situación que les rodea. Su cuerpo se queda paralizado y son incapaces de hacer nada.

.- Sonido: Existe sonido diegético, tanto en las voces de los protagonistas, como los efectos sonoros y los emitidos por otras fuentes. La música en su totalidad es extradiegética.

6. 2. 6. ELEMENTOS LOVECRAFTIANOS DEL FILM.

Al igual que las obras del autor de Providence la acción se localiza en una zona remota. En este caso la acción se sitúa en una cabaña perdida en los bosques de Tennessee. El bosque es un lugar muy empleado en las obras de Lovecraft, como en *El Horror de Dunwich* (1928) al igual que la cabaña o casa abandonada. Con estos parajes se pretende transmitir una sensación de terror cercano, un terror que nos rodea y sobre todo un terror que es típico de la zona ya que al igual que en *El Horror de Dunwich* (1928) los acontecimientos que suceden son provocados en primera instancia por el hombre.

La brujería y paganismo será otro elemento en el que coinciden ambas obras. Lovecraft en sus relatos, como en el ya mencionado *El Horror de Dunwich* (1928), hablaba sobre las prácticas rituales para invocar antiguos dioses. Se trata de un claro ejemplo de intertextualidad.

Esta influencia viene principalmente la fascinación que Lovecraft sentía por el paganismo y la brujería, una fascinación que venía en primera instancia por su interés por las brujas de Salem y los juicios que tuvieron lugar en aquella zona. En segunda instancia por su profunda admiración por el místico Aleister Crowley, con quien mantuvo cierto contacto e influenció para la creación de algunas de sus obras. Al igual que la obra de Lovecraft la brujería y el paganismo son retratados de una forma cruda, tachando todas estas prácticas de inhumanas y que buscan la destrucción de la razón humana por encima de todo.

Otro tema que tienen en común ambas obras es en cómo emplean a los no muertos o a las personas poseídas. En *Herbert West: Re-Animator* (1922) Lovecraft describe a sus zombis como unos monstruos pútridos, que incluso después de haberles desmembrado siguen vivos y sembrando el caos. Esto es algo muy similar a lo que pasa en la película ya que aunque desmembran los poseídos estos siguen atacando.

Al igual que en la obra ya citada anteriormente *El Horror de Dunwich* (1928) aquí se habla de una presencia que habita el bosque, una presencia espiritual que provoca estragos. En la obra de Lovecraft citada antes, esa presencia es *Yog-Sothoth*. Este dios es invocado mediante una serie de ritos paganos, por una familia de brujos con dudosas intenciones. Estos brujos apelan al dios del bosque, un dios que dentro del imaginario de Lovecraft es benevolente y siente cierta piedad por los humanos que le sirven. Así mismo y al igual que en la obra de Lovecraft, este espíritu del bosque toma a una mujer para reproducirse en ella. No obstante los resultados en ambos casos son distintos ya que en la obra de literaria este dios deja embarazada a la mujer de un niño y una criatura indescriptible y aquí simplemente la posee en cuerpo y alma.

Otro elemento en el que coinciden ambos universos es en su grimorio más relevante, el *Necronomicon*. El *Necronomicon*, o *El Libro de la Ley de Los Muertos*, es un compendio de todos los horrores y rituales más depravados para invocar y despertar a las abominaciones inenabarrables. Es un libro escrito por el

propio Lovecraft bajo el nombre de *Abdul Alhazred*, a quien también se ha llamado el *Árabe Loco*, que tomaba como inspiración los ritos que practicaba A. Crowley, relacionándolo con su mitología y la mitología sumeria. Este libro contiene en teoría los ritos y mitos que han sobrevivido de las etapas más oscuras del ocultismo. En este caso el *Necronomicon* es un hipotexto porque aún siendo y tratándose del mismo libro tiene ciertas cualidades, como su encuadernación y maquetación que lo alejan del original.

Otro elemento en el que coinciden es la presencia de sótanos ya que tanto la vida como la obra de Lovecraft, está muy influenciada por estos pequeños espacios. En la vida de Lovecraft fueron su refugio al mundo exterior al que tenía miedo por las criaturas que lo habitaban. En su obra los sótanos, son lugares que se encontraban los documentos o la información, que hacían que los protagonistas sufran, al igual que en el film.

Esta obra también coincide con la concepción de Lovecraft de que algo que yace no tiene porqué estar muerto, un caso de metatextualidad ya que adapta las ideas de las obras de Lovecraft a su propio universo. Esta idea se plasma de tal forma que no todo lo que se destruye o mutila tiene porqué morir. En la cinta, se ve como incluso algunos de ellos, cuando se les separa la cabeza del tronco siguen vivos. Esto hace referencia a los indestructibles monstruos que Lovecraft relataba en sus historias.

Otro elemento en el que coinciden la obra de Lovecraft y esta película, es que el mal supremo al que se enfrentan resulta ser algo indescriptible. Por eso en el caso de esta película se usa la cámara desde un punto de vista subjetivo cuando el espíritu del bosque acecha a los jóvenes, porque es algo que resulta imposible de describir.

Los protagonistas tal cual acontecen los sucesos van perdiendo la cordura. Como sucede por ejemplo en relatos como *El superviviente* (1954) o *En las Montañas de la Locura* (1936).

Los espíritus intentan atraer a los hombres los corrompen en sueños y si no consiguen transformarlos en uno de los suyos, intentarán acabar con los hombres cueste lo que cueste. Esta idea se ve reflejada por ejemplo en *La Sombra Sobre Innsmouth* (1936). Otro de los ejemplos de intertextualidad entre el film y la obra literaria de Lovecraft.

6. 2. 7. EL UNIVERSO DE POSESIÓN INFERNAL.

Esta cinta es la primera parte de una trilogía cinematográfica que se llevaron a la gran pantalla por el mismo director y actor protagonista, Sam Raimi y Bruce Campbell.

La segunda entrega de la cinta se estrenaría en 1987, bajo el nombre de *Terroríficamente Muertos* (Raimi, 1987). En esta segunda parte, llamada así para diferenciarla de la primera dado que se puede considerar como un reinicio de la franquicia, Ash vuelve a la cabaña con su novia y los espíritus del bosque vuelven

hacer acto de presencia. No obstante, no es excesivamente continuista puesto que habla más sobre el origen del libro y sus propiedades, aparecen personajes interesados en poseer y conocer a fondo el libro y el aire de la cinta es mucho más desenfadado, convirtiéndose en una comedia de terror.

Su tercera entrega *El Ejército de las Tinieblas* (Raimi, 1993), haría un giro aún más extraño que la primera. Se desarrolla en la época medieval y aunque sigue teniendo la presencia de monstruos y poseídos, apuesta más por la aventura y la comedia absurda y desenfadada.

En el año 2013, se estrenó en los cines de todo el mundo un remake de la película original dirigida por Fede Alvarez y producida por las personas más involucradas en el primer film, como los ya mencionados Raimi o Campbell. *Posesión Infernal* (Alvarez, 2013) devolvió a la saga a sus raíces y apostaba por un gore y terror extremos, además de realizar ciertos guiños a la saga original, como que una mujer con una mano amputada se incrustara una motosierra en el muñón, para acabar con los espíritus y demonios.

En 2015 la saga original ha decidido continuar la historia de Ash en una miniserie llamada *Ash Vs. Evil Dead* (Raimi, 2015). La serie producida por el canal Starz y por los involucrados en el primer film, contará la historia de cómo el protagonista de la saga ya siendo casi un anciano se ve obligado a enfrentarse de nuevo a los espíritus, contando con la ayuda de dos jóvenes y de sus inseparables escopeta recortada y motosierra. El tráiler de esta producción fue estrenado de forma oficial en la Comic-Con de San Diego de 2015 y se estrenará la noche de Halloween de este mismo año en la cadena Starz.

Como curiosidad añadir que el género de terror desde el estreno de la primera película ha generado muchas referencias a esta obra, que se pueden ver plasmadas en películas como *La Cabaña en el Bosque* (Goddard, 2012).

Otro medio en el que esta obra ha influido de forma notoria ha sido en los videojuegos dando como resultado su propia trilogía, que como no puede ser de otra manera controlamos a Ash. Los videojuegos eran del género Hack And Slash¹⁶ y al mismo tiempo que hacían grandes guiños a la saga original, añadían nuevos conceptos para expandir su jugabilidad.

Para finalizar el mundo del cómic ha usado varias veces el universo de *Posesión Infernal*, como es el caso de la incursión de Ash como héroe en la serie *MARVEL ZOMBIES* (2005-2006).

¹⁶ Género de videojuegos basado en el combate. El estilo es exactamente el mismo que los beat 'em up con la única diferencia de que el personaje suele llevar algún tipo de arma cuerpo a cuerpo, normalmente de filo o contundente.

6. 3. LA COSA (EL ENIGMA DE OTRO MUNDO) (Carpenter, 1982)

6. 3. 1. FICHA TÉCNICA.

Título Original: *The Thing*.

Año: 1982.

País: Estados Unidos.

Duración: 105 minutos.

Director: John Carpenter.

Guión: Bill Lancaster (Novela: John W. Campbell, 1938).

Fotografía: Dean Cundey.

Música: Ennio Morricone.

Género: Terror. Ciencia Ficción. Fantástico. Remake.

Productor Ejecutivo: Wilbur Stark.

Producción: David Foster y Lawrence Turman. Universal Pictures / Turman-Foster Company.

Reparto: Kurt Russell, Wilford Brimley, Keith David, David Clennon, Richard Dysart, Donald Moffat, Richard Masur, T.K. Carter, Charles Hallahan, Peter Maloney, Joel Polis, Thomas G. Waites.

Premios: 1982: Nominada a los Premios Razzie: Peor banda sonora.

6. 3. 2. SINOPSIS.

1982, la Antártida. Un equipo de investigadores descubre a un extraño ser venido del espacio exterior y que ha permanecido enterrado en el hielo más de 100.000 años. Tras descongelarse el ser el caos y el terror se desatan. Los investigadores no saben cómo describir a lo que se enfrenta.

6. 3. 3. NARRACIÓN.

La historia empieza de una forma confusa. En mitad de la Antártida un helicóptero persigue a un perro, su objetivo es matarlo. El perro se dirige a una estación polar norteamericana. Al llegar allí las personas que intentaban dar caza al perro, mueren por diversas circunstancias.

Tras estos acontecimientos el piloto de la estación norteamericana y un científico deciden ir a investigar qué acontecimientos han tenido lugar en esa estación para que los hombres perdieran así la cabeza. Al

llegar a la estación, descubren que algo horrible sucedió allí. Todas las paredes están quemadas, el resto de los compañeros han sido asesinados en extrañas circunstancias y hay un bloque de hielo similar a un sarcófago.

Al volver a la estación las cosas parecen volver a la normalidad. En un momento de la noche deciden llevar al perro que había sido atacado, con el resto de los otros. Allí se transforma en una criatura indescrptible que intenta atrapar a los otros animales. Al darse cuenta de esta situación los trabajadores de la estación deciden atacar con todas las armas que tienen a su disposición. Una vez la criatura parece haber muerto, deciden investigar sus restos y descubren que la criatura asimila otros organismo para hacer copias de estas, no se transforma en otros seres vivos sino que copia su apariencia física. A partir de este momento la paranoia empieza a reinar en la estación polar, haciendo que unos desconfíen de otros continuamente ya que el ser puede imitar su apariencia.

Poco a poco descubren que se trata de una criatura que vino del espacio exterior y que quedó prisionera en nuestro planeta hace cientos de miles de años. Tras esta información el comportamiento de los miembros del grupo de investigación empieza a cambiar, por lo que sospechan que esa criatura se ha adherido a uno de ellos. Al poco tiempo descubren que es cierto y que no solo está imitando ser uno de ellos si no que es posible que sean varios de ellos.

La situación en la estación cada vez es más tensa y nadie confía en nadie. Tras muchas muertes y detectar quien es una cosa y quien no la es por fin parece que el grupo de supervivientes van acabar con ella.

Al final del film parece que la cosa ha muerto y que el piloto y un compañero suyo son los únicos supervivientes que quedan, aunque saben que morirán congelados en la nieve. Incluso en ese momento cuando ya todos parecen muertos, surge la duda de si alguno de los dos supervivientes no será portador de la criatura.

6. 3. 4. PERSONAJES.

.- MacReady (Kurt Russell): Héroe del film. Un extraño personaje que bebe mucho y duerme poco. Busca soluciones para la situación y nunca se detiene ante nada y ante nadie para acabar con el problema al que se enfrenta.

.- Dr. Blair (Wilford Brimley): Investigador y científico que viendo como la situación le sobrepasa decide optar por impedir toda comunicación de auxilio. Personaje excesivamente consciente de la situación en la que se encuentra y que está dispuesto a sacrificar su vida y la de los demás miembros con tal de que la criatura no llegue a la civilización de ninguna forma.

.- Nauls (T.K. Carter): El cocinero del grupo, con poca identidad y que los actos que lleva a cabo, los lleva bajo la influencia de otros miembros del grupo la mayoría de las veces.

.- Palmer (David Clennon): Un personaje al que parece ser que la situación no le importa. Una persona que la mayoría del tiempo se pasa el rato consumiendo cannabis y el resto del tiempo es una persona que usa la situación en la que se encuentran para sacar provecho y así hacer exasperar a las personas que se encuentran en su entorno y no tiene una buena relación con él.

.- Childs (Keith David): Personaje agresivo y que desde un primer momento desconfía de la mayoría, en especial de MacReady. Propone medidas drásticas ante cualquier situación y acusa a sus compañeros de tener la culpa de todo cuanto lo que le rodea.

.- Dr. Copper (Richard Dysart): Médico del equipo. Su intención ante todo es que ningún miembro del equipo perezca y descubrir qué es lo que está pasando.

.- Norris (Charles Hallahan): Personaje sin trascendencia alguna. Solo cobra relevancia cuando el parásito se adhiere a él durante un breve periodo de tiempo.

.- Bennings (Peter Maloney): Personaje que desde un principio se muestra intranquilo. Se convierte en la primera víctima del parásito en la estación norteamericana.

.- Clark (Richard Masur): se trata del cuidador de los perros. Un personaje muy inestable y reservado al que la situación le supera completamente desde un principio.

.- Garry (Donald Moffat): El líder encargado de preservar la calma en el grupo, aunque no lo consigue y acaba trabajando bajo las órdenes de MacReady.

.- Fuchs (Joel Polis): Siente una gran confianza por MacReady. Personaje que busca al igual que el resto esclarecer los hechos y lo que está ocurriendo.

.- Windows (Thomas G. Waites): Una persona extremadamente paranoica que no sabe cómo responder ante la situación en la que se encuentra.

6. 3. 5. TÉCNICA AUDIOVISUAL.

.- Planos: En esta película se pueden apreciar varios planos con profundidad es decir que hay varios puntos de interés diferenciados por la posición. Abundan los planos americanos y medios durante todo el rodaje. También existen de forma puntual algunos primeros planos de rostros y planos detalle de algunos objetos.

.-Encuadre: En la mayoría de las ocasiones se trata de encuadres frontales aunque en ciertas ocasiones, especialmente en las que hace presencia la criatura se usan encuadres picados, contrapicados y cenitales para así mostrarnos las diferentes perspectivas desde las que se observa a la cosa.

.- Iluminación: En este film la iluminación que se emplea suele ser frontal o cenital. No obstante en algunas ocasiones emplea algunos efectos para oscurecer la imagen y que no se vea muy clara la forma de la criatura, no se trata de un contraluz si no que simplemente la luz es extremadamente tenue.

.- Color: El blanco de la nieve, representa la nada y la muerte. El azul del reflejo de la luz de la luna en la nieve es similar al de un océano, un lugar en el que alguien puede perderse. El rojo que aparece representa la maldad.

.- Gestualidad: Destacan los toscos gestos de algunos de los personajes debido al temor que presencian y las condiciones climatológicas del paraje.

.- Sonido: Existen algunos breves momentos de música diegética, aunque predomina la extradiegética, teniendo sus puntos de intriga del film.

6. 3. 6. ELEMENTOS LOVECRAFTIANOS EN EL FILM.

Esta obra es la libre adaptación más fiel a la obra original de Lovecraft. En este caso *En las Montañas de la Locura* (1936) por lo que este film de Carpenter es considerado un hipertexto.

En primer lugar las montañas. En la obra de Lovecraft investigan en un lugar con unas características geográficas similares. No obstante en la obra de Lovecraft investigan los restos fósiles de criaturas congeladas en lo alto de una meseta parecida al Kilimanjaro, mientras que en la película es una nave sepulta a gran profundidad en el hielo. Por otro lado ambas historias se localizan en la Antártida.

Otro punto en el que discrepan ambas obras es en el arranque y narración de los acontecimientos. *En las Montañas de la Locura* (1936) es una obra literaria que se puede considerar como un falso diario¹⁷, se cuenta en primera persona y narra cómo la universidad de *Miskatonic* envía a un grupo de científicos en una expedición al polo sur. En el film de Carpenter se nos cuenta la historia desde el mismo comienzo de la acción, es más directo al igual que su exposición de los terrores del cual todos los protagonistas observan a la criatura a diferencia de Lovecraft, cuyos personajes siempre apartan la mirada.

Otro elemento en con el que comparten filosofía, la soledad que transmite la situación. Los personajes, se ven inmersos en un aura que les obliga a alejarse unos de los otros aunque luchan por un mismo objetivo, lo que provoca que no sepan hacer frente a la situación. Es una situación de aislamiento completa.

¹⁷ Se considera un falso diario ya que Lovecraft, cuenta sus historias en primera persona y a que los hechos que se relatan nunca han sucedido.

La paranoia y la locura también son relevantes en ambas obras. Lovecraft hace que sus personajes pierdan la cordura ante situaciones que escapan a su razón. Lo mismo pasa en esta que juega con esa misma temática para crear una atmósfera perturbadora que hace que los espectadores formen parte del juego de quien está contagiado por la cosa y quien está libre.

Los Antiguos criaturas que aparecían *En las Montañas de la Locura* (1936) y la cosa, son horrores indescriptibles. Los seres de la obra de Lovecraft son unas criaturas amorfas con alas, tentáculos y ojos, mientras que la criatura que creo Carpenter para su film es algo que muta continuamente. Las criaturas de Lovecraft son indescriptibles porque quienes las observan prefieren apartar la mirada de estas criaturas, mientras que por el carácter de continua mutación de la bestia de Carpenter resulta imposible decir que es. Siguiendo con las criaturas ambas coinciden en la descripción de horror a lo desconocido ya que en la primera sensación de terror que producen es al no saber a que se están enfrentando. Así mismo son unos seres que llevan cientos de miles de años congelados en el hielo. También cuando descubren dónde han estado estas criaturas, encuentran fragmentos antiguos, por un lado en *En las Montañas de la Locura* (1936) se trata de la entrada a una ciudad y en el film se trata de los restos de la nave que contenía al alienígena. Este es otro ejemplo de hipertexto y de cómo se mantienen los aspectos esenciales de una obra para dar como resultado algo nuevo.

Para finalizar y a modo de conclusión añadir que esta obra es casi una adaptación de la obra original de Lovecraft, no obstante Carpenter consiguió crear una entidad con espíritu propio que hoy día se considera una de las mejores películas del género, gracias sobre todo a la atmósfera que envolvía la acción, el desarrollo de la trama y el apartado artístico, sorprenden a día de hoy.

Carpenter ha afirmado en innumerables ocasiones que una de sus grandes influencias es Lovecraft y esto se puede ver también en otros films como *En la Boca del Miedo*¹⁸ (1995) o *El Príncipe de las Tinieblas*¹⁹(1987).

6. 3. 7. EL UNIVERSO DE LA COSA (EL ENIGMA DE OTRO MUNDO).

La obra de Carpenter es un remake de *El Enigma de Otro Mundo* (Nyby; Hawks, 1951). Narra la historia de cómo un visitante hostil de otro planeta es detectado por una estación de radar situada en el ártico. Película de culto dentro del género, que alcanzó un gran éxito debido a sus excelentes interpretaciones y su continua tensión. Hawks planificó y supervisó todo el rodaje.

¹⁸ En esta cinta, Carpenter explora el estilo narrativo y temática del autor de Providence.

¹⁹ En esta obra se explota la idea de Lovecraft de que los dioses antiguos se comunican con nosotros a través de los sueños.

En 2011 apareció en los cines la precuela, *La Cosa* (Heijningen Jr, 2011). Historia que narra cómo los noruegos encontraron a la criatura de otro mundo y los acontecimientos que tuvieron lugar en su base. La película acaba de tal forma que se convierte en el principio de la obra de Carpenter.

Otros medios aparte del merchandising propio para fans, han sido la adaptación a videojuego en 2002, que narraba los hechos de la película de Carpenter.

Para finalizar añadir que la criatura del film, ha sido recreada varias veces en el noveno arte, como por ejemplo en el comic *Veneno: Escalofrío* (Way; Herrero, 2005), de la factoría Marvel Comics.

7. CONCLUSIONES

Una de las ideas más importantes que he extraído de este trabajo es el alto grado de transtextualidad que existe entre las películas aquí analizadas y la obra de Lovecraft. No solo es el hecho de que se adapten unas u otras obras en distintos formatos, sino que generan obras con un carácter tan propio y tan diferenciador que es muy común que la gente no establezca relaciones entre estas obras del cine y las del autor de Providence.

Otra de las ideas que más he repetido en todo el trabajo es como la vida y personalidad de Lovecraft se han visto no solo reflejadas en su obra sino que además en todos aquellos productos culturales con los que tiene alguna relación. Su existencialismo y la posición del hombre en el universo está siempre cuestionada en estas películas y nos hace reflexionar sobre nuestra existencia y como ésta pende de un filo hilo. Como pasaba en las obras de Lovecraft, las cuales beben de influencias de filósofos como A. Schopenhauer, F. W. Nietzsche y O. Spangler.

Es importante tener en cuenta la recepción de su obra por la crítica en el momento de su publicación. En ese momento la crítica vapuleó su obra. No obstante, su imaginario ha sido alabado por otros creadores de ficción y aunque es cierto que su estilo narrativo, sigue siendo infravalorado a día de hoy, sus historias son consideradas por muchos como algunas de las mejores del género de terror, gracias a el aura y temática que está desprendía en sus líneas.

Otro elemento que resulta importante en el análisis de la obra de este autor es la gran influencia que ha generado en otros creadores de ficción. Ridley Scott, Sam Raimi, John Carpenter, Guillermo Del Toro, Mike Mignola, Joe Hill, Stephen King, Robert Bloch, etc. Son solo algunos de los nombres de artistas pertenecientes a distintos medios que han sido influenciados por el autor y su obra y que habitualmente le rinden homenaje.

A nivel teórico he podido apreciar los diferentes tipos de transtextualidad: intertextualidad, metatextualidad, hipertextualidad y architextualidad que existen en las diferentes obras.

La intertextualidad es palpable en estas obras a muchos niveles. No solo se trata de unas pequeñas referencias al universo del autor de Providence. Si no que tiene referencias a varios niveles de lectura. Desde el simple guiño a estructurar completamente un universo.

Respecto a la metatextualidad y cómo consiguen interpretar distintos autores las obras de Lovecraft a su tiempo. Se puede apreciar que se acercan al espectador a través de las sensaciones que transmitían sus textos al mismo tiempo que se adaptan al cine y las dotan de una forma novedosa.

Algo parecido pasa con los hipertextos porque estas películas son libres adaptaciones de relatos de Lovecraft. Han sido adaptadas en muchos elementos ya que por ejemplo la narración de los acontecimientos resultaría en muchos casos imposible, debido a cómo se narran los acontecimientos siendo la mayoría de ellos diarios o documentos similares.

Los architextos aunque son menos frecuentes, también tienen cierta relación de cómo se desarrollan las obras aunque no como se narran. Un ejemplo es la libre adaptación de *En Las Montañas de la Locura* (1936) y cómo se adaptó para convertirse en *La Cosa (El Enigma de Otro Mundo)* (Carpenter, 1982) permaneciendo intactos los acontecimientos que suceden pero cambiando su forma de narrarse.

Los pequeños matices a la hora de analizar films te pueden dar la clave a muchas intertextualidades, como he expuesto en cada una de las películas. Y por supuesto el género de terror se nutre de forma constante de la obra del autor de Providence.

Por último gracias a la obra de Lovecraft, tenemos hoy día algunas de las obras y sagas más imaginativas tanto en el cine, como en el cómic, la música, la industria de los videojuegos, el merchandising, etc.

En definitiva la obra de Howard Phillips Lovecraft no es solo una de las mejores obras de la literatura de terror, si no que a ella debemos la creación de innumerables productos culturales, que hoy día son clásicos de los círculos a los que pertenecen.

8. BIBLIOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Acosta Escareño, J. (2007). *Shopenhauer, Nietzsche, Borges y el eterno retorno*. (Memoria). Departamento de Filosofía IV. Universidad Complutense de Madrid.

Aldea, V. (1996). De Zeus a Lovecraft pasando por Drácula. *CLIJ: Cuadernos de literatura infantil y juvenil*, 9 (80), 7-25.

Alés Fernández, R. (2008). Lovecraft en el cine: Herbert West Reanimador convertido en Re-Animator. *Boletín de arte*, (29), 481-505.

Arenas Orient, C. (2011). Lovecraft y la creación de atmósferas en el cine fantástico. *Ars Longa*, (20), 231-241.

Arias, R. (2001). Paratexto y metatexto en la recepción de las traducciones españolas de Twelfth Night. *Trans.* (5) 57-75.

Cabos, J. (2015). Sufrimiento y pesimismo en Schopenhauer: Pesimismo como crítica social. *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía*, (32), 143-159.

Calderón, M. (2014). La geografía y el mundo de Lovecraft. *Quimera: Revista de literatura*, (371), 31-32.

Cansino, C. (2005). Cine de terror. Un poco de miedo, de Historia y de Sueños. *La Trama de la Comunicación*, 10.

Cañas Fernández, J.L. (2008). Kierkegaard y Nietzsche: Una lectura antropológica actual. *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía*. (25), 371-406.

Carrera, F. J. F. (1999). JL Borges y HP Lovecraft: una comparación (im) posible. *Castilla: Estudios de literatura*, (24), 7-20.

Cassetti, F., & Di Chio, F., (1991). *Cómo analizar un film*. PAIDÓS, Buenos Aires, Argentina

Cuéllar Alejandro, C. A. (2009). El artista como musa: La influencia de Edgar A. Poe en el arte. *Ars Longa*. (18), 207-217.

García Agustín, E. (2002). Significación y trasgresión en " La llamada de Cthulhu" de HP Lovecraft. *Interlingüística*, 2 (13), 205-210.

Giraldo Ángel, J. (1961). Los tipos psicológicos de Jung. *Revista Colombiana de Psicología*. 6 (2), 177-179.

Gómez Alonso, M. M. (2012). HP Lovecraft: creencia estética y asentimiento intelectual. *Taula: quaderns de pensament*, (44), 141-152.

González Gruso, F. D. (2011). *H.P. Lovecraft y la ficción científica: género, poética y sus relaciones con la literatura oral tradicional*. (Tesis doctoral inédita). Departamento de Lingüística General, Lenguas Modernas, Lógica y Filosofía de la Ciencia, Teoría de la Literatura y Literatura Comparada. Universidad Autónoma de Madrid.

Guarda Paz, C. (2006). Edición crítica de Nietzscheanismo y realismo de H.P Lovecraft. *Dilema, Revista de Filosofía*, X (2), 5-18.

Harrigan, P. & Wood, B. (2006). *El arte de los Mitos de Cthulhu de H.P. Lovecraft*. Madrid, Fantasy Flight Publishing, Inc.

Hernández de la Fuente, D. (2005). *Lovecraft. Una mitología*. Madrid, Ediciones Luis Revenga.

Herrero, R. (2014). Vida y hazañas del caballero Lovecraft. *Quimera: Revista de literatura*, (371), 23-26.

Houellebecq, M., & Castejón, E. (2006). *HP Lovecraft: contra el mundo, contra la vida*. Madrid, Ediciones Siruela, S.A.

Lovecraft, H. P. Y Otros, (2012), *Los mitos de Cthulhu*, Madrid, Alianza Editorial, S.A.

Lovecraft, H.P., (2008), *En las montañas de la locura*, Madrid, El Club Diógenes Valdemar.

Lovecraft, H.P., (2009), *El Alquimista y Otros relatos*, Madrid, Ediciones El País, S.L.

Lovecraft, H.P., (2012), *El horror de Dunwich*, Barcelona, Libros del Zorro Rojo.

Lovecraft, H.P. & Derleth, A., (2013) *La habitación cerrada y otros cuentos de terror*, Madrid, Alianza Editorial, S.A.

Márquez, J. (2007). HP Lovecraft. El explorador del terror cósmico. *Cambio 16*, (1843), 56-57.

Martínez, L. (2009). En busca del lenguaje del horror: HP Lovecraft según Alberto Breccia. *Extravío: revista electrónica de literatura comparada*, (4), 18-32.

Nietzsche, F. (2011). *Así habló Zaratustra*. Madrid, La Esfera de los Libros, S.L.

Oliver, F. T., Fernández, A. N., Muñoz, J. L., Foix, J. M., Blackwood, A., James, M. R., ... & Crawford, F. M. (2003). *El horror según Lovecraft*. Madrid, Ediciones Siruela, S.A.

Peña Timón, V. (2007). Transtextualidad y relato audiovisual. *Comunicación*. (5), 131-147.

Pinilla, S. (2009). La herencia de Valdemar. El universo de Lovecraft. *Cameraman: Revista técnica cinematográfica*, (37), 14-23.

Rosaleny, P. R. (2012). Jules Verne y HP Lovecraft o unas teorías para la historia. *Brocar: Cuadernos de investigación histórica*, (36), 7-52.

Simon, (2014), *Necronomicón: El libro de la ley de los muertos*, Madrid, La Factoría de Ideas.

Sprague de Camp, L. (2002). *Lovecraft una biografía*. Madrid, Valdemar.

Sprague de Camp, L., & Oliver, F. T. (1978). *Lovecraft:(biografía)*. España, Ediciones Alfaguara.

Vallejo Picado, A. (2013). Los mitos de Lovecraft. *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, (1), 151-162.

Varios Autores (2007), *Cuentos de los Mitos de Cthulhu*, Madrid, Valdemar.

Villalobos Alpízar, I. (2003). La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes. *Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica* (103), 137-145.

VIDEOGRAFÍA

Alien: El Octavo Pasajero. (1979). [BlueRay] Estados Unidos: Ridley Scott.

Carpenter: El miedo es sólo el comienzo... El hombre y sus películas. (2004). [vídeo] Estados Unidos: Garry S. Grant.

La Cosa (El Enigma de Otro Mundo). (1982). [BlueRay] Estados Unidos: John Carpenter.

Lovecraft: Fear of the Unknown. (2008). [vídeo] Estados Unidos: Frank H. Woodward.

Posesión Infernal. (1981). [BlueRay] Estados Unidos: Sam Raimi.