

EL INTERIORISMO DEL AFUERA EN H.P. LOVECRAFT

OUTSIDE INTERIORISM IN H.P. LOVECRAFT

Loreto Casanueva Reyes
Universidad Finis Terrae
lcasanuevar@uft.edu

Resumen: En los espacios edificados por H. P. Lovecraft, las palabras suelen desbordarse o bien resultar insuficientes para aprehender los objetos extraños ofrecidos en la acción. En determinados relatos, es posible identificar su cuidada atención por el lenguaje especializado asociado a las bellas artes, las artes decorativas y la arquitectura. Su precisión y abundancia, como propongo en este artículo, es un intento por remontar la brecha existente entre los artefactos y su percepción devvenida en descripción por parte de narradores y personajes. El cultivo de estos saberes artísticos, que se expresa también en su corpus ensayístico y epistolar, permite considerar a Lovecraft como un versado decorador de interiores o, en palabras de Janell Watson, un “writer-as-artist”.

Palabras clave: H. P. Lovecraft, Decoración de interiores, Objetos, Espacio, Artista.

Abstract: In the spaces built by H. P. Lovecraft, words often overflow or are insufficient to apprehend the strange objects offered in the action. In some of his stories, it is possible to identify his careful attention to the specialized language associated with the fine arts, decorative arts and architecture. Their precision and abundance, as I propose in this article, is an attempt to bridge the gap between the artifacts and their perception turned into description by narrators and characters. The cultivation of this artistic knowledge, which is also expressed in his corpus of essays and epistolary works, allows us to consider Lovecraft as a versed interior decorator or, in the words of Janell Watson, a “writer-as-artist”.

Keywords: H. P. Lovecraft, Interior Design, Objects, Space, Artist.

“My life lies not among people but among scenes.
My local affections are not personal, but topographical and
architectural”
(Carta de Lovecraft a Lillian Clark, 29 de marzo de 1926).

“Si no hubiese sido un hombre de letras,
la profesión que hubiese escogido habría sido la de diseñador
de interiores”
(Edmond de Goncourt, *La casa de un artista*, 1881).

Como han notado diversos especialistas de la obra narrativa de H.P. Lovecraft, en varios de sus relatos se presentan espacios y objetos que resultan tan extraños para el contexto de la acción que los narradores y/o los personajes se ven impulsados a elaborar descripciones que, con dificultad, intentan asirlos. El efecto de su extrañeza recae también en nosotros como lectores. Como afirma Graham Harman en *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*, “no other writer is so perplexed by the gap between objects and the power of language to describe them, or between objects and the qualities they possess” (2012, p. 3). Entre tales cosas no solo figuran estatuillas, espejos, dispositivos tecnológicos y otros *artificialia*, sino también lugares, como templos, edificios y paisajes inusitados. Unos y otros son descritos por los narradores lovecraftianos a partir de, al menos, dos modalidades retóricas contrastantes: una que insiste en la imposibilidad de enunciar rasgo alguno de lo que se ofrece a la mirada; una que insiste en la precisión en el uso de datos

concretos y adjetivaciones provenientes del mundo extraliterario, en especial aquellos que remiten a campos del saber como la ciencia y el arte. En esos universos en los que los narradores se obstinan en lo innombrable, el adjetivo, por ejemplo, de orden estilístico, se pone en relieve. Esta práctica podría recordarnos el gesto de los escritores del realismo francés, quienes se informan de la realidad para darle la forma más verosímil posible a sus creaciones. Sin embargo, el efecto que Lovecraft persigue es, como propongo, radicalmente distinto.

Estas constataciones motivan la siguiente pregunta a explorar a lo largo de este artículo: ¿Por qué en los cosmos diegéticos de Lovecraft, que suelen estar poblados y amoblados por objetos extraños –o que, aunque familiares, lucen inéditos–, advienen unidades léxicas concretas y propias las bellas artes, la arquitectura y la decoración de interiores? ¿Cuáles son sus funciones, así como las de determinados intertextos pictóricos que se presentan en algunos de sus relatos? Tentaré algunas respuestas a partir de tres tipos de textos: la narrativa del autor (en particular, de los cuentos “The Colour out of Space”, de 1927, y “At the Mountains of Madness”, de 1931); dos de sus ensayos (“Supernatural Horror in Literature”, de 1927, y “Notes on Writing Weird Fiction”, de 1937); y, por último, algunas anotaciones halladas en sus cartas a Lillian Clark, su tía. Propongo que, en este corpus textual, Lovecraft luce como un topógrafo atento, un anticuario versado en la materia, un estudioso de la arquitectura de los siglos precedentes y presentes, un prolífico decorador de interiores. Bajo esta investidura artística, Lovecraft comprende que una descripción

espacial acuciosa, que atiende rasgos estilísticos y características materiales que refieren al mundo real, es necesaria pues provee un marco espacio-temporal al narrador y al lector. No obstante, también promueve una ilusión de familiaridad en el centro de un mundo extraño que desafía las normas habituales de la percepción.

Un realismo extraño

En su ensayo “Supernatural Horror in Literature”, Lovecraft traza la genealogía, los contextos de producción y las proyecciones del género del horror, del cual es cultor principal, tomando como punto germinal la novela gótica. Luego de cartografiar, inventariar, criticar y describir a los miembros más importantes del linaje literario del horror, identificando recurrencias así como quiebres temáticos y formales, Lovecraft explica su gusto individual por el terror, vinculando gran parte de su quehacer como escritor con el de Edgar Allan Poe.¹ Pero no solo contempla esta ascendencia gótica sino también a un conjunto de autores y obras provenientes de otros movimientos literarios, como el realismo y el naturalismo, desarrollados hacia la segunda mitad del siglo XIX. En efecto, en diversos pasajes de su ensayo, Lovecraft enaltece al realismo literario, situando como una de sus figuras centrales a Honoré de Balzac, en especial aquellos relatos en donde lo sobrenatural irrumpen en la vida cotidiana, como *L'Élixir de longue vie* (1830), *La Peau de chagrin* (1831) o *Melmoth réconcilié* (1835).

¹ Quien, según Graham Harman, es su “canonized literary ancestor” (2012, p. 33).

Pese a sus diferencias estéticas, tanto Poe como Balzac conceden a la configuración espacial y su peculiar amueblamiento y decoración un sitio de honor. Para Lovecraft, el diseño de interiores y la profusión objetual es tan medular como lo es para sus predecesores, lo que lo hace, como ellos, un maestro en la construcción del espacio. Es, entonces y a su manera, un realista. Sin embargo, es un “realista extraño”² pues, a diferencia de uno convencional, que construiría el emplazamiento de la diégesis a partir de la demarcación estricta de los límites espacio-temporales, teniendo en cuenta las lógicas de causalidad,³ este ofrece uno cuyas condiciones son la (ilusoria) difuminación y/o la supresión de los mismos. Estas condiciones obstruyen la plena observación y análisis del panorama. Como explica el autor en su ensayo “Notes on Writing Weird Fiction”:⁴

I choose weird stories because they suit my inclinations best—one of my strongest and most persistent wishes being to achieve, momentarily, the illusion of some strange suspension or violation of the galling limitations of time, space, and natural law which for ever imprison us and

² El concepto de *weird realism* fue acuñado por Graham Harman en su estudio homónimo, publicado en 2012. A través de esta noción, el autor explica los alcances filosóficos del proyecto escritural lovecraftiano. Estos alcances son afines al realismo especulativo, en particular a la corriente de la ontología orientada a objetos (Object-oriented Ontology, OOO), de la cual Harman es uno de sus promotores principales. Si bien en este artículo no revisaré tales alcances, la palabra “realismo” no solo hace eco de un pensamiento filosófico específico sino también de la revisión literaria que Lovecraft emprende en un ensayo como “Supernatural Horror in Literature”.

³ Para indagar en este asunto, sugiero la lectura del estudio *El espacio en la novela realista. Paisajes, miniaturas, perspectivas* (2000) de María Teresa Zubiaurre, particularmente el capítulo titulado “El paisaje urbano y el ámbito doméstico: añoranza y construcción de lo abarcable”.

⁴ En adelante se abreviará su título como “Notes...”.

frustrate our curiosity about the infinite cosmic spaces beyond the radius of our sight and analysis. (en línea)

En otro pasaje de este ensayo, Lovecraft explica que su oficio es un medio que le permite “to escape from the prison-house of the known and the real into those enchanted lands of incredible adventure and infinite possibilities which dreams open up to us, and which things like deep woods, fantastic urban towers, and flaming sunsets momentarily suggest” (en línea). Como en la cita anterior, el autor enfatiza en las estructuras espaciales, estableciendo una tensión entre el mundo real en tanto “prisión-casa” (el acá), universo cerrado, finito y conocido, y el mundo de las “tierras encantadas” (el allá), abierto, infinito y desconocido. El allá, al que también podemos llamar como el afuera,⁵ es el lugar de los paisajes naturales y artificiales, encarnados en bosques, torres y atardeceres, todos íconos de la atmósfera que Lovecraft modela en sus relatos y que se levanta como la antesala de lo extraño.

Es importante señalar que, como buen heredero de Poe, Lovecraft declara en sus “Notes...” que “atmosphere, not action, is the great desideratum of weird fiction” (en línea), atmósfera que, como sabemos, se desprende de la construcción del espacio, en tanto locación que los personajes habitan y/o en los que se desplazan, donde la representación de objetos, como veremos más adelante, resulta imprescindible.

En este punto de mi reflexión, me parece relevante comentar brevemente dos ensayos de Poe que son fundamentales para comprender el rol protagónico de la atmósfera en sus relatos, y

⁵ El afuera o el más allá como *topos* figuran desde ya en los títulos de algunos de sus cuentos como, por ejemplo, “From Beyond” (1920) o “The Colour Out of Space” (1927).

así entrever el desiderátum al que Lovecraft refiere. En “The Philosophy of Composition”, texto publicado en 1846 en *Graham’s Magazine*, Poe realza la fisonomía de la habitación del hablante lírico del poema “The Raven” como vehículo del efecto poético. A partir de este texto, se entiende que sus mundos están prolífica y profusamente amoblados y decorados, creando una atmósfera propicia para la acción. Este texto funciona como un puente hacia un segundo ensayo, “The Philosophy of Furniture”, publicado en 1840 en *Burton’s Gentleman’s*, que consiste, por una parte, en la reprobación del gusto decorativo burgués americano –especialmente del brillo y del *modern style*– y, por otra, en la ilustración de un espacio amoblado e ideal para la acción. Ambos textos se vinculan fructíferamente en la medida en que exhiben, cada cual a su manera, el artificio del hacer mundo, es decir, algunas unidades del método lógico de construcción literaria, enfatizando particularmente en la dimensión espacial de sus relatos como una pieza fundamental del mundo creado.

Pese al deseo de los escritores del horror por cruzar las fronteras de la realidad, el efecto estético que promete el género puede conseguirse a través de la creación de una atmósfera verosímil, lo que establece una peculiar tensión entre lo real y lo irreal. En el caso de Lovecraft, tal tensión se funda, en gran medida, en la invocación de la realidad como informante de datos concretos que enmarcan la acción pero que, más temprano que tarde, crearán una sensación de extrañamiento. Nuevamente, en sus “Notes...”, el autor se refiere a esta cuestión:

In writing a weird story I always try very carefully to achieve the right mood and atmosphere, and place the emphasis where it belongs. One cannot, except in immature pulp charlatan-fiction, present an account of impossible, improbable, or inconceivable phenomena as a commonplace narrative of objective acts and conventional emotions. Inconceivable events and conditions have a special handicap to overcome, and this can be accomplished only through the maintenance of a careful realism in every phase of the story *except* that touching on the one given marvel. (en línea)

¿A qué se referirá Lovecraft con la fórmula “careful realism”? Por un lado, podría estar aludiendo al realismo como un estilo, tal y como lo define James Young en su texto “Representation in literature”: “Realism is, however, simply one technique that can be used in literary representation” (1999, p. 141). Pero sabemos que la palabra *realism* no es inocente y que porta una carga semántica e histórica relevante para el propio Lovecraft, según lo declara en uno de sus ensayos ya citados, “Supernatural Horror in Literature”. El realismo como género que florece por lo menos medio siglo antes del nacimiento del escritor, y enarbolado sobre todo por autores franceses como Balzac, Flaubert y Stendhal, parece entregarle los insumos retóricos necesarios para levantar sus mundos narrativos: la efusión representativa y descriptiva de objetos y espacios, la ilusión de realidad y la referencia a un mundo extraliterario que por supuesto, se tamiza ficcionalmente. Como afirma Lovecraft, el realismo y su determinada retórica le permiten abordar los temas de sus obras a través de la concreción del dato y la información, extraída de la ciencia y el arte. No obstante, la retórica realista resulta insuficiente para explicar los fenómenos que se desatan

en sus universos diegéticos, pues son gobernados por leyes que exceden la realidad en su estado normal, de modo que el dato y la información subrayan la brecha entre lo conocido y lo desconocido devenido en horror.

En “From beyond: HP Lovecraft and the place of horror”, James Kneale se refiere a la emulación de paisajes reales como escenarios de acciones inusitadas. En tales paisajes, un condimento del allá los desestabiliza, según afirma: “Lovecraft produced stories set in Providence, Boston and New York,⁶ and created richly detailed fictional New England towns like ‘Arkham’, ‘Dunwich’ and ‘Innsmouth’. Realistically described settings become uncanny as Lovecraft introduces elements ‘from beyond’” (2006, p. 112). La última oración de la cita parece resumir la médula de la poética lovecraftiana: espacios descritos realísticamente que, en general, nacen de referentes familiares, pero que se ofrecen como *topoi* de hechos extraños.

En “El efecto de realidad” (1994), Roland Barthes analiza las funciones de la descripción en la novelística realista decimonónica teniendo en cuenta, entre otros elementos, la remisión a ciudades reales y ficcionales. Enfocando su mirada en la célebre descripción que el narrador de *Madame Bovary* hace del paisaje de Rouen (que obedece, en cierta medida, a un referente real: la provincia francesa), Barthes consigna que “está

⁶ En su estudio *El espacio en la ficción. Ficciones espaciales. La representación del espacio en los textos narrativos*, Luz Aurora Pimentel se refiere al efecto que produce en quien lee un texto de ficción la sola referencia al nombre de una ciudad conocida y real del mundo extraliterario, “suficiente para proyectar un espacio ficcional concreto, ya que el nombre propio es, en sí mismo, una descripción en potencia” (2000, p. 32). Lo interesante es que, en el caso de Lovecraft, la referencia se tambalea ante la irrupción del horror y, entonces, tales ciudades se insuflan de inéditos rasgos.

construida con la intención de asemejar a Rouen con una pintura: lo que el lenguaje toma a su cargo es una escena pintada («Visto así, desde arriba, el paisaje entero tenía un aspecto inmóvil, como una pintura») (p. 183). Junto con el modo pictórico que oficia el narrador —que nos acerca al rol del escritor como un artista, del “writer-as-artist”—, Barthes señala que “la finalidad estética de la descripción flaubertiana está completamente mezclada con imperativos «realistas»” (p. 183) y que “al dar el referente como realidad, al fingir seguirlo de una manera esclavizada, la descripción realista evita dejarse arrastrar hacia una actividad fantasmática (precaución que se creía necesaria para la «objetividad» de la relación)” (p. 184). En estos pasajes, se asoman las funciones de la descripción como dispositivo retórico que, en ningún caso, es ancilar a la narración. Más bien, por una parte, esta opera a través de una cualidad propia del género realista, que permite autentificar lo real: la realidad se hace presente, desde afuera, como si fuera real en la obra ficcional gracias a la representación y la descripción de objetos y espacios. Por otra, encuadra el universo diegético, ofreciendo objetividad y resguardando cualquier arrebato de fantasía. Por último, puede dar cuenta del estatuto artístico —y no meramente literario— del escritor: es un hacer con palabras.

En los relatos lovecraftianos, la autentificación de lo real, como veré más adelante, se presenta a partir del sinfín de datos concretos que sus narradores y personajes entregan, como si procedieran de informes científicos o manuales de historia del arte: la realidad se infiltra a través de ellos, dándole un aura verosímil a los insólitos eventos que se despliegan. A diferencia de su emergencia en el mundo flaubertiano, esta autentificación

crea la “vague illusion of the strange reality of the unreal” (en línea), como explica Lovecraft en sus “Notes...”, rasgo que Rosemary Jackson, en *Fantasy: the literature of subversion*, traduce como lo “extrañamente familiar” (1981, p. 23). La autentificación, por lo tanto, funciona “a medias”. El encuadre, la objetividad y el blindaje que resiste la fantasía no son, en absoluto, elementos relevantes para Lovecraft: es más, como ya he revisado sucintamente, su objetivo más alto es trascender cualquier límite espacio-temporal impuesto por la lógica. Así, Lovecraft y Flaubert se emparentarían solamente gracias al uso que hacen de la descripción en tanto medio que, entre otras operaciones, los inviste como artistas, pintores, decoradores de interiores.

Lovecraft, el viajero, el topógrafo y el anticuario

Tanto en los exteriores (jardines, bosques, icebergs, formaciones rocosas y pantanos) como en los interiores (casas, templos y refugios) lovecraftianos, una fauna animal, una vegetal, (infra y supra)humana y una objetual se asienta, circula, se corroe, permanece, se resiste, colapsa, se ofrece, adorna. En particular la fauna objetual se presenta a través de una compleja modalidad descriptiva. Afín a las lecturas de otros teóricos de la obra del escritor estadounidense, citados a lo largo de este artículo, Harman acusa la brecha –el espacio– entre las cosas y el modo en que el lenguaje las aprehende, proponiendo una verdadera ontografía que se resume en cuatro variantes:

First, there are the numerous moments when Lovecraft merely alludes to realities that are impossible to describe [...]

Second, there are those additional moments that we described as forms of literary cubism [...] in which no allusion is made to a thing exceeding the powers of language. Instead, in these cases numerous bizarre or troubling features of a palpable thing are piled up in such excessive number that it becomes difficult to combine all these facets neatly into a single object [...]. Third, there were a small number of additional cases in which both the object and its features resist all description [...]. Fourth, there are cases in Lovecraft (normally associated with failed scientific testing) in which a known and perfectly accessible object such as a meteorite or metallic ornament is found to have unintelligible but real features. (p. 85)

Harman ha identificado que en los universos diegéticos de Lovecraft la presencia de determinados tipos de objetos, establecidos en espacios que se rebelan ante su presencia, propicia descripciones tan pormenorizadas que “exceden los poderes del lenguaje”, o bien se ofrecen como “imposibles de describir”, “resisten toda descripción”. Entre esos polos, las cosas y los lugares se abren o se cierran a las palabras que intentan asirlos como si fueran plantas carnívoras, de modo que los narradores se inquietan ante sus enigmáticas cualidades. Los lectores, mediados por las voces narrativas, no escapan a esta inquietud: también nosotros contemplamos cómo las palabras rodean y escarban objetos y espacios y cómo resultan desmesuradas o insuficientes para aprehenderlos. Algunos de ellos, aunque creados artesanalmente por las manos de Lovecraft (sobre todo, ciertas ciudades humanas y no-humanas), poseen características que remiten a referentes reales. En esta ocasión, no abordaré la inviabilidad del lenguaje frente a la cosa sino su precisión. Ciertos emplazamientos lovecraftianos son

descritos a partir de adjetivos que remiten a estilos arquitectónicos y ornamentales, codificados en la realidad extraliteraria en manuales de historia del arte y decoración de interiores. Dichos estilos parecen operar como modelos para la configuración de los espacios y artefactos, que orientan la mirada tanto del narrador como del lector, dándole provisionalmente una sensación de familiaridad que, no obstante, comienza a pulverizarse conforme avanza la acción. Como explica Timothy Evans en “A Last Defense against the Dark: Folklore, Horror, and the Uses of Tradition in the Works of H.P. Lovecraft”, “Lovecraft’s interest in architecture was primarily aesthetic rather than historical, focusing on culture and landscape” (2005, p. 106).

¿A través de qué medios Lovecraft aprende la terminología artística de la que hacen gala sus relatos? ¿Cómo y por qué decide integrarla en sus propias obras? Al menos en tres tipos de textos, el autor ostenta sus saberes respecto de la historia de las bellas artes y las artes decorativas: sus ensayos “Supernatural Horror in Literature” y “Notes...”; sus apuntes viajeros y cartas; y, por supuesto, su narrativa.

En el apartado que “Supernatural Horror in Literature” dedica al autor estadounidense Nathaniel Hawthorne, Lovecraft insiste en el diseño espacial y atmosférico de la novela *The House of the Seven Gables* (1851), a partir del panorama de una residencia antiquísima en la que transcurre la acción. En su reflexión no solo expresa su admiración hacia Hawthorne por haber situado su historia en ese escenario, sino que –y esa es la joya de este pasaje– la analiza como si fuera un historiador del arte que conoce la diacronía entre el estilo gótico y el estilo colonial:

foremost as a finished, artistic unit among all our author's weird material is the famous and exquisitely wrought novel, *The House of the Seven Gables*, in which the relentless working out of an ancestral curse is developed with astonishing power against the sinister background of a very ancient Salem house—one of those peaked Gothic affairs which formed the first regular building-up of our New England coast towns, but which gave way after the seventeenth century to the more familiar gambrelroofed or classic Georgian types now known as “Colonial”. (en línea)

A continuación, Lovecraft cruza el umbral novelesco para asentarse en la realidad extraliteraria, permitiéndose un nostálgico examen de la supervivencia de las construcciones góticas en su época e, incluso, de la posibilidad de que Hawthorne se haya inspirado en los rasgos estilísticos de una casa real para fundar la suya. La impronta gótica insufla la atmósfera lúgubre, propiciando la agencia de personajes y cosas:

Of these old gabled Gothic houses scarcely a dozen are to be seen today in their original condition throughout the United States, but one well known to Hawthorne still stands in Turner Street, Salem, and is pointed out with doubtful authority as the scene and inspiration of the romance. Such an edifice, with its spectral peaks, its clustered chimneys, its overhanging second story, its grotesque corner-brackets, and its diamond-paned lattice windows, is indeed an object well calculated to evoke sombre reflections; typifying as it does the dark Puritan age of concealed horror and witch-whispers which preceded the beauty, rationality, and spaciousness of the eighteenth century. Hawthorne saw many in his youth, and knew the black tales connected with some of them. (en línea)

Como en ciertos registros de su narrativa, Lovecraft emplea precisos adjetivos para dar cuenta de la fisonomía de la mansión embrujada de Hawthorne, que se suman a la personalidad gótica: espirituales (“spectral”) altillos, arracimadas (“clustered”) chimeneas, puntales grotescos (“grotesque”) y ventanas enrejadas de cristales romboidales (“diamond-paned lattice”). ¿Cómo no visualizar, gracias a esa precisión, ese inquietante telón de fondo para la acción?

Lovecraft sigue los pasos de Hawthorne en lo que respecta al conocimiento de primera fuente de paisajes y locaciones reales, susceptibles de modelar espacios ficcionales. En la cita recién revisada, afirma que su escritor predilecto fue testigo de las edificaciones que inspirarían, más tarde, su quehacer literario. En su artículo, Evans apunta cómo la biografía de Lovecraft se teje con su narrativa, a partir de experiencias vitales como el estudio y el viaje. En sus “antiquarian writings”, como Evans los llama —que serán la base de sus cartas—, reseña sus frecuentes travesías y sus cuidadosas observaciones a ciudades, provincias y residencias, confesando la importancia que tuvieron para el desarrollo de su obra:

His trips sometimes lasted for months and resulted in detailed observations of town plans, rural and urban cultural landscapes, cemeteries, and furniture and other interior details,⁷ as well as notes on legends, supernatural beliefs, regional dialects, and street cries he heard along the way and sometimes incorporated into his stories. (2005, p. 103)

⁷ Como explica Evans, pese a su timidez, y con el fin de conocer más allá de las fachadas de las residencias que observaba, Lovecraft “knocked at the doors of interesting houses and asked to see their interiors” (2005, p. 103).

Nutrirse de la realidad, sus formas y discursos, como técnica de construcción narrativa, hace resonar las poéticas de los realistas y los naturalistas decimonónicos franceses como Balzac o Zola quienes, en calidad de *flâneurs* no muy ociosos, acechaban personas que luego transformaban en personajes, o bien establecían planos y maquetas de las residencias de sus elencos.⁸

Tras emprender minuciosas investigaciones de los entornos que visitaba, Lovecraft establecía comparaciones entre los estilos arquitectónicos y ornamentales de diversas regiones e, incluso, clasificaciones. Me parece que este tipo de ejercicios, al decir de Evans, lo invisten como un culto decorador de interiores, incluso le dan un aire de un connotado arquitecto:

He classified houses and other buildings by floor plan; roof line; placement of doors, windows, or chimneys; and overall massing. For each form he supplied a wealth of examples

⁸ Dos botones de muestra. En el caso balzaciano, *La maison du chat-qui-pelete* es una breve novela publicada por el realista en 1830, que abre la primera sección de los “*Études des mœurs*” de su *Comédie Humaine*. Esta sección se titula *Scènes de la vie privée*, de la que también forma parte la célebre *Le Père Goriot*, publicada entre 1834-1835. El relato trata sobre la historia amorosa que se teje entre un artista, Théodore, y la hija de un comerciante, Augustine, intercedida por un peculiar retrato que el joven ha pintado en secreto mientras merodeaba la casa de la mujer, que es a la vez la tienda de su padre. Las primeras páginas de la novela nos ofrecen el punto de vista de Théodore y su mirada repasando cada detalle de la fachada. Por su parte, quien narra elabora un completo reporte arquitectónico, estilístico y simbólico de su examen. Zola por su lado, era un gran conocedor del lenguaje arquitectónico de su época, y a partir de esos saberes elaboró más de trescientos dibujos y bocetos alusivos a las diversas sedes de la acción de la saga *Les Rougon-Macquart*. En *Pot-Bouille* (1882), novela que formaba parte de este ciclo, el naturalista anhelaba levantar la historia natural y social de una familia bajo el Segundo Imperio. Para lograrlo, armó un archivo de notas e imágenes relativas al inmueble burgués en el que se despliega la acción, ubicado en la rue de Choiseul, en París. Este comprendía escenarios para cada capítulo, descripciones generales del barrio y la calle, y fichas individuales de alrededor de cuarenta personajes. Respecto del edificio propiamente tal, dibujó dos secciones transversales para plantas y áticos. En ellos, distribuyó los hogares de piso en piso, consignando el nombre de su habitante/personaje. Incluso, se preocupó de contemplar el emplazamiento de tabiques, muros y vestíbulos.

and close descriptions of materials, windows and doors, exterior decorations, and what he could determine about construction techniques. (2005, p. 107)

Pareciera que esos conocimientos —que le proveen, por supuesto, un goce estético que trasciende el uso literario— le permiten cimentar y erigir las edificaciones de su propio cosmos diegético, como si el ensamblaje de adjetivos, sustantivos y verbos fueran materias primas y estructuras para la mampostería narrativa; como si atestiguar con sus propios ojos, más allá de la consulta acuciosa de fuentes escritas, y taxonomizar formas y texturas lo autorizara a construir las residencias, los templos y los refugios que pueblan sus cuentos y novelas. Este lenguaje, en ocasiones, es asumido explícitamente por personajes topógrafos, arquitectos e investigadores⁹ que transitan y actúan a lo largo y ancho del corpus lovecraftiano, como veremos a continuación. Su presencia enfatiza el papel del saber decorativo y arquitectónico en su obra, con el fin último de jugar con la autenticidad de la realidad, sus datos concretos, materiales, codificados.

Lovecraft se inclina por situar sus acciones en el tipo de edificaciones construidas por Hawthorne y Poe, es decir, inmuebles antiguos. Pero, ¿a qué se debe ese encanto aterrador del que se invisten las cosas y los lugares viejos? ¿Por qué resultan idóneos como tablados de la acción literaria? Parte de la respuesta se advierte en las reflexiones sobre *The House of the Seven Gables*: espacios que motivan y enmarcan “pensamientos

⁹ Como afirma Will Wiles en su ensayo “The Corner of Lovecraft and Ballard”, “a Lovecraft story typically starts with a scientific expedition or a mysterious occurrence that demands investigation” (2017, en línea).

sombríos” (“sombre reflections”). Para encontrar respuestas más convincentes para estas preguntas, Kneale cita al antropólogo inglés Daniel Miller, cuyas reflexiones rebasan el plano de la literatura y apunten a un universo cultural más amplio: “the very longevity of homes and material culture may create a sense that agency lies in these things rather than in the relatively transient persons who occupy or own them” (2006, p. 107). Esa antigüedad no envejece, sino que permanece, y su agencia es tal que puede animar un objeto inerte. Evans, por su parte, refuerza las ideas de Kneale y Miller, señalando las dos funciones que cumplen el folklore y la cultura material en tanto elementos que Lovecraft integra en sus obras: “to create a sense of place and to evoke the past” (2005, p. 118).

La preferencia de Lovecraft por locaciones antiguas –tanto para sus viajes como para sus creaciones– se asienta también en su gusto por la arquitectura decimonónica y su rechazo por la moderna, a la cual considera excesivamente utilitaria, escasamente local, poco genuina y altamente artificial¹⁰. Sin duda, esa inclinación tiene un cariz romántico, de ascendencia gótica y pre-industrial, que enaltece los panoramas anticuados y naturales. Como explica Evans a partir de la lectura de una carta de Lovecraft a Lillian Clark, fechada el 12 de junio de 1931, “all his adult life, he searched for ‘really old and naturally developed’ towns and cultures that could evoke this transcendence of time because of their perceived authenticity” (2005, p. 107). En esa línea, conviene recordar una frase del narrador del cuento “At

¹⁰ En ese sentido, se pliega a gran parte de la argumentación que Poe sostiene en contra de la arquitectura y el gusto burgués de su tiempo y que desarrolla, como comenté brevemente, en “The Philosophy of Furniture”.

the Mountains of Madness”, que entrega una pista para comprender el “efecto anticuario” frente al hallazgo de ignotas estructuras antárticas: “The sheer appalling antiquity and lethal desolation of the place were enough to overwhelm almost any sensitive person” (p. 768).

Sus saberes estilísticos en materias arquitectónicas y decorativas se concretizan y actualizan en su corpus narrativo. Es en sus cuentos y novelas donde se revela la experiencia de Lovecraft como viajero, anticuario y arquitecto. Es en ese espacio en el que la terminología artística le permite enmarcar sus historias en un fondo aparentemente conocido, que afectará la percepción de narradores y lectores. Estos últimos, confiados en su propia enciclopedia, creen estar contemplando un mundo raro, pero con coordenadas concretas –fechas, latitudes, estilos de las bellas artes y las artes decorativas tradicionalmente codificados–; sin embargo, se encaminan hacia un sismo perceptivo.

Lovecraft, el arquitecto y el decorador de interiores

En el capítulo “Entonces veréis una poderosa catedral” de su ensayo *H.P. Lovecraft. Contra el mundo, contra la vida*, Michel Houellebecq se refiere al estilo de informe científico que el autor utiliza en sus últimos cuentos: “cuanto más monstruosos e inconcebibles sean los acontecimientos y entidades descritos, más precisa y clínica ha de ser la descripción. Para diseccionar lo innombrable, se necesita un escalpelo. Por lo tanto, hay que excluir cualquier impresionismo” (2006, en línea). Siguiendo el hilo argumental de mi texto, me parece que es posible establecer

una cierta empatía entre el manual de historia de las bellas artes/ las artes decorativas y el informe científico del que habla Houellebecq: ambos géneros, necesariamente, consignan datos concretos que demarcan una determinada esfera de la cultura; buscan la codificación de sus fenómenos, protocolos y prácticas; cercan la percepción. Sin embargo, como revisaré a continuación, las asonancias entre uno y otro tipo de discursos no son absolutas y cada cual procede bajo sus propios parámetros. En el caso de este artículo, mi intención es principalmente caracterizar la retórica del manual artístico.

No es casual, entonces, que en algunos cuentos y novelas de Lovecraft se movilicen personajes dedicados a la topografía como, por ejemplo, en “The Colour out of Space”. Su narrador protagonista visita la ciudad de Arkham para inspeccionar el terreno, con el fin de preparar la construcción de un embalse en las afueras del perímetro urbano. A través de este viaje, el hombre, versado en arquitectura, arte e ingeniería, se interna en los extraños sucesos que allí han acontecido: se trata de un sitio eriazo (“blasted heath”), tan vacío como las casas adyacentes, una zona en la que, no hace muchos años, se estrelló un meteorito que emanó sustancias y entidades que mancillaron flora, fauna y seres humanos. Este narrador pareciera ser un portavoz de la erudición estética del propio Lovecraft. En las primeras páginas del cuento se acumulan adjetivos que califican lugares y cosas bajo una óptica topográfica y ornamental:

On the gentler slopes there are farms, ancient and rocky, with squat, moss-coated cottages brooding eternally over old New England secrets in the lee of great ledges; but these are all vacant now, the wide chimneys crumbling and the

shingled sides bulging perilously beneath low gambrel roofs.
(p. 594)

En medio de una ciudad ficticia como lo es Arkham, encuadrada por un tiempo real (década de 1880 - presente narrativo), se levantan paisajes y edificaciones codificados por la historia del arte. Similares nomenclaturas se despliegan a lo largo del texto, que conviven con otros datos duros, como fechas. Tiempo después, cuando el color del espacio exterior ha invadido la granja, el narrador nuevamente se permite un examen a la casa, casi vacía de mobiliario y familia: “God! how old the house was! Most of it built before 1670, and the gambrel roof not later than 1730” (p. 608). El “gambrel roof”, referido tanto en esta como en la cita anterior, corresponde a un tipo de techo abuhardillado, que en las versiones castellanas del relato se traduce como techos holandeses o a la holandesa. El epíteto, como puede verse, es exacta tanto en términos estilísticos como históricos. Llama la atención la precisa data con que el narrador refiere a su construcción, aparejada a la de la vivienda. Estas fechas contrastan, sin embargo, con una alusión temporal que se reitera una docena de veces a lo largo del relato: los “días extraños” (“strange days”), que se remontan al traumático pasado donde los lugareños ubican el destructivo fenómeno que afectó su hábitat.

El conocimiento del narrador sobre techos y fachadas, y la datación casi arqueológica de los mismos, no es extraña en un topógrafo y, de hecho, inviste al cuento de verosimilitud respecto de la construcción del personaje así como de un aura de realidad a la acción. Pero los saberes del narrador no solo son de carácter estructural, él también maneja una serie de vocablos

referidos a la creación pictórica. Cuando recién se aproxima a la ciudad, declara: “upon everything was a haze of restlessness and oppression; a touch of the unreal and the grotesque, as if some vital element of perspective or chiaroscuro were awry” (p. 595). Tanto la perspectiva como el claroscuro son técnicas de la pintura, que figuran defectuosos frente al desmoronamiento que se avecina (en realidad, que ya sucedió pero que el narrador intuye desde su estatuto de erudito foráneo). El narrador lovecraftiano, como el flaubertiano que admira el panorama de Rouen, intenta explicarse el panorama a través de la analogía a una pintura. Harman analiza justamente este pasaje del cuento, explicando a qué se debe la remisión al claroscuro: “in this instance Lovecraft applies the term to the play of light and shadow not in artworks, but in reality itself” (2012, p. 79). La visión es tan irreal que se parece más al arte que a la realidad. En una línea similar, Houellebecq considera que Lovecraft “teatraliza el menor de los espacios, utiliza los recursos de las diferentes artes plásticas, hace confluir en su provecho la magia de los juegos de luz” (2006, en línea), creando una atmósfera dramática. En la confluencia de Harman y Houellebecq, el conocimiento de herramientas lumínicas y constructivas propias del mundo de la pintura le permiten al autor/narrador investigar y abordar un fenómeno inédito que se escapa de la lógica: frente al caos, la fijación perenne del arte.¹¹

¹¹ Houellebecq, con el entusiasmo apologético que caracteriza a su ensayo, apunta que “Lovecraft era un arquitecto innato, y tenía muy poco de pintor; sus colores no son auténticos colores; son más bien atmósferas o, para ser preciso, iluminaciones, cuya única función es realzar las arquitecturas descritas. Siente especial predilección por los resplandores mortecinos de una luna gibosa y decreciente; pero no desdeña la explosión sangrienta y carmesí de un crepúsculo romántico ni la limpidez cristalina de un azur inaccesible” (2006, p. 31). No logro estar de acuerdo del todo con Houellebecq, pues me

Un intertexto pictórico se asoma en este cuento, cuando el color se ha vuelto aún más letal. Esta referencia nos revela el conocimiento del narrador respecto del arte y cómo los panoramas extraños que se ofrecen a su vista en Arkham encuentran un correlato en ciertas pinturas, como si fueran bastones que permiten afirmar su conmovida percepción:

it was a scene from a vision of Fuseli, and over all the rest reigned that riot of luminous amorphousness, that alien and undimensioned rainbow of cryptic poison from the well—seething, feeling, lapping, reaching, scintillating, straining, and malignly bubbling in its cosmic and unrecognisable chromaticism (p. 614).

El paisaje ostenta formas y colores alterados e inusitados, y la alusión al pintor suizo Johann Heinrich Füssli (o Fuseli), considerado un prerromántico célebre por sus cuadros pesadillescos, es un filtro desde el cual el narrador aprehende, aunque a duras penas, lo que observa (y con él, nosotros, los lectores), pero es, a la vez, un trampantojo: nada de lo que ve y vemos se parece ni al arte ni a la realidad.

Los intertextos pictóricos circulan en diversos cuentos y novelas lovecraftianas, cumpliendo con funciones más o menos similares, dependiendo del contexto. Por ejemplo, en “At the Mountains of Madness”, cuando otro investigador, el geólogo William Dyer, emprende con su equipo una expedición a la Antártica que los lleva al descubrimiento de los *elder ones* e intenta sostener su percepción a partir de la evocación de una pintura del artista ruso Nikólai Roerich: “Something about the scene

parece que en Lovecraft confluyen todas las artes y las ciencias, pero es un pasaje interesante para identificar una de las lecturas cromáticas y lumínicas de sus atmósferas.

reminded me of the strange and disturbing Asian paintings of Nicholas Roerich” (p. 726), obras que volverán a ser recordadas conforme avance la acción.

A propósito del hallazgo de una camada de objetos de forma estrellada, que son descritos con los pormenores propios de un informe científico, un segundo pintor y escritor, el estadounidense Clark Ashton Smith, amigo de Lovecraft, figura como impulso para analogar lo que se está viendo en el presente con lo que se ha visto en el pasado:

“Complete specimens have such uncanny resemblance to certain creatures of primal myth that suggestion of ancient existence outside antarctic becomes inevitable. Dyer and Pabodie have read *Necronomicon* and seen Clark Ashton Smith’s nightmare paintings based on text, and will understand when I speak of Elder Things supposed to have created all earth-life as jest or mistake”. (p. 739)

Las pinturas de Smith comparten con las de Füssli su naturaleza pesadillesca.

Parece ser que la invocación a Füssli, Roerich y Smith es simultáneamente: a) una forma de mediación entre lo que los narradores y personajes contemplan y lo que nosotros como lectores no vemos, pero podemos imaginar gracias a nuestra capacidad heurística; b) un botón de muestra de su enciclopedia artística (y, naturalmente, de la de Lovecraft); c) un símil estético –filtro y trampantojo– que fundamenta y actualiza la percepción, en un mundo que se desparrama, que es siempre nuevo e insólito (por el color que cae del cielo; por el universo tropical que yace bajo los hielos antárticos), creando, como diría Houellebecq, “una sensación de oscilación; los personajes se

desplazan entre puntos concretos, pero se columpian al borde de un abismo” (2006, p. 24).

El capítulo VI de “At the Mountains of Madness” es particularmente prolífico en descripciones detalladas de objetos y estructuras tanto naturales como artificiales, por ende, es también prolífico en terminología topográfica y artística. En la medida en que es una novela que establece relaciones intertextuales con diversos cuentos de Lovecraft, especialmente con el célebre “The Call of Cthulhu” (1926), el tipo de descripción espacial y objetual es bastante similar. Dicho apartado profundiza en los laberintos encontrados por la expedición de Dyer, visualizando y analizando tanto la mampostería como las escenas talladas en los muros, e intentando explicarse sus principios de ingeniería. El narrador se muestra admirado pero a la vez aterrado del arte y la arquitectura que dieron vida a esa ciudad subterránea, focalizando en el conocimiento matemático y geométrico de la civilización, y la maestría escultura de sus manos:

In delicacy of execution no sculpture I have ever seen could approach it. The minutest details of elaborate vegetation, or of animal life, were rendered with astonishing vividness despite the bold scale of the carvings; whilst the conventional designs were marvels of skilful intricacy. The arabesques displayed a profound use of mathematical principles, and were made up of obscurely symmetrical curves and angles based on the quantity of five. The pictorial bands followed a highly formalised tradition, and involved a peculiar treatment of perspective; but had an artistic force that moved us profoundly notwithstanding the intervening gulf of vast geologic periods. (pp. 766-767)

Como en otros de sus relatos, el narrador emprende un inventario de las materias primas y las estructuras que conforman el laberinto esculpido de imágenes, y que permiten hacerse una idea de la alta cultura que allí se desarrolló hace cientos de eones. Dyer es un geólogo multidisciplinario, ilustrado en las artes y las ciencias, y su tecnolecto da cuenta de ello:

Interrupting these sculptured walls were high windows and massive twelve-foot doorways; both now and then retaining the petrified wooden planks—elaborately carved and polished—of the actual shutters and doors [...] Window-frames with odd transparent panes—mostly elliptical—survived here and there, though in no considerable quantity. There were also frequent niches of great magnitude, generally empty, but once in a while containing some bizarre object carved from green soapstone which was either broken or perhaps held too inferior to warrant removal. Other apertures were undoubtedly connected with bygone mechanical facilities—heating, lighting, and the like—of a sort suggested in many of the carvings. Ceilings tended to be plain, but had sometimes been inlaid with green soapstone or other tiles, mostly fallen now. Floors were also paved with such tiles, though plain stonework predominated. (p. 768)

El narrador enumera, describe y califica en un intento por asir lo inasible. Casi ningún estilo decorativo o arquitectónico conocido —a diferencia de algunos ejemplos que revisé anteriormente— se ajusta al panorama que contempla: “It is useless to try to compare this art with any represented in our museums” (p. 767), sostiene. Pero la alusión a un movimiento artístico, particularmente, una vanguardia, opera como símil, el futurismo: “Those who see our photographs will probably find its closest analogue in certain grotesque conceptions of the most

daring futurists” (p. 767). Nuevamente, el arte sale al rescate de la percepción, intentando enmarcar espacio-temporalmente una obra –un edificio o un artefacto–, pero cualquier enciclopedia se vuelve insuficiente para aprender y aprehender.

Conclusión: Lovecraft, “writer-as-artist”

¿Son las bellas artes, las artes decorativas y el diseño de interiores una forma de enfrentar los estragos del afuera lovecraftiano? Los saberes asociados a este campo proveen un modelo que, aunque provisorio, dota de una sensación “extrañamente familiar” al narrador y al lector ante los acontecimientos perturbadores que se suceden en los relatos revisados.

En su estudio sobre colecciónismo y consumo de curiosidades en la literatura, Janell Watson acuña un término para identificar a determinados escritores norteamericanos y europeos que, especialmente durante el siglo XIX, trabajaron la configuración objetual y espacial como si fueran sabios arquitectos, conscientes diseñadores de interiores y versados decoradores: “writers-as-artists”. Estos escritores comprenden que la acción demanda la factura de habitaciones que le sean propicias,¹² cuyo efecto poético tiene mayor alcance en la medida en que dicha creación emula modelos artístico-decorativos del mundo real. Para el caso decimonónico, ese mundo, a su vez, se encuentra experimentando un furor objetual nunca antes visto, acentuado por una inusitada circulación de

¹² Ver nota 7.

mercancías, el nacimiento de museos nacionales, el desarrollo de las exposiciones universales, entre otros antecedentes.¹³ Resulta poco casual, entonces, que autores como Poe, Oscar Wilde y, más tarde, H.P. Lovecraft (guardando sus diferencias, por supuesto), no solo escriban textos narrativos en los que el diseño de interiores tenga un lugar privilegiado para la configuración de los universos diegéticos, sino también ensayos que reflexionen sobre el gusto de determinadas épocas frente a particulares estilos decorativos, arquitectónicos e indumentarios (como es el caso de Wilde en su texto “The Philosophy of Dress”, de 1885).

Me parece que Lovecraft cuenta con todos los atributos para ser ungido como un “writer-as-artist”, en tanto cultiva el estudio de las artes y la arquitectura, así como disciplinas afines como la topografía, la geografía, la ingeniería y la geometría y otras aparentemente distantes como la física y la matemática. Dicho estudio –emprendido entre cuatro paredes y en el transcurso de sus viajes– se vuelve un mediador entre la obra y el lector, y este último parece orientarse, a través de su abundante enciclopedia, en un cosmos narrativo inasible y perturbador. Los paseos, los catastros y las observaciones experienciales de Lovecraft son insumos para su creación literaria y, a la vez, andamios que, como vimos, no dejan de tambalearse.

¹³ Tras la revolución francesa, una enorme cantidad de objetos de arte y de lujo fueron saqueados desde las altas esferas del poder político y religioso, poniéndose en circulación en los estratos medios y bajos, muchos de los cuales eran totalmente desconocidos por sus nuevos usuarios y propietarios. En la entrada del 7 de diciembre de 1858, el diario de los hermanos Goncourt apunta que el siglo XIX es el escenario de la “popularization of the proprietorship of the work of art or of industry, which in previous centuries was restricted to museums, great lords and artists” (citado en Watson, 2000, p. 59).

Evans enunciará las palabras finales de este escrito, en relación al lugar que tiene la tradición –el folklore, el arte y la cultura material en tanto esferas humanas codificadas– en los relatos lovecraftianos:

For Lovecraft, tradition was a meaningful illusion, important for everyday life but significant only in a relative sense, not in a cosmic or scientific one. Traditions, he thought, won't protect us from an indifferent cosmos or from the evil within ourselves, but their familiar forms and symbols are a source of comfort and continuity. (p. 126)

La proliferación de referentes artísticos y decorativos en su narrativa imprime de una ilusión brumosa de realidad a las obras, componiendo un repositorio familiar que pareciera ofrecer “comodidad y continuidad” al diseño y la decoración de los interiores del afuera, afuera que insiste, sin embargo, en su desolación y disolución.

Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (1994). “El efecto de realidad”. *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Paidós.
- Evans, T. (2005). “A Last Defense against the Dark: Folklore, Horror, and the Uses of Tradition in the Works of H.P. Lovecraft”. *Journal of Folklore Research*, 42 (1), 99-135.
- Harman, G. (2012). *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. Zero Books.
- Houellebecq, M. (2006). *H.P. Lovecraft: contra el mundo, contra la vida*. Anagrama.

- Kneale, J. (2006). "From beyond: H. P. Lovecraft and the place of horror". *Cultural geographies*, 13 (1), 106-126.
- Lovecraft, H.P. (1937). "Notes on Writing Weird Fiction". *The H.P. Lovecraft Archive*. <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/nwwf.aspx>. Fecha de acceso: 29/12/2023
- . (1927). "Supernatural Horror in Literature". *The H.P. Lovecraft Archive*. <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>. Fecha de acceso: 27/12/2023.
- . (2011). *The Complete Fiction*. Barnes & Noble.
- Watson, J. (2004). *Literature and Material Culture from Balzac to Proust. The collection and consumption of curiosities*. Cambridge University Press.
- Wiles, Will (2017). "The corner of Lovecraft and Ballard". *Places Journal*. <https://placesjournal.org/article/the-corner-of-lovecraft-and-ballard/>. Fecha de acceso: 13/02/2024.
- Young, J. (1999). "Representation in literature". *Literature & Aesthetics*, 9, 127-143.

Fecha de recepción: 20/02/2024

Fecha de aceptación: 18/06/2024