



La sombra sobre Innsmouth

Textos: H. P. Lovecraft

Ilustraciones: Alberto Vázquez

Traducción: Juan Antonio Molina Foix,
José María Nebreda y Francisco Torres Oliver

Astiberri Ediciones. Bilbao, 2010

Blanco y negro. Cartóné

248 páginas. Tamaño 17 x 24 cms. 20 euros

Colección Clásicos Ilustrados Astiberri n.º 5

ISBN: 978-84-92769-92-6

A la venta el 3 de diciembre

El genio de Lovecraft recreado por Alberto Vázquez

***El autor gallego se adentra en el horror lovecraftiano
con su trazo expresionista en una serie de relatos
encabezados por La sombra sobre Innsmouth***

La sombra sobre Innsmouth, obra del escritor estadounidense H. P. Lovecraft –uno de los maestros indiscutibles de la literatura de terror de todos los tiempos– continúa, con ilustraciones del dibujante gallego Alberto Vázquez, la colección Clásicos Ilustrados de Astiberri, donde una novela completa o, como en este caso, una recopilación de relatos de un autor de referencia de la literatura, es interpretada gráficamente por un dibujante de cómics con una serie de ilustraciones distribuidas a lo largo del libro principalmente a toda página.

La obra de Lovecraft sigue siendo objeto de culto por parte de nuestros contemporáneos. Personaje rodeado de malditismo, apático, racista declarado, enemigo del mundo moderno y rebosante de fobias, intentó integrarse en la sociedad sin éxito. Todo este desprecio acumulado hacia la humanidad se vio volcado en su obra salpicada de una mitología fantástica personal –conocida como Los mitos de Cthulhu– y una visión apocalíptica y degradada del universo. Su literatura ritual llena de adjetivos imposibles y extensas descripciones paradójicas, ahonda entre lo maravilloso y lo terrorífico, lo preciso y lo abstracto, lo científico y lo mitológico, provocando al lector un desorden de los sentidos característico de su literatura.

En este volumen se abordan 7 relatos de distinta extensión que permitirán al lector conocer los hitos temáticos y narrativos que hacen de Lovecraft uno de los escritores de culto más personales e influyentes de la historia de la literatura. Esta selección clave para adentrarse en el universo del autor norteamericano se compone de *La sombra sobre Innsmouth*, *La extraña casa en la niebla*, *El ceremonial*, *La música de Erich Zann*, *Los sueños en la Casa de la Bruja* y *Las ratas en las paredes*.

La ilustración en Los mitos de Cthulhu

No existen muchas representaciones gráficas de Los mitos de Cthulhu descritos por Lovecraft. Ilustrar y representar el pánico y el terror, las atmósferas opresivas y su bestiario particular fue uno de los problemas básicos a la hora de representar estos relatos. Alberto Vázquez ha utilizado gráficas distintas en cada relato sin perder una unidad estilística en todo el libro de cara a representar la climatología exterior e interior del relato.

Vázquez se apoya en una gráfica expresiva, combinado la mancha con el trazo gestual, los brochazos con las estampaciones y el collage con las raspaduras. Sus escenas cuidan la iluminación y las composiciones, representan figuras rotundas y formas distorsionadas que ayudan a entender la naturaleza misteriosa del relato y sus emociones. A modo de dar forma a los monstruos, deidades y paisajes ambientados en Los mitos de Cthulhu, se utiliza una mezcla entre figuración y abstracción. Lo abstracto entronca con el tipo de prosa que utiliza Lovecraft sobre su mitología. El dibujo mantiene en los momentos clave esta abstracción, utilizando la mancha y la textura para representar este mundo de pesadilla.

El ilustrador coruñés utiliza la silueta para representar –o mejor dicho, no representar– al narrador de la historia, una elección que se justifica por dos motivos. El primero, directamente hace referencia al tratamiento anónimo que Lovecraft da a los testigos de sus relatos. No importa quiénes son y cómo son, sino que sirven únicamente como vehículos de las historias en las que se ven envueltos y que no pueden evitar su destino. Por otra parte, la silueta hace al lector identificarse con el protagonista y pasar a ser él mismo el verdadero protagonista del relato. La silueta funciona como una metáfora del yo universal acercando al lector a la situación, y de alguna forma, ayuda a no interferir en la imaginación de éste.

Howard Phillips Lovecraft (Providence, EE.UU., 1890-1937) que padeció una vida corta y lastimosa de hombre enfermo y escritor de poco éxito, se convirtió póstumamente en uno de los autores más populares e influyentes del siglo XX. Sus cuentos, –publicados en castellano con primor por Valdemar–, definieron el género del horror cósmico y han sido modelo para muchas otras creaciones. Lovecraft forjó algunos de los símbolos más notables del espanto, los mitos de Cthulhu y el Necronomicon, el libro abominable que los recoge. “Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de negros mares de infinitud”, escribió. Los protagonistas de sus relatos se asoman a abismos de atrocidad inmemorial que habitualmente ignoramos. Haberlos entrevistado los condena al desasosiego, a la desesperación. La misma amenaza pende sobre el lector que sigue sus pasos.

Alberto Vázquez (La Coruña, 1980) culminó, tras pasar por las facultades de Bellas Artes de Pontevedra y Valencia, sus estudios en la escuela La Massana, de Barcelona. Comenzó a implicarse con pasión en el mundo del cómic con la llegada del nuevo milenio. Desde entonces ha participado en múltiples propuestas creativas que, entre otras, le han llevado a ser miembro fundador del colectivo Polaquia y del Fanzine enfermo, a publicar varias novelas gráficas como *Psiconautas* (Astiberri, 2006) y *El evangelio de Judas* (Astiberri, 2007) –esta última editada también en Francia–, a codirigir junto con Pedro Rivero, *Birdboy*, el cortometraje de animación basado en *Psiconautas* presentado en el Festival de Cine Fantástico de Sitges 2010 y a ser desde hace tres años ilustrador habitual del suplemento dominical El País Semanal.

H. P. LOVECRAFT

¿Qué era de las miserables ratas que caían en estas trampas, pensé, en medio de la negrura de sus recorridos en este tártaro espantoso?

Una de las veces me resbaló un pie en el borde de un horrible vacío, y experimenté un instante de extático pavor. Debí de quedarme embargado largo tiempo, porque no veía del grupo más que al rollizo capitán Norriss. Luego surgió un ruido de aquella lejanía ilimitada y negra que me parecía conocer; y vi a mi viejo gato negro pasarme veloz, cual alado dios egipcio, en dirección al abismo tremendo de lo desconocido. Pero no me quedé muy atrás, porque no tuve duda un segundo después: eran las horribles carreras de las ratas diabólicas, siempre en busca de nuevos horrores, y determinadas a seguir llevándome a esas cavernas sonrientes del centro de la tierra donde Nyarlathotep, el dios loco sin rostro, aúlla ciegamente en la oscuridad al son de dos flautistas idiotas y amorfos.

Se me apagó la linterna, pero seguí corriendo. Oía voces, y aullidos, y ecos; pero sobre todo ello se elevaban poco a poco las carreras impías, insidiosas, cada vez más, como ascendería un cadáver hinchado y rígido en un río oleaginoso que discurre bajo innumerables puentes de ónice hacia un mar negro y corrompido. Algo chocó conmigo, algo blando y pesado. Sin duda eran ratas; el ejército viscoso y voraz que saciaba su hambre con muertos y vivos... ¿Por qué no se iban a comer las ratas a un De la Poer cuando un De la Poer se alimenta de seres prohibidos?... La guerra había devorado a mi hijo... malditos sean todos... y los yanquis devoraron Carfax con el fuego y quemaron al antepasado Delapore y el secreto... ¡No, no; os lo aseguro, no soy ese demonio porquero de la gruta crepuscular! ¡No era el rostro gordiflón de Edward Norriss el de aquel ser flácido y fungoso!... ¿Quién dice que soy un De la Poer? ¡El está vivo, en cambio mi hijo ha muerto! ¿Ha de tener un Norriss las tierras de un De la Poer?... Es vudú, os lo aseguro... esa serpiente manchada... ¡Maldito seas, Thornton, yo te enseñaré a desmayarte ante lo que hace mi familia!... ¡Sangra, bellaco! Yo te enseñaré a jadear... ¿conque me quieres dar trabajo?... *Magna Mater! Magna Mater!... Atyx... Dia ad aghaidh's ad aodann... agns bas dunach ort! Dhoonas's dholas ort, agns, agns leat-sáil... Ungl... ungl... rrrrb... chchch...*

Eso es lo que dicen que farfullaba yo cuando me encontraron en medio de la oscuridad tres horas más tarde; me descubrieron agachado sobre el

