

EL HORROR MULTIPLICADO: UNA ISOTOPIA EN TRES RELATOS DE LOVECRAFT («LAS RATAS DE LAS PAREDES», «LA CASA EVITADA» Y «EL MODELO DE PICKMAN»)

EVA ARIZA TRINIDAD

Universidad Complutense de Madrid

evariza@ucm.es

ORCID: 0000-0002-5886-1239

Recibido: 16-09-2018

Aceptado: 29-04-2019



RESUMEN

El propósito más notable de la narrativa de Lovecraft es suscitar en el lector el miedo por lo desconocido, la emoción más antigua del ser humano. A ello contribuyen elementos textuales que se disponen y estructuran en trayectos semánticos, como la ambientación y el imaginario del autor. El análisis de la isotopía de lo múltiple en los tres relatos elegidos —«Las ratas de las paredes», «La casa evitada» y «El modelo de Pickman»—, muestra la significativa participación de este itinerario temático en los ambientes y formas pesadillescas del imaginario lovecraftiano, y sirve de aproximación a las estructuras textuales que contribuyen a suscitar el horror cósmico.

PALABRAS CLAVE: isotopía, horror, Teoría de la Literatura, Lovecraft.

MULTIPLIED HORROR: AN ISOTOPY IN THREE STORIES BY LOVECRAFT («THE RATS IN THE WALLS», «THE SHUNNED HOUSE», AND «PICKMAN'S MODEL»)

ABSTRACT

Lovecraft's most salient aim in his narrative is to arouse fear in his readers towards the unknown, man's most primitive emotion. Textual elements, such as the setting and the author's imaginary, ordered and structured into semantic paths, contribute to this end. The analysis of the isotopy of the multiple in the three stories selected —«The Rats in

the Wall», «The Shunned House», and «Pickman's Model»— shows the significant contribution of this thematic path both to the settings and the nightmarish forms found in the Lovecraftian imaginary. This study also allows an approach to those textual structures from which cosmic horror arises.

KEYWORDS: isotopy, horror, Literary Theory, Lovecraft.



El terror es un efecto de la lectura que se genera con elementos intensionales como la dosificación de la información, acontecimientos que perturban porque no se explican o son inexplicables —y por ello suscitan incertidumbre y sensación de peligro—, o el ambiente, la atmósfera, el recurso que Lovecraft considera esencial para incitar la emoción más antigua y poderosa (2010: 9). Se trata de un elemento complejo, pues se configura con varias categorías narratológicas: el espacio, el contexto, el comportamiento de los personajes... Demetrio Estébanez Calderón define «ambiente» como «las circunstancias (espacio, tiempo, hábitat, posición social, etc.) que conforman el medio en que un escritor sitúa la acción y los personajes que integran el universo de ficción de su obra literaria» (Estébanez, 2004: 25); una definición en que cabe considerar el imaginario del autor como elemento esencial para suscitar el horror cósmico¹ en el lector.

El imaginario de Lovecraft se vincula a conceptos e imágenes y se organiza textualmente en redes semánticas, isotopías o «conjunto redundante de categorías semánticas que hace posible la lectura uniforme del relato» (Greimas, 1977: 222). Umberto Eco dice que «es lícito suponer que “isotopía” se ha convertido en un término-saco que abarca diversos fenómenos semióticos genéricamente definibles como *coherencia de un trayecto de lectura, en los diferentes*

1 Lovecraft utiliza «horror cósmico» para designar un estado superlativo del miedo, que diferencia del miedo físico: «Esta clase de literatura de terror no se debe confundir con otra en apariencia similar pero psicológicamente muy distinta: la literatura del simple miedo físico y de lo mundanamente horripilante. Tal escritura, sin duda, tiene su lugar, igual que lo tiene la historia de fantasmas convencional o incluso enigmática o humorística donde el formalismo o el guiño cómplice del autor eliminan la genuina sensación de horror cósmico en su acepción más estricta. La verdadera historia sobrenatural es algo más que un misterioso asesinato, huesos ensangrentados o una forma cubierta de una sábana que hace sonar sus cadenas de acuerdo con el imaginario popular. Debe estar presente una cierta atmósfera de irrespirable e inexplicable terror a fuerza externas desconocidas» (Lovecraft, 2010: 7). Asimismo, David Roas destaca la definición citada de Lovecraft por la acertada perspectiva psicológica que ofrece del territorio ficcional de lo fantástico, pues el autor de Providence analiza el miedo como «una condición necesaria para la creación de lo fantástico, porque es su efecto fundamental» (Roas, 2011: 88).

niveles textuales» (1981: 132); por ello, algunos teóricos organizan las distintas isotopías en clases para concretar la aplicación textual del término; así, François Rastier establece que las isotopías de contenido pueden ser *isotopías clasemáticas*, formadas por la redundancia de términos en la sintaxis del texto (1976: 112), o *isotopías semiológicas* horizontales —de carácter sintagmático, establecidas entre categorías que pertenecen a un mismo campo sémico— (1976: 112, 113) o verticales —paradigmáticas, establecidas por un grupo de semas pertenecientes a dos campos distintos— (1976: 118).

Asimismo, Rosalba Campra ha estudiado la relevancia y especialización de la isotopía en el territorio ficcional de lo fantástico:

La isotopía de la trasgresión, atravesando los diferentes niveles del texto, asegura la supervivencia de lo fantástico como una actitud de lectura —la de un lector que pretende del texto el cuestionamiento de la certidumbre sobre su propio mundo—. Hoy, como en el siglo XIX, la función de lo fantástico es alumbrar por un momento (...) la incognoscibilidad del entorno y la del lector mismo (Campra, 2008: 194).

El objetivo de la isotopía de la trasgresión en los relatos fantásticos —preservar lo fantástico como actitud con que el lector se cuestiona las certidumbres sobre la realidad que vive—, es similar al efecto del horror cósmico de lo sobrenatural: «Debe estar presente una cierta atmósfera de irrespirable e inexplicable terror a fuerzas externas y desconocidas; (...) una maligna y particular suspensión o derrota de aquellas leyes fijas de la naturaleza que son nuestra única salvaguarda contra el asalto del caos y los demonios del insondable espacio» (Lovecraft, 2010: 7, 8). Así, las isotopías que configuran este efecto en los relatos de Lovecraft son isotopías de la trasgresión, senderos que se bifurcan en el texto sin que la diversificación implique multiplicación de significados. Se desarrollan con variaciones de un mismo concepto y en ellas se fundamenta la coherencia del trayecto de lectura del horror cósmico, el acontecimiento principal de la narrativa lovecraftiana; con ellas, las certidumbres sobre la realidad que vivimos se desestabilizan y determinan la perturbadora intuición de un mundo indómito e incognoscible donde el destino del ser humano depende de las decisiones azarosas de deidades caóticas e irracionales.

El análisis de las isotopías de la trasgresión de los relatos de Lovecraft posibilita realizar una interpretación crítica del terror en la obra literaria del autor —el tipo de interpretación que describe y explica por qué las razones formales de un texto determinado produce una respuesta lectora concreta (Eco, 2013: 284)—; por ello, y con el propósito de explorar los recursos que

configuran los ambientes y emociones ancestrales en la narrativa de Lovecraft, en las sucesivas páginas se analiza uno de los itinerarios semánticos más notables: la isotopía de lo múltiple.

No hay una declaración explícita del autor sobre la afinidad manifiesta en sus relatos por este elemento temático-estructural; sin embargo, en *El terror en la literatura*, Lovecraft describe varias veces el imaginario de algunas historias sobrenaturales que suscitan el horror cósmico, en las cuales abundan imágenes de elementos múltiples (se han marcado en cursiva):

En Occidente, donde los míticos teutones habían bajado desde sus *bosques boreales negros* y los celtas recordaban *extraños sacrificios* en *bosquecillos druídicos*, [la historia sobrenatural] asumió una terrible intensidad y una convincente seriedad atmosférica que duplicaba la fuerza de sus horrores velados y medio ocultos (Lovecraft, 2010: 14).

Y en la prosa se abren para nosotros las mismas fauces del pozo: *inconcebibles anormalidades (...); motivos demoníacos y presencias durmientes* hasta que son nocivamente despertados durante un claustrofóbico instante a una estridente revelación que reverbera hasta una súbita locura o explota en *memorables y cataclísmicos ecos*. *Un horrible aquelarre de brujas* que se desprenden de sus túnicas desfila fogazmente ante nosotros (Lovecraft, 2010: 75).

La multiplicidad de elementos e imágenes de elementos multiplicados son algunas manifestaciones de la isotopía de lo múltiple inherente a las leyendas y relatos sobrenaturales de la tradición, uno de los indudables referentes de la narrativa de Lovecraft. Además de los bosques y vastos jardines donde se controla la naturaleza indómita, el castillo es uno de los lugares más adecuados para evocar la semántica de lo múltiple: las numerosas galerías y estancias se disponen como un laberinto y las catacumbas conforman otros ocultos e inexplorados. La multiplicidad de espacios de los castillos puede visualizarse únicamente por quienes los habitan; los forasteros solo intuyen una cantidad inaprensible de estancias en penumbra, que origina el temor irracional por lo desconocido y por lo incontrolable. Por ello, el castillo es un escenario indudablemente afín a la trama de la novela gótica y fue uno de los principales aciertos de la obra precursora de estas narraciones, *El castillo de Otranto*, de Horace Walpole (Lovecraft, 2010: 26).

En la narrativa del siglo XIX, los temas y ambientes del medievo se cambiaron por los coetáneos, propios de la modernidad, cuyos cambios paradigmáticos acapararon la atención e imaginación de los artistas. De este modo, las casas antiguas, alejadas de la civilización moderna o preservadas como

islas en un mar de nuevas construcciones, suplieron las funciones de los castillos en la narrativa gótica:

Los que buscan el horror frecuentan lugares apartados y extraños (...). El bosque encantado y la montaña desolada son sus santuarios, y se demoran ante siniestros monolitos de islas deshabitadas. Pero lo que más aprecia el verdadero Epicuro de lo terrible, para quien el fin primordial y la justificación de la existencia es un nuevo estremecimiento de horror, son las antiguas y solitarias casas de campo de la Nueva Inglaterra profunda, porque en ellas se combinan la fuerza, la soledad, la ignorancia y lo grotesco para dar origen a la perfección de lo horrendo (Lovecraft, 2005a: 247).²

Las casas antiguas³ de Nueva Inglaterra, en las que se inspira Lovecraft, son construcciones que conservan el ambiente de los castillos por los parajes solitarios en que se erigen, así como por las numerosas estancias, distribuidas en varias plantas y en los sótanos. Este es el escenario, topográficamente múltiple y afín a la isotopía analizada, de varios relatos de Lovecraft, entre los que se hallan los tres elegidos para explorar el itinerario semántico de la multiplicidad en la narrativa del autor, por ser ejemplos señeros de este aspecto:⁴ «Las ratas de las paredes», «La casa evitada» y «El modelo de Pickman».

La casa de «Las ratas de las paredes» («The Rats in the Walls»),⁵ Exham Priory, es un singular y antiguo edificio abandonado en las proximidades de Anchester, que se caracteriza por la multiplicidad de estilos: «una arquitectura en la que había torres góticas sobre una infraestructura sajona o románica cuyos cimientos a su vez eran de un orden o mezcla de órdenes más antiguos: romanos, o incluso druídicos o galeses, si las leyendas dicen la verdad» (Lovecraft, 2005b: 407).

2 Este es el comienzo de «La lámina de la casa» («The Picture in the House») que se publicó por primera vez en verano de 1921 en *The United Amateur*, vol. XVIII, núm. 6 (Lovecraft, 2005g: 780, n.1).

3 La consabida admiración de H. P. Lovecraft por los cuentos de Edgar Allan Poe, a quien dedica un capítulo completo en *El terror en la literatura*, también se refleja en la ambientación de algunos relatos en casas antiguas, que rememoran a la de los Usher: «La omnipresente malevolencia de la antigua casa —casi tan vívida como la Casa Usher de Poe (...)— impregna el relato como un motivo recurrente en una tragedia operística» (Lovecraft, 2010: 91). Para conocer otras influencias de la narrativa de Poe en la de Lovecraft, puede consultarse Perry (2009) donde se detalla cómo el autor de Providence adaptó los mecanismos de miedo y extrañamiento de la narrativa de Poe, así como los motivos y temas relacionados con la caracterización de la atmósfera, la importancia del arte o la degeneración hereditaria, entre otros.

4 La isotopía de lo múltiple también se desarrolla en «El alquimista», «El templo», «Hechos acontecidos al difunto Arthur Jeremy y a su familia», «Herber West, reanimador», «Él», «La llave de plata» y «El ser en el umbral», entre muchos otros, cuyo análisis pormenorizado podría ser objeto de otros estudios complementarios a este.

5 Relato publicado por primera vez en septiembre de 1923 en *Weird Tales*, vol. 3, núm. 3 (Lovecraft, 2005g: 796, n.1).

Walter de la Poer, el narrador, compra y rehabilita Exham Priory porque allí vivieron sus antepasados, y, al indagar sobre el asentamiento de su familia, descubre parte de la historia del edificio, que se remonta a tiempos inmemoriales:

deduje que Exham Priory se alzaba en el solar de un templo prehistórico, de una construcción druídica o predruídica seguramente contemporánea de Stonehenge. Pocos dudaban que debieron celebrarse en él ritos indescriptibles; y había historias desagradables sobre el traslado de esos ritos al culto de Cibeles que habían introducido los romanos. (...) Anchester había sido el campamento de la tercera legión de Augusto (...). Asimismo, se decía que no acabaron los ritos con el poder romano, y que algunos sajones ampliaron el templo y lo dotaron de un perfil esencial que conservó en adelante (...). Hacia el 1000 d. C. se menciona el lugar en una crónica como un importante priorato de piedra que albergaba una extraña y poderosa orden monástica (...). Los daneses jamás lo tocaron; aunque después de la conquista normanda debió de decaer considerablemente, ya que no hubo impedimento cuando Enrique III dio el lugar a mi antecesor, Gilbert de la Poer, primer barón de Exham, en 1261 (Lovecraft, 2005b: 410, 411).

Lovecraft reelaboró en su narrativa el gusto por los tiempos pasados de la estética romántica, un rasgo en que subyace el carácter constructivo de la Historia y por el cual se asume la existencia de arcanos desconocidos en el discurso historiador. Así, el pasado es una fuente de misterios, uno de los recursos más utilizados para crear intriga en una gran variedad de relatos, tanto en algunas novelas históricas —recuérdese, por ejemplo, que la motivación de la trama de *El nombre de la rosa* se debe al hallazgo de la segunda poética de Aristóteles— como en ciertas narraciones fantásticas, por ejemplo, en «El Zahir», en el que la maldición que recae sobre el narrador se menciona en el Alcorán, o en este relato de Lovecraft, donde el gusto por el pasado se concreta en la ambientación heterogénea, que contribuye indudablemente a la creación de intriga.

La investigación del pasado de los De la Poer justifica indirectamente la mezcla de estilos del edificio; esta se muestra como una especialización del tránsito del tiempo, y funciona como indicio de las regiones inexploradas sobre las que se asienta Exham Priory, pues las culturas que han determinado el eclecticismo arquitectónico también han contribuido a la estratificación y multiplicación de los sótanos del edificio, donde se localiza lo sobrenatural.

Cuando Walter de la Poer comienza a vivir en Exham Priory, contrata a siete criados y acoge a nueve gatos, adversarios naturales de las ratas, que

cumplen dos funciones en el relato: confirman al lector que las ratas⁶ son *reales*, pues reaccionan a sus movimientos —por tanto, se descarta que sean una percepción trastornada del narrador—, y guían a los personajes a los estratos subterráneos del edificio. Es innegable que el número de criados y de gatos contribuye nominalmente a la isotopía de lo múltiple, pero este itinerario se desarrolla fundamentalmente a través de las ratas, con las cuales se establece una isotopía clasemática (generada por la redundancia de términos en la sintaxis del texto), con que se evoca una progresión numérica ascendente de los animales y una presencia sobrenatural cada vez más tangible y peligrosa: al principio, el narrador oye «un rumor furtivo, apagado, como de ratas o ratones escabulléndose» (Lovecraft, 2005b: 416); después, ve «una horrenda agitación en toda la tapicería, haciendo que algunos dibujos peculiares ejecutasen una peculiar danza de la muerte» (Lovecraft, 2005b: 417); finalmente, se evoca la multiplicidad infinita: «estos seres, cuyo número parecía inacabable, estaban llevando a cabo una formidable emigración desde alturas inconcebibles a inconcebibles profundidades» (Lovecraft, 2005b: 417, 418).

El trayecto de lo múltiple fundamentado en la estratificación de sótanos de Exham Priory se desarrolla cuando Walter de la Poer los descubre siguiendo a los gatos. Nigger-Man, el gato negro que suele estar con él, lo lleva al primer sótano. Desde allí, sigue a los demás hasta la puerta cerrada del segundo sótano y decide buscar al capitán Norrrys, amigo de su difunto hijo y quien le ayudó a comprar la propiedad, para que le acompañe a las entrañas de Exham Priory. En el segundo sótano, se desvela la estratificación del tiempo en estancias subterráneas:

No encontramos nada de naturaleza desagradable, aunque no pudimos reprimir un estremecimiento al descubrir que esta cripta había sido construida por manos romanas. Cada arco bajo y cada pilar macizo eran romanos (...). A la luz de nuestras linternas, tratamos Norrrys y yo de descifrar los singulares y casi borrados trazos de ciertos bloques de piedra irregularmente rectangulares tenidos como altares por lo general, pero no sacamos nada en claro (Lovecraft, 2005b: 418, 419).

Al explorar los bloques de piedra, Walter de la Poer y el capitán Norrrys descubren un nuevo pasadizo que les lleva a las profundidades de la tierra. De nuevo, la exploración se posterga hasta congregarse a un grupo de siete ex-

6 Las ratas forman parte del imaginario de Lovecraft, pues aparecen como motivo temático en varios relatos; por ejemplo, en «El modelo de Pickman»: «Pickman reapareció con su arma todavía humeante, maldiciendo a las abultadas ratas que infestaban el antiguo pozo» (Lovecraft, 2005f: 603).

peritos —arqueólogos y científicos—, que desciende con el protagonista y su compañero al siguiente nivel; así, el número incrementado de acompañantes y sus especialidades connotan la dificultad de desentrañar los símbolos y elementos que encuentran en el descenso por los vestigios de civilizaciones cada vez más remotas:

Fue tal el horror que entonces quedó al descubierto que nos habría anonadado de no haber estado preparados. A través de la abertura prácticamente rectangular del suelo enlosado, esparcido sobre un tramo de peldaños de piedra tan prodigiosamente gastados que apenas eran algo más que un plano inclinado en el centro, había una horrible colección de huesos humanos o semihumanos (...). Sobre estos escalones de espantosa suciedad descendía su techo abovedado formando un pasadizo, al parecer tallado a cincel en la roca sólida (...). Fue entonces cuando sir William, al examinar las paredes talladas, hizo la insólita observación de que el pasadizo, según la dirección de las incisiones del cincel, había sido tallado *desde abajo* (Lovecraft 2005b: 423).

La ciudad que los personajes descubren en el ultrasótano de Exham Priory también conforma la isotopía de lo múltiple por la coexistencia de arquitecturas de civilizaciones distintas:

Había edificios y otros restos arquitectónicos... De una sola mirada vi una misteriosa distribución de túmulos, un círculo salvaje de monolitos, unas ruinas romanas de cúpula baja, un edificio sajón enorme y macizo, y una primitiva construcción inglesa de madera; pero todo empequeñecido por el macabro espectáculo que ofrecía el suelo en general. Alrededor de la escalera se extendía una alucinante confusión de huesos humanos, o al menos tan humanos como los de la escalera. Formaban como un mar espumoso, unos separados, otros, total o parcialmente articulados como esqueletos (Lovecraft, 2005b: 424).

La multiplicidad de elementos y de espacios se desarrolla paulatinamente hasta que Walter de la Poer y sus acompañantes llegan a la ciudad del tercer sótano; un *descenso ad inferos* en que los huesos configuran una isotopía clasemática similar a la de las ratas, conformada de manera progresiva y acumulativa: inicialmente, se disponen en un camino de extraños adoquines perladados y concluyen en un mar de huesos, un profuso rastro de la muerte.

El narrador califica el lugar como «la antecámara del infierno» (Lovecraft, 2005b: 425), porque es la antesala de otro del cual describe solo la infinidad de pozos, el final del trayecto que recorren los personajes y donde se desarrolla la súbita y violenta enajenación de Walter de la Poer, el acontecimiento culminante del relato. De este modo, la única mención de los pozos y un ambiente oscuro

favorece la elisión de otras descripciones y la eficaz recreación imaginaria del horror en el lector —un recurso habitual de la narrativa de Lovecraft—:

nos dirigimos hacia las profundidades aparentemente ilimitadas de la tenebrosa caverna adonde no llegaba ningún rayo de luz filtrado de la falla. Jamás sabremos qué mundos estígeos se abrían más allá del pequeño trecho que recorrimos; porque se decidió que tales secretos no harían ningún bien a la humanidad. Pero había a mano suficientes para absorber toda nuestra atención; porque no nos habíamos adentrado mucho, cuando las linternas nos revelaron la infinidad de pozos en los que las ratas se habían saciado (Lovecraft, 2005b: 426).

Otros elementos que contribuyen a generar el itinerario semántico de lo múltiple son los que conforman el imaginario colectivo de los habitantes de Anchester, la localidad vecina de Exham Priory. La propiedad es un símbolo deleznable para ellos, pues es el escenario de varias supersticiones campesinas; en algunas, la isotopía de la multiplicidad se concreta en la creencia de que hay criaturas sobrenaturales: «consideraban Exham Priory nada menos que como una guarida de demonios y hombres-lobo» (Lovecraft, 2005b: 410); en otras, los miembros de la familia De la Poer se asesinaron entre ellos por rituales ancestrales. El narrador cuenta que las supersticiones de los habitantes de Anchester han sido el lecho de «mitos y baladas» sobre Exham Priory (Lovecraft, 2005b: 412); y una de las narraciones en que se manifiesta la imaginaria popular, la epopeya de las ratas, prepara la vivencia posterior de Walter de la Poer:

Y, lo más impresionante de todo, estaba la dramática epopeya de las ratas: el ejército de bichos obscenos que irrumpió en el castillo tres meses después de la tragedia que lo condenó al abandono; el flaco, inmundo y voraz ejército que lo arrasó todo a su paso, devorando gallinas, gatos, perros, cerdos y ovejas, además de dos desventurados seres humanos, hasta que se aplacó su furia. En torno a ese inolvidable ejército de roedores gira un ciclo entero de leyendas aparte; porque se dispersó por todos los hogares del pueblo, llevando consigo la maldición y el horror (Lovecraft, 2005b: 412, 413).

Este pasaje se desarrolla antes de que el protagonista viva en Exham Priory, de modo que introduce temáticamente a las ratas, que le llevarán a descubrir el segundo y tercer sótano del edificio.

Además de los elementos multiplicados, tanto de los denotados nominalmente —las historias en forma de baladas, mitos y epopeyas, los espacios subterráneos, las distintas épocas...—, como de los connotados sintácticamente mediante repeticiones en que se incrementa el número de lo mencionado

—las ratas y los huesos del último sótano—, también contribuyen a la consolidación de esta isotopía los elementos duplicados o relacionados implícitamente con la isotopía de la duplicidad, la forma más simple de lo múltiple.

En algunas narraciones, el elemento duplicado mantiene una relación de semejanza⁷ con el «original», de modo que el conflicto se fundamenta en las diferencias entre ellos, y la creación de intriga, en la explicación de la duplicación, en el efecto de enigma o misterio.⁸ En «Las ratas en las paredes», este recurso se desarrolla fundamentalmente con el apellido del protagonista: sus antepasados lo cambian a «Delapore» cuando huyen de Exham Priory: «Dominado sin duda por un horror superior al de la conciencia o la ley, y manifestando tan solo un deseo frenético de borrar el antiguo edificio de su vista y su memoria, Walter de la Poer, undécimo barón de Exham, huyó a Virginia, donde fundó la familia que un siglo después fue conocida como Delapore» (Lovecraft, 2005b: 407). Así se «duplica» y deforma el apellido para desvincular la historia de la casa de la familia, una acción que el protagonista contrarresta cuando reestablece el vínculo Exham Priory-De la Poer en 1923, al comprar el edificio y reivindicar el apellido original de su familia: «Residiría aquí de manera permanente, y probaría que un De la Poer (porque había vuelto a adoptar la grafía original del apellido) no tenía por qué ser un malvado» (Lovecraft, 2005b: 413). Con el restablecimiento de los vínculos de la casa y la familia se connota la repetición de los acontecimientos contados en mitos, baladas y epopeyas sobre Exham Priory y los De la Poer, la inminente restauración de los horrores del pasado.

El itinerario semántico de lo doble también se configura con el sueño del protagonista, una realidad distinta a la «verdadera», donde se enfatiza la pesadillesca multiplicidad de las ratas:

Me retiré temprano, dado que me caía de sueño, pero me atormentaron las más horribles pesadillas: miraba desde una altura inmensa una gruta sombría, con inmundicia hasta las rodillas, donde un porquero demoníaco de barba blanca guiaba con su bastón una manada de animales fungosos y flácidos cuyo aspecto me llenaba de indecible aversión. Luego, mientras el porquero descansaba descuidado de su tarea, una nube de ratas caía del abismo pestilente y devoraba al hombre y a los animales por igual (Lovecraft, 2005b: 417).

7 Para profundizar en los tipos de relaciones que se establecen en los procesos de copia, duplicación y falsificación, véase el capítulo «De las falsificaciones», en *Los límites de la interpretación*, pp. 224-264.

8 David Lodge explica en el capítulo «El misterio» de *El arte de la novela* dos tipos de efectos que participan de la creación de intriga en las narraciones: «Para lectores poco familiarizados con la novela [*A pair of blue eyes*] convertí así un efecto de suspense (“¿qué ocurrirá?”) en un efecto de enigma o misterio (“¿cómo lo hizo?”). Estas dos preguntas son los principales resortes del interés narrativo, tan antiguos como el mismo arte de contar historias» (Lodge, 2017: 62).

La realidad onírica funciona como un motivo ligado,⁹ pues participa de la historia al prefigurar la isotopía de la duplicidad central del relato, fundamentada en la coexistencia de dos realidades ontológicamente distintas: la natural y la sobrenatural. Este trayecto semántico comienza a generarse con la percepción del protagonista, diferente a la de los criados de Exham Priory, quienes no oyen el tránsito de las ratas entre los muros del edificio. El indicio sensorial de que existe otra realidad distinta a la conocida es cada vez más perceptible para el protagonista y el hecho indiciado se muestra tras el descenso a la ciudad oculta en las entrañas del edificio, cuando Walter de la Poer habla una lengua desconocida y manifiesta una personalidad violenta, muy distinta a la suya:

¿Quién dice que soy un De la Poer? ¡Él está vivo, en cambio mi hijo ha muerto!
 ¿Ha de tener un Norrys las tierras de un De la Poer?... Es vudú, os lo aseguro...
 esa serpiente manchada... ¡Maldito seas, Thornton, yo te enseñaré a desmayarte
 ante lo que hace mi familia!... ¡Sangra, bellaco! Yo te enseñaré a jadear... ¿con
 que me quieres dar trabajo?... *Magna Mater! Magna Mater!... Atys... Dia ad
 aghaidh's ad aodann... agus bas dunach ort! Dhona's dholas ort, agus, agus leat-sa!...
 Ungl... ungl... rrrlh... chchch...*

Eso es lo que dicen que farfullaba yo cuando me encontraron en medio de la oscuridad tres horas más tarde; me descubrieron agachado sobre el cuerpo medio devorado del capitán Norrys (Lovecraft, 2005b: 427).

Así, la confluencia de los dos mundos en los confines ocultos de la ciudad subterránea se refleja en las dos lenguas del protagonista, la natural y la sobrenatural, inducida por Nyarlathotep, dios del caos, y en el desdoblamiento de la personalidad de Walter de la Poer. Ambos hechos se interpretan como síntomas de locura —«me han encerrado en esta habitación enrejada de Hanwell,¹⁰ y murmuran con temor sobre mi herencia y mis experiencias» (Lovecraft, 2005b: 428)—, pues ambos se explican con la lógica de nuestra realidad y ello impide que se indaguen otras causas que desvelan una realidad afortunadamente desconocida por el hombre.

Algunas de las formas de la isotopía de lo múltiple analizadas en «Las ratas de las paredes» se reiteran en «La casa evitada» («The Shunned Hou-

9 Los motivos desempeñan diferentes funciones en el relato; son unidades heterogéneas, que se diferencian por su necesidad en la historia y en el relato. Según este criterio, Tomachevski distingue dos tipos (1982: 186-188): los motivos libres, aquellos que se pueden eliminar de la historia sin que afecten a la relación causal de los hechos narrados, y los motivos ligados, aquellos que no se pueden eliminar de la historia, ya que cambiaría la relación lógico-causal de los hechos.

10 «Manicomio de Inglaterra del que Lovecraft seguramente tuvo noticias por el mencionado relato de Dunsany "The Coronation of Mr. Thomas Shap"» (Lovecraft, 2005g: 798, n.15).

se»):¹¹ la alusión a varias generaciones que habitan la casa (connotando el transcurso del tiempo) y la duplicidad de la realidad, insinuada en las representaciones oníricas del tío del protagonista, en las lenguas utilizadas y en la identidad del tío, víctima del influjo de lo sobrenatural.

La casa se presenta mencionando las veces que Edgar Allan Poe pasó delante de ella sin conocer la realidad que se ocultaba allí, peor que las de sus fantasías narrativas; un recurso con que el autor renuncia a la efectividad expresiva de mostrar el horror superlativo con indicios y descripciones de la casa para hacer un tributo intertextual a su maestro, aludiendo explícita y directamente al horror que suscita:

Pues bien, la ironía consiste en lo siguiente: en este paseo, que repitió tantas veces, el maestro más grande del mundo de lo terrible y lo insólito tenía que pasar obligadamente por delante de determinada casa del lado este de la calle; un edificio anticuado y sucio levantado en la ladera empinada de un cerro lateral, con un patio grande y descuidado que databa de un tiempo en que la zona era prácticamente campo. Nunca escribió ni habló de ella, ni hay constancia de que se fijara en ella siquiera. Sin embargo, para las dos personas que poseían información, esa casa iguala o supera en horror a la más desquiciada fantasía del genio que tantas veces pasó ajeno por delante, y se alza malévola como un símbolo de todo lo indeciblemente espantoso (Lovecraft, 2005d: 451).

La trama de este relato tiene un esquema similar a la del anterior: a) el protagonista investiga el pasado de la casa, un recurso que conforma la isotopía de lo múltiple en la categoría narrativa del tiempo, una estratificación temporal, al mencionar varios momentos entre el comienzo de la historia de la casa, en 1763 —«en medio de un laberinto de fechas» (Lovecraft, 2005d: 457)—, y 1861, cuando Carrington Harris, último heredero, decide alquilarla; b) se desvelan indicios de lo sobrenatural durante la investigación: las misteriosas muertes de los que habitaron la casa y que las víctimas hablaban en francés antes de morir: «Lo realmente inexplicable era la manera en que las víctimas —gente ignorante, porque ahora nadie más era capaz de alquilar la casa maloliente; y todo el mundo evitaba pasar junto a ella—, murmuraban maldiciones en francés, lengua que no era posible que hubiesen estudiado en absoluto» (Lovecraft, 2005d: 463); c) el protagonista y narrador del relato, cuyo nombre desconocemos, descubre lo sobrenatural (y experimenta paulatinamente sus efectos por el influjo que ejerce en el tío).

11 Este relato se publicó por vez primera en 1928, en forma de folleto —solo se imprimieron trescientas copias— (Lovecraft, 2005g: 802, n.1).

La isotopía de la duplicidad también se conforma con el sueño del tío, que denota y anticipa la existencia de otro mundo configurado con múltiples formas de lo irracional:

Se había desplazado flotando, dijo [mi tío], de una serie de escenarios de lo más corriente a otro cuya extrañeza no tenía relación con nada de cuanto había leído. Era de este mundo, y sin embargo no lo era: se trataba de una sombría confusión geométrica en la que veía elementos de objetos familiares en insólitas y turbadoras combinaciones. Había una sugerencia de imágenes desquiciadas, superpuestas unas a otras; disposición en la que los elementos esenciales del tiempo y el espacio parecían hallarse disueltos y mezclados de forma totalmente ilógica. En este vórtice caleidoscópico de imágenes fantasmáticas había instantáneas ocasionales, si es posible utilizar ese término, singularmente claras, pero de inexplicable heterogeneidad.

En determinado momento creyó que estaba tendido en un hoyo excavado de cualquier manera, con multitud de rostros airados (Lovecraft, 2005d: 473).

Conviene recordar la relevancia de los sueños en el psicoanálisis, la filosofía y el arte como una nueva forma de explorar la realidad y de alumbrar estados y conceptos ocultos en el discurso racional del ser humano, particularmente en la época en que Lovecraft escribió el relato; un hecho que denota la modernidad del tratamiento de los temas sobrenaturales en la narrativa del autor¹² y que permite una tosca recreación de la recepción de los lectores coetáneos a este, para quienes el horror cósmico era probablemente una vivencia actual por la actualidad temática del sueño como un aspecto más de la realidad. Así, lo onírico como puente entre realidades ontológicamente distintas, que incita a reconfigurar el concepto de la realidad, fue quizá uno de los recursos más efectivos de Lovecraft para suscitar el horror cósmico en los lectores de su época. Esta noción se desarrolla plenamente en «La casa evitada», cuando el tío recibe el influjo de la criatura sobrenatural al dormir y el protagonista descubre en él a muchos hombres (los que han muerto por *ello* y a quienes ha asimilado):

Entonces mi tío se agitó en sueños, lo que hizo que me fijase en él (...). Su expresión habitual era de una amable y educada placidez, mientras que ahora parecía que en su interior luchaban emociones diversas. Creo que, de todo, esta *dispari-*

12 Modesto Gómez Alonso incide en que la principal contribución de Lovecraft a la estética del horror es la modernización de su tratamiento: «su propuesta (teórica y práctica) responde coherentemente a la pregunta por la posibilidad de la *imaginación* en el contexto intelectual del siglo XX, invirtiendo el ideal filosófico de una reconciliación del individuo con el universo a partir del conocimiento, y, así, expresando el desarraigo ontológico y la auto-consciencia de *anomalía cósmica* del hombre contemporáneo» (Gómez, 2012: 143).

dad fue lo que principalmente me alarmó: jadeando y revolviéndose con creciente desasosiego, y los ojos ahora abiertos, no parecía uno, sino muchos hombres, y que sufría una extraña especie de enajenamiento (Lovecraft, 2005d: 472).

Una de las variaciones del trayecto semántico de lo múltiple respecto a las formas en que se concreta en el relato anterior son los espacios, pues los efectos de lo sobrenatural no se manifiestan verticalmente, no en sótanos sucesivos, como en «Las ratas de las paredes», sino de forma horizontal: los síntomas son leves en el terreno que circunda la casa —«Durante mi niñez, la casa evitada estuvo vacía, con frutales improductivos, enmarañados, viejos y terribles, una yerba alta sorprendentemente pálida, una maleza deforme en el patio en la terraza de la parte de arriba, donde jamás se detenían los pájaros» (Lovecraft, 2005d: 453, 454)—¹³ y se acentúan en el sótano, el epicentro de lo sobrenatural, sobre el cual crece una extraña colonia fungosa:

Esos hongos, grotescamente parecidos a la vegetación del patio de fuera, adquirirían formas realmente horribles; eran repugnantes parodias de hongos y saprofitas cuyo aspecto jamás habíamos visto en ninguna parte. Se pudrían deprisa,¹⁴ y en determinada fase se volvían ligeramente fosforescentes (Lovecraft, 2005d: 454).

La isotopía de lo múltiple se refuerza al relacionar la apariencia de los hongos, naturalmente plurales, con una figura humana doblada y otras formas propias del imaginario polimorfo de lo pesadillesco:

Había también algo más sutil que nos parecía notar a menudo (...). Me refiero a una especie de figura brumosa y blancuzca en el suelo sucio, una acumulación vaga e inestable de moho o salitre que a veces nos parecía poder discernir en medio de las excrecencias fungosas diseminadas alrededor de la enorme cocina baja del sótano. A veces nos daba la impresión de que esa mancha guardaba una singular semejanza con una figura humana doblada (...). Más tarde supe que ciertas historias antiguas del pueblo contenían una idea parecida... una idea que aludía asimismo a formas macabras o lobunas que adoptaba el humo

13 El carácter sintomático de este paisaje se confirma al final del relato, cuando el protagonista disuelve a la criatura enterrada en la casa y cambia el aspecto del terreno que la rodea: «A la primavera siguiente no volvió a salir más yerba pálida ni vegetación extraña en el huerto de las terrazas de la casa evitada (...). Los árboles viejos e improductivos del patio han empezado a dar pequeñas y dulces manzanas, y el año pasado los pájaros anidaron en sus ramas retorcidas» (Lovecraft, 2005d: 480).

14 El imaginario de lo fungoso se relaciona con el de la descomposición, que desarrolla Edgar Allan Poe en su narrativa (un modelo inequívoco en la de Lovecraft): «Verdaderamente se puede decir que Poe inventó el relato corto en su forma actual. Su elevación de la enfermedad, la perversidad y la descomposición al nivel de temas artísticamente expresables fue del mismo modo infinitamente trascendental» (Lovecraft, 2010: 73).

de la gran chimenea, y a extraños contornos que asumían algunas raíces de árboles que penetraban en el sótano por entre las piedras sueltas de los cimientos (Lovecraft, 2005d: 455).

El itinerario semántico de las identidades que asimila la criatura sobrenatural, las de quienes recibieron su influjo, se afianza cuando el tío muere y la mancha adopta su forma y la de las otras víctimas: «Envuelta en aquella mezcla borrosa de azul y amarillo, la persona de mi tío había comenzado a licuarse de una manera nauseabunda que escapa a toda descripción, y en la que su rostro desvaneciente iba experimentando cambios de identidad que solo la locura puede concebir. Era a la vez un demonio y una multitud, un pudridero y una cabalgata» (Lovecraft, 2005d: 476). En este pasaje se confirma retrospectivamente la naturaleza mediadora de los sueños entre el mundo natural y el sobrenatural; así se explica indirectamente que algunas víctimas hablaran francés poco antes de morir, pues era la lengua de la primera y estaban a punto de formar parte de la estremecedora unidad múltiple.¹⁵

Queda analizar el peculiar tratamiento de la isotopía de la multiplicidad que se desarrolla en «El modelo de Pickman» («Pickman's Model»),¹⁶ un relato donde la casa contribuye asimismo a configurar el trayecto semántico de lo doble.

El narrador, cuyo nombre desconocemos, cuenta la historia de Pickman, un excéntrico pintor que ha desaparecido. La extravagante personalidad de Pickman y los perturbadores cuadros que pinta se introducen con una somera descripción del rechazo que suscita su obra en el Art Club y el Museo de Bellas Artes de Londres (Lovecraft, 2005f: 592); el progresivo aislamiento social del artista determina que el narrador lo visite habitualmente y se genere cierta complicidad entre ellos. De este modo, Pickman le habla de una casa antigua¹⁷ que ha comprado en North End, donde tiene un segundo estudio: «tengo otro estudio allí, donde puedo captar el espíritu nocturno de antiguos

15 En «La casa evitada», Lovecraft recurre una vez más a la elisión de la descripción de la criatura para acuciar el horror en el lector, pues solo muestra las formas que emanan de ella y una parte del cuerpo enterrado, similar a un codo: «Rasqué más y me aparté del ser inmundado y salté fuera del hoyo; destapé frenéticamente las pesadas garrafas y las decanté hacia el hoyo, vertiendo su corrosivo contenido en aquel pudridero, sobre la inconcebible anomalía cuyo *codo* titánico había visto» (Lovecraft, 2005d: 479).

16 Este relato se publicó inicialmente en octubre de 1927 en *Weird Tales*, vol. 10, núm. 4 (Lovecraft, 2005g: 818, n.1).

17 En el relato se denota el omnipresente mal de las casas antiguas que Lovecraft admiraba cuando Pickman dice: «de cada diez casas construidas antes de 1700 que se han conservado intactas, apostaría que en ocho podría mostrarte algo raro en el sótano. Apenas hay un mes en que no leamos que unos obreros han descubierto, al desplomarse este o aquel edificio, bóvedas y pozos tapiados con ladrillos que no conducen a ninguna parte» (Lovecraft, 2005f: 593).

horrores y pintar cosas en las que ni siquiera se me habría ocurrido pensar en Newbury Street» (Lovecraft, 2005f: 594).

Así, la casa de North End se caracteriza como un espacio de transición a lo sobrenatural; en ella se desarrolla plenamente la isotopía de lo múltiple con diferentes imágenes: los diversos caminos subterráneos que conectan las casas de la zona —«hubo un tiempo en que en North End había una serie de túneles a través de los cuales las casas de ciertas personas se comunicaban entre sí» (Lovecraft, 2005f: 593)—, las estancias de la casa de Pickman y los cuadros que revisten sus paredes, con los cuales se genera un recorrido que concluye, una vez más, en el sótano.

En el cuarto de estar hay cuadros cuyos fondos se relacionan con el imaginario de lo siniestro: «Los fondos eran en su mayoría antiguos camposantos, misteriosos bosques, arrecifes marinos, túneles de ladrillo, habitaciones con antiguos revestimientos de madera o simples sótanos de mampostería» (Lovecraft, 2005f: 596). En las habitaciones contiguas, se encuentran los «estudios modernos» de Pickman (Lovecraft, 2005f: 598), con cuadros de multitudes y temas urbanos: *Accidente en el metro*, «en el que un tropel de repugnantes criaturas subían gateando de alguna ignota catacumba a través de una grieta abierta en el suelo de la estación de metro de Boylston Street y atacaban a una multitud de gente que esperaba en el andén» (Lovecraft, 2005f: 598); uno de título desconocido, donde se representa «un corte transversal de Beacon Hill, con hormigueantes ejércitos de aquellos mefíticos monstruos abriéndose paso por escondrijos que acribillaban el suelo» (Lovecraft, 2005f: 599); o el titulado *Holmes, Lowell y Longfellow yacen enterrados en Mont Auburn*, «en un desconocido sótano, donde innumerables bestias se apiñaban alrededor de una que sostenía entre las manos una conocida guía de Boston, que obviamente leía en voz alta» (Lovecraft, 2005f: 599). La última estancia que recorren es el sótano, donde Pickman tiene su verdadero estudio. Allí hay una gran cámara fotográfica —«Opinaba que una fotografía era tan buena para apoyar su trabajo como cualquier escenario o modelo reales, y confesó que las empleaba habitualmente» (Lovecraft, 2005f: 601)— y el cuadro más sobrecogedor:

El cuadro representaba una colosal e indescriptible monstruosidad de fulminantes ojos rojos, que sostenía en sus huesudas garras algo que debió haber sido un hombre (...). Nunca en toda mi vida había visto plasmado en un lienzo el aliento vital de forma tan real. El monstruo tenía tal presencia —fulminaba con la mirada y roía alternativamente— que comprendí que solo una suspensión de las leyes de la naturaleza podía llevar a un hombre a pintar una cosa como aquella sin un modelo... (Lovecraft, 2005f: 601, 602).

Sobre el cuadro hay una fotografía que el narrador se lleva cuando siente una presencia sobrenatural y huye, el último momento en que ve a Pickman. La imagen fotografiada se desvela al final del relato para generar un desenlace sorpresivo, cuyo efecto disminuye —quizá porque el autor desconfía de la pericia del lector— al reincidir innecesariamente en el carácter real de la criatura del cuadro, la información oculta hasta este momento:

Bueno... después de todo, aquel papel no era la fotografía de ningún fondo. Lo que mostraba era simplemente el ser monstruoso que estaba pintando en aquel atroz lienzo. Era el modelo que estaba utilizando... y el fondo no era sino la pared del estudio del sótano pintada con todo detalle. Por el amor de Dios, Eliot, aquella fotografía *estaba tomada del natural* (Lovecraft, 2005f: 604, la cursiva es del autor).

De este modo, se afianza la isotopía de la duplicidad con el concepto del arte como mimesis de la realidad: la fotografía es la primera mimesis y las pinturas se desvelan como producto de un proceso doble, pues mimetizan la mimesis fotográfica. En las dos formas artísticas, se presupone que la realidad representada existe y el carácter especular del arte afianza la veracidad de lo sobrenatural.

Las funciones textuales de las formas en que se concretan la isotopía de lo múltiple y su variante de la duplicidad en los tres relatos analizados revelan la relevancia de los itinerarios semánticos en la representación de lo insólito y en la configuración intensional del horror cósmico en la narrativa de Lovecraft. La multiplicidad se desarrolla en isotopías clasemáticas (por redundancia sintáctica, como ocurre con las ratas y los huesos en «Las ratas de las paredes», los hongos en «La casa evitada» o los cuadros en «El modelo de Pickman») y en isotopías semiológicas, tanto sintagmáticas (entre categorías del mismo campo sémico —los elementos arquitectónicos de períodos artísticos distintos, en «Las ratas en las paredes»—) como paradigmáticas (entre categorías de distintos campos sémicos —por ejemplo, la multiplicidad de identidades que asume la apariencia fungosa y la duplicidad de lenguas en «La casa evitada», que se vinculan en la *hiperisotopía* de lo múltiple sobrenatural—).

Los elementos de las isotopías que funcionan como motivos libres del texto, reforzando el itinerario semántico de lo sobrenatural (los túneles subterráneos de las casas de North End, en «El modelo de Pickman»), se subordinan en la configuración textual del horror cósmico a aquellos que funcionan como motivos ligados, elementos fundamentales para generar este efecto (por ejemplo, las formas de representación artística —pictórica y fotográfica— en «El modelo de Pickman» o la colonia fungosa en «La casa evitada»).

Asimismo, la reiteración de imágenes y elementos similares en las isotopías de lo múltiple de los tres relatos sugiere que estos configuran el imaginario de la narrativa de Lovecraft. Entre ellas, destaca la casa como espacio múltiple, pese a su carácter unitario, un concepto afín al de Gaston Bachelard en *La poética del espacio*: «La casa nos brindará a un tiempo imágenes dispersas y un cuerpo de imágenes» (Bachelard, 2010: 33), también tratado por James Kneale al mencionar los relatos desarrollados en espacios familiares, que denomina «The thing on the doorstep», siguiendo la propuesta de S. T. Joshi y tomando el título del relato homónimo de Lovecraft (Kneale, 2006: 112). Así, tanto en «Las ratas de las paredes» como en «La casa evitada» y «El modelo de Pickman» lo sobrenatural se manifiesta en diferentes espacios de las casas antiguas y se sitúa en los ultrasótanos, espacios subterráneos más profundos que la última estancia de la casa, donde moran las criaturas que suscitan el horror innombrable.

Otras imágenes y elementos recurrentes de la isotopía de lo múltiple son la superposición de tiempos (en las formas arquitectónicas de Exham Priory, en «Las ratas de las paredes», o en las imágenes de los hombres de diferentes épocas que emanan de la criatura enterrada, en «La casa evitada»), el cambio o alteración de la identidad, la locura como efecto del contacto con otra realidad, y, sobre todo, los sueños como *lugar* intermedio entre el mundo natural y el sobrenatural. En *El terror en la literatura*, Lovecraft dice que «el fenómeno del sueño ayudó a construir la noción de un mundo irreal o espiritual» (Lovecraft, 2010: 5) y en sus narraciones asume la existencia de un mundo irreal que puede atisbarse en los sueños. Con ellos se prefigura la realidad oculta de los mundos posibles del mito moderno y el carácter diádico de estos mundos,¹⁸ un tema inabarcable en este estudio y que sin duda interesa analizar para conocer otras formas en que se concreta la isotopía de lo múltiple en la narrativa de Lovecraft.

Algo similar ocurre con las ciudades ciclópeas de gigantescos sillares, geometrías superlativas e inconcebibles —que implican la repetición de formas—,¹⁹ con muros llenos de jeroglíficos, habitadas por criaturas tentaculares, como la divinidad del bajorrelieve de «La llamada de Cthulhu» —«The Call of Cthulhu»—²⁰ (Lovecraft, 2005e: 438), o multiformes, como lo innominable (Lovecraft, 2005c: 438).²¹

18 Lubomir Doležel analiza los mundos diádicos del mito moderno, donde se enmarcan las ficciones de Lovecraft, en el «capítulo VIII» de *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles* (pp. 262-278).

19 Para profundizar en los conceptos matemáticos y geométricos de la narrativa de Lovecraft, véase Ingwersen (2014: 45-55), donde analiza la matemática no-euclídeana, geometrías y arabescos en tres relatos: «The Call of Cthulhu», «Through the Gates of the Silver Key» y «The Dreams in the Witch House».

20 Este cuento se publicó en febrero de 1928 en *Weird Tales*, vol. 11, núm. 2 (Lovecraft, 2005g: 815, n.1).

21 «Lo Innombrable» («The Unnamable») se publicó por primera vez en julio de 1925 en *Weird Tales*, vol. 6, núm. 1 (Lovecraft, 2005g: 798, n.1).

Las estancias de las casas, los ultrasótanos, la pluralidad de identidades, de lenguas y la naturaleza doble de la realidad son ejemplos de que el horror innombrable de los relatos de Lovecraft se concreta en las formas pesadillescas de lo múltiple. Los autores del Círculo de Lovecraft intuyeron este rasgo y lo reelaboraron en relatos como los de *Los mitos de Cthulhu*, donde el sueño es también un motivo narrativo —y continúa siendo un tema relativamente actual para los lectores coetáneos de los autores— y donde se recrean los ambientes de las casas coloniales de Nueva Inglaterra, espacios que posibilitan la convergencia coherente de algunos motivos clásicos y modernos de la literatura fantástica de aquella época.

Parece que el carácter actual de los elementos en que se concreta la isotopía de lo múltiple en los relatos de Lovecraft y de su círculo fue una de las claves para suscitar el horror cósmico en los lectores de entonces. Por ello, cabe cuestionarse si los autores actuales que se inspiran directamente en el imaginario de Lovecraft, como Rampsey Campbell y Thomas Ligotti, han logrado adaptar los temas y formas en que se concretan la isotopía de lo múltiple y el horror cósmico al concepto de realidad actual, o si han renunciado al efecto esencial de la narrativa lovecraftiana para homenajear al maestro con simulacros de su obra, convirtiendo lo múltiple y el horror en rasgos meramente estéticos, tal como hizo el propio Lovecraft con Poe al comienzo de «La casa evitada».

BIBLIOGRAFÍA

- BACHELARD, Gaston (2005): *La poética del espacio* (trad. de Ernestina de Champourcin), Fondo de Cultura Económica (Breviarios), México.
- CAMPRA, Rosalba (2008): *Territorios de la ficción. Lo fantástico*, Renacimiento, Sevilla.
- DOLEŽEL, Lubomír (1999): *Heterocósmica: ficción y mundos posibles* (trad. de Félix Rodríguez), Arco/Libros, Madrid.
- ECO, Umberto (2013): *Los límites de la interpretación* (trad. de Helena Lozano Miralles), Random House Mondadori, Barcelona.
- (1981): *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo* (trad. de Ricardo Pochtar), Lumen (Palabra en el Tiempo, 142), Barcelona.
- ESTÉBANEZ CALDERÓN, Demetrio (2004): *Breve diccionario de términos literarios*, Alianza Editorial, Madrid.
- GÓMEZ ALONSO, Modesto M. (2012): «H. P. Lovecraft: creencia estética y asentimiento intelectual», *Taula, quaderns de pensament*, núm. 44, pp. 141-152.
- GREIMAS, Algirdas Julien (1977): «III. Temática», en *En torno al sentido. Ensayos semióticos* (trad. de Marcial Suárez), Akal Universitaria, Madrid, pp. 179-269.

- INGWERSEN, Mortiz (2014): «Monstrous Geometries in the Fiction of H. P. Lovecraft», en Craig Douglas y Rosalea Monacella (eds.), *Places and Spaces of Monstrosity*, Interdisciplinary Press, Oxford, pp. 45-55.
- KNEALE, James (2006): «From beyond: H. P. Lovecraft and the place of horror», *Cultural Geographies*, núm. 13 (1), pp. 106-126. <<https://doi.org/10.1191/1474474005eu-3530a>>
- LODGE, David (2017): «El misterio», en *El arte de la novela* (trad. de Laura Freixas), Austral (Contemporánea/Humanidades), Barcelona, pp. 61-66.
- LOVECRAFT, Howard Philips (2010): *El terror en la literatura* (trad. de Gabriela Ellena Castellotti), Planeta, Barcelona.
- (2005a): «La lámina de la casa», en Juan Antonio Molina Foix (ed.), *Narrativa completa* (trads. de Francisco Torres Oliver, José María Nebreda y Juan Antonio María Foix), Vol. I, Valdemar (colección Gótica, núm. 62), Madrid, pp. 247-255.
- (2005b): «Las ratas en las paredes», en Juan Antonio Molina Foix (ed.), *Narrativa completa* (trads. de Francisco Torres Oliver, José María Nebreda y Juan Antonio María Foix), Vol. I, Valdemar (colección Gótica, núm. 62), Madrid, pp. 407-428.
- (2005c): «Lo innominable», en Juan Antonio Molina Foix (ed.), *Narrativa completa* (trads. de Francisco Torres Oliver, José María Nebreda y Juan Antonio María Foix), Vol. I, Valdemar (colección Gótica, núm. 62), Madrid, pp. 429-438.
- (2005d): «La casa evitada», en Juan Antonio Molina Foix (ed.), *Narrativa completa* (trads. de Francisco Torres Oliver, José María Nebreda y Juan Antonio María Foix), Vol. I, Valdemar (colección Gótica, núm. 62), Madrid, pp. 451-480.
- (2005e): «La llamada de Cthulhu», en Juan Antonio Molina Foix (ed.), *Narrativa completa* (trads. de Francisco Torres Oliver, José María Nebreda y Juan Antonio María Foix), Vol. I, Valdemar (colección Gótica, núm. 62), Madrid, pp. 553-587.
- (2005f): «El modelo de Pickman», en Juan Antonio Molina Foix (ed.), *Narrativa completa* (trads. de Francisco Torres Oliver, José María Nebreda y Juan Antonio María Foix), Vol. I, Valdemar (colección Gótica, núm. 62), Madrid, pp. 589-604.
- (2005g): «Notas», en Juan Antonio Molina Foix (ed.), *Narrativa completa* (trads. de Francisco Torres Oliver, José María Nebreda y Juan Antonio María Foix), Vol. I, Valdemar (colección Gótica, núm. 62), Madrid, pp. 757-827.
- PERRY, Dennis R. y Carl H. Sedelholm (2009): «Cosmic “Usher”: Lovecraft Adapts his “God of Fiction”», en Poe, *“The House of Usher,” and the American Gothic*, Palgrave MacMillan, New York, pp. 63-81. <https://doi.org/10.1057/9780230620827_4>
- RASTIER, François (1976): «Sistemática de las isotopías», en Argildas Julien Greimas (dir.), *Ensayos de semiótica poética* (trad. de Carmen de Fez y Asunción Rallo), Editorial Planeta, Barcelona, pp. 107-140.
- ROAS, David (2011): «El miedo y lo fantástico», en *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid, pp. 84-94.
- TOMACHEVSKI, Boris (1982): «III Temática», en *Teoría de la literatura* (trad. de Marcial Suárez), Akal Universitaria (Serie Letras), Madrid, pp. 179-269.