

TFG

**APROPIACIONISMO Y
DESCONTEXTUALIZACIÓN DEL
LAOCOONTE POR MEDIO DEL
LENGUAJE DE LOS VIDEOJUEGOS**

**A PARTIR DE LOS CASOS GOD OF WAR, ASSASSIN'S CREED Y
MASS EFFECT**

Presentado por Esteban R. Briones Sanjuán

Tutor: Vicente Jaime Tenas González

Facultat de Belles Arts de San Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2013-2014



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

El trabajo se basa en tomar prestados la composición y poses del grupo escultórico clásico conocido como Laocoonte e Hijos para crear una nueva escultura (apropiación gestual). Así mismo, las 3 figuras que componen la obra original serán modificadas para representar a personajes de videojuegos actuales, es decir, se realizará un cambio de contexto clásico al imaginario contemporáneo. Los 3 personajes seleccionados permiten realizar un viaje imaginario simbólico entre el pasado griego, el renacimiento italiano y un futuro hipotético.

La obra final, en esencia, emana los valores de la escultura clásica, tanto en pose y composición como por la inclusión de elementos como el tradicional pedestal. No obstante, presenta elementos diferenciadores tanto en su resultado final como en su ejecución, en la cual han intervenido nuevas tecnologías como el modelado digital 3D. Así pues, integra características y técnicas tanto tradicionales como contemporáneas.

PALABRAS CLAVE

Antigüedad, antropomorfismo, apropiacionismo, escultura, identidad, modelado, videojuego.

ABSTRACT

The work is based on the composition and borrowing poses from a classical sculpture known as Laocoon and Sons to create a new sculpture (gestural appropriation). Also, the 3 figures that make up the original work will be modified to represent characters of current video games, that is, a change from classical to contemporary imaginary context is performed. The 3 selected characters allow a symbolic imaginary journey between the Greek past, the Italian Renaissance and a hypothetical future.

The final work, in essence, emanates the values of classical sculpture, both in pose and composition as well as the inclusion of elements such as traditional pedestal. However, it shows differentiators values both the final result and in their implementation, which have involved new technologies such as 3D digital modeling. Thus, it does integrates both traditional and contemporary techniques and features.

KEYWORDS

Ancient, anthropomorphism, appropriation, identity, modelling, sculpture, videogame.

Me gustaría agradecer a mis padres Antonio y M. Balbina la educación que me ofrecieron con mucho sacrificio, enseñándome con su ejemplo que con esfuerzo y trabajo se pueden conseguir los objetivos que nos planteamos, que culminan en el presente trabajo. A mis hermanas, M. Dolores y M. Pilar y a mis sobrinas y sobrino por tener la paciencia de aceptar el eterno hermano y tío ausente.

También me gustaría agradecer a Conxa Navarro, Israel Sánchez, Eusebio Valero, Carmen Estrela y Ana Perelló por su continuo apoyo, por hacer que no me olvide de la pasión redescubierta estos últimos años en la Facultad de BBAA y a hacer equilibrismo entre locura y cordura.

Si la pasión, si la locura no pasaran alguna vez por las almas... ¿Qué valdría la vida?

Jacinto Benavente

Las pasiones son como los vientos, que son necesarios para dar movimiento a todo, aunque a menudo sean causa de huracanes.

Bernard Le Bouvier de Fontenelle

INDICE

	2
1. INTRODUCCIÓN	5
2. Objetivos Y Metodología	9
2.1. Objetivos	9
3. CUERPO DE LA MEMORIA	12
3.1. BOCETOS Y ESTUDIOS PREVIOS	12
3.1.1 Dibujos	12
3.1.2 Pintura	14
3.1.3 Modelado digital 3D	15
3.2 MODELADO EN BARRO	17
3.2.1 Kratos	18
3.2.2 Sheppard	18
3.2.3 Ezzio	21
3.3 MOLDE DE SILICONA	23
3.4 CONTRAMOLDE	25
3.5 REPRODUCCIÓN	26
3.6 CORRECCIÓN Y FINALIZACIÓN	27
3.7 PREPARACIÓN DE LA PEANA	28
3.8 ENSAMBLAJE Y COMPOSICIÓN FINAL	28
Curso 2014-201	31
4. CONCLUSIONES	31
5. BIBLIOGRAFÍA	33
6. ÍNDICE DE IMÁGENES	35
ANEXO 1: REFERENTES	36

1. INTRODUCCIÓN

En pleno siglo XXI, después de que la humanidad haya pasado por tantos movimientos artísticos parece que ya está todo hecho. Se ha reivindicado el arte por el arte, al arte con contenido y manifiestos, el anti-arte, la pura experimentación formal de materiales, gestos y forma, etc.... Hal Foster define *“una modernidad formal ligada a un eje temporal, diacrónico o vertical; en este respecto se oponía a una modernidad vanguardista que sí aspiraba a una ruptura con el pasado, la cual, preocupada por ampliar el área de competencia artística, favorecía un eje espacial, sincrónico u horizontal. Uno de los principales méritos de la neovanguardia [...] es que trataba de mantener estos dos ejes en coordinación crítica”*¹. Estos dos ejes pretenden definir las prácticas artísticas actuales, donde a veces se desprecia un eje a favor de otro. Cuando este hecho se produce artistas y críticos ni defendidos por los museos ni tolerados por el mercado se retiran a la academia o se alistan en la administración de la industria cultural y medios de comunicación. Quedan en un estado aletargado que con el paso del tiempo contribuye a que se alterne la valoración/desprecio de un eje sobre el otro. En mi caso particular, pese a haber vivido de cerca toda la vorágine artística y cultural de los años 80 y a sentir verdadera adoración por muchos artistas contemporáneos, he ido sintiendo una atracción hipnótica hacia la figuración sobretodo centrada en el Neoclasicismo y Romanticismo.

Por ello, a la hora de abordar mi Trabajo Final de Grado tenía muy claro que iba estar centrado en la figura humana. Además quería realizar un trabajo en cierta medida transgresor, y dada la repercusión actual del arte conceptual, performance y arte sensorial, lo más opuesto y radical que podía realizar era una escultura tradicional utilizando algún referente clásico. Mis estudios de Grado los he realizado en paralelo a mi actividad profesional, por lo que me ha supuesto en muchas ocasiones un esfuerzo casi hercúleo. Quería que esto también quedara reflejado en la selección del referente. Todos estos factores intervinieron en el proceso de búsqueda de referente que culminaron con la selección del Laocoonte como obra que mejor cumplía los objetivos que perseguía.

*“No hay temor a exagerar cuando se afirma que el grupo escultórico de Laocoonte es la obra que más conmoción ha producido en los artistas y mayor influencia sobre el arte”*². El sacrificio del sacerdote troyano fue digno de imitar como heroísmo ciudadano. Su núcleo significativo es un dolor ostentado y consumado, de espasmo al borde de la muerte³. Dos autores romanos

1 FOSTER, H. El retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo, p. 8

2 MARTÍN GONZÁLEZ, J.J. El Laocoonte y la escultura española.

3 SETTIS, S. Laocoonte: fama y estilo, p. 11

se refirieron a Laocoonte. Virgilio en la Eneida hace la patética descripción de la muerte de Laocoonte; queda la duda de si esta descripción se apoya en la escultura conservada o en una fuente literaria independiente'. Plinio tuvo ocasión de ver la misma obra, que asigna a los escultores Agesandro, Polidoro y Atenodoro (Historia Natural, XXXVI; Cap. IV,37). Se hallaba en el palacio del emperador Tito y le produjo tal emoción, que declara que era la obra más digna de admiración que había contemplado. Los escritos de Virgilio y Plinio tuvieron enorme difusión, por lo que la fama del Laocoonte llegó hasta el Renacimiento. El 14 de enero de 1506, se desenterraba el grupo escultórico cerca de la iglesia de Santa María la Mayor, de Roma. El hallazgo produjo sensación. Surgieron compradores interesados, pero venció Julio II, quien lo instaló en el Belvedere. La invasión napoleónica produjo la salida del Laocoonte de Roma, llevado triunfalmente a París. Tras la derrota de Napoleón, la escultura regresó al Belvedere en 1816.

Realizar una copia más del Laocoonte, que ya dispone de un catálogo extenso de reproducciones en bronce, mármol y otros materiales e incluso grabados y pinturas no ofrecía suficientes elementos creativos que la distinguieran del resto. El único valor que conseguiría sería el enorme aprendizaje técnico que de ella podría extraer.

Vivimos en una sociedad tecnológica y de relaciones sociales virtuales donde parece que las vanguardias ya han hecho todo lo que se podía hacer en el arte tradicional, e incluso tendencias y estilos derivados (hijos directos, indirectos y bastardos de las vanguardias) parece que ya han dado todos sus frutos posibles. Desde la invención del primer computador muchos artistas han intentado utilizarlo en sus creaciones: Pixel art, Net.Art, Software Art, etc. Este uso inicial fue como un simple material más, como si fuera un pigmento, una textura, o un soporte, como si los tubos fluorescentes de Dan Flavin o Bruce Nauman hubieran evolucionado a algo más complejo. Pero con la increíble velocidad con la que se ha desarrollado la tecnología, los ordenadores se han convertido en algo más sofisticado que un simple material plástico: en una herramienta para la creación. Como si fueran el carboncillo del siglo XXI, los ordenadores se utilizan para la creación de obras artísticas. En mi opinión, esta vertiginosa transformación junto con su resultado es lo que ha producido el rechazo por parte de los artistas tradicionales, que podríamos sentir que se nos ha sustituido por algo más inteligente y más rápido. También resulta evidente como galerías, museos y críticos siguen dando la espalda a un movimiento que ya no va a desaparecer. No obstante, ya se perciben ligeros guiños, como las exposiciones y ventas de obras de Hockney exhibidas en iPads en vez de lienzos. Pero al igual que el carboncillo por sí solo no es capaz de crearnos un claroscuro que nos emocione como los de Miguel Ángel, Francisco Baños o Joan Castejón, un ordenador por sí mismo tampoco. Es necesario un conocimiento previo (logos) que junto con la

habilidad técnica (tecno), engendre y de a luz a la maravillosa obra viva nueva. La vieja Europa, cuna y último bastión del arte tradicional aun resiste en pie al arte digital, mientras EEUU y toda Asia ya han caído rendidos a sus pies.

Por otro lado, el arte siempre se ha desarrollado de la mano de la sociedad en la que se encuentra, como forma de rechazo o protesta o como un simple reflejo de la misma. Es por ello que debemos darnos cuenta que ya tenemos entre nosotros una nueva generación, los llamados ‘nativos digitales’⁴. Gente que ya ha nacido con un ordenador bajo el brazo (en vez de la tradicional barra de pan) y que están conectados por Internet y redes sociales desde su primer día. Estos nativos del nuevo mundo han visto más arte digital que tradicional, y posiblemente la mayoría no haya visitado nunca un museo real. Por tanto, si el contexto ya está cambiando y está preparado, ¿por qué no los artistas empezamos a crear obras de calidad con esta nueva herramienta? En ningún momento pretendo sugerir sustituir las técnicas tradicionales por las técnicas digitales, de la misma manera que no se puede comparar ni sustituir la belleza de una pincelada de óleo por un trazo en carbón, sino son distintas técnicas que podemos utilizar. En mi modesta opinión, en el arte digital hasta hace unos años nos hemos dejado invadir. En el arte digital podríamos decir que el intrusismo profesional lo hemos provocado nosotros mismos, y hemos dejado que cualquiera que supiera manejar un ordenador creara cualquier cosa, porque el ordenador es inteligente, evidentemente sin despreciar a nuestro duende Azar como gran ayudante en la creación. Pero de la misma manera que un carboncillo no dibuja sólo, o que un estetoscopio no detecta un problema de corazón, es necesario que profesionales cualificados con conocimientos y habilidades adecuadas, creen realmente obras de arte digital. La dialéctica entre conocimiento y destreza, entre reglas y libertad del artista, habituales en las técnicas tradicionales, también ocurre en el arte digital, donde es necesario un diálogo entre el automatismo frío calculado de la máquina y el genio irracional para producir obras que sean algo más que un simple conjunto de números y bits. El arte como destreza manual podemos decir que no ha muerto con las técnicas digitales, puesto que el ordenador no hace todo el trabajo, necesitamos un artista con cierta habilidad manual y con un genio y creatividad que no aporta la máquina, por muy avanzada que esté la inteligencia artificial.

Además el arte digital abre nuevas fronteras en lo que a temática, contenido y objetivo se refiere, rompiendo los muros tradicionales que ligaban el arte a museos, galerías, paredes y otros espacios cerrados. La sociedad actual es adicta a la nueva droga del ocio, y esta droga, para bien o para mal nos ofrece nuevos espacios artísticos: cine y videojuegos. En el cine, ya podemos

4 GARCIA, F.; BARRIO, M., “El mare nostrum digital. Mito, ideología y realidad de un imaginario sociotécnico”



Arantzazu Martinez: Rancor, 2010

Oleo sobre lino 145 cm x 111 cm

observar como grandes artistas como Ryan Church han pintado (Matte Painting) y diseñado nuevos mundos visuales (Avatar, John Carter, Star Trek....) o Kekai Kotaki y Daniel Dociu crear personajes y escenarios simulando pintura tradicional (juego Guild Wars 2). Estos nuevos espacios, impensables para el dibujo, pintura o escultura tradicional, exigen artistas con conocimientos artísticos que sean capaces de hacer desde bocetos rápidos hasta laboriosas y complejas obras finales. A su vez, el arte digital influye en el tradicional, donde se reproducen apropiaciones creadas inicialmente de forma digital.

Esto nos lleva a preguntarnos que mensaje pretende enviarnos el arte digital en estos nuevos espacios. Se suele decir que la obra por sí sola no es nada, y la poética sin obra es ciega. En principio, en mi opinión, en arte digital tiene una función meramente estética cuyo objetivo sería el goce de los sentidos y a través de ellos la venta de algún objeto de consumo. Es complicado encontrar obras, que como en las viejas vanguardias, pretendan algún objetivo revolucionario o más profundo que dar placer a los sentidos. El arte desde siempre se ha utilizado como una idealización de la realidad que conduce a una experiencia estética de la belleza. El imaginario clásico (duendes, dragones, leyendas, mitología) se ha ampliado con un imaginario contemporáneo (extraterrestres, tecnología, nuevos mundos), pero aún así se centra en cumplir una función estética. Incluso este imaginario moderno ha roto las fronteras de la pantalla para entrar en los museos como obras tradicionales.

Es por todo ello que me pareció muy interesante incluir estos conceptos en mi trabajo Fin de Grado. De esta forma, planteé una recontextualización del Laocoonte utilizando personajes de videojuegos. Son elementos creados digitalmente en plena era digital. Los 3 son ejemplos de verdaderas proezas técnicas y artísticas actuales y ejemplos de todo un nuevo imaginario creado a propósito para su exaltación. Es un intento de fusionar lo clásico y lo contemporáneo, lo analógico y lo digital, no sólo en su resultado final sino en sus fases de ejecución. El método de trabajo mantuvo en esencia las fases habituales (concepción, elaboración y finalización) pero incluyó el modelado digital 3D como apoyo al bocetado, aunque en un futuro próximo puede convertirse en fase final (mediante la impresión 3D).

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

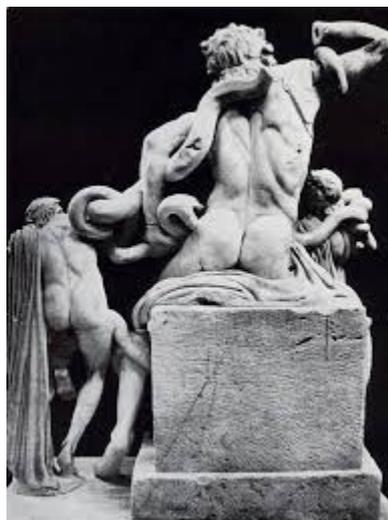
Desde su descubrimiento a principios del siglo XVI, el Laocoonte ha sido considerado un insuperable ejemplo de expresión del dolor, un modelo de inspiración para los artistas y el punto de inicio de cualquier discusión sobre la capacidad representativa de las artes figurativas en confrontación con las literarias.

Laocoonte: fama y estilo, Salvatore Settis

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal del presente trabajo consiste en la reproducción de una pieza escultórica basada en un referente clásico. He seleccionado un gran clásico, el grupo escultórico El Laocoonte y sus hijos, ubicado en el Museo Pio-Clementino en el Vaticano. La obra no solo representa un mito clásico, sino que su localización actual también simboliza uno de los pilares del pasado. Partiendo de ella, cambiaré su contexto simbólico para acercarlo a uno de los elementos característicos de los nativos digitales de la sociedad actual: el universo virtual de los videojuegos. Los personajes de videojuegos están sustituyendo al imaginario colectivo tradicional mitológico, aunque en esencia nacieron de él. La nueva generación de nativos digitales es probable que no conozcan El Laocoonte, pero si están familiarizados con los personajes que he empleado. De esta forma, manteniendo la composición gestual y relaciones del grupo escultórico para facilitar su identificación, realizaré las siguientes sustituciones:

- Laocoonte: Kratos, del juego God Of War
- Hijo 1 : Ezzio Auditore del juego Assassin's Creed
- Hijo 2: John Sheppard, del juego Mass Effect
- Serpientes: cables trenzados, conexiones de redes sociales



Vista lateral y frontal del Laocoonte

Talla en mármol blanco 2,45m

Museo Pío-Clementino



La selección de personajes no es aleatoria sino que además de ser juegos superventas y populares, cada uno trae su propia carga simbólica que se integra en la obra:

- Kratos, sirve como nexo de unión entre el origen clásico y su descontextualización. Esta basado en un semidios griego inventado.
- La saga Assassin's Creed ofrece una combinación exquisita de lecciones de historia clásica y simbolismo actual. Partiendo de las cruzadas, pasa por la Italia renacentista (Florencia, Roma, Venecia) con sus personajes principales (DaVinci, Borgia, Medici) y llega hasta la guerra de independencia americana (Boston, Nueva York, George Washington) y la masacre de los nativos americanos. De momento, su última entrega se basa en la Revolución Francesa de 1789.
- El último eslabón lo ofrece John Sheppard que nos presenta una sociedad futura en convivencia pacífica con otras especies que se enfrenta al ciclo destructivo de la historia, donde todo vuelve a su origen para empezar desde cero.

Por otro lado, la selección de personajes no sólo se ha realizado por su simbolismo, sino también por las diferencias de modelado que cada una conlleva:

- Kratos es un personaje que suele llevar muy poca armadura y muestra casi todo su cuerpo.
- Ezio Auditore (Assassins Creed) por el contrario suele emplear ropas holgadas, capa y capucha y supone un cambio respecto a la anterior por el modelado de tejidos.
- John Sheppard (Mass Effect) presenta una armadura sólida, traje espacial, por lo que requiere modelado de superficies rígidas.

Como objetivo secundario, las tres figuras que componen el grupo escultural deben poder utilizarse por separado. Es decir, se debe proceder a la disgregación del Laocoonte de tal forma que las tres piezas tengan valor representativo tanto unidas como de forma individual.

No se consideran objetivos del TFG :

- Una mimesis exacta del grupo escultural Laocoonte, aunque si es necesario que se establezca identificación tanto visual como compositiva con el referente, de forma que se pueda vincular con él.
- Una copia idéntica de los personajes de videojuegos seleccionados, aunque sí es necesario que las réplicas contengan un mínimo de elementos que permitan asociarlos a dichos personajes.
- La aplicación de un cromatismo que imite a los videojuegos.

El Laocoonte es una obra que encierra una complejidad muy elevada por lo que su modelado exacto, incluso a escala, escapa de los límites de un Trabajo Fin de Grado. No obstante, la simplificación del modelado, la utilización de personajes de videojuegos y los cambios requeridos para su disgregación introducen suficientes elementos para poder crear una obra nueva y original con un contenido simbólico diferente.

2.2 METODOLOGÍA

La ejecución del presente Trabajo Fin de Grado se ha realizado en una serie de fases siguiendo el procedimiento tradicional que podemos resumir en los pasos:

- Bocetos: a partir de fotos del Laocoonte y de los referentes seleccionados, se creó material de apoyo que ayude a visualizar la composición final y sirvan para facilitar el modelado de cada una de las piezas.
- modelado en barro: utilizando técnicas aditivas y substractivas se procedió al modelar cada uno de los personajes sobre una armadura realizada con alambre.
- molde de silicona: una vez acabado el modelado, se recubrió cada figura con silicona de masilla para crear un molde que permita su reproducción.
- contra-molde/caja: es una estructura que se debe crear sobre el molde de silicona para evitar su deformación cuando se realice la reproducción de la pieza.
- Reproducción: se trata de realizar un vaciado de un material en estado líquido que endurece dentro del molde de silicona contenido por el contra-molde.
- Corrección y finalización: la pieza reproducida suele tener desperfectos producidos por el molde o el proceso de reproducción, por lo que es necesario corregir dichos elementos para producir una obra de calidad.
- Preparación peana: se tiene que crear un elemento que permita el soporte de las tres piezas tanto para su visualización final como para su transporte.
- ensamblaje composición final: sobre la peana se ensamblan las tres piezas y se busca su orientación más adecuada para maximizar la identificación visual con el Laocoonte.

Las dos fases iniciales (bocetado y modelado) son las que permiten el desarrollo de la creatividad artística pero exigen un trabajo exhaustivo tanto teórico como práctico. El resto de las fases se pueden considerar un trabajo mecánico y repetitivo, aunque por las características de cada de pieza nunca es un trabajo automático, las acciones requeridas suelen exigir el análisis de cada una para determinar el plan de ataque que permita su resolución.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. BOCETOS Y ESTUDIOS PREVIOS

Antes de proceder a desarrollar la obra es necesario realizar todo tipo de estudio previo que ayude a visualizar el objetivo y sirva para facilitar su ejecución en cualquier aspecto. En este caso he utilizado tres técnicas distintas que me han servido para el estudio pormenorizado de cada uno de los elementos que tenía que crear. De hecho, he conseguido memorizar tanto las poses como los volúmenes, de tal forma que casi no he necesitado consultarlos mientras modelaba cada pieza.

Estos estudios no suponen una imposición o limitación del proceso creativo, sino una ayuda que permite la exploración de posibilidades, jugando con todas las alternativas que se nos pueden ocurrir hasta encontrar aquella con la que nos sentimos más atraídos. Como resultado de este proceso de exploración se consigue una simbiosis con la obra, la cual sigue viva durante su ejecución posterior. Es decir, no se trata de unas normas rígidas que creamos al inicio y que luego imponemos a la pieza, sino son como una guía para el dialogo con ella y siempre queda espacio para que intervenga el azar o pequeños cambios que la misma obra nos sugiera.

3.1.1 Dibujos

El primer paso fue realizar un boceto rápido en papel para presentar y acotar la idea inicial. Los tres personajes de videojuegos seleccionados son tan populares y llevan muchos años en el mercado, por lo que disponen de varias versiones y el personaje central ha cambiado y evolucionado en cada una de ellas:

- God of War: desarrollado desde el 2005 por diversos estudios (Sony Entertainment, Ready at Down, Capcom) , cuenta con 3 versiones principales (God of War I, II, y III) y diversas expansiones (Ascensions, Chains of Olympus, y Ghost of Sparta). Desde sus primera versión hasta la última ha ido creciendo su musculatura llegando a límites desproporcionados. Es por ello que he decidido modelarlo con más rigor anatómico y con una musculatura excesiva a partir de su versión en God of War III¹. Además he decidido dejarlo semi-desnudo, como un guiño a la escultura clásica.
- Assassin's Creed: desarrollado desde 2007 por Ubisoft, consta 5 de versiones (Assassin's Creed I, II, III, IV Black Flag y V Unity) y 8 expansiones adicionales. El juego se basa en una tecnología que permite a partir del ADN revivir vidas de nuestros ancestros, por lo que el

1

WADE, D. *The Art of God of War III (Art of the Game)*

personaje principal cambia en cada version. Empieza con Altair (en la tercera Cruzada), sigue por Ezio Auditore (Renacimiento Italiano), continua con Connor Kenway/ Ratonhnhaké:ton (Guerra Civil Americana) y su abuelo Edward Kenway (Era Colonial) y de momento acaba con Arno Dorian (Revolución Francesa). Por tanto, desde las características de los personajes hasta su ropa cambian en cada versión. El único elemento que se mantiene en común es una capucha que le oculta medio rostro. De esta evolución de personajes he seleccionado a Ezio Auditore² por su vinculación con el Renacimiento y el mundo de las artes (de hecho dicho personaje es amigo de Leonardo DaVinci, apoyado por los Medici y lucha contra los Borgia).

- Mass Effect: es una serie iniciada en 2007 por BioWare que consta de 3 entregas. El personaje central, John Sheppard no cambia significativamente en cada una de ellas. Sólo su armadura/traje espacial sufre pequeñas modificaciones en cada versión. He seleccionado el personaje en Mass Effect 3³ por presentar una armadura detallada que facilita su identificación y modelado.



God of War III, Kratos



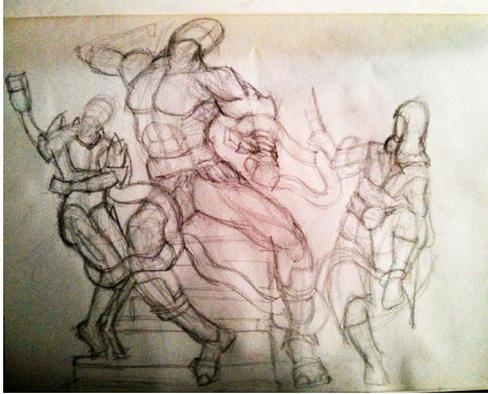
Assassin's Creed II, Ezio Auditore



Mass Effect III, John Sheppard

² FERRARI, D. *Assassin's Creed. Art (R)Evolution*.

³ AAVV, *The Art of the Mass Effect Universe*



Boceto rápido en lápiz

27 cm x 21 cm

Así pues, una vez seleccionados los personajes referentes realicé un boceto rápido para captar la idea principal. En esta primera fase de transformación del Laocoonte mantuve su disposición original sin realizar su disgregación. Se trata de una idea aproximada del objetivo, por lo que no busqué realizar un dibujo académico, cubre necesidades puramente estructurales.

3.1.2 Pintura

Como parte del proceso de estudio del referente, decidí abordar un boceto desde el punto de vista pictórico. De esta forma me centré en la pose y composición original, la relación entre los protagonistas y el estudio de planos, giros y torsiones del cuerpo humano. Así pues, de forma despreocupada realicé un pintura rápida en tres sesiones que me sirvieran para grabar en mi mente aspectos generales del Laocoonte que luego me permitieran realizar un modelado más libre. Con estas formas y conceptos ya aprendidos, el modelado no me esclaviza a estar constantemente revisando unas imágenes estáticas.

El resultado, desde el punto de vista pictórico, no es una obra de calidad, pero su valor como estudio del referente es muy alto.



Boceto en óleo sobre papel

1,50m x 1,20 m

3.1.3 Modelado digital 3D

En escultura, tradicionalmente, se suele realizar un boceto rápido de la obra a desarrollar mediante plastilina, barro o algún otro material que permita una visualización tridimensional rápida del objetivo buscado. En el caso del presente Trabajo Fin de Grado decidí sustituir ese modelado rápido por un modelado digital, no sólo por sus posibilidades de creación, sino por su vínculo con los personajes de videojuegos seleccionados. Estos personajes han nacido de un software similar, por lo que creí necesario utilizarlo para darle más integridad al trabajo.

El modelado digital 3D ha evolucionado de forma exponencial en los últimos años. No sólo permite un trabajo rápido utilizando técnicas como modelado en simetría o aplicación de texturas, sino que permite comenzar el modelado desde una forma prediseñada, con la consiguiente reducción de tiempo. El software de modelado se suele dividir en dos grupos principales:

- Modelado en baja poligonización, que permite controlar la tipología de la creación de polígonos. Esto es necesario cuando se pretende animar la malla tridimensional pero supone modelar con una concepción puramente geométrica. El software habitual suele ser AutoDesk 3D Studio Max o Maya.
- Modelado en alta poligonización, que permite centrarnos básicamente en modelando olvidando el número de polígonos necesarios así como su distribución. Es una técnica que se acerca más al modelado tradicional y se suele realizar con ZBrush o Mudbox.

En este caso, puesto que me interesaba un boceto que no voy a animar, decidí hacer un modelado en alta poligonización mediante Z-Brush. Si bien el software incluye muchas ayudas al modelado, creo que se necesita un conocimiento previo básico de modelado tradicional para sacar realmente partido al mismo. De forma análoga, un procesador de textos no convierte en escritor al usuario, sino que es necesario una mínima formación previa.

Para modelar a Kratos comencé primero con un modelado basado en Z-Sphere para crear el esqueleto básico y a partir de ahí, una vez situadas las masas principales fui sub-dividiendo para conseguir mayor número de polígonos que permitieran un modelado más detallado. El modelo final consta de 4.618.161 polígonos.

El modelado de Ezzio lo comencé de forma similar, salvo que en este caso al no verse la anatomía no tuve necesidad de crear un modelado tan detallado. El modelado de la ropa fue muy sencillo: crear máscaras sobre el cuerpo y a continuación con la herramienta Extract (en Geometría) creaba una nueva



Vista frontal y posterior del modelado 3D de Kratos



Vista frontal y lateral del modelado 3D de Ezzio

malla basada en la máscara. Cada nuevo fragmento de ropa aparece como una nueva sub-tool con lo cual luego se puede ocultar de forma sencilla para seguir modelando otras partes. A los pinceles utilizados anteriormente añadí ahora la opción Gravity para modelar los pliegues teniendo en cuenta el efecto de la gravedad. El modelo final consta de 2.253.760 polígonos.

Por último, el modelado y posado de Sheppard fue similar al personaje anterior y mediante Extract creé las diferentes partes de la armadura. El modelado final consta de 2.842.496 polígonos.

Con los tres personajes modelados modelé una simple peana y realicé una composición siguiendo la distribución original del Laocoonte. Este modelado en 3D me permitió observar cada personaje desde cualquier perspectiva girándolo, o ampliar alguna zona para verla en detalle. Además me ha resultado muy útil para la transformación y modelado transformado de los personajes originales, que mediante dibujos o bocetos tradicionales habría requerido mucho más tiempo.

La escultura digital puede ser una herramienta de apoyo al modelado tradicional (como en este caso) o también puede ser un fin en sí misma puesto que se puede realizar su impresión 3D (reproducción física del modelo). El precio de las impresoras 3D está bajando rápidamente y en un futuro cercano compartirán su lugar en casa con las actuales impresoras. No obstante, ya existen diversas empresas que ofrecen un servicio de impresión 3D a la carta permitiendo incluso ya selección del material y tamaño. El precio final depende principalmente del tamaño y volumen de material necesario por lo que se recomienda modelar figuras huecas. Como complemento al presente trabajo solicité presupuesto de imprimir el modelo con una altura de 10 cm a las 2 empresas siguientes:

- Protocast 3D⁴, con sede en Castellón. El precio de reproducción es de 227,48€ más 12€ de gastos de envío.
- Shapeways⁵. Precio de reproducción \$117 más \$9 de gastos de envío. También permite, bajo mi autorización, que otras personas se impriman mi diseño⁶ con cualquier otro material.

Estas dos empresas sólo representan un pequeño fragmento del panorama actual, pero sirven de ejemplo para observar la variación de precios y servicios. En un plazo corto de tiempo, la impresión 3D estará al alcance de todos, por lo que la escultura digital funcionará no sólo como apoyo a la tradicional sino como un nuevo objeto de arte, perdiendo en cierta medida el

4 www.protocas3d.com

5 www.shapeways.com

6 shpws.me/v9jB

valor aurático asociado al objeto actual. Imagino que se producirá la misma transformación en escultura que la que se produjo en pintura con la invención de la fotografía, permitiendo nuevos grados de libertad y expresión.



Vista frontal y lateral del modelado 3D de Sheppard

3.2 MODELADO EN BARRO

Una vez concretado el objetivo y con bocetos y referentes abordé la siguiente fase consistente en modelar directamente en barro cada uno de los personajes. En líneas generales, el proceso es el mismo:

- Crear un armazón con alambre del suficiente grosor que soporte el peso del barro y tenga las proporciones generales de la figura buscada.
- Sujetar firmemente el armazón a un soporte para modelar cómodamente.
- Modelado directo sobre el armazón.

Uno de los objetivos del proyecto era la disgregación del Laocoonte, es decir que cada figura debía poder mantenerse en pie por separado. Ello supone que debo modificar la posición de las piernas y pies de las dos figuras laterales para que se mantuvieran en pie en relación al eje de gravedad de cada una. De forma indirecta, parte de la pose del tronco del cuerpo también podría requerir un ligero cambio acorde con el movimiento del tren inferior. Intencionadamente no abordé estos cambios en la fase anterior de bocetado, puesto que por un lado me resultaría más fácil encontrar una postura estable

cuando realizara el modelado y por otro lado me ofrecía un grado de libertad para modificar ligeramente el gesto general de la figura.

Estas fases del proceso varían ligeramente en función de cada figura como se describe a continuación.

3.2.1 *Kratos*



Vista lateral y detalle del modelado en barro de Kratos

Para comenzar el modelado de la figura central realice una armadura en alambre que fijé sobre una base cuadrangular de poliestireno expandido, puesto que la figura original se encuentra sentada sobre una peana similar. Esta decisión considero que fue un error, ya que habría tenido que seleccionar otro material para la base. El poliestireno, después de cubrirlo de barro, lo seca muy rápido por lo que constantemente tenía que estar hidratándolo. Además, entre sesiones de modelado, la humedad que se mantenía en el interior de la bolsa de plástico de protección no era suficiente. Así pues, me veía obligado a reconstruir constantemente la base y a veces también a la figura, puesto que los desplazamiento de barro de la base modificaban la pose de la figura.

Abordé el modelado de la figura comenzando por la creación de los volúmenes principales de la caja torácica, cadera y cráneo⁷ y buscando los giros y torsiones necesarios en la pose. Sobre estos volúmenes fui añadiendo barro siguiendo la estructura muscular y ósea del cuerpo humano. El principal problema fue el desplazamiento lateral izquierdo de la pose, puesto que con la hiper-desarrollada masa muscular que pretendía crear suponía mucho volumen de barro por lo que tuve que afianzarlo varias veces con soportes externos hasta el barro tuvo la textura suficiente para aguantar el peso sin caerse ni secarse demasiado.

Por último, modelar la peana base de forma perfectamente lisa, recta y pulida habría sido muy sencillo. No obstante decidí modelarla de una forma más gestual y libre, mostrando la huella del modelado y de los palillos para darle un ligero carácter y que no fuera una simple forma geométrica fría. Además, las irregularidades de la base harían destacar más tanto la figura en ella sentada como las figuras acompañantes.

3.2.2 *Sheppard*

Esta figura en el referente original tiene las 2 piernas juntas, con las rodillas unidas, un pie levantado en semiflexión y el torso en torsión extrema

⁷ FARAUT, P. Körper perfekt modellieren: Bd. 1 Flächen und Konstruktionstechniken in Ton, p. 53



Vista frontal del modelado en barro de Kratos

hacia atrás. Por tanto mantener esta posición sin apoyar la figura en nada habría sido muy complejo. Realicé un armazón en alambre con una pose con las piernas ligeramente separadas, ambos pies apoyados y una menor torsión del cuerpo.

Para mantener fijo el armazón no empleé el tradicional cuello de pato rígido, sino que cree un cuello de pato telescópico y giratorio empleando fragmentos de tuberías de latón de media pulgada.⁸ Este soporte me permitió girarlo cuando molestaba para modelar y reutilizarlo con otra altura para el modelado de la siguiente figura.



Vista frontal del modelado en barro de Sheppard

Una vez fijado el armazón al soporte el modelado de esta pieza no tuvo grandes problemas. Intenté emplear un modelado más rígido y por planos para crear el efecto armadura del personaje.



Vistas posterior y superior del modelado en barro de Sheppard

3.2. 3 Ezzio

El principio de esta figura fue similar a la anterior, a partir de un armazón y reutilizando el cuello de pato telescópico creado. El modelado también fue similar, aunque una vez creados los volúmenes principales, en vez de aplicar una construcción más geométrica, creé capas finas de barro que a modo de ropa dejaba caer sobre la figura⁹. De esta forma la gravedad ayudaba a crear un poco el efecto de la flexibilidad de la ropa y le daba un aspecto muy distinto con respecto a la figura anterior.



Vista lateral del modelado en barro de Ezzio

El mayor problema que me encontré fue la propia pose. Además de modificar la posición de las piernas para que se mantuviera en pie, la inclinación del torso hacia delante, su torsión, posición de cabeza y brazo levantado, hizo que el modelado fuera muy inestable. Para equilibrar la figura me vi obligado a alargar ligeramente el brazo izquierdo y cambiar su proporción para que sirviera también de apoyo.

Con esta pieza también tuve dos problemas adicionales:

9 BRUCKNER, T.; OAT, Z.; PROCOPIO, R. Pop Sculpture: how to create action figures and collectible statues, p. 208



Intentos fallidos del modelado de Ezzio

- Comencé el modelado con pasta polimérica (Super Sculpey) puesto que pensé que me permitiría modelar el ropaje más fácilmente. Para figuras de menor tamaño, esta pasta resulta muy versátil. Sin embargo, para ésta su excesiva flexibilidad se convirtió en un inconveniente.
- Comencé el modelado en barro en clima frío, y al subir las temperaturas la humedad desapareció de forma más rápida, por lo que en un descuido inesperado se seco todo el barro. Como todavía estaba en fase inicial fue más rapido comenzar de nuevo que intentar reconstruirlo.



Vista frontal del modelado en barro de Ezzio

3.3 MOLDE DE SILICONA

Dadas las complejidades gestuales de las tres figuras, decidí realizar el molde en silicona de masilla en vez de hacer un molde perdido con el fin de preveer problemas en la reproducción. De esta forma, si surgiera algún problema podría volver a reproducir la pieza. La silicona de masilla conlleva un coste superior a la silicona de colada pero permite una aplicación muy rápida y es mucho más conveniente para figuras de gran complejidad al evitar tener que cortar la pieza en elementos más pequeños que faciliten su creación.

La ejecución de esta fase para la figura central y para la figura de Sheppard no supuso ningún problema. En cambio, dada la posición y giros de la figura de Ezzio, al empezar a poner la silicona la figura se desmoronó y las piernas se desmontaron completamente. Por ello, tuve que reconstruirla parcialmente. En este segundo modelado, incliné más hacia delante el torso para evitar que se volviera a caer al poner la silicona. De esta forma obtuve una nueva figura que resultaba más estable para la creación del molde de silicona sobre ella.



Molde de silicona sobre el modelado de Kratos



Molde de silicona sobre el modelado de Sheppard



Reconstrucción del modelado de Ezio

3.4. CONTRAMOLDE

Los tres moldes son flexibles por lo que necesitan una estructura que los sostenga y evite deformaciones en la fase de reproducción. Se trata de un molde del molde, cuya función principal es la de mantener juntas varias piezas del molde y evitar que se deforme. Es un envoltorio rígido con el mínimo número de piezas posible¹⁰.

El contramolde para la figura central lo realicé con resina acrílica y fibra de vidrio. El motivo de la selección de estos materiales de mayor precio fue que dado el tamaño de la pieza necesitaba una estructura manejable que no aumentara en exceso el peso ya elevado de la reproducción. Consta de 2 únicas piezas que se unen mediante un sistema de tornillos.

Para las otras dos piezas, el contramolde se realizó en escayola. El contramolde de Sheppard necesitó 4 piezas y el de Ezzio 5 para facilitar su extracción.



Construcción del contramolde sobre el molde de silicona de Ezzio

10 NAVARRO LIZANDRA, J.L. Maquetas, moldes y modelos: materiales y técnicas para dar forma a las ideas, p. 165

3.5 REPRODUCCIÓN

Esta fase supone la creación final de la obra a partir de los moldes realizados sobre las figuras modeladas. Se puede hacer con diversos materiales pero he optado por realizarlas en escayola exaduro que le da un aspecto de escultura clásica y tiene la suficiente resistencia para soportar transportes sin facturarse fácilmente. Es un derivado del sulfato cálcico indicado para la fabricación de modelos que requieran gran dureza y matices en la industria cerámica y fundición de figuras.

La ejecución de cada una de las reproducciones no tuvo ningún problema. Con el molde en el interior del contramolde convenientemente sellado con barro para evitar fugas y cerrado (con tornillos o gomas, según el tipo de contramolde), se invierte y se vacía el material de reproducción en su interior. El tiempo de fraguado está en torno a los 8-10 min aunque mantuve cada pieza un mínimo de 12h antes de extraerlas del molde.

Las reproducciones de Ezzio y Sheppard son macizas. En cambio la reproducción de Kratos es parcialmente maciza. La peana base se creó hueca reforzada con esparto con el fin de reducir peso de la escultura.



Reproducción en exaduro de Sheppard



Reproducción en exaduro de Kratos



Reproducción en exaduro de Ezzio

3.6 CORRECCIÓN Y FINALIZACIÓN

Desgraciadamente, las reproducciones no salieron perfectas de los moldes debido a problemas inherentes al molde y al proceso de reproducción. Por tanto, con el fin de crear una obra de calidad es necesario ser minucioso y corregir cada uno de los problemas.

Los errores encontrados fueron:

- La silicona de masilla se aplica por presión sobre el modelo. Como no vemos bien como se adapta al mismo, es posible que entre dos aplicaciones sucesivas quede atrapado algo de aire, que al reproducirlo queda como un pellizco sobre pieza. Los pellizcos mayores se resolvieron aplicando silicona para cubrirlo. Los más pequeños se lijaron sobre la reproducción.
- El molde de silicona puede no encajar bien o tener un pequeño desplazamiento interior que evite una unión perfecta. Al reproducir se crea un escalón de mayor o menor tamaño. Si es muy grande es necesario añadir material de escayola para cubrirlo y luego lijarlo. Si es pequeño, se elimina simplemente lijándolo.
- El molde de silicona, incluso encajando bien, suele dejar una ligera línea que indica la separación de las piezas, por lo que es imprescindible lijarlo para hacerlo desaparecer.
- Al verter el material de reproducción, se producen pequeñas burbujas. La mayoría pueden evitarse con un vaciado controlado y balanceando el molde ligeramente antes de fraguar. Sin embargo, a veces no desaparecen todas las burbujas. En función de su tamaño se corrige añadiendo material (gran tamaño) o lijando puesto que el polvo generado penetra y tapa la burbuja.
- Al realizar el vaciado de Kratos, por algún extraño motivo se formó una gran burbuja de aire que impidió el llenado del codo y parte del brazo izquierdo. La solución de este problema fue el modelado directo en escayola exaduro sobre la propia reproducción. Era demasiado grande para intentar disimularlo y demasiado pequeño para reproducir esa parte y unirla.
- Al sacar del molde la reproducción de Sheppard, se rompieron las 2 manos, puesto que son muy pequeñas. Los fragmentos se unieron a la pieza mediante cola escayola.

Al terminar de corregir los errores procedí a la finalización de las piezas, con el fin de protegerlas del paso del tiempo y de posibles agresiones en su superficie. En general, se trata de cerrar los poros de la reproducción (mediante tapaporos, goma laca, barnices) y algún otro producto embellecedor y protector (cera, pátinas, etc.). En este caso opté por usar goma laca incolora (para evitar que altere el color de la escayola exaduro) junto con cera incolora

y pigmento blanco titánio con polvos de talco. De esta forma consigo dar un ligero brillo a la superficie y a la vez corregir y ocultar pequeñas manchas de color que pudieran existir por su manipulación.

3.7 PREPARACIÓN DE LA PEANA

Dado que las tres figuras reproducidas se habían modelado de forma separada, necesitaba de un elemento que funcionara de unión visual entre ellas. De esta forma opté por crear una base que sostuviera a las piezas. La realicé con tableros DM para reducir el peso de la obra final y facilitar su transporte. El tablero lo traté con pintura acrílica negra sobre la que apliqué goma laca y cera incolora con plumbagina que le otorga un ligero tono metalizado.

3.8 ENSAMBLAJE Y COMPOSICIÓN FINAL

Esta fase supone el punto final en la creación de la obra. Sobre la peana construida anteriormente se adhieren las 3 piezas. A pesar de ser figuras que se han modelado individualmente, he buscado unirlas de la forma que respete al máximo la composición original del Laocoonte. Así pues, vemos que la distribución triangular formada por las cabezas se mantiene. Además he buscado posiciones en las que los hijos intenten mirar al padre, como ocurre en el referente original. Encontré posiciones donde se observa mejor las nuevas piezas modeladas, pero como el objetivo era la vinculación visual con el Laocoonte, las descarté por desviarse del mismo.

Así pues, tras un largo proceso de ajuste encontré la distribución final que mejor representaba el objetivo perseguido.

Para completar la composición faltaba sustituir la serpiente enrollada en los cuerpos del Laocoonte. Para ello empleé un cable USB blanco que simboliza la tecnología (con la que se han creado los videojuegos) enrollada e intentando matar a su creación. La serpiente original tiene connotaciones en el eje del paradigma al asociarla con la serpiente del Génesis que trae el conocimiento y el fin del paraíso.

Por último, para demostrar que la disgregación del Laocoonte realicé diversas composiciones parciales que son un ejemplo claro de que las piezas individualizadas tienen valor y una nueva identidad por sí mismas.



Composición final



Composición final con cable USB/serpiente

Composición alternativa I



Composición alternativa II



Composición alternativa III



4. CONCLUSIONES

El análisis crítico realizado desde el principio del proceso puedo resumirlo en las siguientes conclusiones:

- Composición del Laocoonte: pose, gesto y expresión de cada figura y la relación entre ellas. La composición original presenta una distribución en forma de triángulo equilátero donde los ejes de las figuras son paralelos entre sí a un lado del triángulo. Las figuras se retuercen en formas curvas debido a la intensidad del dolor que muestran sus rostros. En mi obra se mantiene la composición triangular. No obstante, los ejes de los cuerpos ya no son paralelos entre sí debido al requisito de la individualización de los elementos. Mis figuras también están retorcidas, aunque solo tiene expresión de dolor la figura central de Kratos. Las otras dos presentan cierta tristeza y en el caso de Sheppard se vislumbra angustia. El cambio que he realizado en los rostros supone un cambio de identidad de las figuras del Laocoonte y las acerca a los personajes de videojuegos seleccionados.
- Disgregación de la composición en figuras individuales: las tres figuras están completamente separadas entre sí y presentan modificaciones en las piernas para permitir su soporte.
- Grado de vinculación visual de mi resolución con los personajes de el Laocoonte. La composición de la reproducción respeta el triángulo original. La figura central se aproxima casi completamente a la pose original y al estar situada en el centro y ser de mayor tamaño produce un efecto de anclaje en ella que conlleva traer a la memoria la figura del Laocoonte. La mitad superior de las otras dos figuras se aproxima bastante al referente y la mitad inferior completamente distinto debido al requisito de su individualización. El grado de vinculación es suficientemente alto para que sea reconocible.
- Grado de vinculación visual con los personajes de los videojuegos. El elemento más significativo de Ezzio es la capucha cubriéndole la cabeza (como demuestran las distintas versiones del juego) por lo que indudablemente se reconoce como tal en mi reproducción. La armadura de Sheppard tiene el mismo carácter formal que el referente. Por último, Kratos carece del ropaje del personaje aunque el modelado del rostro le aporta la identidad necesaria para su reconocimiento. A pesar de haberme abstenido de aplicaciones cromáticas como indicaban los objetivos, las 3 figuras son fácilmente reconocibles como los personajes de videojuegos seleccionados.
- Calidad del modelado. La técnica, procedimiento y modelado me han

llevado a una resolución distinta donde la síntesis y exageración de algunas partes conllevan un mayor vínculo con los personajes.

- Calidad de la reproducción: las distintas reproducciones han presentado los problemas típicos que están resueltos de forma satisfactoria.

El conjunto de reproducciones obtenido mantiene la coherencia de la obra con el planteamiento inicial puesto que partiendo del referente clásico he podido crear una obra completamente nueva y original que emana la esencia de los personajes de videojuegos seleccionados.

Las técnicas y procedimientos empleados (consecuencia del proceso de aprendizaje en las asignaturas de Escultura) han resultado adecuados y han supuesto la consolidación de retos planteados hace años. No solo desde el punto de vista tecnológico sino desde el punto de vista expresivo el resultado satisface los objetivos planteados teniendo en cuenta el uso mínimo de recursos (abolición cromática). El aporte de los modelos en 3D me han permitido avanzar deprisa en las piezas con mayor dificultad de dominio.

Las mayores limitaciones con las que me he encontrado en la ejecución han sido la limitación temporal y la envergadura del referente seleccionado. Es probable que hubiera conseguido un resultado distinto si me hubiera centrado en una sola de las tres figuras y emplear en ella todo el tiempo asignado.

El trabajo aquí expuesto me permite en el futuro jugar con los aspectos cromáticos y materiales que ofrezcan un efecto matérico más contundente y más eficacia en la expresión de los personajes de los videojuegos. Además, me facilita abrir una línea de investigación para realizar reproducciones en materiales plásticos para su posterior galvanoplastia (recubrimiento metálico superficial) y compararlo con el efecto conseguido con la aplicación de panes metálicos.

5. BIBLIOGRAFÍA

BRUCKNER, T.; OAT, Z.; PROCOPIO, R. *Pop Sculpture: how to create action figures and colectible statues*. New York: Watson-Guptill Publications, 2010

CARRERE, A.; SABORIT, J. *Retórica de la pintura*. Madrid: Cátedra, 2000.

FARAUT, P. *Körper perfekt modellieren: Bd. 1 Flächen und Konstruktionstechniken in Ton*. Koblenz: Hanusch Verlag, 2014

FERRARI, D. *Assassin's Creed. Art (R)Evolution*. Skira: Roma, 2012

FOSTER, H. *El retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo*. Ediciones Akal: Madrid, 2001

GARCIA, F.; BARRIO, M., "El mare nostrum digital. Mito, ideología y realidad de un imaginario sociotécnico", *Icono*, Vol. 7, nº 1, Madrid, 2009.

G. CORTES, José Miguel, *Hombres de mármol*. Barcelona: Egalés, 2004.

GENERALITAT VALENCIANA, Catálogo de la exposición *La presencia y la figura*. Valencia: Generalitat Valenciana, 2012.

HALBERSTAM, Judith, *Masculinidad femenina*. Barcelona: Egalés, 2008.

MARTÍN GONZÁLEZ, J.J. *El Laocoonte y la escultura española*. En: Boletín del Seminario de Estudios de Arte y Arqueología, pp.459-469, ISSN: 0210-9573

MIDGLEY, B. *Guía completa de escultura, modelado y cerámica: Técnicas y materiales*. Madrid: Blume, 1993

NAVARRO LIZANDRA, J.L. *Maquetas, moldes y modelos: materiales y técnicas para dar forma a las ideas*. Castellón: Universitat Jaume I, 2011

RUSSELL, T. *Modelling and sculpting the figure*. Londres: A&C Black Publishers Ltd, 2012

SETTIS, S. *Laocoonte: fama y estilo*. Madrid: Vaso Roto Ediciones, 2014

WADE, D. *The Art of God of War III (Art of the Game)*. Ballistic Publications: Londres, 2010

WITTKOWER, Rudolf, *La escultura: procesos y principios*, Madrid: Alianza, 1980.

VVAA, *The Art of the Mass Effect Universe*. Dark Horse: Milwaukee, 2012

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Arantzazu Martinez, Rancor	8
Vista lateral y frontal del Laocoonte	9
God of War III, Kratos	13
Assassin's Creed II, Ezio Auditore	13
Mass Effect III, John Seppard	13
Boceto rápido en lápiz	14
Vista frontal y posterior del modelado 3D de Kratos	15
Vista frontal y lateral del modelado 3D de Ezio	16
Vista frontal y lateral del modelado 3D de Sheppard	17
Vista lateral y detalle del modelado en barro de Kratos	18
Vista frontal del modelado en barro de Kratos	19
Vista frontal del modelado en barro de Sheppard	20
Vista frontal del modelado en barro de Sheppard	21
Vista lateral del modelado en barro de Ezio	21
Intentos fallidos del modelado de Ezio	22
Vista frontal del modelado en barro de Ezio	22
Molde de silicona sobre el modelado de Kratos	23
Molde de silicona sobre el modelado de Sheppard	23
Reconstrucción del modelado de Ezio	24
Construcción del contramolde sobre el molde de silicona de Ezio	25
Reproducción en exaduro de Sheppard	26
Reproducción en exaduro de Kratos	26
Reproducción en exaduro de Ezio	26
Composición final	29
Composición final con cable USB/serpiente	29
Composición alternativa I	30
Composición alternativa II	30
Composición alternativa III	30

ANEXO 1: REFERENTES

El cuerpo humano es un material rico y complejo, un generador de mitos, un productor de símbolos mutables que se escapan de cualquier estructura rígida, verdad fundamental o significación dada, de contenido arquetípico.

Hombres de mármol. José Miguel G. Cortes.

La presencia de las tecnologías no sólo actúa como lente deformadora que modifica la percepción del mundo y de nosotros mismos, sino como órgano vital que se sitúa en el corazón mismo de nuestros hábitos y expectativas.

Catálogo de la exposición: La presencia y al figura. Jose Saborit.

Mi obra se basa principalmente en proyectos donde combino diferentes técnicas artísticas que están centradas en la figura humana masculina explotando sus posibilidades retóricas y plásticas. El uso que hago de la figura lo he definido como: masculinidad emotiva. Me centro en figuras que reflejan fuerza pero contrastando a la vez con la expresión de emociones sin perder virilidad, explorando y experimentando con figuras que muestran sentimientos y emociones. Figura masculina para oponerme a la tradición de utilizar la mujer para expresar emociones y para romper el concepto de hombre de piedra, sin emociones.

El motivo de centrarme en la figura masculina y manipularla viene dado como contraste a su uso tradicional. Se podría decir que hasta el siglo XVIII no existe un concepto de sexo. Hasta ese momento la visión del cuerpo estaba sometida a ideas hegemónicas donde el hombre era la medida para todas las cosas y la mujer no existía como categoría diferenciada.¹ En la actualidad, es ampliamente aceptado que no existen rasgos intrínsecos de un sexo, sino unos modelos sociales de comportamiento, aunque seguimos utilizando dos términos.² Esos modelos de comportamiento, cuando se dan en un término no habitual, suele llevar implícito que se aplique un cambio de un término por otro.³ No obstante, con el travestismo se rompen estos sistemas binarios y se difuminan sus límites.⁴ Esto me lleva a preguntarme por qué se entiende por masculinidad.

1 G. Cortés, Jose Miguel, Hombres de mármol, Barcelona, Egalés, 2004, p. 25

2 Ibídem

3 Acciones como llorar o mostrar delicadeza, comportamientos sociales perfectamente aceptables, suelen asignarse al sexo femenino, por lo que si un individuo del sexo masculino los muestra se le asigna socialmente características del sexo opuesto. Además esta asignación suele ser más fuerte en determinadas culturas y países.

4 Ibídem, p. 30

En la Grecia clásica, se promocionaba un cuerpo de hombre musculoso, bello y potente, que se asociaba a poder y energía. Era una idealización que venía a traer la glorificación del héroe, y como tal, se mostraba el cuerpo en su estado más puro y limpio: desnudo. Esta idealización lleva asociada el rechazo a cuerpos feos, deformes, viejos que llevaban implícito el anti-héroe. De esta manera, un cuerpo manchado por sangre (como es el de la mujer) no podía asociarse a este planteamiento heroico, por lo que la masculinidad y la virilidad se vinculaban a través de esos cuerpos sanos y limpios. Es decir, “la masculinidad heroica se basa en la marginación de masculinidades alternativas”.⁵ Esta definición ha llevado a determinados gobiernos y países a lo largo de la historia a utilizarla en sus máximos extremos, practicando una pureza cultural centrada en reivindicar valores tradicionales, como ocurrió en la Alemania nazi.⁶

Desde mediados del siglo XX, la tecnología moderna ha empezado a cuestionar esta masculinidad heroica, por lo que surgieron nuevas figuras que demostraran disciplina, fortaleza, rudeza, agresividad y un completo control corporal.⁷ Aparecen los superhéroes de los cómics, unos iconos que ocultan la erosión del poder masculino y silencian las voces de mujeres que exigían su papel. Los superhéroes fueron dando paso al nacimiento del modelo del culturista, jóvenes musculosos que lucían cuerpos poderosos volviéndonos otra vez al concepto de héroe viril. Curiosamente, uno de los dibujantes más influyentes en la construcción del estereotipo masculino fue Tom of Finland, que partió del modelo culturista para crear toda una parafernalia estética que ha adoptado la colectividad gay del mundo occidental como definición de la masculinidad.⁸ Lo más interesante de su obra es:

“Este énfasis puesto en la virilidad y la violencia para marginar cualquier aspecto femenino tiene su contrapeso al observar como todos los tipos duros de Tom son continuamente violados, sometidos..., y parecen disfrutar de ello. (...) Este superhombre gay que quiere representar la glorificación del cuerpo masculino, al ser penetrado por cualquiera de sus orificios, se nos presenta con fisuras, vulnerable, y por tanto, muy diferente al superhombre heterosexual.”⁹

Desde este momento de aparente ruptura con la definición clásica de masculinidad, se ha ido ampliando su definición para englobar nuevas masculinidades. Movimientos como Drag Kings¹⁰ han permitido aso-

5 Halberstam, Judith, *Masculinidad femenina*, Barcelona, Egalés, 2008, p. 23

6 G. Cortés, Jose Miguel, *Op. Cit.* p. 112

7 *Ibidem*, p. 164

8 *Ibidem*, p. 172

9 *Ibidem*, p. 177

10 Movimiento que surge en el colectivo lésbico, donde mujeres se visten como hom-

ciar el término masculinidad con el sexo femenino, contrastando con la feminidad convencional asociada a la heterosexualidad femenina.¹¹

No obstante, no hay que olvidar, que “la masculinidad obligatoria es una carga para los hombres, (...) y se paga un algo precio por ella de muy diversas formas”.¹² Por ello, he decidido orientar mi obra hacia esa “masculinidad emotiva”, con la intención de difuminar más el concepto clásico de lo masculino, y dar la entrada a poses, sentimientos y emociones que se suelen catalogar como femenino. Mostrando que ambos conceptos no sólo no son contrarios, sino que se complementan intento hacernos ver que debemos evolucionar los significados clásicos para adaptarlos al siglo XXI.

En mis trabajos, intento integrar la tecnología y lo tradicional, caminar en el filo. Tenemos tendencia a situarnos en los dos polos opuestos cuando hablamos de tecnología. Por un lado, una absoluta fascinación por lo tecnológico y virtual. Y por otro, un estancamiento en valores tradicionales rechazando cualquier acercamiento tecnológico. Supongo que es una situación que ya vivieron en su momento los artistas de las vanguardias intentando romper con la tradición y con el concepto de arte.

Para acabar, la última característica destacable de mis trabajos puede radicar en la vuelta al concepto de obra objetual, bien en soporte físico (lienzo, escultura, dibujo, etc.) o en soporte virtual, como contraste a la tendencia conceptual nacida en los años 60. De hecho, una de las críticas que se hacen al sistema de arte moderno es “la pérdida de la enseñanza técnica, la primacía del discurso pseudo-conceptual interpretativo sobre la realización de la obra”.¹³ Como opción personal, y sin menospreciar las grandes obras conceptuales de artistas como Bruce Nauman o Yoko Ono, por ejemplo, he decidido que mis obras residan en algo concreto, sobre la que sustentar su discurso poético.

bres y adoptan actitudes masculinas, en contraposición con el movimiento Drag Queen, donde hombres se visten y actúan como mujeres.

11 Halberstam, Judith, Op. Cit. p. 296

12 Ibídem, p. 302

13 Galindo Mateo, Inocencio; Martín Martínez, José Vicente, Atenea en el campus, Valencia, UPV, 2007, p. 31