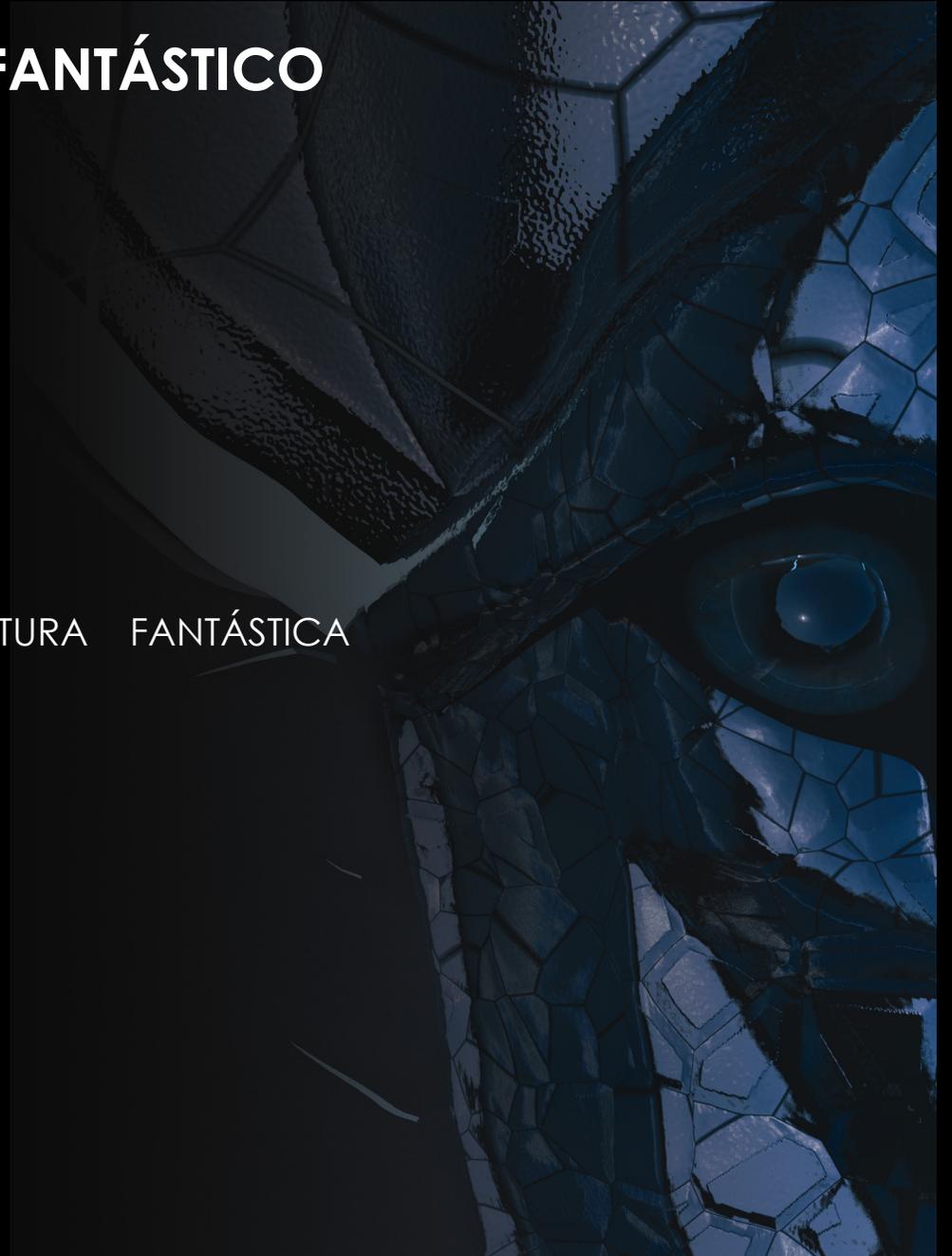


DISEÑO INDUSTRIAL FANTÁSTICO

PROYECTACIÓN DE UNA CRIATURA FANTÁSTICA
DESDE EL DISEÑO INDUSTRIAL

ALUMNO
Jose Cerpa Cubillos

PROFESOR GUIA
Marcelo Quezada Moncada



MEMORIA DE PROYECTO DE TITULO 2009



Universidad de Chile

Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Escuela de Diseño

José Luis Cerpa Cubillos

**Profesor Guía
Marcelo Quezada Moncada**

0.0.0	INTRODUCCIÓN	7
1.0.0	CAPÍTULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO	10
	Objetivo General	11
	Objetivos Específicos	11
1.1.0	Método	12
	Identificación de la Situación Problemática	12
	Definición del Problema de Diseño	13
	Anastomos	13
	Hipótesis	14
	Problema Específico Derivado de la Hipótesis de Trabajo	14
1.1.1	Marco Conceptual	17
1.1.2	Propuesta Conceptual	19
2.0.0	CAPÍTULO II – ANTECEDENTES	22
2.1.0	Contexto	24
2.1.1	Realismo	24
2.1.2	Fantasia Oscura Contemporánea	25
2.2.0	Ambiente	26
2.2.1	Playa	26
2.2.2	Mar	27
2.3.0	Características	29
2.3.1	Forma Humana no Humana	30
2.3.2	Recubierto de Espejitos	31
2.3.3	Ojos Azules	32
2.3.4	Intocable	33
2.3.5	Mezcla de Terror y Fascinación	34
2.3.6	Divinidad Primordial	35
2.3.7	Bellísimo	37
2.4.0	Estructura de lo Conocido	38
3.0.0	CAPÍTULO III – DESARROLLO DE LA FORMA	40
3.0.1	Anastomos 1.0	41
3.0.2	Anastomos 1.1	45
3.0.3	Anastomos 2.0	49
3.0.4	Anastomos 2.1	52

3.0.5	Anastomos 3.0	55
3.0.6	Anastomos 3.1	59
3.1.0	Desarrollo de la Pose	64
4.0.0	CAPÍTULO IV – EL PRODUCTO	70
4.0.1	Vista Superior	72
4.0.2	Vista Frontal	73
4.0.3	Vista Lateral	75
4.0.4	Vista Posterior	77
4.1.0	Blueprint	79
4.2.0	Proceso constructivo	81
4.2.1	Costos de fabricación	82
4.4.0	Conclusiones	83
5.0.0	BIBLIOGRAFÍA	86
	Marco teórico	87
	Citas bibliográficas	89

Este proyecto se sitúa en el área de la construcción formal de *Criaturas Fantásticas*, que son encontradas de manera importante en la industria del entretenimiento - el cine y los videojuegos - y que han experimentado un crecimiento sostenido en los últimos años debido al desarrollo de softwares de simulación 3d.

Desde los años noventa estos mismos softwares comienzan a influenciar de manera importante el trabajo del diseñador industrial, permitiéndole proyectar objetos que antes eran sencillamente imposibles. Estos cambios tecnológicos son los que han estado motivando un cambio conceptual en los límites del objeto de intervención del diseño industrial. Es precisamente desde esta expansión en las áreas de aplicación, que resulta pertinente proponer la construcción de una *criatura fantástica* desde esta disciplina.

De manera particular, este proyecto aborda la construcción formal de una *criatura fantástica*, llamada *Anastomos*, extraída de un cuento corto, extraído de la obra literaria "Libro de los monstruos" (1).

El problema de diseño que se deriva de esta intervención radica en el paso de lo subjetivo propio del texto literario, a lo objetivo propio del objeto resultante del proceso de diseño. El texto aporta una descripción conceptual de la criatura, mientras que el diseño otorga coherencia, relativa a la forma y cabida en un contexto determinado.

En la Primera parte del proyecto se presenta el texto de origen de *Anastomos*; se introduce el contexto donde la intervención tiene lugar; y se presentan las características a resolver, desde donde se pasa a definir el marco conceptual del proyecto. Se finaliza con la propuesta conceptual al problema específico.

En la Segunda parte, se presentan los antecedentes pertinentes a la propuesta; se explica el contexto, definiendo el ambiente donde se

desenvuelve la criatura; así como las siete características requisitos derivadas del texto. Se concluye en una estructura básica para dar comienzo al desarrollo de la forma.

El desarrollo de la forma se divide en tres etapas, en las que se presentan las consideraciones y observaciones que determinan la evolución de Anastomos. Esta etapa concluye en el desarrollo de la “pose” en la cual Anastomos será presentado.

En la última etapa de esta memoria se exponen las explicaciones del producto, su funcionamiento, el proceso constructivo y las renderizaciones finales. Se finalizará con las conclusiones extraídas de la proyectación de Anastomos.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

En este primer capítulo del proyecto se entrega el planteamiento del proyecto, presentando objetivo general, objetivos específicos, definición del problema de diseño e hipótesis.

OBJETIVO GENERAL

- ▶ Hacer la proyectación de una *criatura fantástica* desde el diseño industrial.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ▶ Determinar una estructura base reconocible de la *criatura fantástica*.
- ▶ Determinar una postura congruente a la estructura y el movimiento.
- ▶ Mantener coherencia entre el origen (texto) de la criatura y el objeto final.

IDENTIFICACIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Antiguamente la *Fantasía Tradicional* concebía a la *criatura fantástica* sólo como una interpretación de sucesos naturales observados. En la actualidad la *Fantasía Moderna* la crea deliberadamente como un objeto que habita en la fantasía.

Este suceso se observa en la industria del entretenimiento, como son el Cine, los Videojuegos, los Comics, y otros, donde existe construcción de *Productos Virtuales Fantásticos*. En esta área, las *Criaturas Fantásticas* nacen primariamente, ya sea como una adaptación de un texto – como “El Señor de los Anillos”, “Harry Potter” – y/o por el trabajo conjunto de escritores o guionistas, los que definen *mundos fantásticos* donde situarlas.

En una posterior etapa las descripciones de las Criaturas Fantásticas son enviadas al director de arte, el que determina quién – Artistas visuales – y cómo – modelos 3d, esculturas, ilustraciones – se realizará la construcción.

Es de interés de este proyecto intervenir desde el diseño industrial el traspaso que existe desde la descripción de la *criatura fantástica* hasta su materialización.

Finalmente, cabe aclarar que esta investigación trata sólo del con la *criatura fantástica* como un **envase** de un personaje, y no con el personaje mismo, dado que ese es un tema previo propio del escritor y no del diseñador. Aun así, no se descartan los nuevos sentidos, lecturas y finalmente funciones, que el diseño le entregará al personaje con el simple hecho de materializarlo.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA DE DISEÑO

Dado que este proyecto trata del traspaso de una criatura fantástica desde una fuente literaria a un objeto, se presenta a continuación el texto que será usado para la proyectación:

“ANASTOMOS” del “Libro de los Monstruos” de J. Rodolfo Wilcock.

“Es muy raro, por no decir imposible, que los hombres se pongan de acuerdo en cuestiones de belleza, y sin embargo todos están de acuerdo en reconocer en que Anastomos es bellísimo. Está todo hecho de espejos, o, para ser precisos, todo recubierto de espejitos, más pequeños en el rostro, más anchos en la espalda y en el pecho. También los ojos son espejos, gruesos espejitos móviles y azules en los cuales nos vemos reflejados sobre un fondo turquesa como en un cielo feliz, como en aguas irresistibles. A la luz del sol, en la playa, es una aparición tan deslumbrante que la gente se queda con la boca abierta, y no se atreve a acercarse, atrapada por una mezcla de terror y fascinación como frente a algo sagrado e intocable; sólo los niños corren tras él. Cuando después entra en el mar, en medio de las olas espumosas, es tal el reverbero recíproco de destellos irisados de los espejos a las gotas y de las gotas a los espejos que es como ver a una divinidad primordial de forma humana surgir del agua y del fuego al mismo tiempo. Y quizá sea una divinidad, porque no está concedido a los hombres ser tan bellos. En sus espejos vemos reflejadas aquellas cosas que verdaderamente, sin hipocresía, amamos; no las cosas humanas, tan abrumadas por la caducidad y por el cambio, si no los árboles y las nubes, los pájaros y las flores, las cascadas y las islas, los astros y las llamas, todo lo que en nuestra mortalidad sentimos como eterno, y que no amaríamos si no lo sintiésemos, oscuramente, intocable. También Anastomos, si es por eso, es intocable: nadie osaría poner sus dedos en sus espejos, estos dedos que aun cuando están más limpios, siguen estando sucios. Con su piel de espejos, Anastomos es para nosotros la geometría, y por ende la música” (1)

Desde la definición de la *criatura fantástica* Anastomos (proveída por el texto), el problema de diseño se hace claro: Cómo hacer el traspaso de una descripción subjetiva (el texto) hacia una construcción objetivo (el producto).

HIPÓTESIS

“El diseño de una criatura fantástica se proyecta desde lo que es conocido (la criatura) para el usuario hacia lo desconocido (Lo fantástico)”

Esta hipótesis se basa en la premisa de que el usuario entiende y decodifica lo “nuevo” a partir de lo que ya conoce y le es más familiar. Y cuando se enfrenta a una *Criatura Fantástica* interpretará desde aquellas características con las que tiene mayor experiencia.

PROBLEMA ESPECÍFICO DERIVADO DE LA HIPÓTESIS DE TRABAJO

A partir de la hipótesis se hace necesario definir lo “conocido” de Anastomos. Para esto se define:

- ▶ El **Contexto**: es el área donde tiene cabida y sentido la construcción de Anastomos.
- ▶ El **Ambiente**: el lugar físico mencionado en el texto donde Anastomos se desenvuelve.
- ▶ Y las **Características**: son descripciones presentes en el texto sobre la criatura, y que serán abordadas como los requerimientos para la construcción de un Anastomos.

CONTEXTO

El contexto de la intervención está determinado por dos temas,

Realismo y Fantasía Oscura Contemporánea:▶ **Realismo**

Tendencia que se observa en la construcción de criaturas fantásticas en la actualidad.

▶ **Fantasía Oscura Contemporánea**

Este es el subgénero fantástico, al cual el "Libro de los Monstruos" pertenece.

AMBIENTE

Como se menciona en el libro "El árbol del conocimiento"(2) una criatura es la unidad y su ambiente es su trasfondo, y a pesar de ser operacionalmente independientes uno del otro, aun así existe una congruencia estructural necesaria. Ya que el ambiente es donde la criatura se desenvuelve e interactúa, y de donde constantemente recibe estímulos para adaptarse.

Así el ambiente donde Anastomos se desenvuelve es:

▶ **La Playa y el Mar**

"... en la playa...Cuando después entra en el mar, en medio de las olas espumosas..."

CARACTERÍSTICAS

Del texto son rescatadas las siguientes **características**, que se presentan a continuación, jerarquizadas de acuerdo al énfasis que se les otorga en el texto:

▶ **Bellísimo**

"...todos están de acuerdo en reconocer en que Anastomos es bellissimo..."

▶ **Recubierto de Espejitos**

"Está todo hecho de espejos, o, para ser precisos, todo recubierto de espejitos, más pequeños en el rostro, más anchos en la espalda y en el pecho."

- ▶ **Ojos Azules**
"También los ojos son espejos, gruesos espejitos móviles y azules en los cuales nos vemos reflejados sobre un fondo turquesa como en un cielo feliz, como en aguas irresistibles..."
- ▶ **Mezcla de Terror y Fascinación**
"...la gente se queda con la boca abierta, y no se atreve a acercarse, atrapada por una mezcla de terror y fascinación... solo los niños corren tras él"
- ▶ **Forma Humana – No-Humana**
"... de forma humana surgir del agua... porque no está concedido a los hombres ser tan bellos..."
- ▶ **Divinidad Primordial**
"...como frente a algo sagrado... es como ver a una divinidad primordial... Y quizá sea una divinidad"
- ▶ **Intocable**
"...intocable... También Anastomos, si es por eso, es intocable: nadie osaría poner sus dedos en sus espejos"

MARCO CONCEPTUAL

A continuación se define en qué términos los conceptos anteriormente expuestos serán abordados.

Criatura

Cualquier ser vivo existente de índole real o fantástica.

Criatura Fantástica

Un ser vivo o artificial, que se relaciona con un medio definido como un Mundo Fantástico. Es creada deliberadamente para habitar una historia y cumple una función estructuradora de la Fantasía dentro de dicha historia.

Playa

Es una ribera del mar, formada de arenales en superficie casi plana.

Mar

Es una masa de agua salada que cubre la mayor parte de la superficie de la Tierra.

Forma Humana

Es aquella criatura que posee características en su configuración externa propias de la especie humana.

No-Humano

Es aquella criatura que posee alguna característica que no pertenece ni es relativa a la especie humana.

Espejitos

Es una superficie pequeña, plana, lisa y lustrosa que posee la capacidad de reflejar el espectro lumínico, provocando el efecto de mostrar como una imagen aquello que le rodea.

Recubierto

Dícese de la piel que ha sido ocultada o tapada por alguna otra cosa.

Divinidad

Es una criatura de naturaleza divina. Y lo divino es una propiedad de aquello proveniente de un plano superior al mortal.

Primordial

Primitivo, primero. Principio fundamental de cualquier cosa.

Intocable

Es una criatura que provoca una reticencia a ser tocada.

Fascinación

Es un estado de atracción que se experimenta al observar a una criatura que posee características totalmente inesperadas que quiebran un contexto.

Terror

Intensa intranquilidad provocada al observar una criatura que dista mucho de lo experimentado previamente.

Bellísimo

Es una criatura que posee una gran belleza, Y la belleza es una propiedad existente en el mundo natural, y que es posible de reproducir a través de la imitación.

PROPUESTA CONCEPTUAL

En un proyecto de esta naturaleza donde abundan los conceptos, la propuesta conceptual otorga direccionalidad, y está inspirada por la lectura del texto mismo:

“Elemental del Mar”

Un elemental, es una entidad perteneciente al mundo natural, y que está en consonancia o directamente constituida por un elemento clásico (fuego, aire, agua y tierra). Así, Anastomos está en consonancia o constituido por el mar.

CONTEXTO

Para contextualizar a Anastomos se propone dar respuesta a las siguientes consideraciones:

- ▶ **Realismo**
 - ▷ Observación de lo existente.
- ▶ **Fantasía Oscura Contemporánea**
 - ▷ Melancolía
 - ▷ Siniestro

AMBIENTE

De la observación de criaturas que se desenvuelven actualmente en este **ambiente**, se proponen las siguientes adaptaciones:

- ▶ **Playa**
 - ▷ Postura Erecta
 - ▷ Respirar Aire
- ▶ **Mar**
 - ▷ Cuerpo Fusiforme
 - ▷ Cuerpo Alargado
 - ▷ Mayor Capacidad Pulmonar
 - ▷ Boca Alargada
 - ▷ Aleta
 - ▷ Contrasombreado

CARACTERÍSTICAS

Las características extraídas del texto de Anastomos, se transforman en los requisitos del proyecto, y se propone solucionarles a través de las siguientes observaciones:

- ▶ **Forma Humana - No Humana**
 - ▷ Postura Bípeda Erguida

- ▶ **Recubierto de Espejitos**
- ▶ **Recubierto:**
 - ▷ Capa de Piel por debajo de los espejitos
- ▶ **Espejitos:**
 - ▷ Leucóforos

- ▶ **Ojos Azules**
 - ▷ Ojos para el aire y el agua

- ▶ **Intocable**
 - ▷ Cubierta de Moco

- ▶ **Mezcla de Terror y Fascinación**
 - ▷ Aposematismo

- ▶ **Divinidad Primordial**
- ▶ **Divinidad:**
 - ▷ Altura
 - ▷ Corona
 - ▷ Luz
- ▶ **Primordial:**
 - ▷ Desnudez
 - ▷ Barba

- ▶ **Bellísimo**
 - ▷ Vivo



CAPÍTULO II

ANTECEDENTES

ANTECEDENTES

Este capítulo del proyecto está dedicado a explicar el contexto, y a determinar la **estructura de lo conocido de Anastomos**, en base a la propuesto para el ambiente y las características.

En el contexto se hablará del **Realismo** y la **Fantasía Oscura Contemporánea**.

En el ambiente se explican las adaptaciones que presentará Anastomos para desenvolverse en el ambiente **Playa** y **Mar**. Y de manera paralela se comienza a dibujar la propuesta.

En las características se explicará lo propuesto para los siete requisitos, comenzando de lo más particular de Anastomos a lo más general, desde la **Forma Humana – No Humana**, la **Recubierta de Espejos**, los **Ojos Azules**, lo **Intocable**, la **Mezcla de Terror y Fascinación**, la **Divinidad Primordial**, hasta lo **Bellísimo**. Mientras se continúa el dibujo de la propuesta iniciado con el ambiente.

Cabe mencionar que a pesar de que las características de Anastomos se explican de forma aditiva para facilitar la exposición de éstas, en realidad debe ser consideradas una sinergia.

▼ EJEMPLO DE REALISMO



▲ Dragón, de la "película el Reino del Fuego"

Observaciones de Real:

- ▷ Alas de Murciélago
- ▷ Boca de Serpiente

CONTEXTO – REALISMO

Al observar la construcción de criaturas en la actualidad, se concluye que éstas poseen una clara intención hacia el **realismo**. Lo que se debe a la importancia de la Inmersión, es decir, que el usuario que participa se sumerja en la experiencia planteada, y el realismo ayuda a que esto suceda.

Una de las formas en las que este fenómeno se consigue es hacer que el diseño de las Criaturas Fantásticas logre una coherencia entre la criatura; sus aspectos fantásticos; y el *mundo real*, lo que aquí será determinado como realismo.

En Anastomos se consigue este realismo a través de estas dos consideraciones:

Observar lo existente

Para lograr coherencia con cada aspecto funcional de Anastomos, se observa cómo cada aspecto es logrado por otras criaturas. En especial, el estudio de criaturas que habitan en el ambiente donde Anastomos se desenvuelve, otorga observaciones que sirven de referente desde donde proponer adaptaciones coherentes.

CONTEXTO – FANTASÍA OSCURA CONTEMPORÁNEA

De acuerdo a la “Enciclopedia de la Fantasía” (3) la Fantasía Oscura es un tipo de cuento que incorpora un sentido de Horror pero sin caer en la ficción supernatural (satanismo, ocultismo, fantasmas, vampiros, etc.). El término puede ser usado para describir cuentos donde el evento que permite que el *personaje bueno* gane esta invertido, es decir, el *personaje malo* gana al final. Por lo general la tierra donde los hechos ocurren es en sí misma un objeto de horror.

El adjetivo **Contemporáneo** alude a que los hechos ocurren en el tiempo presente.

El cuento de Anastomos está inmerso en un mundo donde el personaje malo (la humanidad) ha ganado y transformado el mundo en un lugar inhabitable para la criatura.

Anastomos marca un contraste dentro del libro siendo una criatura luminosa y no oscura, por lo que se propone trabajar dos aspectos del género en la criatura, la **Melancolía** y lo **Siniestro**.

Melancolía

Es un estado de constante pena, en la que la criatura se ve inmersa debido al estado del mundo en el que se encuentra.

Siniestro

Por siniestro se considerara aquel aspecto oscuro oculto. En Anastomos, a pesar de que es descrita como una criatura luminosa, se propone que tenga un lado oscuro.

▼ EJEMPLO DRÍADAS

A continuación se presentan de manera comparativa dos dríadas.



▲ “Dríada del Bosque Gusano” un ejemplo de Fantasía Oscura (Ilus. Warren Mahy)

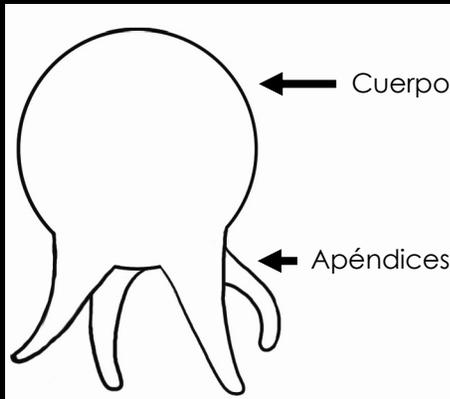


▲ “Dríada de Quirion” un ejemplo de Fantasía Alta. (Ilus. Todd Lockwood)

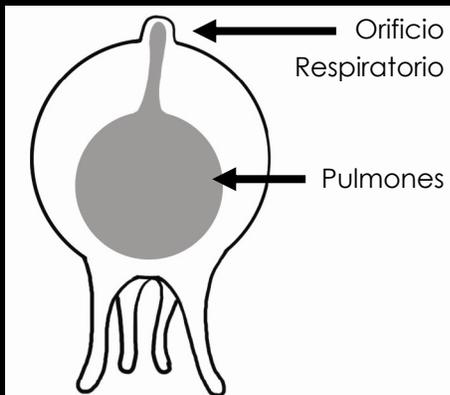
▼ PLAYA



▼ POSTURA ERECTA



▼ RESPIRAR AIRE



AMBIENTE – PLAYA

Una playa es un ambiente inestable el que expone animales a condiciones cambiantes y potencialmente severas, por lo que éstos deben de estar adaptados a la sal, el oleaje, las arenas y rocas.

Anastomos es una criatura terrestre que entra al mar a alimentarse, lo que determina los siguientes aspectos:

Postura Erecta

Para desplazarse en tierra la manera más común es la locomoción por **apéndices**, la que se basa en el uso de extremidades como patas, aletas, tentáculos, colas, etc. para movilizarse en diferentes posturas, ya sea caminando, corriendo o saltando.

Existen tres posturas para desplazarse en tierra: la Postura Extendida, la Postura Semi-Erecta y la Postura Erecta. Anastomos usa la **Postura Erecta** en consideración a la característica Forma Humana (ver página 29).

La **Postura Erecta** implica presentar **apéndices** por debajo del **cuerpo**, que reparten el peso total de la criatura de un apéndice a otro a medida que se avanza.

Respirar Aire

Para desenvolverse en tierra es necesario que Anastomos pueda extraer oxígeno del aire, lo que condiciona dos aspectos de él:

- ▶ **Orificio Respiratorio** para extraer oxígeno,
- ▶ y **Pulmones** para contener e intercambiar gases.

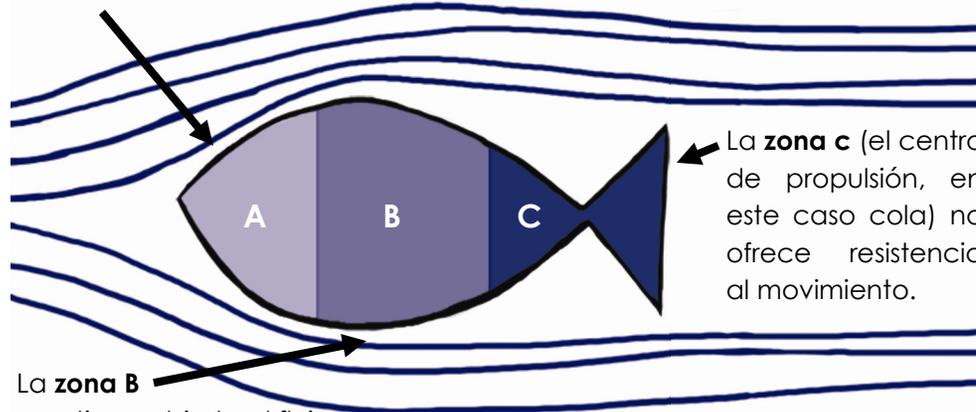
AMBIENTE – MAR

Para que Anastomos se desenvuelva en el mar necesita las siguientes características:

Cuerpo Fusiforme

Una adaptación hidrodinámica que se caracteriza por un cuerpo redondeado, alargado, y que se adelgaza hacia ambos extremos.

La **zona A** empieza pequeña y abre el flujo de agua.

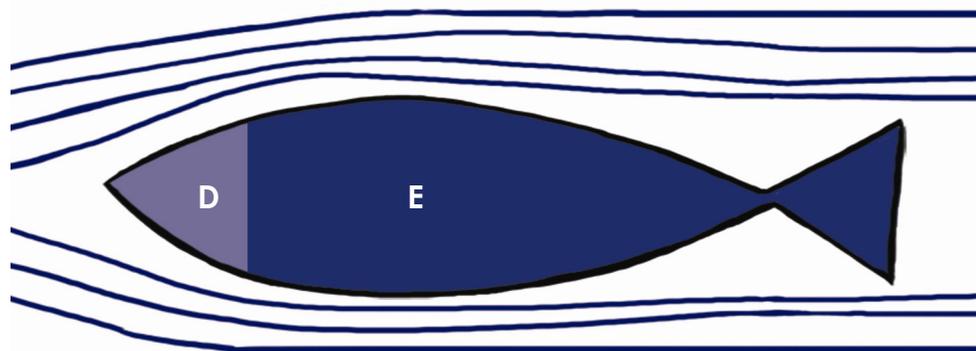


La **zona c** (el centro de propulsión, en este caso cola) no ofrece resistencia al movimiento.

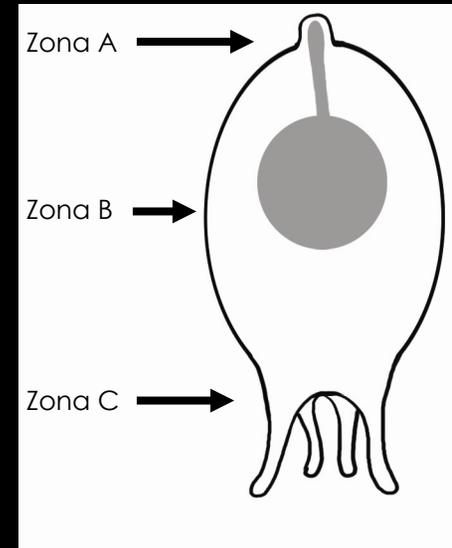
La **zona B** mantiene abierto el flujo.

Cuerpo Alargado

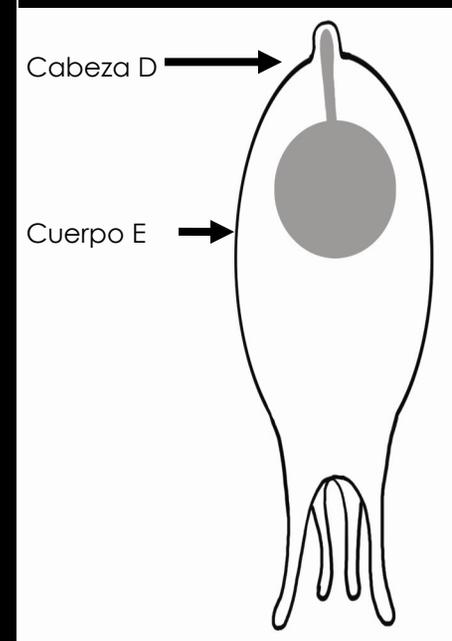
Un cuerpo alargado permite reordenar el volumen total del cuerpo de tal forma que sólo la **cabeza (D)** otorga resistencia al movimiento, mientras que el resto del **cuerpo (E)** fluye atrás.



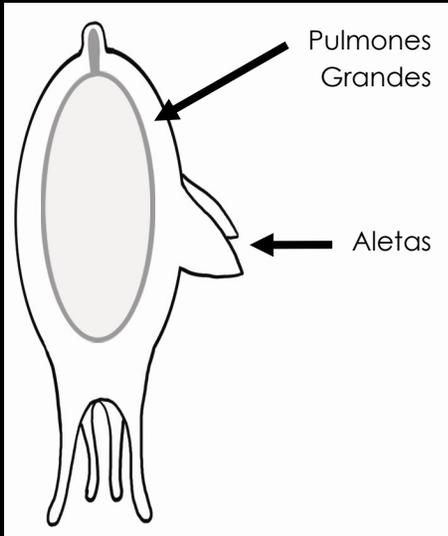
▼ CUERPO FUSIFORME



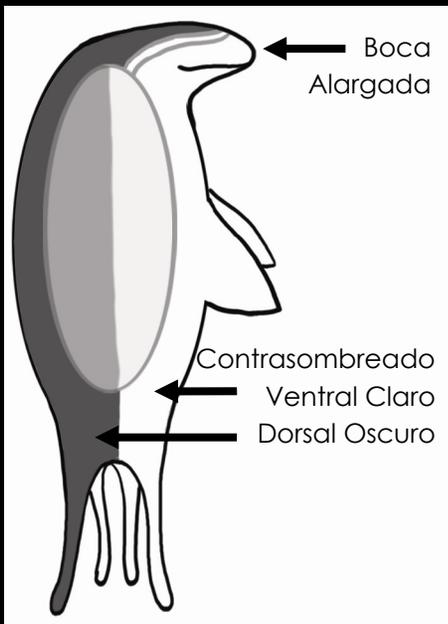
▼ CUERPO ALARGADO



▼ CAPACIDAD PULMONAR AUMENTADA Y ALETAS



▼ CONTRASOMBREADO Y BOCA



Mayor Capacidad Pulmonar

Para una criatura como Anastomos que respira aire es vital el hacer uso del oxígeno de manera eficiente y tener **pulmones grandes**, en consideración, que para renovar el aire es necesario volver a la superficie.

Aletas

Para que Anastomos se mueva en el agua alguna parte de su cuerpo debe cumplir la función de las **Aletas**, ya sea como un propulsor o timón.

Contrasombreado

Anastomos, como muchas criaturas marinas presentan una adaptación en la coloración, que consiste en una **zona dorsal oscura** que le permite confundirse con el fondo marino cuando son observados desde arriba y de manera inversa; una **zona ventral clara** que le permite confundirse con la superficie brillante del océano al ser observados desde abajo.

Boca Alargada

Para que Anastomos pueda alimentarse en el Mar su boca ha de situarse en la zona más anterior del cuerpo y alargarse. Todo esto con el fin de que mientras nada, su boca actúe como una trampa para peces.

REQUISITO – FORMA HUMANA NO HUMANA

Anastomos posee Forma Humana, sin ser un humano. Es así que se propone que éste lleve la característica formal más pregnante (como se concluye del cuadro en la página siguiente) del ser humano, la postura bípeda Erguida.

Postura Bípeda Erguida

Para Anastomos el ser un Bípedo Erguido, determina:

- ▶ El ser una criatura originalmente terrestre
- ▶ Respirar Aire
- ▶ Ser un recolector

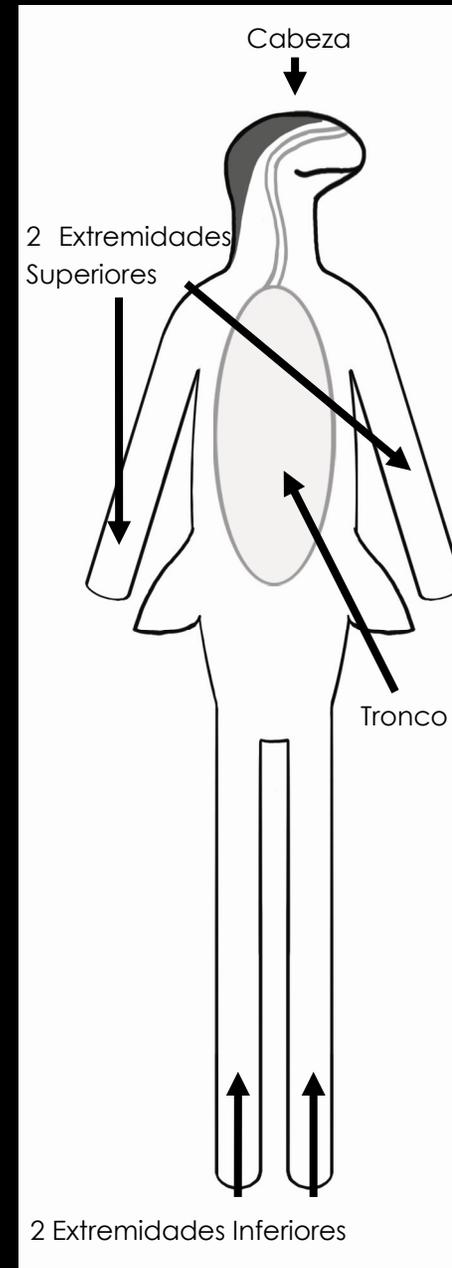
Así también, como se menciona en la teoría del “Simio Acuático”, que postula una etapa en el agua en la evolución humana, se consideran las siguientes características:

- ▶ La **Postura Bípeda Erguida** como una forma de recolectar a mayores profundidades.
- ▶ Cuerpo libre de pelos, y los pelos que quedan crecen siguiendo el flujo del agua.
- ▶ Grasa subcutánea como aislación.
- ▶ Piel grasosa e Incremento de las glándulas sebáceas.
- ▶ Nariz encapuchada y control de la respiración voluntaria.
- ▶ Manos y pies semi-palmeados.

No - Humano

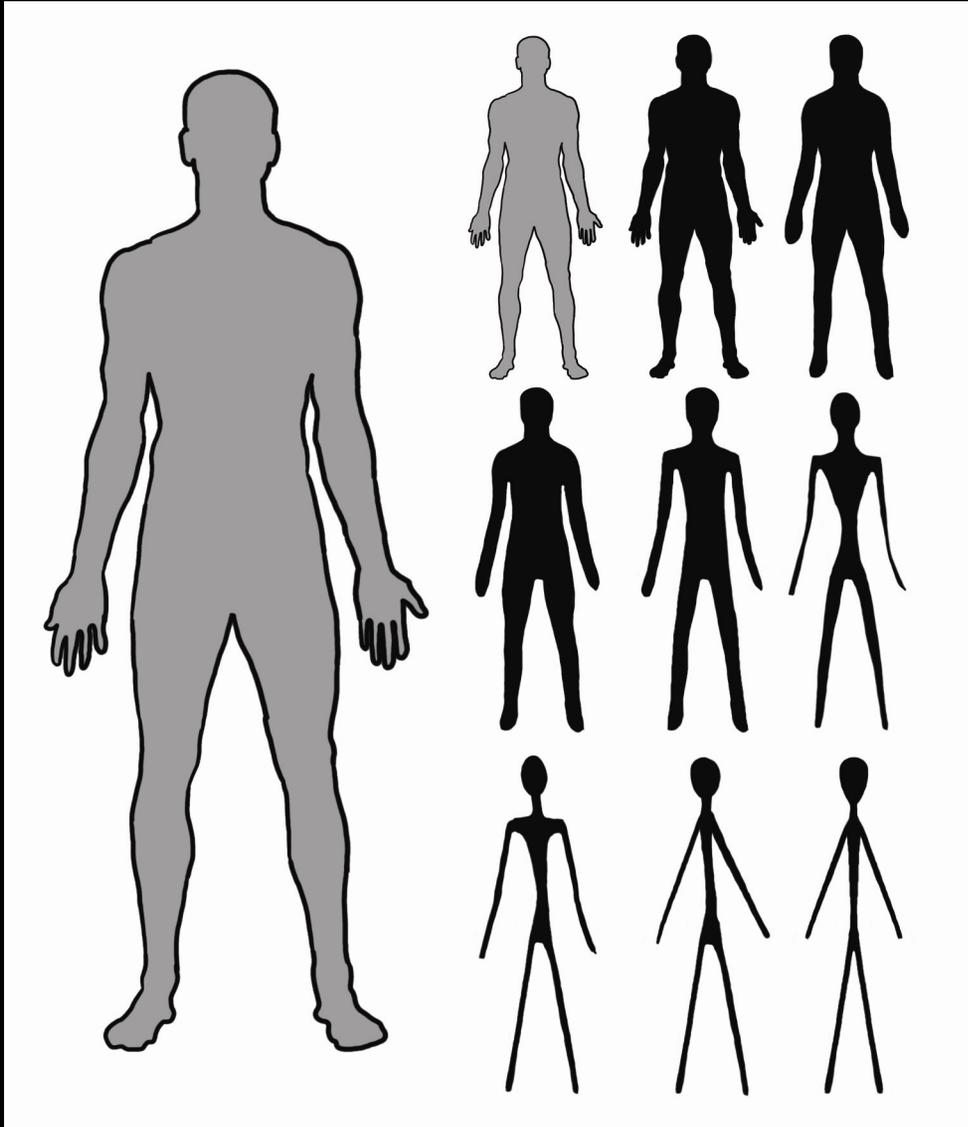
Los Aspectos no humanos de Anastomos se consideran resueltos con la cantidad de características que no son propias al ser humano que se proponen para él.

▼ POSTURA BÍPEDA ERGUIDA

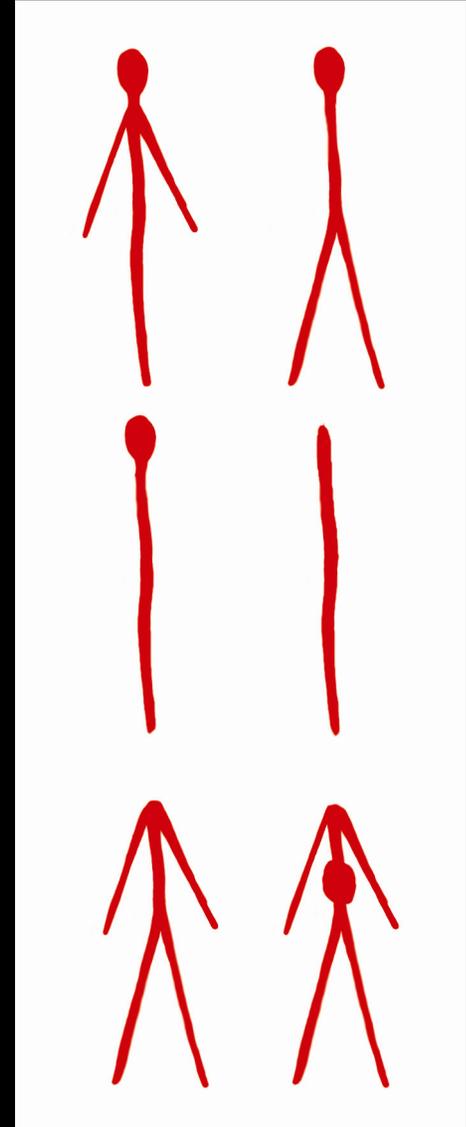


▼ POSTURA BÍPEDA ERGUIDA

La característica formal más pregnante del ser humano es la postura bípeda erguida. Como a continuación se demuestra, al simplificar al máximo la silueta del cuerpo humano.



▼ Lo humano se mantiene mientras no se comprometa la forma, siendo particularmente importante la cabeza.



REQUISITO – RECUBIERTO DE ESPEJITOS

Una criatura marina adopta escamas reflectantes como un medio para confundir a sus depredadores, los que tienen problemas para distinguir entre el pez y la luz proveniente de la superficie.

Así, Anastomos con su recubierta de espejos necesita de la luz, ya que el efecto de reflexión sólo existe en la presencia de ésta, lo que determina a Anastomos como:

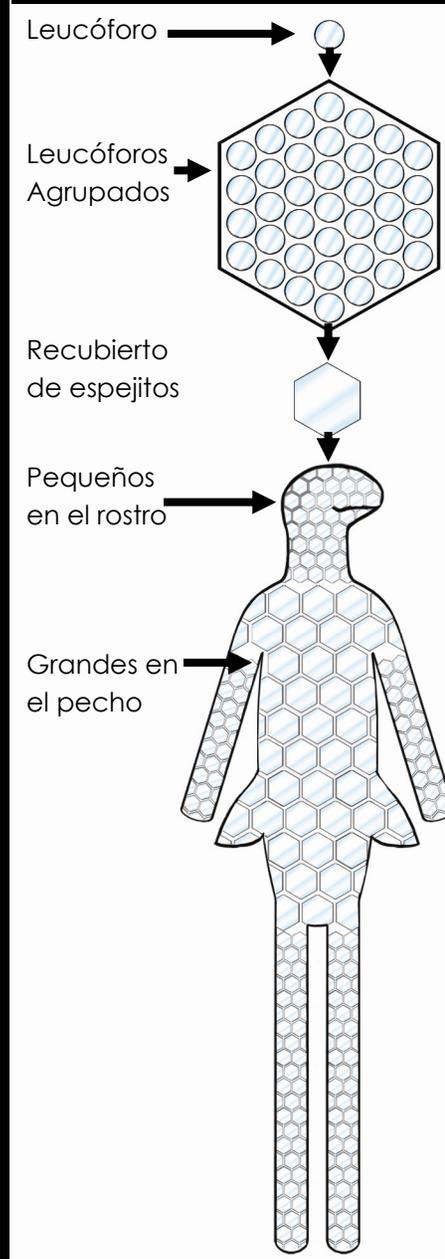
- ▶ Una criatura diurna,
- ▶ Y habita en la zona fótica del océano, es decir, aquella zona donde aún hay luz.

Leucóforos

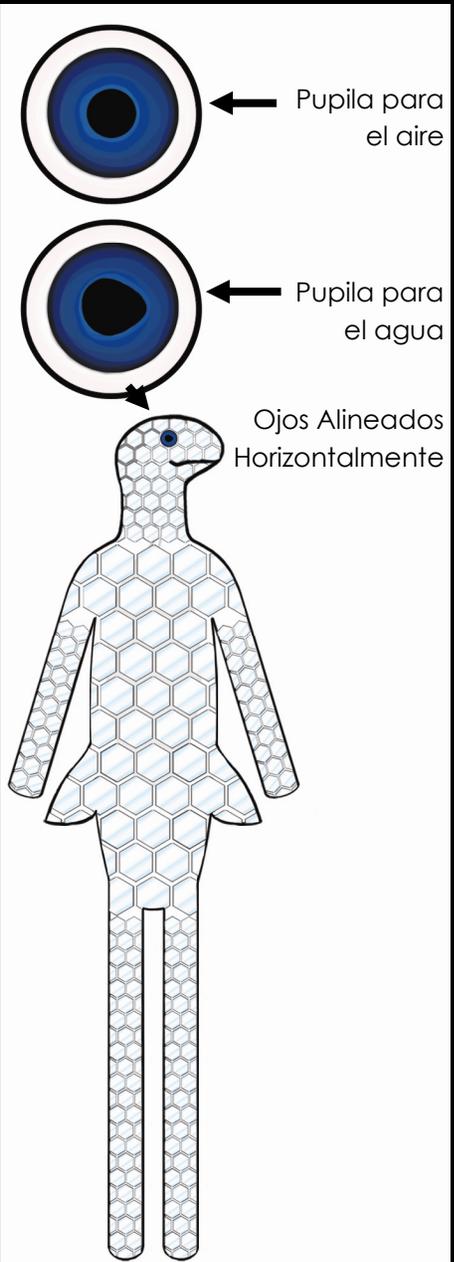
Para que Anastomos presente su recubrimiento de espejos, se proponen los **Leucóforos**, un tipo de células pigmentarias (cromatóforos) con la capacidad única de reflejar el espectro lumínico, y que agrupados en grandes números producen un efecto similar al producido por un espejo.

Finalmente, cabe recordar que de acuerdo al texto, los espejitos que recubren a Anastomos son **más pequeños en el rostros** y **más grandes en la espalda y pecho**.

▼ LEUCÓFOROS



▼ OJOS AZULES



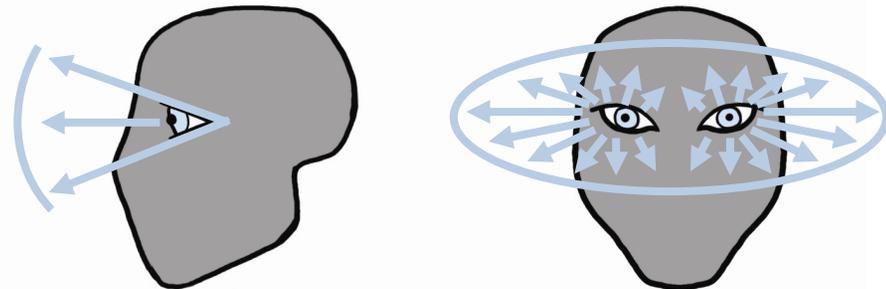
REQUISITO – OJOS AZULES

Ojos para el Agua y el Aire

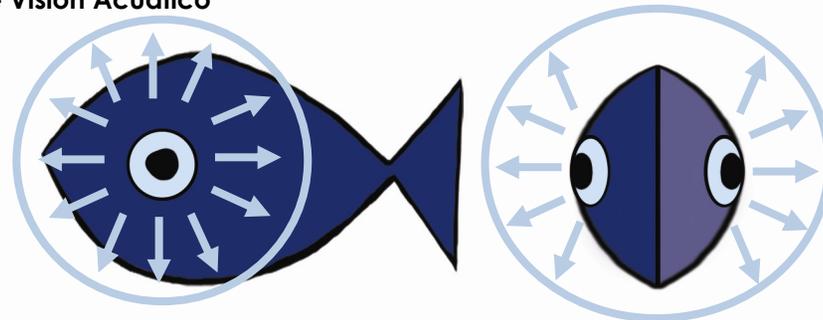
Anastomos como criatura diurna que se alimenta en el mar, depende de su sentido de la vista para alimentarse, y sus ojos son capaces de adaptarse a la densidad del aire como del agua.

La posición de los ojos en Anastomos como criatura terrestre tiende a una alineación binocular, pero en consideración de su ambiente marino, sus ojos tienden a separarse horizontalmente, en busca de un mayor campo de visión.

Campo de Visión Terrestre



Campo de Visión Acuático



Coloración

Los ojos de Anastomos son de un azul oscuro, ya que bajo el agua es necesario absorber la mayor cantidad de luz posible, y las coloraciones oscuras atrapan más luz en un medio como el agua, que a diferencia del aire, filtra la luz en vez de irradiarla.

REQUISITO – INTOCABLE

Anastomos recurre a volverse intocable, como un medio de evitar tacto indeseable, y por ende, como un medio de protección.

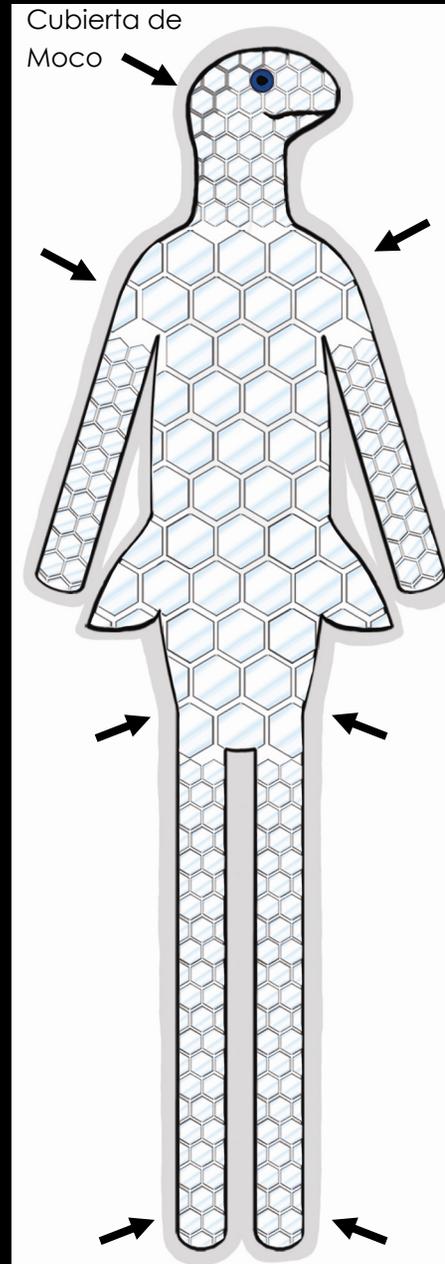
Cubierta de Moco

Anastomos puede producir moco para recubrir su piel, lo que lo hace virtualmente intocable, ya que impide que un depredador pueda asirle.

Está recubierta de moco además cumple las siguientes funciones:

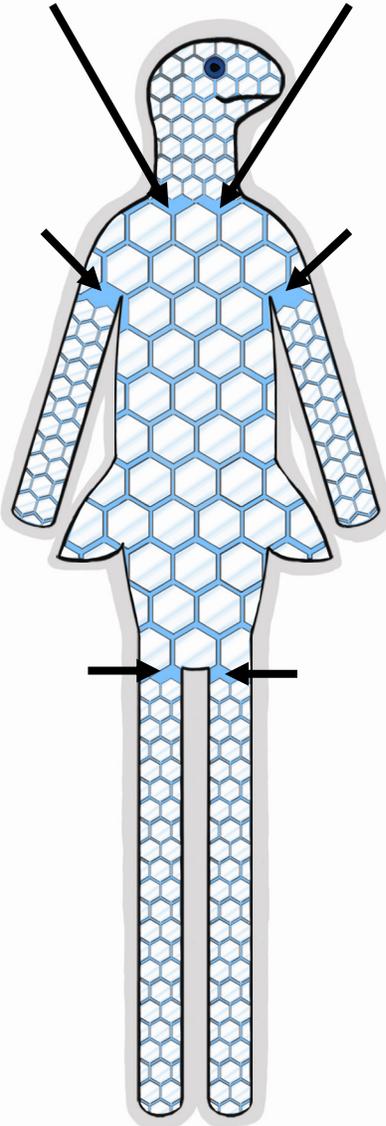
- ▶ Protege la piel en el agua de bacterias y heridas.
- ▶ Disminuye la resistencia al movimiento en el agua.

▼ CUBIERTA DE MOCO



▼ APOSEMATISMO

Por debajo de los espejos Anastomos presenta piel de un color intenso

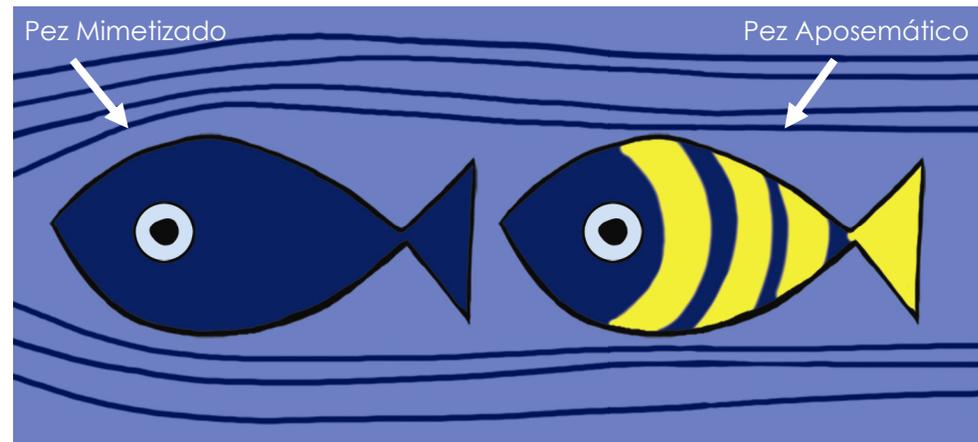


REQUISITO – MEZCLA DE TERROR Y FASCINACIÓN

Anastomos no sólo se mimetiza con su piel de espejos, también se hace notar, ya sea para fascinar a la pareja, o para aterrar a algún depredador.

Aposematismo

Anastomos usa esta técnica que consiste en exhibir un color que contraste con el ambiente, como una señal perceptible que actúa como una constante advertencia de peligro.



Importante para que el Aposematismo funcione, es necesario que la criatura sea lo suficientemente resistente para recibir un ataque del depredador y ahuyentarlo, en el caso de Anastomos, su recubierta de moco cumple esta función.

REQUISITO – DIVINIDAD PRIMORDIAL

Anastomos para denotar su naturaleza divina recurre a las siguientes características:

Altura

Anastomos es más alto que un humano promedio, obligando al observador a asumir un punto de vista subordinado.

Corona

Anastomos presenta sobre la cabeza un símbolo de su status superior.

Luz

Anastomos es capaz de producir luz, a través de bioluminiscencia (luz emitida como resultado de una reacción química). Esto es con el fin de aludir a la percepción de que la luz viene desde arriba, y así, aquellas criaturas que vienen desde *arriba* o tienen un contacto con lo *superior*, traen con ellas luz.

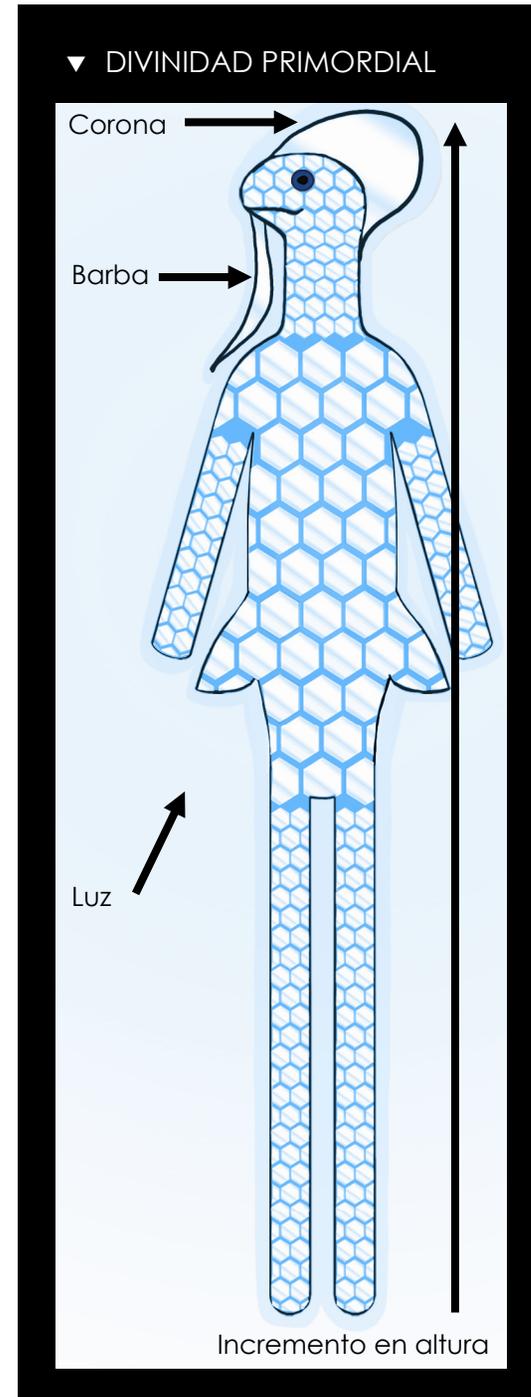
Anastomos para denotar su naturaleza primordial presenta:

Desnudez

Dado que en el principio las criaturas nacen desnudas, para denotar que Anastomos se mantiene primordial es que se presenta desnudo.

Barba

En los seres humanos las uñas y cabellos crecen durante toda la vida, y en particular la barba es un símbolo del paso del tiempo, y dado que Anastomos está aquí desde el principio, es necesario denotar el tiempo que ha pasado.

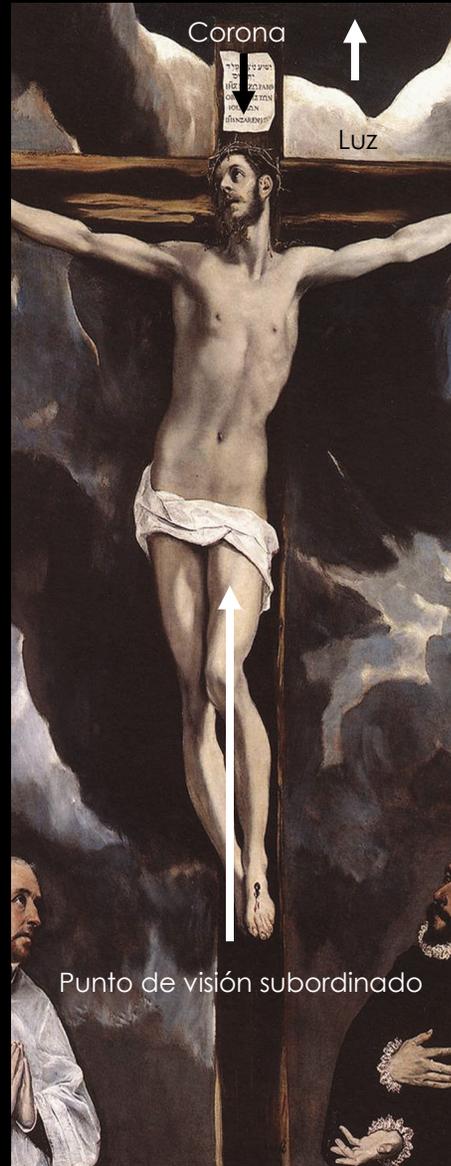


▼ DIVINIDADES

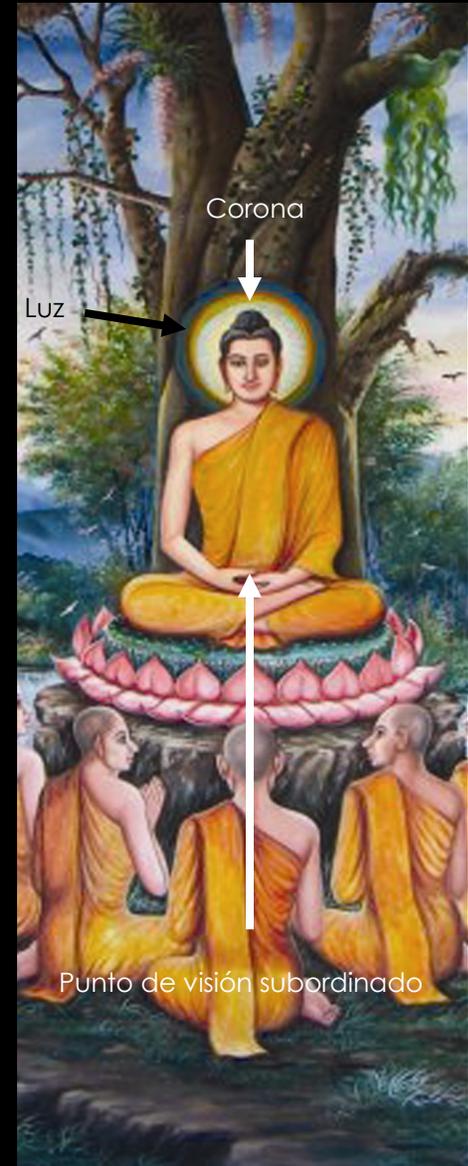
Ejemplos de las características observadas en tres divinidades contemporáneas.



▲ VISHNU



▲ CRISTO



▲ BUDDHA

REQUISITO – BELLÍSIMO

Vivo

Lo bello de una criatura es que está viva, y como se menciona en "el árbol del conocimiento"(4), la vida se mantiene mientras la criatura pueda mantener su homeostasis o equilibrio interno, pues cuando la homeostasis se interrumpe la criatura es destruida.

Así, lo bello de lo vivo se hace patente al compararlo con lo no vivo. Lo vivo se mueve, crece, cambia, y de una manera única está en una constante búsqueda de mantener su homeostasis.

Lo bello de Anastomos es su motivación por mantenerse vivo.

Lo que es observable, al ver que cada característica apunta a una de estas tres motivaciones:

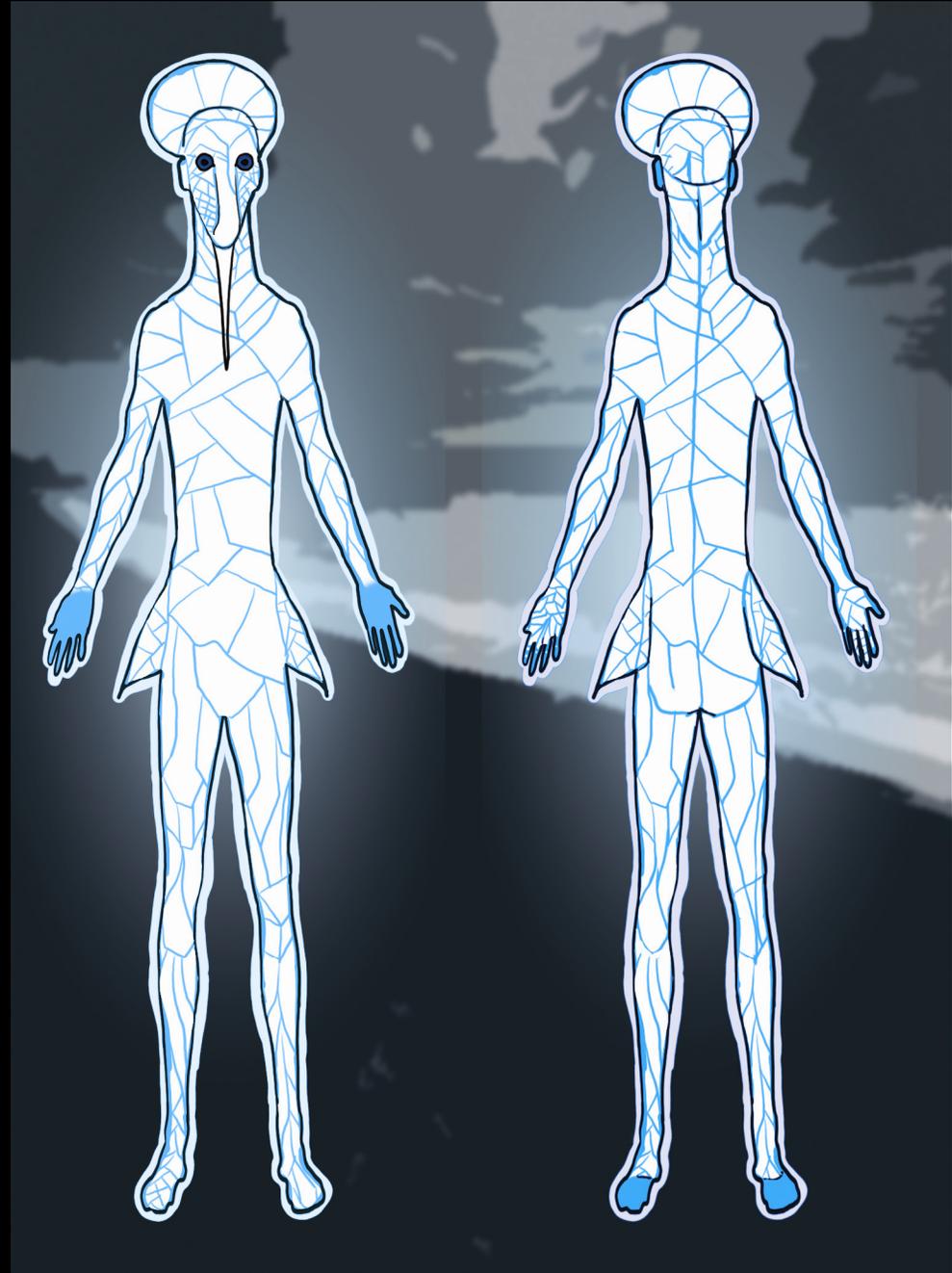
- ▶ Alimento
- ▶ Refugio
- ▶ Reproducción

▼ VIVO



Con la última característica adherida se obtiene finalmente **la estructura básica de lo conocido**, desde la cual es posible dar inicio a la proyección de lo desconocido.

Con esto se cumple el primer objetivo del proyecto.





CAPÍTULO III

DESARROLLO FORMAL

A continuación se presenta el proceso de desarrollo formal de Anastomos, es dividido en tres grandes etapas de un proceso depurativo y aditivo.

ANASTOMOS 1.0

En la primera etapa del desarrollo formal de Anastomos se trabajan los siguientes aspectos de la propuesta:

- ▶ **Playa**
 - Postura Erecta
 - Respirar Aire

- ▶ **Mar**
 - Cuerpo Fusiforme
 - Cuerpo Alargado
 - Mayor Capacidad Pulmonar
 - Aleta

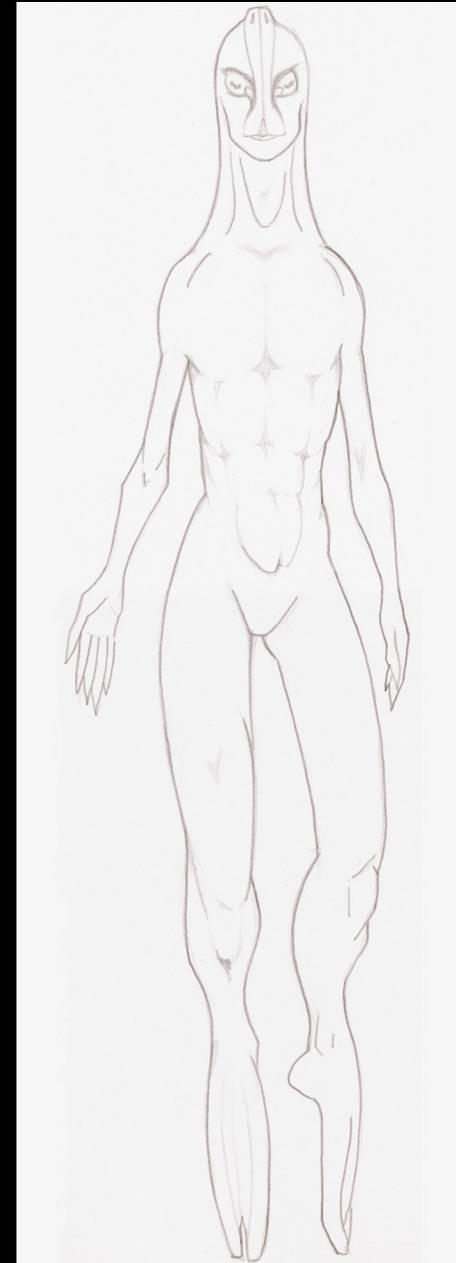
- ▶ **Forma Humana – No Humana**
 - Postura Bípeda Erguida

- ▶ **Ojos Azules**
 - Ojos para el aire y el agua

- ▶ **Divinidad Primordial**
 - Altura

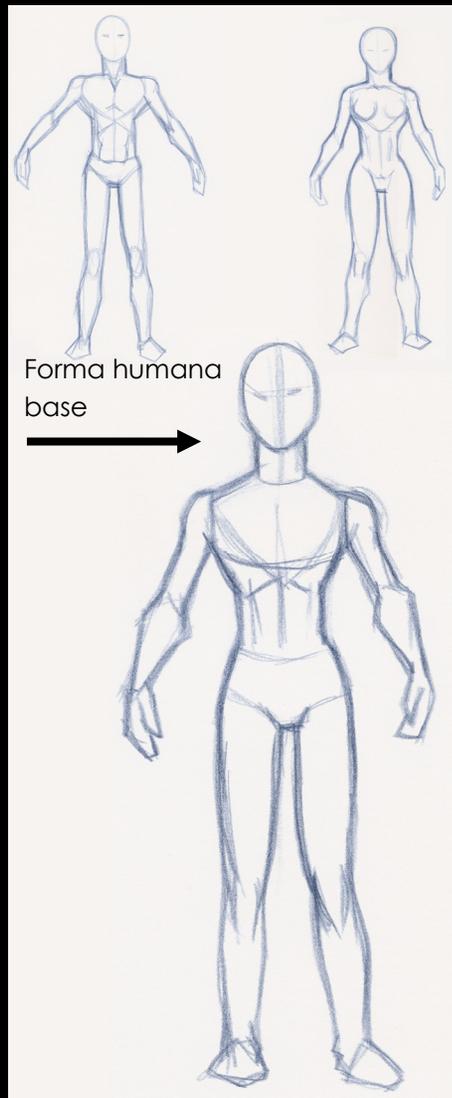
- ▶ **Bellísimo**
 - Vivo

▼ ANASTOMOS 1.0



▼ FORMA HUMANA

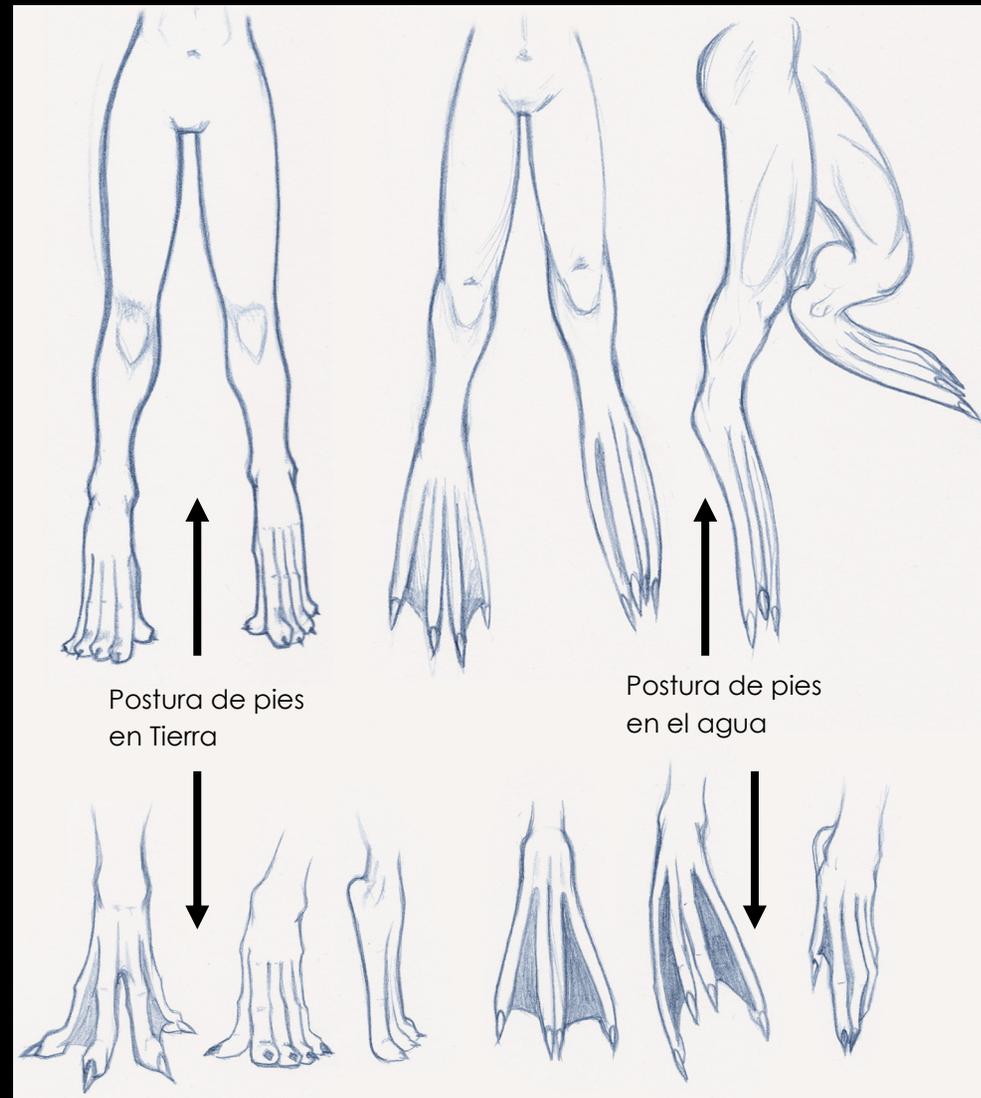
Se determina una **forma humana base** libre de caracteres de géneros sobre la cual trabajar.



▼ MAR Y PLAYA

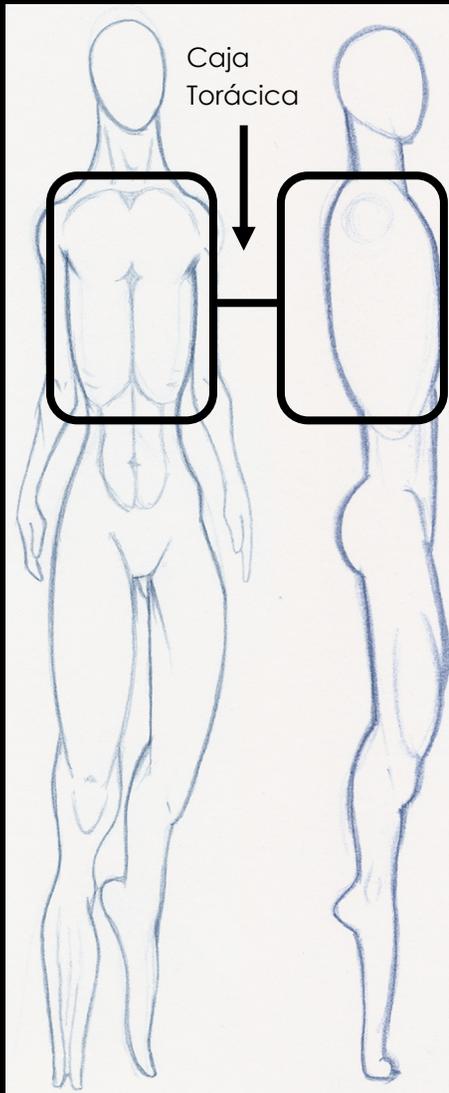
Se adapta la forma humana para el **mar** y a la **playa**:

- ▷ Pies elongados y palmeados para nadar a modo de galletas.
- ▷ Pies adaptados a caminar en puntas.



▼ MAYOR CAPACIDAD PULMONAR

Se logra al aumentar el tamaño de caja torácica.

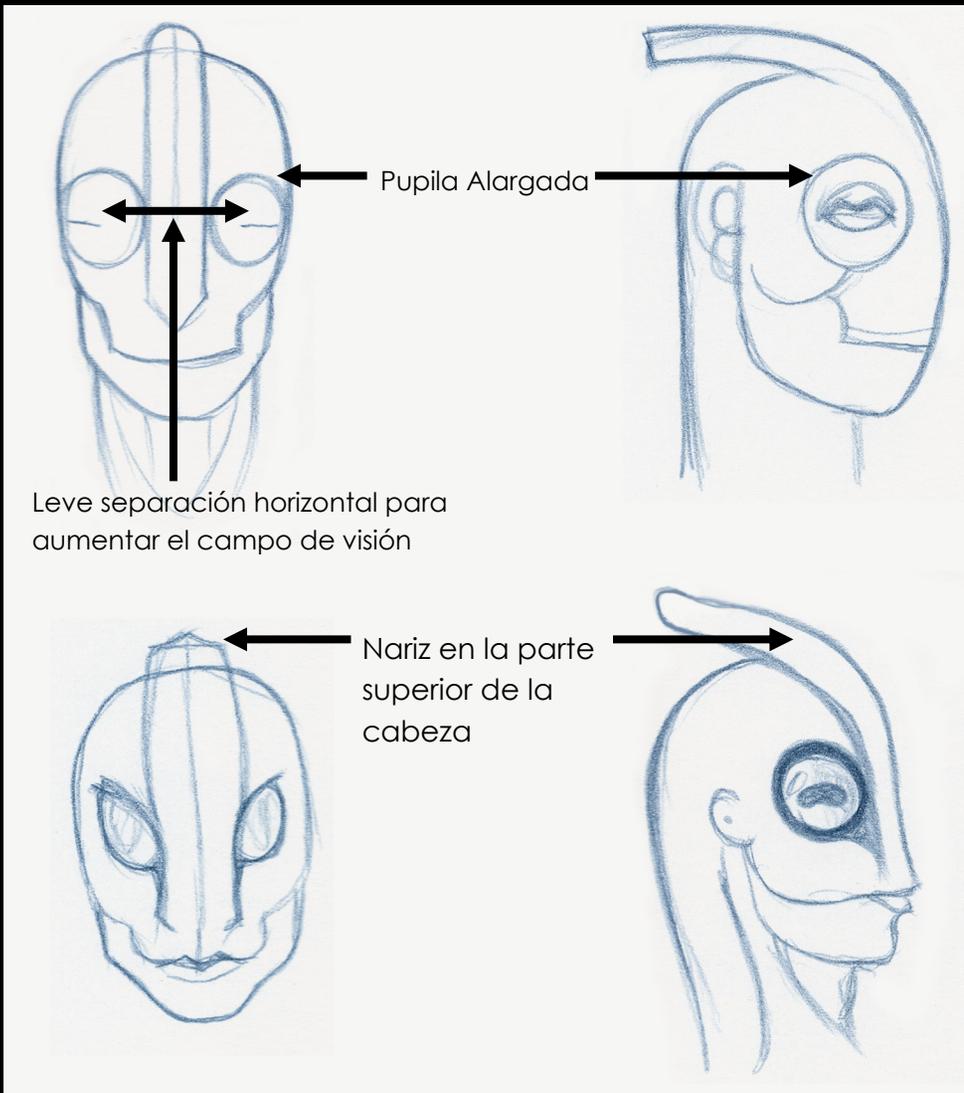


▼ OJOS PARA EL AIRE Y PARA EL AGUA

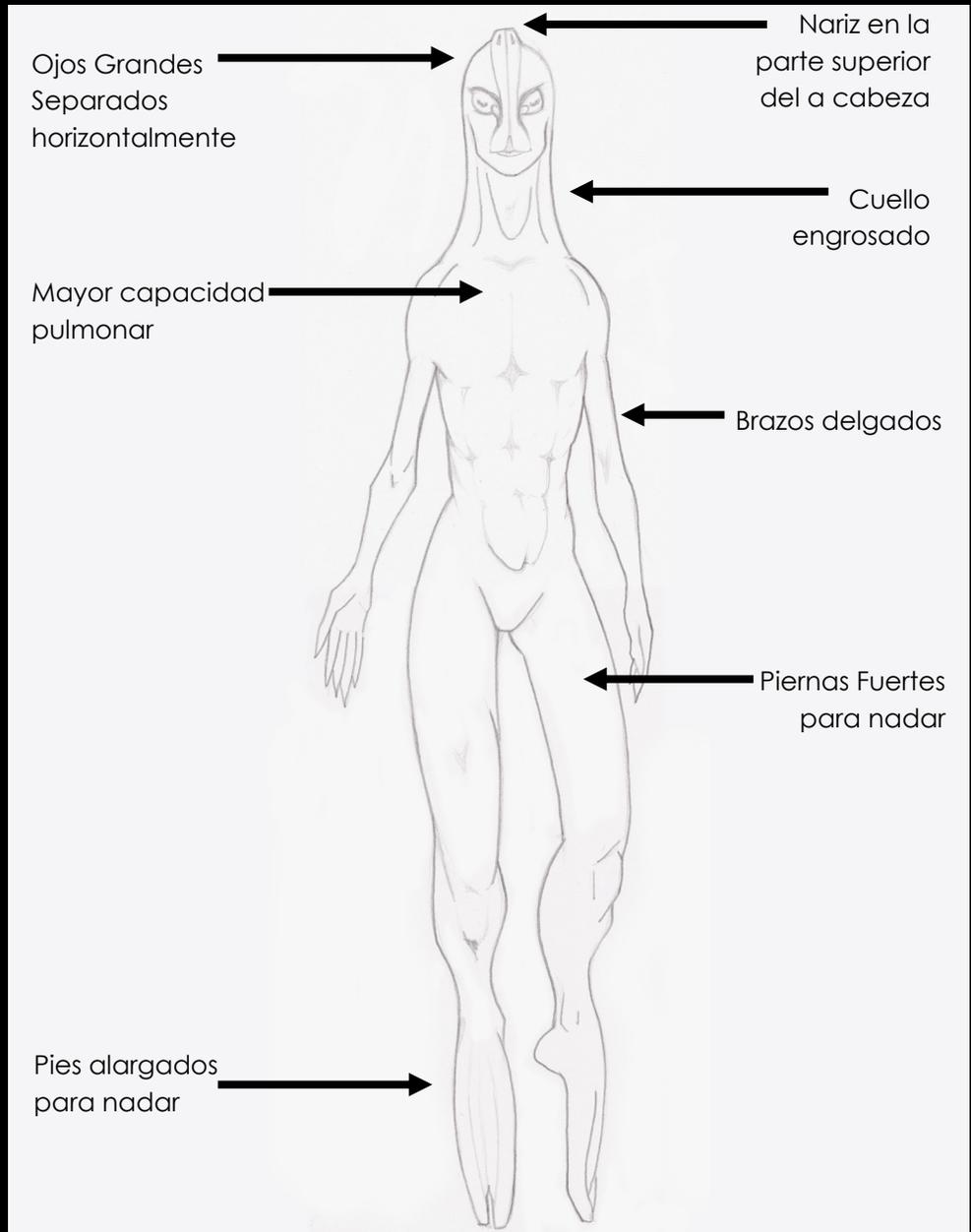
▷ Con pupila alargada para la densidad del agua

▼ RESPIRAR AIRE

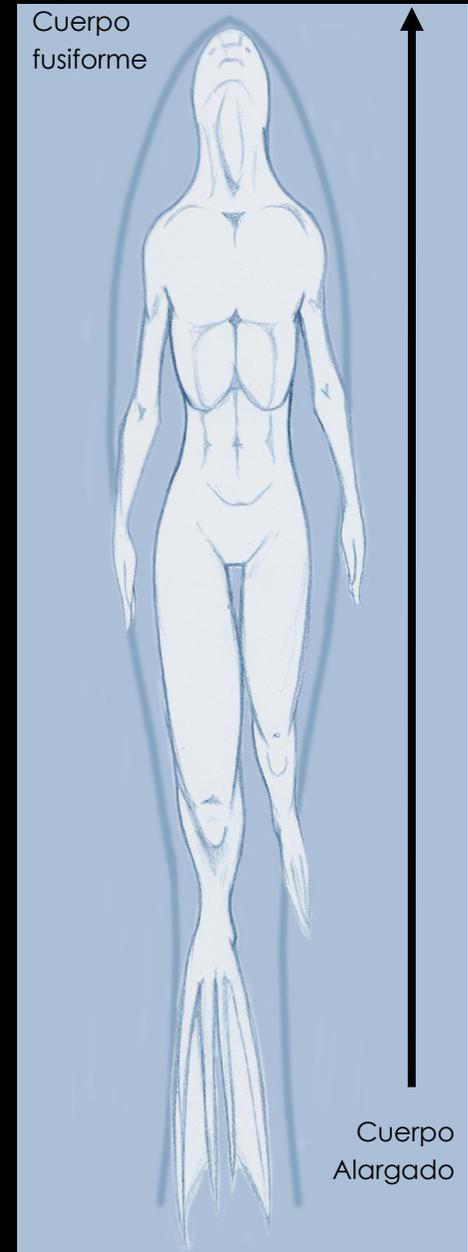
▷ Nariz a modo de snorkel, en la parte superior de la cabeza para respirar en la superficie sin salir del agua.



▼ ANASTOMOS 1.0



▼ NADAR

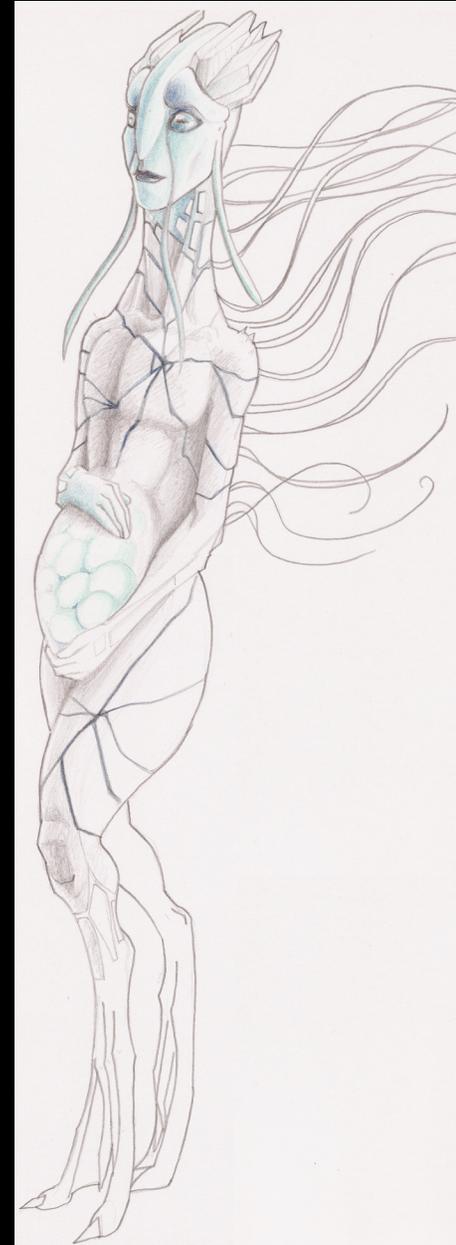


ANASTOMOS 1.1

A partir del Anastomos 1.0, en Anastomos 1.1, se comienza un trabajo con los aspectos simbólicos de la criatura, por lo que se desarrollan los siguientes aspectos de la propuesta:

- ▶ **Elemental del Mar**
- ▶ **Fantasia Oscura Contemporánea**
 - ▷ Melancolía
- ▶ **Recubierto de Espejitos**
 - ▷ Patrón de Espejos quebrados
- ▶ **Divinidad Primordial**
 - ▷ Corona
 - ▷ Barba
- ▶ **Mezcla de Terror y Fascinación**
 - ▷ Aposematismo
- ▶ **Bellísimo**
 - Vivo
 - Geometría Orgánica

▼ ANASTOMOS 1.1

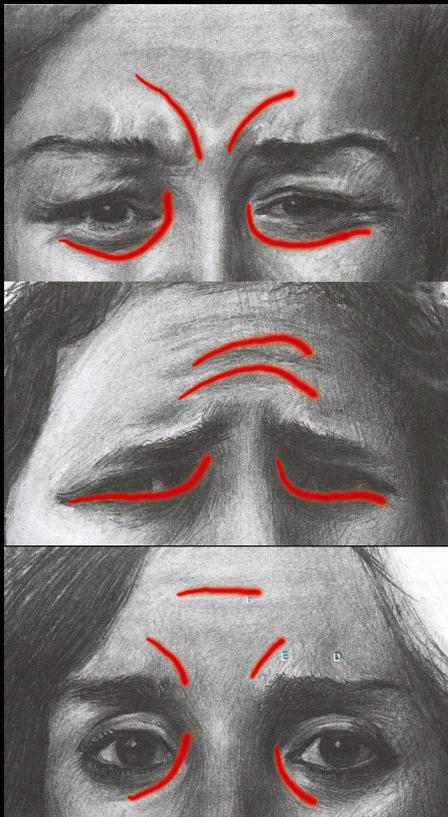


▼ FANTASÍA OSCURA CONTEMPORÁNEA

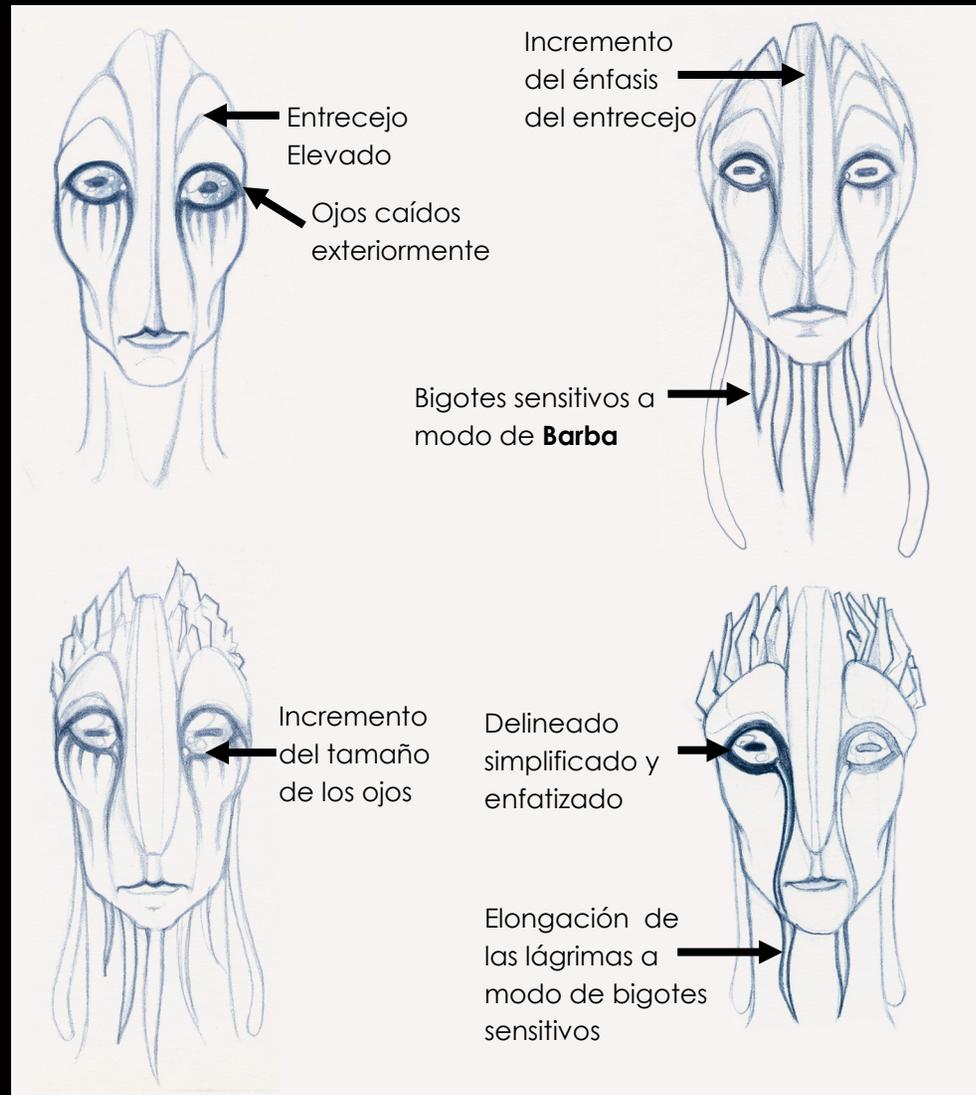
El **ánimo** de Anastomos está definido por el género donde está inserto. La Melancolía es un estado de constante pena, manifestado en Anastomos:

▷ Delineado de ojos a modo de lágrimas

▼ Análisis de la **Pena**

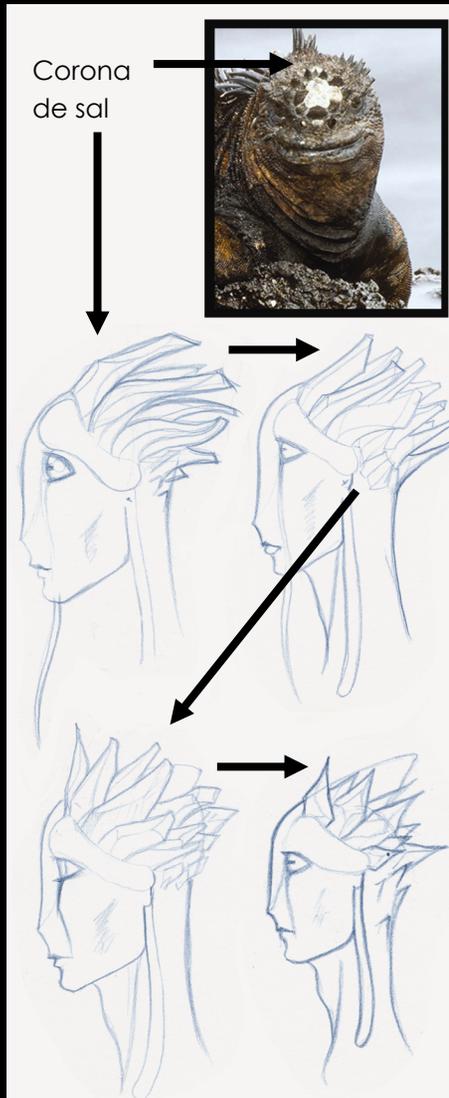


Rasgos característicos de la pena



▼ CORONA

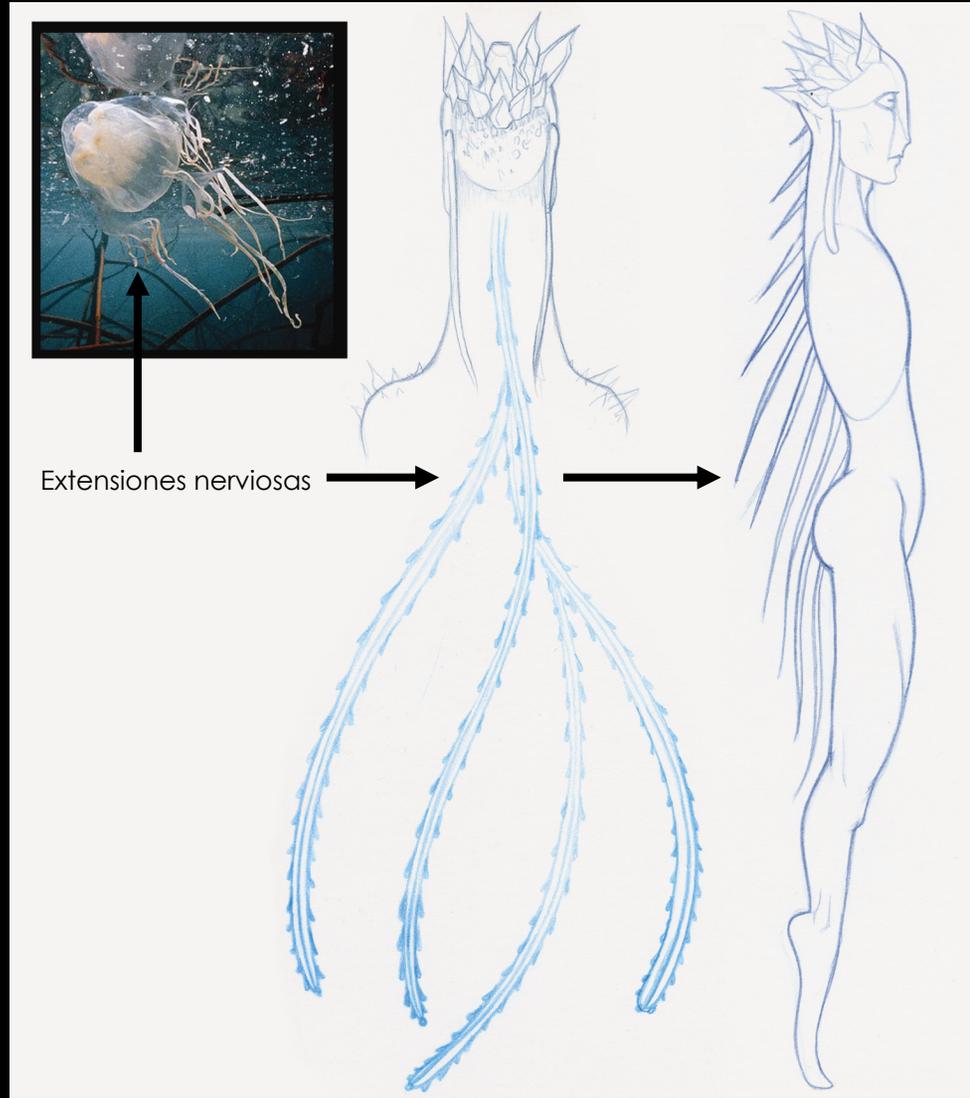
Anastomos presenta una formación de cristales de sal (como las iguanas marinas) a modo de una corona.



▼ APOSEMATISMO

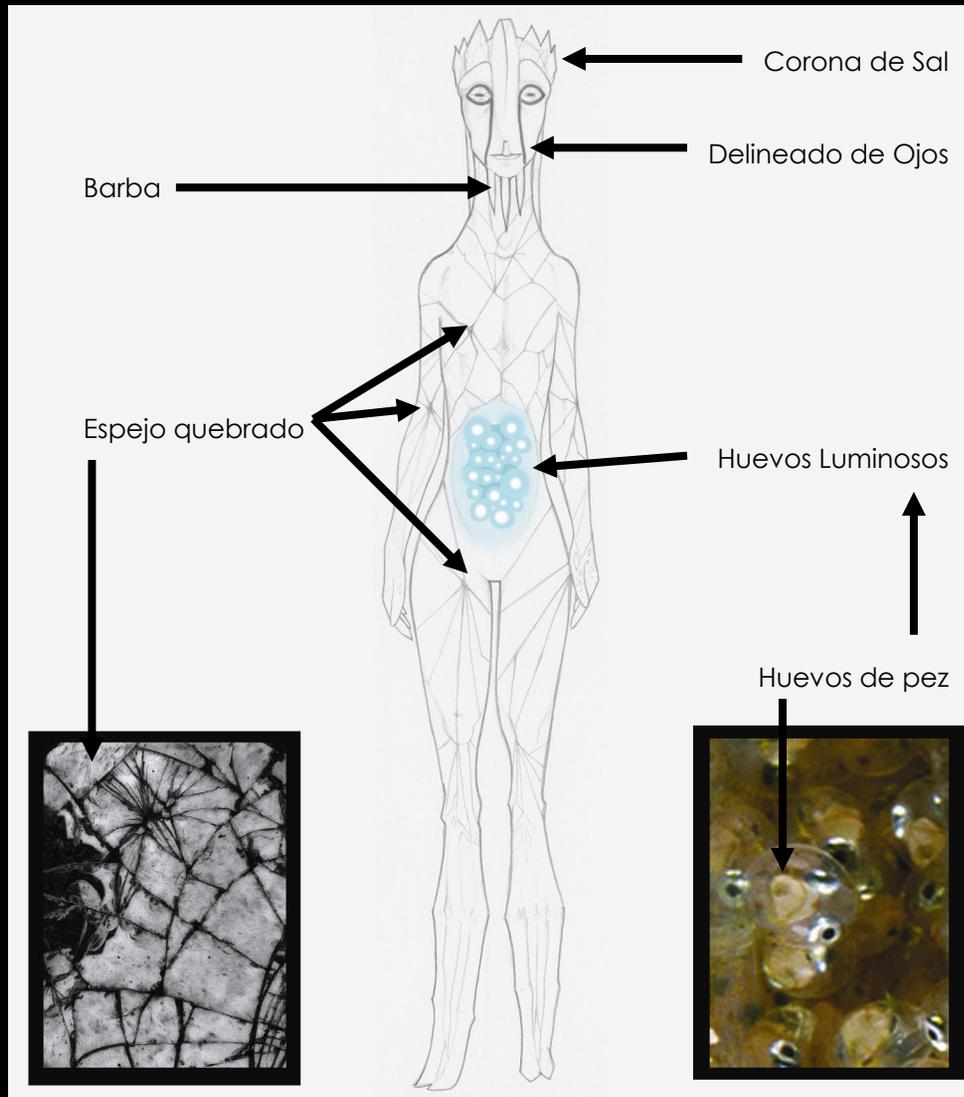
Anastomos presenta extensiones nerviosas a lo largo de su columna a modo de cabello.

▷ A modo de los tentáculos de la medusa.



▼ RECUBIERTO DE ESPEJITOS + FANTASÍA OSCURA
CONTEMPORÁNEA

El Patrón para cubrir a Anastomos de espejitos alude a un **espejo quebrado**, lo que ayuda a reafirmar la **melancolía**, de la que se habló anteriormente.



▼ ELEMENTAL DEL MAR

Anastomos lleva una parte del océano con él a modo de:

- ▷ **Huevos luminosos** en un
- ▷ **Vientre embarazado**.

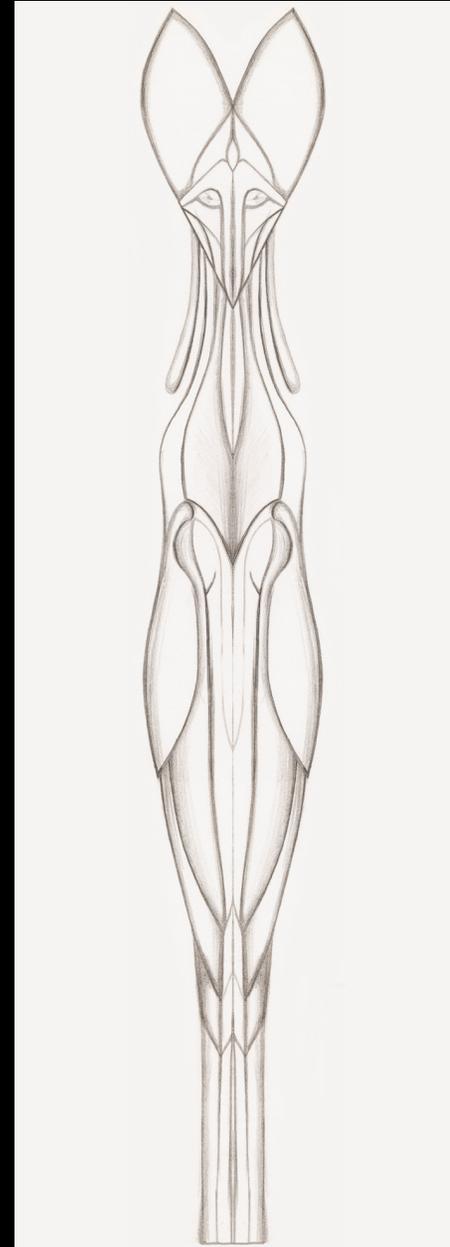


ANASTOMOS 2.0

En la segunda etapa del desarrollo de la forma se hace necesario alejar la propuesta de lo humano, que es muy preponderante en la propuesta anterior. Para ello se trabajan los siguientes conceptos de la propuesta:

- ▶ **Mar**
 - ▷ Boca Alargada
 - ▷ Aleta
- ▶ **Fantasía urbana Oscura**
 - ▷ Siniestro
- ▶ **Ojos Azules**
 - ▷ Solo Ojos

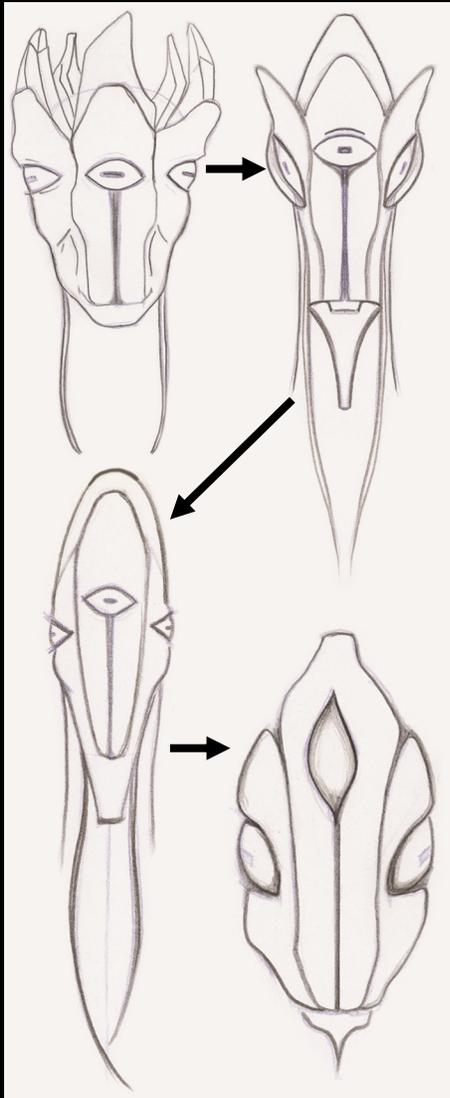
▼ ANASTOMOS 2.0



▼ TERCER OJO

Es usado para romper los rasgos humanos de Anastomos.

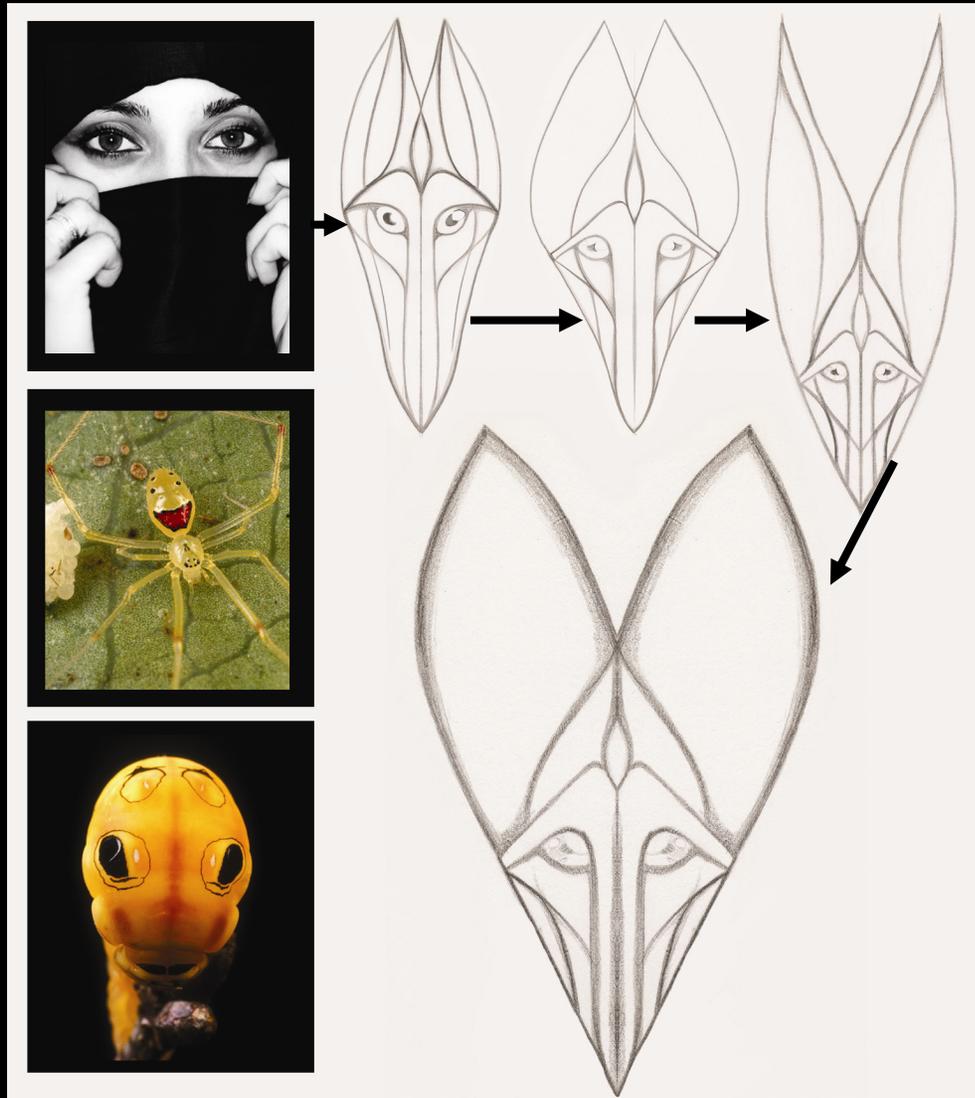
▷ Tercer ojo en la frente.



▼ SÓLO OJOS

En consideración al énfasis del texto sobre los ojos de Anastomos, se construye el rostro de la criatura en base sólo a los ojos:

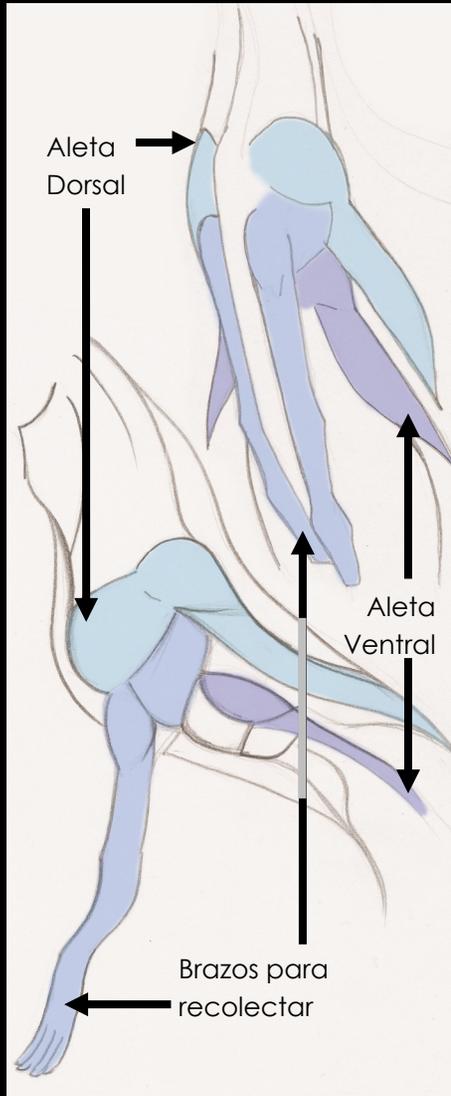
▷ Sólo Ojos a modo del burka, y al modo animales que usan el principio.



▼ BRAZOS EXTRAS

Anastomos necesita **aletas** para controlar su desplazamiento en el agua.

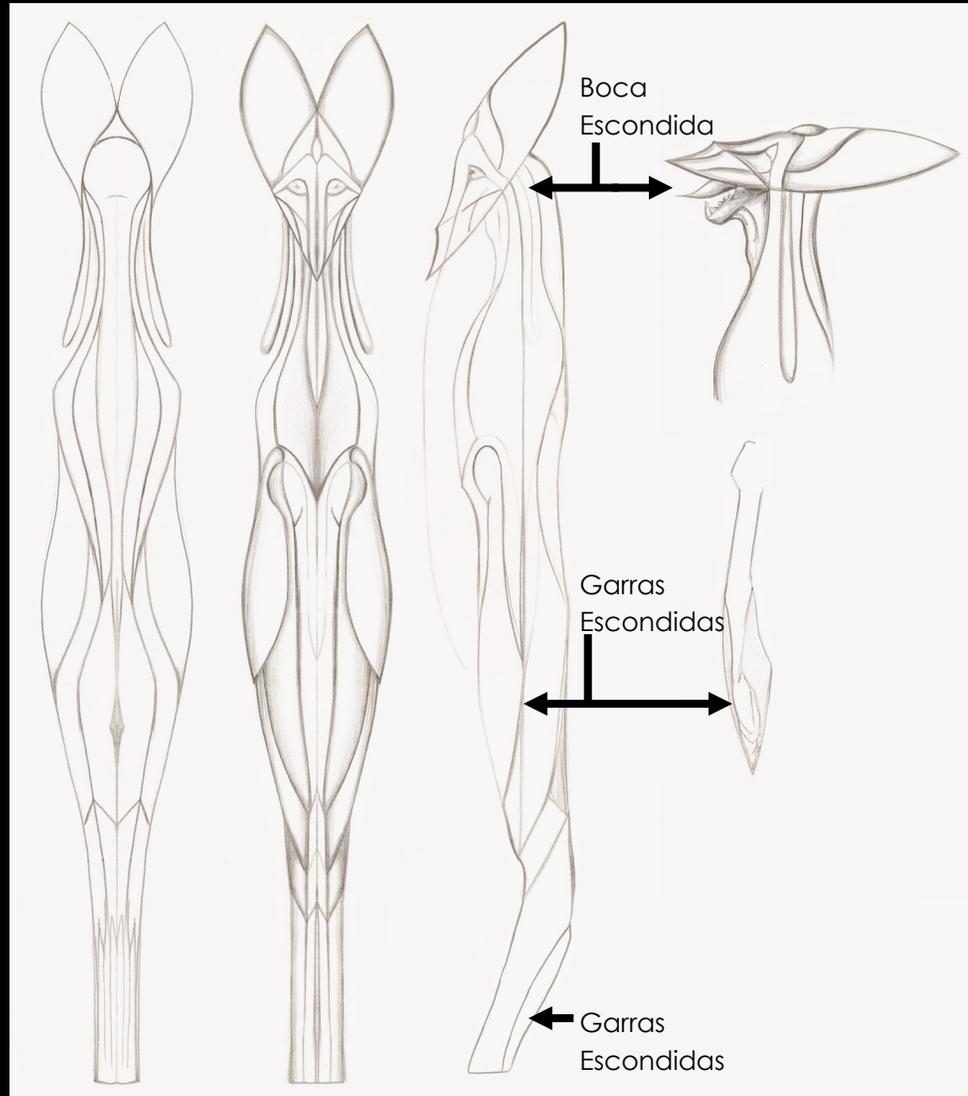
▷ Brazos adaptados a aletas.



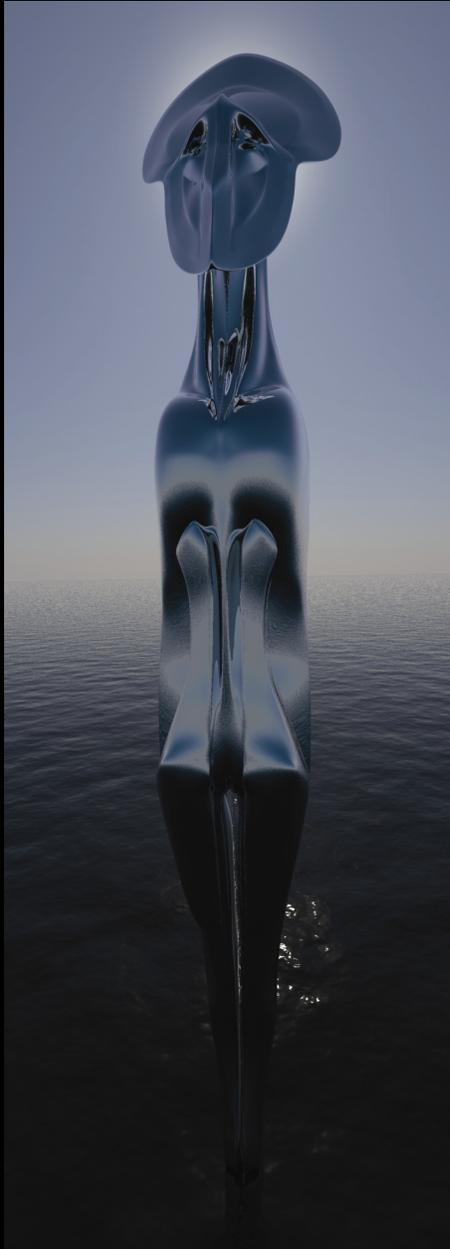
▼ FANTASÍA OSCURA CONTEMPORÁNEA

Lo **Siniestro** observado en el género es presentado en Anastomos escondiendo las características agresivas como son:

▷ Garras y Boca.



▼ ANASTOMOS 2.1



ANASTOMOS 2.1

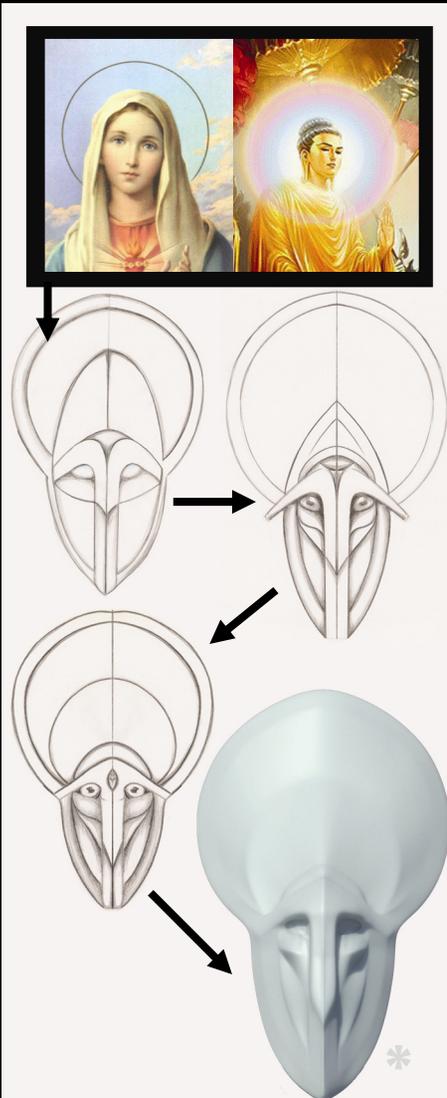
En Anastomos 2.0, se propone lo **Siniestro**, y para lograrlo se busca esconder lo agresivo, aun así la propuesta es bastante “filosa”, por lo que en Anastomos 2.1 se suaviza la forma y se trabajan los siguientes conceptos:

- ▶ **Elemental del Mar**
- ▶ **Recubierto de Espejitos**
 - ▷ Leucóforos
- ▶ **Divinidad Primordial**
 - ▷ Corona
 - ▷ Desnudez

▼ HALO

Para determinar el carácter divino se define una:

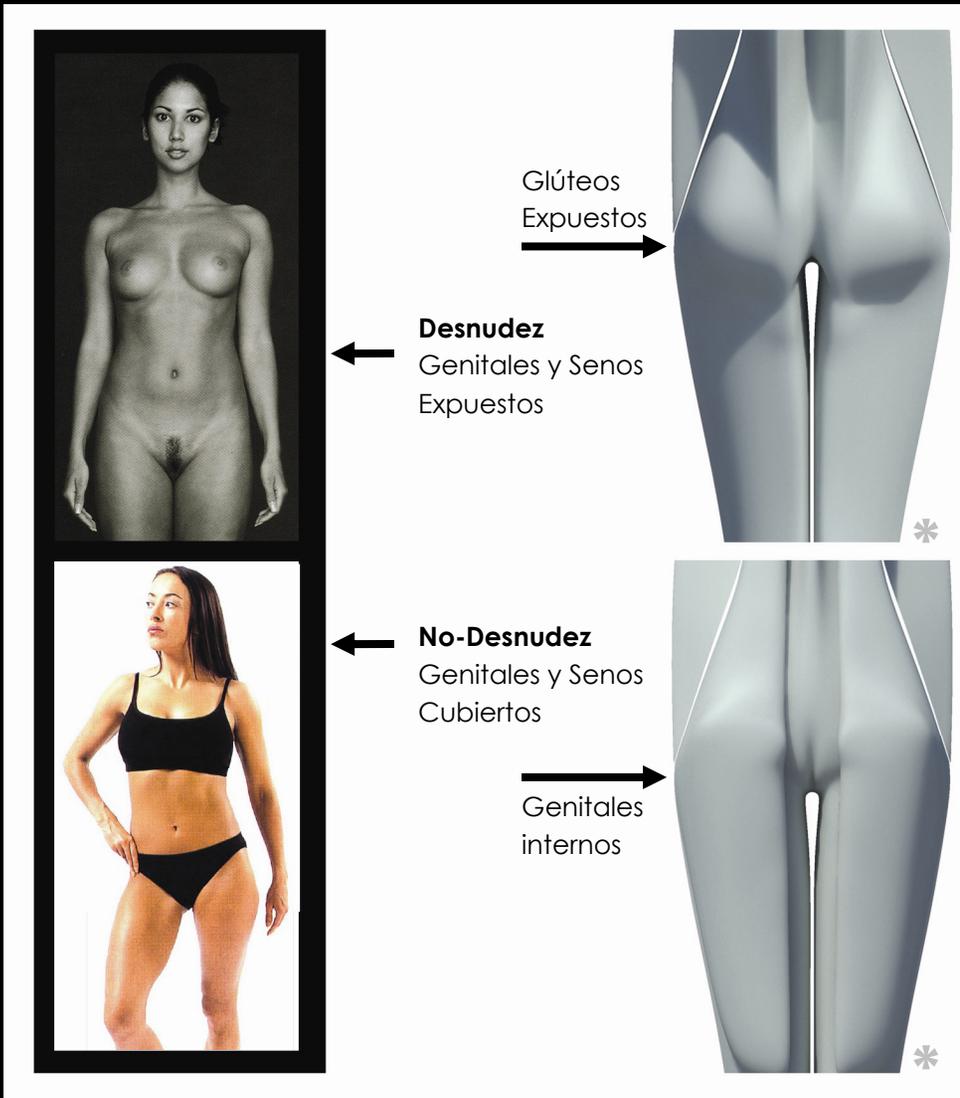
- ▷ Corona a modo de un círculo.



▼ DESNUDEZ

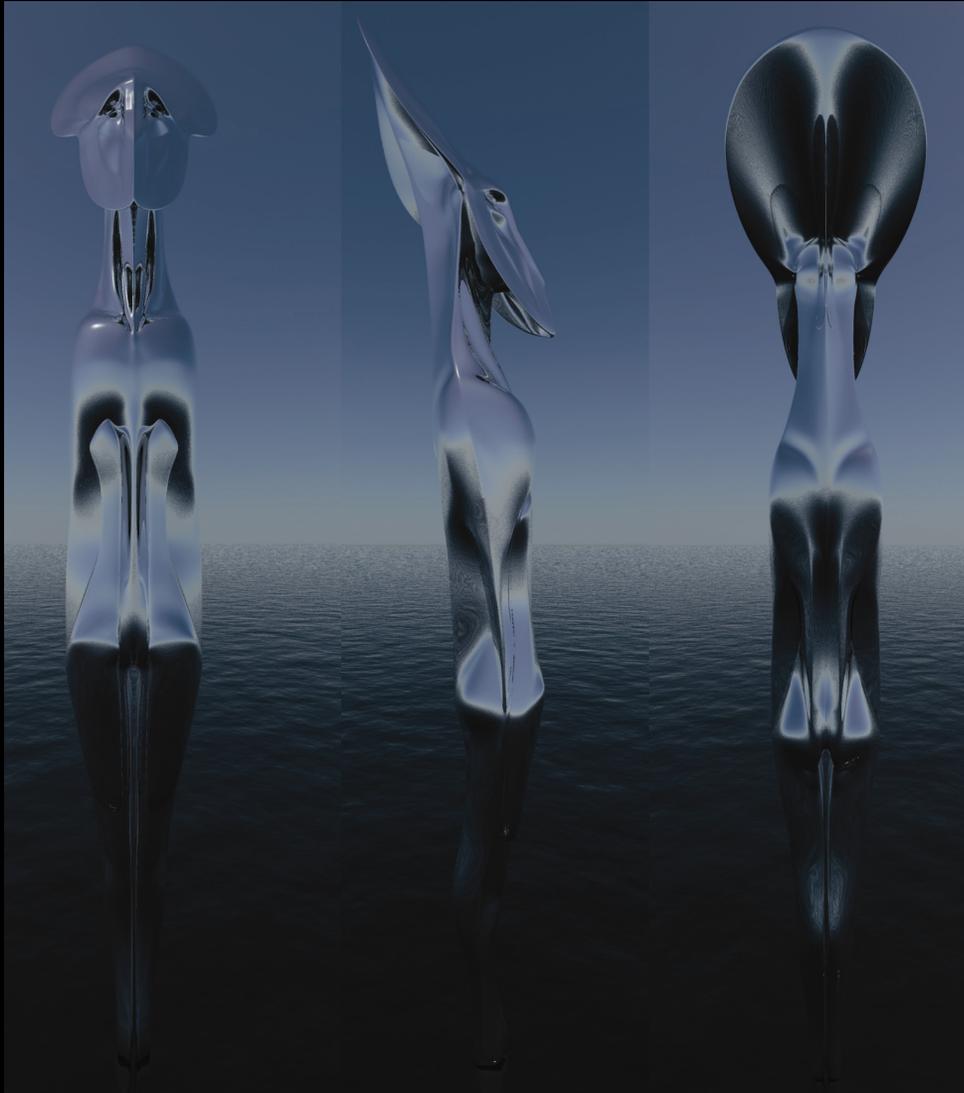
Para denotar en Anastomos la desnudez es necesario insinuar genitales expuestos.

- ▷ Genitales internos a modo de una vagina.



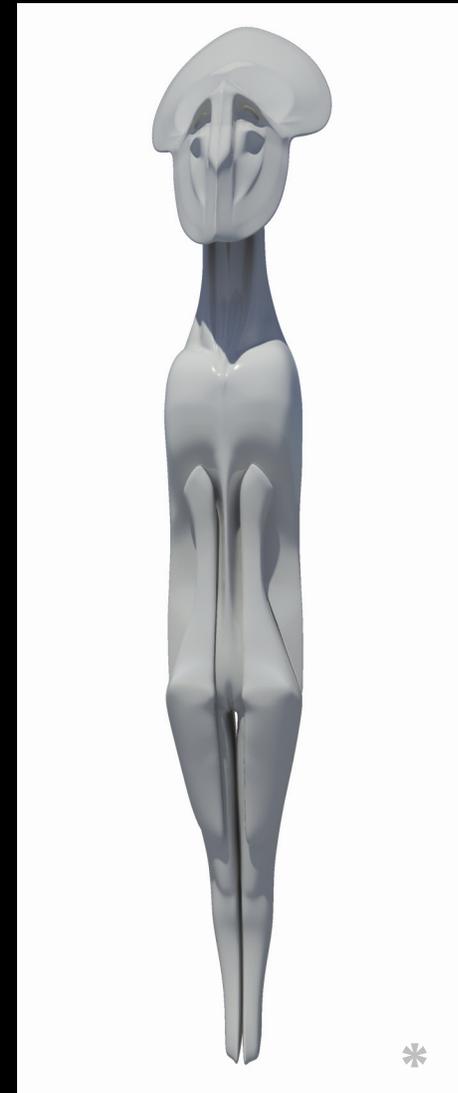
▼ ELEMENTAL DE MAR Y RECUBIERTA DE ESPEJITOS

Se propone una reflexión casi total del ambiente, para capturar así el efecto de que Anastomos está constituido de Agua.



▼ ANASTOMOS 2.1

Forma de Anastomos sin espejos.



* Este modelo de Anastomos se presenta en un material neutro en el cual es más fácil apreciar su forma.

ANASTOMOS 3.0

En esta etapa del desarrollo de la forma se aplican observaciones animales a nivel muscular para entregar a Anastomos vida y realismo:

- ▶ **Realismo**
 - ▷ Observaciones de lo existente

- ▶ **Fantasia Oscura Urbana**
 - ▷ Siniestro

- ▶ **Mar**
 - ▷ Boca Alargada
 - ▷ Contrasombreado

- ▶ **Mezcla de Terror y Fascinación**
 - ▷ Aposematismo

- ▶ **Divinidad Primordial**
 - ▷ Luz

- ▶ **Bellísimo**
 - ▷ Vivo

▼ ANASTOMOS 3.0



▼ REALISMO + BELLÍSIMO

Ojos

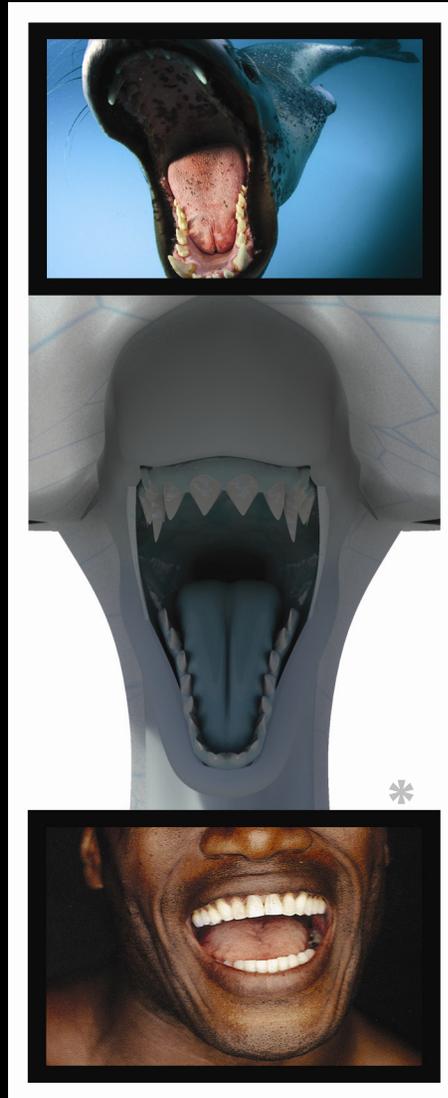
- ▷ Ojos Humanos
- ▷ Ojos de Peces



▼ BOCA ALARGADA + REALISMO + BELLÍSIMO

Boca

- ▷ Boca Humana
- ▷ Boca de Foca



▼ REALISMO + BELLÍSIMO

Patas

- ▷ Patas de Avestruz
- ▷ Piernas Humanas



* Este modelo de Anastomos se presenta en un material neutro en el cual es más fácil apreciar su forma.

▼ REALISMO + BELLÍSIMO

Pecho

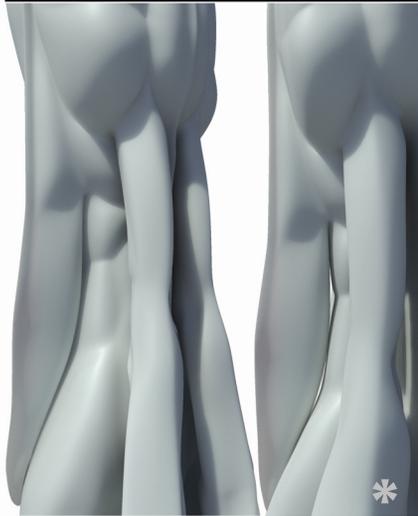
- ▷ Patas de Nutria
- ▷ Patas de Caballos



▼ REALISMO + BELLÍSIMO

Aleta

- ▷ Brazos Humanos
- ▷ Aletas de Cetáceos



▼ REALISMO

- ▷ Gualetas
- ▷ Patas de Gorila



▼ APOSEMATISMO + LUZ + PATRÓN DE ESPEJOS QUEBRADOS

Estos conceptos propuestos se unifican de tal forma de que el aposematismo se presenta como luz (bioluminiscencia) que irradia desde las grietas en la piel de Anastomos.



▼ ANASTOMOS 3.0

Forma de Anastomos Sin espejos.



* Este modelo de Anastomos se presenta en un material neutro en el cual es más fácil apreciar su forma.

ANASTOMOS FINAL

Desde Anastomos 3.0 se detectan problemas de equilibrio, por lo que las aletas dorsales cambian para proveer contrapeso al agacharse; así también se finaliza con los siguientes conceptos:

- ▶ **Fantasia Oscura Urbana**
 - ▷ Siniestro
- ▶ **Playa**
 - ▷ Uñas
- ▶ **Mar**
 - ▷ Boca
 - ▷ Aleta
 - ▷ Contrasombreado
- ▶ **Intocable**
 - ▷ Cubierta de Moco
- ▶ **Recubierto de Espejitos**
 - ▷ Capa de Piel por debajo de los espejitos
- ▶ **Divinidad Primordial**
 - ▷ Barba

▼ ANASTOMOS FINAL



▼ REALISMO + BELLÍSIMO

Aleta Dorsal

- ▷ Pez espada
- ▷ Pavo Real

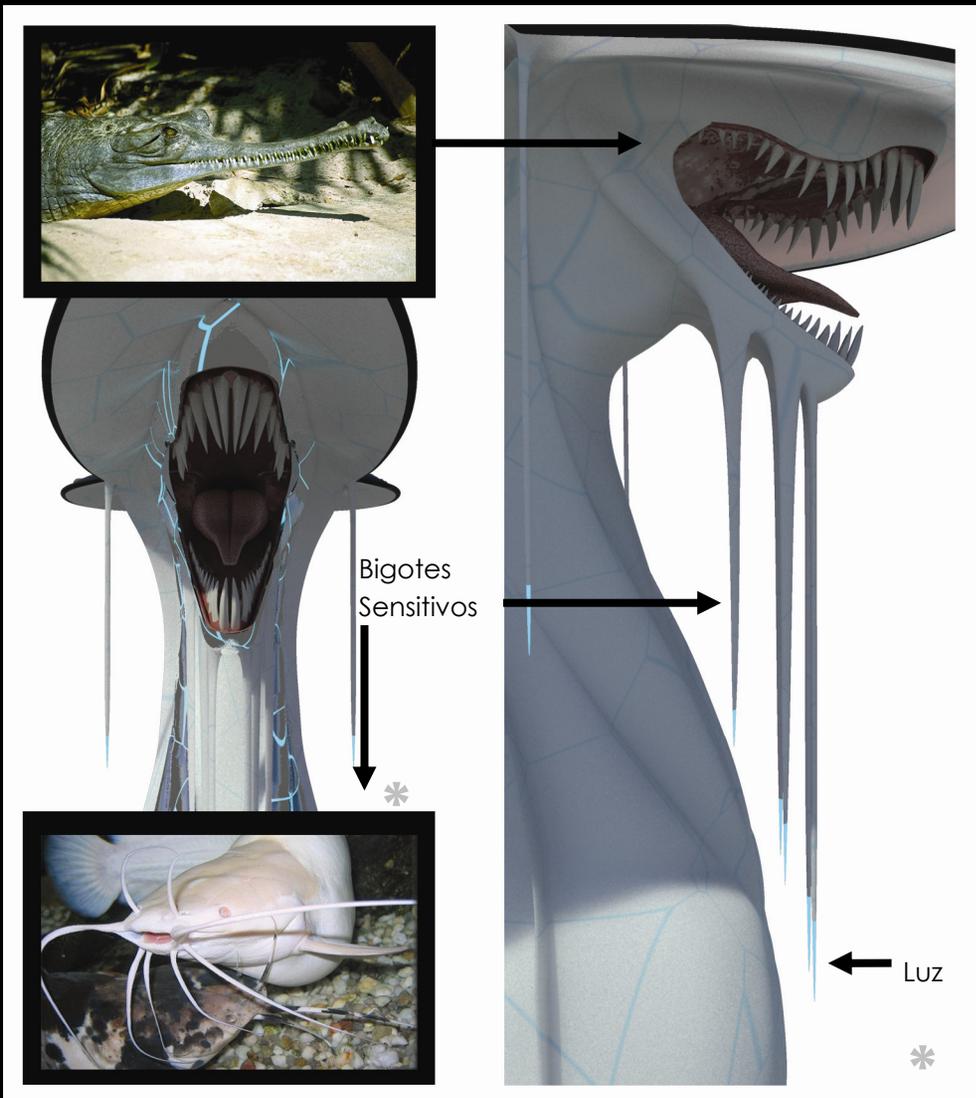


▼ REALISMO + BELLÍSIMO + BOCA ALARGADA + BARBA

Para definir la boca se observa al Gavial.

Se complementa el sentido de la visión de Anastomos incorporando Bigotes Sensitivos:

- ▷ Al modo del Bagre



* Este modelo de Anastomos se presenta en un material neutro en el cual es más fácil apreciar su forma.

▼ RECUBIERTO DE ESPEJITOS

En las zonas de Anastomos donde existe roce hay ausencia de espejos.

Además, los tamaños fluctúan de mayor a menos de acuerdo a la necesidad de movimiento que esa zona requiera:

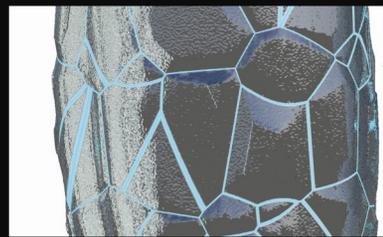
▷ Al modo de la Tortuga Marina



Espejos pequeños en las zonas como el cuello y el rostro.



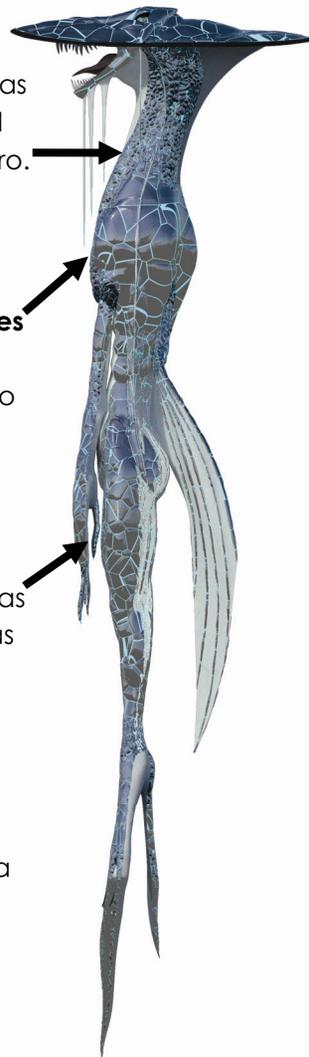
Espejos grandes en las zonas como el pecho y la espalda.



Espejos medianos en las zonas como las piernas y los brazos.



Escamas de la Tortuga Marina



Piel ausente de espejos

Zona del Cuello que roza con la parte inferior de la mandíbula.

Piel ausente de espejos

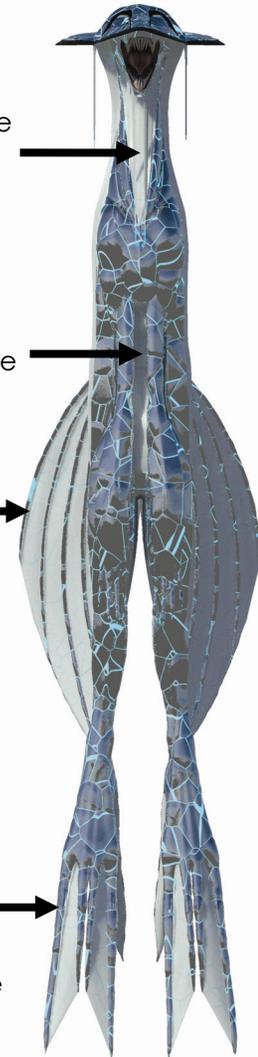
Zona del vientre que roza con la parte posterior del brazo

Piel ausente de espejos

Zona de la membrana de la aleta dorsal

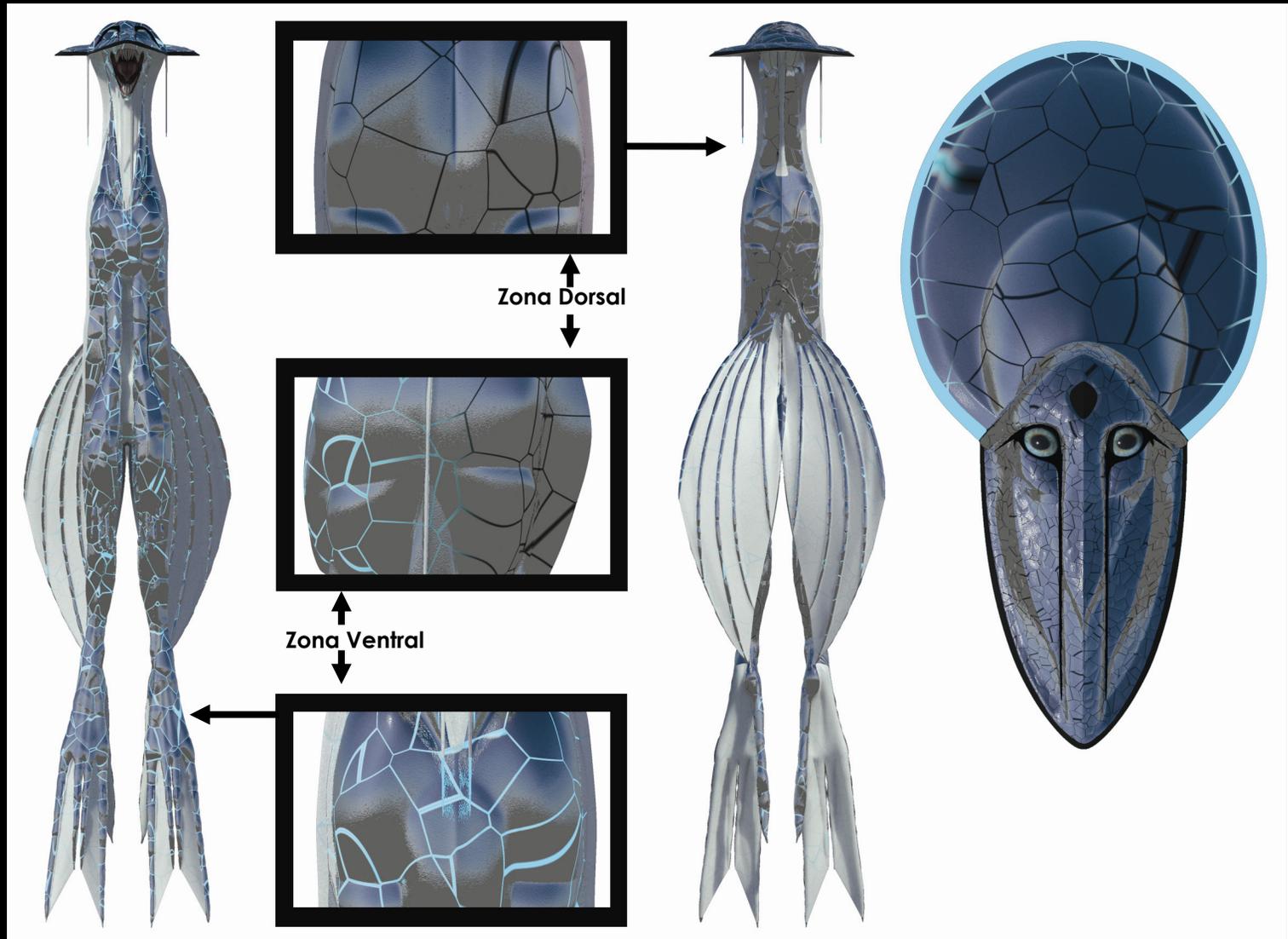
Piel ausente de espejos

Zona palmeada de las patas



▼ CONTRASOMBREADO

Anastomos presenta en la zona dorsal de su cuerpo bioluminiscencia más oscura (hasta negro) para confundirse con el fondo marino. En su zona ventral la bioluminiscencia es más clara para confundirse con los brillos de la superficie.



▼ CUBIERTA MOCO

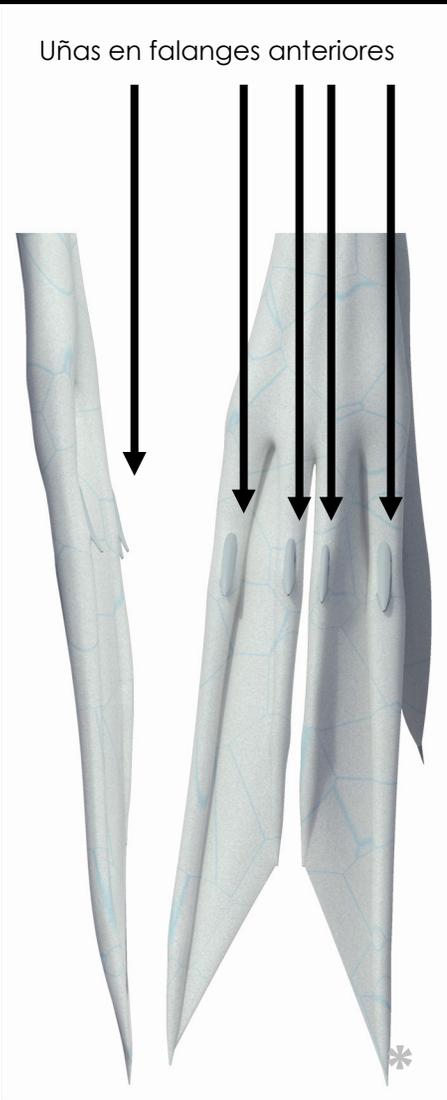
Anastomos se recubre de moco.

▷ Al modo de los Mixines



▼ PLAYA

Se desplazan las uñas desde la punta de los dedos hacia falanges anteriores, para un mejor agarre en tierra.



▼ ANASTOMOS FINAL

Forma de Anastomos Sin espejos.



* Este modelo de Anastomos se presenta en un material neutro en el cual es más fácil apreciar su forma.

DESARROLLO DE LA POSE

La pose en la cual se presenta Anastomos corresponde a mostrar el objeto en uso.

Los movimientos de Anastomos están definidos por su musculatura y proporciones, es por eso que es necesaria la definición formal de la criatura para poder proponer cómo ésta se desenvuelve en el momento en que es observada en el texto.

En términos de movimiento, el texto sólo implica que Anastomos es capaz de ir desde la playa y entrar en el océano. Es por esto que se propone que la pose sea el momento en el cual la criatura transite de la playa al mar.

Paso 1 – Anastomos contempla el Océano

Paso 2 – Anastomos percibe que es observado

Paso 3 – Anastomos dedica una mirada a sus observadores

Paso 4 – Anastomos comienza a moverse hacia el Océano

Paso 5 – Anastomos retorna a la contemplación

Paso 6 – Anastomos se agacha y se lanza al océano

Paso 7 – Anastomos desaparece en el Océano

Con esta secuencia determinada y teniendo en cuenta que Anastomos tiene como base el funcionamiento estructural de la forma humana, el gesto de la pose comienza desde la observación de aquélla, como se muestra en la página siguiente.

▼ PASO 1



▲ Anastomos contemplado el Horizonte.

▼ PASO 2



▲ Anastomos percibe que es observado.

▼ PASO 3



▲ Anastomos dedica un segundo a sus observadores.

▼ PASO 4



▲ Anastomos retorna a la contemplación ignorando a sus observadores.

▼ PASO 5



▲ Anastomos se prepara para entrar al agua

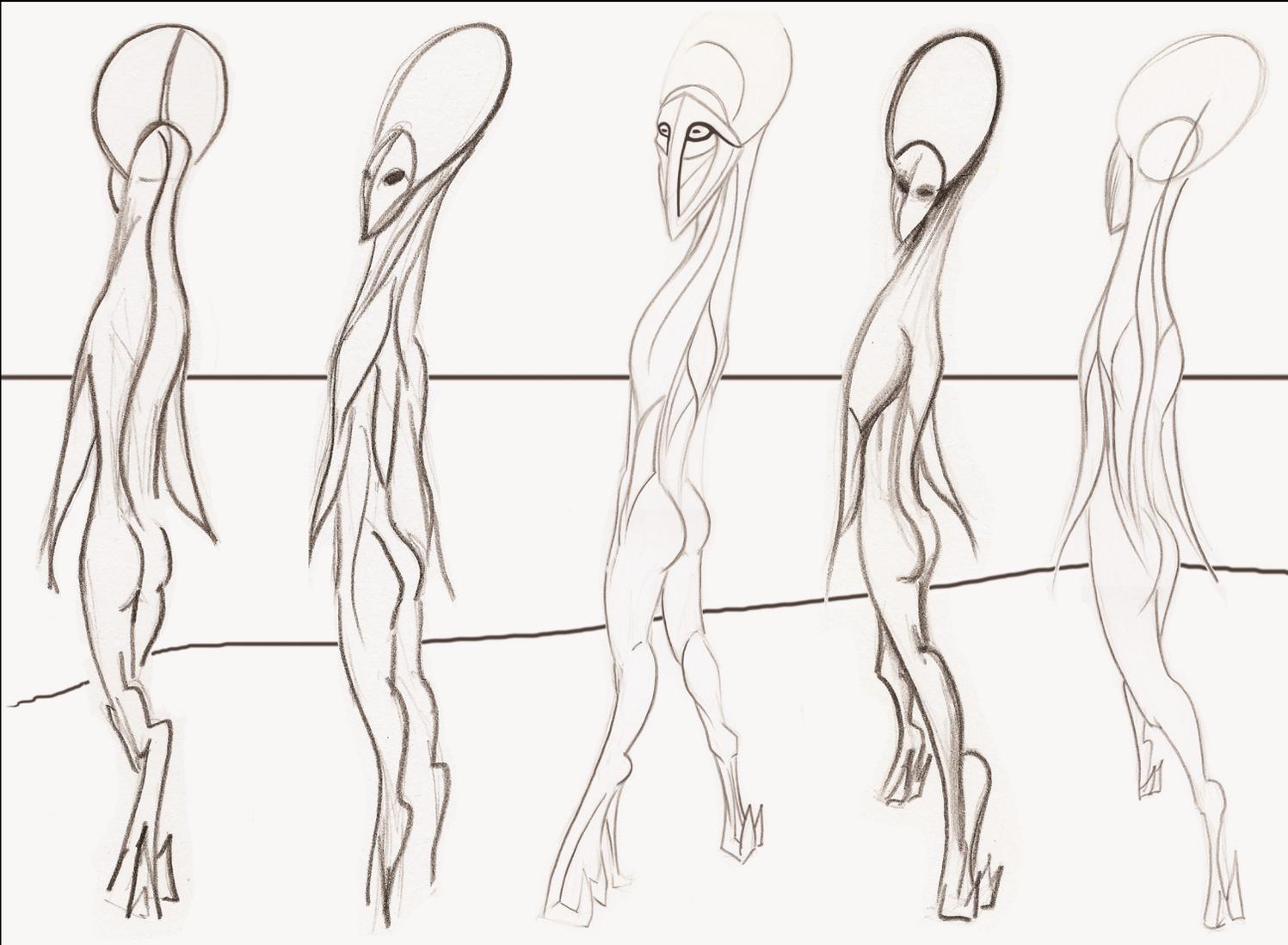
▼ PASO 6



▲ Anastomos se impulsa para lanzarse al agua

▼ PASO 3

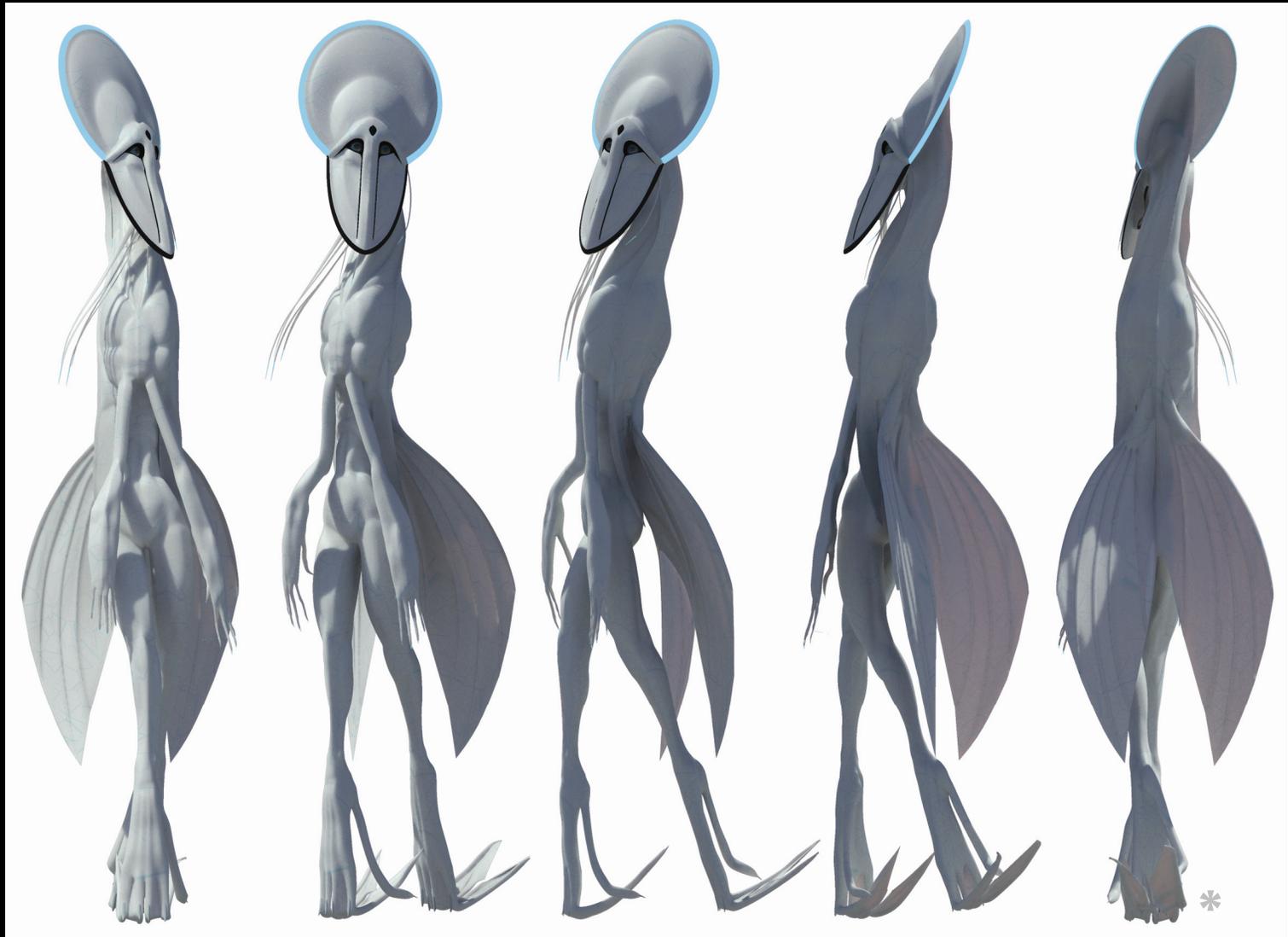
Dentro de la secuencia de movimientos analizados, se elige el **paso 3**, por ser éste el momento propuesto de mayor interacción entre la criatura y el usuario.



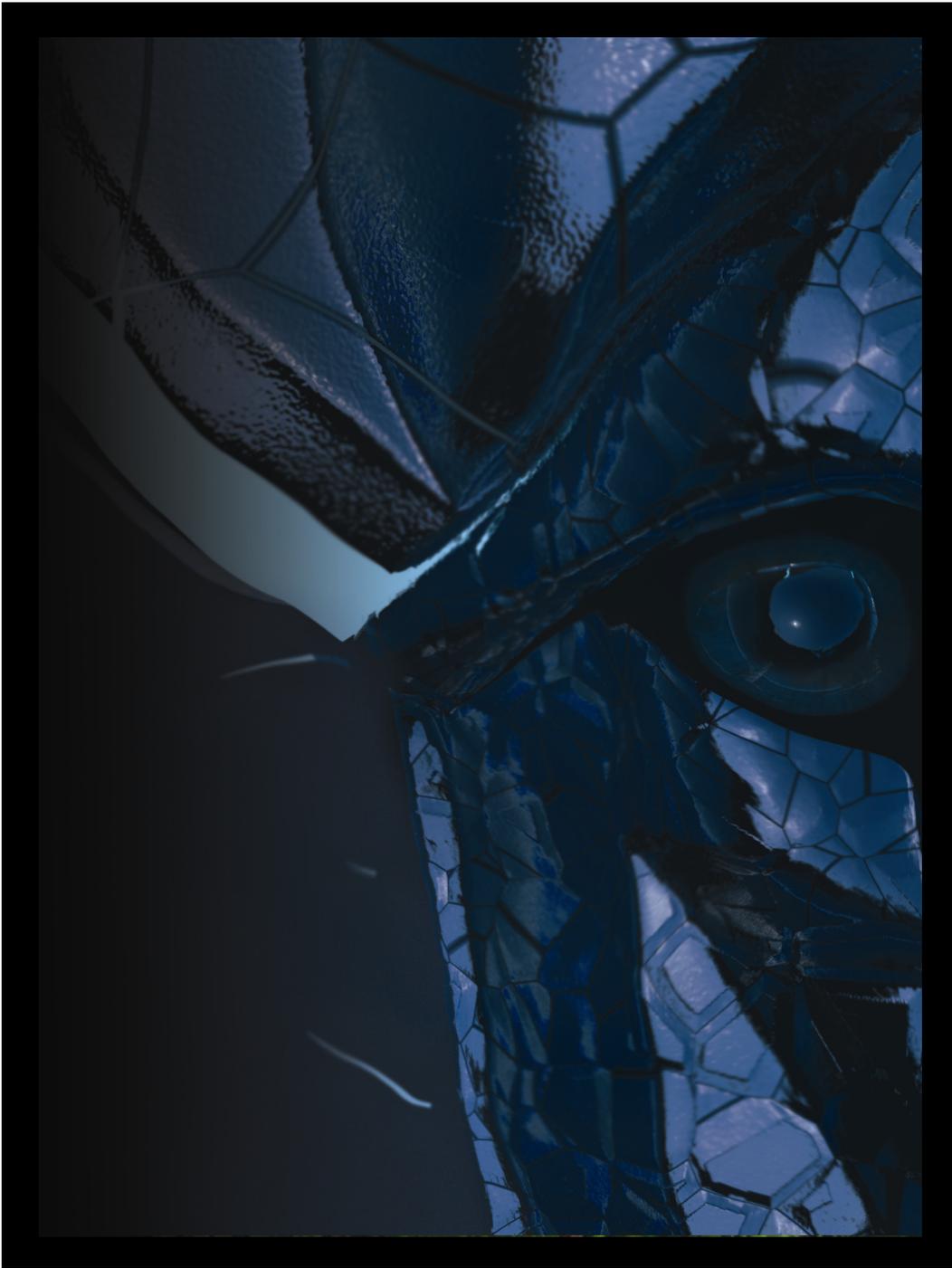
▼ POSE FINAL

Se presenta a Anastomos en su pose final

- ▷ Caminando Lentamente
- ▷ Con la boca escondida



* Este modelo de Anastomos se presenta en un material neutro en el cual es más fácil apreciar su forma.



CAPÍTULO VI

EL PRODUCTO

A continuación se explica el producto final Anastomos. Será presentado en cuatro vistas principales, donde se indicaran sus características y adaptaciones.

Posteriormente se presenta el Blueprint, la base que permite la construcción de Anastomos. En él se presentan cuatro vistas, más los detalles que no son visibles dichas vistas.

En la tercera parte de este capítulo se explica el proceso constructivo de Anastomos y se entregan los costos de fabricación.

Se finaliza este capítulo con las conclusiones del proyecto.

Zona exterior circular y Bioluminiscente

▷ Para evocar un halo luminoso

Zona interior opaca

▷ Para guardar coherencia mientras se nada con la zona dorsal oscura.

Extensión de la zona posterior del Cráneo

▷ Incrementa la zona del rostro que posee espejos.
▷ Para evocar u

Ojos Adaptados al Aire y al Agua

▷ Con un iris que cambia de forma de acuerdo a las densidades del aire y el agua

Ojos Azules

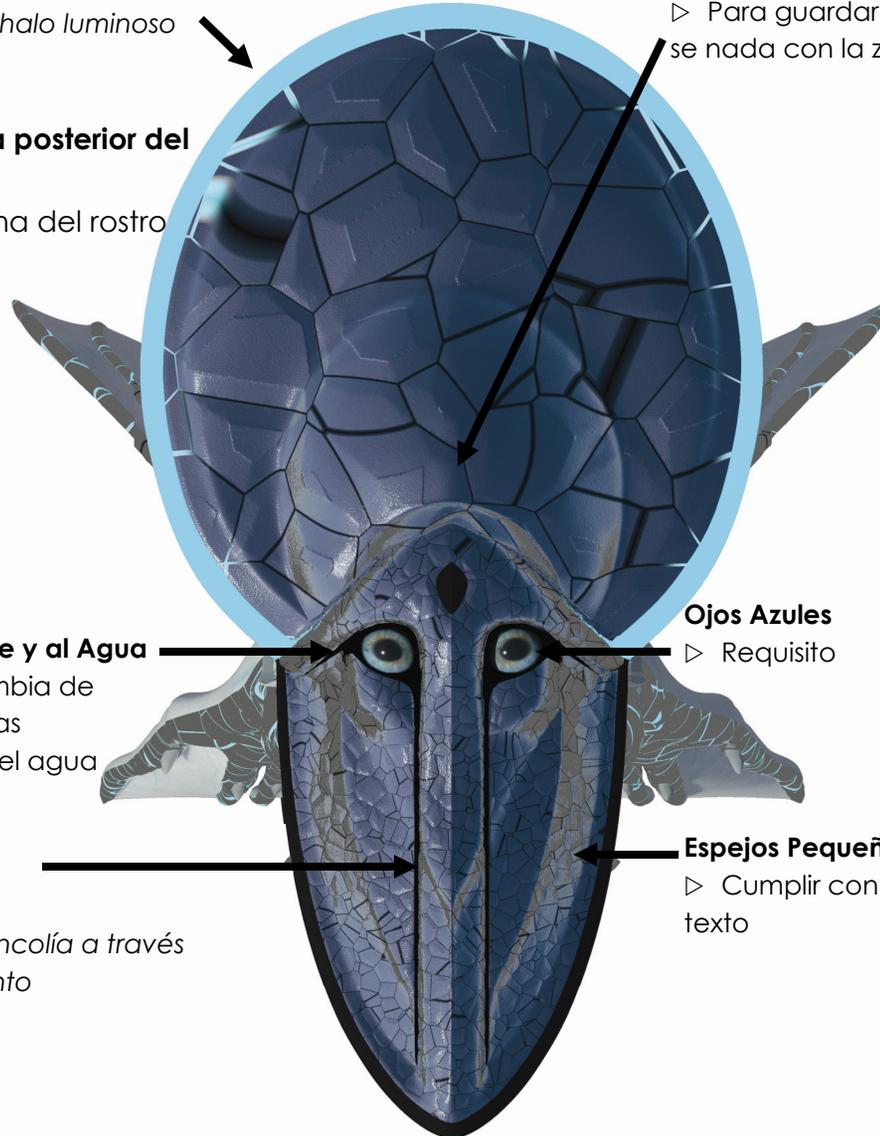
▷ Requisito

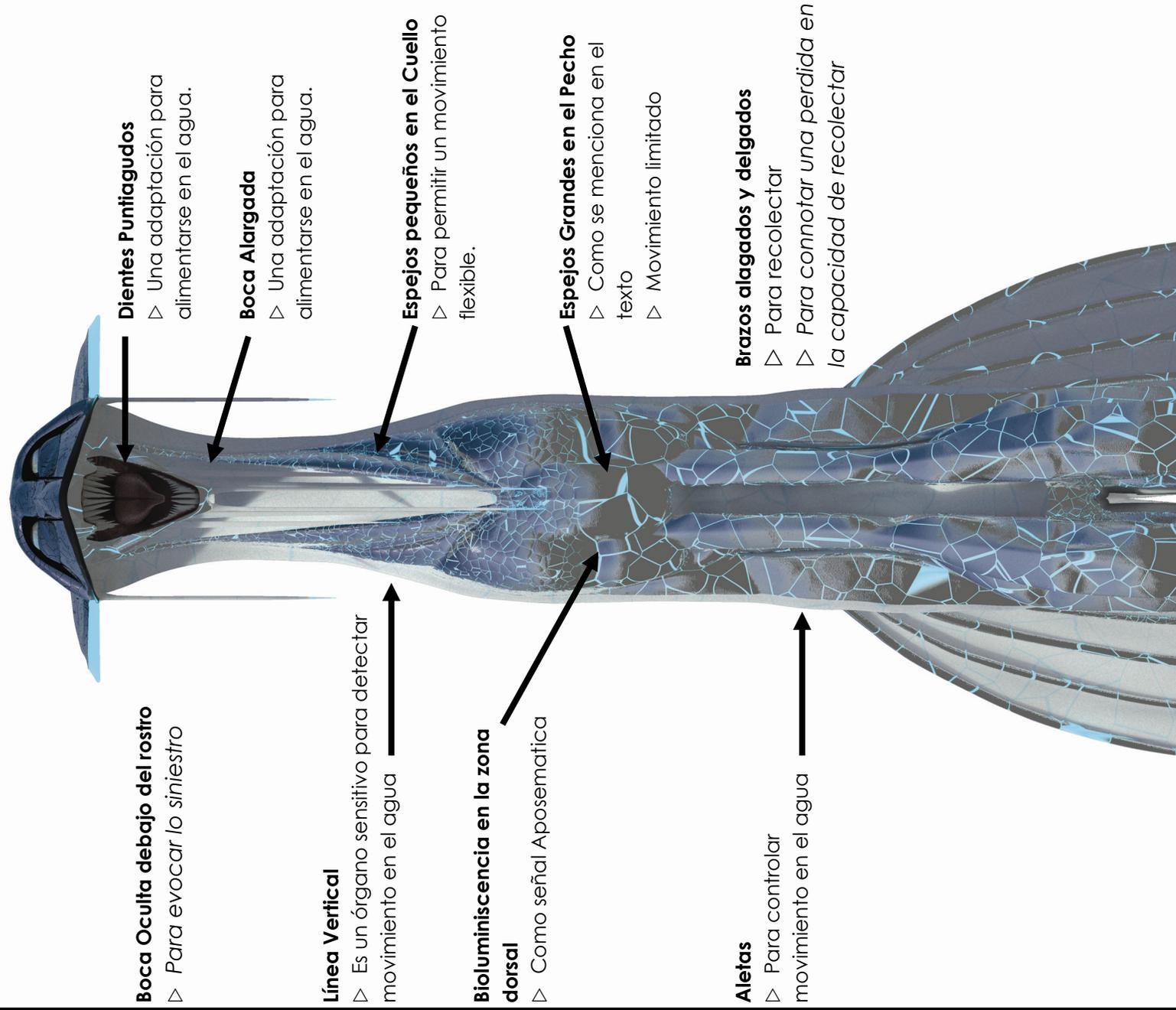
Delineado de Ojos

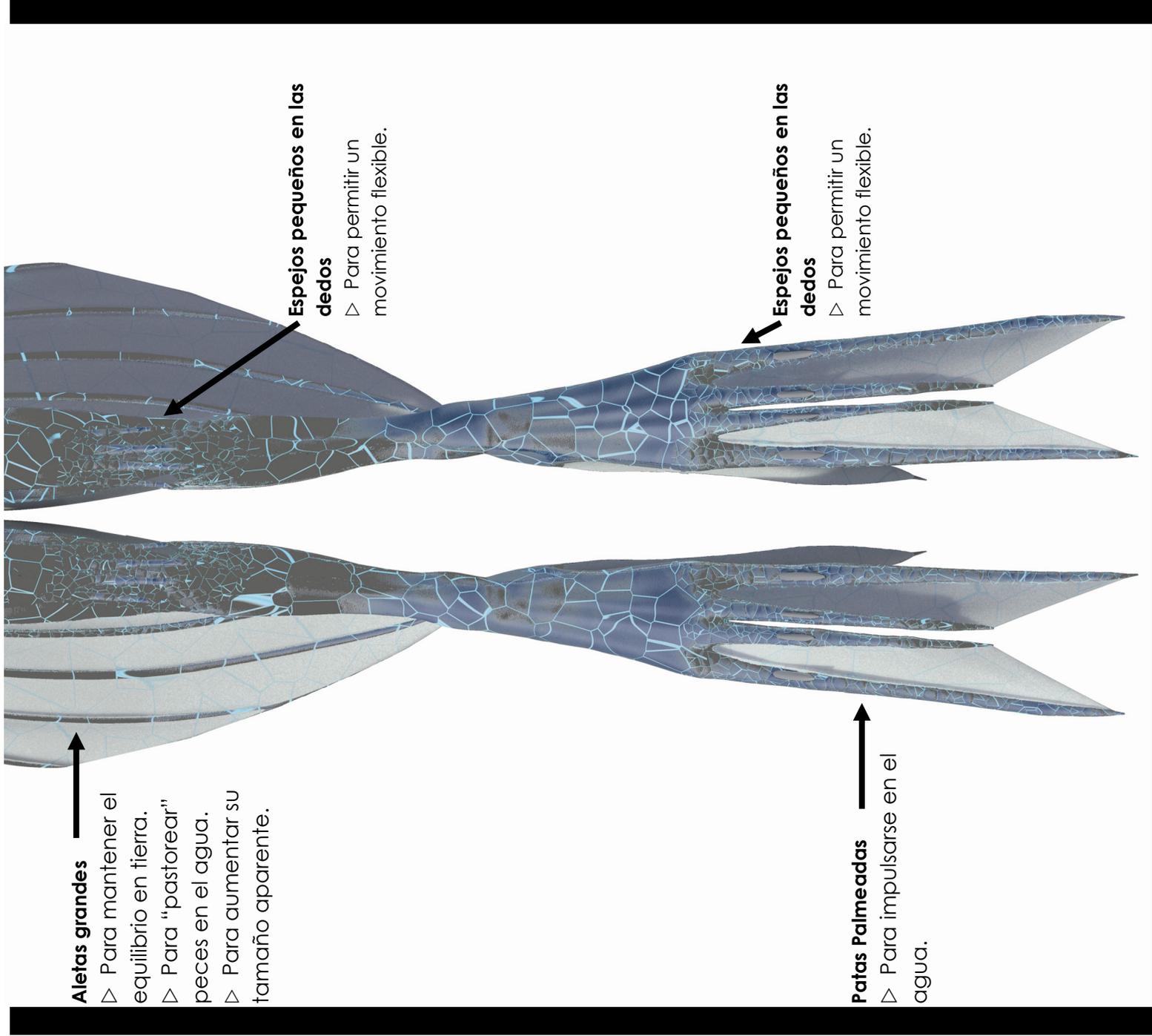
▷ Para Capturar Luz
▷ Para evocar melancolía a través de las marcas del llanto

Espejos Pequeños en el Rostro

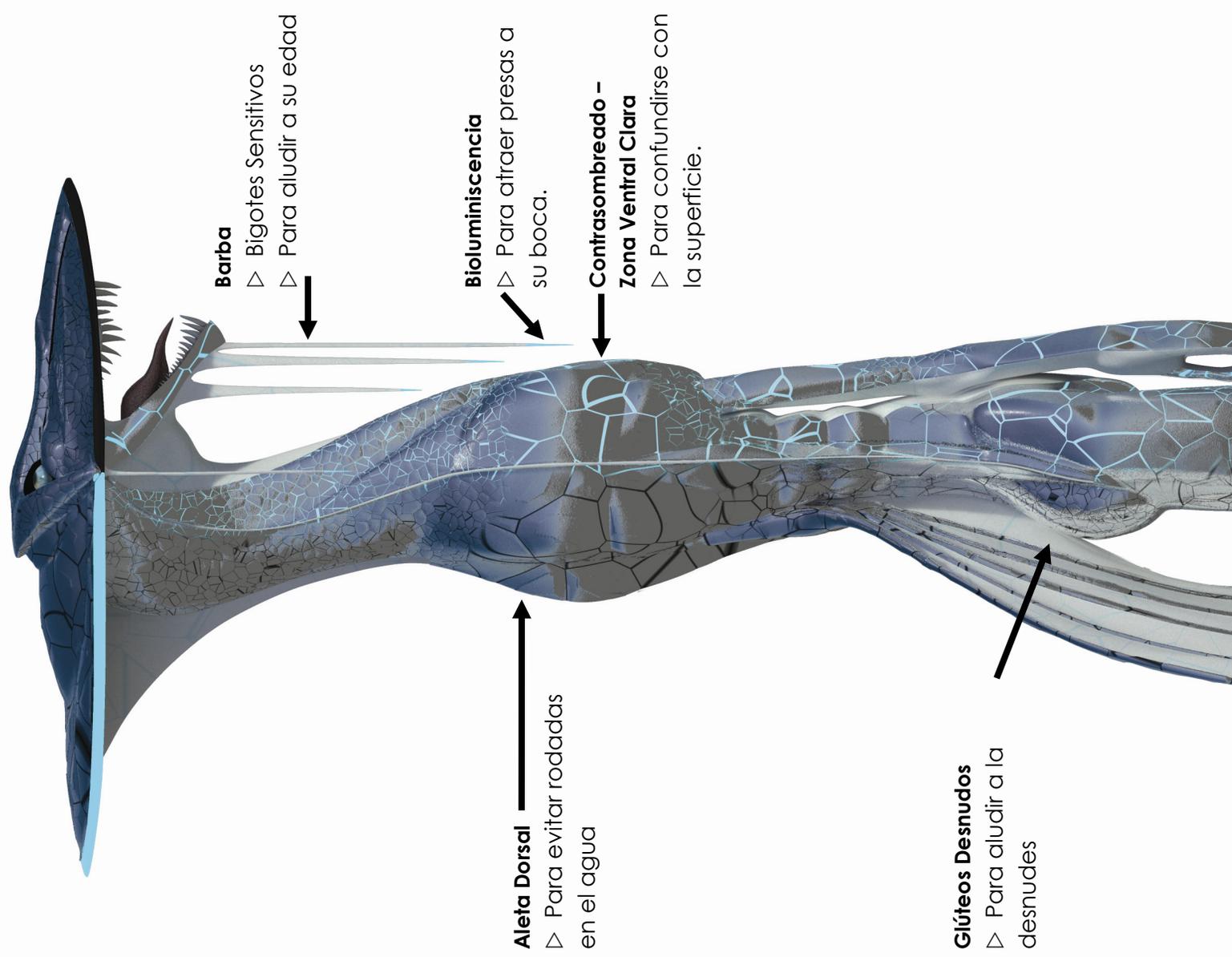
▷ Cumplir con una descripción del texto

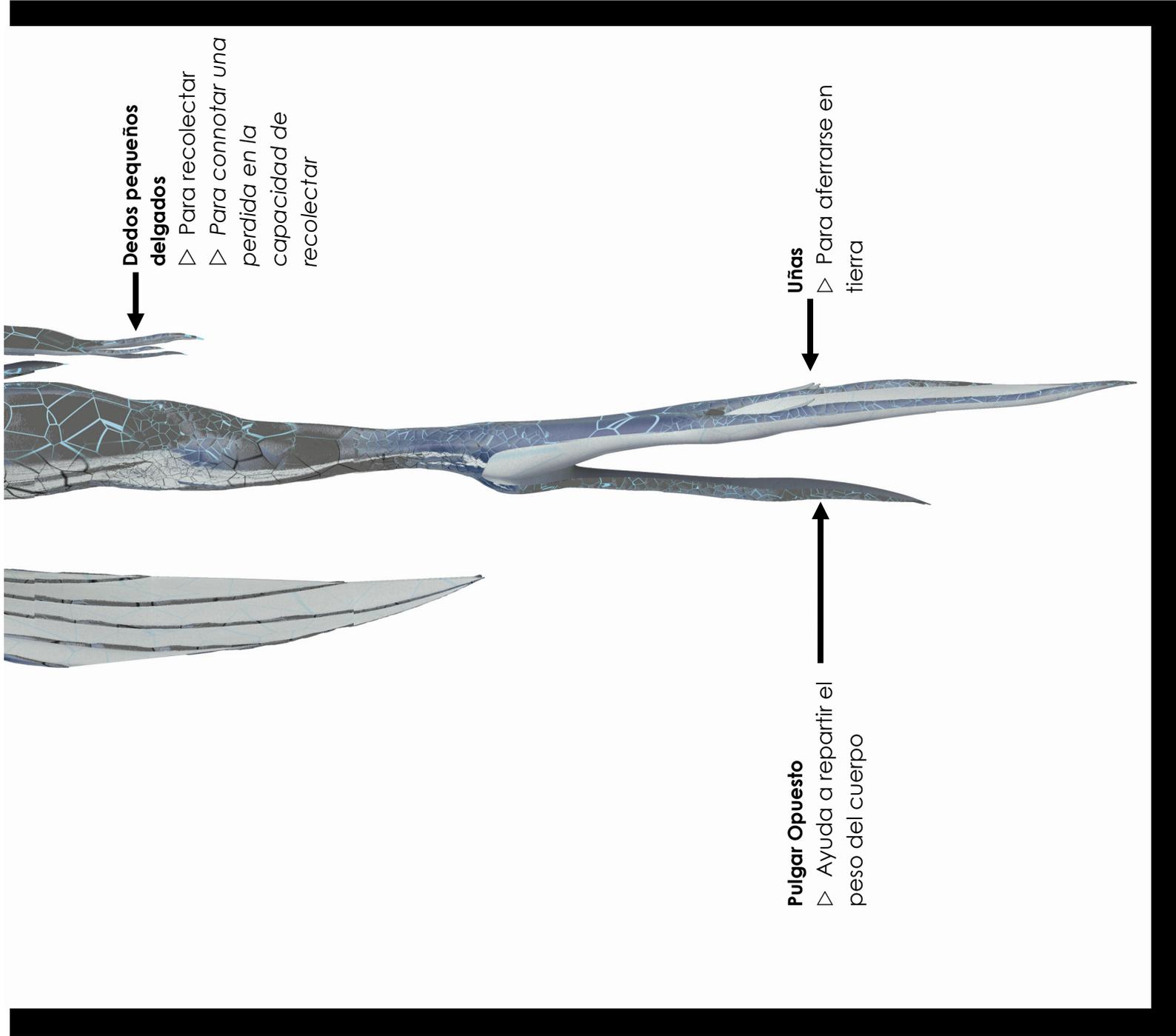


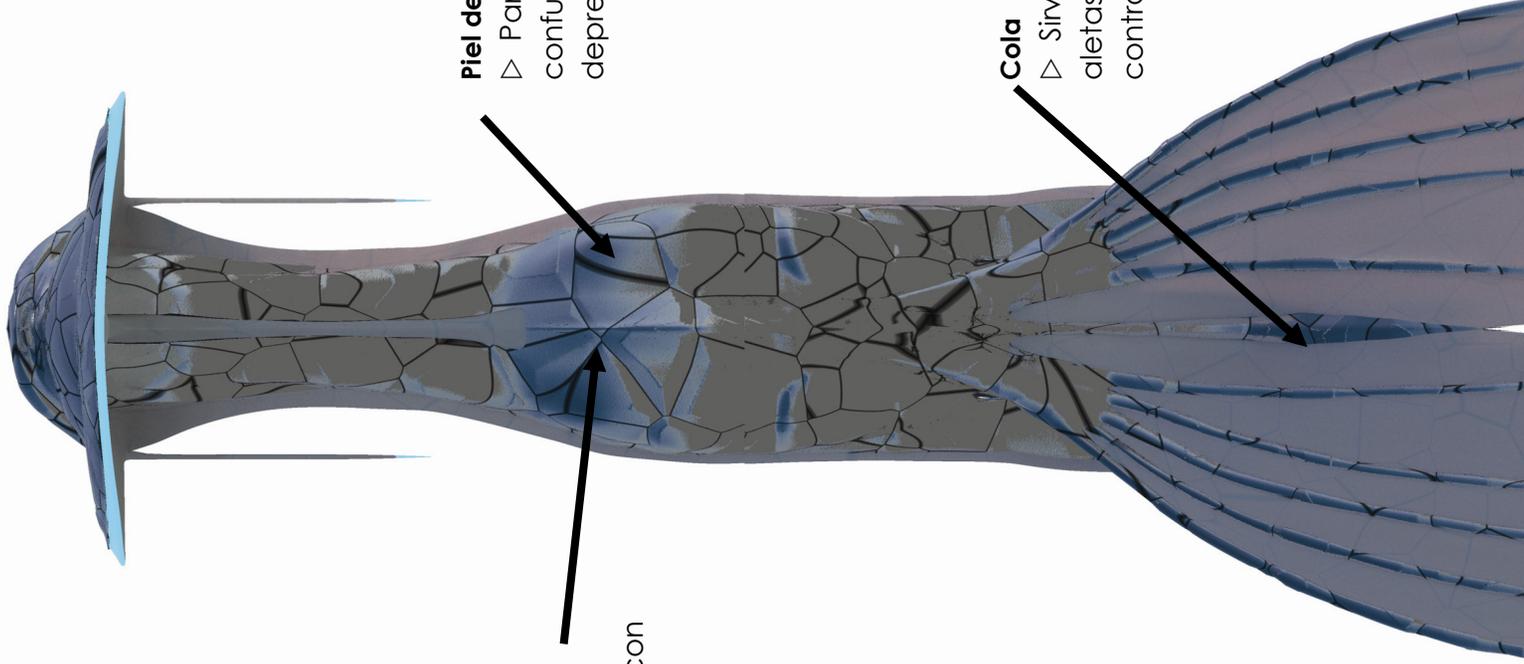




VISTA LATERAL 4.0.3







**Contrasombreado -
Zona Dorsal Oscura**

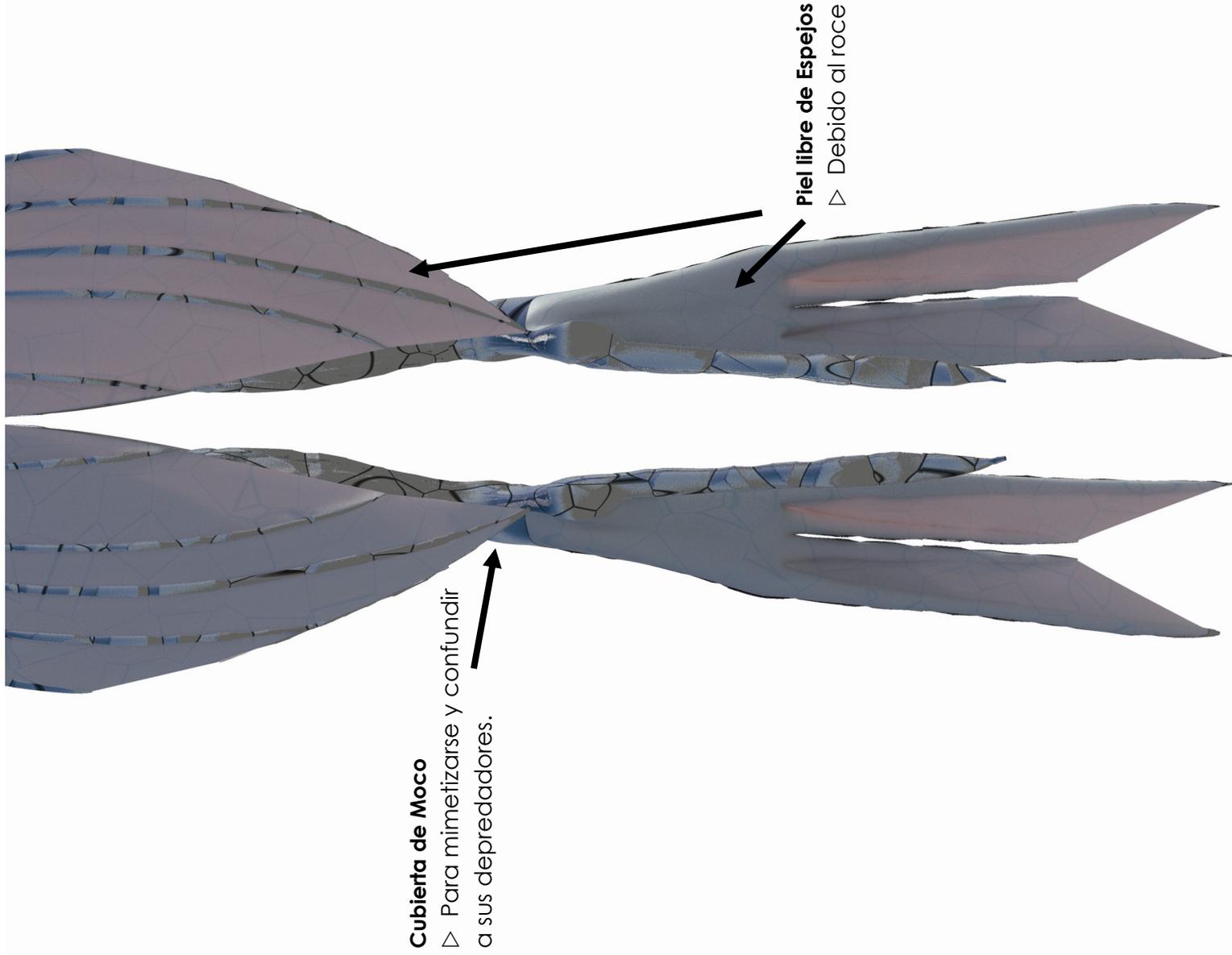
- ▷ Para confundirse con la superficie.

Piel de Espejos

- ▷ Para mimetizarse y confundir a sus depredadores.

Cola

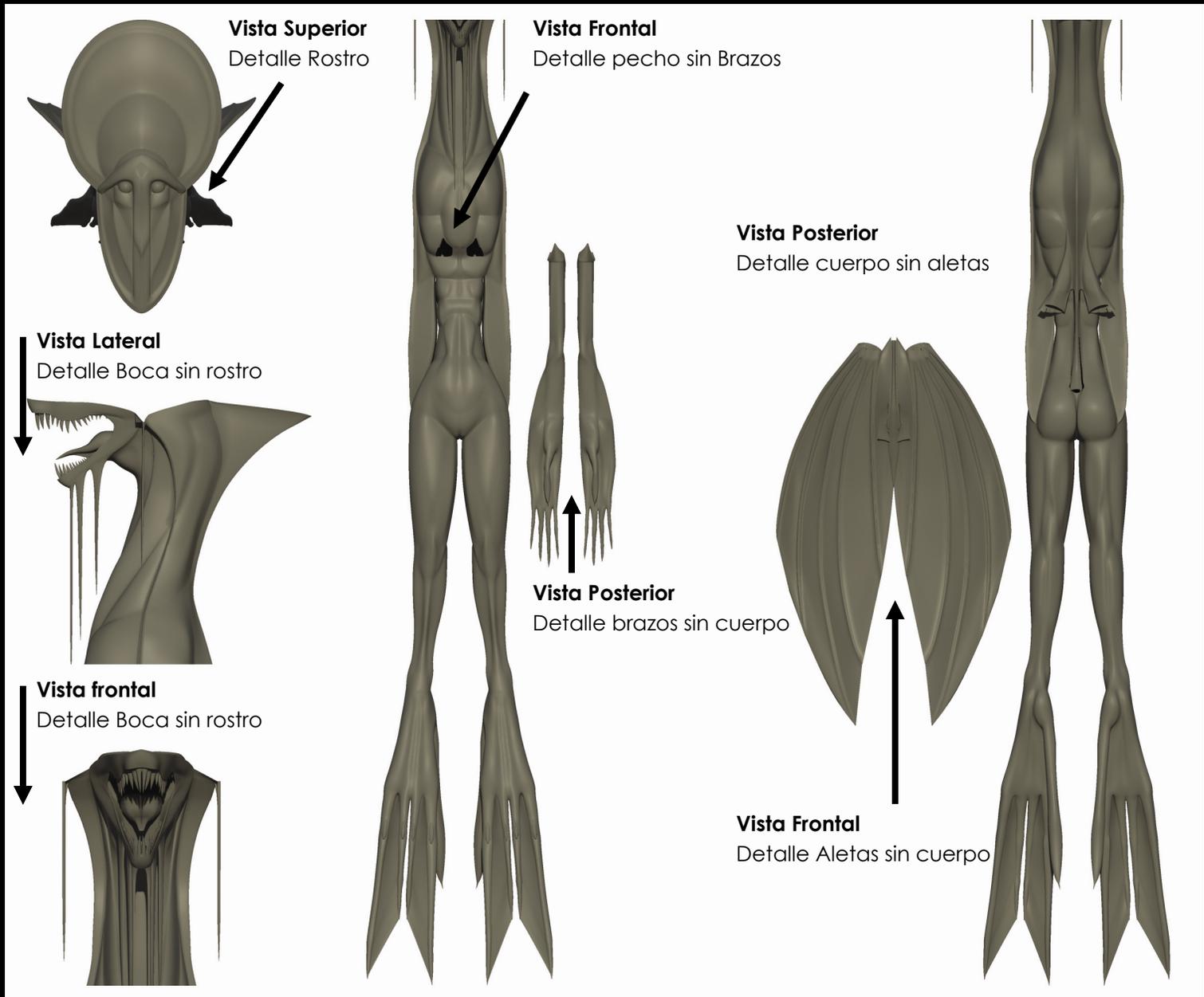
- ▷ Sirve para unir las aletas grandes y para controlarlas.



▼ VISTAS ORTOGONALES PRINCIPALES



▼ DETALLES



Este producto está enfocado a una construcción virtual. Y se consideran en su construcción las etapas necesarias para comenzar desde el diseño planteado en este proyecto hasta el objeto listo para ser usado.

Por lo que se determinan cinco etapas para su realización:

Etapas 1 – “Blueprint”

A partir de la forma se crean dibujos que describen las vistas principales de la criatura. En este caso son entregadas en la página anterior La posición debe permitir visualizar todos los detalles.

Etapas 2 – Modelado

En esta etapa se toman las imágenes de las cuatro vistas principales y se ubican en el área de trabajo dentro del software 3d, para poder describir la forma los polígonos.

Etapas 3 – Pintar Texturas

Con el cuerpo modelado en el software 3d se le somete a una herramienta conocida como **UVW map**, el que consiste en abrir la segmentación, vale decir que “descuera” a la criatura y la dejar plana, y así poder pintar sobre el cuero “aplanado”.

Etapas 4 – Rigging

El rigging consiste en poner “huesos” a la criatura para que esta pueda mover, lo que implica determinar un esqueleto, el que en consideración a la forma de Anastomos puede ser **BIP** (un bípedo predeterminado y ajustable) y así relacionar cada hueso con las diferentes partes del cuerpo.

Etapas 5 – Morpher

El morpher es una herramienta utilizada para dar movimiento a aquellas partes del cuerpo que se mueven por acción muscular y que sobre la cual, los huesos no ejercen influencia. Un ejemplo en Anastomos es la mandíbula, los párpados, los bigotes sensitivos, etc.

Al final de este proceso, Anastomos podrá ser utilizado para ser animado e inserto en un corto, animación, videojuego, etc.

COSTOS DE FABRICACIÓN

Los costos son calculados de acuerdo a la información presentada en el sitio web, http://www.igda.org/breakingin/path_art.htm, en el se detalla los salarios anuales que perciben los distintos profesionales involucrados en la creación de objetos virtuales.

Es así, que a partir del proceso constructivo anteriormente expuesto se deriva la necesidad por los siguientes profesionales:

- ▶ Constructor de Modelos 3d
- ▶ Creador de personajes 3d
- ▶ Artista de texturas 2d
- ▶ Animador de personajes 3d

Los cuales en promedio cobran anualmente alrededor de 58.500 dólares, lo que en pesos chilenos equivaldría a 31.063.500. El contratar a uno de estos profesionales por una semana equivaldría a unos 585.000 pesos.

Además se debe sumar el costo de Softwares:

- ▶ 3d max 2009 cuesta alrededor de 1.860.000 pesos
- ▶ Zbrush 3.1 cuesta alrededor de 415.000 pesos
- ▶ Photoshop CS3 que cuesta alrededor de 170.000 pesos

Sin considerar hardware, Anastomos costaría alrededor de unos:

- ▶ Constructor de Modelos 3d = 585.000
- ▶ Creador de personajes 3d = 585.000
- ▶ Artista de texturas 2d = 585.000
- ▶ Animador de personajes 3d = 585.000
- ▶ 3d max 2009 = 1.860.000 pesos
- ▶ Zbrush 3.1 = 415.000 pesos
- ▶ Photoshop CS3 = 170.000 pesos

Anastomos total = 4.785.000

CONCLUSIONES

La hipótesis propuesta en el planteamiento de esta memoria:

“El diseño de una criatura fantástica se proyecta desde lo que es conocido (la criatura) para el usuario hacia lo desconocido (Lo fantástico)”

Se confirma y comprueba en el ejercicio de este proyecto. Lo que es observable al ver el rol importante que cumple la **estructura básica de lo conocido** en el cumplimiento de los objetivos específicos:

Objetivo Especifico 1

- ▶ Determinar una estructura base reconocible de la criatura fantástica.

Al final del segundo capítulo se cumple este objetivo, cuando a partir de lo propuesto es posible construir una **estructura básica de lo conocido** para Anastomos.

Objetivo Especifico 2

- ▶ Determinar una postura congruente a la estructura y el movimiento.

Al final del tercer capítulo se cumple este objetivo, cuando a partir de la **estructura básica de lo conocido** se define una forma coherente, a partir de la cual es posible proyectar una pose en la cual la criatura se muestra.

Objetivo Especifico 3

- ▶ Mantener coherencia entre el origen (texto) de la criatura y el objeto final.

De la misma forma, se cumple este objetivo al final del cuarto capítulo, donde se explica el producto y las características de este, demostrando la congruencia entre este y las características extraídas del texto.

Objetivo General

- ▶ Hacer la proyectación de una criatura fantástica desde el diseño industrial.

Finalmente es por la confluencia de los objetivos específicos que se cumple el objetivo general.

Tradicionalmente las *criaturas fantásticas* han sido campo principalmente de artistas visuales de toda índole como ilustradores, pintores, artistas gráficos, etc.

La diferencia de una *criatura fantástica* propuesta por algún artista de este tipo y un diseñador industrial radica en la metodología.

Mientras un artista utiliza un método intuitivo y un estilo subjetivo, el diseñador utiliza el método de diseño lo que supone o garantiza que el resultado sea coherente en forma, función y contexto.

En particular esta coherencia que el objeto del diseñador industrial propone, se hace particularmente valioso en consideración a lo mencionado en el capítulo 2, cuando se explica el cómo se consigue el **realismo** (observando lo existente) una herramienta básico en el proceso de diseño. Así es como determina la necesidad de diseño industrial en esta área de productos virtuales, ya que la proyección del género fantástico sigue la tendencia del **realismo**, la perspectiva holística del diseñador industrial se vuelve una importante contribución



CAPÍTULO V

BIBLIOGRAFÍA

TODO el material fotográfico expuesto en esta investigación es **propiedad** única y exclusiva de sus respectivos **creadores** y dueños. Su uso es estrictamente de estudio, y en ningún caso busca lucrar con él o infringir la propiedad intelectual.

Imágenes Extraídas:

- ▶ Animales de:
<http://www.nationalgeographic.com/>
- ▶ Humanos:
Anatomy for Artist
Autor: Sarah Simblet
Publicado por Dorling Kindersley Limited 200
- ▶ Anatomy for Fantasy Artist
Autor: Glen Fabry
Publicado por Barron's Educational Series Inc. 2005
- ▶ La melancolía:
The artist complete Guide to Facial Expression
Autor: Gary Faigin
Publicado por Watson-guptill Publications
- ▶ Las Dríadas y portadas internas:
<http://www.wizards.com/Magic/Magazine/Default.aspx>

MARCO TEÓRICO

Libros considerados para la construcción teórica de definiciones y análisis.

- ▶ Designing Movie Creatures and Characters
Behind the scenes with the movie masters
Autor: Richard Rickitt
Publicado por Rotovision S.A 2006.
- ▶ HR Giger's Film Design
Morpheus International, 1996.

- ▶ The World of Fantastic Films. An illustrated survey
Autor. Peter Nicholls.
Publicado por Dodd, Mead & Company. Inc. 1984.
- ▶ Antología Ilustrada, de mitos y leyendas del Mundo
Autor. C. Scott Littleton.
Editoriales, Blume y Contrapunto.
2004 editorial Contrapunto.
2004 Naturart, s.a editado por Blume.
- ▶ Taller de Ilustración Digital. Género Fantástico.
Publicado: Mike Richardson..
Evergreen, sucursal de Taschen. 2005.
- ▶ HellBoy II, The Art of the Movie
Autor. La producción de la Película
Dark Horse Books, a division of Dark Horse Comic, Inc.
Mayo 2008 primera edición.
- ▶ El Señor de los Anillos, el arte de, La Comunidad del Anillo
Texto: Gary Russell
Ediciones Minotauro, S.A. , 2002.
- ▶ El Señor de los Anillos, el arte de, El Retorno del Rey
Texto: Gary Russell
Ediciones Minotauro, S.A. , 2004.
- ▶ The Art of Beowulf
Autor: Mark Cotta Vas y Steve Starkey
Editorial: Chronicle Books LLC, 2007.
- ▶ Fantasy Art Now, the very best in contemporary fantasy Art & Illustration.

Editor: Martin Mckenna
Publicado por Collins Design 2007

- ▶ Transiciones, El Arte de Todd Lockwood
Autor: Todd Lockwood y Karen Haber
Norma Editorial 2003
- ▶ Anatomy for Fantasy Artist
Autor: Glen Fabry
Publicado por Barron's Educational Series Inc. 2005
- ▶ The scars of evolution
Elayne Morgan
Publicado por Oxford University 1994

CITAS BIBLIOGRÁFICAS

1. El Libro de los Monstruos
Autor: Juan Rodolfo Wilcock.
Publicado editorial sudamericana s.a.
Humberto I 531, Buenos Aires, Argentina 1999.
Anastomos, Pagina 4.
2. El Árbol del Conocimiento, las bases biológicas del entendimiento humano
Autor: Humberto Maturana y Francisco Varela
Editorial Universitaria 1994
2. The encyclopedia of fantasy
Jhon clute y Jhon Grant
Publicado por St. Martin's Griffin; Revised edition (March 15, 1999)
4. El Árbol del Conocimiento, las bases biológicas del entendimiento humano
Autor: Humberto Maturana y Francisco Varela
Editorial Universitaria 1994

Yo nací en un lugar donde lo sobrenatural no es tan súper y es bastante natural. Crecí escuchando la historia de mi abuelo, quien viajaba de noche con un diablo que le acompañaba en medio de las ruedas de su carreta; los consejos de mi madre acerca de nunca cruzarse en el camino de una bruja, a menos que quisieras tener un final prematuro; y así innumerables otros cuentos acerca de fantasmas, demonios y brujas.

Fue cuando tenía 9 años que en medio de las montañas, mientras acampábamos junto a un río, mi padre me llamó para observar lo que parecía ser una hermosa mujer hecha de agua, que rápidamente se perdió en la oscuridad de la noche. Sé que hubo muchos testigos de aquel suceso pero aún hoy mi mente racional lucha por entender.

Estos acontecimientos marcan mi crecimiento y mis intereses, dado que no es el Cine en sí mismo o los videojuegos los que me motivan a seguir este camino, sino la magia inherente que poseen, magia que también veo en el diseño, y en su poder para evocar tanto con extrema simpleza.

Aprecio profundamente mi origen y la gente que me rodeó mientras crecía, todas esas personas que sembraron en mí el asombro: mis padres con sus cuentos del campo; mis hermanas soñadoras, mis sobrinos inocentes, mis amigos motivadores, mis profesores inspiradores, y a cada una de las oportunidades que he tenido para seguir mi camino. Estoy muy agradecido y feliz de vivir esta experiencia, gracias a todos ustedes y recuerden:

“Visions comes to prepared spirits”
Friedrich August Kekule von Stradonitz

“ANASTOMOS”

“Es muy raro, por no decir imposible, que los hombres se pongan de acuerdo en cuestiones de belleza, y sin embargo todos están de acuerdo en reconocer en que Anastomos es bellissimo. Está todo hecho de espejos, o, para ser precisos, todo recubierto de espejitos, más pequeños en el rostro, más anchos en la espalda y en el pecho. También los ojos son espejos, gruesos espejitos móviles y azules en los cuales nos vemos reflejados sobre un fondo turquesa como en un cielo feliz, como en aguas irresistibles. A la luz del sol, en la playa, es una aparición tan deslumbrante que la gente se queda con la boca abierta, y no se atreve a acercarse, atrapada por una mezcla de terror y fascinación como frente a algo sagrado e intocable; solo los niños corren tras él. Cuando después entra en el mar, en medio de las olas espumosas, es tal el reverbero recíproco de destellos irisados de los espejos a las gotas y de las gotas a los espejos que es como ver a una divinidad primordial de forma humana surgir del agua y del fuego al mismo tiempo. Y quizá sea una divinidad, porque no está concedido a los hombres ser tan bellos. En sus espejos vemos reflejadas aquellas cosas que verdaderamente, sin hipocresía, amamos; no las cosas humanas, tan abrumadas por la caducidad y por el cambio, si no los árboles y las nubes, los pájaros y las flores, las cascadas y las islas, los astros y las llamas, todo lo que en nuestra mortalidad sentimos como eterno, y que no amaríamos si no lo sintiésemos, oscuramente, intocable. También Anastomos, si es por eso, es intocable: nadie osaría poner sus dedos en sus espejos, estos dedos que aun cuando están más limpios, siguen estando sucios. Con su piel de espejos, Anastomos es para nosotros la geometría, y por ende la música”

Del “libro de los monstruos” de J. Rodolfo Wilcock