

# TFG

---

## LOVECRAFT Y LAS PROFUNDIDADES DEL MIEDO

Presentado: María Julia Luján Baldó

Tutor: José Galindo Gálvez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo pretende abordar la sensación y emoción del miedo a través de la obra literaria de H.P. Lovecraft y, más concretamente, el estudio y tratamiento de los miedos patológicos originados en traumas psíquicos, creando así una serie de ilustraciones que reflejen esta emoción.

En sus relatos Lovecraft habla de los miedos sentidos por sus protagonistas, quienes se vuelven locos o acaban quitándose la vida, como por ejemplo, en "Las ratas en las paredes" o en "Dagón". Me parece especialmente valioso por su capacidad de crear una atmósfera donde el lector puede recrear los miedos que vive el protagonista y a su vez los suyos propios.

Este trabajo se divide en parte teórica y práctica. En la parte teórica se ahonda en el tema del miedo, en como aparece reflejado en los cuentos de Lovecraft y la forma en que Sigmund Freud lo aborda en su escrito de "Lo siniestro". La parte práctica consiste en la elaboración de ilustraciones de algunos cuentos seleccionados mediante las técnicas del dibujo y la acuarela. Estas están inspiradas sobre todo en el manga y el cómic europeo donde la línea tiene la misma presencia que el color.

Palabras clave --> Lovecraft, Miedo, Acuarela, Trauma, Freud.

This work aims to address the sensation and emotion of fear through the literary work of H.P. Lovecraft and, more specifically, the study and treatment of pathological fears originated in psychic trauma, creating a series of illustrations that reflect this emotion.

Lovecraft is chosen because in their stories these fears are treated in their protagonists, who go crazy or killing themselves as for example in "Rats on the walls" or in "Dagon". Choosing Lovecraft is also linked to his ability to create an atmosphere where the reader can recreate the fears that the protagonist experience and in turn his own fears.

The work is divided into theoretical and practical part. In the theoretical part he goes into the theme of fear as in the Lovecraft tales in which it appears reflected and the way in which Sigmund Freud addresses him. The practical part consists in the elaboration of illustrations of the selected stories through the technique of drawing and watercolor inspired by the manga and the European comic where the pencil has the same presence as the color.

Keywords --> Lovecraft, Fear, Watercolor, Trauma, Freud.

### **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco la ayuda en la elaboración de este TFG a mi tutor Pepe Galindo, a mi profesora particular Inma Hernández y a los miembros de mi familia y amigos que me han apoyado durante el proceso.

# ÍNDICE

**INTRODUCCIÓN. 6**

**1. OBJETIVOS. 6**

**2. METODOLOGÍA. 7**

**CAPÍTULO 1. El miedo. 8**

**1.1. Qué es el miedo. 9**

**1.2. Freud. El miedo, aspectos teóricos . 11**

**CAPÍTULO 2. H. P. Lovecraft y su obra. 13**

2.1. Biografía. 13

2.2. Obra. 14

2.3. Sinopsis de los cuentos. 16

2.3.1. Los gatos de Ulthar

2.3.2. Las ratas en las paredes

2.3.3. Aire frío

2.3.4. El viejo terrible

2.3.5. Del más allá

2.3.6. El sabueso

2.3.7. El testimonio de Randolph Carter

**CAPÍTULO 3. MODELOS Y REFERENTES. 19**

**3.1. El miedo en los medios de masas actuales. 19**

**3.2. Referentes plásticos. 22**

**CAPÍTULO 4. Las profundidades del miedo. 24**

**4.1. Obra plástica: planteamiento y técnica . 24**

4.1.1. Libreta de esbozos . 24

4.1.2. La acuarela . 25

4.1.3. Serie de ilustraciones de los cuentos. 26

**CONCLUSIONES. 34**

**BIBLIOGRAFÍA. 36**

**WEBGRAFÍA. 37**

## INTRODUCCIÓN

El propósito de este TFG es el de abordar el miedo a través de la obra de Lovecraft y reflejarlo en una serie de ilustraciones. Con todo ello también pretende hacer más comprensible esta emoción.

Las motivaciones para realizar este trabajo son diversas. Desde mi infancia he experimentado la emoción del miedo de distintas formas, lo que ha desembocado en traumas que aún a día de hoy sigo arrastrando.

A lo largo de los años he tenido que hacerles frente de distintas formas y con este trabajo quiero ahondar en ellos y superarlos.

A su vez, quiero expresar en este escrito todo lo que he sentido y hacérselo entender al lector, para que empatice conmigo y me acompañe en este recorrido interno. Hablaré de mis propios miedos a través de mi trabajo buscando intencionadamente en él un sentido terapéutico.

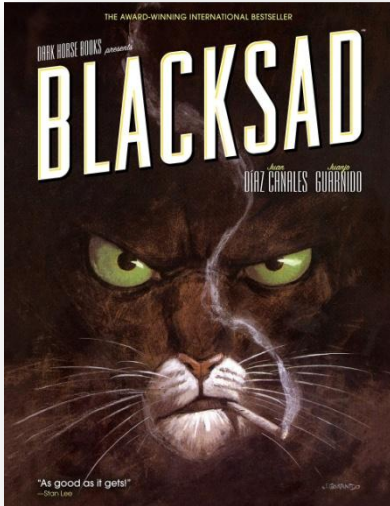
## 1. OBJETIVOS

El objetivo principal del trabajo es realizar una serie de ilustraciones en las que esté de manifiesto la emoción del miedo a través de una selección particular de los relatos de H.P Lovecraft.

Los objetivos secundarios son:

- Abordar el miedo a través del concepto de lo siniestro desde el punto de vista de Freud y revisar en los cuentos de Lovecraft esa emoción.
- Realizar una lectura actual del miedo, así como investigar esta emoción a través de documentales, series televisivas, películas, textos, videojuegos, etc.
- Enfrentarme a la emoción del miedo para poder superarlo.
- Realizar una búsqueda de cómo han abordado esta emoción otros artistas plásticos.

## 2. METODOLOGÍA



Portada del tomo 1 de "Blacksad , un lugar entre las sombras", Juanjo Guarnido, 2004

En lo referente al ámbito teórico este trabajo se ha llevado a cabo tras una investigación acerca de la vida y obra de H.P. Lovecraft (he recurrido al libro de cuentos del autor traducido por Molina Foix<sup>1</sup>). Para profundizar en el miedo he investigado a otros autores, entre los que he considerado valiosa la aportación del psicoanálisis y otras corrientes psicológicas.

Así mismo, he realizado una búsqueda en la red sobre dibujantes de cómic y animadores que me inspiraron a la hora de realizar mis dibujos. Entre estos se encuentran Alessandro Barbucci (creador de las WITCH), Juanjo Guarnido (creador de Blacksad), Hayao Miyazaki (director de animación de Ghibli), Don Bluth (creador de películas como Anastasia y TITAN A.E) y, por último, Disney.

De la misma forma, he visionado una serie de vídeos y documentales sobre la vida de H.P. Lovecraft, sus relatos y el miedo, de lo que destaco la reciente serie televisiva "Territorio Lovecraft"<sup>2</sup>. También me ha sido muy valiosa la biografía del autor, escrita por Molina Foix que aparece en el libro de los relatos, inspirada en el experto bibliográfico S.T Joshi.

El grueso del trabajo consistirá pues en hablar sobre la emoción del miedo, los aspectos teóricos de éste, los referentes que me han ayudado a realizarlo y por supuesto, hablar sobre el escritor H.P. Lovecraft. El trabajo se inicia con el concepto de miedo. Aquí se tratarán los aspectos fisiológicos, sociológicos y psicológicos de esta emoción. Al mismo tiempo, en este capítulo se tratará el concepto de "lo siniestro" según Freud. En el siguiente capítulo procederé a hablar de la vida y obra de H.P Lovecraft, incidiendo en las etapas de creación del autor así como en sus referentes. También haré un breve resumen de los relatos del escritor. En el tercer capítulo abordaré el miedo en los medios de masa actuales y hablaré de mis referentes, haciendo hincapié en cómo han influido en mi trabajo. Por último, en el cuarto capítulo procederé a hablar del proceso de elaboración de mi trabajo práctico, de las técnicas que he utilizado, de mi libro de esbozos y de las ilustraciones definitivas.

En lo referente al ámbito práctico he realizado dos cuadernos de artista, diversos bocetos y estudios anatómicos, así como la práctica de color tanto en acrílico como en acuarela.



Howl Pendragon, personaje de la película "El castillo ambulante" dirigida por Hayao Miyazaki, 2004

<sup>1</sup> *Narrativa completa/Vol 1, H.P Lovecraft. Edición de Juan Antonio Molina Foix. Editorial Valdemar, 2017.*

<sup>2</sup> Serie estadounidense inspirada en la novela de Matt Ruff con el mismo título, grabada en el año 2020 (<https://www.espinof.com/listas/territorio-lovecraft-todos-episodios-serie-hbo-ordenados-peor-a-mejor>)



Cartel de la película "Eduardo manostijeras", Tim Burton, 1990

También hablaré sobre la selección de cuentos de Lovecraft que me han interesado para la ejecución del trabajo final y el por qué he escogido ciertas gamas de colores.

## CAPÍTULO 1. El miedo

### 1.1. Qué es el miedo

1. m. Angustia por un riesgo o daño real o imaginario.
2. m. Recelo o aprensión que alguien tiene de que le suceda algo contrario a lo que desea.<sup>3</sup>

Según la psicología el miedo es un estado emocional y afectivo vital para la adecuada adaptación del cuerpo al medio que lo rodea.

El miedo genera cambios fisiológicos o físicos de forma inmediata por lo que aparecen síntomas como el incremento en la presión arterial, sudoración y en el caso del terror, parálisis.<sup>4</sup>

Estamos programados para tener miedo. Algunos de nuestros miedos son evolutivos y los acarreamos desde nuestros ancestros. Las respuestas del miedo las aprendemos apenas algo nos suceda. Todos nacemos con miedos instintivos y adquirimos otros nuevos.

Cuando nos enfrentamos al miedo la principal reacción de nuestro organismo es luchar. Si no hay posibilidad de huir, el sistema primario del miedo intentará detener cualquier movimiento, una respuesta instintiva heredada de generación en generación. Si algo nos da mucho miedo podemos tener un ataque de pánico.

Tanto las religiones como los gobiernos han utilizado a su favor esta emoción para el control de las masas<sup>5</sup>. Ejemplos de ello son la Inquisición y las dictaduras, en las cuales han habido persecuciones, castigos, torturas y ejecuciones.

A día de hoy podemos experimentar algo parecido con la pandemia del coronavirus. Hemos sido confinados en nuestros domicilios, se han impuesto



Fotografía del personaje de la película Frankenstein, 1937

<sup>3</sup> Definición de miedo según queda recogido en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. <https://dle.rae.es/miedo?m=form> [consulta: 18/05/2020]

<sup>4</sup> Información extraída de <https://psicologiaymente.com/psicologia/bases-fisiologicas-psicologicas-miedo>.

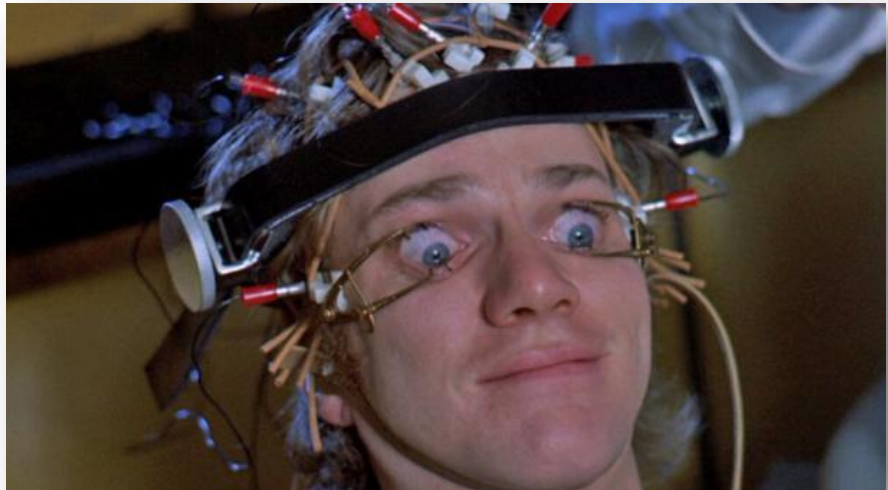
<sup>5</sup> Jose Antonio Marina, *Anatomía del miedo: Un tratado sobre la valentía, Introducción*. Editorial Anagrama, 2006.



normas que restringen nuestros desplazamientos y nuestro comportamiento social, aunque bien sepamos que son medidas para mantener operativo el sistema sanitario.

En lo referente a las relaciones interpersonales, existen distintos tipos de miedo, ya sea a las agresiones, al abandono, al rechazo o incluso el abuso ya sea físico o psicológico.

La psicología experimentó con el miedo en los individuos a través del Conductismo<sup>6</sup>. En la película "La naranja mecánica"<sup>7</sup> se realiza un experimento donde el protagonista era sometido a visionar escenas de violencia acompañadas por una melodía, y en cuanto la escuchaba relacionaba dichas imágenes con la música, trastornándolo.



Fotograma de la película "La naranja mecánica", Stanley Kubrick, 1971

La emoción del miedo también es útil a la hora de unificar a las personas, puesto que cuando dos individuos comparten un miedo se crea un estado de empatía entre ellos.

Uno de los miedos más comunes entre los seres humanos es el miedo a lo desconocido. Lovecraft usa este recurso en sus relatos, puesto que hace que

---

<sup>6</sup> Este consistía en imbuir miedo en un sujeto a través de un factor externo. Un experimento muy conocido fue el que Watson realizó con infantes. Se colocaba a un niño en un cuarto junto con una rata, y cada vez que esta se acercaba al pequeño, se generaba un sonido que le sobresaltara, creando así una relación entre el animal y el ruido. De la misma forma que se podía generar miedo en el sujeto, también podía quitarse la fobia relacionando el factor externo con algo agradable.

<sup>7</sup> Es una novela escrita por el británico Anthony Burgess, publicada en 1962 y adaptada por Stanley Kubrick en 1971 al cine.

sus protagonistas se enfrenten a criaturas de otras dimensiones o incluso lo pone al borde de la muerte, que es otro concepto que también nos perturba.

¿Por qué nos da tanto miedo la muerte? Nos atemoriza puesto que no sabemos qué hay más allá. Las religiones intentan calmarnos con otra vida mejor una vez dejemos de existir.

Se podría decir entonces que el miedo principal que tenemos es el miedo a la muerte, puesto que siempre que estamos atemorizados por algo, nos perturba que algo malo nos pase y afecte a nuestra existencia. Es una cuestión de supervivencia.

Otro miedo muy común entre los seres humanos, es el miedo a lo que nosotros denominamos "diferente". Algo diferente para nosotros es aquello que se sale de lo común. Nos causa sensación de rechazo e incluso terror en ocasiones.

Un ejemplo adecuado en el ámbito del cine sería el caso de "Frankenstein"<sup>8</sup> o de "Eduardo Manostijeras"<sup>9</sup>. Ambos son seres distintos a lo que nos encontramos día a día y por ello son considerados como monstruos. La sociedad los aparta e incluso quiere acabar con ellos para que no interfieran en su armonía. Incluso me atrevería a poner otro ejemplo, en esta ocasión de la vida real, referente al bullying, que he sufrido en mi propia persona durante casi toda mi vida.

## 1.2. Freud aspectos teóricos

Lovecraft aborda la literatura de ficción, especialmente la de terror, siguiendo la influencia de autores de su época como Edgar Allan Poe. Tanto sus experiencias vitales desde la infancia, como las de su vida adulta, en la que coexisten grandes avances tecnológicos en su propio país, influyen en su literatura.

Coetáneo de Lovecraft, Freud hizo sus estudios sobre la psique humana donde abordó el concepto de "lo siniestro".

Según Freud, lo siniestro, se da *cuando se desvanecen los límites entre fantasía y realidad; cuando lo que entendíamos por fantástico aparece ante nosotros*

---

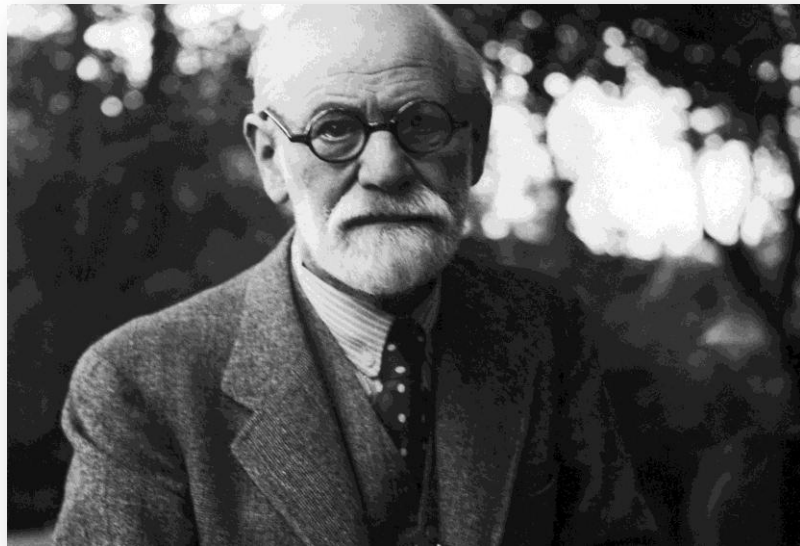
<sup>8</sup> Obra creada en 1818 por la escritora Mary Shelley en la que nos narra la historia de un monstruo creado a partir de distintas partes de cuerpos humanos. Una de sus primeras adaptaciones fue realizada en 1931 y dirigida por Whale.

<sup>9</sup> Película dirigida por Tim Burton en el año 1990 y protagonizada por el actor Jhonny Depp.

*como real; cuando un símbolo asume el lugar y la importancia de lo simbolizado*<sup>10</sup>

Así es cuando creíamos que algo que no podía ser posible o que es irreal aparece ante nosotros como todo lo contrario, o cuando un objeto toma características de lo que simboliza, como sucede con una muñeca vudú.

Para Freud en su capítulo de "Lo siniestro", *este no sería realmente nada nuevo, sino algo que siempre fue familiar a la vida psíquica y que se tornó extraño mediante el proceso de su represión. También sería algo que, debiendo haber quedado oculto, se ha manifestado*<sup>11</sup>.



Retrato de Sigmund Freud

Algunos pensamientos de la infancia que estaban reprimidos en el inconsciente pueden volverse siniestros al salir de nuevo a la luz. Un ejemplo de ello sería un trauma infantil, que se ha "guardado" y olvidado durante mucho tiempo, y que vuelve a surgir a la luz creando un estado de malestar y un sentimiento de temor ante algo que aparece como siniestro.

Lo siniestro a veces se mezcla con lo "espeluznante", como sucede en las relaciones con la muerte; nuestro miedo a que los muertos revivan y se tornen nuestro enemigo, llevándonos consigo a acompañarlos en la tumba. Freud lo relaciona con un sentimiento que persiste en los seres civilizados: la creencia de que hay algo animado que perdura después de la muerte, como aún ocurre con diversas creencias animistas en distintos lugares del mundo.

---

<sup>10</sup> Tomo VII Obras completas, Sigmund Freud, Capítulo de "Lo siniestro", pág. 2500. Editorial Biblioteca Nueva.

<sup>11</sup> Tomo VII Obras completas, Sigmund Freud, Capítulo de "Lo siniestro", pág. 2498. Editorial Biblioteca Nueva.



Retrato de H.P. Lovecraft, Grafito rojo, 2020

*Nuestra formulación final sería entonces la siguiente: lo siniestro en las vivencias se da cuando complejos infantiles reprimidos son reanimados por una impresión exterior, o cuando convicciones primitivas superadas parecen hallar una nueva confirmación.<sup>12</sup>*

Lovecraft y Freud tratan el miedo de distinta forma. El primero manifestándonos sus miedos internos en sus relatos a través de criaturas fantásticas y mundos oníricos; Freud intentando comprender los miedos internos y su origen para curar los procesos patológicos que conllevan.

Lovecraft aborda esta emoción desde la literatura y Freud hace un estudio científico de la misma con fines curativos, y no exenta también de cierta literatura.

---

<sup>12</sup> Tomo VII Obras completas, Sigmund Freud, Capítulo de "Lo siniestro", pág. 2503. Editorial Biblioteca Nueva.



Retrato en blanco y negro del escritor  
H.P. Lovecraft, S.XX

## CAPÍTULO 2. H.P. Lovecraft y su obra

### 2.1. Biografía

Lovecraft (1890-1937) Providence.

*El sentimiento más viejo y más fuerte de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y fuerte tipo de miedo es el miedo a lo desconocido.*" H.P Lovecraft.

Lovecraft provenía de una familia acomodada originaria de Inglaterra. Su infancia estuvo marcada por la muerte de su padre a muy temprana edad en un psiquiátrico y por la sobreprotección de su madre. Lovecraft destacaba por ser un niño débil y enfermizo.

Durante su adolescencia Lovecraft escribió muchos cuentos, los cuales reflejaron los miedos del propio autor. Se sabe que durante la infancia padeció violentos sueños y pesadillas. En sus relatos los sueños son descritos *con la minuciosa precisión de la paranoia*<sup>13</sup>. Con Lovecraft te introduces en un entorno totalmente diferente, donde predomina el terror y la locura. Sus escritos hablan de su pasado y se usa así mismo como punto de partida. Durante su adolescencia escribiría muchos cuentos. Como autor anónimo publicaría obras entre 1919 y 1920. Su primer cuento en ser editado sería "Dagón".

Las influencias más destacables de Lovecraft fueron Dunsany, Hope Hodgson, Machen, Blackwood y Ambrose<sup>14</sup>.

En 1921 llegaría a escribir diecisiete cuentos. De la época en que el autor vivió en Nueva York nacieron relatos como "*La llamada de Cthulu*", "*En las montañas de la locura*" y "*El caso de Charles Dexter Ward*". En sus últimos años vivió en una pequeña habitación de alquiler ya que con sus trabajos no ganaba un sueldo que le permitiera otro estilo de vida. A causa de la larga extensión de sus relatos las revistas los rechazaron; solo se hicieron famosos después de su muerte. Su delicada salud se fue deteriorando hasta que en marzo de 1937 acabaría falleciendo de un cáncer de estómago.



Retrato del escritor Edgar Allan Poe

<sup>13</sup> Molina Foix, J.A. Introducción, Narrativa Completa Volumen I HP Lovecraft. Editorial Valdemar (2017)

<sup>14</sup> Molina Foix, J.A. Introducción, Narrativa Completa Volumen I HP Lovecraft. Editorial Valdemar (2017)





Ilustración de Cthulhu, Anónimo

## 2.2. Obra

Desde su infancia, Lovecraft estuvo interesado en el mundo onírico. La noche constituía un escenario idóneo para sus escapadas nocturnas a la naturaleza que luego reproduciría en sus cuentos.

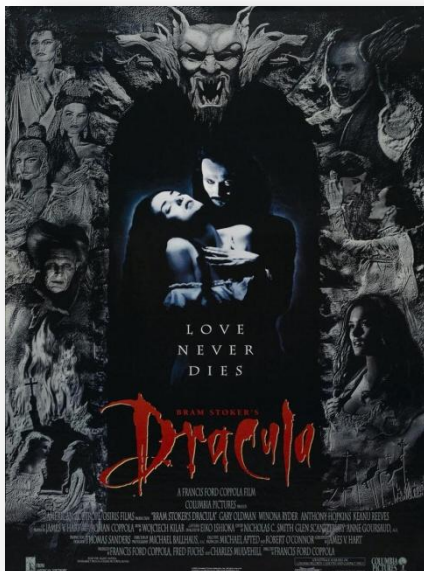
Su primera etapa (1905-1920) fue gótica e influenciada por Edgar Allan Poe. La literatura gótica se caracterizaba por incluir elementos mágicos, fantasmales y de terror, poniendo en entredicho que lo que es real y lo que no. Se adjetivó como *gótica* porque muchas de las historias sucedían en la época medieval, o bien la acción tenía lugar en un castillo o mansión de este estilo arquitectónico. Se caracterizaba por el uso continuo de una exagerada adjetivación para hacer que el espectador se acongojara. Lovecraft usaba un lenguaje arcaico plagado de adverbios y epítetos. En los relatos aparecían elementos sobrenaturales tales como los fantasmas. El mundo de los sueños y las pesadillas adquiere una importancia relevante en este género, así como las épocas pasadas y remotas. "*Drácula*" de Bram Stoker, 1897 y "*Frankenstein*", de Mary Shelley, 1818 son destacados referentes de la literatura gótica.

A los quince años escribió "La bestia en la cueva" y también como aficionado redactó columnas en boletines científicos. Publicó varias revistas de circulación limitada, comenzando en 1899 con "*La gaceta científica*".

A esta le siguió una etapa onírica (1920-1927), influenciada por los escritos de Lord Dunsany<sup>15</sup>. Las historias de Lovecraft se desarrollan en lugares exóticos, ubicados en las Tierras del Sueño<sup>16</sup>, donde aparecen dioses olvidados, civilizaciones perdidas y paisajes oníricos, sin su habitual enfoque terrorífico. Obras fundamentales de esta etapa son "*Los gatos de Ulthar*" (1920) y "*La llave de plata*" (1926). En 1923 publicó por primera vez en *Weird Tales* con el cuento "*Dagón*".

Los cuentos más representativos de esta época son los que protagoniza Randolph Carter<sup>17</sup>.

Trabajó como corrector de textos y crítico literario, al mismo tiempo que creaba sus propias obras. Este trabajo le forzó a interactuar con otras

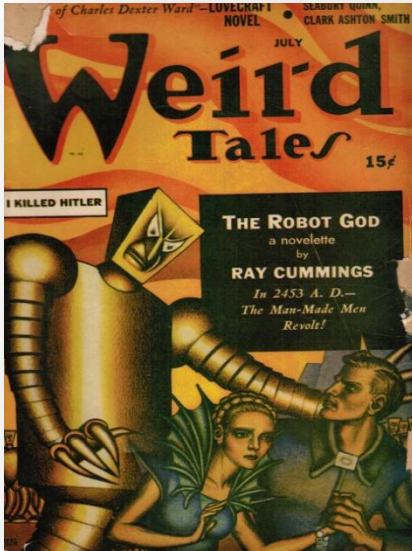


Cartel de la película "Drácula" dirigida por F. Coppola, 1992

<sup>15</sup> Lord Dunsany fue un escritor anglo-irlandés, nacido a finales del S.XIX, que se caracterizó por cambiar el mundo en los cuentos fantásticos. Tuvo gran influencia también en Machen e incluso en J.R.R. Tolkien.

<sup>16</sup> Estas tierras son una ubicación ficticia que aparecen en el "Ciclo de aventuras oníricas" en los cuentos de H.P. Lovecraft; se caracterizan por la descripción detallada de los paisajes oníricos visitados.

<sup>17</sup> Se trata del alter ego de Lovecraft, anticuario descendiente de un mago al servicio de Isabel I, otro reflejo de su amor por las raíces en Inglaterra. Aparece por primera vez en *La declaración de Randolph Carter* y aparece también en *El caso de Charles Dexter Ward*.



Portada de la revista "Weird Tales"

personas, lo que hizo que surgieran imitadores y admiradores con los que mantuvo correspondencia y entabló amistad. De allí surgiría "El círculo de Lovecraft".

Su etapa final abarca los Mitos de Cthulhu (1927-1937), influido por la obra de Arthur Machen<sup>18</sup>. En estos relatos Lovecraft desarrolla los mitos en todo su esplendor, describiendo la infinidad de criaturas que acechan a la Tierra. Forman parte de esta etapa "La llamada de Cthulu" (1926), "El horror de Dunwich" (1928) y "La sombra sobre Innsmouth" (1931), donde conviven ciencia, razón y realidad.

Esta etapa fue fruto de la colaboración que obtuvo con su correspondencia, ya que cada escritor de "El círculo de Lovecraft" aportó sus personajes, escenarios, etc.

La variedad de temas que abarcan los relatos de Lovecraft es un cúmulo de los miedos del autor, tanto pasados como futuros. Incluyen la mutación degenerativa, el bestialismo, el mestizaje, la decadencia y el racismo.

Lo más característico es que, a excepción del narrador y algún ocasional amigo, no aparecen más personajes y las mujeres son casi inexistentes. El héroe lovecraftiano suele ser un erudito algo desequilibrado y con imaginación, por lo general depositario de conocimientos prohibidos. No tiene unas necesidades básicas habituales como son el comer o el beber. Su aventura interior le conducirá a enfrentarse consigo mismo y a hacer resurgir los monstruos del pasado.

---

<sup>18</sup> Machen fue un escritor galés de finales del S.XIX y principios del XX, conocido por su literatura de lo sobrenatural y terror fantástico.

## **2.3. Sinopsis de los cuentos**

A continuación propondré una breve sinopsis de los siete cuentos que configuran la serie "Lovecraft y las profundidades del miedo". El resumen que ofrezco apunta directamente a los aspectos más siniestros de los relatos.

### **2.3.1. Los gatos de Ulthar**

En un pueblo llamado Ulthar existía una pareja de ancianos que se dedicaba a asesinar a los gatos del lugar. Un día, llegó a la localidad una caravana de peregrinos, en donde estaba Menes, un niño huérfano cuya única compañía era un gatito negro que desaparece después de llegar al lugar. Los aldeanos informan al niño sobre la existencia de la pareja de ancianos, y que probablemente su gato haya sufrido un destino fatal en sus manos. Menes, desesperado, clamó un conjuro hacia los cielos. Un día después de este acontecimiento, los peregrinos abandonaron el pueblo, y al mismo tiempo, desaparecieron los gatos del lugar. La gente del pueblo culpó a estos de la desaparición de sus mascotas. Pero estas sospechas se desvanecieron poco después, ya que sus gatos aparecieron rollizos y contentos. Pasaron los días, y nadie supo de la pareja de ancianos asesinos. Hasta que un día entraron en su casa y se encontraron dos esqueletos en el hogar.

### **2.3.2. Las ratas en las paredes**

Un hombre decide restaurar la casa de su familia, sobre la cual recae una leyenda. Todo va relativamente bien en la casa ya restaurada, hasta que el protagonista empieza a escuchar pisadas de ratas en las paredes. Desde entonces, todas las noches, él y sus gatos van detrás de estos sonidos. Tiempo después, contrata a unos operarios para que le ayuden a solucionar el problema. El gato Niggerman los guía hasta una ciudad que hay bajo la casa, donde se descubre que la familia comía carne humana. Ante tal noticia, el protagonista enloquece, y se despierta lleno de arañazos de su gato y envuelto en sangre, pues se ha comido a uno de los operarios en pleno ataque de locura. El cuento finaliza con el ingreso del protagonista y uno de los operarios en el manicomio, y con el sonido de las pisadas de las ratas acompañándole por siempre.

### **2.3.3. Aire frío**

Un joven llega a Londres y alquila una habitación en una mansión. Todo va bien, hasta que el protagonista sufre un ataque al corazón y corre a pedir auxilio a la habitación de su vecino, el doctor Muñoz, quien consigue curarlo. Un día, se estropea una de las piezas de la máquina que mantiene fría la



habitación del doctor. Este, le pide ayuda demandando grandes cantidades de hielo, mientras va a buscar la pieza que falta. El protagonista hace todo lo posible para reparar la máquina y mantener frío a su amigo. Para ello recluta a un joven de la calle con el objetivo de llevar hielo a la habitación. Sin embargo todo se tuerce, pues al parecer el joven al que había contratado salió huyendo despavorido al abrir la puerta del baño donde el doctor se mantenía frío. Preocupados porque éste no abre la puerta ni contesta a sus llamadas, deciden forzarla. Al abrirla lo único que encuentran en la habitación es una masa negra que mancha una nota la cual confiesa que el doctor murió hace dieciocho años y que se había pasado todos estos viviendo sin órganos vitales en funcionamiento.

#### **2.3.4. El viejo terrible**

Existió una vez un hombre al que llamaban "El viejo terrible". Nadie sabía su nombre ni edad, y como característica destacable, hablaba con unas botellas con pedacitos de plomo, las cuales vibraban a modo de respuesta. Una noche, tres ladrones deciden entrar en la casa de "El viejo terrible" para robar su tesoro, puesto que este era rico. Dos de ellos entran en el hogar mientras que el otro se queda en el coche esperando, vigilando que no venga nadie. Al cabo de un rato, este último, empieza a escuchar gritos provenientes de la casa. Preocupado por tal suceso, pues habían acordado no atacar al anciano, va corriendo hasta la puerta. Pero antes de llegar, la puerta se abre y aparecen ante él tres figuras ensombrecidas. En un principio, el ladrón piensa que son sus compañeros cargando al anciano, pero cuando las figuras avanzan hacia la luz comprueba que es al revés, que es el anciano quien carga con los cuerpos de sus compañeros. El relato finaliza con el hallazgo de los cadáveres descuartizados en el mar y sin saber nadie quien es el responsable.

#### **2.3.5. Del más allá**

Invitado por su amigo Crawford Thillinghast a su casa, nuestro protagonista se dirige a esta para contemplar el nuevo invento de su colega.

Extrañado por su nuevo aspecto, se pregunta por la ausencia de sus criados. Thillinghast le guía hasta una habitación donde tiene una máquina de rayos ultravioleta que es capaz de conectar con otras dimensiones. Nuestro protagonista es víctima del experimento de su amigo, pues primero es envuelto en una completa negrura y después es capaz de ver a seres que provienen de otras dimensiones. Alocado por el descubrimiento, Thillinghast le confiesa la desaparición de sus criados, debido a que se acercaron a la máquina, y que ahora su amigo iba a correr la misma suerte. Aterrado ante tal noticia, el protagonista desenfunda su arma y pega un tiro al aire. Cuando se despierta se encuentra la máquina estropeada y a Thillinghast tumbado en el suelo. El cuento finaliza con las dudas del protagonista acerca de todo lo que

pasó, y con la afirmación por parte de la policía de que él solo disparó a la máquina y que los cuerpos de los criados nunca fueron encontrados.

### **2.3.6. El sabueso**

Todo comienza con una nota de suicidio en la que el protagonista nos cuenta los hechos. Él y su amigo eran profanadores de tumbas y un día deciden destapar el sepulcro de un famoso saqueador, donde encuentran un cadáver con un amuleto de jade en perfecto estado, a excepción de unos arañazos hechos como por una bestia. Cuando cogen el amuleto empiezan a oír unos aullidos escalofriantes y huyen del cementerio.

Días después siguen escuchando los aullidos, hasta que una noche su amigo es asesinado por una bestia. Temeroso por el suceso y que éste tenga que ver con el objeto robado, el protagonista decide que debe devolver el objeto a la tumba. Pero sin embargo, durante su viaje se lo roban. Al día siguiente, aparece en el periódico la noticia de tres hombres muertos que parece que hayan sido atacados por un animal. Espantado por tal suceso, decide volver a la tumba, donde encuentra el cadáver envuelto en sangre y vísceras con el amuleto colgado que lo mira fijamente.

### **2.3.7. El testimonio de Randolph Carter**

Todo comienza con el testimonio de Randolph Carter sobre los sucesos que acontecieron antes de que su amigo Warren desapareciera. Según Carter, este poseía un libro que le prohibía leer y que según él contenía conocimientos siniestros. Utilizando el libro como una especie de guía, Warren le pide a Carter que lo acompañe al cementerio próximo al pantano, donde se supone que hay una tumba que conecta con otra dimensión.

Carter y Warren se dirigen hacia el cementerio con un teléfono portátil por el que se comunicarían en la distancia. Ambos retiran la tapa de la tumba, que tiene unas escaleras que conectan con el subsuelo. Warren se adentra en ellas y le pide a Carter que se quede fuera, puesto que lo que puede encontrar allí abajo podría volver loco a su amigo. En principio todo va bien, hasta que Warren empieza a describir los horrores que se encuentran bajo la tumba y le suplica a su amigo que cierre la entrada y salga corriendo de allí.

Carter, asustado, no se mueve del sitio e intenta contactar por todos los medios con su amigo, hasta que pierde la comunicación con él. Un rato después una voz extraña y que le pone la piel de gallina le contesta que su amigo está muerto.

## CAPÍTULO 3. MODELOS Y REFERENTES

### 3.1. El miedo en los medios de masas actuales

En este apartado analizo cómo se aborda el miedo en la actualidad desde los distintos medios, como son los videojuegos, el cine, las series de televisión o los cómics.

Si dirigimos la mirada al mundo de los videojuegos podemos encontrar gran cantidad de títulos, como son "Silent Hill"<sup>19</sup>, "Resident Evil"<sup>20</sup>, "Dead Space"<sup>21</sup> o "Amnesia"<sup>22</sup>. Todos ellos cuentan historias de terror en las que el protagonista se encuentra al borde de la muerte constantemente.

En este caso voy a hablar sobre el videojuego "Darkest Dungeon", que está inspirado en las novelas de Lovecraft. Este nos narra una historia similar al relato de "Las ratas en las paredes", ya que los jugadores adoptamos el rol de herederos de una antigua mansión familiar perteneciente a un tío nuestro, quien desaparece bajo circunstancias sospechosas.



Portada de la remasterización para PlayStation 4 de "Resident Evil" 2, 2018



Fotograma del videojuego "Darkest Dungeon", 2016

El juego consiste en ir explorando mazmorras y recopilar información de los monstruos que atemorizan el territorio de la mansión. La característica más destacable de este juego es que los personajes pueden volverse locos o quitarse la vida al contemplar los distintos horrores que acechan a ese

<sup>19</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Silent\\_Hill\\_\(videojuego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_(videojuego))

<sup>20</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Resident\\_Evil](https://es.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil) y <https://www.residentevil.com/village/es/>

<sup>21</sup> <https://www.ea.com/es-es/games/dead-space/dead-space>

<sup>22</sup> <https://www.epicgames.com/store/es-ES/product/amnesia-the-dark-descent/home>

universo, como ocurre en las novelas de Lovecraft. Si uno de los personajes muere en la partida, muere para siempre, como ocurre en la vida real, lo que hace del juego toda una experiencia.

En lo referente a películas y series de televisión se ha tratado el miedo de distintas formas, ya sea mostrándonos a monstruos como seres horriblos o como víctimas de una sociedad que no acaba de aceptarlos. Así sucede por ejemplo en "Ataque a los titanes"<sup>23</sup>, "American Horror Story"<sup>24</sup> y "Alien"<sup>25</sup>. Pero no solo se nos muestra a monstruos como seres peligrosos, sino a las propias personas del día a día, quienes pueden llegar a ser peor que las bestias.



Forograma de la serie "Territorio Lovecraft" ,2020

Centrándome en esta última idea, hablaré de la serie "Territorio Lovecraft" que fue estrenada recientemente. "Territorio Lovecraft" narra la historia de Atticus, un hombre de raza negra que vuelve a su hogar en busca de su padre desaparecido. La serie trata distintos temas. Por un lado tenemos a los monstruos lovecraftianos que atormentan a los protagonistas, pero al mismo tiempo se nos muestra a los hombres de raza blanca que son peores que los primeros. Durante los sucesivos capítulos observaremos como los protagonistas son atacados por los monstruos del universo lovecraftiano y por los hombres blancos que realizarán persecuciones, ejecuciones y violaciones a la gente de raza negra. También se nos mostrará el miedo irracional que tienen los hombres blancos a los de raza negra solo por ser "distintos", tema del que he hablado en el capítulo 1 de este trabajo.

<sup>23</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Shingeki\\_no\\_Kyojin](https://es.wikipedia.org/wiki/Shingeki_no_Kyojin)

<sup>24</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/American\\_Horror\\_Story](https://es.wikipedia.org/wiki/American_Horror_Story)

<sup>25</sup> [https://elpais.com/agr/especial\\_alien/a](https://elpais.com/agr/especial_alien/a)

Han habido muchas películas que han recurrido tanto al terror psicológico como al visceral, ofreciéndonos una visión distinta del miedo en cada ocasión. Pondré dos películas como ejemplo.

La primera película trata el terror psicológico. "Jhonny cogió su fusil"<sup>26</sup> nos cuenta la historia de un soldado que es víctima de los horrores de la guerra y que a lo largo del largometraje va perdiendo miembros de su cuerpo. Durante el film el protagonista nos narra cómo es consciente de la pérdida de estos aunque esté en un estado comatoso. Jhonny está cubierto por una sábana durante la proyección, y el espectador solo puede imaginar el resultado final de la masacre, con un miedo constante de contemplar cómo ha quedado su cuerpo. El final de la película nos muestra al protagonista como un bulto sin brazos ni piernas, siempre cubierto por la sábana, pidiendo auxilio y deseando que alguien acabe con su vida.



Fotograma de la película "Jhonny cogió su fusil" 1971

El segundo film trata el terror visceral. "Saw"<sup>27</sup> es una saga de películas gore muy aclamada por la crítica y el público. En mi caso, no he podido visionarla puesto que crea en mí angustia y malestar, pero aún así he investigado sobre el contenido de la película, siempre evitando ver imágenes o escenas. "Saw" se caracteriza por exponer a sus protagonistas al límite de la muerte constantemente, obligando en ocasiones a matarse entre sí y desmembrar cuerpos y extraer vísceras.

---

<sup>26</sup> Película dirigida por Dalton Trumbo basada en su propia novela *Johnny got his gun*. La película fue estrenada en el año 1971 y el libro fue publicado en 1939.

<sup>27</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Saw>



Un ejemplo muy conocido por todos en el mundo de los cómics, aunque no explícitamente de terror, es "Batman". Este nos cuenta la historia de Bruce Wayne, quien es testigo del asesinato de sus padres en medio de un callejón. A consecuencia de esto acaba convirtiéndose en un súper héroe utilizando como símbolo de identidad al murciélago, que es lo que más teme. El cómic no es de terror pero nos muestra los miedos internos de los personajes y cómo estos van evolucionando a lo largo de la historia.

### 3.2. Referentes plásticos

Influenciada por autores como Juanjo Guarnido, Alessandro Barbucci, Don Bluth, Hayao Miyazaki y Disney, realicé los trabajos definitivos. Por tanto, dedico este apartado a hablar de cómo me inspiraron a la hora de dibujar.

Juanjo Guarnido es un dibujante español que trabajó para la compañía Disney, como se puede constatar en sus cómics e incluso en colaboraciones de animación, como en el videoclip "I'm the freak of the week". La obra que más me ha llamado la atención de este autor es "Blacksad", que cuenta la historia de un gato detective que se dedica a resolver distintos casos en cada album. Los personajes de este cómic tienen un aire a Disney y la característica más destacable de ellos es que son animales antropomórficos sin el estilo dulcorado de la compañía.



Escena del cómic "Blacksad" tomo 1, Juanjo Guarnido, 2005

Guarnido utiliza la acuarela para pintar sus cómics, hecho que me empujó a decidirme por usar este recurso, pues me gustaba mucho el acabado que tenían. También se caracteriza por un estilo que se decanta hacia el cómic



Portada del tomo 4 de "Skydoll",  
Alessandro Barbucci, 2016

européico quien representa a los personajes estilizados pero que tienden hacia el realismo.

Alessandro Barbucci fue de los primeros autores que conocí en mi infancia, puesto que junto con otros, fue el creador de la revista "WITCH", que contaba la historia de cinco chicas que dominaban los elementos. Barbucci suele trabajar en digital para los resultados finales, aunque también utiliza en otros trabajos la acuarela. Sus dibujos se caracterizan por ser una mezcla entre cómic europeo y manga. Sus personajes tienen los ojos exageradamente grandes como en los dibujos nipones.

Don Bluth es un autor muy reconocido en el ámbito de la animación. Dirigió películas como "Anastasia", "TITAN AE" y "En busca del valle encantado". También dirigió el apartado artístico del videojuego "Dragons Lair". De él cabe destacar su estilo marcadamente Disney, puesto que sus personajes tienen características físicas semejantes a las de la compañía.

Hayao Miyazaki es uno de mis directores de animación favoritos, con su claro estilo anime. Pero a diferencia del resto de la animación japonesa sus personajes no tienen los ojos enormes, sino más proporcionados. Miyazaki es creador de películas como "El castillo ambulante", "El viaje de Chihiro" o "La princesa Mononoke". Sus películas se caracterizan por estar plagadas de colores vivos que llaman la atención del espectador, hecho que ha influido en mis propios trabajos.

Por último menciono a Disney cuya característica es su toque edulcorado, haciendo de sus personajes seres tiernos. Disney, al igual que el manga, utiliza ojos relativamente grandes y proporciones idílicas que no existen en la vida real.



Cartel de la película "Anastasia",  
Don Bluth, 1997



Fotograma de la película "Atlantis, el imperio perdido", Disney, 2002

## CAPÍTULO 4. LAS PROFUNDIDADES DEL MIEDO

### 4.1. Obra plástica: planteamiento y técnica

#### 4.1.1. Libreta de esbozos

Durante el período de realización del trabajo he ejecutado diversos dibujos en los que estudiaba el rostro y el cuerpo humano, así como expresiones de terror para poder plasmarlas en las ilustraciones definitivas. Experimenté con lápices de grafito, lápices de colores, rotuladores, acuarela y acrílico.

En la mayoría de los dibujos intenté representar la emoción del miedo, los míos propios (colocándome a mí misma como protagonista de la escena), así como monstruos y bestias que se acercaran a la apariencia de los cuentos de Lovecraft.



Serie de ilustraciones a grafito, 2020

El inicio fue duro, puesto que estaba acostumbrada a dibujar rostros dulces y escenas de la misma índole. Pero poco a poco fui experimentando tanto con el lápiz como con el color, obteniendo resultados que para mí eran satisfactorios, mejorando así la calidad de mi obra.

El proceso fue el siguiente. Primero dibujaba el esqueleto del personaje con formas geométricas, y luego le daba la forma definitiva redondeando la línea. Se me propuso experimentar con los distintos grosores de esta, pero he de admitir que apenas lo conseguí.



Después de esto practiqué con el contraste de sombras y luces, intentando generar distintos volúmenes e incluso creando nuevas perspectivas, dándole así cierta profundidad al dibujo.

Conscientemente, intenté alejarme lo máximo posible de la estética de Disney, pero la verdad es que me ha sido sumamente difícil. Sin embargo, aún filtrándose en mis ilustraciones, estoy satisfecha de haber sido capaz de expresar el miedo e incluso hacer sentir incomodidad al espectador.

Estas prácticas me han servido mucho como terapia, puesto que en varios dibujos narraba mis miedos y preocupaciones, como son mis experiencias con la muerte de seres queridos o con terrores producidos por ciertos factores externos a lo largo de los años.

La muerte es un factor que me ha acompañado desde mi infancia, ya que he perdido a muchísima gente a lo largo de mi vida. He intentado hacerle frente de mil maneras, pero a veces no lo he conseguido. Tengo tan presente a mis seres queridos que incluso diseñé un tatuaje que refleja el vínculo con estas personas, así como las fechas de su nacimiento.

Del mismo modo, el miedo a la pérdida, al abandono y al maltrato queda reflejado en varios de mis bocetos.

#### 4.1.2. La acuarela

Ahora procederé a hablar del proceso de mis trabajos en acuarela.

En un inicio iba a realizar una serie de retratos de los personajes de Lovecraft en acrílico. Sin embargo, después de varios intentos frustrados, me planteé la opción de la acuarela para realizar las ilustraciones.

Primero realicé bocetos de las escenas a representar en folios sueltos y en un cuaderno de esbozos, practicando las sombras y las luces, así como el color.

Apliqué el color por capas. Primero utilicé una base negra pero poco cargada para hacer las sombras, y luego pinté con los otros colores sobre estas. Esto me ayudó a darle tridimensionalidad al dibujo.

Una vez finalizado el dibujo experimenté con los lápices acuarelables para las sombras que me faltaban, dándole más fuerza al resultado final. También probé con materiales más indirectos, como el algodón para hacer las nubes en la ilustración de "Los gatos de Ulthar" o el fondo en "Las ratas en las paredes". Del mismo modo utilicé rotuladores de color blanco para añadir luminosidad al dibujo y que no estuviera tan apagado.



Boceto de "Las ratas en las paredes", grafito y rotulador negro, 2020



Prácticas de rostros, acuarela, 2020

Estoy bastante contenta con mi progreso a lo largo de este casi año y medio. He tenido diversas dificultades para ejecutar el color y el dibujo, pero puedo decir que creo haber conseguido en gran parte lo que me había propuesto en un principio, que era ni más ni menos que representar la emoción del miedo y alejarme de mis dibujos edulcorados con aires de la factoría Disney.

#### 4.1.3. Serie de ilustraciones de los cuentos

En este punto voy a hablar del proceso de elección de cuentos y de cómo se han realizado.

##### LOS GATOS DE ULTHAR

Los gatos de Ulthar ha sido mi cuento predilecto desde un inicio. Es el que más he trabajado a lo largo de este año, el que más bocetos e ilustraciones tiene, las cuales consideraba definitivas en su momento.

En un inicio iba a representar al personaje del chamán, porque me parecía una figura bastante imponente y terrorífica. Sin embargo este personaje no es demasiado trascendental en la historia, al contrario que Menes, el dueño del gatito negro.

Después de varios intentos decidí centrarme en el personaje del niño y fundir los dos en uno. Si recordamos, en el cuento Menes pronuncia una especie de conjuro vengativo haciendo que las nubes cambiaran de forma. Eso me hizo pensar que el niño tendría poderes semejantes a los del chamán, así que decidí añadirle el tocado de este último cambiando un poco su apariencia. El tocado debía ser un disco con cuernos pero, para hacerlo más terrorífico y asociarlo de alguna manera a la muerte de los animales, decidí dibujar un cráneo de un ciervo.

La composición de la ilustración consiste en la representación de Menes con el tocado y una vara de mago con cascabeles –haciendo referencia a los gatos– en mitad de la calle donde se puso a realizar el conjuro, en medio de las nubes cambiantes de color morado y con los ojos de los gatos brillando de fondo.



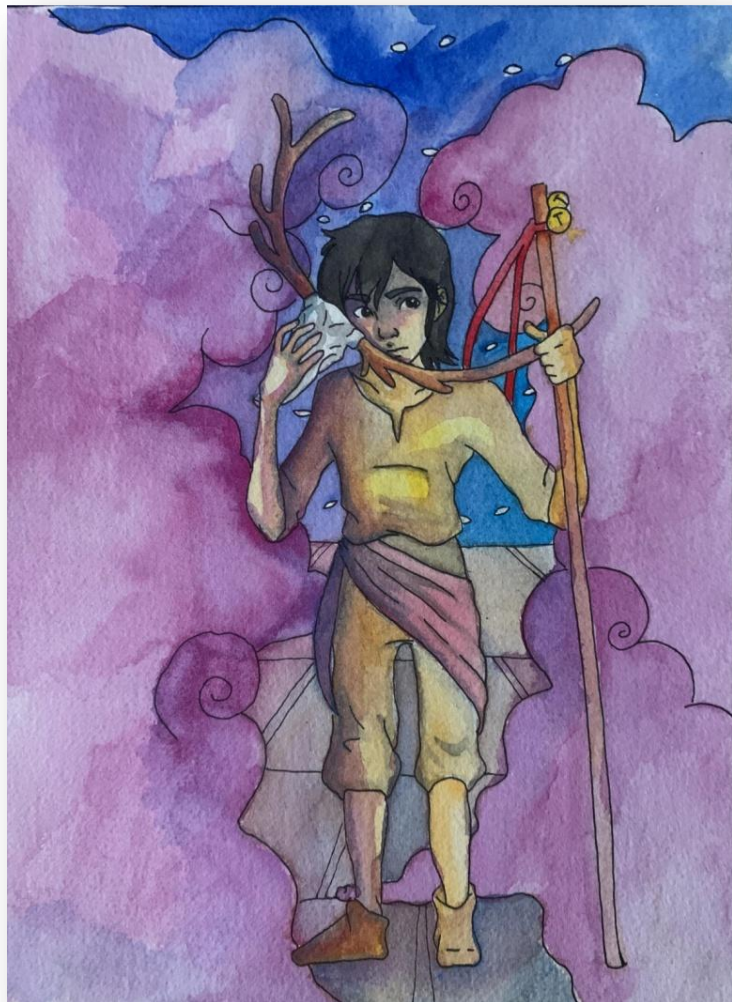
Boceto de "Los gatos de Ulthar",  
grafito y rotulador negro, 2020



Boceto de "Los gatos de Ulthar",  
acuarela, 2020

He utilizado colores apagados para la ropa de Menes ya que es un niño huérfano y quería asociar estas tonalidades con su estado anímico. Las nubes iban a ser en un inicio verdes, puesto que es la gama de colores junto con el negro con la que la mayoría de los ilustradores han representado a los personajes de Lovecraft..

Sin embargo, decidí hacerlas moradas para darles un aspecto tóxico y peligroso. Finalmente, el fondo se pintó de color azul para simular la oscuridad de la noche y el fondo marino al que Lovecraft tanto temía.



Dibujo definitivo de "Los gatos de Ulthar", acuarela, 2020





Boceto de "Las ratas en las paredes", acuarela, 2020

### LAS RATAS EN LAS PAREDES

Este cuento fue el segundo que abordé y junto con "Los gatos de Ulthar" el que tiene más bocetos y dibujos preparatorios.

En un inicio iba a representar al protagonista de la historia encerrado en una habitación acolchada de un manicomio y rodeado de las ratas que lo acompañarían por siempre, como narra la historia.

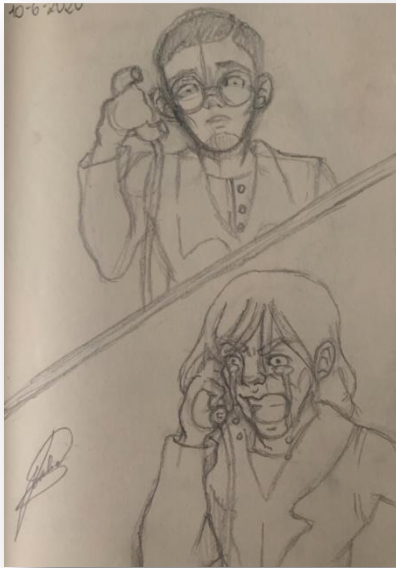
Sin embargo ningún resultado me convencía, así que decidí ejecutar otra escena similar. Esta consistía en el protagonista en medio del papel, mordiendo el brazo del operario al que devora, llorando de desesperación mientras mira fijamente al espectador pidiendo ayuda. Así mismo añadí unos ojos con espirales, representando su locura que lo vigila día y noche, sobre un fondo de color negro.

Intenté utilizar colores apagados para reflejar la tristeza y el abandono por parte del personaje, sumiéndolo así en la oscuridad.

Un elemento a destacar es el brazo del operario. Aunque esté arrancado, la posición de sus dedos da a entender que todavía sigue con vida, configurando así una escena siniestra y macabra.



Dibujo definitivo de "Las ratas en las paredes", acuarela, 2020



Boceto de "El testimonio de Randolph Carter", grafito, 2020

### EL TESTIMONIO DE RANDOLPH CARTER

Esta fue la tercera ilustración que hice y una de las que más me ha costado.

El trabajo sufrió varios cambios hasta el acabado final. Primero iban a aparecer Carter y Warren, separados en dos viñetas, cada uno con su teléfono portátil. Pero me pareció que la estética se acercaba más al cómic que a la ilustración, así que decidí cambiarlo.

En el resultado de estos ensayos se puede observar a Warren y Carter en mitad de un cementerio, observando al espectador, con los utensilios para abrir la tumba que tienen delante.

En un inicio utilicé acuarela de color negro para el fondo, pero esta no ofrecía cierta uniformidad, así que probé a usar tinta china negra para obtener un mejor resultado. De la misma manera que en los otros cuentos, usé colores apagados, pero esta vez añadí tonos fríos para que se fundieran con el escenario nocturno, así como tonos cálidos para intentar reproducir la luz de las linternas.



Dibujo definitivo de "El testimonio de Randolph Carter", acuarela, 2020





### AIRE FRÍO

Aire frío es uno de los trabajos que más quebraderos de cabeza me ha causado. Realicé distintos dibujos del doctor Muñoz, en los que aparecía el personaje mitad esqueleto, mitad humano. También hice un dibujo inspirado en el cuadro "La muerte de Marat"<sup>28</sup> donde aparece el doctor Muñoz en la bañera, cubierto de una masa negra y a la muerte detrás con una guadaña.

Sin embargo no acababa de convencerme, así que intenté sintetizar en el dibujo el momento en que el doctor Muñoz se derrite en una masa negra.

La composición final consiste en el doctor Muñoz derritiéndose, rodeado de hielo, que es lo que reclama todo el tiempo, sobre un fondo negro, que representa la oscuridad en la que está sumido.

He utilizado rotulador blanco para realzar el brillo del hielo y de la masa, así como los copos de nieve y los ojos del doctor abiertos de par en par.

Boceto de "Aire frío", acuarela, 2020



"La muerte de Marat", David, óleo, 1793



Dibujo definitivo de "Aire frío", acuarela, 2020

<sup>28</sup> "La muerte de Marat" es un cuadro realizado al óleo en el año 1793 por el pintor Jacques-Louis David, donde se representa a Marat sin vida dentro de una bañera, con la lista de la gente a la que iba a guillotinar.



Boceto de "Del más allá", grafito, 2020

## DEL MÁS ALLÁ

Este cuento es uno de los que más problemas ha planteado puesto que ocurrían diversas acciones importantes en el relato simultáneamente.

Tuvo algunos bocetos preparatorios, pero siempre con el mismo tema de representación: un hombre engullido por una masa negra que mira fijamente aterrado al espectador.

Respecto a trabajos anteriores hay una mayor proporción de colores cálidos, incidiendo especialmente en la resolución del fondo que representa las ondas eléctricas que transmite la máquina.

También cabe destacar el experimento que hice con el grosor de la línea para crear profundidad en el dibujo y que este no fuera uniforme.



Dibujo definitivo de "Del más allá", acuarela, 2020





Boceto de "El sabueso", grafito, 2020

## EL SABUESO

Este fue de los últimos relatos que acometí y el que más difícil me fue de imaginar. En un principio iba a representar el cadáver con el amuleto de jade en el fondo del dibujo, con los dos protagonistas en primer plano mirando hacia él.

Pero quise variar un poco la temática, ya que en los otros dibujos aparecían personajes humanos, así que opté por representar al sabueso.

Este consiste en un cráneo de perro con las cuencas de los ojos azules (intentando representar en ellos algo mágico), con manos podridas de color verdoso y uñas amarillentas, así como un pelaje negro y espeso.

Con respecto a la técnica, al igual que en "Del más allá" realizo una diferenciación en el grosor de la línea y también experimento con salpicaduras de color. Así mismo se diferencia del resto de trabajos por el uso de colores vivos.



Dibujo definitivo de "El sabueso", acuarela, 2020



### EL VIEJO TERRIBLE



Boceto de "El viejo terrible",  
acuarela, 2020

Este es el último de los cuentos que he trabajado y el que, sin duda, más difícil me ha sido de realizar, puesto que no sabía qué escena representar.

Tuve varias ideas en mente. La primera fue plasmar a "El viejo terrible" en primer plano con dos botellas de fondo, con las manos manchadas de sangre y con una sonrisa malévola. Sin embargo el resultado no acababa de convencerme, así que decidí hacer más pruebas.

Practiqué varias veces el rostro arrugado del anciano, el cual se alejaba mucho de la estética de mis dibujos anteriores, puesto que los personajes representados eran jóvenes y, en cierto modo, delicados en comparación a este.

Después de muchos intentos fallidos decidí representar al anciano en primer plano, mirando fijamente, con las manos manchadas de sangre y con el mar de fondo, que es dónde se encontrarían los cadáveres en el final del relato.

Utilicé únicamente la acuarela en este retrato. No usé lápices de colores ni rotuladores blancos para darle brillo. Del mismo modo solo seleccioné una gama de colores fríos a excepción de la luz del faro.



Dibujo definitivo de "El viejo terrible", acuarela, 2020

## CONCLUSIONES

Durante la realización de las ilustraciones, el mayor reto al que me enfrenté fue acercar mi estilo de dibujo al de los cuentos de Lovecraft, ya que mis personajes habitualmente tienden a transmitir ternura, aunque estén sometidos al sentimiento del miedo. Con este proyecto he tratado de expresar y entender el sentimiento del miedo y "Lo siniestro". Es por esta razón que he tenido la inquietud de detectar los aspectos siniestros en los relatos de H.P. Lovecraft.

Otra de las dificultades que tuve fue el hecho de realizar ilustraciones a partir de composiciones literarias. Acostumbrada a dibujar cómics, se me hizo complejo sintetizar la idea que escogí del relato en un solo dibujo y para ello tuve que realizar diversos bocetos, de diferentes escenas. Así mismo, tuve dificultades a la hora de aplicar el color, puesto que había utilizado con menos frecuencia la acuarela durante mis estudios, y era algo casi nuevo para mí.

De la misma forma he ampliado mis conocimientos sobre Lovecraft, su biografía, su extensa obra e incluso sus propios miedos, que fueron el motor que le llevó a escribir sus relatos de terror. Al parecer, sentimientos similares han alimentado la creatividad contemporánea en autores que, basándose en sus creaciones, han elaborado una serie televisiva famosa en la actualidad, conocida como "Stranger Things" y también la serie televisiva emitida este año, cuyo título en español es "Territorio Lovecraft".

Escribir y dibujar acerca de la emoción del miedo me ha permitido poder expresar toda la rabia y el odio que sentía vinculado a mis propios miedos, cosa que Lovecraft también hace en sus escritos expresando, entre otros, el sentimiento de venganza en sus protagonistas. Investigar en profundidad sobre este autor era uno de los aspectos del trabajo que me aportaba seguridad a la hora de dibujar.

La pandemia por coronavirus ha afectado al mismo tiempo que enriquecido mi trabajo, ya que la emoción del miedo ha sido compartida con el colectivo humano, que se ha visto sometido a este problema, a la vez que debido a esta situación me era complejo el concentrarme en esta tarea.

Teniendo en cuenta los objetivos, creo que he logrado lo propuesto: enfrentar los miedos propios, investigar este sentimiento y lograr realizar las ilustraciones basadas en los cuentos de H.P. Lovecraft.

Para finalizar, este trabajo me hace pensar que la emoción del miedo es una temática que me ha interesado mucho y que seguirá haciéndolo en futuros proyectos, ya que es una emoción muy arraigada en mi interior. Después de la

investigación sobre otros autores y artistas creo que continuaré con esta temática y experimentando con otras técnicas pictóricas relacionadas con el dibujo.

## BIBLIOGRAFÍA

**FREUD, S.** *Tomo VII Obras completas*. Editorial Biblioteca Nueva.

**GÓMEZ SAEZ, M.** *El miedo como metamorfosis*, Trabajo final de grado UPV, 2016-2017.

**LOVECRAFT, H. P.** *Narrativa completa/Vol.1*. Valdemar, 2017.

**MAYER, R.** *Material y técnicas del arte*. Editorial Hermann Blume, 2005.

**MARINA, J.A.** *Anatomía del miedo: Un tratado sobre la valentía, Introducción*. Editorial Anagrama, 2006.

**MOREAUX, A.** *Anatomía artística del hombre*. Ediciones Norma, 1981.

**PLASENCIA CLIMENT, C.** *El rostro humano, (Conservación expresiva de la representación facial)*, Editado por Universidad Politécnica de Valencia , 1988.

**POE, E. A.** *Cuentos*. Editorial Austral, 2018.

## WEBGRAFÍA

**ABC CULTURA** Consulta [Septiembre 2019] URL:

<<https://www.abc.es/cultura/libros/20150820/abci-lovecraft-aniversario-nacimiento-201508201444.html>>

**BIÓGRAFO DE LOVECRAFT** Consulta [Diciembre 2019] URL:

<<http://yogsotheria.wikidot.com/s-t-joshi>>

**CONDICIONAMIENTO DEL MIEDO.** Consulta [18-07-2020] URL:

<[https://es.wikipedia.org/wiki/Condicionamiento\\_del\\_miedo](https://es.wikipedia.org/wiki/Condicionamiento_del_miedo) >

**DE SIGNIFICADOS (QUÉ ES EL MIEDO)** Consulta [Septiembre 2019] URL:

<https://designificados.com/miedo/>

**EL MIEDO.** Consulta [18-07-2020] URL: <<https://es.wikipedia.org/wiki/Miedo>>

**EL MIEDO, FISIOLÓGIA** Consulta [22-07-2020]

URL:<<https://psicologiaymente.com/psicologia/bases-fisiologicas-psicologicas-miedo>>

**EL MIEDO, NATIONAL GEOGRAPHIC** Consulta [Octubre 2019] URL:

<<https://www.nationalgeographic.es/ciencia/en-que-consiste-el-miedo> >

**EL SOLITARIO DE PROVIDENCE** Consulta [Octubre 2019] URL:

<http://www.elsolitariodeprovidence.com/2019/03/hp-lovecraft-vida-y-obra-ilustradas-resena.html>

**EL TERROR.** Consulta [18-07-2020] URL :

<<https://es.wikipedia.org/wiki/Terror>>

**ESTRÉS Y TRASTORNOS PSIQUIÁTRICOS** Consulta [22-07-2020] URL:

<[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-92272002000600002](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-92272002000600002)>

**DEFINICIÓN DE MIEDO DE LA RAE** Consulta [23-07-2020] URL's:

<<https://www.rae.es/dpd/miedo> y <https://dle.rae.es/miedo> >

**EL MONTE DE LÁS ÁNIMAS , BÉCQUER, G.A.** Consulta [19-12-2019]URL:

<<https://www.youtube.com/watch?v=y2byOtHKQ1E> >

**EL TERROR EN LA REVOLUCIÓN FRANCESA** Consulta [27-07-2020] URL:

<[https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_Terror](https://es.wikipedia.org/wiki/El_Terror)>

**ILUSTRACIONES SOBRE H.P. LOVECRAFT** Consulta [Enero 2020] URL:  
<<https://www.oldskull.net/ilustracion/15-ilustraciones-sobre-h-p-lovecraft/>>

**LA CIENCIA Y EL MIEDO, PARTE 1** Consulta [Diciembre 2019] URL:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=EJ4Ng37ws3M>>

**LOVECRAFT, H.P. | Draw My Life** Consulta [20-12-2019] URL:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=OizjKK13CYM>>

**LOVECRAFT, H.P. Y EL TERROR CÓSMICO** Consulta [Diciembre 2019] URL:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=aRkPk32QjXI>>

**MIEDO CONDUCTISTA, WATSON.** Consulta [26-07-2020] URL:  
<<https://valebug.wordpress.com/2010/04/25/el-conductismo-una-fobia-es-aprendida/>>

**NEUROFISIOLOGÍA DEL MIEDO** Consulta [Octubre 2019] URL:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=iQfQGK5g0NM>>

**OBRA H.P. LOVECRAFT** Consulta [Marzo 2019] URL:  
<<http://www.lovecraftiana.com.ar/index.php/su-obra/6-el-estilo-lovecraftiano>>

**TERRITORIO LOVECRAT, SERIE** Consulta [Agosto 2020] URL: <<https://verpelis-tv.com/tv/82816-1-2/territorio-lovecraft.html#>>

**TIPOS DE MIEDO** Consulta [25-07-2020] URL :  
<<https://psicologiamente.com/psicologia/tipos-miedo>>

**TRES FORMAS EN LAS QUE NUNCA HABÍAS LEÍDO A H.P. LOVECRAFT** Consulta [Enero 2020] URL:< <https://culturacolectiva.com/letras/libros-de-lovecraft>>

**YO SOY LOVECRAFT. "PROVIDENCE" Y EL HORROR CÓSMICO** Consulta [Febrero 2019] URL:  
<[https://www.researchgate.net/publication/317956332\\_Yo\\_soy\\_Lovecraft\\_Providence\\_y\\_el\\_horror\\_cosmico](https://www.researchgate.net/publication/317956332_Yo_soy_Lovecraft_Providence_y_el_horror_cosmico)>