

EL MUSEO de las Consciencias



Escrito y programado por:

*Depresiv, Mel Hython,
Santiago Eximeno,
Grendel Khan y
Urbatain*

Manual del Usuario

H.P. LOVECRAFT
THE COMMONPLACE BOOK
PROJECT



PRESENTACIÓN

El museo de las consciencias
Un trabajo colectivo para el "Commonplace Book Project" by Xpkro, Mel Hython, Santiago Eximeno, Grendel Khan, Urbatain y Depresiv

Tu padre te abandonó cuando aún no tenías uso de razón. Te dejó en una casa en la cima de una pequeña colina, al cuidado de dos mujeres siniestras, eternamente vestidas de negro. Te abandonó a los rincones oscuros, a las alargadas sombras de la vieja casa, a los silencios y al tedio. Puede que tu padre haya muerto en algún lugar allá fuera. Esperas y deseas que haya sido así.

Esas extrañas mujeres (que dicen ser tus tías, aunque nunca las has podido sentir como parte de tu familia) siempre te trataron con la misma veneración que se debería a un ídolo extraño y precioso... con un cuidado casi temeroso. Te contemplaban sin decir nada, aún cuando creías que habías logrado evadir su constante e indiscreta vigilancia. Sus ojos vidriosos te observaban desde lo más oscuro de los pasillos o entre las rendijas de los muros. De la misma manera en la que se vigila el crecimiento de alguna carísima planta.

A veces, en los momentos en los que te sorprendían en mitad de las actitudes más extrañas - cuando observabas con una cierta atención morbosa el cadáver de un gato atropellado en una carretera, o cuando permanecías sentado durante horas en mitad de una habitación oscura - te lanzaban miradas de satisfacción. "Cada vez se parece más a su padre...".

Cuando llega el día de tu decimotercer cumpleaños, ves a una extraña figura acercarse a lo alto de la colina. Logras adivinar su tétrico aspecto a través de la ventana, embutido en una negra capa que recubre como un caparazón su voluminoso cuerpo. Y su rostro. Un rostro inexpresivo y muerto. Como de cera.

Les ves (a él y a las dos mujeres) permanecer en silencio en el interior de una de las habitaciones de la casa. Pese al tiempo que has estado vigilándoles, no has logrado ver a ninguno de ellos despegar sus labios para decir nada. Como si no necesitaran de las palabras para comunicarse...

En determinado momento, una de las mujeres se acerca a tí y te lleva de la mano junto a ese hombre. "Por fin está todo listo", dice la mujer con un tono lleno de orgullo. "Nuestra tarea ha terminado. Ha llegado el momento de que conozcas a tu padre." "¿Mi padre?", piensas, "¿ha estado vivo todo este tiempo? ¿Y cómo es que no ha venido nunca a por mí?".

Ese rostro inexpresivo, casi inhumano, te mira de tal forma que sabes que no te queda otra opción que seguirle allá a donde quiera llevarte. "Vamos", dice. "Tenemos que comenzar con los preparativos. Tu padre va a venir muy pronto".

Le sigues a través del oscuro y retorcido bosque, primero, y de las estrechas callejuelas de un pueblo abandonado, después. Avanza con tal velocidad que tus cortas piernas están a punto de perderle de vista por momentos... pero finalmente llegáis a vuestro destino.

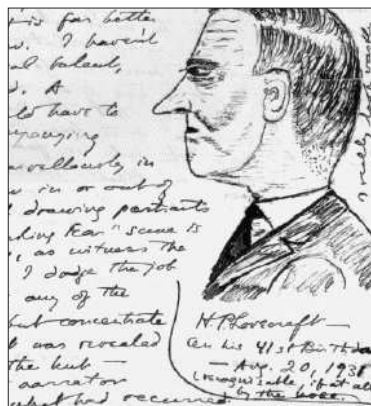
INSTRUCCIONES

"El museo de las consciencias" es un juego conversacional. Interaccionas con el juego escribiendo frases como EXAMINA SILLA o ABRE PUERTA (también puedes usar los verbos en infinitivo, si lo prefieres, como en ABRIR PUERTA). El juego responde describiéndote cómo es el mundo que te rodea y el resultado de tus acciones.

Hay una serie de comandos comunes a todos los juegos conversacionales. Puedes caminar simplemente indicando el punto cardinal hacia el que quieres ir; por ejemplo NORTE o SUDESTE. Todas las direcciones pueden abreviarse a una o dos letras; en el caso anterior N o SE. También puedes ir ARRIBA o ABAJO sus sinónimos SUBE y BAJA. En algunos lugares puedes poner también ENTRA o SAL. Además puedes usar "ENTRA EN" o "TREPA A" con algunas cosas.

Cada vez que entres en un lugar, el juego te lo describirá con detalle. Sin embargo, para volver a ver la descripción completa en cualquier momento, usa el comando MIRA (abreviatura M o L del inglés look).

Puedes interactuar con tu entorno de varias formas. Puedes COGER objetos (o TOMAR en el dialecto sudamericano) y SOLTAR objetos. También puedes PONER objetos EN cosas, o SACAR objetos DE otros. Puedes llegar a crear frases complejas, como por ejemplo SACA EL LADRILLO ROJO Y LA PELOTA AZUL DE LA CAJA DE METAL Y DESPUES TIRA EL LADRILLO CONTRA LA VENTANA. El juego comprenderá esta frase, pero normalmente no necesitarás escribir nada tan complejo.



Para mirar un objeto más de cerca, EXAMINA el objeto (abreviatura X). Para obtener un listado de todo lo que llevas contigo escribe INVENTARIO (o I).

Otros comandos útiles que puedes intentar son EMPUJA, REGISTRA, SACUDE, LANZA, FROTA, PATEA, ESCUCHA, TREPA, MIRA POR, o LEE.

También puedes interactuar con otros personajes mediante órdenes como PREGUNTA A (personaje) SOBRE (tema). Por ejemplo, PREGUNTA A REY SOBRE CASTILLO.

Parte de un juego conversacional consiste en averiguar lo que el juego entiende. "El Museo de las Consciencias" conoce cientos de palabras, así que intenta todo lo que se te ocurra.

EL PROYECTO

El objetivo de este proyecto es desarrollar una exhibición online de arte interactivo, historias y juegos basados en el Libro de Lugares Comunes de H.P. Lovecraft, en el 70 aniversario de su muerte. Extensiones al proyecto pueden incluir transcripciones, capturas de pantalla y quioscos en ordenador que se mostrarán en exhibiciones, conferencias y festivales entre 2007-2008; y una edición limitada de un catálogo CD-ROM de los trabajos enviados.



Aquí está la relación de historias incluidas dentro del Museo de las Consciencias. Junto al título de la historia se adjuntan el nombre del autor y el número de la anotación del Libro de los Lugares Comunes en que está basada.

El Museo de las Consciencias

Autor: Depresiv
Número 167

La Última Noche de Ángela

Autores: Grendel Khan & Depresiv
Número: 216

El Ritual

Autores: Grendel Khan & Urbatain
Número: 11

El Atardecer de la Humanidad

Autor: Depresiv
Número 137

Ella me susurra dulcemente

Autor: Mel Hython
Número: 2

Heridas y cicatrices

Autor: Santiago Eximeno
Número: 191