

**VISUALIZANDO EL MYTHOS
REPRESENTACIÓN DEL HORROR CÓSMICO LOVECRAFTIANO A TRAVÉS
DE UNA PROPUESTA DE DISEÑO DE PRODUCCIÓN PARA EL GUIÓN DE
CORTOMETRAJE “AZATHOTH”.**



**CAMILO ANDRÉS HERASO AGREDO
2161343**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE HUMANIDADES Y ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES
PROGRAMA CINE Y COMUNICACIÓN DIGITAL
SANTIAGO DE CALI
2021**

**VISUALIZANDO EL MYTHOS
REPRESENTACIÓN DEL HORROR CÓSMICO LOVECRAFTIANO A TRAVÉS
DE UNA PROPUESTA DE DISEÑO DE PRODUCCIÓN PARA EL GUIÓN DE
CORTOMETRAJE “AZATHOTH”.**



CAMILO ANDRÉS HERASO AGREDO

**Proyecto de grado para optar al título de
Profesional en Cine y Comunicación Digital**

**Director
MARIA VICTORIA COLLAZOS
MA Diseño para cine, TV y Eventos**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE HUMANIDADES Y ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES
PROGRAMA CINE Y COMUNICACIÓN DIGITAL
SANTIAGO DE CALI
2021**

Nota de aceptación:

Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Profesional en Cine y Comunicación Digital

NATALIA CAMPO

Jurado

PAOLA TAFUR

Jurado

Santiago de Cali, 13 de octubre de 2021

CONTENIDO

	pág.
GLOSARIO	9
RESUMEN	11
INTRODUCCIÓN	12
1. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	13
1.1 OBJETIVO GENERAL	13
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
2. JUSTIFICACIÓN	14
3. MARCOS REFERENCIALES	16
3.1 MARCO TEÓRICO (DESCUBRIENDO EL HORROR CÓSMICO)	16
3.1.1 Biografía de lovecraft	16
3.1.2 ¿Qué es el horror cósmico?	18
3.1.3 Elementos narrativos y visuales del horror cósmico.	21
3.2 MARCO CONTEXTUAL	26
3.2.1 Morales de lovecraft en el siglo XXI	26
3.3 MARCO CONCEPTUAL	27
3.3.1 ¿Qué es el concept art?	27
3.3.2 Diseño de metodología para la investigación visual.	31
4. METODOLOGÍA	36

4.1 ENFOQUE O NIVEL INVESTIGATIVO:	36
4.2 CASE STUDIES:	36
4.2.1 The Call Of Cthulhu	37
4.2.2 Annihilation	40
4.3 ENTREVISTA:	44
5. AZATHOD (CREANDO UN GUIÓN LOVECRAFTIANO)	48
5.1 CREANDO EL GUIÓN “AZATHOTH”	48
5.2 NOTA DE INTENCIÓN.	48
5.3 FICHA TÉCNICA.	49
5.4 ESCALETA.	52
5.5 EL GUIÓN	55
6. DESARROLLO DE PROPUESTA DE DISEÑO DE PRODUCCIÓN	56
6.1 ANÁLISIS DE GUIÓN.	56
6.2 ESTÉTICA DE “AZATHOTH”	58
6.3 MOODBOARD.	62
6.4 ARTBOOK.	63
7. CONCLUSIONES	64
8. RECOMENDACIONES	66
REFERENCIAS	67
ANEXOS	69

LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1 <i>Jedha City</i>	29
Figura 2 <i>Engineers Chamber</i>	29
Figura 3 <i>Alligator</i>	30
Figura 4 <i>Hell Demon, Bartholomew</i>	30
Figura 5 <i>The Fear From Beyond</i>	31
Figura 6 <i>Ilustraciones de Branger para The Call of Cthulhu</i>	39
Figura 7 <i>Annihilation de Alex Garland</i>	43
Figura 8 <i>The Crucifix</i>	59
Figura 9 <i>Nightmare Tree</i>	60
Figura 10 <i>Moodboard 1</i>	63

LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1 <i>Importancia de locaciones.</i>	58

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A <i>Guion azathoth</i>	69
Anexo B <i>Artbook</i>	69

GLOSARIO

ARTBOOK: es un libro conformado principalmente de imágenes donde se recopila el proceso o desarrollo del concepto estético de una obra audiovisual. Concentrándose en mostrar bocetos de personajes, espacios y utilería, antes de que se convirtieran en un producto final.

ARTE FINAL: dentro de la dirección de arte y el concept art, se le llama arte final a una pieza gráfica finalizada, que ya ha pasado por varios bosquejos y cambios hasta que se consigue encapsular el concepto de un personaje o espacio en una sola imagen y se presenta ante un director de arte o diseñador de producción.

CTHULHU MYTHOS: es el nombre que se le ha dado al universo literario del autor norteamericano H.P. Lovecraft. El nombre proviene de una de sus criaturas más populares 'Cthulhu'.

CULT FOLLOWING: se denomina 'cult following' a un grupo de personas que son grandes y dedicadas fans de una pieza artística, autor, saga o personaje en específico. Particularmente después de que la obra en cuestión haya salido del mercado, o sea re descubierta por este grupo de personas años después de su creación.

DISEÑO DE PRODUCCIÓN: El diseño de producción se encarga de la conceptualización, adecuación y/o construcción del aspecto de espacios, personajes, vestuario y utilería de un producto audiovisual.

GORE: se trata de un estilo estético presente en películas, libros, cómics, o videojuegos (entre otros) cuyo énfasis es la violencia gráfica sin ningún tipo de censura, llegando incluso a exagerar la sangre, vísceras y formas de muerte con el fin de crear escenas chocantes

INDUSTRIA MAINSTREAM: se habla de industria mainstream en el cine cuando se refiere a películas cuyo financiamiento proviene directamente de grandes estudios, lo que deviene en estrategias de marketing de alto nivel que consiguen hacer circular propaganda masiva, convirtiéndola en algo sumamente popular, algo 'mainstream'.

PHOTOBASH: hace referencia al proceso de crear imágenes utilizando ‘retazos’ de otras imágenes, que son unidos de forma coherente a través de procesos digitales, utilizando softwares especializados como photoshop, z brush, entre otros.

STORYBOARD: es un conjunto de ilustraciones presentadas en secuencia, que buscan describir de forma visual los contenidos de un guión.

UNCANNY VALLEY: este concepto se trabaja cuando hablamos de la representación humana dentro de los cánones tradicionales. Se trata de la relación que existe entre la apariencia humana de “algo” y las emociones que ese “algo” genera en un ser humano mientras se aleja o se acerca a lo que consideramos como ‘apariencia humana estándar’.

RESUMEN

Con la intención de crear una propuesta de diseño de producción concentrada en un Artbook, para el cortometraje de horror cósmico “Azathoth”, se realizó una investigación que permitió entender las bases del subgénero e identificar elementos clave del mismo. A partir de la información recolectada se creó el guión “Azathoth”, que se convirtió en la base para el proceso de investigación visual y posterior creación de la propuesta de diseño. Se complementa este proceso con entrevistas a Concept Artists y case studies de filmes de Horror Cósmico.

Al final, todo lo recogido se aplicó a la creación de piezas de Concept Art, que juntas conforman el Artbook de “Azathoth”.

Palabras clave:

Horror Cósmico, Concept Art, Diseño de Producción, Lovecraft.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto pretende explorar las formas y posibilidades para representar de forma visual el horror cósmico, subgénero literario creado por el autor norteamericano H.P. Lovecraft a inicios del siglo pasado. El carácter abstracto y existencial de este sub-género literario, hace difícil la tarea de convertirlo en un sub-género transmedia. El propósito de este trabajo de grado será llegar a la creación de un artbook, donde se encuentre planteada una propuesta de diseño de producción a través de concept art, para un guion de cortometraje de estilo Lovecraftiano.

Dentro de este trabajo se manifiesta la necesidad de crear, impulsar y experimentar la representación de este subgénero, recorriendo obras cinematográficas que han logrado esta tarea de forma acertada. Se propone entonces una ruta para descifrar el horror cósmico, entender su carácter y así desarrollar un arte que lo represente. Para esto, en la primera etapa de este proyecto se llevó a cabo una investigación que permitió tener una idea clara de las temáticas y bases del subgénero del horror cósmico, así como de su precursor, H.P Lovecraft. Con la información recolectada fue posible identificar y extraer elementos clave del horror cósmico, para así tener una base sólida sobre la cual se desarrollaría la siguiente etapa del proyecto. Dentro de este segundo momento se creó el guión de cortometraje "Azathoth", basado en el universo Lovecraftiano y que fue la base para las siguientes etapas y para el artbook final.

Una vez el guión finalizado, se puso en marcha la investigación visual y temática, con el fin de extraer de este el concepto de diseño. Con el fin de nutrir la propuesta, se exploraron casos de películas y libros de horror cósmico, así como entrevistas a Concept Artists. Esto permitió visitar diferentes formas en las que se ha abordado el proceso de adaptación de este subgénero y concluyó en el desarrollo del concept art de "Azathoth".

1. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 OBJETIVO GENERAL

Crear la propuesta de *diseño de producción* para el cortometraje “Azathoth” del género de horror cósmico basado en el universo de H.P. Lovecraft.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar los elementos narrativos y visuales de lo siniestro en el horror cósmico o cosmicismo Lovecraftiano.

Desarrollar un guión de cortometraje del género de horror cósmico.

Encontrar un concepto de diseño para el género y la narrativa del cortometraje.

Generar la propuesta de diseño de producción para espacios y personajes, representada a través de Concept Art.

2. JUSTIFICACIÓN

La idea de este proyecto nace de un viejo gusto por la literatura de horror, en particular la obra del autor norteamericano y padre del cosmic horror, Howard Phillips Lovecraft. Además, de un gusto reciente por el diseño de producción, adquirido durante la carrera de Cine y Comunicación Digital. Es por esto que decidí embarcarme en un proyecto como este, donde pude imaginar de forma visual el universo Lovecraftiano, y enfocar mis habilidades al desarrollo de una propuesta de diseño de producción para un cortometraje de ciencia ficción, basado en el universo del autor H.P. Lovecraft.

El horror cósmico es un subgénero literario con casi un siglo de antigüedad, y que por diferentes razones ha ganado popularidad con el paso de los años, llegando a su auge en las últimas dos décadas. Esto debido a la comunidad online que se ha creado alrededor del género en años recientes, además del creciente 'cult following' en torno a este.

Curiosamente, a pesar de ser un género más antiguo que otros, el horror cósmico carece de un universo transmedia tan amplio como lo es, por ejemplo, el del sci-fi horror o la aventura fantástica. Como ha sido el caso del universo de J.R.R. Tolkien o Stephen King, o sagas como Alien y Hellraiser.

En un primer momento, podría especularse que lo anterior se debe a una cuestión económica, suponiendo altos costos de producción y escaso público, lo que significaría poca rentabilidad para una película. Lo que haría a este subgénero un candidato poco atractivo para los grandes estudios. Sin embargo, contrario a esta presunción, ese no ha sido el resultado de las adaptaciones de horror cósmico que se han hecho hasta el momento, que, si bien han sido pocas, han tenido buenos resultados en taquilla.

Es entonces donde podemos entrar a suponer que se trata de una dificultad intrínseca al sub-género, lo que ha limitado el número de adaptaciones cinematográficas que se han realizado. Este universo Lovecraftiano, como sería llamado en años posteriores a la muerte del autor, no se apoya en los recursos clásicos del horror en el cine, como pueden ser los jump-scares, la ultra-violencia o el gore. El horror cósmico se apoya en recursos más subjetivos para generar 'horror'. Se esfuerza en crear en el lector o espectador un terror existencial, un miedo hacia sus propias limitaciones humanas, hacia lo desconocido, y todo lo que se esconde más allá de lo que es entendible racionalmente para el ser humano. Todo esto, contado a través de: estructuras narrativas poco convencionales, que no permiten una resolución o explicación al espectador, descripciones de espacios y

criaturas que tienen la intención de ser incomprensibles o ‘ajenas’ a lo que conocemos, protagonistas que no son más que un instrumento para contar algo más, es decir, este nunca será el héroe, y su evolución dentro de la historia no tendrá mayor importancia.

El horror cósmico, se aleja de las convenciones en el cine, automáticamente convirtiéndolo en ‘poco deseable’ para productores y directores. Si bien las convenciones del cine ya han sido desafiadas por otros géneros, películas y directores, el horror cósmico y su intrínseca complejidad visual, derivada de sus espacios, criaturas y situaciones profundamente abstractas, dificulta su adaptación a la gran pantalla. Tal como lo concluye Screened, en su ensayo visual sobre el subgénero: “If something is hard to think about, then it’s hard to verbalize, and if it’s hard to verbalize... then is near impossible to show” (Screened, 2019).

Este trabajo es entonces un ejercicio de traducción de lo conceptual a lo textual, o más bien un proceso que va del concepto del horror cósmico, como género literario, a un guión, y de un guión a un trabajo de *concept art* o *propuesta de diseño de espacios y personajes*. Aquí se encuentra la motivación de este proyecto, en aventurarse a representar algo que ha sido trabajado tan escasamente. Esto ofrece una gran posibilidad a la hora de explorar las rutas que llevan hacia una visualización de elementos propios del sub-género, buscando caminos para representar ese terror existencial, creciente tensión y abstracción.

Todo esto permitió poner a prueba mis capacidades dentro del área de diseño de producción y de escritura, y cómo encontrar un complemento entre ambas. Para llevar a cabo este proyecto, he decidido seguir un proceso que puede verse dividido en cuatro grandes partes: la investigación, la escritura del guión, el análisis y búsqueda del concepto de diseño y finalmente la creación de la propuesta de arte. Proceso que resulta un buen epítome de lo aprendido a lo largo de la carrera de Cine y Comunicación Digital.

3. MARCOS REFERENCIALES

3.1 MARCO TEÓRICO (DESCUBRIENDO EL HORROR CÓSMICO)

Para conseguir una adaptación y posterior representación del horror cósmico, es necesario entender sus orígenes, sus componentes, temáticas o características y su legado. Es por esto, que antes de abordar cualquier proceso de creación, es necesario llevar a cabo una investigación que permita dejar en claro todos estos aspectos anteriormente mencionados.

Así pues, en esta primera etapa del proyecto se propone un acercamiento a Lovecraft tanto como autor y como ser humano, puesto que esto permea indefectiblemente su obra. Y así, tener un mejor entendimiento sobre lo que es el horror cósmico, su premisa y sus principales aspectos.

3.1.1 Biografía de lovecraft

Howard Phillips Lovecraft, fue un escritor norteamericano, padre del horror cósmico y del terror sobrenatural, títulos que le fueron otorgados póstumamente, una vez su obra consiguió salir de las discretas “pulp magazines” de nueva Inglaterra y le permitieran convertirse en uno de los escritores más importantes del siglo veinte.

Murió solo y en la pobreza a la edad de 46 años en 1937, en Rhode Island, Providence, la misma ciudad que lo vio nacer, la misma ciudad que presencié las constantes frustraciones de su carrera y su vida personal. H.P. Lovecraft, hijo único, nació en una familia acomodada, especialmente por parte de su familia materna. En sus primeros años fue testigo de la inesperada caída de su padre, quien fue diagnosticado con sífilis y desórdenes mentales, por lo cual fue recluido en un asilo donde moriría un par de años después. A consecuencia de esto, Lovecraft y su madre se vieron forzados a mudarse a la casa de sus abuelos maternos, donde continuarían viviendo una vida de comodidad gracias a los prósperos negocios de su abuelo. Este fue quizás su familiar más cercano, y el responsable de impulsar su imaginación y curiosidad en las ciencias y la literatura. Siempre llevándolo a la gran biblioteca familiar e incitándolo a aprender sobre diferentes temas, entre los cuales se destacaron las ciencias naturales, la astronomía y los clásicos ingleses. Convirtiendo así al joven Lovecraft en un niño curioso, que disfrutaba visitar los bosques y sus cuevas, y que era un ávido lector y escritor a la edad de 5 años.

La fortuna familiar desapareció por completo después de que los negocios de su abuelo empezaran a flaquear, haciendo que el viejo muriera de un derrame un par de meses después. Esto hizo que Lovecraft quedara bajo el cuidado de su madre, quien tuvo que abandonar la mansión familiar y mudarse a un pequeño piso con su hijo. La relación con su madre fue difícil hasta el final. Después de la enfermedad de su padre, la madre de Lovecraft se tornó dura y estricta con él, y en las propias palabras del autor “se sumió en una constante tristeza”. La relación entre ambos continuó fragmentándose cada vez más, debido a las frustraciones de ambos. Ella parecía odiarlo por momentos, llegando a comentar que - Howard era demasiado feo para pasear por la calle y que por eso permanecía encerrado leyendo o dando paseos por los bosques y cuevas cercanas-. Contribuyendo así al débil carácter de Lovecraft y a su frágil estado mental, algo que le impidió llevar una vida escolar normal, sufriendo constantes ataques nerviosos que lo obligaban a ausentarse de la escuela por largos periodos de tiempo. Lovecraft puede ser descrito como un hombre tímido, resistente al cambio, con rasgos autodestructivos, ateo insufrible y ferviente seguidor de las verdades científicas.

En la vida de Lovecraft, los rechazos no permanecieron únicamente en el ámbito familiar, todos sus intentos por convertirse en astrónomo siempre resultaron infructuosos y su vida personal fuera de casa, nunca fue la más activa ni la más próspera, al menos no durante su juventud. Tuvo suerte de encontrar a su esposa, Sonia Greene, una trabajadora mujer que más adelante llegaría a ser quien impediría que el joven Lovecraft muriera de hambre, financiando a su marido mientras este probaba suerte con publicaciones locales.

Lovecraft llega a la escritura como una forma de sustento, no porque se tratase de su carrera de preferencia o una vieja pasión. Aunque era un ávido lector y un amante de los clásicos góticos y la poesía, las ciencias siempre fueron su principal ambición, y algo en lo que fracasó severamente. Lovecraft se acerca al periodismo amateur solo con el fin de sobrevivir, sin intenciones de crear lo que creó o de dejar el legado que dejó. Y fue así que consiguió publicar sus primeras historias cortas en revistas locales de bajo perfil, dedicadas a publicar relatos extraños o de horror.

A pesar de ser ahora un escritor reconocido, Lovecraft nunca consiguió vivir de sus obras, siempre fueron su esposa y la poca herencia que le dejó su madre la fuente de su sustento. Fue quizás debido a su personalidad introvertida o a sus constantes críticas hacia sus contemporáneos lo que impidió que sus obras no pasaran más allá de publicaciones locales o revistas especializadas en relatos extraños y de horror. Su obra incluso casi desaparece por completo, ya que en varias de sus cartas confesó que quemaba gran parte de lo que escribía, pensando siempre que sus textos no tenían valor suficiente.

Sin embargo, fue gracias a estas revistas de bajo perfil y al autor August Derleth, amigo de Lovecraft, que hoy su obra sobrevive. Fue Derleth quien rescató el material de Lovecraft de la oscuridad y llegó a fundar la editorial "Arkham House", para publicar por primera vez las historias de Lovecraft en formato de libro. Es a él a quien se le debe el "Cthulhu Mythos".

La obra de Lovecraft está llena de él mismo, de sus creencias sureñas, su ateísmo, pero principalmente de su amor por lo oculto y lo científico, tanto, que en ocasiones pareciera que se tratara de algo misántropo, algo que intenta resaltar constantemente la estupidez humana. Pero al final, propone un universo literario que se atrevió a innovar, queriéndolo o no, Lovecraft imaginó algo que hoy parece no se termina de entender.

3.1.2 ¿Qué es el horror cósmico?

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far.. (Lovecraft, 1928)

El horror cósmico, cosmicismo u horror Lovecraftiano, fue creado 'sin intención' por H.P Lovecraft en sus historias cortas, poemas y cuentos. La autora Vivian Ralickas lo define de la siguiente forma: "that fear and awe we feel when confronted by phenomena beyond our comprehension, whose scope extends beyond the narrow field of human affairs and boasts of cosmic significance" (Ralickas, 2007)

Así pues, se puede decir que el horror cósmico, discute y pone en tela de juicio los límites de la humanidad y se cuestiona qué pasa cuando se va más allá de ellos. Especialmente, ubica al ser humano en una escala cósmica, arrebatándole el lugar de privilegio que se dio a sí mismo, ya que, frente al cosmos, cualquier cosa es insignificante. En las propias palabras del autor: "All my tales [...] are based on the fundamental premise that common human laws and interests and emotions have no validity or significance in the vast cosmos-at-large."(Qtd. In Kneale 110). Haciendo que el tema más predominante dentro del cosmicismo u horror cósmico, sea el miedo inherente en el humano de hacerse consciente de su propia insignificancia, y verse confrontado por un universo indiferente, cuyas leyes y razones permanecerán por siempre desconocidas; no por falta de tecnología o impulso, sino por falta de evolución y escala.

Para ejemplificar esto de forma sencilla en un contexto actual, se puede pensar en la histeria generada por el supuesto apocalipsis Maya de 2012, o el pánico e incertidumbre generada en los primeros meses de la pandemia de 2020. O quizás las amenazas de impactos de asteroides; donde nuestro destino estaría definido por una 'fuerza mayor' y nuestras habilidades y recursos serían simplemente insuficientes para hacerle frente a un evento cósmico que simplemente va más allá de las capacidades humanas. Todas, experiencias poco ortodoxas, que suscitan un sentimiento de miedo fuera de lo común, un terror que se genera al ver amenazada la existencia misma, la existencia del orden conocido. Un miedo existencial, que va más allá del miedo a la muerte, es el que muera con nosotros todo lo que debería quedar atrás para ser recordados, el miedo a la desaparición total, que con nuestra muerte termina todo.

Ahora bien, una vez se ha comprendido el eslogan de lo que es el horror cósmico, es necesario dar un paso atrás para poder comprender el porqué de un pensamiento que para muchos podría llegar a ser controversial. Una vez analizado esto, será posible desglosar el cosmicismo, y visualizarlo no solo como una teoría, sino como una herramienta narrativa y estética.

Para entender un poco el posible origen o razones de Lovecraft durante la 'concepción' del Horror Cósmico, el autor Kristjón Rúnar Halldórsson comenta

It has been hinted that Lovecraft's desire to put the theosophists, and other spiritualists in their place had something to do with the formation of his cosmicism, and his disdain towards the ideas of superiority that religions often inspire in people. (Rúnar Halldórsson, 2010)

No es un secreto que el joven Lovecraft era un ferviente ateo y creyente en las verdades científicas, y era habitual que se burlara o se refiriera con desdén de cualquier persona o grupo cuya 'falta de intelecto' les permitiera creer en seres divinos, dioses o realidades superiores. En su cosmicismo, Lovecraft no falla en siempre quitar al ser humano de su posición de privilegio, y lo ubica al mismo nivel de cualquier otra criatura que habita esta tierra. Algo que muchos autores han considerado como una fuerte crítica por parte del autor de Nueva Inglaterra, hacia los modelos antropocéntricos de las culturas occidentales, aspecto que él consideraba consecuencia de las tradiciones religiosas judeo-cristianas.

Sin embargo, no es solo el ateísmo del autor lo que sirve de base para su cosmicismo. Como ya se había comentado antes, Lovecraft poseía una fuerte mirada científica de su entorno, y se acercaba enormemente a la filosofía científica del Mecanicismo Materialista. Este pensamiento concibe al universo como una

'máquina', un sistema natural que ha funcionado por millones de años de forma autónoma y precisa, sin la necesidad de intervención divina. Para muchos, la teoría mecanicista, es la filosofía base del pensamiento científico, donde todo es explicable, medible y comprobable, ya que la materia es algo tangible, que hace parte de la gran 'máquina' que es la naturaleza. Todo esto es cercano a los planteamientos Darwinistas, solo que, para Lovecraft, la evolución no puede limitarse al ser humano como supremo rey de su hábitat. Él toma las teorías materialistas-mecánicas y las eleva a un plano cósmico. Siendo el universo la fuerza de la naturaleza, los dioses antiguos los mamíferos en la cima de la cadena, y los seres humanos relegados al plano de las criaturas inferiores desprovistas de las facultades necesarias para comprender su lugar en el espacio y tiempo. Criaturas incapaces de sobrevivir en un entorno dominado por seres que los observan con indiferencia, o para los que su existencia no tiene valor alguno más allá de lo que es una hormiga para un elefante.

A lo anterior se agrega el pensamiento Nihilista Existencial, que es por supuesto el resultado final del cosmicismo. Un universo indiferente es igual a una vida desprovista de propósito, y ante una escala tan imponente como la que presenta Lovecraft en sus relatos, la búsqueda de significado también queda reducida a algo sin importancia. El Nihilismo Existencial es la visión más pesimista de la filosofía, pero a la vez plantea las preguntas más esenciales. El autor Walter Veit, comenta que puede definirse como "The denial of life being meaningful and the universe having a purpose." (Veit, 2019). Una definición quizás demasiado extrema, pero que alberga aquellas preguntas que también podemos encontrar en los relatos de horror Lovecraftiano. Si, ante el universo, la raza humana es tan insignificante, cuál es el propósito de su existencia, cómo puede vivir el ser humano sin propósito, cuál es entonces la forma correcta de existir.

En resumen, el horror cósmico o cosmicismo, es un subgénero cargado de ideologías. Donde a través de historias de ciencia ficción, personajes humanos descubren criaturas interdimensionales y verdades cósmicas, pretende cuestionar el lugar del ser humano en el universo, el valor de sus creencias o existencia, y su capacidad para entender la realidad que habita. Al leer las historias de Lovecraft, es fácil darse cuenta como estas ideologías son lo que define sus relatos, más allá de tener una forma o estructura predeterminada; lo que une el universo Lovecraftiano es su ideología y su 'estética'.

Parte de los propósitos de este proyecto, es lograr identificar qué es lo que hace 'Lovecraftiana' una historia, qué elementos específicos, narrativos o visuales son los que definen el horror cósmico. Y una vez identificado esto, encontrar a través del diseño de producción un proceso de 'traducción' o adaptación de lo literario a lo visual. Teniendo en cuenta qué es 'traducible' a un formato visual, y qué pertenece

estrictamente a lo literario; y especialmente qué es transformable o adaptable a lo audiovisual, qué funciona y qué no, y cómo crear algo que no quede restringido a un cine experimental o un cine 'de autor'. En cambio, encontrar una ruta que consiga conservar la esencia Lovecraftiana, tanto en sus aspectos narrativos como estéticos. Es decir, no crear una interpretación del horror cósmico que se base únicamente en las percepciones y preferencias personales del director, si no que busque conservar la esencia o que no transgreda los principios básicos del universo Lovecraftiano.

Así pues, a continuación se llevará a cabo el ejercicio de extraer los elementos que a juicio del tesista marcan una base sólida para hacer una historia de horror cósmico.

3.1.3 Elementos narrativos y visuales del horror cósmico.

En este apartado, se pretende hacer un desglose de los elementos narrativos y visuales que hacen a una historia '*Lovecraftiana*'. Aquellos aspectos que aparecen repetidas veces a través de las historias y que aportan la estructura y atmósfera para un relato de este tipo. Tener claridad sobre esto, permitirá que se desarrolle un guión que se ubique dentro de los 'parámetros' de lo que es Lovecraftiano, y por ende, que se encuentre un concepto de diseño pertinente al sub-género. Vale la pena aclarar que dichos elementos no son los únicos existentes.

Para este análisis, se presentarán los resultados en forma de lista, anunciando primero el aspecto en específico, y a continuación dando una breve contextualización. Es necesario recalcar, que, aunque se esté presentando un listado de cosas, en ningún momento se está sugiriendo que se trate de un checklist de 'lo que debe tener toda historia de *horror cósmico*' para pertenecer al subgénero; además, estos elementos no están categorizados, es decir, no pertenecen netamente a lo narrativo o a lo estético, ya que la gran mayoría termina por aportar a ambos aspectos del sub-género. Habiendo aclarado esto, se presenta a continuación el desglose de elementos.

Criaturas Sobrenaturales: Los 'dioses antiguos' o 'dioses exteriores', son quizás el elemento más reconocible dentro del subgénero. Se trata de criaturas extraterrestres o interdimensionales, con cuerpos y mentes que difieren completamente de lo que es conocido por la ciencia humana. Además de tener procedencias y habilidades ajenas y superiores a las de los seres de la tierra, que en su limitada capacidad para comprender las verdades cósmicas, ven a estos seres como dioses o demonios.

Este es quizás uno de los aspectos más importantes del horror cósmico, siendo la principal forma en la que se resalta las 'limitadas capacidades' de la mente humana a la hora de comprender lo que sucede a su alrededor. Poniendo en contraste al ser humano con criaturas superiores, no solo en tamaño, si no en capacidades y evolución, se hace un fuerte hincapié en la inferioridad de la supuesta 'raza dominante' de la tierra.

Tentáculos: Los tentáculos, las texturas viscosas, el plasma y las malformaciones entre otras cosas, eran todos aspectos que utilizó Lovecraft para describir a sus criaturas. Quizás tratando de reunir características de invertebrados, cefalópodos y equinodermos; siendo estos los grupos animales que más se alejan de los mamíferos y en especial al de los humanos. Ejemplos de esto, pueden verse en descripciones de 'dioses' Lovecraftianos, como son: Shub Niggurath, Yogg Sothoth o 'The Elder Things' entre otros. Sin embargo, una aclaración que debe incluirse es que, en algunos casos, los tentáculos son algo que se ha convertido en el sello principal del horror cósmico moderno, sustituyendo por completo los ideales existenciales y nihilistas del subgénero, algo que ocurre con más frecuencia de lo que debería.

Atmósfera o 'Mood': La atmósfera del horror cósmico es quizás lo más reconocible dentro de las historias Lovecraftianas, y a su vez uno de los elementos más complejos de clasificar o de explicar. Si se apela a lo básico, podría decirse que rasgos clásicos son, por ejemplo, la arquitectura victoriana, los cementerios, los edificios viejos y lúgubres, los espacios abstractos o claustrofóbicos o las texturas gelatinosas o bizarras. Pero es algo que va mucho más allá de eso. Se trata de una verdadera *estética de lo siniestro*, algo que invade la mente con elementos que van más allá que un simple callejón oscuro. Pero esto se abordará más adelante con mayor profundidad.

Magia: La magia utilizada por los supuestos 'dioses' o seres interdimensionales, es otra forma en la que Lovecraft logra ejemplificar la incapacidad o inferioridad de la raza humana. Así como para los humanos primitivos el fuego, la medicina o las tormentas eran algo mágico o de procedencia divina (debido a que no poseían una explicación científica para ello), en las historias de Lovecraft, las habilidades de los seres alienígenas, son vistas como magia por los humanos.

Destino: Es probablemente uno de los conceptos más 'esotéricos' que el propio Lovecraft tenía en sí mismo, o al menos eso se puede intuir al leer sus historias. En ellas, el autor parece tener una postura que afirma la existencia de un destino 'predeterminado', al cual simplemente no puede hacerse frente. Ese destino ineludible, es representado en sus criaturas, en su noción del tiempo como algo no lineal, o en sus observaciones sobre la muerte como único escape.

Concepto de Moralidad: Es algo complejo de entender en los textos del autor, pero, en resumen, Lovecraft simplemente no concibe una oposición entre bien y mal. Si bien en sus historias una constante son los 'actos de maldad' por parte de los 'dioses antiguos', en ningún momento el autor califica estos hechos con juicios de valor. Ya que, debe tenerse en cuenta que dentro del *cosmicismo*, el infinito universo es indiferente ante nuestras nociones de moralidad. En las historias de Lovecraft el cosmos está representado en los seres alienígenas, debe entenderse entonces que estos serán ajenos e indiferentes ante lo que para nosotros pueda concebirse como 'malo' o 'bueno'. En otras palabras, es como si se discutiera la moralidad de un elefante al caminar por encima de un hormiguero; el mamífero quizás no llegó siquiera a percatarse de la existencia de las hormigas antes de aplastarlas. Y si se hubiese percatado ¿Le importaría?

Concepto de Humanidad Como Elemento Antagónico: Retomando las posturas de héroe y villano, lo único que podría identificarse como antagonista en los relatos de Lovecraft, es la propia humanidad. Pero no la humanidad como raza o conjunto, si no la humanidad en sus costumbres y limitaciones. A modo de ejemplo, los personajes del autor siempre pierden sus vidas o cordura gracias a su propia estupidez, que por supuesto para el autor viene en diferentes niveles. Es por esto que siempre contrasta personajes científicos con personajes más 'comunes', siendo estos últimos los que han de morir primero, gracias a sus supersticiones o falta de una visión más amplia de su contexto. Reafirmando así una vez más la fuerte inclinación de Lovecraft hacia las verdades científicas, y su desdén por cualquier realidad mítica o fantasiosa, algo bastante paradójico teniendo en cuenta el género en el que decidió ubicar sus historias.

Desarrollo de Personajes: Este aspecto es quizás algo más técnico, y que aplica a un gran número de sus historias, pero no a todas necesariamente. En pocas palabras, los personajes de las historias de Lovecraft no requieren de un desarrollo extenso, ya que, aunque parezcan ser ellos los protagonistas, no lo son. En el horror Lovecraftiano, el eje principal nunca serán lo humanos, sin importar que la historia se desarrolle desde su punto de vista (algo que quizás Lovecraft hacía para reafirmar que ni los lectores, ni él mismo como autor, eran capaces de comprender los motivos o razones de estos seres extraterrestres). El actor principal siempre será el 'evento cósmico', el choque entre lo mortal y lo desconocido, entre humanos y 'dioses', entre Tierra y Universo.

Proceso Lento de Descubrimiento: Otro aspecto un poco más técnico en cuanto a la narración, es que el proceso de descubrimiento de estas 'verdades cósmicas' por parte de los personajes humanos: siempre es lento, siempre es engorroso y llega a ellos de forma fragmentada y falto de claridad. Se trata de un esfuerzo más por parte del autor por mantener a sus lectores en expectativa y de poder aportar al

texto un poco más de confusión, algo que claramente sentiría un humano al toparse con seres de otro mundo.

Pérdida y Transgresión de lo Humano: Este es quizás uno de los elementos más interesantes que agrega Lovecraft en sus historias. Y se trata del miedo inherente que cargan consigo todos los humanos, el miedo a perder los rasgos básicos que nos definen como humanos. Se trata de una intensa fobia que comparte toda la raza humana: a perder su integridad física. Y es algo que va más allá de perder una extremidad o un órgano. Qué pasaría si un día al levantarse alguien simplemente no puede entender su lengua natal, o si ladra en lugar de hablar, o que una extremidad decida de repente encoger su tamaño. Ejemplos un tanto caricaturescos, pero que ayudan a contextualizar lo difícil que puede llegar a ser de un momento a otro dejar de hacer parte del estatus quo, parte de la manada.

Esto es algo que utiliza Lovecraft de forma muy eficiente cuando quiere causar terror en sus personajes, arrebatándoles antes que nada su 'humanidad', dándoles escamas, extremidades extras o rasgos de insectos, o incluso permitiéndoles darse cuenta de que su linaje está repleto de actos bizarros que trajeron al mundo a seres monstruosos, transgrediendo su identidad y forzándolos a ser excluidos de sus hogares o ciudades.

Locura Como Única Salida: Si existe algo a lo que se puede denominar como Leitmotiv dentro de las historias de horror cósmico *Lovecraftiano*, es el estado final de sus personajes. Que con suerte han de perecer a manos de alguna criatura de otra dimensión, pero si no, han de perder la cabeza y recorrer una larga y lenta caída en un túnel de locura, para siempre terminar siendo ellos mismos los que deciden acabar con su existencia. Esta es quizás una forma del autor expresar su propio miedo como humano ante lo desconocido, y cuestionarse qué pasaría si todo lo que tenemos establecido como 'real' cambiase de repente.

La Ignorancia es Felicidad: Casi una solución al punto anterior, y en las propias palabras del autor, "*The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents.*" Todos aquellos personajes que deciden no tomar la ruta de 'la verdad' terminan siempre por ser de los pocos que sobreviven.

Verdades Existenciales (resoluciones existenciales): En resumen, ya que se trata de uno de los puntos anteriores, todo final en una historia de horror cósmico debe de ser existencial. Y en este punto quizás no haga falta explicar por qué no hay lugar para finales 'felices' o finales 'heroicos', e incluso para finales 'malévolos'.

Inestabilidad e Incertidumbre: La inestabilidad es algo que se encuentra constantemente dentro de las historias de Lovecraft, y se hace referencia a todo tipo de inestabilidad, no solo en el marco general de la historia, sino también en las relaciones de los personajes con sus familias, trabajo o incluso ellos mismos. Siempre existe esa constante pulsación de que algo no está bien, de que algo está a punto de pasar. Por ejemplo, una de las formas que utiliza el autor para potencializar este sentimiento, es mediante el uso de narradores poco creíbles, o crear una historia dentro de una historia. Como sucede en “La llamada de Cthulhu” (1928), donde no es nuestro personaje el que cuenta la historia, sino que la descubre en un diario que encuentra, y las narraciones vienen de alguien más, que a su vez confiesa ser una persona con enfermedades mentales; dejando en duda al lector, sin saber si lo que está leyendo es verdad, o son alucinaciones, o incluso un simple manuscrito ficticio que alguien más escribió. La información siempre está incompleta y es poco creíble, algo que aporta más tensión e incertidumbre.

Complejidad Visual y Abstracción: El horror cósmico posee una característica particular, que no es exclusiva de este subgénero, pero que sí se convirtió en muchas ocasiones en una herramienta utilizada frecuentemente por Lovecraft y otros autores dedicados al cosmicismo. Se trata de usar descripciones de espacios y personajes abstractas. Es decir, no se trata de una abstracción en la forma de escribir, sino en lo que se describe, utilizando un exceso de adjetivos que describan más la atmósfera de un espacio que el aspecto físico del mismo. Y terminan transmitiendo al lector algo que se acerca más a una experiencia que a una imagen concreta. Para ejemplificar, es como si para describir una silla, un autor decidiera nunca utilizar la palabra silla, o siquiera especificar su forma general, sino que comenzara describiendo la textura del suelo donde se apoya y luego la de la tela que recubre el espaldar, y terminar hablando sobre la dureza de los tornillos que unen la madera. Podría decirse que describió la silla, de cierta forma, pero en realidad nunca transmitió una idea concreta.

Estos algunos de los elementos que podría decirse, son identificables en el horror cósmico. Quizás falten unos cuantos más, o una docena más, al final, el horror cósmico es un subgénero que continúa expandiendo sus horizontes, y que quizás apenas esté ganando un lugar dentro de la industria mainstream.

Este ejercicio fue el más importante dentro de esta primera etapa del proyecto, ya que ha permitido ver el horror cósmico, algo tan confuso en ocasiones, de una forma más abordable y que logró ser un gran apoyo para las etapas siguientes del proyecto. Especialmente durante el desarrollo del guión, donde fue vital incluir varios de estos elementos mencionados arriba. Y por supuesto, también fue útil a la hora de la creación del concept art, ya que permitió más claridad al momento de pensar

y concretar las imágenes, sabiendo ya cuales son los 'límites' de lo que fundamenta el horror cósmico.

3.2 MARCO CONTEXTUAL

3.2.1 Morales de lovecraft en el siglo XXI

Hasta este punto se ha presentado a Lovecraft y a su obra, su estilo, su filosofía, y su legado. Sin embargo, hay un aspecto que corresponde a las convicciones personales del autor, que debe discutirse y no puede dejarse pasar desapercibido. O al menos, esa es la visión de quien escribe, considerando que las cuestionables morales de inicio del siglo XX de H.P. Lovecraft, son algo que debe discutirse siempre que se quiera traer al autor a la actualidad.

Este breve apartado hace las veces de un descargo de responsabilidad, donde se discutirán las posturas del autor norteamericano Howard Phillips Lovecraft frente a temas como son: racismo, misoginia y xenofobia. Y se aclara, que se ha tomado la decisión de agregar esta sección debido a la fuerte postura de oposición del tesista ante cualquier inclinación o acción que involucre las 'fobias' anteriormente mencionadas.

Ahora bien, es necesario reconocer la procedencia de estas acusaciones hacia el autor, y entender que estas posturas no eran algo que Lovecraft mantenía oculto o que discutía con discreción en reducidos círculos cercanos a él. El *racismo* y la *xenofobia* eran evidentes en sus historias. Varios de sus personajes 'malignos' o 'bizarros' eran frecuentemente descritos como seres amorfos, de piel carbonizada y 'rasgos negroides', o criaturas extrañas procedentes de tierras lejanas y malditas, que llegaban a 'corromper' la tierra norteamericana con sus oscuras tradiciones. Lovecraft demostró un fuerte rechazo hacía culturas extranjeras, especialmente aquellas que él consideraba 'menos desarrolladas', haciendo un fuerte hincapié en los ritos judíos o africanos, siempre refiriéndose a ellos como algo 'malévolo'.

Con las mujeres, Lovecraft parecía también tener un conflicto, que quizás no era tan evidente o frecuente como los anteriormente mencionados, pero que sí se podía percibir. Nunca, ninguno de sus personajes protagónicos o 'héroes' fue de género femenino, y si alguna mujer llegaba a aparecer, siempre era en la forma de bruja, de lastre, o de un personaje que se perjudicaba a sí mismo gracias a su gran ignorancia; haciendo contraste con el hombre científico que siempre iba delante.

Resumir de esta forma una problemática tan sensible e importante como esta, puede parecer algo impertinente o incluso de mal gusto. Pero es necesario aclarar que este proyecto no se trata de un análisis social o psicológico de la obra de Lovecraft y sus posturas frente a la sociedad del siglo XX. Pero resultaba importante para el tesista dejar en claro que existe una conciencia de lo problemática que puede resultar la obra del autor para diferentes comunidades. Sin embargo, vale la pena reconocer que, en la actualidad, muchos autores que han decidido adaptar el trabajo de H.P. Lovecraft lo han hecho de una forma que ha logrado contrarrestar ese aspecto tan negativo, como son *Lovecraft's Country* (2020) o *Annihilation* (2018). La primera, siendo una adaptación del universo Lovecraftiano, protagonizada por afroamericanos, en un contexto de segregación racial en los años 50's en norteamérica. Y la segunda, situando a un grupo de mujeres científicas como protagonistas, de alguna forma haciéndole frente al evidente sexismo presente en las obras del autor norteamericano, consiguiendo mezclar horror cósmico con un modelo de cine progresista, que no teme en darle el rol principal a un personaje femenino.

3.3 MARCO CONCEPTUAL

3.3.1 ¿Qué es el concept art?

La última fase de este proyecto consiste en desarrollar el *concept art* para el cortometraje "AZATHOTH" del género de horror cósmico. Es necesario entonces aclarar qué es el concept art, qué hace un Concept Artist y cuál es la importancia de esta práctica dentro de la industria cinematográfica.

El *concept art* es una forma de representación visual comúnmente utilizada para transmitir el 'look' de un proyecto, específicamente de películas, series o videojuegos.

Concept art is a visual representation which tells a story or conveys a certain look. It is commonly used in film and video games to convey a vision and set the tone for an entire game or movie. Concept art provides a strong reference point that helps align the creatives working on the project. (CGSpectrum, 2019)

El principal objetivo del *concept art* es el de concretar la visión estética de un producto audiovisual, marcando el 'tono' y estilo del proyecto y sirviendo a su vez como principal referencia para el resto del equipo creativo, como puede ser: escenógrafos, vestuaristas, CGI artists, coloristas, entre otros. El Concept Artist es

quien desarrolla el *concept art*, es el encargado de diseñar los espacios, personajes y utilería. El Concept Artist trabaja regularmente con un equipo conformado de varios ilustradores, diseñadores y escenógrafos, dependiendo del presupuesto y necesidades del proyecto esto puede variar. Sin embargo, siempre hay un Concept Artist encargado de liderar el equipo, y es quien vela porque los lineamientos de dirección general o del diseñador de producción sean respetados. El guión es la materia prima, por supuesto, es la fuente de inspiración y referencia para el diseño de espacios o personajes, pero es también el trabajo del Concept Artist, el de completar la imagen de todo lo que está planteado en el texto, nutriéndolo con referentes históricos, actuales o empezando desde cero. Es este artista quien completa la visión estética de ese universo que apenas quedó planteado en el papel, y ahora necesita convertirse en algo tangible y verosímil.

El concept art es naturalmente figurativo, no hay espacio para interpretaciones con tendencias abstractas o insinuantes, la obra final debe ser verosímil (teniendo como 'realidad' al espacio ficticio donde se desarrolla la historia). Aunque el artista se mueve con libertad en cuanto a su proceso y estilo, no posee libertad dentro de la historia, es decir, no puede realizar cambios a la trama para favorecer sus ilustraciones. Y aunque mucho de lo que desarrolle devendrá de su propia creatividad, siempre debe de estar al servicio del guión y siempre deberá tener en cuenta las pocas o muchas descripciones espaciales, o estéticas en general, que presente el guión o dossier. Estas ilustraciones son normalmente presentadas de forma digital, sin que esto signifique que la ilustración digital sea la única técnica aceptada. Existen todo tipo de artistas con diferentes preferencias, todas válidas, siempre y cuando el objetivo sea alcanzado y la imagen final consiga representar la atmósfera, mood o esencia del espacio o personaje. La preferencia por el arte digital está relacionada a una situación de costos, ya que para la cantidad de piezas producidas y el corto tiempo que se dispone para elaborarlas, un arte tradicional no es la opción más viable, sin embargo, existen excepciones y pueden encontrarse artistas que prefieran realizar su trabajo en formatos físicos, y algunos de los más reconocidos artistas prefieren técnicas como son el grafito, acrílico, acuarela e incluso óleo.

Ahora bien, antes de presentar algunos ejemplos de *concept art* de grandes producciones y de grandes artistas, es necesario aclarar que el desarrollo de este tipo de arte no consiste en realizar una versión ilustrada del guión, no se trata de un storyboard detallado y a color. Es común que un *concept artist* se haga cargo solamente de espacios, personajes y utilería que sean centrales para la historia, o que requieran un proceso de construcción más elaborado (vía CGI o construcción de escenografía). El concept art es la referencia base para cualquier proceso posterior que involucre la construcción de espacios, personajes, vestuario y utilería. Por ejemplo, un artista CGI a quien se le encargue el modelado de algo como una

nave espacial, tendrá que remitirse antes a los diseños 2D que haya elaborado el Concept Artist para conocer la visión estética de dicho objeto.

Ahora, se presentarán algunos ejemplos de Concept Art.

Figura 1
Jedha City



Nota. Concept art para película de “Star Wars: Rogue One”, por A. Wallin. 2015.
<https://andreewallin.com/Star-Wars-Rogue-One>

Figura 2
Engineers Chamber



Nota: Concept art para película “Prometheus” por LEVY, David 2011.
<https://vyleart.com/prometheus>

Figura 3
Alligator



Nota: Concept art para película "Anihilation" por Jock (2017)
<http://www.4twenty.co.uk/films>

Figura 4
Hell Demon, Bartholomew



Nota: Characters designs, por Bobby Rebholz (2019)
<https://www.instagram.com/bobbyrebholz/?hl=es-la>

Figura 5
The Fear From Beyond



Nota: Concept Art inspirado en el universo Lovecraftiano, por G. Ponggiluppi 2017.
<https://www.artstation.com>

3.3.2 Diseño de metodología para la investigación visual.

La metodología de búsqueda del *concepto de diseño*, es el pilar guía para tomar todas las futuras decisiones dentro de la construcción de una propuesta de diseño de producción. La elaboración de este método tuvo sus inicios y sus primeras 'pruebas' hace casi ya dos años, dentro del marco de la clase de "Dirección de arte para Animación" dictada por la profesora Maria Victoria Collazos, en la universidad Autónoma de Occidente.

Es importante entender el valor que tiene el proceso de conceptualización a la hora de generar una propuesta de Diseño de Producción. La diseñadora de producción Georgina Shorter explica la importancia de la conceptualización de esta forma: "Conceptualization is the red thread that ties all the scenes together, helping to enhance and support the script's or treatment's narrative. Without it, they are separate things floating around with no anchor" (2012,p.)

Y en gran parte, esta propuesta de metodología para un análisis de texto, con el fin de extraer un concepto de diseño, se basa en el libro de esta autora, "DESIGNING FOR SCREEN (2012)"

Esta búsqueda será dividida en cuatro partes: Análisis de texto, Recolección de información, Análisis de datos y Aplicación. La primera, siendo el momento donde

se somete al texto a un análisis intenso, para extraer la mayor cantidad posible de información. Esta será complementada con los datos recogidos en la segunda etapa, donde se buscarán referencias que acompañen o completen todo lo que fue extraído 'en bruto' del texto. Todo esto, se unirá, comparará y examinará en la tercera etapa, donde se comienza a extraer los primeros hallazgos, y se empieza a crear la idea general de lo que podría ser. Y por último, la etapa de traducción y aplicación, donde se contrasta la información con el texto original, se encuentran fallas, se hacen correcciones y se observa el concepto de diseño y su pertinencia dentro de la historia.

Ahora bien, se explicará de forma breve cada uno de estos momentos de la investigación visual, o búsqueda del concepto de diseño.

Análisis de Texto: En este primer momento se busca entender el guión, generar primeras impresiones tanto de la historia como de la estética propuesta en él (si es que se encuentra descrita) para luego identificar características de espacios, atmósferas y personajes. En este momento es donde se interroga al texto y se extrae de él la suficiente información tanto cuantitativa como cualitativa para iniciar la ruta hacia un concepto de diseño claro, pertinente y original.

Es imperativo someter el guión a un extenso interrogatorio, y extraer la mayor cantidad posible de información. Esté o no descrita directamente. Es decir, si se trata de descripciones concretas encontradas en el cuerpo del texto o de conclusiones a las que se llega de una forma más intuitiva.

Para estimular este proceso 'interrogatorio', a continuación se listan una serie de preguntas que pueden ser pertinentes para completar esta tarea.

¿Qué sentimientos deja la lectura? ¿Cuál fue la primera impresión? ¿Cómo nos habla el texto? ¿En qué tono? ¿En qué género y subgénero encaja? ¿Cuándo ocurre la historia? ¿Dónde ocurre la historia? ¿Se trata de algo ficticio o real? ¿Cuáles son las primeras impresiones que dejan los espacios? ¿Quiénes actúan dentro de la historia? ¿qué hacen? ¿Cuál es su rol o arquetipo dentro de la historia? ¿De qué trata la historia? ¿Tiene algún mensaje? ¿Qué relevancia tiene en nuestro contexto? ¿Cuál es el tema? ¿Dónde está la tensión? ¿Afecta la tensión a la atmósfera? ¿Encuentro metáforas visuales? ¿Qué elementos plásticos se encuentran descritos?

Recolección de información: En un segundo momento se busca apoyar la información extraída del texto con datos visuales y teóricos, es decir, nutrir el

concepto de diseño y ubicarlo sobre cimientos firmes que luego permitan el desarrollo pertinente del *diseño de producción*.

Para esto, se encuentran tres fuentes de información, la física, la teórica y la estética. La primera, siendo útil en proyectos cuya ambientación se ubique en contextos reales, cuya documentación pueda adquirirse a través la observación directa o de archivo. Algo que no tiene cabida dentro de este proyecto, ya que las locaciones en su mayoría son espacios ficticios, que toman prestada inspiración del contexto geográfico de la historia, pero que no son una réplica exacta. Sin embargo, se adjuntan lo que podrían ser datos primarios.

Datos primarios (físicos):

- Observación: visitas al lugar - Comprensión del espacio - Comprensión de la geografía y el clima - Entrevistas con locales, historiadores, periodistas, expertos en la materia - Puntos de vista personales - Experiencia de la realidad.

La segunda, la recolección de datos teóricos pertinentes a la temática del proyecto. Durante este segundo momento es donde se deben identificar aspectos del *diseño de producción* que requieran un sustento más preciso. Por ejemplo, espacios con elementos que requieran una física realista o una arquitectura de un periodo específico, pasado o futuro, pero que requiera una previa investigación con el fin de generar escenarios que ubiquen al espectador en un tiempo o estado específico. Como es el caso de este proyecto.

Datos secundarios (intelectuales):

- Literatura - Prensa - Artículos / trabajos académicos - Investigaciones. - Raíces históricas - Bibliotecas y archivos.

Y por último, el tercer momento, donde se genera la recolección de datos visuales que servirán como referencia a la hora de crear el *diseño de producción*. Referencias directas como indirectas, es decir, archivos que sirvan para la recreación de un espacio; como pueden ser, fotografías que soporten la verosimilitud a la hora de recrear un ambiente, o simplemente influencias plásticas, que sirvan de base conceptual para el desarrollo del proyecto.

Es necesario recalcar que para la búsqueda de estos debe de tenerse en cuenta todo lo encontrado anteriormente, empezar a generar una coherencia entre las

referencias encontradas. Esta recolección concluirá con la elaboración de moodboards preliminares.

Datos terciarios (visuales):

- Bases de datos de imágenes - Fotografía documental / retrato / paisaje / surrealista / moda - Obras pictóricas - Escultura – Arquitectura - Cine y televisión - Revistas - Prensa - Colecciones de moda.

Organización y análisis de los datos: En este tercer momento es donde se deben contrastar los datos reunidos y generar conclusiones. Tres cosas importantes deben tenerse en cuenta a la hora de analizar la información:

- **Patrones**

- **Conexiones**

- **Relevancia**

En la unión precisa de los datos y referencias encontrados, es donde se puede empezar a construir un concepto de diseño pertinente a la vez que se levantan los primeros esbozos de lo que podrá ser el proyecto.

Deberán encontrarse patrones en los datos visuales, haciendo énfasis en patrones de forma, color, estilo y temática. Evitando la repetición, pero si apuntando a una cohesión entre todo lo encontrado.

Debe de existir una conexión entre todos los datos encontrados, no solo dentro de cada grupo: escenarios, vestuario o utilería, sino establecer una conexión * entre estos grupos. Esto para depurar lo inconsecuente y no aferrarse a datos que no encuentren pertinencia dentro del proyecto.

Relevancia, aquí debería de encontrarse un estilo que sea el que determine todas las decisiones a tomar. Encontrar qué patrones y conexiones son las más fuertes para así medir su relevancia y ubicarlos por encima del resto. Buscando siempre encontrar ese concepto de diseño. Y siempre vigilar que no se haya perdido conexión con el guión.

Traducción y aplicación: Esto va de la mano con la última parte, la solución puede aparecer al analizar los datos. Aquí es cuando se debe empezar a condensar las ideas y transformarlas para que se ajusten a las necesidades del proyecto. Un moodboard final deberá aparecer en este momento a la par de una nota de intención y una metodología para transformar los conceptos encontrados en artes finales.

Es decir, para este momento el concepto de diseño ya debe estar claro, y es el momento indicado para verificar si es coherente o pertinente con la historia original, y a su vez si es suficientemente fuerte para conseguir transmitir lo que se quiere contar.

Tres aspectos que podemos considerar:

Uso de semiótica (Creación de metáforas visuales y simbología)

Relación entre: CONTENIDO, FORMA y MEDIOS.

Presupuesto y limitaciones de tiempo / espacio.

Estos tres aspectos permitirán que la propuesta de diseño que surja después de examinar el guión, sea fuerte, pertinente e interesante; Siendo vital el uso de la metáfora visual y de los signos, especialmente dentro de un terreno como lo es el horror cósmico, que intenta llevar a cabo la tarea de *mostrar y no explicar*, de sumergir al espectador sin necesidad de explicarle demasiado y de estimular los sentidos para que sea él o ella quien termine de inventar las historias dentro de su propia cabeza. Y por supuesto, factores como el presupuesto o el tiempo determinarán numerosas decisiones.

4. METODOLOGÍA

4.1 ENFOQUE O NIVEL INVESTIGATIVO:

Para la elaboración del arte final de “AZATHOTH”, el proceso de investigación ha sido de vital importancia, permitiendo crear las bases teóricas y contextuales donde se apoyarán los principios estéticos de este proyecto.

El enfoque que se le ha dado a este proyecto ha sido enteramente cualitativo, apoyándose en la recolección y extracción de datos y luego de su interpretación y aplicación. Se han recopilado investigaciones sobre el horror cósmico de diferentes autores con el fin de comprender la temática y componentes de este subgénero y a su creador. Posteriormente, estos conocimientos sobre el horror cósmico fueron aplicados en el desarrollo del guión para cortometraje “Azathoth”, que fue el texto base para la elaboración del concept art.

Se realizaron estudios de casos de adaptaciones de relatos de horror cósmico, donde se examinaron los métodos utilizados para el proceso de adaptación. Se realizó una entrevista al Concept Artist Collin Estrada, para conseguir entender su proceso y lograr establecer parámetros para el desarrollo de este proyecto.

4.2 CASE STUDIES:

Se ha mencionado sobre cuán escasas son las situaciones donde el horror cósmico se ha convertido en un elemento transmedia. Así que es imperativo examinar un par de casos donde tuvo lugar esa traducción a otro medio, para así esclarecer un poco el camino.

Se examinaron dos obras en dos formatos diferentes. La primera, es una adaptación ilustrada del relato de Lovecraft, ‘La Llamada de Cthulhu’ (1927), que hace el artista francés François Baranger. La segunda, la película ‘Annihilation’ (2018), protagonizada por Natalie Portman, dirigida por Alex Garland, y diseño de producción por Mark Digby, inspirada en el relato de Lovecraft ‘The Color Out Of Space’.

A ambas obras se les hizo el mismo tratamiento, fueron presentadas y se ofrece un breve resumen de la historia, después, se presenta un análisis del trabajo de adaptación, teniendo en cuenta que tan fiel se mantuvo al relato original o en qué difiere completamente del relato. Seguido a esto, se enfoca la atención enteramente

a lo estético, dejando a un lado los elementos narrativos, y teniendo en cuenta la lista de elementos del horror cósmico presentada en los marcos de referencia.

4.2.1 The Call Of Cthulhu

Libro Ilustrado por François Baranger, y textos de H.P. Lovecraft. (2019)

Resumen: Boston, 1926. Francis Thurston revisa los documentos que dejó el hermano de su abuelo, recientemente fallecido en circunstancias misteriosas. Pronto descubre la existencia de un culto que adora horrores ancestrales e indescriptibles.

Asesinatos misteriosos, rituales de sangre en las profundidades de los pantanos de Luisiana, artistas que descienden a la locura tras visiones de pesadilla y una ciudad ciclópea que se eleva desde el mar. Paso a paso, Thurston se da cuenta de que la investigación de su pariente se acercó demasiado a la verdad. En las sombras, hay quienes quieren despertar al dios dormido Cthulhu para sembrar la locura y la destrucción por todo el mundo. (Lovecraft, 1928)

The Call Of Cthulhu, es un relato creado por el autor H.P. Lovecraft en el año 1928, esta reciente adaptación se trata de una versión ilustrada del relato original. Las imágenes realistas pintadas en acrílico por el artista francés François Baranger, representan momentos clave de la historia, y son las protagonistas de este libro (Imágenes abajo).

Ahora bien, esta adaptación de la obra de Lovecraft logra una representación muy cierta de lo que aparece en el relato, no hace interpretaciones o intervenciones. Las increíbles ilustraciones son casi una fotografía de la historia, como si el artista hubiera conseguido transportarse dentro del texto, tomado una fotografía y luego realizando la ilustración. Todas realizadas de forma tradicional, en acrílico sobre papel.

La *atmósfera*, es quizás lo que más sale a la luz, Baranger consiguió capturar aquel escenario triste, victoriano e inundado de sospecha y constante tensión. Mediante su uso del color, consigue transportar gradualmente al lector a esa situación de incertidumbre, y acompañar al protagonista en ese descenso hacia la locura. Las primeras imágenes son quizás las únicas donde existen colores cálidos y una saturación elevada, a la par de una iluminación precisa que permite identificar todos

los elementos que se muestran en el cuadro. A medida que avanza la historia, la paleta de color se enfria, las sombras se endurecen y la definición de las cosas se nubla, ahora las figuras se presentan a contra luz, opacadas por el entorno, abrumadas por lo que están experimentando. Logrando que el espectador se conecte con el sentimiento de la historia, que conecte con ese personaje principal que empieza a descubrir verdades cada vez más oscuras y complejas de comprender. El personaje y el espectador se mueven de lugares definidos, cálidos y comunes, a espacios y situaciones que cada vez más se esconden en la sombra, solo dejando entrever la verdad, consiguiendo transmitir esa idea de que hay algo oculto, incompleto.

Lo anterior, puede ligarse directamente con otro elemento importante del horror cósmico, *el proceso lento de descubrimiento*, donde todo es gradual, las revelaciones nunca son de repente, todo lo que está oculto siempre se toma su tiempo en revelarse, y el trabajo de luz y color que Baranger decidió darle a las ilustraciones refleja esto.

Otro elemento presente es *el narrador poco creíble*, algo que quizás estaría más cercano a la narración o estructura, no obstante el artista consigue hacer la traslación de esto a un plano visual. De nuevo, gracias al excelente trabajo de la luz, Baranger decide mantener a sus personajes ‘faltos de cordura’ siempre en la penumbra, con sombras marcadas y ojos que brillan un poco más de lo que deberían. El artista consigue evocar esa sensación de que ese personaje no es de confianza, o que algo hay oculto en él que aún no consigue salir a la luz.

Las *criaturas*, vienen siendo un elemento icónico en estas ilustraciones. Quizás la tarea más compleja, si se tiene en cuenta que el artista debía representar al que es quizás el monstruo más reconocible dentro del bestiario Lovecraftiano, Cthulhu, el dios dormido. La forma de representar al dios alienígena es muy acertada. Baranger se ajusta a las descripciones de Lovecraft, "A monster of vaguely anthropoid outline, but with an octopus-like head whose face was a mass of feelers, a scaly, rubbery-looking body, prodigious claws on hind and fore feet, and long, narrow wings behind." (Lovecraft, 1928). Y aunque Baranger sigue esta descripción del dios antiguo, lo inyecta de su propia creatividad y como resultado, una obra que no necesita estar dentro de un libro con texto para ser comprendida. El uso de la perspectiva y la escala en las imágenes que involucran al Cthulhu, es lo que quizás las convierte en algo épico. Los personajes humanos son casi imperceptibles, debido al colosal tamaño de la criatura que rompe las rocas y el océano mientras despierta de su sueño (Ver imagen abajo). Y no se trata solo de perspectiva en cuanto a la escala, sino al matemático posicionamiento del cuerpo de este ser, siendo siempre realista y manteniendo una posición de pura imponencia.

La obra de François Baranger logra sin duda capturar la esencia de la memorable historia del dios antiguo. Y aunque las imágenes no describen uno a uno los momentos del relato, son suficientes para que el lector se sumerja en aquel perturbador universo Lovecraftiano.

Figura 6

Ilustraciones de Branger para The Call of Cthulhu



Nota: Ilustraciones para el libro *The Call Of Cathuluh* por François Baranger, 2019
<https://www.instagram.com/francoisbaranger/?hl=es-la>

4.2.2 Annihilation

Resumen: Lena, bióloga y ex soldado, se une a una misión para descubrir lo que le sucedió a su esposo dentro del Área X, un fenómeno siniestro y misterioso que se está expandiendo por la costa estadounidense. Una vez dentro, la expedición descubre un mundo de paisajes y criaturas mutadas, tan peligrosas como bellas, que amenaza tanto sus vidas como su cordura. (Extraído de ficha técnica en IMBD.com)

Annihilation, protagonizada por Natalie Portman, ha sido catalogada por los críticos y fanáticos como uno de los ejemplos más claros y bien logrados de horror cósmico en la gran pantalla.

La historia, está inspirada en el relato de Lovecraft “The Color Out of Space”, donde un ente extraño cae del espacio y empieza a modificar todo su entorno, deformando la realidad y transformando la materia y el tiempo.

Alex Garland, toma esa misma premisa y crea Annihilation, dando por supuesto su propio toque personal y transformando el horror cósmico en algo moderno, actual, en algo que encaja perfectamente con los gustos y discusiones del siglo XXI. Dándole el rol protagónico a cinco científicas, que hacen el rol de ‘héroe’ y ‘villano’ a la vez.

Annihilation es una de esas adaptaciones que logra decantar aquel aspecto no tan apetecible de la literatura Lovecraftiana, en este caso, situando a cinco fuertes y diversos personajes femeninos como protagonistas. Borrando los rasgos racistas y misóginos que alguna vez acompañaron a este género, modernizándolo y demostrando que es posible rescatar la mística de este subgénero sin necesidad de traer rastro alguno del aspecto negativo de la obra de Lovecraft.

Pero más allá de los logros de la sensibilización del horror cósmico en el contexto del siglo XXI, Annihilation es una obra de arte cargada de significado, con una estructura en contrapunto que le permite al espectador conectar pasado, presente y futuro, y elaborar las conexiones necesarias para conseguir comprender una trama que en sí misma desafía la forma convencional de narrar dentro de lo cinematográfico. Y aunque el contrapunto no es algo nuevo, la forma en la que el director consigue presentarlo en la película, le permite al espectador crear una narración paralela a la que está viendo. Y a su vez, le permite encajar y entrelazar diferentes momentos de la trama, que al final le permitirán entender el panorama general.

Mostrar, no explicar, uno de los dispositivos más utilizados por Lovecraft, el de crear imágenes que por sí solas cuentan más de lo que un personaje puede contar en su diálogo. Algo que ocurre a lo largo de esta película, donde existen imágenes e incluso escenas completas donde nadie está describiendo o explicando lo que sucede, y es quien mira la película el que debe de completar los hechos o simplemente permitirse llenar los espacios en blanco con historias o motivos imaginarios creados por él mismo.

El *final abierto*, un elemento lovecraftiano por excelencia también se encuentra presente. Hechos inconclusos, con motivos inexplicables en situaciones que no terminan de ser comprendidas. Al final de esta película, la identidad de los dos protagonistas parece haber sido modificada de alguna manera por el ente extraterrestre; pero nunca es posible saber si esos hechos tuvieron lugar de verdad, o si simplemente es coincidencia.

El alienígena, la criatura, es completamente lo que podría llegar a concebirse como un dios antiguo de Lovecraft, y una muestra clara de lo que es un ser que trae consigo un sentir existencial. En la película el ser es carente de cualquier rasgo humano, completamente indiferente al contexto de la tierra. Esto, es perfectamente descrito cuando Lena (Natalie Portman) es interrogada después de que tuvo contacto con el alienígena, y le preguntan si logró descifrar qué es lo que él quiere; a lo que ella contesta 'No sé, no sé siquiera si él 'quiere''. Haciendo referencia a que este ser del espacio simplemente está fuera de cualquier noción humana, de cualquier juicio moral que se pudiera poner sobre él. Sus acciones simplemente nunca iban a ser comprendidas, porque no estaban diseñadas para ser comprendidas dentro de los limitados cánones de entendimiento del ser humano. O simplemente son formas tan ajenas a lo conocido, que los parámetros de los hombres no lograrían entender el porqué de un comportamiento tan diferente.

Por último, está la creativa y poderosa forma en la que Alex Garland, junto a su diseñador de producción Mark Digby, consiguieron resolver la complejidad visual que trae consigo el horror cósmico, y a su vez lograron crear una estética de lo siniestro que termina funcionando a la perfección cuando alteran contextos 'comunes' modificando colores, escala, función y forma; como es el caso del cocodrilo blanco con dentadura de tiburón, u osos cuyo rugido es el grito de su última víctima o plantas que crecen tratando de imitar la estructura humana. Algo que permite ver que para intentar representar las distorsiones y abstracciones del horror cósmico, es necesario pensar fuera de los límites, llevar la creatividad al máximo, hasta pensarse a sí mismo como un ente alienígena, que apenas descubre lo que está viendo, que descubre su entorno por primera vez.

Otro ejemplo increíble es el camino para la creación de los espacios extraterrestres y la criatura en sí. Mark Digby cuenta que junto al director, decidieron acercarse al abstracto universo de las matemáticas fractales y la inteligencia artificial. Buscando formas de crear algo que realmente fuera 'impensable' por humanos, los dos hombres decidieron combinar formas geométricas básicas en programas de 3D, a las que luego 'inyectaban' con fórmulas matemáticas y permitían que la computadora 'resolviera' la ecuación. Digby lo explica así refiriéndose a la cueva del alienígena: "The cave is a Mandelbrot explosion, if you start with a ball or a cube and you put in this formula and you let the computer run and it grows, these three-dimensional shapes grow out in an odd way. " (Digby, 2018) Y es así como consiguen espacios que realmente no fueron pensados por un humano.

A continuación se presentan cuadros o planos extraídos del filme, así como el poster oficial:

Figura 7
Annihilation de Alex Garland



Nota: Frames extraídos de la película Anihilation de Alex Garland 2018.

4.3 ENTREVISTA:

Durante el proceso de escritura e investigación de este proyecto, se encontró la necesidad de contrastar lo encontrado con puntos de vista de expertos externos al proyecto. Así que se diseñó un cuestionario que fue enviado a varios Concept Artist e ilustradores cuyo trabajo había estado en algún momento relacionado con la creación de espacios o criaturas Lovecraftianas.

Se tuvo la gran fortuna de contar con el artista Collin Estrada, artista e ilustrador norteamericano que se enfoca en el dibujo detallado con lápiz y tinta. Utilizando una combinación de técnicas tradicionales de tinta potenciadas con herramientas digitales para sus acabados. Su obra puede ser encontrada en <https://collin-estrada.com/originals-summary>

Estrada se ha acercado numerosas veces a la tarea de encontrar una forma de representar de visualmente criaturas extraídas del universo de Lovecraft, ha trabajado como Concept Artist para diferentes proyectos de videojuegos, cartas y poster-art y a opinión de quien escribe, ha conseguido resultados muy buenos. Y haber conseguido su punto de vista, benefició enormemente el desarrollo de este proyecto.

A continuación se presenta la entrevista, que fue llevada a cabo en inglés, idioma nativo del artista, y se decide agregarla en su totalidad en medio del cuerpo de la tesis puesto que se considera relevante para soportar el argumento anteriormente expuesto y asegurarse de que exista claridad sobre el tema de la traducción de lo textual a lo visual.

1. Why do you think there aren't so many *cosmic horror* adaptations on the big screen?

C.E: *I think the power of Cosmic Horror lies in its inability to be portrayed. It's a fear so vast that having it seen in a movie only gives you a fraction of what makes it so powerful. To me, the component of the mind is integral to feeling the true intensity of a cosmic horror. It also seems like without a big budget you'll have trouble doing a cosmic horror adaptation justice.*

2. Please mention a movie, video game or tv series, that in your opinion encloses all the necessary features to be a good cosmic horror adaptation.

C.E: I'm a big fan of Bloodborne and I think it does a really great job of using the mechanics of a video game to introduce a cosmic horror into the story. It starts seemingly as a kind of victorian werewolf story that ends up with cults, aliens, giant maddening monstrosities. It's got it all. A few movies I think really checks all the cosmic horror boxes - The Thing, In The Mouth of Madness, Annihilation, The Void, Event Horizon even The Lighthouse really capture the looks and feeling of a cosmic horror.

3. What do you think are the difficulties when 'translating' a cosmic horror story from words to visuals?

C.E: With words you can delve into the mind of the character. The sheer intensity of seeing a god that dwarves the human race is something you really want to understand rather than see. Words excel at this much more so than a visual piece as you are able to dive into the mind of the character who's IN the story rather than as a third person perspective of just viewing the scene.

4. One of the central elements of cosmic horror is the existential dread that comes with it, some would even say that is the main element of it. And it works in the text, because somehow, it's easier to evoke those feelings with words. But when trying to visualize it, would you say it's possible to still convey that existential atmosphere? or what is the trick in conveying such big abstract concepts into images?

C.E: Ah yes, that's exactly what I meant in the previous answer! I think it's definitely possible to convey, but maybe a bit more difficult. My favorite lovecraftian images always feel like a warped version of the world that makes me think that some deeper part of reality is being unthreaded and manipulated to some monstrous degree.

I think the best depictions of cosmic horror in image form relies on scale. The size of the monstrosities dwarfing a human can really carry the feeling of feeling powerless and existential dread.

5. What would you say is the most important thing to pay attention to, when trying to adapt a Lovecraftian creature, location or tale into a visual format?

C.E: *I'm not sure I would say there is something in particular to pay attention to, but you really want to focus on the feeling. Make the viewer feel uneasy. Make them feel as if they were there. Power vs. Powerlessness is often the most effective tactic when working with a lovecraftian creature.*

6. Overall, what would you say is the most "appropriate" process when creating art inspired by the Lovecraftian universe?

C.E: *Again I'm not sure if there is an appropriate process, but keep scale in mind. My approach is fairly loose with Lovecraftian creatures. They often are masses of appendages so making things defined yet abstract is the sweet spot. Take the spider creature in *The Thing* for example. It looks like an alien spider of sorts which in itself is pretty spooky I guess, but add in the upside down face and that takes things up a few notches. It's the things that the human brain will always seek to see - faces, human shapes, eyes, limbs - twisted to a degree that will unsettle and unease that make the most powerful images I think.*

7. Please feel free to add any other comment, advice or observation about this topic.

C.E: *Keep it abstract! Keep it spooky!*

Para el proyecto, y para el tesista, esta entrevista fue de cierta forma una confirmación de que la investigación y el proceso hasta este momento iba en un buen rumbo. Ya que muchas de las cosas que el artista Collin Estrada menciona o a las que hace referencia, ya se han discutido en algún momento del texto.

Discusiones sobre el significado o esencia del horror cósmico, y como se trata de una relación entre algo omnipotente e incomprensible (Dioses externos) vs, algo finito y falta de poder (Humanidad). Es algo que trae validez a las discusiones que se han presentado en apartados anteriores.

Dos aspectos a resaltar de la entrevista, es la mención de la *abstracción* y la *escala* como herramientas para conseguir transmitir ese sentimiento existencial en las imágenes. Al final, se trata de la escala del universo en contraste con la capacidad de la mente humana, y cuando se da ese encuentro entre la razón y algo que está por encima de ella, la abstracción es la única respuesta.

Por último, resulta pertinente hablar sobre las afirmaciones que hace el artista respecto a las posibilidades de que exista una 'traducción' del sentimiento lovecraftiano de texto a imágenes. Estrada comenta: "*Words excel at this much more so than a visual piece as you are able to dive into the mind of the character who's IN the story rather than as a third person perspective of just viewing the scene.*". Una perfecta sinopsis de eso que se ha discutido tanto a lo largo de este proyecto. Él afirma que nunca existirá una traducción fiel, ya que se trata de un sentimiento que ocurre dentro de la cabeza del protagonista, y la palabra escrita le permite al lector adentrarse en el abstracto tejido de emociones y pensamiento de ese personaje, mientras que las imágenes, fijas o en movimiento, siempre restringirán al espectador a un rol de testigo, un POV de tercera persona que por más que lo intente, no conseguirá adentrarse completamente en el terror existencial que tiene lugar dentro de la cabeza del personaje.

Ahora bien, Estrada no niega que esta traducción es imposible, ya que llega a mencionar filmes y videojuegos que han conseguido un buen resultado, él solo hace referencia a los retos y a una verdad: que nunca existirá una traducción completa y fiel.

5. AZATHOD (CREANDO UN GUIÓN LOVECRAFTIANO)

5.1 CREANDO EL GUIÓN “AZATHOTH”

La escritura de un guión propio, que recogiera todos los hallazgos de la etapa de investigación, fue una necesidad que se hizo evidente durante el mismo proceso de investigación. Para ese momento, ya era claro que el material que había sido creado anteriormente durante el anteproyecto, no llegaría a ser una base lo suficientemente sólida; ya que este no poseía características verdaderamente Lovecraftianas.

Así que, una vez concluida la etapa de investigación, se toma la decisión de incluir un nuevo objetivo específico, el de crear un guión de cortometraje de *horror cósmico*. Utilizando todos los elementos y todo el conocimiento aprendido sobre el universo de Lovecraft.

Y es así como nace esta nueva idea de guión. Esta nueva versión de “Azathoth”.

5.2 NOTA DE INTENCIÓN.

Este guión pretende ser una pieza de horror cósmico basado en los relatos cortos de H.P. Lovecraft, especialmente en el poema “Azathoth” y “The Dream-Quest of Unknown Kadath” a la par que toma prestados elementos del Mythos en su totalidad.

Como ya se mencionó arriba, para la escritura de este guión se aplicaran todos los conocimientos recogidos durante la etapa de investigación sobre horror cósmico, haciendo especial uso de los elementos que hacen una historia Lovecraftiana.

Hay varios elementos que fueron incluidos dentro de este guión, pero quizás es el *‘lento despertar’*, el que más cobra relevancia. La idea fue crear una historia donde las situaciones y motivaciones se develan lentamente. Siempre existe un halo de misterio dentro del texto, y la información siempre se entrega de forma fragmentada. Es decir, donde quizás el lector no se percate de lo que está ocurriendo concretamente ya que ocurre en el cuarto de al lado. La única información que hay disponible es el POV del personaje, quien tampoco está dentro del cuarto donde está ocurriendo el suceso.

El *narrador poco confiable*, fue otro elemento que contribuyó a este ‘lento despertar’ y al aspecto Lovecraftiano en general. Azathoth se vale así de un narrador de dudosa situación mental, de aquí que sus palabras sean siempre puestas en tela de juicio. La veracidad de su discurso siempre es refutable, pero es imposible hallar pruebas que sostengan un argumento que lo desmienta, como a su vez es difícil encontrar argumentos que prueben los hechos contados. Esto busca generar la sensación de que nunca sabemos realmente qué está pasando.

A medida que el lector comienza a unir piezas de información, la idea es que otros aspectos comienzan a desdibujarse. Aquí es donde entra la *abstracción*, influenciando los espacios y personajes para que todo tome un tono un poco más oscuro, o más confuso. Especialmente en la etapa final, donde nuestra protagonista se ve cara a cara con el dios antiguo “Azathoth”, algo que es simplemente inconcebible, un ser titánico, cuya forma es imperceptible para el ser humano.

La idea fue crear una pieza que se acercara lo más posible a un relato de *horror cósmico*, y que sirviera de base para el desarrollo de la propuesta de diseño de producción.

5.3 FICHA TÉCNICA.

Título: “Azathoth”

Tema: Destino / Realidad

Acción: Descifrar

Locación: Centro de Investigación/Boston

Comienzo: A Media Res

Final: Abierto / Trascendental

Premisa: La condición humana y todo su esfuerzo, se verán siempre opacados ante un destino y universo fuera de su control y entendimiento.

Personajes:

Victoria Wilmarth (Protagonista)

Margaret Wilmarth (Nieta de Victoria, Neurocientífica)

Dr. Hovarth (G.O.C. Director)

Ellah (G.O.C. Board Member)

Yellow Shepherd (Nyarlathotep)

Perfil de Personajes:

G.O.C. (Global Occult Coalition): La G.O.C. es una organización internacional dedicada al control de sucesos paranormales o sobrenaturales en nuestra realidad. Con un lema de siempre llegar hasta los límites más extremos con tal de preservar el orden establecido e impedir el caos.

Victoria (35): Una mujer de raza mixta con un pasado complejo y cargado de pesados recuerdos. Desde una temprana edad Victoria presentó una cierta habilidad para percibir cosas que los demás no. A sus 21 años sus decisiones la llevaron a ser sentenciada a una condena en la prisión de mujeres de Boston. Aquí, fue donde sus habilidades especiales fueron percibidas por oficiales que reportaron eventos extraños alrededor de Victoria, lo que llevó a la G.O.C. (Global Occult Coalition) a reclutar como D-Class subject, o sujeto de prueba para sus experimentos.

Dentro de la G.O.C. los abusos que recibió fueron tan extremos, que a sus 30 años la personalidad de Victoria había sido casi completamente borrada, entrenada para recibir órdenes sin cuestionarlas.

Margaret (31): Nieta de Victoria, es una neurocientífica que trabaja para la G.O.C. De un carácter fuerte, su carrera y perspectivas en la vida la han convertido en una mujer escéptica e incapaz de desligar su visión científica de su vida personal.

Dr. Hovarth (54): Un hombre cuya imparable ambición lo ha llevado a posicionarse como director de la G.O.C. Organización internacional que se ha dedicado a lidiar con eventos que un civil normal conocería como “sobrenaturales”. Hovarth, lidera la organización con firmeza y rara vez da su brazo a torcer, siempre buscando llegar al fondo del asunto sin importar cuánto o cuántos deba sacrificar en el camino.

Ellah (76): Una mujer de cabello gris y mirada penetrante, es un miembro directivo de la G.O.C. Con habilidades mentales superiores y un supuesto don de ‘clarividencia’. Ellah es la principal asesora y consejera de la organización.

Resumen:

Margaret, en el presente (2048), descubre el diario de su abuela Victoria, que relata su participación como D-Class durante las sesiones que se llevaron a cabo con la “criatura” capturada por la G.O.C durante la epidemia de la “Yellow Madness” en el 2022. A través de las notas dejadas en el diario, Margaret se dará cuenta de los terribles descubrimientos que su abuela Victoria decidió ocultar, y las perturbadoras verdades que permanecen ocultas en el pasado, y que, de saberse, amenazan con llevar al mundo a un estado de histeria sin precedentes.

Storyline:

Margaret descubre el diario de su abuela Victoria, en donde esta comienza a relatar como la G.O.C en medio del caos generado por la nueva enfermedad o ‘cognito hazzard’ conocida como “Yellow Madness” ha logrado capturar a una criatura a la que han denominado “The Yellow Sheper” y sobre el cual planean realizar pruebas.

La G.O.C decide utilizar D-classes como carnada para tratar de entablar comunicación con la criatura, pero las propiedades de aquel ser extraño han llevado a la locura a todo aquel quien es puesto frente a él. Sin embargo, Victoria, a quien se le atribuyen habilidades mentales especiales, consigue ver más allá, entender más allá, y descubrir cosas que quizás debieron permanecer ocultas.

Tratando de hacer lógica de lo que ha descubierto y navegando 'dentro' de la criatura, Victoria se hace consciente de su lugar en el universo, se hace consciente de "Azathoth", el demonio dormido que sueña nuestra realidad. Un sueño que, como cualquier otro, está destinado a terminar al amanecer.

5.4 ESCALETA.

(Estructura de Eventos Basado en estructura de Blake Snyder):

Imagen de Apertura: Presentamos el tema, un augurio a lo que está por venir. Victoria habla desde el pasado, confundida por algún suceso cercano, cuestiona su existencia, cuestiona la existencia de todo lo que la rodea, y parece confundirse entre lo que es sueño y lo que es real. A la par, observamos un extraño ritual, humo amarillo se alza en medio de un bosque, pálidas figuras danzan y aúllan cantos en lenguas corruptas y oscuras. Sangre corre por sus desnudos cuerpos, cadáveres sobre sus pies, sus ojos, dilatados y brillantes se han teñido de un intenso color amarillo. Mientras el volumen de sus voces aumenta, una criatura emerge de un huevo en medio de una mesa ritualista.

Planteamiento: Aquí estamos en el presente (2048), Margaret recibe en su oficina un par de cajas con las pertenencias personales de su abuela Victoria, que se encuentra interna en el hospital mental de Arkham. Curiosa, después de revisar un par de fotografías antiguas y documentos extraños, símbolos arcanos y textos en lenguas indescifrables, Margaret llega al diario de su abuela, ahí nos damos cuenta del pasado de Victoria y de la letal epidemia ocurrida en el 2022. 'The Yellow Madness', un 'cognito hazzard' un virus de la mente que atrofiaba el estado de 'Humanidad' de todo aquel que lo contraía. A través de los apuntes de su abuela, Margaret redescubre una parte de la historia que desconocía. La voz de Victoria comienza a narrar los hechos.

Catalizador: En este momento, es descrita la epidemia, sus catástrofes y los eventos que tuvieron lugar el 8 de octubre del 2022, cuando la organización internacional G.O.C. mete sus manos en el asunto, sospechando que se trata de algo más que un simple virus. Y en medio de todo el caos, consiguen atrapar a una extraña criatura que denominan 'The Yellow Shepherd'.

Debate y Transición: Victoria, describe cómo la G.O.C. consiguió capturar a la criatura, que ahora es mantenida dentro de las instalaciones de la organización, bajo todas las medidas posibles de seguridad. Los experimentos comienzan para tratar de entender su procedencia y motivos, varios sujetos de prueba son traídos, algunos ‘infectados’, otros son puestos frente a ‘él’, otros abiertos de par en par o encerrados en cubos de acrílico transparente para ser observados. El Dr. Hovarth, ambicioso, no tiene planes de detenerse, y planea utilizar todos sus recursos disponibles para conseguir descifrar lo que sucede, para tener la primicia de haber controlado y entendido la presencia de seres ‘extraterrestres’ en nuestro mundo. Victoria narra como Ellah, la mujer anciana, fue la única en oponerse a la agresiva metodología de Hovarth, advirtiéndole que existen barreras que el ser humano no estaba listo para cruzar, que en ocasiones no se trata de ‘motivos’, que hay cosas que se escapan de lo que conseguimos comprender, y que debía estar satisfecho con haber logrado ‘contener’ a la criatura. Advertencias que son ignoradas por completo.

Juegos Y Risas: Varios días han pasado, el mundo seguía en caos y las investigaciones solo consiguen revelar que la ‘criatura’ parece responder de forma instintiva a la presencia de un ser humano, docenas de D-Class son traídos frente a la criatura, solo para perder la cordura o acabar en un estado catatónico. Victoria describe que el ‘Yellow Shepherd’ continúa sin revelar su forma real, en cambio, continúa adoptando la forma de los miedos subconscientes de en quién decide poner su atención. Describe las perturbadoras escenas, los rostros perdidos en locura de sus colegas D-Classes cuando eran arrastrados fuera de la cabina de experimentación.

Hasta que llegó su turno. Debido a sus habilidades, había sido ‘reservada’, y no lanzada como carne de cañón en las primeras etapas.

Punto Medio: Victoria es finalmente puesta frente a la ‘criatura’. Renuente al principio, Victoria se resiste al ser, el miedo recorre su cuerpo, pero el destino ya era ineludible. Narra los mil rostros de aquel ser frente a ella, habla sobre cuerpos que no consigue describir, cuerpos que parecían abarcar la realidad o que eran la realidad misma.

En una pausa que nos saca de la narración, Margaret en el presente (2048) toma un respiro y cuestiona la salud mental de su abuela al escribir esto. Se cuestiona a ella misma, por estar encontrando algo de verdad en todo esto. Y aunque su escepticismo le dice que deje el diario, hay algo en ella que le dice que no debería descartarlo del todo.

Victoria continúa narrando, describe como aquella criatura bajo su máscara y manto amarillo, ocultaba diez mil ojos, y que uno a uno se giraban hacia ella, dejándola ver su pasado, su presente y su futuro. Cada vez con menos coherencia, Victoria narra como floto por encima de una ciudad flotante, construida alrededor de un trono amarillo; como mientras flotaba, conseguía verse flotando, se veía a ella misma diez mil veces, pero cada vez era diferente, como si no se tratase de ella. Describe cómo vio el mundo entero morir y nacer de nuevo, como flotó por encima del universo hasta que viajó más allá de la luz.

Todo está Perdido: Allí, en el vacío, más allá del universo conocido, recobro conciencia de ella misma, sentada sobre la silla frente al ‘ser’, pero aún flotando en la oscuridad.

Noche Oscura: Ahí, al borde del universo, es cuando Victoria lo conoce, su mente a punto de romperse, es bendecida con la capacidad de entender al centro de la existencia. Ella narra, que a su lado flotaba la ‘creatura’ en su traje amarillo y con aquella máscara, se presenta a sí mismo como ‘El Mensajero, Hastur’, en una lengua que jamás había escuchado pero que lograba comprender, le decía que frente a ella estaba el comienzo y el fin de todo, levantando su brazo señalaba al vacío y al todo. Mil formas aparecieron frente a ella, un universo completo era creado y destruido cada minuto, luz y estrellas chorreaban de ‘él’, todo entraba y salía de ‘él’, ella y su acompañante amarillo eran ambos absorbidos y expulsados cada segundo por ‘él’. “Azathoth” mencionó el ‘Yellow Shepherd’, - aquel que sueña galaxias y sueños – Por aquel vórtice, por ‘él’ seguían pasando universos enteros, mientras el acompañante continuaba – aquel que sueña la materia, un sueño que ha de acabar, o que quizás soñará el final de su sueño, que será el final de lo físico y lo astral – Victoria, cada vez menos coherente, escribe que por un instante, se sintió desaparecer, sintió la ‘no existencia’, todo esto justo antes de volver en sí, sentada en las instalaciones de la G.O.C. Habiendo transcurrido solo dos minutos desde el inicio de su sesión.

Redención: La siguiente entrada en el diario ocurre meses después, desde una institución mental, Victoria describe su existencia. Le han hecho creer con discursos y drogas que lo que vio no fue real, que los eventos en la sala de experimentación nunca tuvieron lugar, que todo fue producto de su decadente salud mental. Y que por eso había sido enviada a Arkham, para recuperarse. Dos hombres armados vigilaban su puerta y era la primera vez que veía tantas cámaras dentro de una celda. Cuenta como ella también desea que nada de eso fuera real, maldecía los horrores que vio, las muertes que sintió, no fueran más que un sueño. Pero que no importaba cuánto lo intentara, cada noche, al irse a dormir, continuaba viendo aquella perturbadora imagen.

Imagen Final: Mil ojos flotando hacia ella en el vacío espacial, mil universos siendo aplastados cada minuto, millones de vidas, conflictos, amores y dolores que desaparecían en un instante, vidas que no eran más que un sueño ajeno, un sueño destinado a acabar, y entonces, un destino carente de sentido.

Nota del Tesista: El guión en su totalidad puede ser encontrado en el apartado de **Anexos, como ANEXO 1.**

5.5 EL GUIÓN

El guión en su totalidad puede ser encontrado en el apartado de **Anexos, como ANEXO 1.**

6. DESARROLLO DE PROPUESTA DE DISEÑO DE PRODUCCIÓN

6.1 ANÁLISIS DE GUIÓN.

Para el análisis del guión del cortometraje “Azathoth” se utilizó el modelo anteriormente descrito, separado en cuatro momentos donde se trata de extraer la mayor información posible del texto. Se pretende entender qué estética trae consigo, si es que hay una, o encontrar un “tono” o “mood” en el que encaje la historia.

Ahora bien, para hacer una lectura de este guión, es necesario empezar desde arriba. El mismo título del texto indica un número de cosas. “Azathoth”, cumple el rol del dios padre y dios creador dentro del panteón Lovecraftiano, pero con un giro bizarro, por supuesto. Este dios es creador de la realidad a la que pertenece el planeta tierra, la vía láctea y todas las galaxias que lo rodean. Pero no se trata de una creación benigna ni intencionada, la realidad es un sueño de Azathoth, una mera coincidencia. Es decir, todo lo que conocemos, hace parte de una ilusión *dentro* de la ‘cabeza’ de un ser desconocido y omnipotente, y como todo sueño, éste también terminará cuando quien lo sueña por fin despierte. Desde este punto puede entenderse que lo que está ocurriendo está estrechamente ligado a los sueños, a las memorias, y a todo lo abstracto que puede ocurrir dentro de la cabeza de alguien o de algo. Anuncia una falta de hechos concretos, o una falta de precisión en la recolección de esos hechos.

Este análisis ha permitido identificar el lugar donde se ubica la estética de “Azathoth”, en una intersección entre algo hiperrealista y el mito. Es una historia que le habla al lector con hechos concretos, y aunque termine describiendo situaciones surrealistas, en su gran mayoría no evade las descripciones concisas, y no termina escudándose en el abuso de adjetivos o metáforas textuales.

El texto nos habla de una forma clara, y con una increíble seguridad, sin ponerse en duda a él mismo en ningún momento, incluso si nuestra reacción ante el personaje sea la de dudar la veracidad de sus recuerdos. Es allí donde podemos indicar un cruce entre mito y realidad, donde tenemos un texto de carácter fantástico, pero descrito y situado en un contexto casi científico.

Esta dualidad entre *Abstracto vs. concreto/Mítico vs. Científico* es algo que encontramos a lo largo del guión, y es interesante cómo cada una de las partes va perdiendo o ganando relevancia a medida que avanza la historia. Y es esta quizás *la conexión*, más importante que se encuentra en el texto, que amarra la narración

por completo y permite que las imágenes también tengan un orden o evolucionen con una intención clara: la de mostrar cómo la mente de Victoria, de Margaret y la situación en general va alejándose de un evento que bien podría tratarse de una simple contención de una plaga, o una enfermedad extraña, a algo mucho más oscuro, más místico, hasta revelar que se trata de un evento cósmico que se alza más allá de lo que como lectores podemos entender.

El sentimiento de encierro es uno de los *patrones* más relevantes. La sensación de realidad se desdibuja a medida que vamos adentrándonos en locaciones, la warehouse es más concreta, un edificio claramente construido por un humano corriente, pero esto cambia una vez entramos a la otra capa. La rareza aparece al ver el cubo blanco de contención dentro de esta enorme estructura abandonada que es la warehouse, creando un contraste interesante entre este edificio viejo, desgastado y 'humano' con este cubo de apariencia extraterrestre, que no pareciera haber sido creado por manos humanas y cuyo funcionamiento no es discernible a simple vista. Y por último, tenemos el interior del cubo, completamente blanco, solo una mesa nos hace saber que hay algo de realidad ahí. Por supuesto, está la criatura también dentro del cubo, la fuente de todo el misterio. Un ser que por la historia nos damos cuenta de que él, es otro espacio en sí mismo, es decir, dentro de él reposa esta realidad cósmica a donde es arrastrada Victoria. Esta realidad habita dentro y fuera de él de forma simultánea. Y es esta criatura el vehículo que termina llevando a Victoria ante Azathoth, atravesando mil dimensiones. Todo esto busca representar ese 'loop' que es la realidad, como si se tratase de un agujero negro, donde el futuro gira y avanza tan rápido que alcanza a encontrarse con la espalda del pasado.

Estos *patrones* y *conexiones* permiten llegar a entender la esencia visual del guión, o al menos su estructura interna y la forma en la que pretende contar la historia a través de metáforas visuales y símbolos. La presencia del cubo como cápsula de realidades, cómo todo está incrustado dentro de algo más, pero a la vez entre más capas se levantan, se revela una capa más grande, donde están ocultas todas las capas anteriores. El 'loop' como símbolo o representación del universo, o más bien como representación del poco entendimiento que tenemos sobre el universo; ya que a final de cuentas, el espacio crece más rápido de lo que la luz llega a nuestros ojos y definitivamente más rápido de lo que nuestra tecnología nos permite percibir. Todo pasa tan rápido que es imposible crear una imagen clara de lo que ocurre, un crescendo, que va desde lo más concreto, hasta lo más abstracto a lo largo de la historia.

En la tabla a continuación, se presentan los personajes y espacios en orden de importancia, teniendo en cuenta el número de apariciones y relevancia en la historia.

Tabla 1
Importancia de locaciones.

De arriba abajo, dependiendo de la importancia dentro de la historia.	LOCACIONES	PERSONAJES
	Centro de la G.O.C – Interior – Cubo de Contención.	Victoria
	Centro de la G.O.C – Interior del Cubo de Contención – Sala de Interacción.	Yellow King
	Centro de la G.O.C – Exterior - Warehouse	Margaret – Dr. Hovarth
	Apartamento de Margaret	Ellah
	Bosque – Ritual	Azathoth

6.2 ESTÉTICA DE “AZATHOTH”

La estética de Azathoth busca acercarse a una *estética de lo siniestro*, de lo inquietante, una estética que alude directamente al miedo que siente el ser humano por lo desconocido, al miedo por el rompimiento de lo que está establecido. No busca generar un susto inmediato o repentino, sino plantar una semilla y dejar que crezca lentamente, que el lector o espectador sea incomodado por lo inquietante, lo transgresor o lo bizarro.

The Crucifix (Bekzinsky, 1985) es un ejemplo acertado de cómo transformar lo cotidiano, lo establecido, en algo siniestro, pero que no se trata de que sea terrorífico o que haga a un espectador saltar de su silla, se trata de que sea *inquietante* (*unsettling*). Que manipule las fibras indicadas dentro de quien ve la pieza, y que consiga generar *incomodidad*. Esto es lo que se quiere lograr en la propuesta de diseño de producción para el cortometraje “Azathoth”. Hacer un ejercicio de reinterpretación de lo que se concibe como “estándar” y convertirlo a la *estética de lo siniestro*, de lo inquietante.

Figura 8
The Crucifix



Nota: Obra del artista Beksinski (1985)

Otro ejemplo que permite ver esta estética de lo siniestro, es este paisaje de Beksinski, Untitled (Nightmare Tree, 1978). Donde el rojo es el color dominante, generando una atmósfera que cuenta algo, que transmite algo, y que mezclado con la extraña textura lleva a la cabeza a pensar las situaciones que tuvieron lugar ahí y que concluyeron en lo que se observa. Sin mencionar el impecable manejo de la forma, algo transgresora, un poco falta de coherencia, pero que sirve por supuesto al propósito de crear un entorno inquietante y que por sí solo es capaz de contar una historia. La textura, en ambas obras juega también un rol importante, ya que

evoca en la mente de quien la ve, sensaciones de algo que no es tan plácido; no se trata de una textura concreta, no puede decirse que es una textura de algodón o gelatina o asfalto. Es justamente esa 'noción de ser algo desagradable' lo que genera incomodidad, ya que la cabeza completa el trabajo de la imagen, trayendo aquella fobia personal.

Figura 9
Nightmare Tree



Nota: Obra del artista Beksinski (1978)

La estética para “Azathoth” se aleja de las clásicas representaciones victorianas de las historias de Lovecraft, aunque sutiles referencias a este estilo sean utilizadas, la línea que se seguirá estará más cercana a algo un tanto más minimalista, más práctico y cargado de metáforas visuales que representen lo que fue hallado durante el análisis del guión.

El tiempo de la historia principal es Londres, 2022, lo que no requiere que se re imaginen estructuras o estilos arquitectónicos. Todos los espacios se sienten apresurados, improvisados, ya que la enfermedad llegó de repente, se nota todo el movimiento que la G.O.C debió hacer para contener rápidamente la situación y especialmente para mantener un velo de confidencialidad. Siendo su primera

prioridad que no se conozca la verdad, de ahí que todo esté separado por cuartos, o dispuesto en locaciones remotas donde no hay señales de asentamiento humano alrededor y desde donde pueden continuar manteniendo una fachada o fácilmente “desmentir” a cualquier medio de comunicación que pretenda descubrir la verdad.

Para nuestra locación principal, *Centro de la G.O.C*, tenemos tres puntos de vista desde los cuales se desarrolla la historia casi en su totalidad. Exterior, interior de Warehouse, interior del cubo de contención. Este primer gran edificio, debe estar situado en medio de la nada, se busca crear una sensación de desconexión con el resto de su contexto espacial y jugar con la escala. Una bodega gigante que se irgue en medio de la nada, rodeada por una atmósfera espesa y algo nublada, pero con poca existencia de vegetación. Este edificio será nuestra única referencia a una arquitectura pasada; con ventanas en arco y construida en ladrillo rojo, se quiere mostrar que la edificación lleva allí un buen tiempo abandonada.

Dentro de este warehouse está ubicado el cubo de contención. El contraste más importante dentro de este escenario se dará entre esta vieja estructura y el cubo de contención. Una estructura literalmente cúbica y completamente blanca, con paredes semi translúcidas que dejan traspasar un halo de luz que viene desde adentro, sin ser lo suficientemente potente como para iluminar todo el espacio. Sin embargo, sí genera el suficiente contraste entre la vieja estructura del edificio y esta estructura más pequeña, que por el momento ni siquiera parece pertenecer a este planeta. Como se mencionó anteriormente, este contraste es esencial, entre algo viejo y ‘humano’ vs. algo nuevo, excéntrico y poco convencional, casi extraterrestre.

El mayor salto se presenta cuando ingresamos al cubo de contención, donde todo se vuelve un poco surrealista, y donde no se quiere ya distraer al espectador con el entorno, sino enfocarse únicamente en la criatura sentada en aquella mesa, casi como si se tratara de un espacio alterno, de una realidad paralela; un espacio enteramente blanco sin esquinas, sin paredes, sin ventanas. La atmosfera limpia, casi clínica, permitirá jugar con un contraste por resalte de color cuando se haga visible la capa amarilla y la sangre, creando así el efecto deseado de descontextualizar la situación.

Como ya se discutió en el análisis del guión, las capas son algo importante dentro de la historia, donde todo se va revelando poco a poco. Por eso tenemos estas tres estructuras principales, todas cúbicas, contrastantes y cada una develando una verdad diferente dentro de ellas.

El ‘Uncanny Valley’ será algo con lo que se jugará a la hora de crear el aspecto de la criatura, que al inicio mantiene rasgos humanos, pero se mantiene algo bizarro,

hay algo que no encaja en esos rasgos. The 'uncanny valley' es un término que se usa para describir qué tan alejada está una criatura de ser humana o ser animal; un método diseñado para experimentar con las figuras humanoides y en qué punto deja de ser algo que reconozcamos, y se convierte en algo a lo que le tememos .

La criatura tendrá rasgos que son 'humanos' pero que distan de los estándares normales de un rostro, convirtiéndolo en algo difícil de mirar. Por ejemplo, el espacio inter cántico de los ojos es algo que varía de persona en persona, y que aunque en ocasiones diste de los cánones, continúa siendo humano y no genera incomodidad o intranquilidad; mientras que la rotación de los ojos, es decir, que tan horizontales o verticales son, es algo que jamás vemos alterado. Un rostro con ojos inclinados es algo que nos generaría una intranquilidad instantánea. Y es con este tipo de detalles con los que se quiere jugar a la hora de diseñar la criatura extraterrestre, encontrar ese punto donde sus rasgos sean reconocibles como 'humanos' pero que a la par disten lo suficiente para generar intranquilidad.

Todo esto será un proceso de experimentación donde se llevarán a cabo diferentes métodos, se utilizarán diferentes técnicas plásticas y digitales, como lo son el photo bash o el matte painting para llegar a concretar imágenes que consigan transmitir el 'mood' de lo que podría llegar a ser la representación de estos espacios y personajes en el cine.

6.3 MOODBOARD.

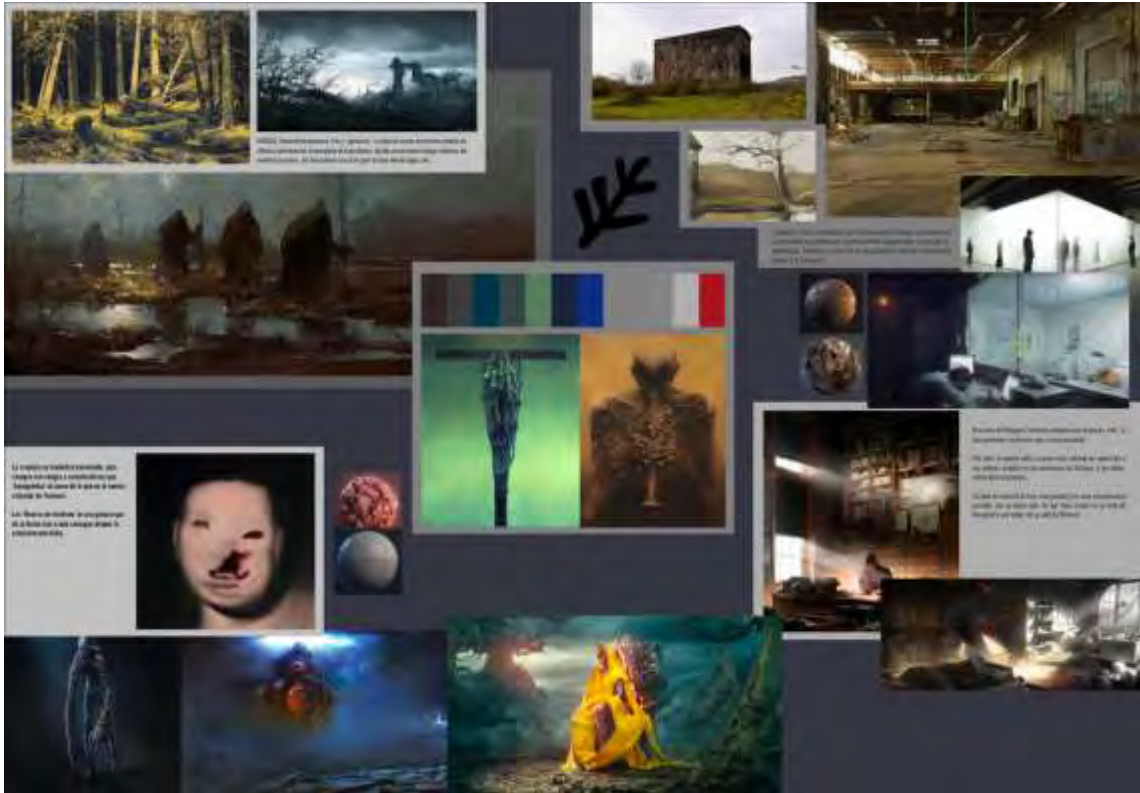
A continuación se presenta la Moodboard de la propuesta de arte para el cortometraje "Azathoth". Un documento donde se recogen las principales referencias visuales, paletas de color y referencias de texturas que se encontraron, y que fueron usadas como base para la construcción de escenarios y personajes.

La Moodboard está organizada en diferentes secciones, teniendo en el centro la paleta de color general y dos obras pictóricas que sirven como referencia principal para el 'mood' o ánimo de la propuesta. Las dos obras fueron realizadas por el artista Beksinski.

Empezando desde la esquina superior izquierda, en sentido horario, pueden encontrarse referencias para 'el bosque', donde se muestran imágenes lúgubres, con restos o vestigios de eventos pasados. La 'warehouse' como se ha descrito en ocasiones anteriores; un edificio viejo en medio de la nada, 'el cubo de contención', el apartamento de Margaret y por último algunas referencias de criaturas. Donde se

busca presentar al 'Yellow King' en su verdadera forma pero también referenciar la importancia del trabajo con el 'Uncanny Valley'.

Figura 10
Moodboard 1



6.4 ARTBOOK.

Para acceder al ARTBOOK, por favor dar clic en el siguiente **LINK**:

<https://drive.google.com/drive/folders/1xLAWutiplJTYPFd5ZfRbm6loYYImupn?usp=sharing>

O revisar los archivos anexos al proyecto.

7. CONCLUSIONES

Sobre este proyecto se puede decir que se cumplieron los cuatro objetivos específicos, y que a pesar de los cambios que ocurrieron dentro del proceso, al final se consiguió un balance que, a consideración de quien escribe, fue bastante beneficioso para el desarrollo del trabajo, y especialmente para mi camino como profesional.

Respecto al horror cósmico, este proyecto permitió evidenciar que este es un subgénero sumamente complejo, repleto de capas y caminos que pueden transformar el resultado final en algo que puede distar completamente de las convenciones clásicas del universo Lovecraftiano, sin dejar de ser fiel a la esencia del H.C. Este subgénero, que ahora consideraría un género en sí mismo, va más allá de cuestiones estéticas o de tradición, es cuestión de contenido, cuestión de fondo y de concepto. Se hizo evidente para mí, que para conseguir una acertada traducción o adaptación de lo literario a lo multimedia, debe de tenerse en cuenta, antes que nada, que nunca se conseguirá una adaptación que consiga representar y transmitir de forma total el sentimiento del horror cósmico. Es un género que habita en el universo de las palabras, donde la abstracción es fácilmente descrita y la imaginación del lector puede transformar imágenes complejas y adaptarlas a la narración visual que se va hilando con cada párrafo en su cabeza.

Sin embargo, acercarse a un resultado satisfactorio en el proceso de adaptación no es imposible. Como se pudo observar en este proyecto, han existido un puñado de casos donde directores y diseñadores de producción han conseguido crear universos cinematográficos que consiguen envolver al espectador en una verdadera experiencia de horror cósmico. El patrón que se encuentra dentro de estos casos de éxito, y con todo lo aprendido después de intentar crear concept art para este proyecto, ha quedado claro que es un género que exige, demanda y necesita una base teórica firme. Donde cada detalle debe de ser realmente pensado, donde no basta con reunir referencias visuales, contemporáneas o históricas; porque para construir un universo donde debe habitar lo desconocido y lo impensable, hace falta primero estudiar y comprender a fondo lo conocido y lo concebible. Hace falta acercarse con una disposición de investigar a fondo antes de poder sentarse a concretar ideas, guiones o imágenes. A diferencia de otros trabajos de investigación para diseño de producción, esta investigación de la que se habla, requiere un acercamiento diferente, más profundo. Un trabajo que ahonde en cuestiones teóricas de forma diversa que soportarán directamente las futuras decisiones estéticas.

Referente a un aspecto más personal, una vez finalizado el proyecto, se hizo evidente que el proyecto en sí, fue un recorrido por las diferentes etapas de un

proyecto cinematográfico en pequeña escala. Donde se inicia el proceso de investigación para realizar el concept art, pero terminó siendo una investigación que permitió y exigió el desarrollo de un guión más elaborado y que se ajustara más a las necesidades del proyecto. Entonces se inicia un proceso de escritura, un proceso de creación de un universo y sus personajes. Para después ser utilizado como base para el desarrollo de la propuesta de diseño, y por último la elaboración del concept art; proceso que me permitió explorar mis ambiciones del futuro, y darme cuenta de lo complejo y exigente de su proceso.

Así se fue complementando este proceso creativo que de alguna forma me permitió recorrer todo lo aprendido en la carrera, desde los fundamentos teóricos hasta todo lo aprendido en los espacios de práctica, creación y experimentación.

8. RECOMENDACIONES

Este proyecto continúa en desarrollo, fue un proceso de aprendizaje y una introducción al campo en el que me gustaría especializarme (Concept Artist) por ello, el desarrollo de esta propuesta continuará siendo completada una vez el proceso académico sea culminado, ya que aspiro crear un buen portafolio de referencias con el material producido a raíz de este trabajo, para futuras oportunidades laborales.

REFERENCIAS

- Baranger, F (2019) Ilustraciones para The Call of Cathuluh <https://www.instagram.com/francoisbaranger/?hl=es-la>
- Beksinski, K (1985) The Crucifix [Óleo sobre lienzo] Historical Museum in Sanok, Poland <http://muzeum.sanok.pl/en/>
- Beksinski, K (1978) Nightmare Tree [Óleo sobre lienzo] Historical Museum in Sanok, Poland <http://muzeum.sanok.pl/en/>
- Digby, M (2018). How *Annihilation* Designed Its Unnatural Horrors [Entrevista por Abraham Riesman para Vulture] <https://www.vulture.com/2018/02/how-the-annihilation-bear-and-other-horrors-were-designed.html>
- Garland, A. (Director) (2018) *Annihilation* [Película] Skydance media, Paramount Pictures, Netflix.
- Jock (2017) Alligator de Anihilation <http://www.4twenty.co.uk/films>
- Levy, D. (2011) Engineers Chamber, de Prometheus <https://vyleart.com/prometheus>
- Lovecraft, H. P. (1927). *The Call of Cthulhu* (1RA ED.) MESTAS
- Ponggiluppi, G (2017) The Fear From Beyond <https://www.artstation.com>
- Ralickas, V. (2007). "Cosmic Horror" and the Question of the Sublime in Lovecraft. *Journal of the Fantastic in the Arts*, Vol. 18, No. 3, 364-398.
- Rebholz, B (2019) Character Designs, Hell Demon & Bartholomew <https://www.instagram.com/bobbyrebholz/?hl=es-la>

Rúnar Halldórsson, K. (2010) HP Lovecraft Enlightenment and Connection To Cosmicism

Shorter, G. (2012). Designing for Screen: Production and Art Direction Explained. Crowood.

Screened (Enero 25, 2019) ¿Por qué el horror cósmico es difícil de hacer? [Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8OTO7RqIn9Q>

Veit, W. (2019). Existential nihilism: the only really serious philosophical problem.

Wallin, A. (2015) Jedha City, de Star Wars: Rouge One <https://andreewallin.com/Star-Wars-Rogue-One>

ANEXOS

Anexo A

Guion azathoth

<https://drive.google.com/file/d/1VFKLxD66kcd7X04cqGmiylosaknGGiZa/view?usp=sharing>

Anexo B

Artbook

<https://drive.google.com/drive/folders/1xLAWutiplJTYPFd5ZfRbm6loYYImupn?usp=sharing>