



EL TERROR EN
EL ARTE

INDICE

Literatura de terror . . . 22

La ilustración y las obras de arte en el terror . . . 5

Aportes . . . 7

Diseños, que dan miedo . . . 9

Terror en los videojuegos . . . 13



INTRODUCCION

Está empezando Octubre y saben lo que significa este mes, preparar todo para Halloween, y antes de que digan que no es una fiesta propia, bueno cristo tampoco y harto grande son las iglesias.

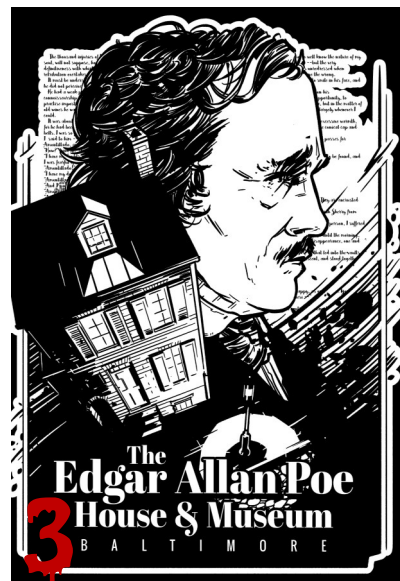
Hola amigos, bienvenidos a El terror en el arte, en la cual nos dedicaremos a observar un poco las expresiones que se desarrolla en el género del "terror". Creo que todos recordamos esa imagen, película, juego que en su momento nos marcó y nos asustó pero inexplicablemente, cuando grande quisiste ver más y aprender un poco ¿no?

Bueno aquí veremos un poco de ilustraciones, libros, películas, que podrían llamar tu atención en este ámbito.

Nosotros te invitamos a que disfrutes el contenido y esperamos motivarte a que investigues un poco mas, Felices pesadillas y recuerden disfrutar este mes.

LITERATURA DE TERROR

Como tal, el cuento de terror moderno, o el relato materialista de terror, nace con Edgar Allan Poe, quien define y deja una huella imborrable en los cuentos de terror, tanto por su obra como por la teoría que escribe al respecto de cómo escribirla y se termina de definir completamente como género con la llegada de



Howard Phillips Lovecraft quien no solo creó todo un universo de figuras y monstruos que poblaron sus cuentos, sino que dejó importantes ensayos acerca de sus ideas acerca de cómo escribir cuentos de terror.

Este género del terror busca infundir en el alma del lector una sensación y un sentimiento de horror y de miedo que logre desafiar su seguridad y autonomía, que lo desequilibre y le devuelva esa extrañeza propia de un mundo que nunca ha comprendido. Busca revivir en él esa fuerza primitiva, instintiva y casi todopoderosa que es el miedo, derrumbando todo ese bloque de verdades y seguridades tras el que intenta escudarse.

¿Por qué nos asustamos en ciertas situaciones? ¿Qué sig-



Edgar Allan Poe fue uno de los ma-

yores diseñadores del terror en la literatura, como se puede inferir a través de sus muchos escritos de terror. Él mostró al mundo su maestría en las descripciones de miedo y de emociones paralizantes, el ineludible miedo de la persona que siente la angustia desesperada de la muerte y la tumba.



Edgar Allan Poe fue uno de los ma-

El diseño que Poe crea y utiliza en sus cuentos de terror, la forma en que construye sus cortas historias en orden para conferir a sus tramas sus características unidades de interés. El uso de puntos de presión fóbica, los miedos a la medicina, no sólo la exposición directa del individuo a situaciones de peligro, sino también de la observación de otros sujetos inmersos en tales situaciones. Todo relato de terror debe trabajar en función del desenlace final, con un vértigo poderoso que arrastre al lector hacia el



abismo en el que todo lo

que daba por sentado antes de leerlo se derrumbe y su escepticismo quede roto en mil pedazos así sea solo por un instante. Este debe ser el motor que inicie su narración, "La primera de todas las consideraciones debe ser la de un efecto que se pretende causar" (Poe, 1846:161) Y es con base en ese efecto, con ese eje definido como hilo conductor, que todo el relato se construye, más que por gracia de una inspiración momentánea, por un largo trabajo de revisión, corrección y labor creativa:

Ningún punto de la compo-

sición puede atribuirse a la intuición ni al azar; aquélla avanzó hacia su terminación, paso a paso, con la misma exactitud y la lógica rigurosa propias de un problema matemático.

Se trabaja por lo demás en un continuo diseñar, se crean espacios para describir lugares, personajes, acciones, gestos o simplemente el ir creando poco a poco una atmósfera atrayente.

Pero no es solo esto lo que conforma el terror en la literatura. Dentro de de este encontramos algo de suma importancia igualmente y que correspondería al diseño editorial.



La ilustración y las obras de arte en el terror

Habitualmente se reconoce a las artes plásticas como un sinónimo de belleza. No obstante, el universo artístico está lleno de obras (ya sean pinturas o ilustraciones) grotescas, inquietantes y provocadoras.



Antes de adentrarnos en el terror como tema y poder relacionarlo a estas categorías, debemos saber el origen de la ilustración y las obras de arte en sí.

Por orden cronológico tenemos a la ilustración la cual en el lado del diseño esta fue la encargada de ser la que acompaña y realza un texto.

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales

Por otra parte, los términos obra de arte y obra artística son las denominaciones que se dan al producto de una creación en el campo del arte, creación a la que se atribuye una función estética o social. En la cual su valor se centra en su exclusividad, su composición visual y en las técnicas que están asociadas en esta junto a sus texturas para obtener el resultado deseado.



Pero, ¿Cómo las diferenciamos de una mejor forma?

La ilustración, aunque tenga un propósito, no tiene un valor al quitar el contexto, a comparación de la obra que no tiene generalmente un propósito y su valor se deriva por su exclusividad.

La ilustración fue mayoritariamente la acompañante de la literatura, sobre todo en sus inicios ya que esta se encargaba de hacer visual lo que el autor quería transmitir en sus historias, las cuales en el genero del terror dieron paso a personajes icónicos como Frankenstein y Drácula, además de sus modificaciones con el tiempo. Por otra parte, las obras de artes son las encargadas de (en este caso) demostrarte el terror en lo estético, en la construcción de un ambiente, en otorgarte sensaciones, este caso la sensación de desagrado, inquietud, obras provocadoras como grotescas. Un claro ejemplo de estos son el grito y saturno devorándose a su hijo.

Hay un debate en curso sobre si la ilustración se clasifica mejor como un arte fino, un arte aplicado eh incluso un arte decorativo. Sin embargo, al observar muchas de las obras maestras ilustrativas creadas a través de los siglos, no cabe duda de que esta forma de arte se ubica cómodamente junto a otras bellas artes como la pintura y la escritura.



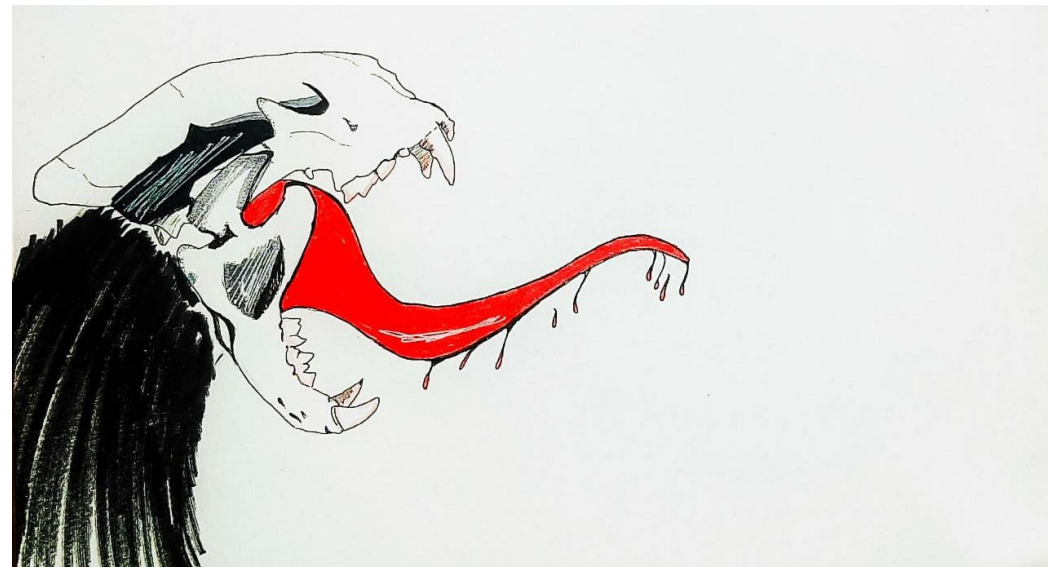


Leedary.art



7

Javi



Tommy



Şyūbi

Diseños, que dan miedo

Por Tomas Arismendi

Hola amigos para este octubre les traigo una recopilación de mis 3 películas de terror favoritas que hoy son; "A big Classic".

Películas antes del 2000 eran conocidas por tener gran uso de la creatividad y capacidades plásticas ya que la tecnología que hoy abunda (CGI) a mi parecer hace todo un poco más realista, pero algo aburrido, no digo que sea fácil hacerlo pero me agrada la creatividad material y si estás leyendo hasta aquí, creo que tú también estas interesado.

Aquí los dejo con 3 películas que dejaron una marca en el cine de terror y (mi corazón) usando efectos prácticos cosa que hoy, son un vestigio y muy raros de apreciarlos en la pantalla grande



9

Nightmare On Elm Street, 1984

Conocida popularmente como "la del Freddy Krueger" fue una película que causo gran impacto en la audiencia por la temática que esta trae consigo.

Wes Craven (director), leyó sobre una familia que sobrevivió un horror de la II guerra y el mas pequeño de la familia era atormentado por pesadillas en la noche, entonces Wes pensó en un asesino que asecara en tus propios sueños, así nace Freddy

Wes quería que las muertes no fueran simples, quería que destacaran y su diseñador de efectos especiales Jim Doyle propuso un set giratorio de grabación, un set donde todo esta clavado al piso y así darle un aspecto "onírico" a cada muerte. El set giratorio ya se había visto en Hollywood pero en esta película es donde, a mi parecer, nacen 2 escenas que serian legendarias en el futuro



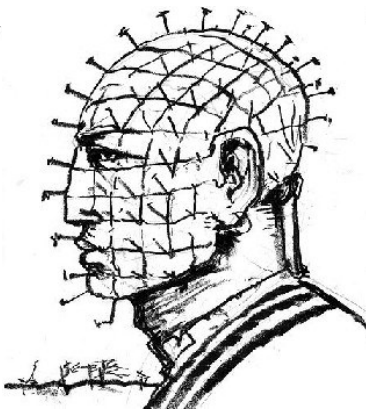
10

Hellraiser 1987. UK

Pinhead, el diseño del personaje de la cinta Hellraiser estrenada en 1987 en Uk, tomo su camino desde la novela "The Hellbound Heart" escrita por el mismo director de la película, Clive Baker.

Clive después de algunos intentos fallidos como guionista decide lanzarse a dirigir su propia película con una historia propia, Clive aseguraba que sus fallidos intentos en el guion se debían a la dirección externa, entonces quiso hacerlo el mismo y vaya que le resulto. Hellraiser hoy es una cinta de culto en el genero de terror gracias a la estética de sus personajes resaltando así su famoso personaje, "Pinhead".

Clive menciona en algún momento que escribió la novela pensando en llevarla como guion al cine., El diseño era básicamente de Clive, junto con Geoff Portass diseñador y maquillista practico, con quien surgiría los primeros diseños de Pinhead, basándose en la moda Punk y Católica para este "monje" del infierno.



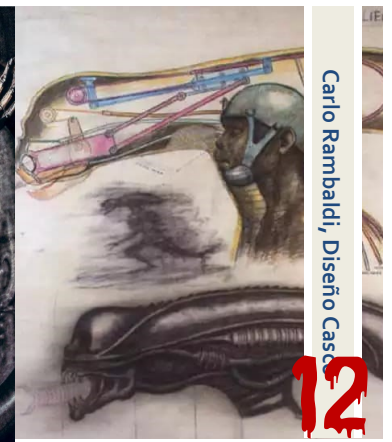
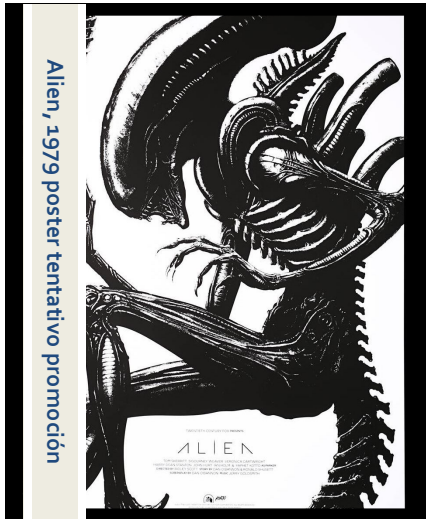
11 sketches, Clive & Geoff

Alien 1979, US

Mientras escribo esta sección, estoy con una polera de Alien, o mejor dicho un Xenomorfo (forma extraterrestre). Al ver la imagen del alien todos lo reconocen inmediatamente, quizá no la película pero si la forma, El xenomorfo esta presente en la cultura pop de hoy. Pero ¿cómo nació?

El director Scott Ridley contrato a H.R Giger (pintor y escultor) para darle forma al alien, quien se baso en su pintura de "Necromon IV". En el set, Giger diseño el cuerpo del alien usando plastilinas y vertebras de culebras junto con tubos de enfriamiento de un roll Royce encargándole a Carlo Rambaldi (Diseñador de ET) el diseño del casco, ya que el alien era un disfraz el actor dentro debía poder controlar las funciones de la cabeza como la lengua y la visión del actor.

El diseño del primer alien tenia ojos negros y grandes pero Giger decidió alterar la cabeza quitándole los ojos porque en sus palabras "es mas terrorífico cuando no sabes si es a ti a quien mira". Y así nace el legendario Xenomorfo que hoy amamos



Terror en los videojuegos

Cuando jugamos videojuegos de terror el temor puede surgir en forma de suspense, criaturas grotescas, desesperación, angustia, vulnerabilidad... Por poner un ejemplo, hay videojuegos de terror que, para transmitir el mismo pavor que experimentan sus personajes, hace que los jugadores se identifiquen con estos; lo cual logran mezclando situaciones de absoluta tensión con otros de empatización que nos hagan conectar con

el personaje. Los títulos de terror moldean la historia, música, entorno, jugabilidad y demás detalles para llamar a la puerta de nuestros instintos básicos. En este sentido, puede haber hasta cuatro recepcionistas que abran dichas puertas, es decir, cuatro tipos de respuesta al miedo:

- 1.- Exploración cautelosa mientras ponemos todos los sentidos en máxima alerta (p.ej. un point and click como The Last Door).

- 2.- Acción o huida para no correr riesgos (p.ej. un survival horror como Project Zero, llamado Fatal Frame en EE.UU.).
- 3.- Confrontación directa (p.ej. un shooter de acción como la saga Dead Space).
- 4.- Ensimismación para tratar de escoger una respuesta más meditada y menos inmediata (en este caso el miedo empieza a abrumar al jugador hasta tornar en parálisis y terror).



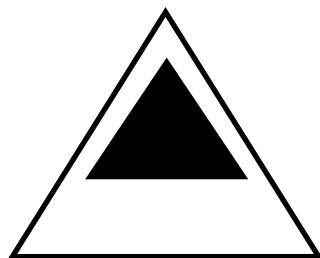
Es por lo anteriormente mencionado que pertenecer a la industria del entretenimiento como es la de los videojuegos, obliga a los artistas y diseñadores gráficos hacer uso de la principal de sus herramientas para desempeñarse profesionalmente en su trabajo, la creatividad.

El rol del diseñador gráfico dentro de esta industria se

puede entender de la siguiente manera:
Dar forma visual a las ideas de los guionistas, ingenieros y programadores; Definir el estilo visual de los juegos; Crear contenido gráfico para sistemas de multimedia avanzada; Generar el primer contacto con el usuario.

Cómo diseñadores, el análisis de visual de esta área a través

de la estética, puede brindar elementos para orientar nuestra producción, es innegable que el papel del diseñador de personajes en el videojuego de este género es crucial para el éxito del mismo.



Grupo II