



Black Book

Título: Black Book

Autor: Juan Manuel Martínez de Frutos

Tutor: Maria Luisa Bajo Segura - Catedrática de Universidad

TFG en Bellas Artes.

Ámbito de Ilustración y Animación.

Facultad de Bellas Artes.

ULL. Curso 2019/2020

ÍNDICE

1. RESUMEN	4
2. INTRODUCCIÓN	5
3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	7
4. OBJETIVOS	8
5. METODOLOGÍA	9
6. ÁLBUM ILUSTRADO	10
7. FUENTES CONCEPTUALES DE REFERENCIA	11
7.1. Lovecraft y sus textos	11
-Literatura lovecraftiana	13
-Otros textos	15
7.2. Antecedentes artísticos	17
-Referencias fílmicas	19
-Referencias propias	20
8. PROCESO CREATIVO	21
8.1. Primeras ideas y bocetos	22
8.2. Aproximación a los dibujos requeridos	23
8.3. La tipografía y la imagen	30
8.4. Lectura del álbum	31
8.5. Diseño del álbum ilustrado	32
9. TEMPORALIDAD	35
10. CONCLUSIONES	36
11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37
12. WEBGRAFÍA	40
ANEXOS	41
ANEXO I	41
ANEXO II .TFG. Black Book	53

AGRADECIMIENTOS

Personalmente considero manifiesto agradecer en este particular apartado de la memoria del Trabajo de Fin de Grado realizado para la rama de Ilustración y Animación en mi carrera universitaria de Bellas Artes a la profesora que me dio tutoría para guiarme en la realización del proyecto, Maria Luisa Bajo Segura, que me guió para llevarlo a cabo.

1. RESUMEN/SUMMARY

Resumen

La aportación cultural de Lovecraft en la cultura popular, puede considerarse en la actualidad como un legado inmortal desde los ámbitos literarios, cinéfilos o hasta los medios de comunicación más modernos. Por lo que este proyecto ha querido plantear, por medio del dibujo, un estilo personal a través de una composición eminentemente gráfica, ante los aspectos que se han considerado más decisivos y elementales en la lectura lovecraftniana.

Para elaborar este proyecto he tomado fuentes referenciales que beben de la ficción fundada por Lovecraft junto a sus compañeros, y posteriormente usar esas referencias para construir la composición de mis dibujos para el proyecto. Saqué las referencias del cine, comics y novelas de terror de Lovecraft y otros autores.

Summary

Lovecraft's cultural contribution to popular culture can be considered today as an immortal legacy from the literary, cinephile or even the most modern media. So this project wanted to propose, through drawing, a personal style through an eminently graphic composition, before the aspects that have been considered most decisive and elemental in Lovecraftnian reading.

To elaborate this project I have taken referential sources that draw from the fiction founded by Lovecraft together with his colleagues, and later use those references to build the composition of my drawings for the project. I drew references from movies, comics, and horror novels from Lovecraft and other authors.

2. INTRODUCCIÓN



Ilustración del proyecto.

Las obras de género del horror en la literatura, el cine y la pintura, así como la influencia del escritor estadounidense Lovecraft siguen planteando en la actualidad nuevos parámetros tanto estéticos como ideológicos, abriéndose a un amplio abanico de enfoques culturales y donde el ámbito visual sigue alimentando la imaginación del campo artístico.

Por lo que este trabajo pretende analizar y con ello mostrar con especial interés a través de los dibujos, lo febril y escabroso del alma humana, trágica y abocada a la destrucción a través del imaginario de un Lovecraft que reside a día de hoy en toda manifestación de ficción, convirtiéndonos, sin tener que ser lectores de su obra, conocedores del terror cósmico¹.

1. Es llamado terror cósmico al sub-género de terror creado por Lovecraft, es característico por su misantropía y por la aparición de criaturas oriundas del cosmos.

Al fin al cabo, una parte de nosotros siempre sentirá una atracción al terror, al miedo, a lo desconocido un temor sin identificación, revestido de incontestables respuestas, en que lo cognitivo y lo somático entran en el juego de lo incierto.

Lo patético o lo sublime ponen sobre la mesa una sátira del comportamiento humano o quizá una repuesta en ese Apocalipsis del terror para explorar el lado mezquino de la condición humana, donde el individualismo y la violencia pertenecen a ese grado de la colectividad que se hace adictiva en diferentes contextos. El terror y la dimensión de la muerte, dos formas de autoalimentación y núcleo común, cómo premisas de partida. Por lo que este estudio participa plenamente de una propuesta, entrar en ese terrorífico y entretenido universo a través de dibujos, imágenes que definiría como grotescas, dentro de un proceso creativo.

El formato quedará definido por medio de un álbum ilustrado, cuya temática abordada, se revestirá de sus consecuentes particularidades. La lectura quedará planteada linealmente, mostrando en las ilustraciones diversos personajes que realizan una serie de actos que desembocan en la innovación de algo cruel e incomprensible.

Un trayecto hacia el fin de la edad del hombre, donde se crean los condicionantes para dar paso a una nueva realidad utópica. Por lo que se ha procedido a realizar relecturas de las obras: *Los Perros de Tindalos* de Frank Belknap, en su aportación al universo de Lovecraft en *Los mitos de Cthulhu*. También de la obra original de Lovecraft, *El color que cayó del cielo*, en la que algo extraño del espacio se precipita a la tierra causando estragos, como referencias directas en la realización de la propuesta a través de los dibujos.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Por lo que se ha podido dejar entrever en líneas anteriores, todo tipo de referencias al terror cósmico, concierne al desasosiego de la mente moderna, una mente que comprende su lugar en el espacio, pero que también plantea la incertidumbre y su existencialidad ante la nula transcendencia que tiene nuestra mera existencia. Ante estas premisas, he planteado mantener ciertos preámbulos para iniciar el trabajo: la violencia contenida, la sociabilidad y sus carencias... Lo que hace que los personajes lovecraftnianos pierdan la cordura, encontrando en ese punto el clímax que busco representar en los dibujos.

En mi trayectoria laboral me gustaría poder ilustrar y contar historias en mayor o menor medida atroces que puedan resultar entretenidas e interesantes. Por lo que para este propósito empezar por el mundo de la literatura de H. P. Lovecraft es considerado básico. El desdén por el ser humano o la insociabilidad del mismo a través de la misantropía, son características principales de dicha literatura, de esencial interés por ser ingredientes sugerentes para la construcción de los personajes en unos contextos definidos, a veces contradictorios.

Así pues, he realizado ilustraciones con la intención de desagradar, pero la cuestión que se planteaba era... ¿Cómo realizar algo interesante y aplicar a la vez algo de entretenimiento?. En mi caso lo que hice fue realizar dibujos con una gran cantidad de referencias a la cultura fílmica, tratando ante todo de que en conjunto el libro resultara sugerente.

4. OBJETIVOS

Concreto los objetivos que quiero lograr en el desarrollo del Trabajo de Fin de Grado. Los objetivos quedarán definidos en: Generales y específicos.

Generales:

- Ampliar conocimientos literarios y artísticos a través de una literatura y obra visual muy concreta y con ello abrir nuevos proyectos de futuro, conforme a la misma línea argumental.
- Llevar a término un proyecto artístico donde prime una visión personal.
- Realizar un libro ilustrado donde se justifiquen los conocimientos aprendidos a lo largo de la carrera.
- Realización de una obra decantada hacia un tipo de público con unas características concretas: El público de Lovecraft.

Específicos:

- Evidenciar que sé aplicar un razonamiento crítico sobre un proyecto propio.
- Demostrar que se ha sabido llevar a término una sensibilidad artística.
- Mejorar mi comunicación oral y escrita a través del proyecto a lo largo de todo su desarrollo.
- Conocer las pautas de trabajo para estructurar, planificar y concretar un proyecto artístico.
- Compromiso ético con todo el proyecto tanto en el desarrollo y la finalización del mismo a través de las conclusiones.

5. METODOLOGÍA

La metodología del trabajo se define en dos partes. Una teórica que se fundamenta a través de la labor de campo tanto bibliográficamente como de imágenes, así como de todo tipo de estudios y textos que configuran la base conceptual de mi trabajo. La segunda queda definida por todo el proceso creativo, las pautas seguidas y el desarrollo del trabajo hasta sus conclusiones finales.

En la parte teórica procedí a hacer la lectura de *Los Perros de Tíndalos* (1929) de Frank Belknap, su aportación al universo de Lovecraft en *Los mitos de Cthulhu* (Ciclo literario que comprendido entre 1921 hasta 1935). También de la obra original de Lovecraft *El color que cayó del cielo* (1927), en la que algo extraño del espacio se precipita a la tierra causando estragos, y *El modelo de Pickman* (1927). Conocí un poco más de cerca la vida de los artistas que en lo personal, ilustran mejor los sentimientos y las criaturas descritas en la literatura lovecraftniana, recogí información de los ilustradores John Kenn, Junji Ito y Suehiro Maruo para entender más que es lo que a ellos les atraía de todo este universo de Lovecraft, por supuesto, los temas más típicos de su literatura, el miedo, la locura, la misantropía, el desdén... Todo para explicar en esta parte teórica por qué yo también abordo estas ideas en mis dibujos para el álbum. Compilé imágenes y visioné unas cuantas películas clásicas que adaptan o al menos concentran la esencia de los relatos de Lovecraft.

En el proceso creativo, tomé las técnicas de los ilustradores seleccionados como referentes artísticos, para las referencias representé personajes de la cultura audiovisual y también para contar una línea de sucesión de acontecimientos con un principio, una sucesión de actos e invocaciones y un desenlace. De los datos personalmente tomado de otras Memorias de proyectos de la misma rama, realicé las medidas de las páginas y de la cubierta. Los colores que evidentemente mejor podían combinar con la temática fueron el negro y el rojo. El negro para representar las características fuerzas ocultistas que conspiran en contra de la humanidad en dichos relatos, y el rojo para representar la violencia de los sacrificios paganos que realizan los grupos ocultistas inspirados en cultos criminales como el satanismo y otras sectas.

6. ÁLBUM ILUSTRADO

He tomado como referencia el concepto de álbum ilustrado para llevar a término el trabajo, considerando que era el más apropiado por estar más cercano tanto por su factura como por el tratamiento interior de los textos y de las imágenes.

Este libro que he manufacturado consiste en un álbum ilustrado, se puede asemejar a algunos libros de artista, no obstante el álbum ilustrado es más pertinente para mi propósito.

Un álbum ilustrado se caracteriza por tener un contenido gráfico que relaciona una ilustración y un texto de forma independiente, paralela o complementaria articulándose en una doble página. Estas funciones añaden coherencia a la obra en favor de expresar el concepto narrativo tal como su propio universo y código ha generado.

Pero la obra no tiene porque tener texto para que la narrativa gráfica cumpla su función. Ahí el poder de la ilustración, el de su carácter comunicador antes que preciosista y virtuoso. El principal valedor de todo álbum ilustrado, es la historia por encima de todo, la idea que se quiere transmitir. La técnica, la tipografía, el formato, el color... deberían guardar relación con lo que se está expresando, pero a veces pasa a estar en un segundo plano.

Habitualmente es encuadernado en cartón (tapa dura) y, la mayoría de casos están ilustrados a todo color. El formato rectangular o cuadrado son los más comunes y los tamaños varían mucho.

La maquetación de este tipo de obras es algo muy tenido en cuenta ya que forma parte de la composición narrativa.

7. FUENTES CONCEPTUALES DE REFERENCIA PARA EL TRABAJO

7.1. Lovecraft y sus textos

Evidentemente este apartado nos ayuda a acercarnos a la figura de H. P. Lovecraft para conocer en mayor medida la profundidad de su obra a través de sus textos sobre el terror y la ciencia, así como su influencia en generaciones posteriores. Un mínimo perfil nos acercará a un autor que en sus novelas de ficción personifica los descomunales poderes que dispone el mismo universo. Nacido en Providence, Rhode Island, Estados Unidos (20 de agosto de 1890). Fue hijo único por lo que recibió toda la atención y el apoyo de sus padres. Aventajado a los niños de su edad, aprendió a leer y a escribir, antes que los niños de su tiempo, a los dos años recitaba poesía gracias a la enseñanza de su madre.

La situación familiar, nunca fue fácil, era complicada porque su padre había sido víctima de una crisis nerviosa, y tuvo que ser ingresado durante un largo periodo en el psiquiátrico de Providence, a partir de ese momento su madre tuvo que encargarse de la economía de su hogar, del cuidado de su esposo y de la formación de Howard, su hijo. Howard comenzó a desarrollar continuos problemas de salud que impidieron que ingresara a la escuela sino hasta los ocho años. Igualmente su permanencia en la escuela se veía interrumpida. Todos estos datos son importantes, ya que van perfilando la personalidad del escritor a través de su biografía.

Por estas causas, comenzó a desarrollar una personalidad solitaria que dedicaba su tiempo a la lectura, la astronomía y especialmente a la literatura macabra. Desde joven se sintió atraído por las novelas de terror y de ciencia ficción. Cuando tenía dieciséis 16 años escribió una columna de astronomía para el Providence Tribune. Luego se fue granjeando algunos pequeños contratos literarios con los que ayudaba a su madre económicamente, escribió ocasionalmente relatos para revistas de poca tirada, como Weird Tales.

Diez años más adelante, su obra y nombre empezó a ganar reconocimiento entre la población local. Desde ese momento, sus títulos recibieron la influencia de Lord Dunsany, William H. Hodgson, Arthur Machen y Edgar Allan Poe. Mostrándose como un gran innovador del cuento de terror gracias a su singular tratamiento de la narrativa y la atmósfera de sus historias, que tuvo leves acercamientos al género de la ciencia ficción.

La obra del autor fue creciendo gracias al apoyo de sus colegas que conformaron el colectivo llamado Círculo de Lovecraft, un grupo de escritores formado por el propio Lovecraft: Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Robert Bloch, August Derleth, Frank Belknap, Long Henry Kuttner, E. Hoffman Price, entre otros. También existieron aportes con escritores como Ambrose Bierce, Algernon Blackwood, o Robert W. Chambers.

Le fue detectado un cáncer intestinal, en varios meses su salud se deterioró y fue internado en el hospital Jane Brown Memorial. Finalmente el 15 de marzo de 1937 murió en la pobreza y el anonimato. Fue enterrado en el panteón de su abuelo Phillips en el cementerio de Swan Point. Su fama surgió póstumamente, sus relatos fueron recopilados en varios volúmenes póstumos: *El extraño y otros cuentos* (1939) y *El cazador en la oscuridad y otros cuentos* (1951). Sus mejores novelas: *El caso de Charles Dexter Ward* (1928), *En las montañas de la locura* (1931) y *La sombra sobre Insmouth* (1936).

-Literatura Lovecraftiana

Características

Para entender que es la literatura lovecraftiana es imprescindible saber que es el cosmicismo, ya que se trata de una filosofía literaria desarrollada por el escritor estadounidense H. P. Lovecraft en su weird fiction². En la cual involucra prácticas ocultistas, como posesiones astrales y mestizaje alienígena, y otros temas de su ficción literaria que con el tiempo contribuyeron al desarrollo de su filosofía. Es inherente a esto el fatalismo, el pesimismo, el existencialismo y el nihilismo.

Diferencias con otros escritores de la época

Otro escritor de terror contemporáneo a Lovecraft fue el también magnífico y fatalista en su literatura, Edgar Allan Poe. Pero mientras él continuó con temas de terror más tradicionales en la literatura, Lovecraft y sus compañeros indagaron en un subgénero novedoso, dejando atrás los duendes, los demonios y los fantasmas, todo aquello procedente de diferentes creencias en mayor medida populares y unidos a los miedos incongruentes atados al hombre desde el principio de los tiempos, el mito y las creencias irracionales, para cultivar una mitología cósmica.

Desdén por la vida y la locura

La filosofía de Lovecraft fue el resultado de su completo desdén por todo lo religioso, su sentimiento de abandono de la existencia humana frente a lo que él llamo "espacios infinitos" sincerados por el pensamiento científico, y su creencia de que la humanidad esencialmente está a la merced de la vastedad y el vacío del cosmos. En sus obras de ficción, estas ideas a menudo son analizadas humorísticamente (*Herbert West: reanimador*, 1922), a través de fantásticas narrativas oníricas o a través de sus populares *Mitos de Cthulhu*. Temas comunes relacionados al cosmicismo en la ficción lovecraftiana es la insignificancia de la humanidad en el universo y el miedo, y a la vez atracción, al conocimiento oculto, pues su búsqueda revela lo siniestro y desencadena la fatalidad.

2.Subgénero de ficción especulativa que se originó a finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Se puede decir que abarca historias de fantasmas y otros cuentos de lo macabro. La ficción extraña se distingue del horror y la fantasía en su mezcla de tropos sobrenaturales, míticos e incluso científicos.

-Se destacan aquí dos populares obras del autor:

El color que cayó del cielo, de H. P. Lovecraft (1927)

Novela contada en primera persona por un ingeniero encargado de hacer un estudio para edificar un embalse en un remoto paraje a las afueras de Arkham. Allí encuentra un área de terreno extraño denominada "erial maldito" que es distinta a todas y le causa sensaciones muy poco agradables.

Un anciano vecino del lugar le explica que el motivo del estado de esa parcela es que décadas atrás un meteorito se estrelló allí, cerca de una granja, liberando un ser extraño que se escondió en el fondo del pozo, a medida que ese veneno del espacio se extendía, las plantas y los árboles primero (con los árboles llegando a cobrar movimiento en sus ramas), y los animales empiezan a sufrir mutaciones, cambios de color y olores desagradables, en un proceso que acaba afectando a la familia que habita la granja. Viéndose aislados de la sociedad en la que viven y sufriendo los devastadores efectos del envenenamiento, la familia enferma y enloquece hasta morir en un trágico final.

El ingeniero decide abandonar su trabajo, electrizado por el horror que descubre. Sin embargo, al parecer la zona afectada siguió creciendo al ritmo de una pulgada por año, lo cual da pie a pensar que parte del ser terrible continua escondido en la zona.

El modelo de Pickman, de H. P. Lovecraft (1927)

Pickman es un pintor cuyos cuadros se basan en una terrorífica temática plagada de monstruos realizando actos terribles, aunque no es esto lo más impresionante, sino el realismo que las obras transmiten. En un principio lo único inquietante para el personaje principal, es el hecho de no entender de dónde saca su compañero tan "magnífica" inspiración. Al final del relato, se da a entender que el origen de esta inspiración es debido a que Pickman cuenta con modelos muy cercanos.

-Otros textos

Aquí vive el horror, de Jay Anderson (1977)

Trata el caso de una casa que fue presuntamente poseída por presencias extrañas a mediados de los 70 y toma su nombre por estar ubicada en el pueblo de Amityville, Estado de Nueva York en Estados Unidos.

La leyenda urbana comienza la madrugada del 13 de noviembre de 1974 con la muerte de los anteriores habitantes de la casa, seis de los siete integrantes de la familia DeFeo, cruelmente asesinados con un rifle de caza.

Los perros de Tíndalos, de Frank Belknap (1929)

Criaturas que habitan en el pasado lejano de la Tierra, cuando la vida normal no había avanzado aún a nada superior a los seres unicelulares. Se dice que habitan en los ángulos de tiempo, mientras que los demás seres (tales como la humanidad y toda la vida común) descienden de las curvas. Son inmortales, y persiguen a través del tiempo a los seres humanos y demás vida normal que llama su atención (habitualmente por realizar algún tipo de desplazamiento temporal). Su apariencia es desconocida porque los personajes que se encuentran con ellos no sobreviven el tiempo suficiente para dar una descripción.

Aunque los perros de Tíndalos son a veces dibujados como criaturas caninas debido al evocador título del primer relato en el que aparecieron, no es probable que luzcan como tales, ya que el nombre sólo refleja sus hábitos cazadores, no su apariencia. Algunas obras posteriores sugieren que su apariencia podría ser de un aspecto mucho más monstruoso y similar al de un murciélago.

Debido a su relación con los ángulos de tiempo, pueden materializarse a través de cualquier ángulo, siempre que sea suficientemente cerrado (120° o menos). Cuando aparecen, se materializa en primer lugar como humo desde la esquina, y finalmente emerge la cabeza, seguida por el cuerpo. Tal es el método que estas criaturas utilizan para desplazarse a través del tiempo.

La sonrisa del vampiro, de Suehiro Maruo (1998)

El cómic se caracteriza por su influencia del Grand-Guignol francés, reflejado en el hieratismo de sus personajes, semejantes a muñecos y la cruda violencia extendida en el ámbito de la sociedad.

Según el propio autor: *"Mis obras no tienen ningún mensaje complicado. No se ha de sacar ninguna conclusión filosóficamente profunda ni nada de eso. Lo que sí me gustaría es que los lectores viesen en mis obras lo que realmente son: la visión artística de un mal sueño"*.

Kōnosuke Mōri es un joven estudiante japonés que un día se encuentra con una extraña anciana jorobada que le habla sobre los vampiros y cómo ella se convirtió en uno. Mōri se muestra escéptico, pero de repente la anciana salta sobre él de forma inesperada para beber su sangre, convirtiéndolo a él también en un vampiro.

Paralelamente a la iniciación de Mōri se producen una serie de sórdidos episodios en su entorno: escatología, extrema violencia, perversión sexual, sociopatía, marginación. Son los ingredientes necesarios para perturbar a los lectores, tomé ideas de esta obra para representar la locura y el desdén en el álbum.

Aula demoníaca, de Junji Ito (2015)

Yuuma y Chizumi, dos hermanos que de pequeños perdieron a sus padres. Ambos tienen sus rarezas: él se disculpa por todo y ella acosa a personas en plena calle y les dice que quiere sorber sus sesos. Por si esto fuera poco, algo turbio tiene que estar sucediendo para que estos siniestros hermanos se vean obligados a mudarse constantemente, dejando a sus espaldas un rastro de muerte y horror.

A grandes rasgos, tomé de aquí también aspectos de la locura y el desdén.

7.2. Antecedentes artísticos

Los artistas que mejor supieron ilustrar y representar esos personajes que inducían a la locura a aquellos que los veía y transmitían ese desdén por la vida, como describía Lovecraft, fueron el pintor Zdzisław Beksínski los ilustradores japoneses Junji Ito y Suehiro Maruo la composición de los dibujos de John Kenn por último en la música, György Ligeti, no está necesariamente inspirado por la literatura lovecraftniana pero su música es un acertado acompañamiento para todo lo expuesto anteriormente y como no una base de referencia esencial, la fílmica, ya que justifica enormemente como está ya de asentada la mitología de Lovecraft en la cultura popular, y como la conocemos y la consumimos en ocasiones sin darnos cuenta.



Retrato a Lovecraft de Junji Ito.



Obra de Zdzisław Beksínski.



Ilustración de Suehiro Maruo.



Ilustración de John Kenn.

Zdzisław Beksínski (1929-2005)

Fue un pintor, fotógrafo y escultor polaco. Ejecutó sus dibujos y pinturas de un género que él mismo llamó barroco o gótico. El primer estilo es dominado por la representación, los mejores ejemplos vienen de su periodo de Realismo fantástico, cuando pintó imágenes distorsionadas de un ambiente surrealista y de pesadilla. El segundo estilo es más abstracto, siendo dominado por la forma, y está tipificado por las últimas pinturas de Beksínski. Precisamente son las criaturas con esas extrañas formas en paisajes transdimensionales las que mejor se acercaron al universo de Lovecraft, inspirando una desolación infinita.

Junji Ito (1963)

Es un artista de manga del género de terror. Algunas de sus obras más notables incluyen *Tomie* (1987), *Uzumaki* (1998) y *Gyon* (2001). Algunas de sus otras obras incluyen *Itou Junji Kyoufu Manga Collection*, una colección de diferentes historias cortas entre las cuales destacan *Souchi's Journal of Delights* (1997) y *El diario gatuno de Junji Ito: Yon y Mu* (2015).

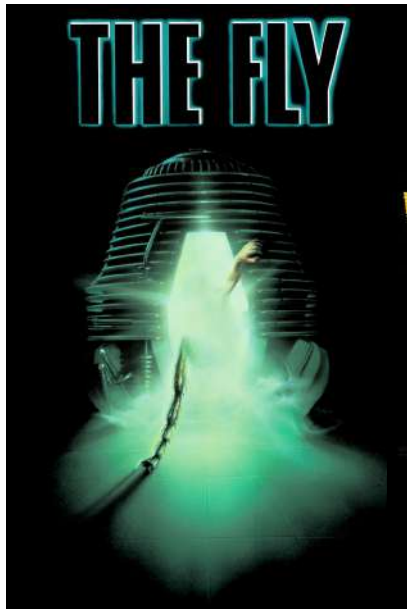
Suehiro Maruo (1956)

Nació el 28 de enero de 1956 en Nagasaki, Japón. Es un reconocido artista manga, ilustrador y pintor japonés. Muchas de sus ilustraciones representan el sexo y la violencia de forma gráfica, trabajos a los que se refiere como "muzan-e" contemporáneo

John Kenn (1978)

A este animador danés se le considera ya heredero de Edward Gorey por sus similitudes en estética y temática, y confiesa que sus principales referentes son Stephen King y, cómo no, H. P. Lovecraft. Con este último comparte una especial predilección por representar la idea de un horror indescifrable para nuestra inteligencia en forma de monstruos titánicos, seres primigenios que parecen habitar en unas coordenadas que están al margen de las que rigen el universo que somos capaces de comprender. Tal vez lo más inquietante de la obra de Kenn sea la perturbadora sensación de cotidianidad que poseen sus escenas.

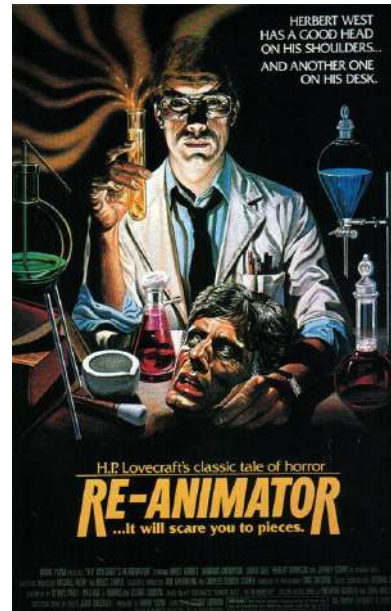
-Referencias fílmicas



La Mosca(1986)



Videodrome(1983)



Re-Animator(1985)



La Cosa(1982)



Phantasm(1979)

-Referencias propias

A lo largo de la carrera he ido adquiriendo conocimientos a nivel conceptual y técnico a través de diferentes asignaturas. Las que más han ido perfilando la forma y manera de evidenciar una forma personal de acercamiento a la obra, han sido Grabado, Taller de Técnicas y Tecnologías y Creación Artística III de la rama de Ilustración y Animación:



- Trabajos elaborados para la clase de Creación artística.

8. PROCESO CREATIVO

Como ya indiqué en la introducción del trabajo, la lectura lineal de las ilustraciones muestran diversos personajes que realizan una serie de actos que desembocan en la invocación de algo cruel e incomprensible. Un trayecto hacia el fin de la edad del hombre, donde se crean las condicionantes para dar paso a una nueva.

Tomé como referencia las medidas de libros producidos otros años por otros compañeros, anoté sus medidas y elaboré los dibujos para el álbum. Procedí a crear mi álbum particular en el que vertí mi visión personal en el tema abordado, llevándolo no solo a lo teórico sino también a lo técnico, creando un soporte que enlaza a base de detalles técnicos todo lo referente al universo lovecraftniano.



Obra de Zdzisław Beksiński.



Vista apaisada del proyecto.

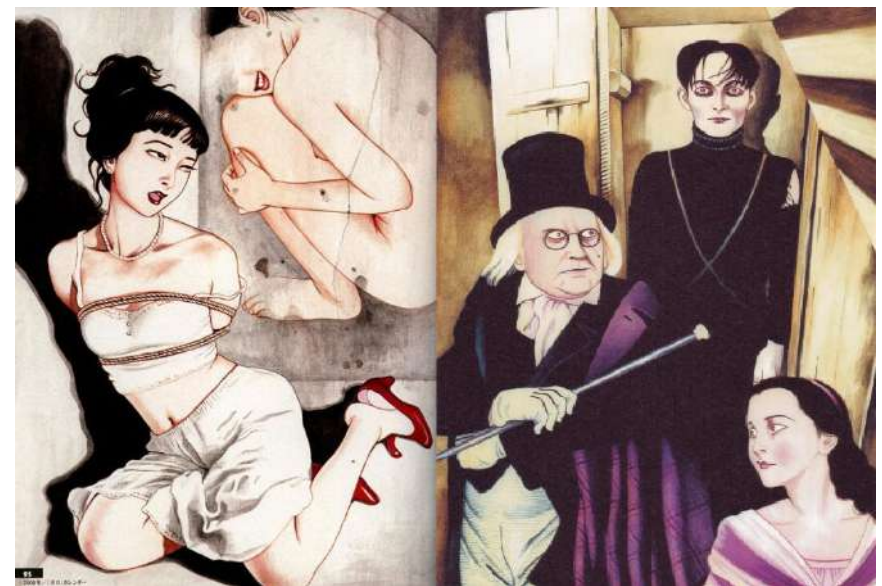


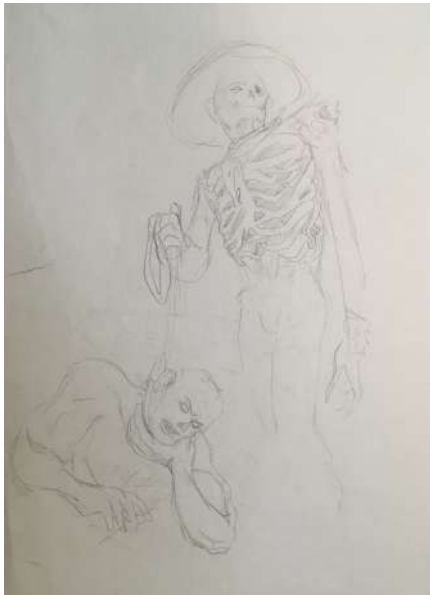
Ilustración de Suehiro Maruo.

8.1. Primeras ideas y bocetos



Las primeras piezas que se crearon fueron unos bocetos muy básicos con las líneas iniciales que iban a definir todo el recorrido de la obra. Empecé diseñando diferentes personajes con apariencias particulares para situarme sobre que figuras iba a componer los dibujos. Escogí los diseños cuyas formas me transmitían más la imponencia de un monolito, pero al mismo tiempo la fragilidad que aparenta los tejidos que unen las partes del cuerpo humano.

A partir de las imágenes fuentes elegidas se realizaron bocetos y tanteos, no solo para este proyecto, también para dibujos anteriores.



8.2. Aproximación a los dibujos requeridos



Sobre el papel cortado a medida, realicé los dibujos con portaminas, para después colorearlos por capas con acuarelas y realzando el contraste con tinta.

Los personajes que ocupan la composición son referencias de fotografías e ilustraciones antiguas, películas del género fantástico, cómics y por supuesto a la propia literatura, a la que le estoy dedicando este proyecto.

Los trazos dados pretenden enfatizar en los contornos de los elementos y en sus detalles, los personajes tienen que transmitir la característica misantropía del terror cósmico de Lovecraft.





Dejo mayor claridad para sugerir más distancia entre los elementos y pongo colores llamativos de forma recurrente para inducir a quien ve el álbum una relación entre distintos personajes con colores, como el rojo. La idea es usar los colores como un recurso expresivo en estas composiciones.

A medida que se avanza, los mismos colores se van apagando hasta volverse ténues. Cada uno de los dibujos realizados para el álbum me llevó alrededor de 10 horas, contando con todas sus fases y el acabado para darle contraste.













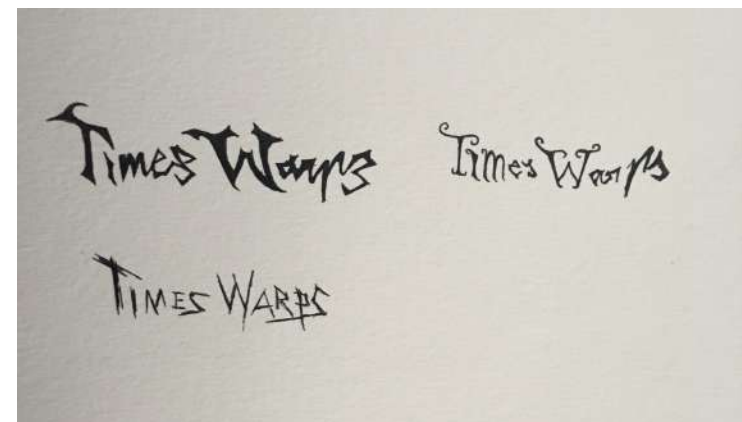
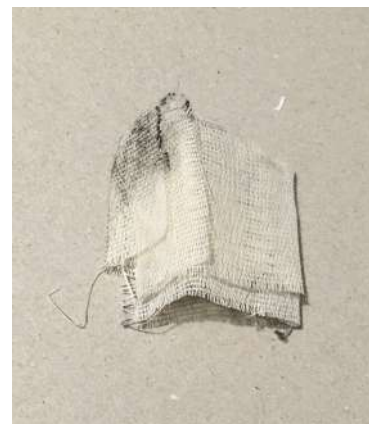
8.3. La tipografía y las imágenes

Realicé unas pruebas con tinta para el álbum tal como se me sugirió, para que el contraste entre la transición de dibujo con la página con texto no fuese tan pronunciada.

Los colores rojo y negro los usé, además para hacer asociar conceptos de la literatura lovecraftiana, también para poner el punto de atención en algunos dibujos que componen el álbum.

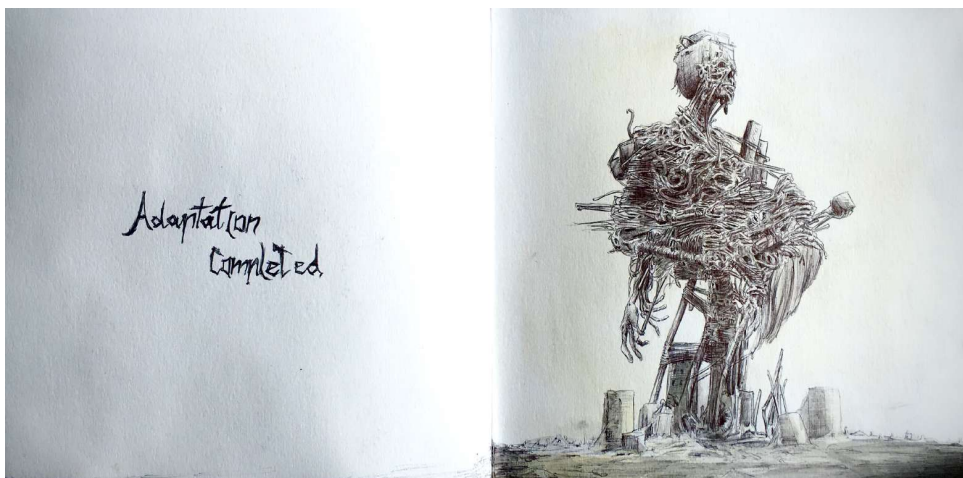
La tipografía desde un principio tenía que acompañar el estilo del álbum, algo gótico, pero no muy elegante.

Se realizó tres tipografías, la más sobrecargada fue la seleccionada, pues en este caso era más pertinente que las letras destacasen.



8.4. Lectura del álbum

La lectura de los dibujos es lineal, su narrativa no es literaria como tal, sino que por medio de la sucesión de las composiciones vemos una evolución que comienza con una situación de orden establecido, después una sucesión de rituales e invocaciones, y al final el establecimiento de un nuevo orden. El color negro pretende hacer alusión a los dichos grupos ocultistas del universo lovecraftniano, conspirando contra la humanidad desde las sombras, y el rojo por supuesto la violencia de sus rituales. Con ayuda de los textos sugiero este seguimiento de los dibujos.

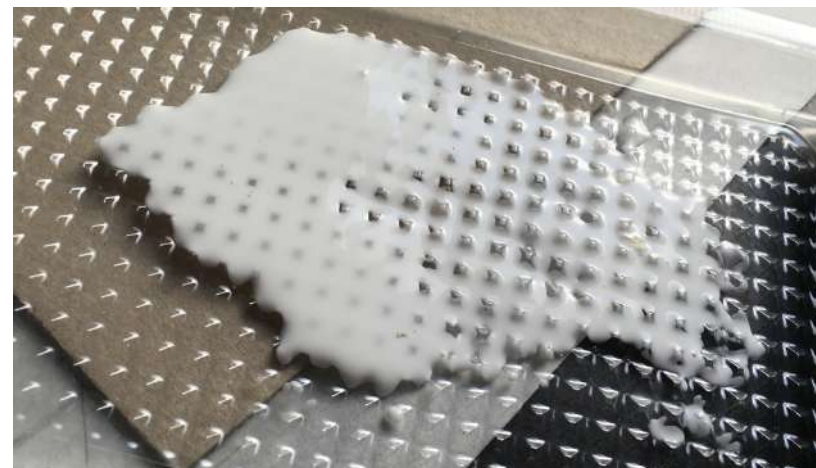
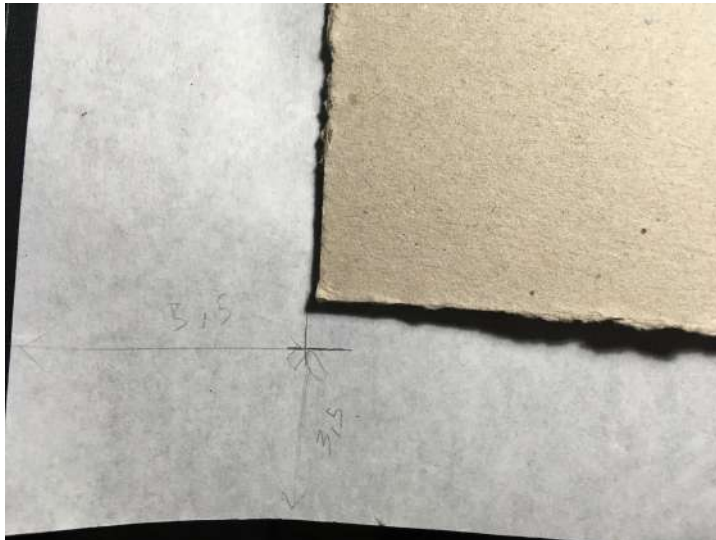




Se procedió a realizar los orificios al lomo y a las 15 páginas para su encuadernación.

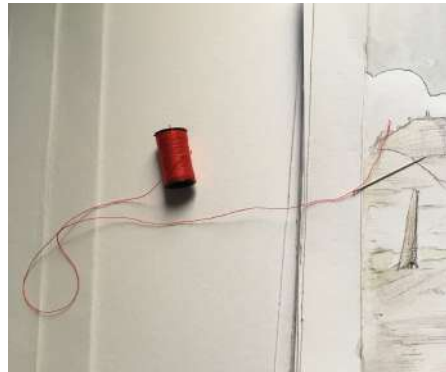


Se encoló la portada y se procedió a poner la tela negra para cubrir la portada cubriendo hasta 3,5 y 5,5 cm de tela restante en la contraportada.





Para tapar el catón visible de las contraportadas se recortó y se pegó un papel satinado de 22x21,5cm.



Se juntó las partes cosiéndolas con un hilo rojo en bobina.



Para coser las partes se procedió a realizar una encuadernación japonesa, se pasó tres veces la aguja hilada por cada parte.



El rojo concentra el foco de atención al pentagrama, puse un típico símbolo pagano para exteriorizar en la cubierta toda la parafernalia ocultista por la que se caracterizan los grupos que invocan a las entidades cósmicas en la literatura.

9. TEMPORALIDAD

Mediados de Enero, gestación del proyecto; finales de Enero, selección de imágenes fuentes y realización de bocetos. 15 Ilustraciones empezadas el viernes 31 de Enero y acabadas el lunes 17 de Febrero, 12 horas de elaboración de cada ilustración. Confección de la tapa del libro el 23 de Febrero y cosido de todas las partes el 27 de Febrero, dos horas. Estrella pintada en la portada del libro el 8 de Marzo, 15 minutos.

En Marzo se empezó a redactar la Memoria del proyecto, no siendo hasta Mayo, Junio y Julio cuando se realizarían las correcciones más importantes y las tutorías vía email con la tutora, que me aconsejó y aportó información a lo largo de estos meses. La maquetación de la Memoria a través del programa Scribus para llevarlo después a PDF se finiquitó en Junio para la convocatoria de Julio.



10. CONCLUSIONES

La elaboración de este libro ha sido una experiencia amena y me ha dado experiencia en un sentido artesano, la manufacturación de un libro propio hecho a mano. Recopilar información resultó enriquecedor, me hizo conocer más cultura fílmica y literaria. Lo adquirido me aportó tanto en ilustración como en escritura. También descubrí autores con una imaginación formidable, amplié conocimientos literarios y artísticos a través de una literatura y obra visual para llevar a término un proyecto artístico donde iba a primar una visión personal y demostrar que sé aplicar un razonamiento crítico sobre un proyecto propio. Estoy satisfecho con mi proyecto.

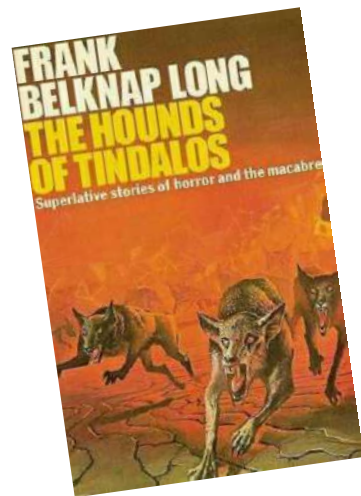
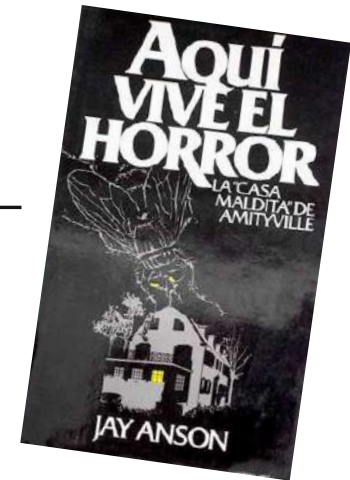
También veo la calidad de un proyecto en el ejercicio intelectual por lo que puede suscitar, en este caso sencillamente uso la historia que sugieren los dibujos de como estamos abocados a autodestruirnos y dar comienzo a una nueva era.

Todas las historias de estos autores y este libro, tocan esa idea primordial, sencilla y eterna. Nada importa, no hay propósito alguno, nadie existe por una legítima razón, el universo se crea así mismo para devorarse y que todos los seres vivos dotados con la suficiente capacidad para crear una religión, rinden culto a aquello que más temen, la muerte.

Pretendo también al igual que los anteriores autores nombrados, empujar al lector a ese vacío que inspira imaginar ese umbral oscuro en el que concurre todo aquello que existe y existirá, y que al mismo tiempo poco importa, llamado universo. Universo del cual nosotros formamos parte y que en realidad poco sabemos.

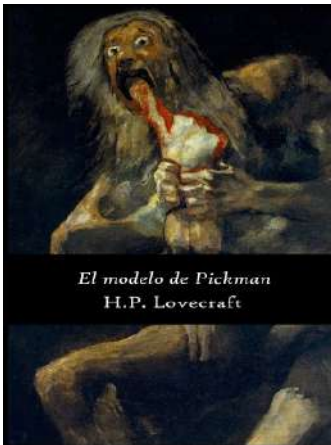
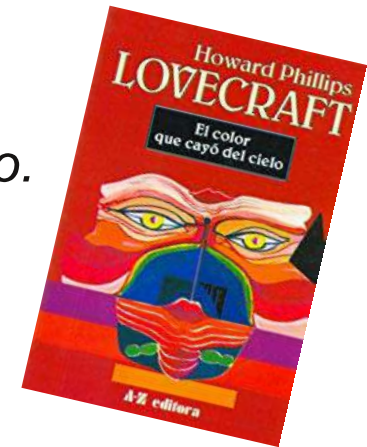
11. BIBLIOGRAFÍA

Anson, J. [1928]: *Aquí vive el horror*. Lectulandia.
<https://www.academia.edu/9415821/Aqui_vive_el_horror_Jay_Anson>



Belknap, F. [1929]: *Los Perros de Tíndalos*.
<<https://historiaspulp.com/wp-content/uploads/Los-Perros-de-Tindalos-1.pdf>>

Lovecraft, H.P. (1994) [1927]: *El color que cayó del cielo*.
Buenos Aires: A-Z Editora.



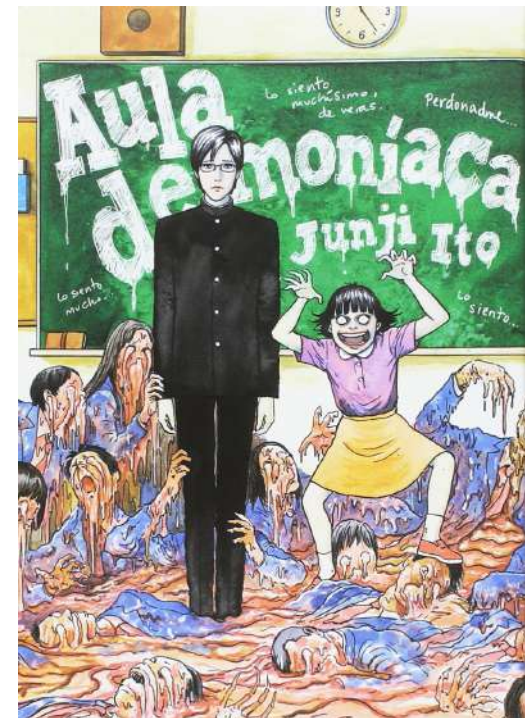
Lovecraft, H.P. [1927]: *El modelo de Pickman*.
NoBooks.

https://books.google.es/books/about/El_Modelo_de_Pickman.html?id=JXsrDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false



Maruo, S. (2002) [1998]: *La sonrisa del vampiro*. Barcelona: Glénat.

Ito, J. (2017) [2015]: *Aula demoniaca*. Tarragona: Todomo.



12. WEBGRAFÍA

<https://www.academia.edu/9415821/Aqui_vive_el_horror_Jay_Anson



<<https://historiaspulp.com/wp-content/uploads/Los-Perros-de-Tindalos-1.pdf>



<https://books.google.es/books/about/El_Modelo_de_Pickman.html?id=JXsrDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false



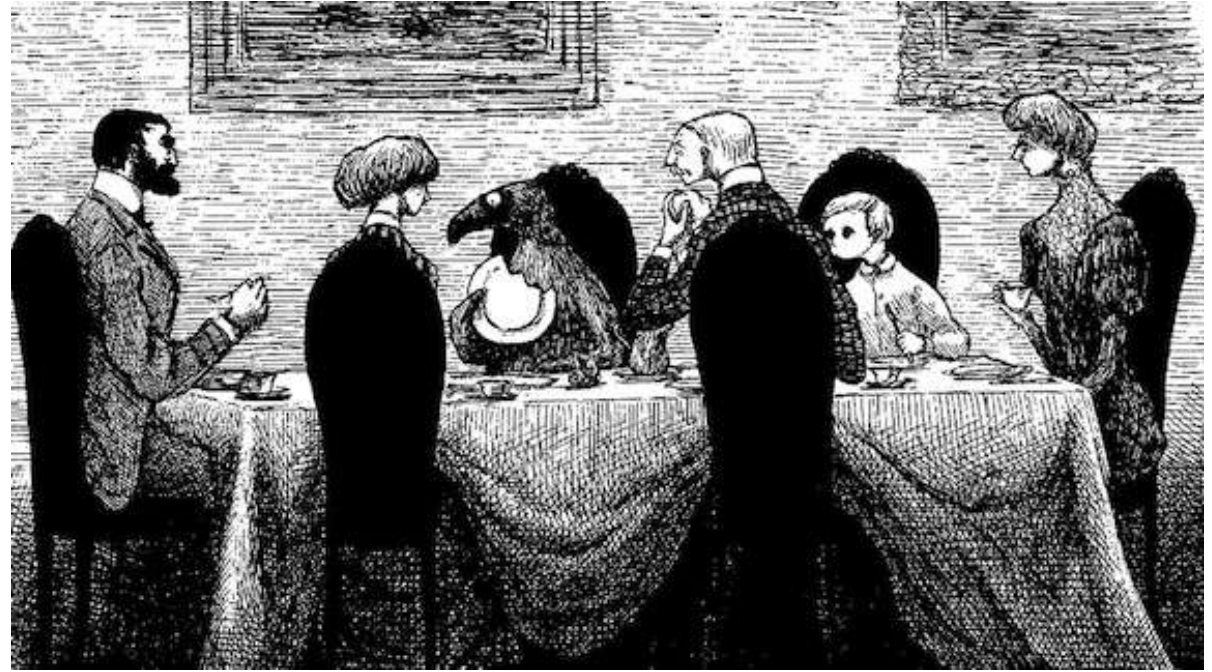
<https://es.wikipedia.org/wiki/Cosmicismo>

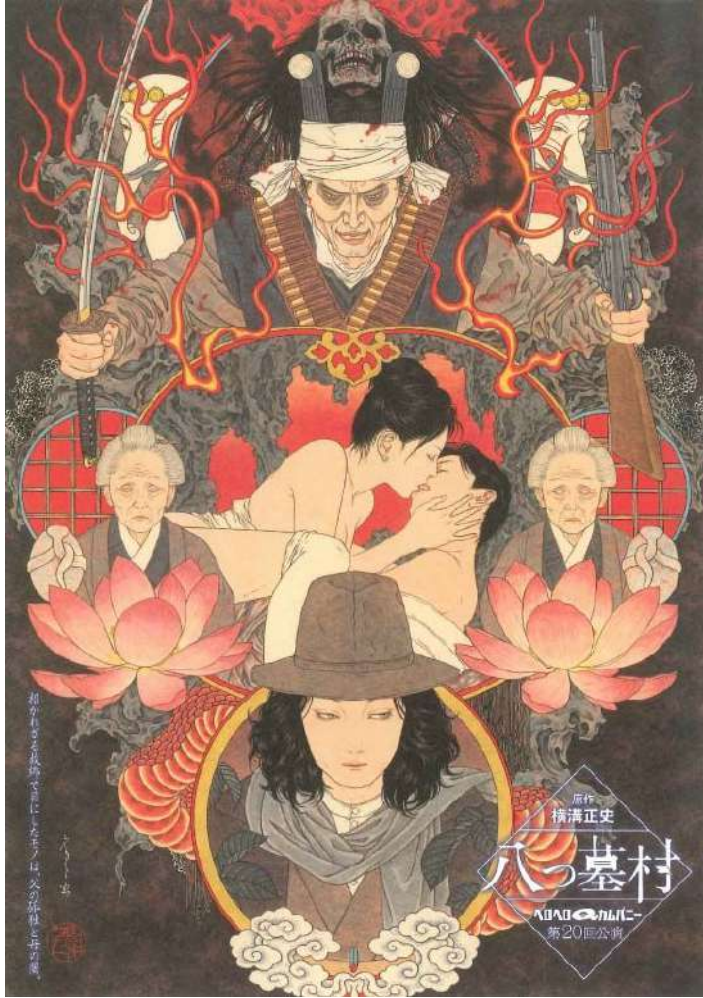


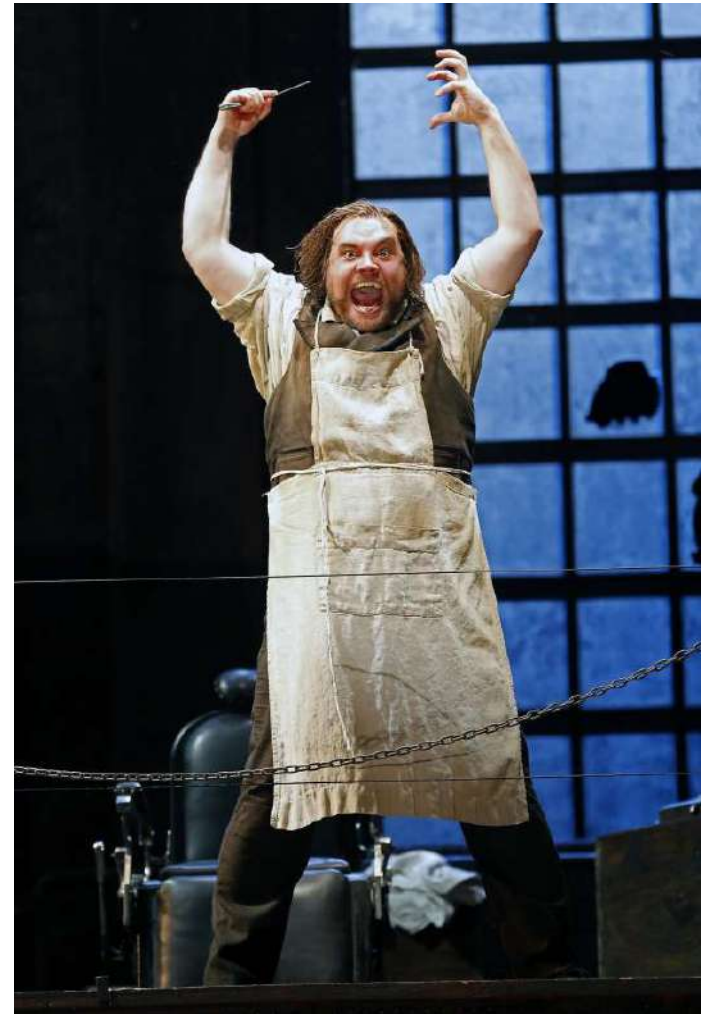
<http://www.lovecraftiana.com.ar/index.php/h-p-lovecraft/1-h-p-lovecraft-biografia>

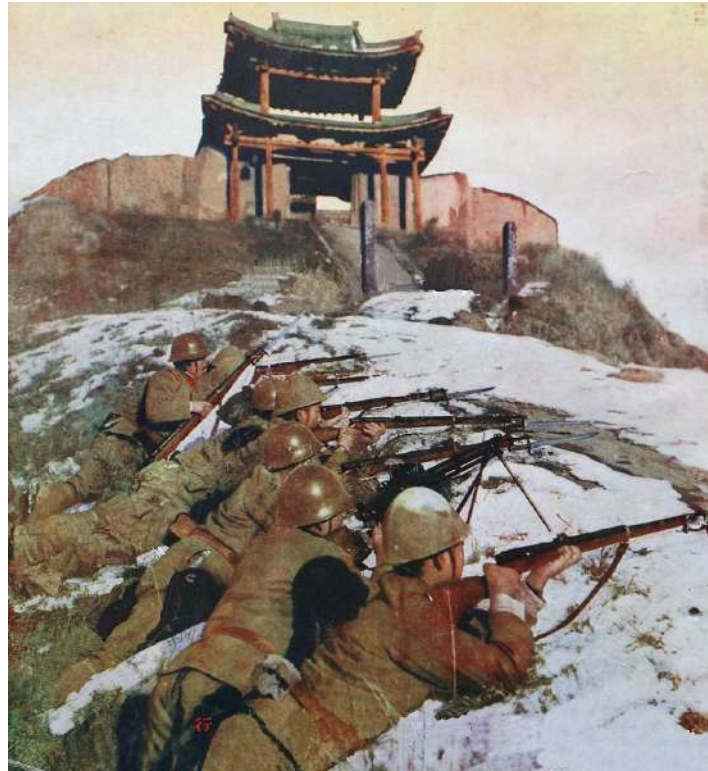


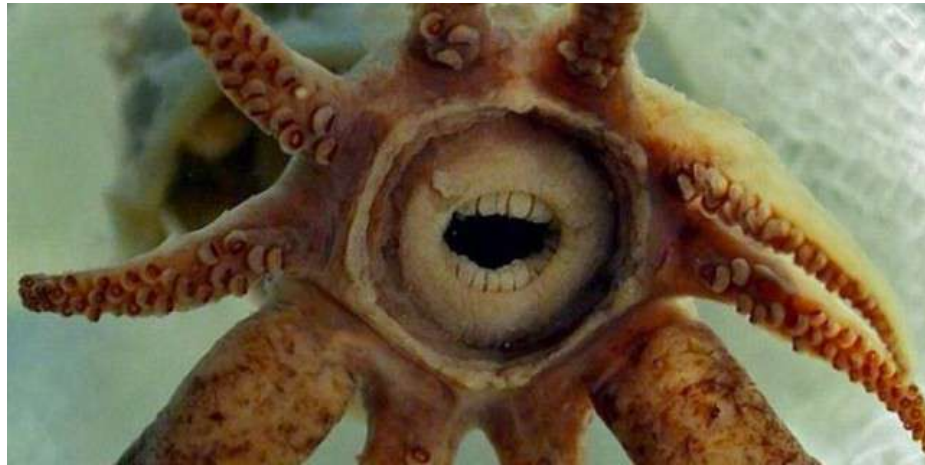
ANEXOS. ANEXO I













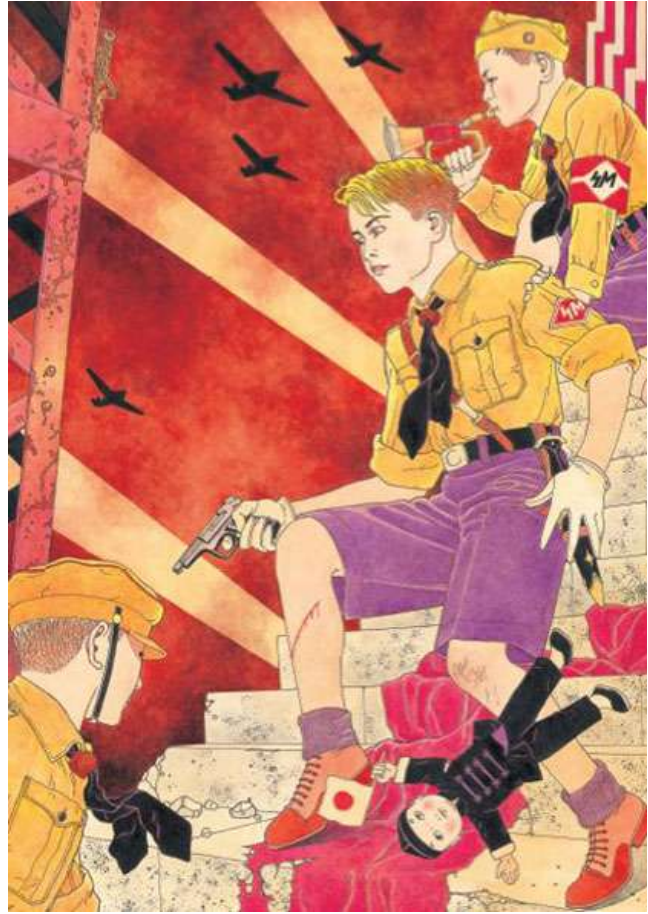
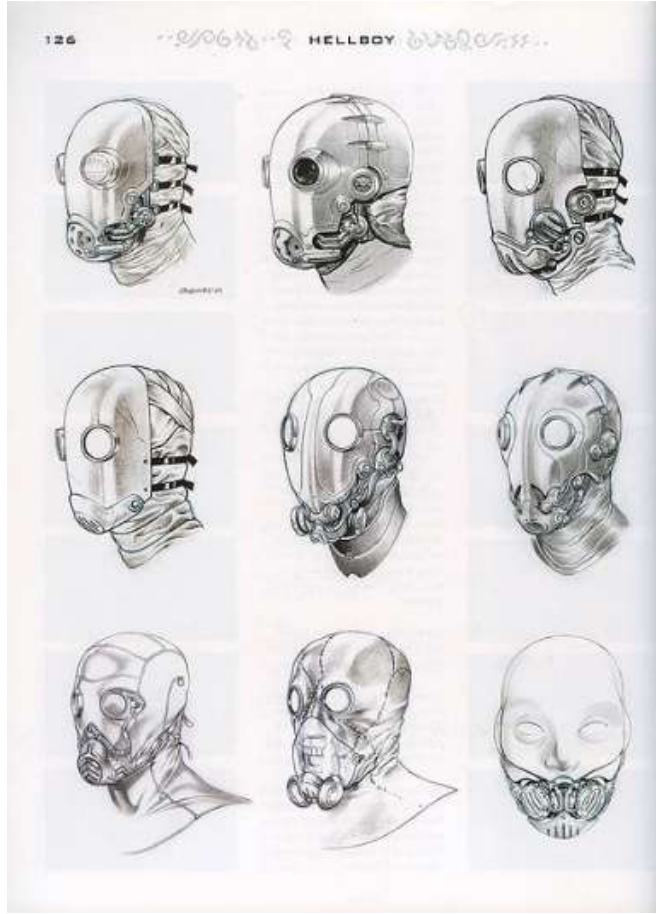


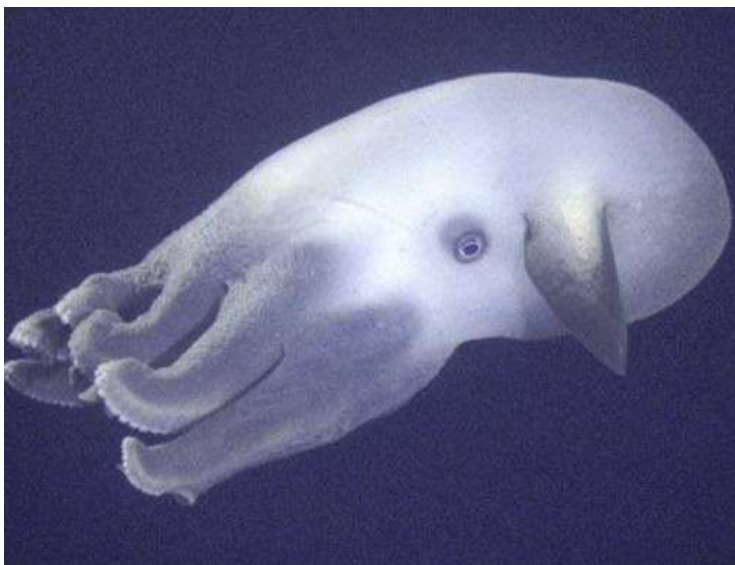
"The Japs aren't as cross-eyed as you think"

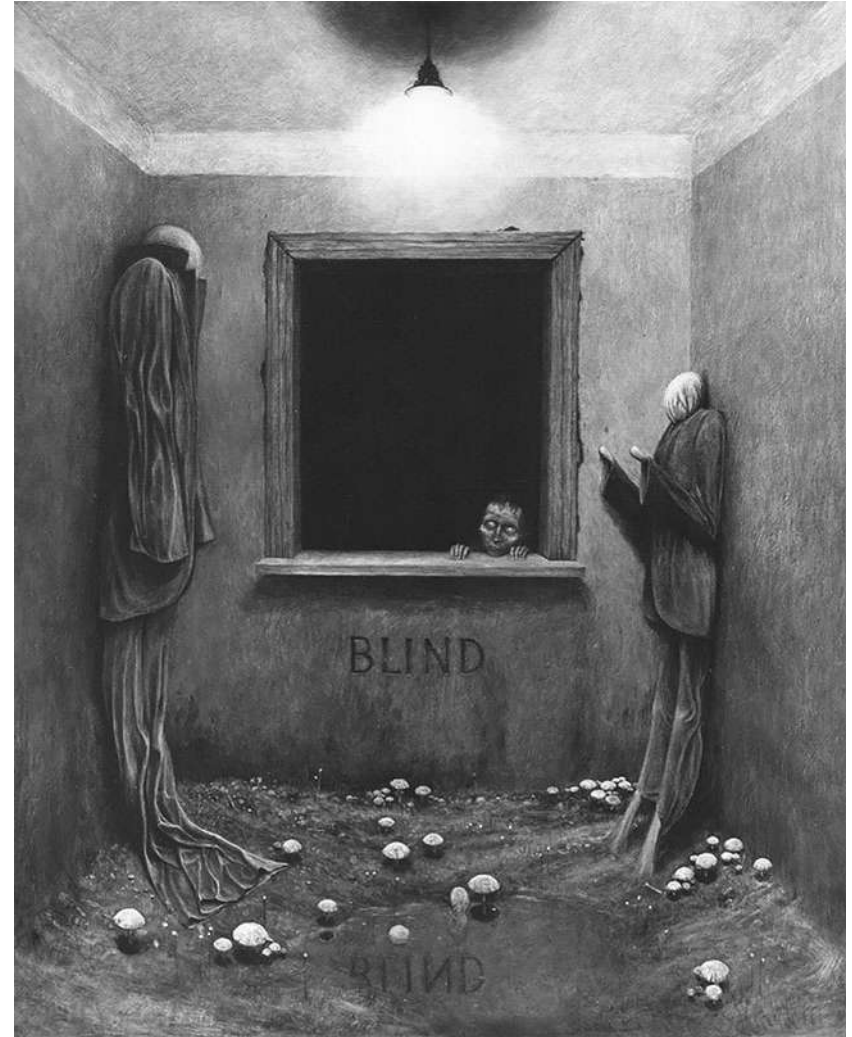
"I count myself lucky. I just lost a leg.
"There were eighty of us. I'm one of four who survived. That's paying at the rate of 95%.
"When the Japs can do that with one shell, you've got to agree they're not as cross-eyed as some folks make out. Take it from me, they're tough!
"Thank the Lord they lack our imagination and initiative.
"We can't have too many ships, ships with a great big wallop behind them if we want to win soon. The Navy can deliver that wallop — but *you* have to provide it."
They gave 95%. Is 10% for War Bonds too much for you to give?
REVERE COPPER AND BRASS INCORPORATED is working now to analyze every job which men with physical disabilities could perform, so that these jobs can be made available first to returning wounded service men.

This is Chief Signaller Willard A. Murphy, of Oakland, Calif., whom we Americans sent to do our fighting with the U.S.S. Atlanta.



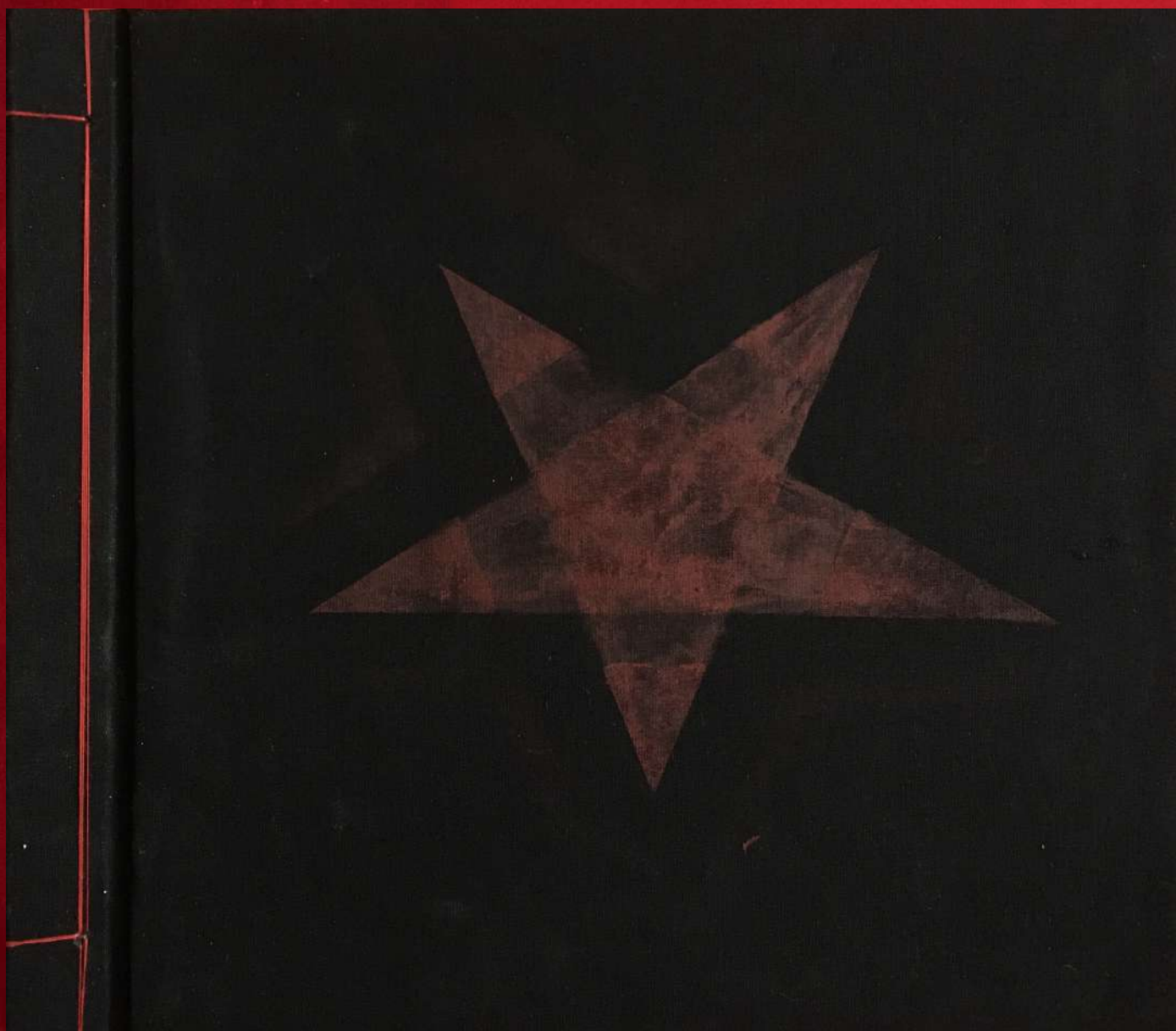








ANEXO II. TFG. Black Book



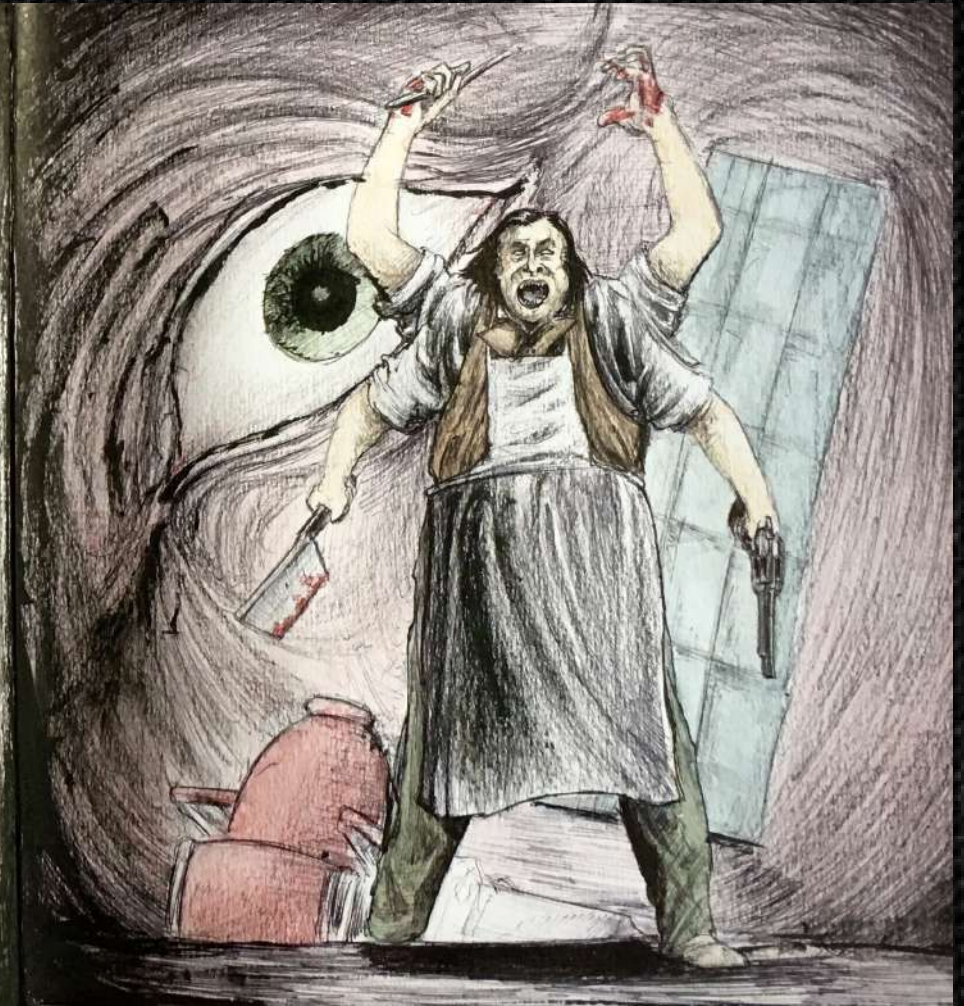


Times Ways





Will With Anger



Part seals Destiny





Isn't enough...



We can feel the
Worlds Collide



Some One Saw
Too Much In
The Abyss



The Abuse Turned
him Into Madness



Is Raising...
The Might Is
Awake



Winter is coming ...
And isn't enough Food



Not Enough Air
Either



Adapting...



Adaptation
Completed



Black Book, Found
and lost...lost and found...
Black Book, reflection of
The guts of Who Owns It...
The Order of the Universe
Inexorably condemns us all
Black Book



