

# LA DETERMINACIÓN ESTÉTICA DE LA OBRA DE H P. LOVECRAFT EN «AMNESIA: THE DARK DESCENT» DE FRICTIONAL GAMES

Bastían Nelson // [bastian.nelson@usek.cl](mailto:bastian.nelson@usek.cl)

## Resumen

*El presente artículo aborda las problemáticas que caracterizan el horror de Howard Philipe Lovecraft y cómo se define dicha categoría como una estética que nace principalmente desde reflexiones del tipo jungiano, relativas a los arquetipos en tanto categorías eidéticas. La reflexión que se presenta del horror cósmico de los universos de ficción de Lovecraft se plantea como una determinación estética del videojuego Amnesia: The Dark Descent del estudio Frictional Games y configuran, en esta obra, no solo la construcción de su imaginario narrativo y visual, sino también los aspectos más propiamente lúdicos, como sus mecánicas de juegos y la experiencia de juego en sí.*

*Finalmente, se concluye que Amnesia, determinado por la obra de H. P. Lovecraft, logra reflejar aquel aspecto más propio del horror lovecraftiano, a saber, un miedo pretérito, arraigado a cuestiones de carácter arquetípicas y que se construye sobre lo mitológico, lo ominoso y lo desconocido.*

## Palabras clave

*Horror cósmico, literatura, narrativa de videojuegos, H. P. Lovecraft, Amnesia: The Dark Descent, arquetipos.*

## Abstract

*The following article addresses the aesthetic determination that arises when comparing and analyzing the video game Amnesia: The Dark Descent, developed by Frictional Games studio, with the cosmic horror of the fictional universes of Howard Philipe Lovecraft, which is mainly based on Jungian reflections related to archetypes as eidetic categories. This aesthetic has not only formed the foundation of Amnesia's narrative and visual imaginary but also its playful aspects, such as game mechanics and the game experience itself.*

*Finally, a discussion is presented on whether the video game, determined by the work of H. P. Lovecraft, manages to manifest the most typical aspect of Lovecraftian horror, namely, a past fear, rooted in archetypal questions that is built on the mythological, the ominous and the unknown.*

## Keywords

*Cosmic horror, literature, storytelling, H. P. Lovecraft, Amnesia: The Dark Descent, archetype.*

## Introducción

El videojuego Amnesia: the Dark Descent de Frictional Games (2010) corresponde a una obra interactiva de alto contenido narrativo. Sus creadores nunca han desconocido la influencia lovecraftiana en sus producciones, por el contrario, reconocer su aporte y, de diversas formas, han impreso marcas intertextuales en sus producciones que permiten a un jugador relativamente conocedor de la obra de H. P. Lovecraft reconocer la asimilación artística o los enfoques estéticos evocados.

Ahora bien, las relaciones son explícitamente intencionadas, no obstante, proponemos que la influencia lovecraftiana no solo se remite a una extensión temática, ni a la recurrencia de los lugares comunes de su imaginario, como la mítica figura de Cthulhu o Yog-Sotoh, ni a la evocación del nudo narrativo del portal tan frecuente en Lovecraft, o la dimensión mítico-religiosa del horror, sino que creemos que Amnesia evoca la esencia misma de la representación estética de Lovecraft, esto es, la formulación de atmosferas de terror que contengan en sí mismos soportes en aspectos arquetípicos del miedo, como aquello expresado por Lovecraft en *Supernatural Horror in Literature*: "The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is the fear of the unknown" (2009). Esta dimensión del miedo adquiere notable relevancia cuando entendemos que las referencias al miedo arcano o preternatural en Lovecraft están relacionadas con aspectos arquetípicos del horror y estos, en su condición de tales, evocan cuestiones propias de lo ctónico de la psique humana (en terminología jungiana), cuestiones que se sostienen en el universo mítico de lo humano y que el mismo Lovecraft evoca citando *Witches and Other Night-Fears* de Charles Lamb como epígrafe de su *Horror de Dunwich*:

Las Gorgonas, las Hidras y las Quimeras, las terroríficas leyendas de Celeno y las Arpías, pueden reproducirse en el cerebro de las mentes supersticiosas... pero ya estaban allí desde mucho antes. Son meras transcripciones, tipos; los arquetipos están dentro de nosotros y son eternos. De lo contrario, ¿cómo podría llegar a

afectarnos el relato de lo que sabemos a ciencia cierta que es falso? ¿Será que concebimos naturalmente el terror de tales entes en tanto que pueden infligirnos un daño físico? ¡No, ni mucho menos! Esos terrores están ahí de antiguo. Se remontan a antes de que existiese el cuerpo humano... No precisan siquiera de él, pues habrían existido igualmente... El hecho de que el miedo de que tratamos aquí sea puramente espiritual -tan intenso en proporción como sin objeto en la tierra- y que predomine en el período de nuestra inocente infancia, plantea problemas cuya solución puede aportarnos una idea de nuestra condición previa a la venida al mundo o, cuando menos, un atisbo del tenebroso reino de la preexistencia.

Desde este marco, Amnesia: The Dark Descent corresponde a una evocación de la dimensión más propia y pura del horror lovecraftiano, aquella que se manifiesta como fórmula estética, no solo como propuesta de contenido.

## I. La idea de arquetipo

C. G. Jung, en su obra *Arquetipos e Inconsciente colectivo* (1970) define la noción de arquetipo como una paráfrasis explicativa del eidos platónico, correspondiente a tipos y modelos primitivos o estructuras eidéticas originales que pueblan la construcción psíquica humana de manera innata. De esta manera, la categoría de lo arquetípico para Jung es más bien una representación del eidos platónico de carácter formal, a saber, formas funcionales o imágenes primordiales heredadas. Para Jung, estas categorías son tan innatas y desasistidas de activadores externos, que pueden surgir de manera espontánea en un sujeto, no siendo creadas de manera cultural necesariamente, sino más bien activándose en el sujeto mismo. Ahora bien, estas categorías formales son para Jung estructuras desasistidas de contenido o más bien, no se encuentran determinadas a partir de su contenido, sino que responden a determinaciones formales limitadas, puesto que cuando hablamos de contenido en un arquetipo, estamos hablando de imagen consciente y, por ende, limitada a un tiempo-espacio específico y a la historicidad que dicha limitación implica, historicidad llena de códigos culturales y de símbolos específicos. Jung señala que:



El arquetipo es un elemento formal, en sí vacío, que no es sino una facultas praeformandi, una posibilidad dada a priori de la forma de la representación. No se heredan las representaciones, sino las formas, que desde este punto de vista corresponden exactamente a los instintos, los cuales también están determinados formalmente [...] Lo mismo ocurre en el caso del arquetipo: en principio se le puede dar un nombre y posee un núcleo significativo invariable que determina su modo de manifestación; pero siempre solo en principio, nunca concretamente. (Jung, 1970).

Ahora bien, más allá de la discusión suscitada en torno a la vigencia epistemológica de las ideas innatas, cabe destacar que Jung construye un aparato de significación retroactivo a partir de las diversas manifestaciones materiales de los arquetipos en la cultura y en la conciencia individual. Para Jung la idea arquetípica correspondería directamente a un contenido inconsciente del hombre que al hacerse consciente adoptaría formas diversas y estructuras significativas múltiples a partir de la conciencia individual que lo procesa. De modo que el acceso a lo arquetípico y ctónico respondería efectivamente a una reconstrucción semántica de tipo inductiva que reconstruye sentido en función de la pertinencia de la significación individual y la sobredeterminación del sentido individual por medio de las co-significaciones, las que lo influyen a partir del espacio y el tiempo en los que se ubica su representación. Dichas categorías, capaces de evocar de manera parcial lo trascendente del arquetipo es definida por Juan Eduardo Cirlot como símbolo (Cirlot 1992). Pues estos corresponden a imágenes intermedias de significación trascendente que son susceptibles de evocar, de manera parcial, las categorías formales del arquetipo o, por lo menos, evocarlos en el plano inconsciente. Para Jung (en Arquetipos e Inconsciente Colectivo) las estructuras que representan las formas arquetípicas de manera consciente y procesadas por individuos y por la cultura serían:

- Los mitos (la religión),
  - Las leyendas y
  - la doctrina secreta (cultura misma).
- Como categorías mediatizadas por otros o la

cultura, y, por otro lado, las no mediatizadas, como:

- Sueños y
- Visiones.

De esta manera, los remanentes arcaicos, las imágenes primordiales, tienden a ser representados sobre un modelo básico indiferenciado, ambiguo, ignoto, por pertenecer al plano del inconsciente, el cual siempre conservará la condición de indiferenciado e impreciso, puesto que al momento en que es comprendido y diferenciado, este ha entrado al plano de lo consciente y ha perdido su condición de remanente arcaico y ha pasado al plano de la representación consciente.

## II. El miedo arquetípico de H. P. Lovecraft

Para H. P. Lovecraft, los primeros instintos e imágenes primordiales son capaces de organizarse en dos categorías, por un lado, aquellos que representan las nociones de lo comprensible y que evocan las emociones de dolor o el placer y, por otro lado, aquellos que representan las categorías de lo incomprensible, los cuales evocan las sensaciones de miedo y terror. Lovecraft, en su *Supernatural horror in Literature* señala:

The unknown, being likewise the unpredictable, became for our primitive forefathers a terrible and omnipotent source of boons and calamities visited upon mankind for cryptic and wholly extra-terrestrial reasons, and thus clearly belonging to spheres of existence whereof we know nothing and wherein we have no part. (2009)

El miedo en sí mismo para Lovecraft corresponde a una emoción que subyace a las nociones arquetípicas de lo desconocido, aquellas que se han materializado históricamente por medio de las categorías de lo supernatural, de la religión y de la superstición. Si bien es cierto Lovecraft reconoce que las dimensiones de lo desconocido se han reducido considerablemente, aun es cierto que dicha categoría responde más bien a un condicionante formal arquetípico que encuentra su materia en diversas categorías a lo largo de la historia, puesto que hoy

aún existe:

...an infinite reservoir of mystery still engulfs most of the outer cosmos, whilst a vast residuum of powerful inherited associations clings around all the objects and processes that were once mysterious, however well they may now be explained. (2009)

Pese a esto, el autor señala que hay una fascinación particular por aquello que produce el horror y por aquellas amenazas espirituales de índole maléfica, de hecho, él mismo sostiene que los niños siempre seguirán temiéndole a la oscuridad y, a su vez, seguirán siempre siendo atraídos por ella. Por ende, en su recuperación y análisis del desarrollo de lo que él señala como horror cósmico, Lovecraft propone que existe una serie de literatura que se limita más bien a cuestiones de carácter banal desde el punto de vista del terror, pues son más pertinentemente ligeras o humorísticas; estas son todas aquellas que hablan de crímenes, huesos ensangrentados o espectros agitando cadenas. Este rechazo responde al hecho de que el horror cósmico es entendido por el autor, principalmente, como un terror de definida atmósfera de ansiedad e inexplicable temor ante lo ignoto y el más allá. "Unknown forces must be present" señala Lovecraft, pues es esta característica de la representación del horror la que evoca las categorías más formales y arquetípicas de aquello que, de manera instintiva, el hombre comporta como la dimensión de lo desconocido y, por otro lado, la dimensión del horror y lo maravilloso.

Ahora bien, por lo mismo, las formas de representación del horror en la literatura de este autor son fundamentalmente conocidas por las características mitológicas, una evocación supernatural, que remite, en su estructura religiosa, a un horror de carácter arquetípico. Es por esto que logramos identificar tres elementos relevantes de esta representación mitológica en Lovecraft; en primer lugar, la dimensión religiosa misma como una de las categorías, si bien mediatizadas (imagen consciente, mito y rito), de mayor vinculación con las ideas arcanas o arquetípicas; en segundo lugar, la impotencia humana de cara a la confrontación con la divinidad, si bien es cierto las relaciones de lo humano con lo divino han presentado cambios

radicales a lo largo de la historia, la imposibilidad de torcer la mano a la divinidad (algo muy propio de la mitología griega) establece una condición particularmente relevante desde el punto de vista del horror cósmico, la cual se construye sobre la insignificancia humana de cara al origen extra terrestre de toda divinidad Primigenia y Exterior (clasificación propia del imaginario lovecraftiano); en tercer lugar, la introducción sistemática del rito como mecanismo evocador del mito, ya que en el rito las condiciones propiamente sobrenaturales del mito adquieren presencia, convirtiéndose este, fundamentalmente, en una categoría simbólica de evocación y, a su vez, en la materialización consciente de las categorías arquetípicas que pretende y en la forma de acción retrospectiva que puede traer a un presente aspectos ctónicos y arcanos. Estas tres características de la mitología de Lovecraft corresponden a categorías armónicas sobre una tónica fundamental, esto es, la de lo ominoso toda divinidad representada.

Cthulhu, por regla general, la divinidad más recurrente dentro del universo mitológico de Lovecraft, posee una categoría de dios Primigenio y sumo sacerdote dormido que, una vez despierto, evocará a las divinidades Exteriores, como Yog-Sothoth, Azathoth o Shub-Niggurath. Las categorías éticas de las divinidades Primigenias o Exteriores nunca son claramente explicitadas, sin embargo, existe una tiranía generalizada por la imposición de su culto, subordinando para esto a las criaturas terrestre y al hombre. Dicha subordinación es recurrente en relatos como Los Mitos de Cthulhu (1927-1935) y más explícita aun en En las Montañas de la Locura (1931). Es en esta subordinación tiránica donde relatos más dispares del mismo Lovecraft hacen notar formas propias de su horror, como el miedo subyacente en el hombre de convertirse, por el obrar del rito y del culto arcano, en una monstruosidad particular (vid. Lovecraft, H. P. The Outsider, 1921). El dilema ético corresponde, en Lovecraft, en una problemática netamente humana, menos divina y de carácter primordialmente volitivo (a diferencia de lo que podría verse en el cristianismo, donde las categorías de bien y mal son principalmente indicadas por la divinidad). En cambio, la tiranía divina del panteón lovecraftiano pone en el sujeto el dilema de la obediencia a la divinidad y, por tanto, la corrupción moral y la locura o



la desobediencia que trae aparejado el sufrimiento y la locura, de igual manera. Toda desobediencia a las demandas divinas en Lovecraft es, a su vez, obediencia a los dioses Arquetípicos o dioses conocidos por la tradición humana (mitologías regulares), de manera que la batalla de los dioses Primigenios y los dioses Arquetípicos (relatada en *En las Montañas de la Locura*, 1931) que finaliza con el triunfo de los Arquetípicos y el sueño de los Primigenios, se traslada luego hacia una batalla moral en el interior del sujeto, quien debe su subordinación a la tiranía divina predominante, situación que, de mano del rito y del culto secreto, le permite una pseudo corrupción moral que se constituye en liberación y esclavitud como condena permanente.

Son estas categorías mitológicas, éticas y arquetípicas las que constituyen la atmósfera de terror propia de la obra de Lovecraft, la sensación de agobio, de superación por lo ominoso y la posibilidad frecuente de la locura, caracterizan principalmente su estética y definen igualmente lo que se comprende como horror cósmico.

### **III. La estética del horror cósmico en *Amnesia: The Dark Descent* (2010) de Frictional Games**

Como señalamos al comienzo, los desarrolladores de *Amnesia* nunca han desconocido la influencia lovecraftiana sobre sus creaciones en general, especialmente en las sagas *Penumbra* y *Amnesia* y, más aun, en el hecho de que el Engine de desarrollo, creado por los mismos Frictional Games, lleva el nombre de HPL Engine en clara alusión al autor de *Baltimore*. Ahora bien, Frictional Games no son los primeros creadores de contenido en la actualidad que evoca el universo de Lovecraft, pues este último se ha convertido en un universo de culto para mucho desarrollo de contenidos en la cultura de masas. Es ampliamente reconocido que la producción fandom y la categoría de franquicia de este universo ha sido ampliamente desarrollada en el último tiempo, ya sea en el terreno de la música, la televisión, el cine, los comics y, por su puesto, los videojuegos. Muchas de estas evocaciones se concentran en lo que se conoce como su bestiario o, por otro lado, en su dimensión

estético-visual, aludiendo a las figuraciones monstruosas descritas en sus relatos, figuras por lo general no antropomórficas y altamente grotescas. No obstante, a nuestro juicio, la dimensión más propiamente definitoria del horror cósmico lovecraftiano se relaciona con su categoría arquetípica y con la problemática moral que en el sujeto actúa como catalizador simbólico del miedo en tanto forma instintiva arcana, particularmente una evocación al miedo religioso, aquel miedo que subordina, aquel miedo que se ha construido sobre la base del miedo a lo desconocido. De ahí que volvemos a citar una de las frases claves que Lovecraft propone en el comienzo de su *Supernatural Horror...*, esto es, que "the oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is the fear of the unknown".

De esta manera, *Amnesia*, en tanto obra es capaz de recoger las categorías más propias del horror cósmico lovecraftiano, no tan solo por su estética visual y la representación de lo monstruoso, sino porque la configuración de sus mecánicas de juegos, tanto generales como específicas, están todas dirigidas a evocar las sensaciones propias de la estética de Lovecraft. *Amnesia* es, desde el punto de vista narrativo, la historia de *The Outsider* de Lovecraft (1921), es decir, un sujeto abandonado en un castillo que comienza un camino para reconstruir su memoria perdida uniendo cabos de situaciones horribles de tortura y sufrimiento en las que, paulatinamente, va descubriendo que el monstruo que concretó muchos de esos crímenes fue él mismo.

Dicho descubrimiento posiciona al jugador en una serie de problemáticas éticas de la propia reconstrucción de la consciencia, que lo llevan en algunos casos a querer recuperar su condición humana (desde un punto de vista ético) o, por otro lado, seguir transitando en el camino de la perdición y de la depravación moral. Progresivamente, la historia nos va señalando que las atrocidades cometidas fueron producto de un abuso de consciencia, de la tiranía de Alexander, figura que nunca se clarifica como humana o divina, tal vez sacerdote de un universo cósmico de horror que se sitúa más allá de la historia. El objetivo del juego es, básicamente, recuperar paulatinamente la memoria por medio de fragmentos del diario de vida del protagonista

disperso por el castillo, mantenerse vivo y cuerdo y, finalmente, detener (o no) a Alexander.

Desde este punto de vista, en la pura representación narrativa del juego se presentan las problemáticas más relevantes de la estética de Lovecraft, ellas vinculadas al dilema ético, a la subordinación, la propensión al crimen de mano de figuras que representan para el sujeto superioridad religiosa otorgada por un universo mítico desconocido, pero real.

Ahora bien, a nuestro juicio, es desde el punto de vista mecánico donde Amnesia consigue la mayor efectividad estética, en tanto dicha efectividad es aproximarse a las categorías de horror cósmico. El juego presenta por lo menos 5 características de mecánica relevantes en este sentido:

1. La primera de ellas establece relación con las barras de vida por un lado y la barra de cordura por otro. Esta última, se alimenta principalmente por la exposición del protagonista a la luz o a la oscuridad, por lo que permanecer en la penumbra significa afectar la cordura y, por ende, poner en riesgo finalmente la vida. Los espacios de luz y los ítems que permiten la luz son vitales en el juego, deben ser por tanto bien administrados y son un relativamente escasos. Cuando la barra de cordura desciende se dificulta la visión y, principalmente, el sujeto sufre alucinaciones monstruosas, no logrando distinguir cuando se trata de una criatura real o una mera alucinación, lo cual lleva a un proceso errático que generalmente termina con la muerte. De igual manera, el juego no despeja si esa muerte fue producida por una criatura real o por una imaginaria, dejando esta última instancia la opción abierta de una muerte por locura.

2. La segunda mecánica relevante, desde el punto de vista estético, tiene que ver con la no capacidad del protagonista de blandir arma alguna, ni siquiera sus puños para defenderse de los ataques monstruosos. Esta situación es, a nuestro juicio, la categoría fundamental, porque el comportamiento del jugador es primordialmente timorato, es decir, debe tener precaución cada vez que ingresa en alguna escena nueva, debe tener mucho cuidado de no ser visto por las criaturas, el

andar se vuelve altamente precavido, porque la única forma de avanzar en el juego es evitando a las criaturas que transitan aleatoriamente o, en algunos casos, huir hasta un lugar seguro.

3. En tercer lugar y, desprendida de la mecánica anterior, de todas las acciones que se suscitan a partir de la no posibilidad de confrontar a las criaturas en el juego, la que más relevancia tiene es la mecánica desprendida del ocultamiento, la cual consiste en que, de cara a la presencia de una criatura que es inevitable, el jugador puede dirigirse a un rincón oscuro, agacharse y mirar hacia la pared oscura, agachado en la penumbra y permanecer quieto. Sin embargo, no se sabe cuánto tiempo hay que permanecer en esta posición y ubicación, lo cual quiere decir que no se sabe si la criatura abandonó la habitación o siguió de largo, por lo que después de un tiempo indeterminado que crea una atmosfera de agobio y tensión importante, es necesario voltearse muy despacio, mirando de soslayo para no ver a los ojos a una eventual criatura. Esta situación, evidentemente dialoga directamente con la primera mecánica planteada, pues afecta la cordura, pero mantiene al sujeto con vida. La significación estética del ocultamiento y de la imposibilidad de confrontación recoge de manera muy clara la característica lovecraftiana de impotencia de lo humano frente a lo divino ominosos, muy propio de un horror mitológico y arquetípico.

4. En cuarto lugar, la reconstrucción parcial de la historia previa a los acontecimientos del juego es una mecánica de articulación de la narración que reorienta las decisiones constantemente, pues, inicialmente, se persigue al sujeto que cometió los crímenes que se observan, pero el descubrimiento de que el protagonista fue, en muchos casos, el mismo ejecutor, condiciona mucha de las nuevas decisiones y reorienta narrativamente la historia y la experiencia. En otros términos, saberse el monstruo, determina estéticamente la experiencia de juego, condicionando su desarrollo. Este rasgo, de igual manera, se encuentra estrechamente relacionado con la estética del horror cósmico de Lovecraft, pues presenta un cuestionamiento moral en el devenir narrativo del juego.



5. Finalmente, el juego es controlado con el uso regular de los juegos PC first person, esto es, W, A, S, D y mouse, más teclas de acción, de salto y agacharse, no obstante, se incorporan las teclas Q y E, que paulatinamente se vuelven vitales en el juego, ya que son las que permiten asomarse, ya sea hacia la izquierda (Q) o a la derecha (E), función que, al estar oculto, permiten un desarrollo mucho más cauto de la experiencia de juego, pero que, por otro lado, contribuyen de manera intensa a la sensación de agobio y tensión, es decir, a la atmósfera de horror lovecraftiana, porque no es el crimen, los huesos ensangrentados o los fantasmas agitando cadenas, sino una atmósfera que alude a lo desconocido, a lo desconocido espiritual, religioso y cósmico.

## Conclusión

Po lo tanto, la caracterización del horror lovecraftiano tan propiamente arquetípica que le permite establecer una condicionante moral y, más bien, una tendencia moral hacia el mal, constituyen básicamente las definiciones propias de su estética, la cual, si bien es indisociable de su bestiario y su panteón terrible, lo superan, transitando la mera inmediatez de lo monstruoso o de la visualidad de lo monstruoso. En Lovecraft el horror subyace en la psiquis humana a manera de instinto jungiano, es decir, corresponde a las categorías arquetípicas de lo desconocido, el horror es una emoción primordial y psíquica que no se activa con la inmediatez de un símbolo terrorífico, sino más bien con un complejo entramado de determinación psíquica y espiritual que se activa en la constante posibilidad de ser, la posibilidad de lo cósmico ignoto para el hombre.

Estas categorías son las que *Amnesia: The Dark Descent* recoge de manera precisa, tanto desde una perspectiva narrativa, evidentemente, como de una perspectiva lúdica, pues se encuentra entramada en su mecánica básica. La armonía ludo-narrativa de *Amnesia* permite precisamente lo que Lovecraft señala, a saber, una estructura psíquica para el horror, una atmósfera de condicionamiento que traslada al sujeto hacia las categorías más primordiales y arcanas del horror, aquellas que permitan activar el aspecto arquetípico del miedo, como emoción primordial, pero el miedo a aquello que hasta el momento desconocemos.

## Bibliografía

- Cirlot, J. E. (1992) Diccionario de símbolos. Barcelona: Labor.
- Frictional Games. (2010). *Amnesia: The Dark Descent* (videojuego)
- Frye, N. (1951) Los arquetipos de la Literatura. *The Kenyon Review* OS XIII.
- Jung, C. G. (1970). *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*. Barcelona: Paidós.
- Lamb Ch. (1929) *Witches and Other Night-Fears*. J.M. Dent & Sons
- Lovecraft H. P. (2017) *Mitos de Cthulhu*. Barcelona: Biblok
- (2018) *El horror de Dunwich*. España: Alma Europa.
- (2004) *En las montañas de la locura*. España: Valdemar
- (2010) *Supernatural Horror in Literature*. Recuperado el 15 de julio del 2019 <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/s hil.aspx>
- (2008) *Bestiario*. Barcelona: Epublibre.