

# eres tú mi príncipe azul

TFM Trabajo de fin de Máster

Autor: Joaquín Araujo Solar

Tutor: Francisco Caballero Rodríguez

Línea de investigación: Creación de obra

en soporte informático

Convocatoría: Septiembre 2019







# eres tú mi príncipe azul

TFM Trabajo de fin de Máster

Autor: Joaquín Araujo Solar

Tutor: Francisco Caballero Rodríguez

Línea de investigación: Creación de obra

en soporte informático

Convocatoría: Septiembre 2019





## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

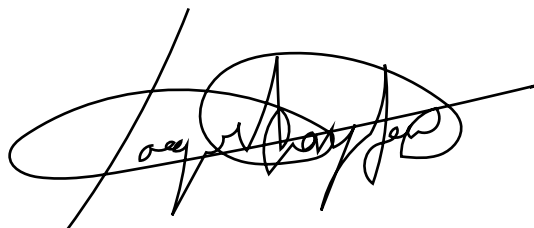
D. Joaquín Francisco Araujo Solar

con D.N.I. nº 75911840-H, alumno/a del Master Universitario en Dibujo  
en el curso académico 2018-2019, por el presente escrito asumo la autoría del  
Trabajo Fin de Master titulado Eres tú mi príncipe azul

presentado para su defensa en la convocatoria de Junio/Septiembre, entendido como  
un trabajo de elaboración propia habiendo citado todas las fuentes utilizadas para su  
realización.

Y para que conste, firmo la presente Declaración en Granada, a 6/09/2019

Fdo.





# Índice

1.Introduccion	
1.1 Planteamiento del tema.	
Propuesta para el trabajo de fin de máster.	12
2. Justificación	
2.1 Interés personal	13
2.2 Antecedentes	13
2.2.1 Metodología	20
2.2.2 Objetivos	21
3. Investigación teórica	
3.1 Introducción	22
3.2 Galateo	23
3.3 Una belleza imposible	25
3.3 El Kitsch y los cuento de hadas	28
4. Investigación práctica	
4.1 Introducción	32
4.2 El esqueleto de oro	33
4.3 La armadura de porcelana	51
4.4 Galateo, el príncipe azul.	63
4.5 La habitación de Galateo.	82
4.6 Materiales	90
5. Conclusiones	112
6. Referencias Bibliográficas.	114





## Resumen

Este proyecto es una investigación plástica en soporte 3d, se realiza como proyección de una obra digital que en un futuro pueda ser impresa.

Se reflexionan sobre las relaciones románticas y sexuales a través de la figura del príncipe azul, se busca la creación de un hombre ideal imposible, esta figura a la que se decide llamar Galateo será materializada a través de un muñeco sexual hiperrealista.

La investigación se enmarca en una estética de fantasía con una fuerte influencia Kitsch, para la elaboración teórica del proyecto se hace un repaso de la teoría queer, el mundo del cuento de hada y las relaciones por parte de otros seres humanos con seres artificiales.

## Abstract

This project is a plastic research in 3d, the pieces were made for future printing. The study talks about sexual and romantic relationships, we use the figure of prince charming as an inspirational object, this research seeks the creation of an ideal man, who is called Galateo, and it will be and hiperrealist sex doll.

This research is based upon a fantasy aesthetic with a strong kitsch influence. For the theoretical parts we talk about queer theory, fairytales and the relationships between human beings and artificial beings.

## Palabras clave

Teoría Queer-Kitsch- Escultura digital-Cuento de hadas-Príncipe azul-Blender-Muñeco sexual-

## Key words

Queer theory- Kitsch-Digital Sculpture- Fairytale-Charming Prince-Blender-Sexdoll-



Why don't you stay for the night?  
(Night!)  
Or maybe a bite?  
(Bite!)  
I could show you my favourite obsession.  
I've been making a man with blond hair and a tan.  
And he's good for relieving my tension.

*¿Por qué no os quedáis a pasar la noche?  
(¡Noche!)  
¿O tal vez un rato?  
(¡Un rato!)  
Os puedo enseñar mi obsesión favorita.  
He estado haciendo un hombre con pelo rubio y bronceado.  
Y él es bueno aliviando mi tensión.*

***Dr. Frank-N-Furter, The Rocky horror Picture Show.***

## Introducción

### 1.1 Planteamiento del tema.

#### Propuesta para el trabajo de fin de máster.

La creación del ser humano por parte de otro ser humano lleva repitiéndose a lo largo de la historia de la humanidad, podríamos empezar con el rey Chipriota Pygmalion, que según Ovidio, de su propia escultura creó a Galatea, que más tarde cobraría vida por gracia de la diosa del amor Afrodita, también podríamos mencionar al Dr Frankenstein, que recopilando partes de cadáveres acabó insuflándole vida a este collage de muertos, sin embargo se ha decidido comenzar con la estrofa de la canción "Sweet Transvestite" de la película Rocky Horror Picture Show por que en estas palabras se aprecia más claramente la connotación sexual por la que el Dr. Frank-N-Furter crea a Rocky, un sentido que tal vez acompañe más la identidad de este trabajo, ya que en este proyecto no es unicamente importante la propia creación, si no el fin romántico y sexual por la que se hace.

Es decir, este proyecto es una reflexión por parte del artista, sobre las relaciones romántico-sexuales, de como la insatisfacción, las desilusiones y la apatía, le llevan a crear a su hombre ideal, en este caso "su príncipe azul".

Se parte de la estética de los cuentos de hadas aunque reinterpretando estos elementos de fantasía hacia un aspecto más erotizado, fusionando dichos elementos con fetiches dentro del imaginario sexual Gay.

La figura central del proyecto se configura como una mezcla entre un muñeco sexual hiperrealista y la figura infantil Ken.

Para la creación de este simulacro de ser humano, se decide trabajar con el modelado 3D, más concretamente utilizando el software libre Blender.

Se elige Blender como herramienta de gran versatilidad en la que se puede modelar tanto elementos orgánicos como inorgánicos, la progresión futura del proyecto es, una vez se encuentren las piezas acabadas en el software 3D, serán trasladadas a una impresora, que finalmente acabe materializando toda esta información numérica en plástica, sin embargo al ser un proceso demasiado costoso se ha decidido que este proyecto solo abarcará la creación digital.

El modelado y la impresión 3D no se han elegido unicamente basándonos en una decisión práctica, si no conceptualmente, en el momento de la historia en el que nos encontramos lo más acertado seria que una máquina imprimiera a este hombre ideal.

# Justificación

## 2.1 Interés personal

Este proyecto se genera a través de una serie de inquietudes personales sobre las relaciones románticas y sexuales.

Se parte como planteamiento de que el arte es una herramienta de visibilización y reflexión, pero ante todo una vía para comentar y compartir, por lo que al exponer una problemática personal se la hace menos tabú, y se hace más fácil asimilarlo e incluso superarlo.

“Eres tu mi príncipe azul” es el nombre de este proyecto y es una respuesta ante una situación de incompreensión y autoexclusión de las dinámicas sociales de gran parte del colectivo gay, en este proyecto no se pretende estigmatizar a ningún individuo o colectivo, es un discurso sobre la inadptación al medio y las frustraciones que produce, debido principalmente a cierto grado de represión e inseguridad.

El muñeco sexual “Galateo” es la materialización de un hombre ideal e imposible, con huesos de oro y órganos de mármol, que a la misma vez que se plantea como la pareja perfecta se convierte en una versión hipersexualizada del artista, esa persona que le gustaría ser, pero que por inseguridades y presiones sociales no puede llegar a ser.

Con lo que como conclusión podríamos decir que Galateo es un trauma y una terapia, por un lado se materializa todo aquello que le afecta y a la vez se cuestiona “como quiero ser de aquí en adelante y que estoy dispuesto a hacer para cambiarlo.”

## 2.2 Antecedentes

### 2.2.1 Antecedentes

No se puede decir que haya demasiada obra anterior estrechamente relacionada con el tema que se discurre, ya que este proyecto es completamente nuevo y se empieza a desarrollar con este trabajo fin de máster, sin embargo si que se ha realizado obra figurativa relacionada, tanto con la estética que se trabaja en el proyecto, como en medios digitales.

Eres tu mi príncipe azul



# Eres tu mi príncipe azul

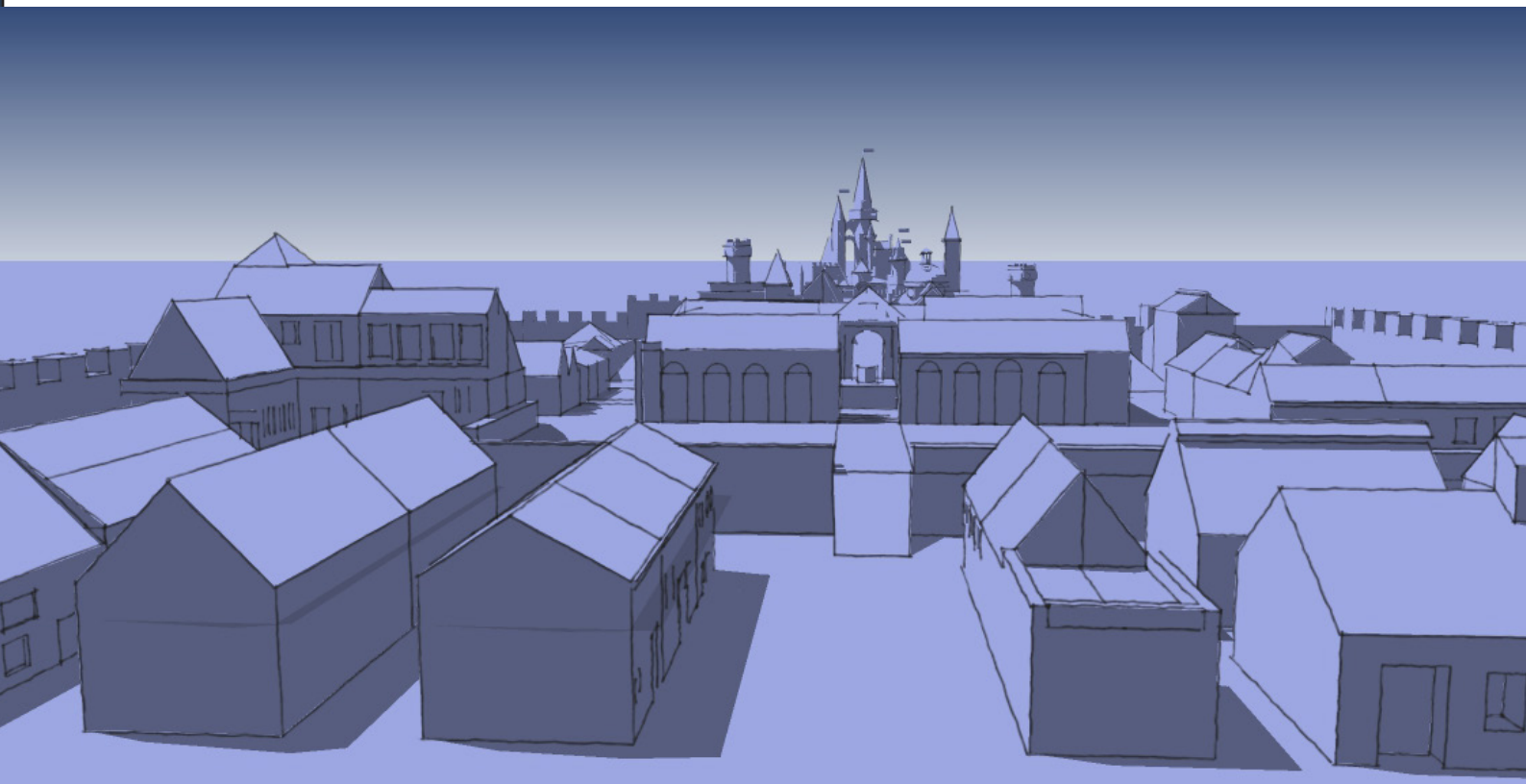
La ilustración que nos encontramos a la izquierda, se realizó para el proyecto final de la asignatura de Dibujo y Geometría, en la que se realizó una maqueta en 3D en el programa informático Sketch Up y posteriormente se coloreó y se dibujó digitalmente las figuras con el software Adobe Illustrator.

Esta composición se hizo como una investigación previa a la estética que se quería trabajar en el proyecto, se decidió utilizar como fuente de referencia las ilustraciones iluminadas de los códices medievales, mas concretamente aquellas recogidas en el libro Las muy ricas horas del duque de Berry, realizado por los hermanos Limbourg, además de los dibujos clásicos de Disney.

A propósito de esta ilustración se hicieron posteriormente otros diseños parecidos al personaje que se sitúa a la derecha, y que servirán de diseño para algunas de las piezas posteriores.

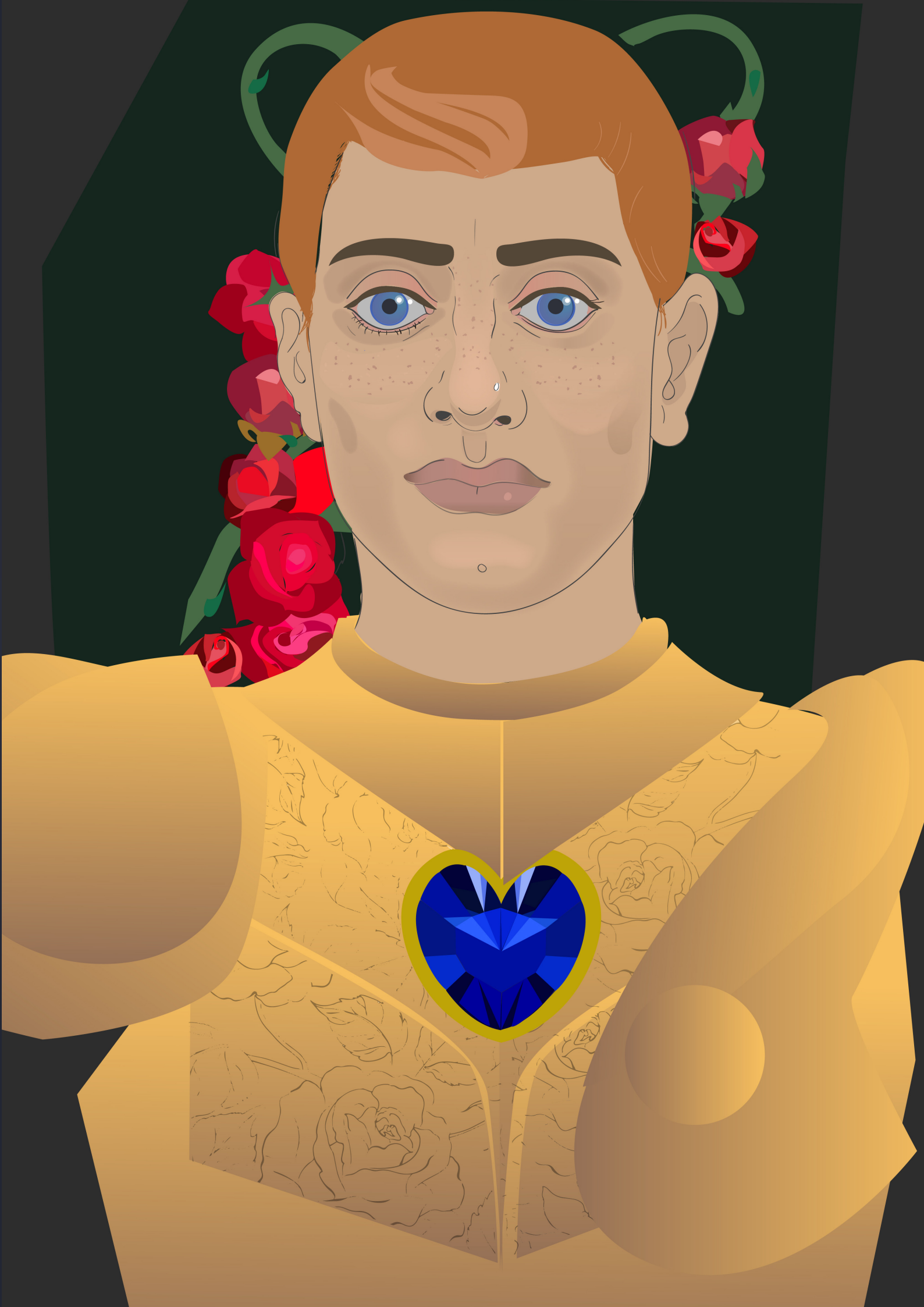
Con respecto a la obra realizada anteriormente en 3D no tiene nada que ver temáticamente hablando, sin embargo fue mi primer contacto con el mundo de la creación escultórica digital, en primer lugar nos encontramos con la figura de mi madre haciendo la comunión, y se realizo con la intención de convertir dicha figura en un sarcófago, este proyecto se llamo "Perdóname si te asfixio" y se realizó como proyecto final del ciclo superior de Técnicas escultóricas.

*Izquierda. Ilustración para el módulo de Geometría, Joaquín Araujo Solar. 2019  
Abajo. Maqueta realizada en Sketch up para el módulo de Geométrica.*





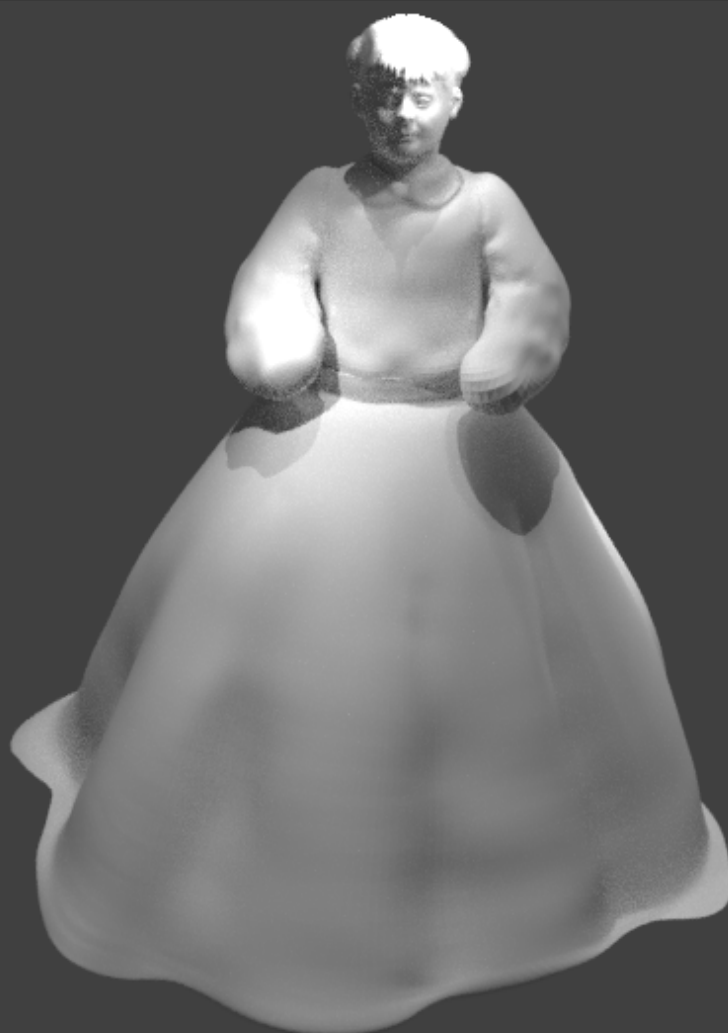




Eres tu mi príncipe azul



Eres tu mi príncipe azul



## Metodología

*“La metodología de investigación está basada y dirigida a la práctica en la creación artística siguiendo los parámetros específicos de Practice based Research: Practiced Research in Visual arts o art Practice as Research (leav 2009, Sullivan 2010, Barret and Bolt 2010, Biggs and Karsson 2011).*

*De un modo general la metodología seguida será deductiva, partiendo de presupuestos comparativos y progresivos.”*

Con respecto a la metodología de este proyecto se divide en dos bloques claramente identificables, un primero en el que se investiga formalmente con el programa informático, experimentando con sus herramientas y familiarizándose con las posibilidades que puedes ofrecer, como material de aprendizaje se ha utilizado principalmente vídeos de usuarios de la comunidad Blender, la metodología ha sido principalmente práctica, y un segundo en el cual se hace una recopilación bibliográfica buscando conceptos que puedan interesar para justificar la investigación.

# Objetivos

Es difícil en un proyecto artístico proponer unos objetivos específicos, ya que no se trata de un proceso lineal, si no que habitualmente estos procesos suelen ramificarse, sin embargo se intentará marcar algunos, con la finalidad de mantener un orden, además este proyecto es la primera parte de algo más ambicioso, aquí solo se intenta generar parte de la obra digital, sin embargo estas obras están pensadas para su futura impresión, con lo que se van a desglosar unos objetivos inmediatos y otros a largo plazo:

## Objetivos Inmediatos

-En un primer lugar, ser capaz de poder expresar la naturaleza del proyecto, es habitual que en el barrido bibliográfico y en su posterior redacción algunos conceptos importantes se acaben perdiendo, con lo que es muy aconsejable marcarse un guión con aquellos conceptos más importantes, así como el orden en el que se quieren ir desarrollando.

- Se entiende que los conocimientos sobre Blender con los que se comienza la investigación práctica, son siendo generosos bastante justos, con lo que el segundo objetivo que se espera alcanzar, es profundizar con las posibilidades que facilitan el software, tanto en los procesos de modelado, orgánico e inorgánico, como en iluminación, y renderizado. Todos elementos importantes a la hora de producir un buen resultado.

-Realizar digitalmente las piezas propuestas, es decir: El esqueleto de oro, la armadura de porcelana, con los órganos de mármol en su interior, y por ultimo el príncipe Galateo.

-Avanzar lo máximo posible en la elaboración de una gama de objetos complementarios al muñeco Galateo, y la habitación donde se encuentran.

## Objetivos a largo plazo

-Investigar sobre programas de impresión 3d.

-Familiarizarse con las impresoras 3d.

-Imprimir la obra en materiales no definitivos, para observar si las formas necesitan retoques.

-Imprimir las obras en los materiales definitivos.

## 3. Investigación teórica

### 3.1 Introducción

En este capítulo se abre la investigación teórica sobre el proyecto, "Eres tu mi príncipe azul", se trata de una reflexión sobre las relaciones románticas y sexuales, además de una búsqueda identitaria, se propone la creación de un hombre ideal, en este caso representado en la arquetípica figura del príncipe encantador, figura frecuentemente asociada con el salvador y con el premio en gran parte de los cuentos de hadas.

En estas páginas se intentará explicar el porque de todas aquellas decisiones tomadas en la elaboración de este personaje, al que se le llama Galateo. Este proyecto parte de una estética Kitsch basada en los cuentos de hadas tradicionales, pero con una visión más erótica, se busca investigar sobre lo sexual a través de esta figura, que en su esencia se configura como un muñeco sexual hiperrealista.

Esta investigación se podría enmarcar dentro de un marco Queer, ya que habla sobre las sexualidades periféricas, aquellas que no son heterosexuales, ni se aprenden por imitación, ya que como dicen Carlos Fonseca Hernández y María Luisa Quintero Soto sobre Judith Butler, "la identidad es representativa e imitativa, donde los roles de género no son más que una representación teatral donde cada sexo asume los papeles creados con anterioridad, imitándolos y reproduciéndolos constantemente", sin embargo como también comentan ambos autores en el mismo texto "el sujeto homosexual crea su identidad a base de tropiezos, ya que ni sus padres, ni sus profesores, le enseñan a serlo." (Fonseca Hernández & Quintero Soto, 2009).

En este caso en el que el individuo no encaja en ese comportamiento heteronormativo suele ser recriminado bajo la amenaza de recibir un castigo, en estas dinámicas se crea represión.

Como comenta Freud en su texto sobre *Lo Siniestro* (1919), un doble puede surgir como una medida de auto observación y autocrítica, en la que esta parte de la consciencia se convierta en objeto y permita al sujeto poder analizarse a si mismo desde el exterior, por lo que se puede decir que el muñeco Galateo es una cosificación de una parte del yo, un extracto de la personalidad que al externalizarse permite ser sujeto de analisis, y con suerte, de aprendizaje, se piensa la figura de Galateo, como un ser inanimado perfecto, que no tiene miedo de expresar libremente su sexualidad, al que no le afectan las conductas sociales establecidas, puede experimentar abiertamente la transgresión, sin miedo al rechazo.

## 3.2 Galateo

Galateo es el nombre que se decide dar a la figura principal del proyecto, su nombre es una versión masculinizada de la escultura de Pygmalion, la que cobra vida por obra y arte de la diosa del amor Afrodita, fue Ovidio quien escribió esta historia en su texto *La metamorfosis* (S. VIII d.c), el autor relata como Pygmalion no se sentía satisfecho con las mujeres de su entorno, pero ansiaba una mujer y por ello creó a Galatea. Es cierto que si se contempla con los ojos de nuestro tiempo lo que se narra en el texto, puede fácilmente entenderse como un discurso machista, pero sin embargo en este proyecto solo nos centraremos en la dinámica que Pygmalion desarrolló para con su escultura, que alejado de creerla inanimada vivía con ella como si de su mujer se tratara.

*Los rasgos son aquellos de una chica real, quien, pudieras pensar, viviera, y deseara moverse, si la modestia no lo prohibiese. De hecho su propio arte esconde el arte. Él se maravilla, se apasiona, por su imagen corporal, consumiendo su corazón. A veces, recorre su trabajo con sus manos, tentado de si es piel o marfil, no admitiendo que es marfil. La besa y piensa que sus besos son devueltos; le habla, la sostiene, e imagina que sus dedos apretados sobre sus muslos, puedan dejar marcas por la presión. Ahora la agasaja con cumplidos, le trae regalos que puedan gustarle a las chicas, conchas y piedras pulidas, pequeños pajarillos, y muchas flores coloridas, lirios y perlas, además de las gotas de ambas de las heliades, que gotean de los arboles. Viste su cuerpo, además, de con ropajes; con anillos en sus dedos, coloca un colgante alrededor de su cuello, perlas cuelgan de sus orejas, y cinturones alrededor de sus pechos, todo adecuado, pero no menos adorable, desnuda. Sitúa la escultura en la cama en donde hay extendidas unas sabanas teñidas con Púrpura de Tiro, y la llama su compañera de cama, y reposa su cuello delicadamente sobre la cama, como si pudiera sentir. (Ovidio 243-97)*

En la cotidianidad de la vida con la escultura es donde se reinventa la identidad de Galatea, para pasar de ser una estatua, a un ser vivo, y cuando se refiere a esto último no se está hablando de la vida después del milagro de afrodita, si no de la dinámica que surge entre Pygmalion y el objeto inanimado, estas relaciones nos llevan inmediatamente a acordarnos de esos vídeos que todos hemos visto alguna vez en la que un señor se acaba casando con una muñeca sexual hiperrealista, es normal que nos hayamos sentido horrorizados pensando, ese hombre es un degenerado, a todos se nos ocurre decir, se ha casado con una muñeca hinchable, es verdad que estas muñecas se asocian como el más avanzado dispositivo masturbatorio del mercado, en gran parte porque es la razón principal por lo que las manufacturan, sin embargo como dice Krizia Puig, *“pero estas muñecas son mujeres sintéticas hiper-realistas, capaces de proporcionar los sentimientos y la presencia de una pareja.”*(Puig Krizia, *the Synthetic Hyper Femme: on sex dolls, Fembots, and the future of sex*, 11.2017).

# Eres tu mi príncipe azul

Es decir, han pasado su función primitiva, ya no únicamente sirven como objetos sexuales, si no que han pasado a ser compañeras de vida, "alguien" por lo que volver a casa y charlar, estamos hablando seguramente de personas con problemas sociales, que en su momento puedan sentirse aliviados e incluso salvados por estas mujeres de látex.

Puede ser que Galateo se piense como este tipo de dispositivos, es decir se plantea como un ser humano sintético, con la capacidad de poder mantener relaciones sexuales, sin embargo hay que aclarar que este proyecto surge con un componente irónico, no se contempla usar al príncipe azul con estos propósitos, solamente se quiere hacer visible a través de su figura de varias problemáticas, en un primer lugar, es un ser ideal, que por supuesto, no existe, que se utiliza para ejemplificar un canon imposible, una barrera que se ha puesto a nivel personal que cada vez se va volviendo más estable y más definitiva, y que acaba al fin y al cabo dejando fuera a todo aquel que no sea ideal.

Este canon imposible en realidad esta basado en uno mismo, en lo que se quiere ser, es un producto de la inseguridad, si no merece la pena o no es lo suficientemente bueno, no se tiene porque asumir esa posición de vulnerabilidad donde se teme que al ser juzgado no se llegue a ser suficiente.

Galateo simboliza un deseo imposible, un simulacro de ser humano (construido incluso desde un punto de vista anatómico), un hombre a la medida de lo que se pide, en los materiales más absurdos y más bellos que se puedan ocurrir.

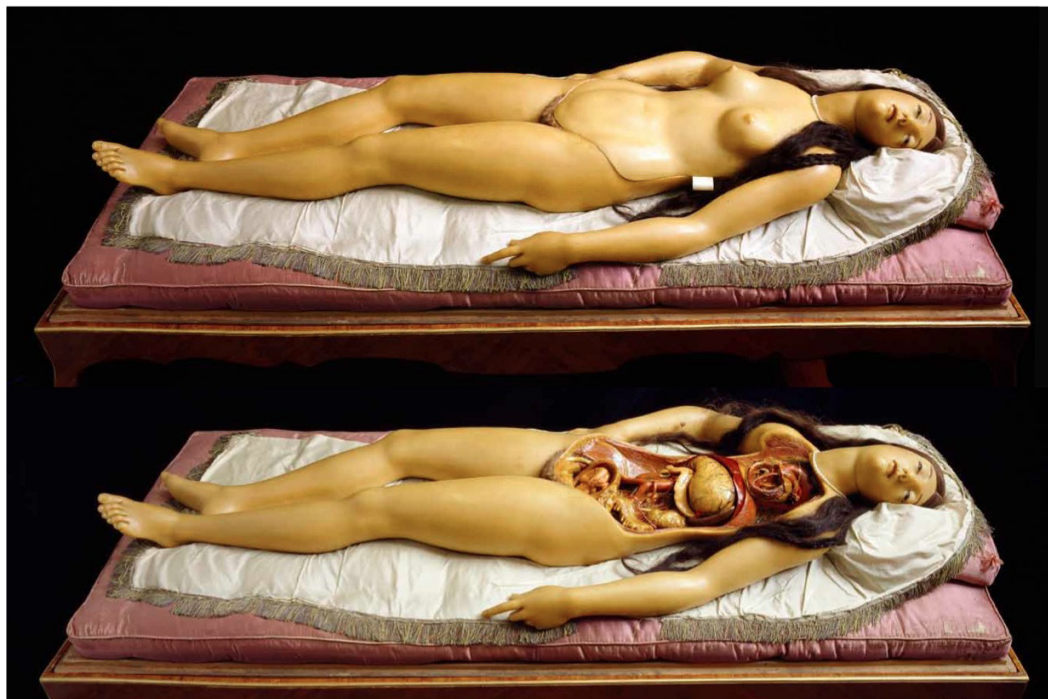


## 3.3 Una belleza imposible

Ya decía Umberto Eco en *Arte y Belleza en la Estética Medieval* que para Santo Tomás “Un cuerpo humano es deforme si carece de uno de sus miembros y llamamos feos a los mutilados porque les falta la proporción de las partes con respecto al todo. En cuanto a una obra de arte, es bella si es funcional, si su forma es idónea a la finalidad”, en relación a esta cita se comenta que en este caso se relaciona la figura con respecto a todas sus partes, aunque estas evidentemente no gocen de finalidad, es por lo cual se decide realizar toda la anatomía de un ser humano, es decir todos sus sistemas, muscular, oseo, etc... pero con respecto a la finalidad se pretende que de un simple golpe de vista uno se da cuenta de la imposibilidad de que un ser humano pudiera llegar a vivir con estos elementos, ya que deliberadamente se deciden utilizar materiales nobles, en este caso simulaciones, como el mármol, el oro, o el terciopelo. La lógica es para que sea lo más bello posible, como dice Santo Tomás, lo tiene que tener todo.

Gombrich dice en *Arte e ilusión* (1960), que la cera sobrepasa todos los límites del simbolismo, sin embargo cuando habla de un modelo de una cabeza cortada en mármol no piensa de la misma manera, defiende que el mármol en este caso otorga a lo desagradable un nivel de idealización que otros materiales más cercanos al aspecto de la carne, como pudiera ser la anteriormente citada cera, no lo consiguen.

*Venus anatómica, con cubierta y sin cubierta, Clemente Susini, Giuseppe Ferrini, 1780. Museo de la Specola, Florencia. Fotografía de Joanna Ebstein.*



# Eres tu mi príncipe azul

Esa es la excusa con la que se utilizan estos materiales, para desprenderlos de su aspecto desagradable y convertirlos en elementos de joyería, en piezas escultóricas, en objetos preciosos.

Se ha considerado importante la creación de las estructuras internas de un cuerpo, para hacer hincapié en la creación de una criatura, como si esta escultura, pudiera de repente tomar vida, además como referencia a la cultura popular, a la obra de la escritora Mary Shelley, Frankenstein o el moderno Prometeo(1818), tanto como a la anteriormente citada Rocky Horror Picture Show(1975), una clara parodia musical de la obra de la escritora Inglesa, donde Rocky, la creación del doctor Frank-n-Furter es obviamente una versión mucho mas atractiva de la criatura devuelta a la vida por el Dr. Frankenstein.

Se ha intentado dar un aspecto mítico a los elementos anatómicos, convirtiéndolos en objetos que bien podrían pertenecer a un cuento de hadas, elementos casi mágicos que una vez todos juntos den la vida a Galateo, el príncipe azul.

*Por el amor de Dios, Damien Hirst, 2007. White Cube Gallery, Londres.*

*El dr. Frank and further y Rocky, Rocky Horror Picture Show(1975)Jim Sharman*





## El kitsch y los cuentos de hadas

En la obra de un artista siempre se ha pensado que los elementos que la configuran acaban siendo componentes narrativos en la complejidad del dialogo que se establece entre espectador-artista, eso nos hace pensar que los elementos no son fortuitos, que de hecho son elegidos cuidadosamente para que ese mensaje se enriquezca y se pueda llegar a entender mejor, si es que eso es lo que el artista busca.

En este caso se ha decidido utilizar una estética muy definida, El kitsch. El kitsch es conocido por ser cursi y recargado, al tratarse sobre un proyecto que construye un príncipe azul, es evidente que se va a aplicar este gusto de lo demasiado a los cuentos de hadas, un mundo que ya de por si se mueve en este ambiente.

El Kitsch nace como un movimiento de masas, en plena revolución industrial, donde surgen copias de elementos aparentemente muy lujosos a precios bajos, para ello se reduce en alguna medida la calidad de tales objetos, se trivializa el buen gusto, se abigarran elementos para crear una suerte de horror vacui que acaban generando una estética nueva, un gusto nuevo, El kitsch, sin embargo cuando se elige deliberadamente como un elemento de la obra, se utiliza para hacer una declaración, mi obra es una copia "barata" de lo real, es la versión de plástico.

*Mercurio, Pierre et Gilles. 2001. Galerie Jérôme de Noirmont, Paris.*

*Michael Jackson y Bubbles, Jeff Koon. 1988.*



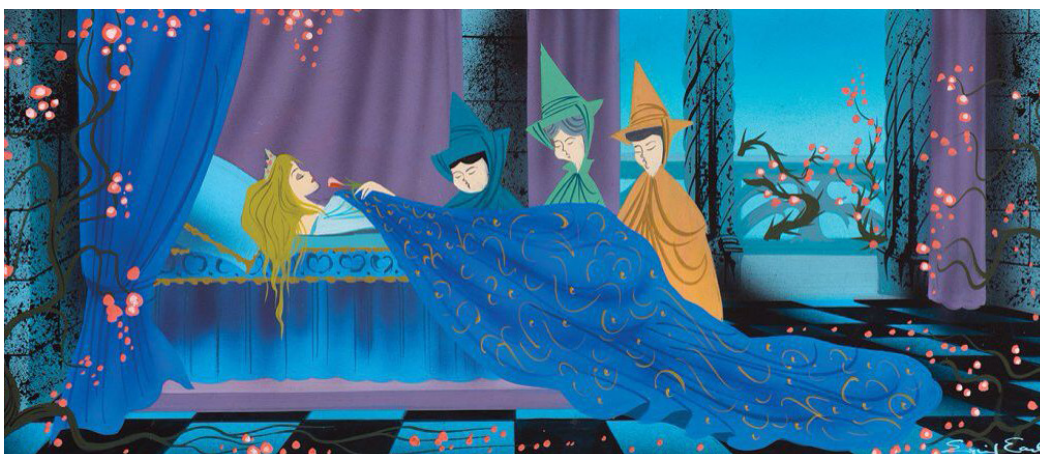


# Eres tu mi príncipe azul

Esta estética se utiliza como elemento humorístico, el kitsch se considera como un movimiento superfluo y es precisamente por eso que se adecua tan bien a la problemática, puesto que la misma esencia del trabajo y su materialización son una trivialidad, no es el príncipe, ni sus complementos, ni su entorno lo que nos va a salvar, es el proceso que conlleva su creación lo que nos hace reflexionar sobre el tema, lo realmente curativo es hablar sobre el proyecto.

Y es que el sentido del proyecto es siguiendo la dinámica de los cuentos de hadas, buscar un final feliz, "el tema mas frecuente y tal vez más conocido es el del paraíso perdido y recuperado, cuyo ejemplo clásico es cenicienta y se encuentra en la mayoría de los cuentos de hadas como una desgracia inicial que, con el tiempo, concluye en una solución feliz." (Cooper,2004), esa es la razón principal de aportar el enfoque de cuento de hadas, pero además resulta interesante utilizar una figura masculina sustituyendo a la clásica princesa, otro personaje arquetipico que habitualmente se define como "la mujer Angel" (Fryman,2016) que representa los puntos que una mujer debiera asumir, este concepto es cuanto menos ridículo, por que esas presuntas cualidades son solo desde un punto de vista heteropatriarcal en el que la figura femenina estaba subyugaba y estas cualidades representan, sumisión, y entrega, sin embargo proponer una figura masculina como la mujer ángel rompe en cierta medida ese canon sexista, ya que no únicamente es un hombre, si no un hombre homosexual, que desde el mismo punto de vista que atribuye a la mujer angel todo lo bueno, este hombre representaría para la heterosexualidad tóxica todo lo reprochable, ya que como dice Judith Butler en Palabra contagiosa(2000), "si digo "Soy homosexual" delante de ti, tú te ves envuelto en la "homosexualidad" que yo expreso, se supone que lo dicho establece una

*Concept art de la Bella durmiente, Eivyn Earle. 1959. Disney estudio.*



## Eres tu mi príncipe azul

relación entre el hablante y la audiencia, y si el hablante proclama su homosexualidad la relación discursiva se constituye en virtud de esa manifestación, y esa misma homosexualidad se transmite en un sentido transitivo”

Así de esta manera el muñeco Galateo se convierte en un arma contra la represión, el mismo hecho que exista hace pública su condición sexual, y se convierte de repente en un príncipe de cuentos que es abiertamente Gay, una figura por cierto nada representada en los cuentos infantiles.

Es otro punto por el cual se decide utilizar una figura tan clásica como el príncipe azul, “la mención de los nombres prohibidos es temida por el miedo a desencadenar las pasiones profundas contenidas por el silencio.” (Freud, 1913), es otra estrategia por parte del mundo heteropatriarcal de seguir dejando fuera de la normalidad a esas personas que no entran dentro de sus cánones, no se suele ver dos personajes masculinos o femeninos que tengan una relación romántica en un cuento infantil, mucho menos en un medio tan de masas como puede ser una película producida por Disney, con lo que estos niños y niñas que puedan sentirse diferentes no están nada representados, y se sienten excluidos, no se pretende que el proyecto sea un ejemplo para la infancia ya que el contenido es un tanto más adulto, sin embargo es un intento por parte del artista de normalizar más su situación retrocediendo hasta los referentes infantiles y así generar un personaje que le hubiera hecho sentirse menos apartado, menos avergonzado, y más comprendido.

*“Hay cosas que nos llevan mas allá del mundo de las palabras...es como el espejito de los cuentos de hadas: se mira uno en él y lo que se ve no es uno mismo, por un instante vislumbramos lo inaccesible... lo que clama el alma”*  
*Aleksandr Isáyevich Solzhenitsy*

# 4. Investigación Práctica

## 3.1 Introducción

Para este proyecto se necesitaba hacer elementos muy variados entre si, desde la figura del propio Príncipe azul, a su ropa interior. Por ello se decide hacer una muestra de diferentes elementos que compusieran tanto la habitación en la que se encuentra Galateo, como "el laboratorio" en el que se encuentran sus elementos vitales.

Hay que tener en cuenta que la figura de Galateo es un muñeco a escala real, en la que su dueño puede cambiarle la ropa, los complementos y donde se encuentra situado, por ello se generan una serie de artículos complementarios.

Para este proyecto se elige la elaboración de su esqueleto, sus órganos, la armadura que los contienen, la propia figura de Galateo, y algunos elementos de vestimenta y joyería.

La herramienta de trabajo que se utiliza es el Software libre Blender, como programa versátil en el que se pueden fabricar todo los elementos para una posterior reproducción. Las piezas creadas se pueden diferenciar en dos grandes categorías, en función del modo de trabajo, los elementos orgánicos, que son aquellos con los que se trabaja de una manera más escultórica, y los elementos inorgánicos, conocidos como hard surface, que son aquellos que se realizan de una manera más geométrica en la que se trabaja alterando la malla de una manera más ordenada.

Como primer contacto con el programa se fueron haciendo elementos menos ambiciosos pero conforme se fue teniendo un mayor manejo se aumentó la dificultad, proponiendo figuras más interesantes con mayor numero de detalles.

Al tratarse de varios elementos, y muy variados se va a organizar esta parte por las piezas finales que se presentan, por lo que se harán cuatros grandes bloques en el que se encuentran: el esqueleto de oro, la armadura de porcelana, el príncipe Galateo, y su habitación, en donde se encuentran los complementos.

Además se intentará hacer una recopilación de los materiales empleados en la simulación de los acabados, estos efectos se consiguen uniendo lo que se llaman nodos, los nodos son propiedades que se les van otorgando a los diferentes elementos, la suma de ellos son lo que consigue que el objeto vaya adquiriendo el efecto del material que se persigue.





**E**

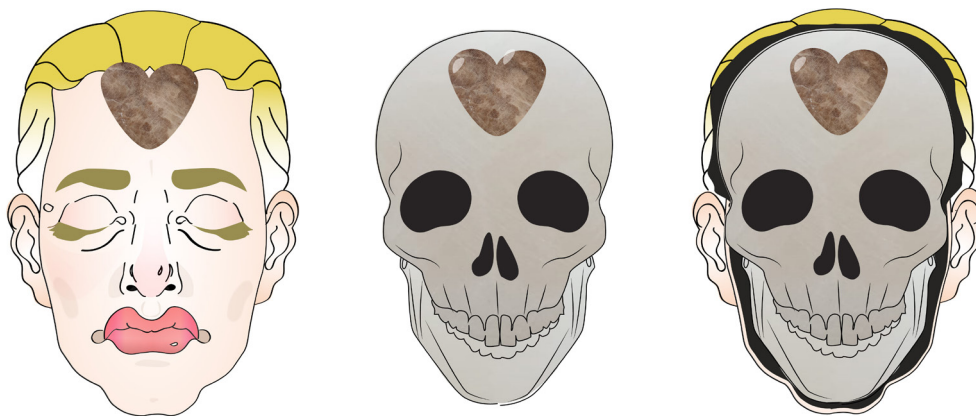
l esqueleto de  
oro



# El esqueleto de oro

La falta de familiaridad con el software nos llevo en un primer lugar a la concepción de que este esqueleto estuviera formado en varias piezas separadas, y muy posiblemente ni si quiera se hicieran todos los huesos, sin embargo se fue dominando la herramienta y se tomó la decisión de hacerlo completo, contenido en una sola escultura.

Pero se cree necesario explicar aunque sea brevemente el proceso de elaboración de esta primera pieza, que sin lugar a dudas, fue la que nos llevo a abarcar retos posteriores más complejos.

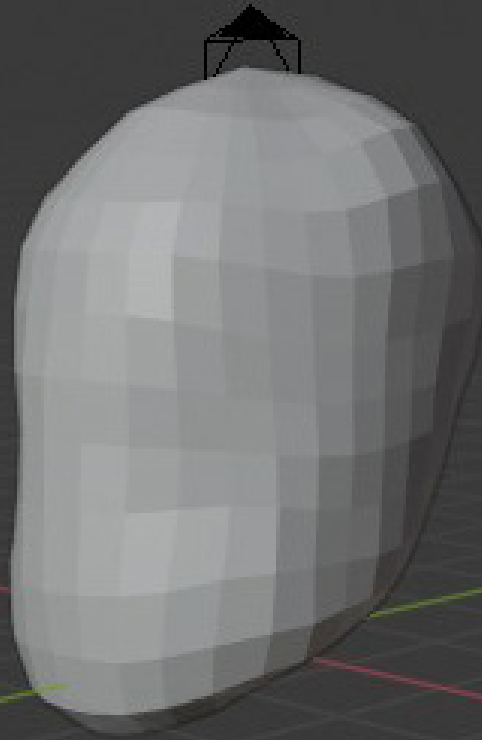


*Diseño de la pieza a realizar.*

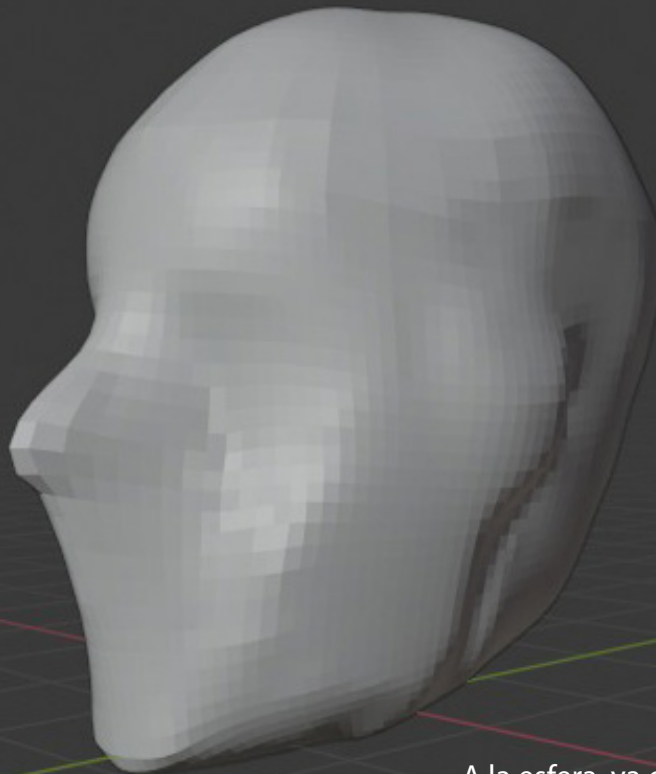
Esta primera pieza se diseñó como un cráneo que estuviera contenido en el retrato del príncipe.

Para construir esta cabeza se partió de una forma geométrica, generalmente una esfera y se comenzó a deformar, en primer lugar sin aumentar las subdivisiones de la malla, para evitar geometría que no interese. Una pieza en 3d esta compuesta por lo que se le llama malla poligonal, cada polígono esta formado por unas caras, unos vértices y unas aristas, cuanto más pequeños sean estos elementos más detalle podemos conseguir, sin embargo esto es contraproducente, mientras que es imprescindible ir haciendo esas caras cada vez más pequeñas, el exceso de estas mismas ralentiza el ordenador y hace más difícil generar esos primeros volúmenes que encajen las formas, que posteriormente se irán matizando hasta generar las formas mas anatómicas, en este caso, del rostro. El proceso de la calavera fue el mismo, de una forma geométrica se fue modelando como siempre, de lo general a lo particular. Conforme se modelaba la calavera se comparaba con la cabeza para que no hubiera problemas al encajar una pieza dentro de otra, y los rasgos quedaran a alturas similares.

## Eres tu mi príncipe azul



Se partió de una esfera, esta se deformó para conseguir una estructura de cabeza, se aprecia claramente la geometría de la esfera, aún no se ha hecho ninguna subdivisión.

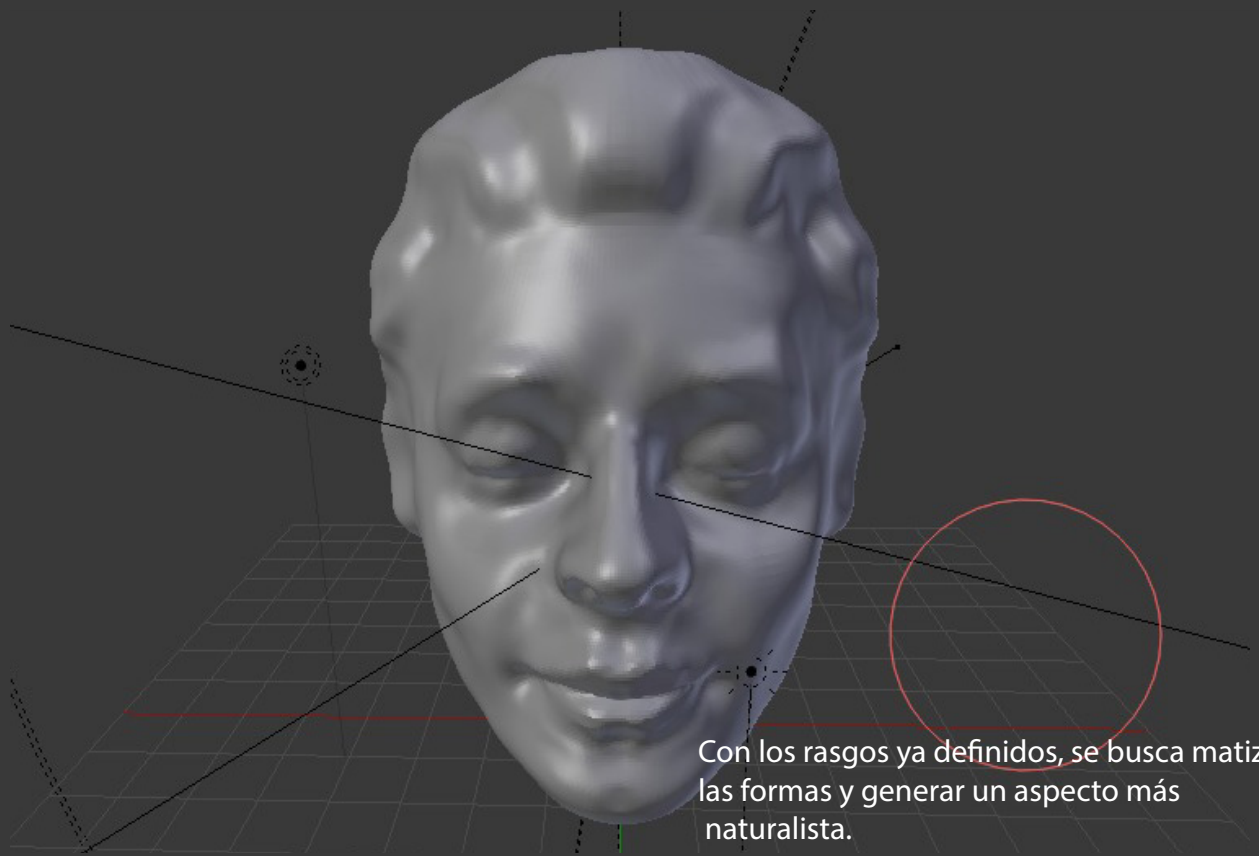


A la esfera, ya con mayor número de polígonos, se le comienzan a trabajar los volúmenes más principales, progresivamente se van matizando.

# Eres tu mi príncipe azul



Se trabajan las formas de la cara hasta conseguir un aspecto que interese, es aquí donde se define el rostro.

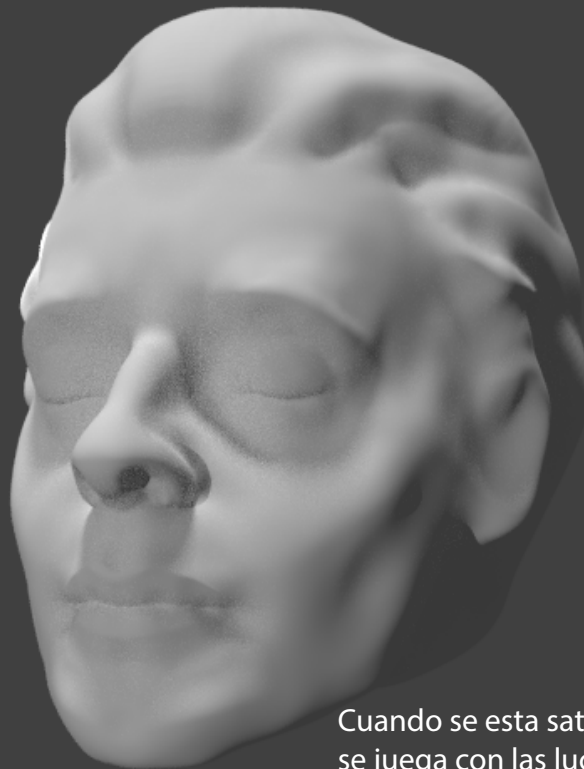


Con los rasgos ya definidos, se busca matizar las formas y generar un aspecto más naturalista.

## Eres tu mi príncipe azul



Es aconsejable previsualizar el renderizado cuando se trabaja, así se puede apreciar como juegan las luces con el volúmen, y si es necesario hacer cambios.



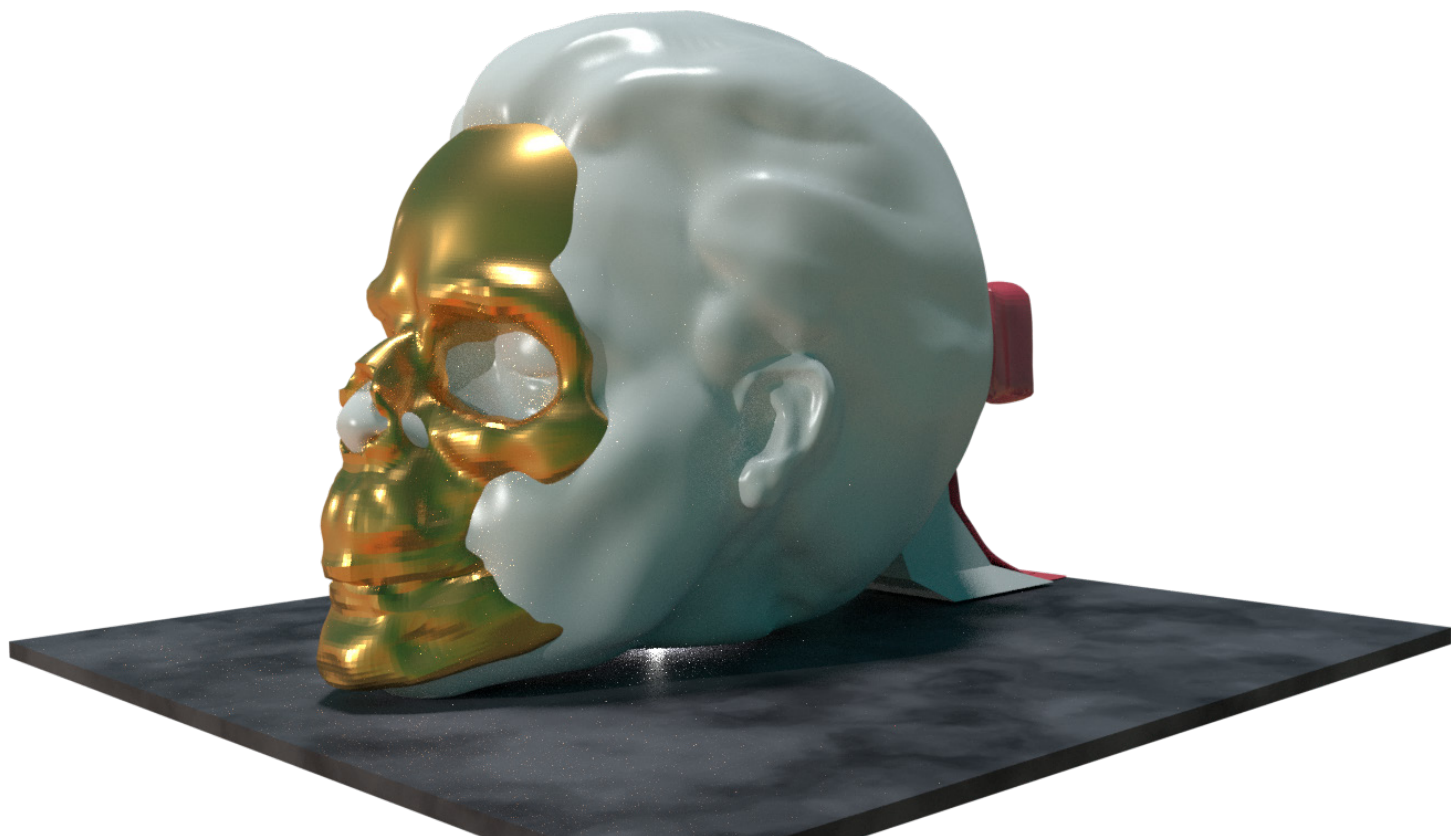
Cuando se esta satisfecho con el resultado, se juega con las luces, preparandonos para preparar el material y añadirlo a la pieza.

Eres tu mi príncipe azul



*Cabeza con la textura cerámica añadida.*

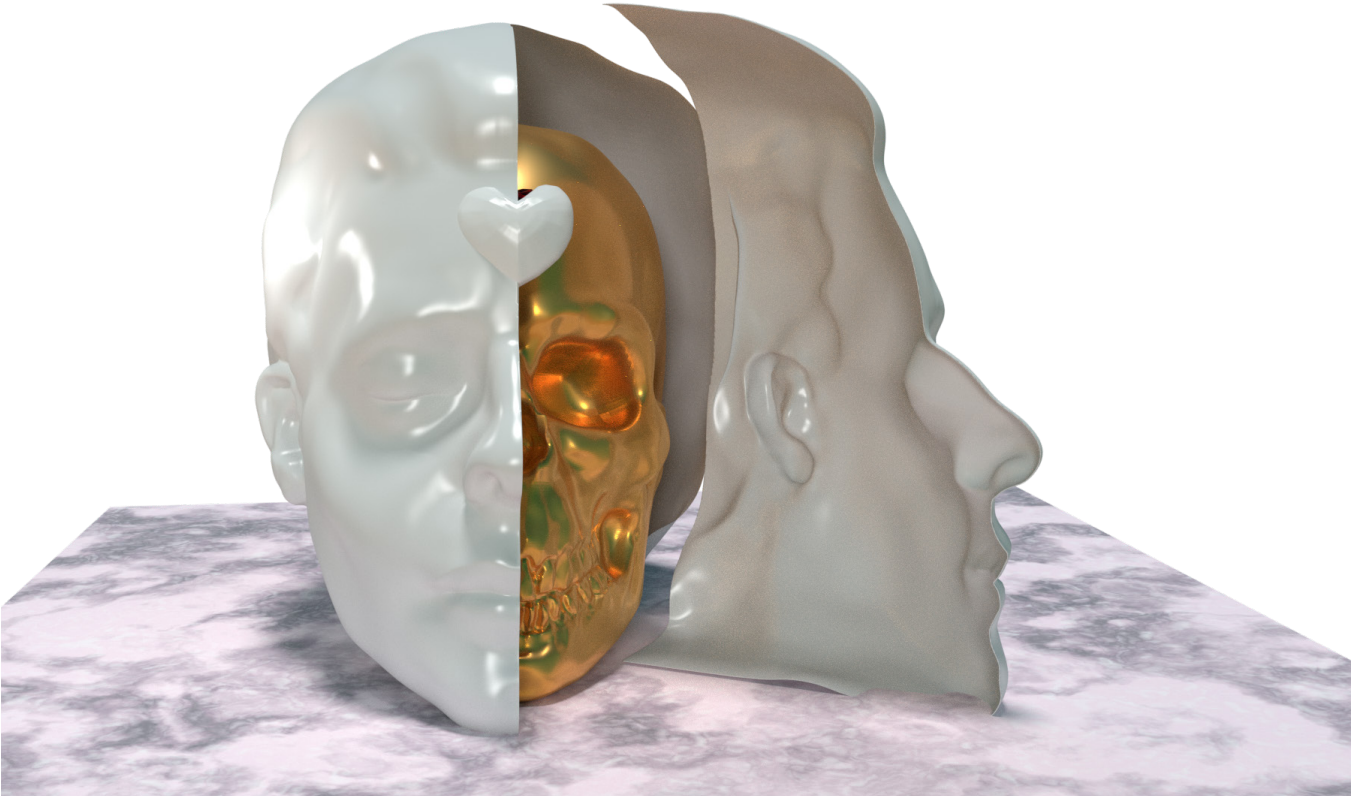
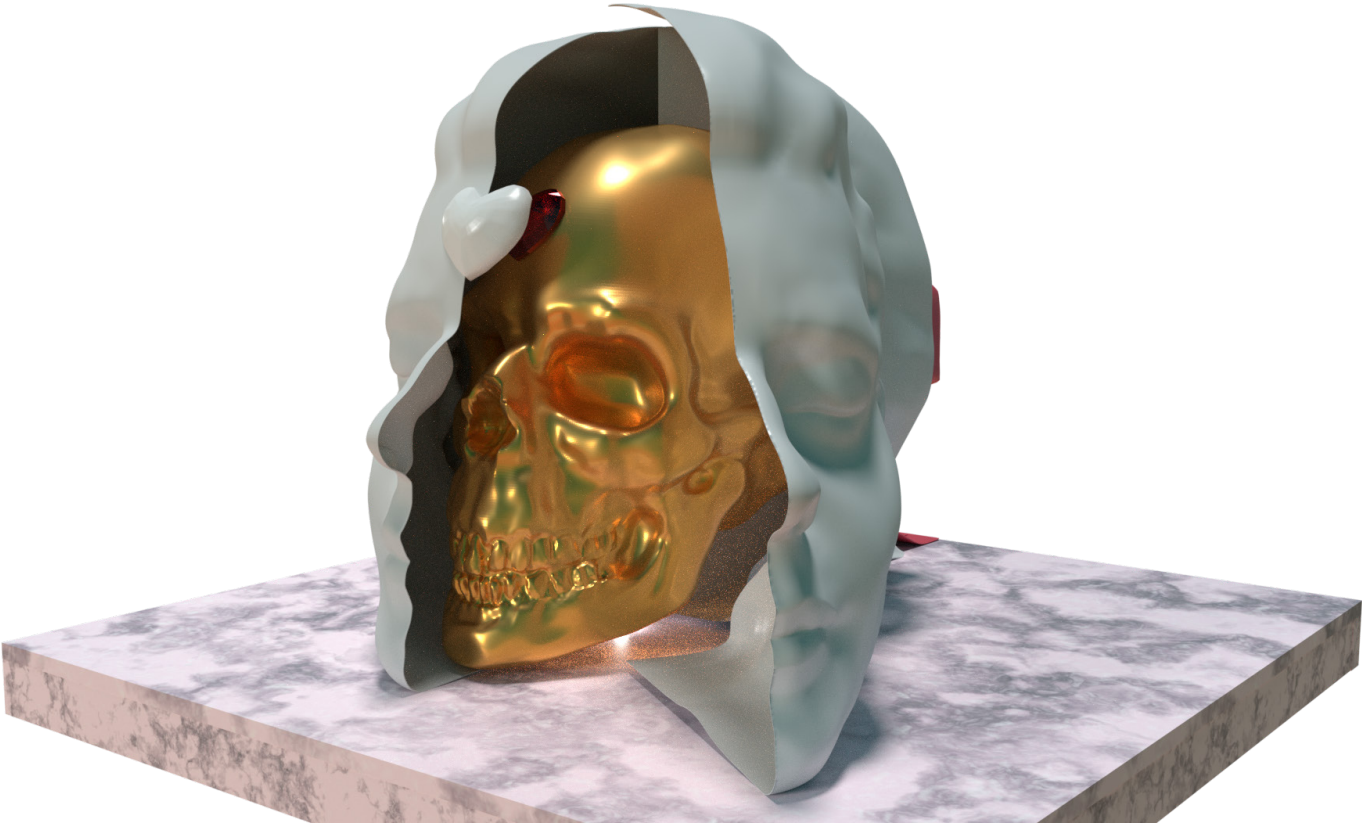
Eres tu mi príncipe azul



*Cuando son piezas que encajan es aconsejables compararlas mientras se construyen.*



Eres tu mi príncipe azul



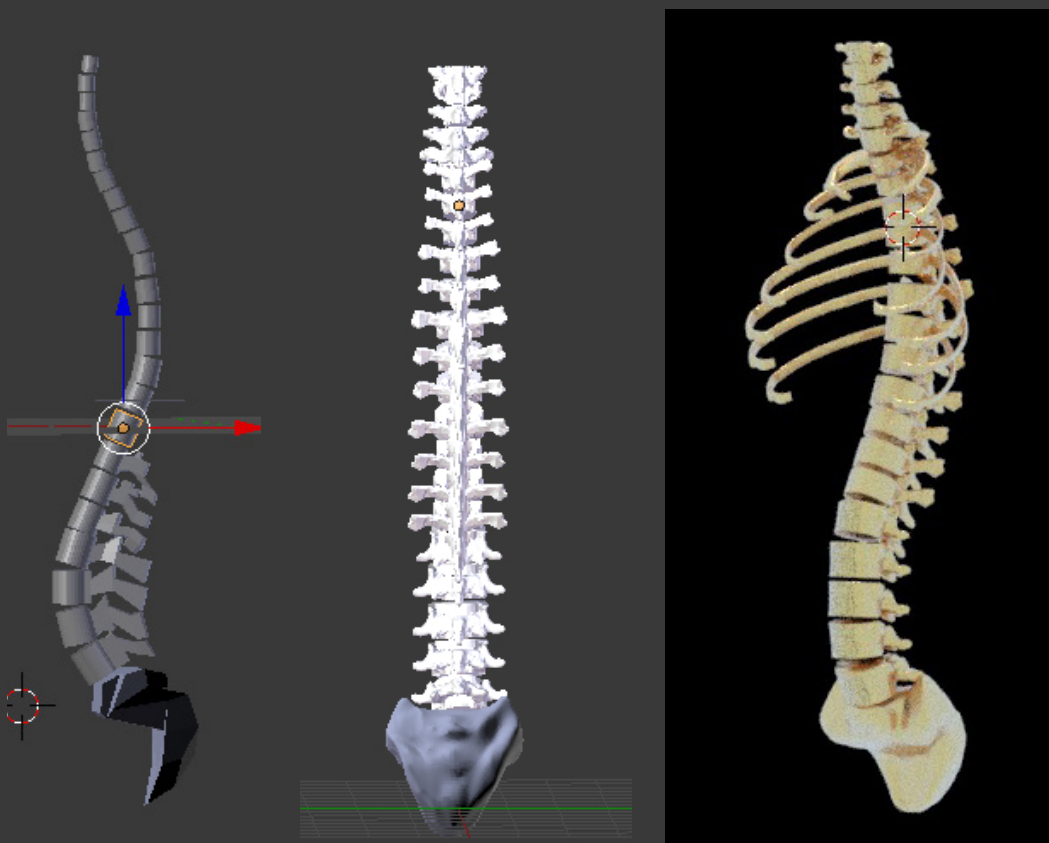


## Eres tu mi príncipe azul

Para la segunda pieza que se planteó, se construyeron los huesos del tronco, que una vez modelados, se colocarían en el interior de un torso transparente, sin embargo la distorsión de los huesos a través del cristal entorpecían la comprensión de las formas. Fue en este punto donde se decidió hacer el esqueleto completo.

La construcción del esqueleto se encuentra entre el modelado orgánico y el inorgánico (hard surface), en primer lugar hay que atender a que estas formas sirven un propósito y han de ser lo suficientemente verosímiles como para que parezcan huesos funcionales, por ello las imágenes de referencia eran fundamentales, que a veces se utilizaban de plantilla para encajar las formas de una manera precisa, es el caso por ejemplo de las vertebrae, piezas particularmente complicadas de modelar.

En las siguientes imágenes se puede apreciar como se partieron de unas formas geométricas simples que encajasen la forma de cada vertebra, para más adelante en un momento más escultórico del proceso darles un aspecto más oseo.



*Progresión de la construcción de la columna vertebral , las costillas, y el coxis*

Eres tu mi príncipe azul



Eres tu mi príncipe azul



# Eres tu mi príncipe azul

Para el esqueleto completo se decidió adoptar una postura arqueológica, en la que los huesos aparecen desconectados los unos de los otros, esperados a ser ensamblados.

El proceso de elaboración de cada uno de los huesos fue similar a lo anteriormente descrito, con una imagen de referencia se encajaban las proporciones generales, posteriormente se daba un aspecto natural con un procedimiento más escultórico.

Se optó por colocar el esqueleto en una urna de cristal, haciendo una referencia directa a Blancanieves, que fue colocada en un feretro de cristal para que incluso en esa especie de muerte en la que se encontraba, se pudiera ver su belleza.

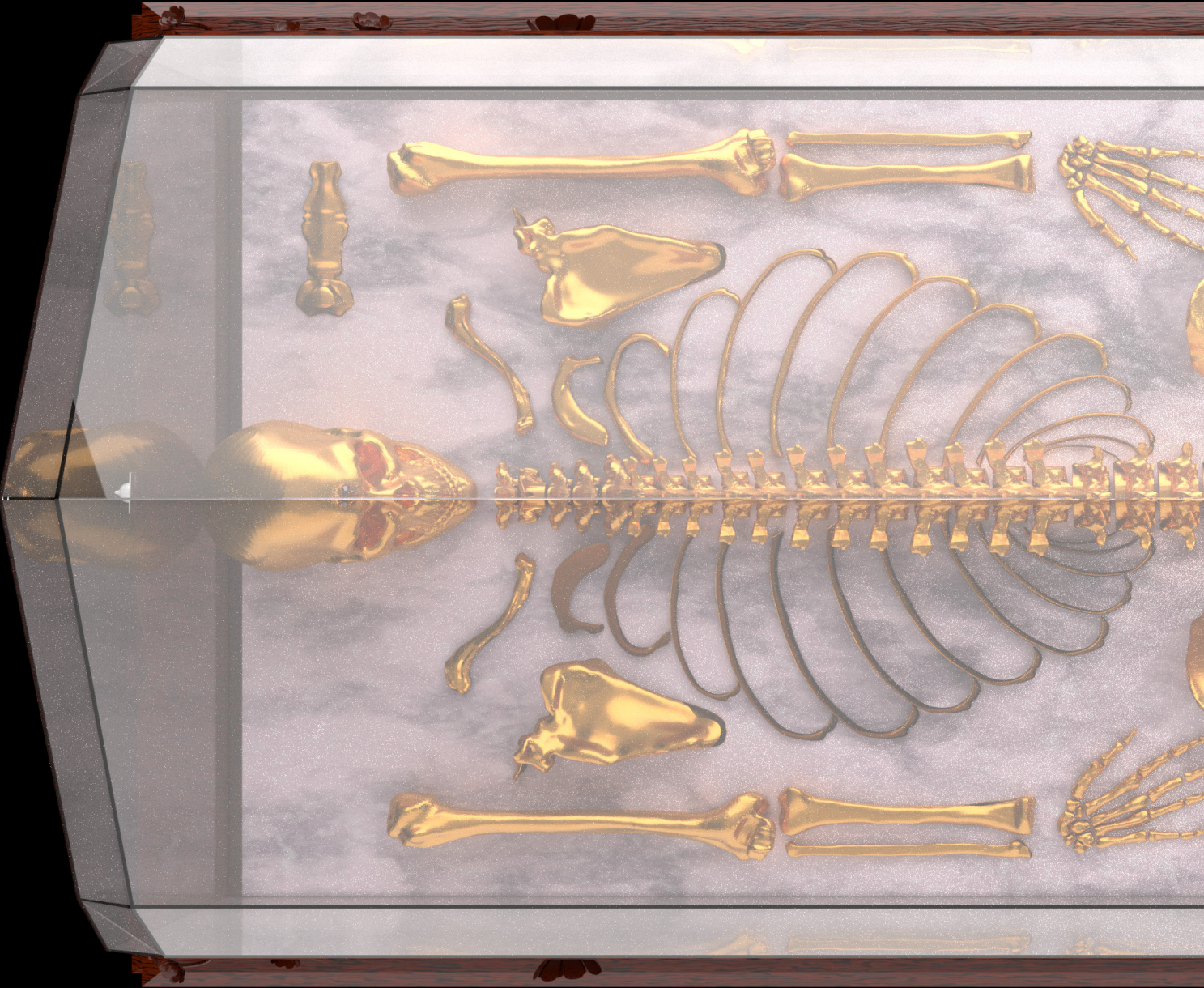


*Marianne Stokes, Little Snowwhite. 1900.  
Wallraf-Richartz Museum, Cologne.*

Eres tu mi príncipe azul



Eres tu mi príncipe azul



Eres tu mi príncipe azul



Eres tu mi príncipe azul

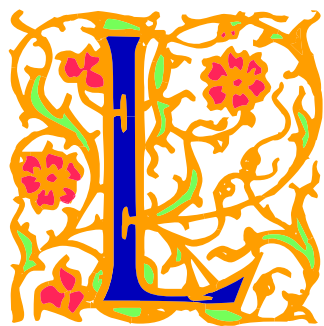
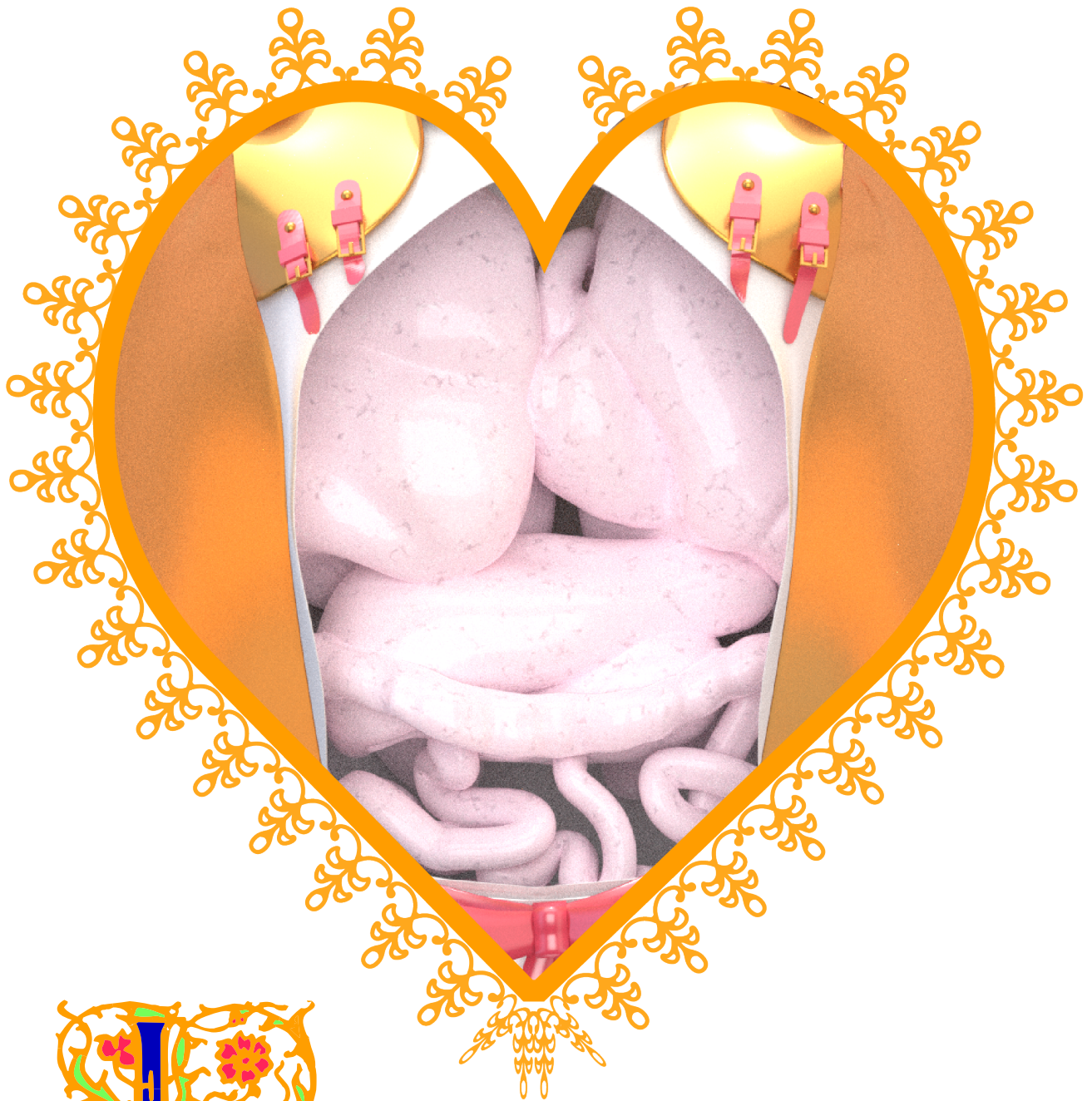
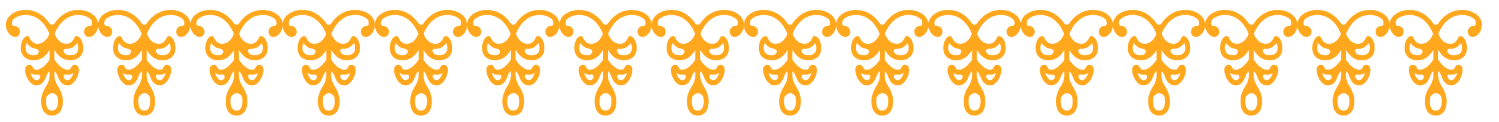




Eres tu mi príncipe azul







# La armadura de porcelana



# La armadura de porcelana

La armadura suponía un proceso de trabajo completamente diferente al esqueleto, en su totalidad es un modelado inorgánico, construido sobre un cuerpo, realmente esta pieza se construyó posteriormente al cuerpo de Galateo, ya que hacia falta una forma sobre la que realizar las partes.

En primer lugar a través de un plano se construyó la armadura principal, se le aplicó un modificador llamado Skinwrap al plano, el modificador hace que la geometría se adapte a la forma que se indique, en este caso al cuerpo, también se aplicó un modificador de espejo, que repetía automáticamente a la izquierda todas las acciones que hacíamos en la derecha, este modificador es extremadamente útil, ya que nos ahorra la mitad del trabajo.

Se completó la forma extruyendo las aristas del plano hasta conseguir una forma de tronco superior muy geometrizado, en este momento se aplicó el modificador de skinwrap, para que dejara de ajustarse al cuerpo y pudiéramos modificarlo, una armadura tiene cierta holgura con respecto al cuerpo, así que se aumentó ligeramente de escala y con la selección proporcional, se fue modificando la geometría.

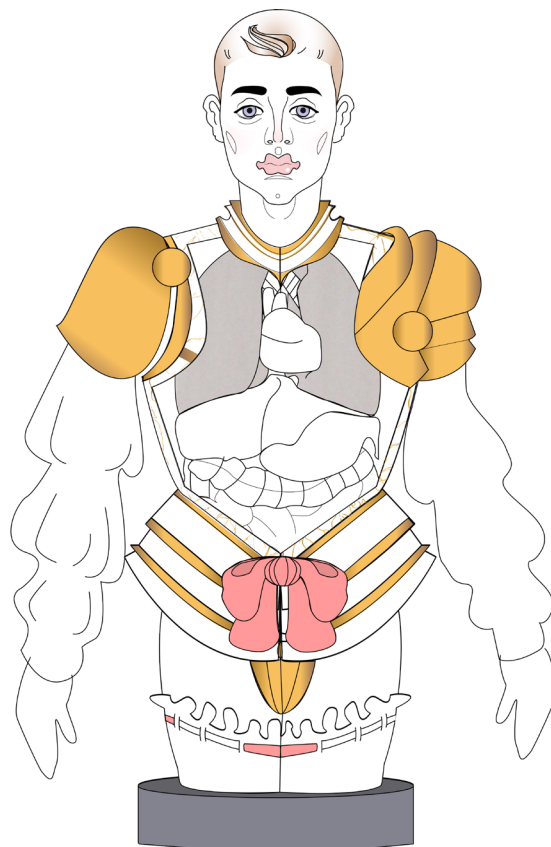
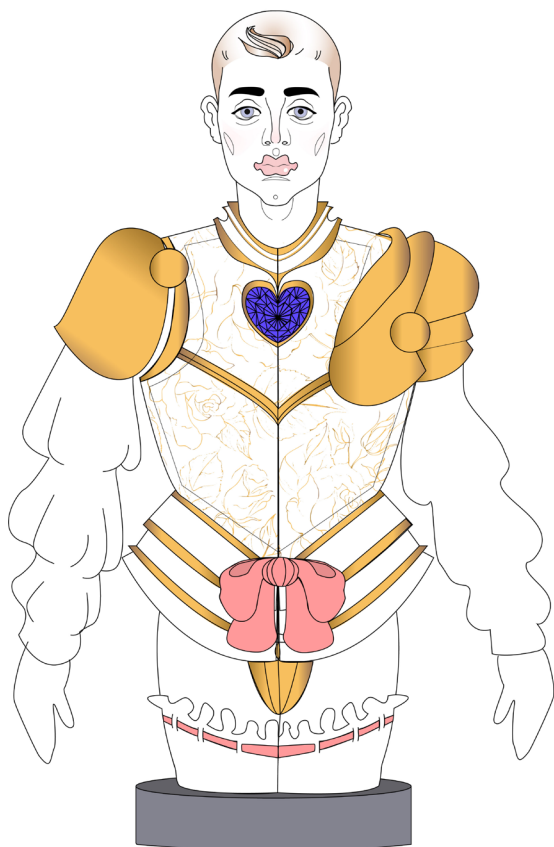
Sobre la base de la armadura, se volvieron a generar planos nuevos a los que se le aplicaron modificadores de skinwrap, este caso ya no al cuerpo, si no a la armadura, así se generaron los detalles, con la armadura de las piernas, las mallas y la ropa interior se repitió el mismo proceso.

Sin embargo con la parte interior de la escultura, es decir los órganos de mármol se volvió a trabajar el modelado orgánico, a excepción de ambos intestinos, que se realizaron de una manera diferente, el intestino grueso se hizo partiendo de un cubo, que se iba extruyendo, intentando generar los anillos propios de la anatomía, una vez se estuvo satisfecho se curvó la forma, como toque final se suavizó aplicando un modificador de multiresolución, que suaviza la figura pero mantiene la geometría de baja resolución, para el intestino delgado se utilizó una curva, llamada de trayectoria, estas curvas tienen unos manejadores en cada punto, las formas que se originan son muy limpias, una vez se tuvo una forma parecida a la de los intestinos se extruyó la curva y se creó la forma tubular.

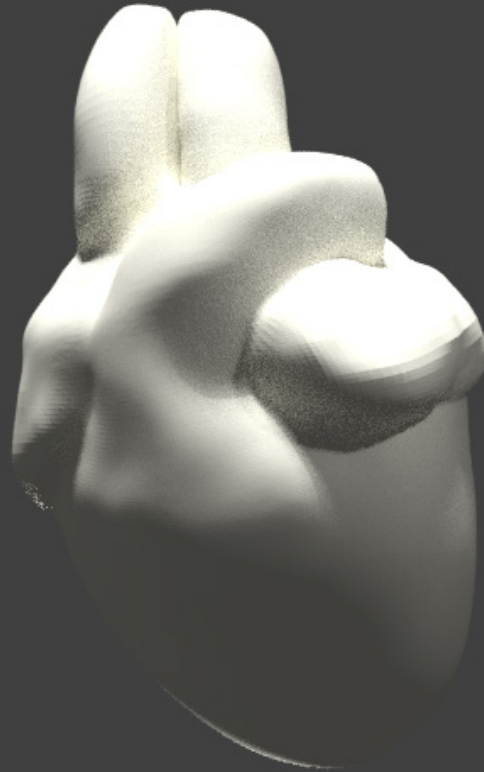
El ultimo detalle fue abrir la armadura, para colocar los órganos en el interior, para ello se seleccionaron las caras que formarían las puertas y se separaron de la forma principal, para luego girar las puertas y darles el aspecto de estar abiertas.

*Armadura de Wilhelm Von Roggendorf,  
1525. Kunsthistorisches Museum, Vienna.  
Casco de Carlos V de Hasburgo, Filippo  
Negroli, S.XVI, Milán.  
Diseño para la pieza, con la armadura  
cerrada y abierta*

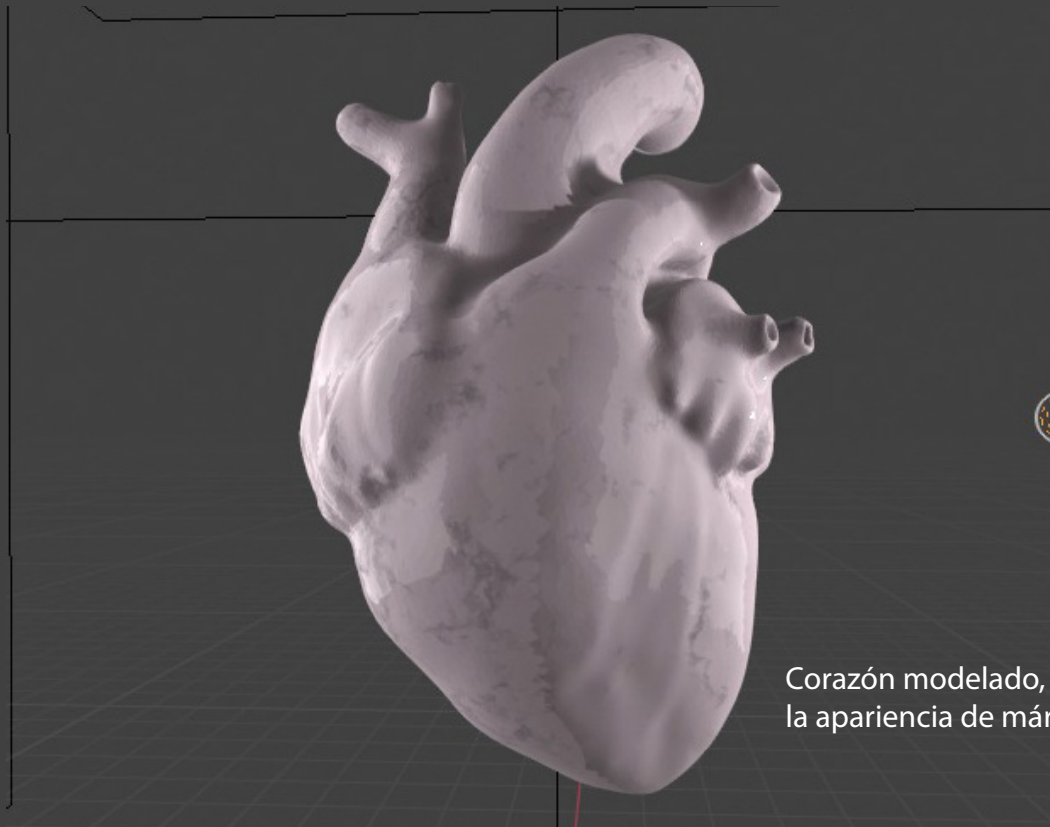
# Eres tu mi príncipe azul



# Eres tu mi príncipe azul



Primeras fases del modelado, las grandes formas están encajadas.



Corazón modelado, con la apariencia de mármol.

Eres tu mi príncipe azul



# Eres tu mi príncipe azul

Las primeras partes de la armadura se han modelado, la postura de la figura es conveniente para que las extremidades no estorben.



Se han añadido detalles a la armadura, que se van construyendo sobre piezas ya hechas.



(0) Plane.001



Eres tu mi príncipe azul

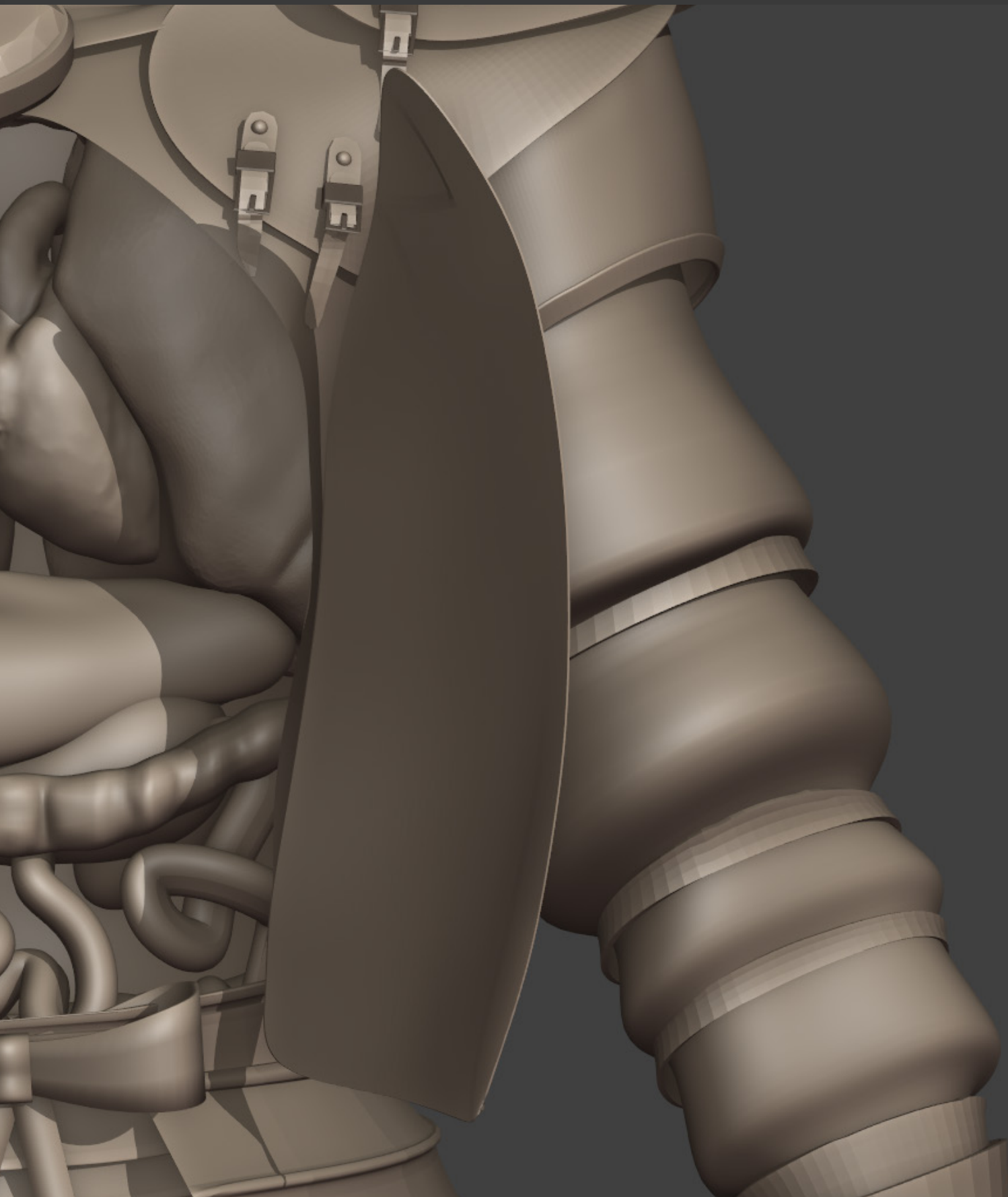


Armadura acabada, aún  
sin abrir.

Eres tu mi príncipe azul



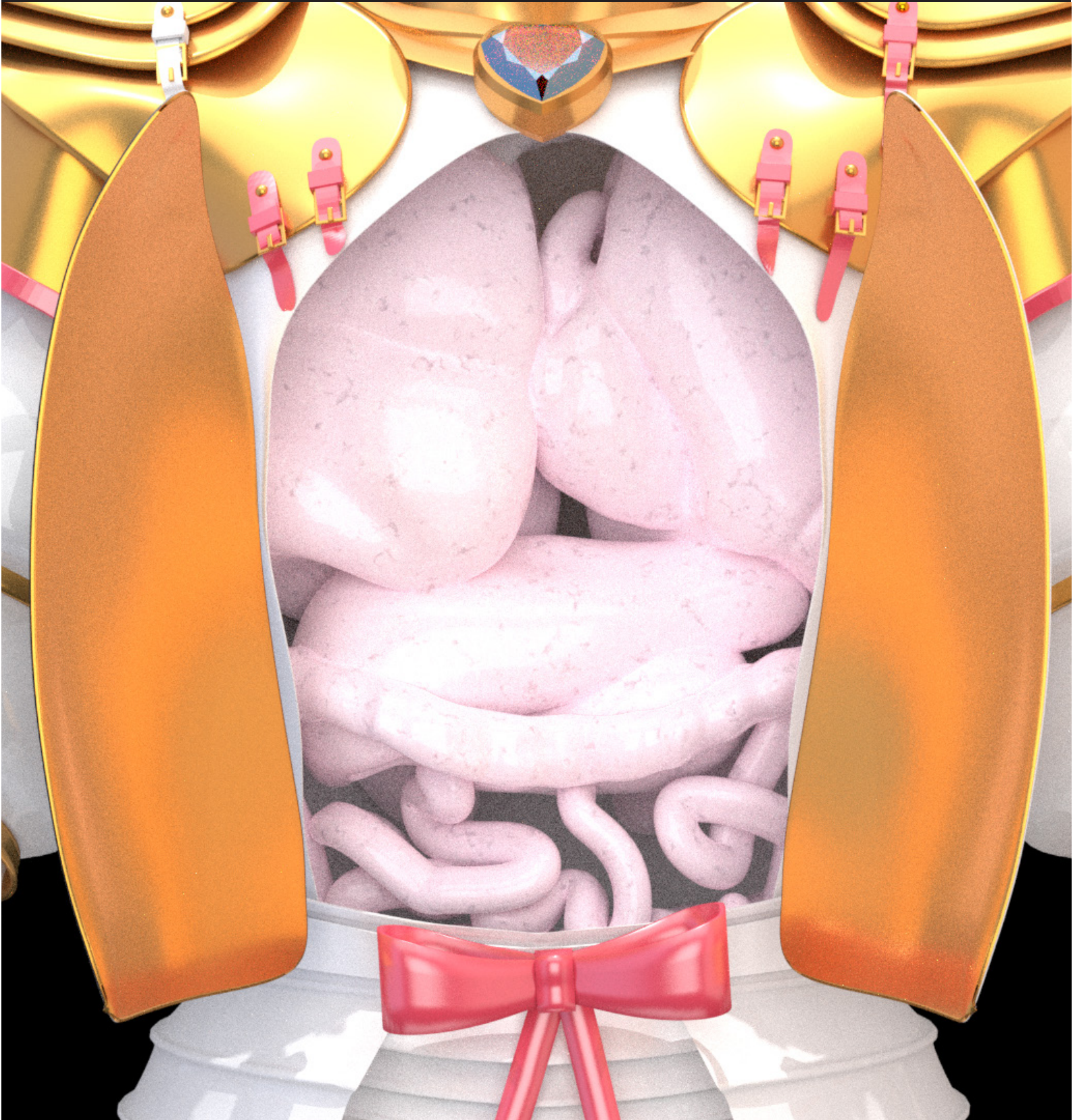
Eres tu mi príncipe azul



Eres tu mi príncipe azul

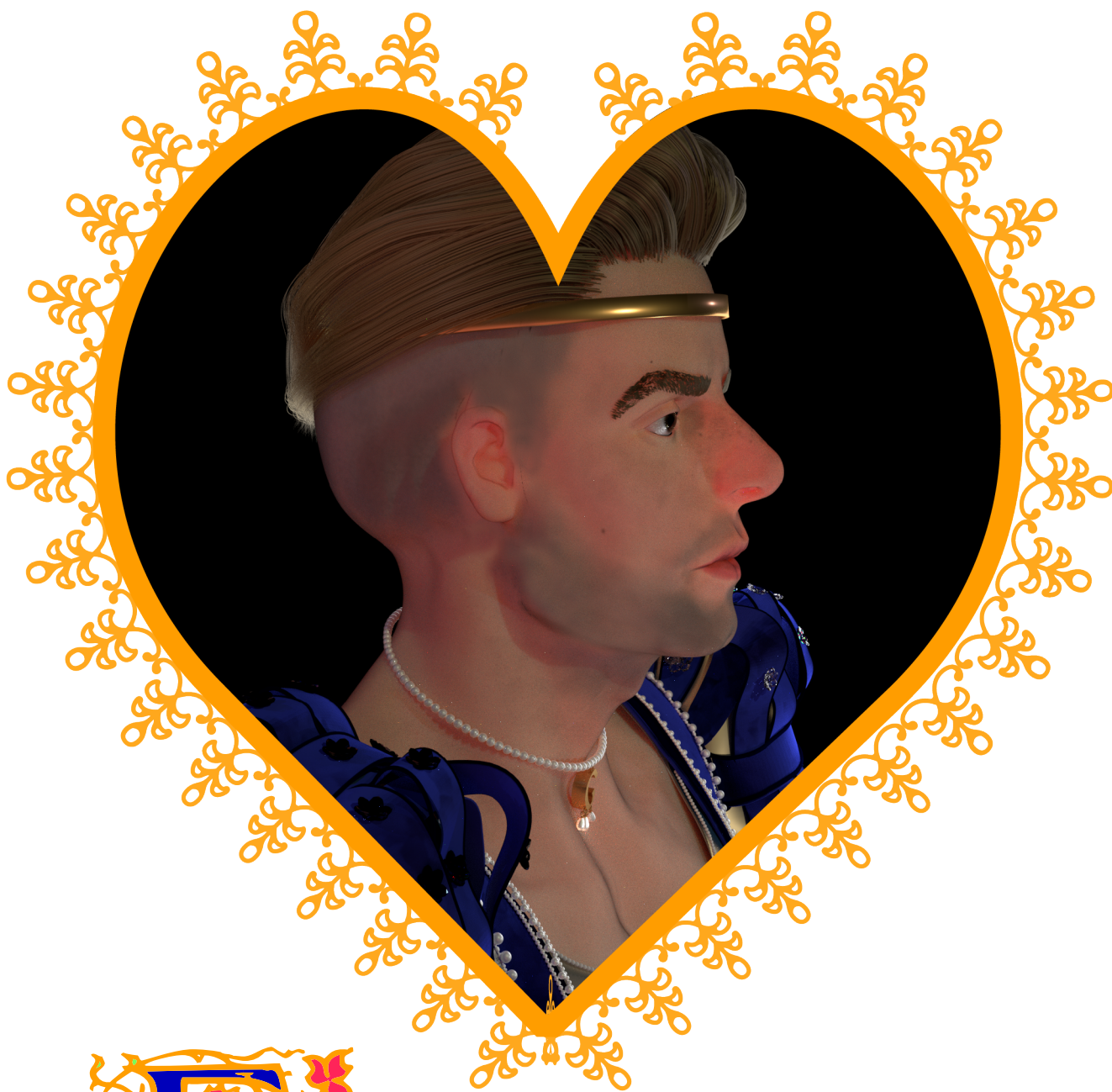


Eres tu mi príncipe azul



Eres tu mi príncipe azul





**E**

l principe azul  
Galateo



Eres tu mi príncipe azul

## Galateo

La construcción de Galateo era el propósito principal de este proyecto, con lo que la presión con la que se trabajó fue abrumadora, esta preocupación venía principalmente de la inseguridad de no saber manejar el programa, por eso se decidió posponer la pieza más importante para cuando se tuviera cierta experiencia, en orden cronológico la figura de Galateo se construyó entre el proyecto del esqueleto y la armadura, puesto que se entendió que para que la armadura encajase en el príncipe, era mejor construirla sobre él.

Otra de las problemáticas fue decidir como sería el príncipe físicamente, es decir fue mucha presión decidir en un solo ejemplo como sería una figura de belleza ideal, tras varios intentos de modelados de rostros, se decidió que no necesariamente esta figura que se hace durante este proyecto en particular tenía por que ser el príncipe definitivo, este modelado nos sirve por el momento, aunque es bastante probable que esta figura se revise y se retoque.

Con respecto a la estética, se decidió utilizar como referencia la moda del S. XVI inglesa, la época de los Tudor, utilizando elementos tanto de figuras masculinas como femeninas.



*Hombre de rojo, Escuela Holandesa, 1530-1550, colección Real, Londres.*  
*Ana Bolena, artista desconocido, 1533-1536, National Portrait Gallery, Londres.*





Con respecto al proceso de modelado de Galateo, fue similar al de la cabeza que anteriormente se describió, con la diferencia que se añadieron más formas geométricas para los brazos y las piernas, en este caso se necesitaba que fuera una figura con muchísimo detalle con lo que se subdividido la malla lo máximo que el ordenador pudo aguantar.

La cabeza y el cuerpo se hicieron por separados, para evitar que el exceso de geometría ralentizase demasiado el ordenador, cuando las dos partes se unieron se sometió a la malla poligonal a un proceso que se llama topología dinámica, quiere decir que cada una de las caras cuadradas se fracturan en triángulos más pequeños, esto nos sirve para poder conseguir aún más detalle en la figura, sin embargo la malla queda tan destrozada que luego necesita rehacerse, el proceso de reconstrucción de la malla no es arreglar la que esta rota, si no hacer una nueva encima, a esto se le llama retopología, y nos sirve para hacer una malla eficiente, con un número muchísimo menor de polígonos y además formada por cuadrados, que si hubiera que mover la malla para una animación o un cambio de postura, no diera problemas.

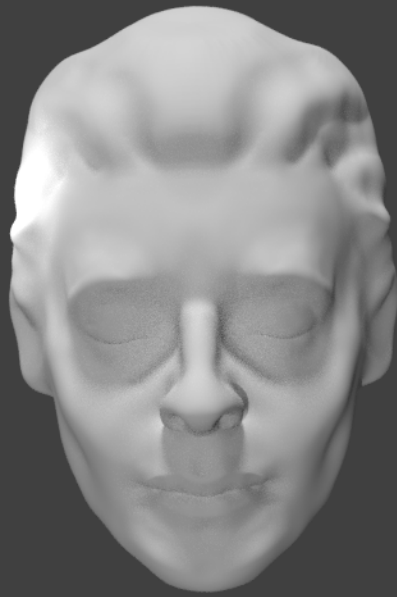
Para este proceso se utilizó una extensión del programa que se llama Retopoflow, que permite realizar este proceso, habitualmente tedioso y muy lento, de una manera más intuitiva, sobre todo para los más principiantes.

Para el modelado del retrato se hicieron varios intentos, y se hizo un estudio de fotografías de modelos que interesaban para el resultado final, no se utilizó ninguna persona en concreto para la cara, si no un poco de todos. Se decidió que el tercer intento era lo suficientemente satisfactorio como para ser el elegido por ahora, con lo que se comenzó con el cuerpo, la primera parte del cuerpo en modelar fue el tronco, de esta forma central se modelaron las articulaciones y en cada una de ellas se colocó una esfera, estas esferas serian las extremidades, de las extremidades se repitió el proceso anterior, se colocaron esferas que posteriormente se modelaron, para pies y manos

En este proceso surgieron problemas, en primer lugar no se tuvo en cuenta el modificador de reflejo, con lo que al modelar con el modificador de simetría aplicado las formas no estaban colocadas en los puntos exactos, así que se origino un leve desfase en el modelo, no es algo exagerado visualmente hablando pero a la hora de hacer la retopología se podía ver con mayor facilidad este error, además no se consiguió integrar las uniones en los diferentes elementos, que acababan molestando visualmente mientras se trabajaba.



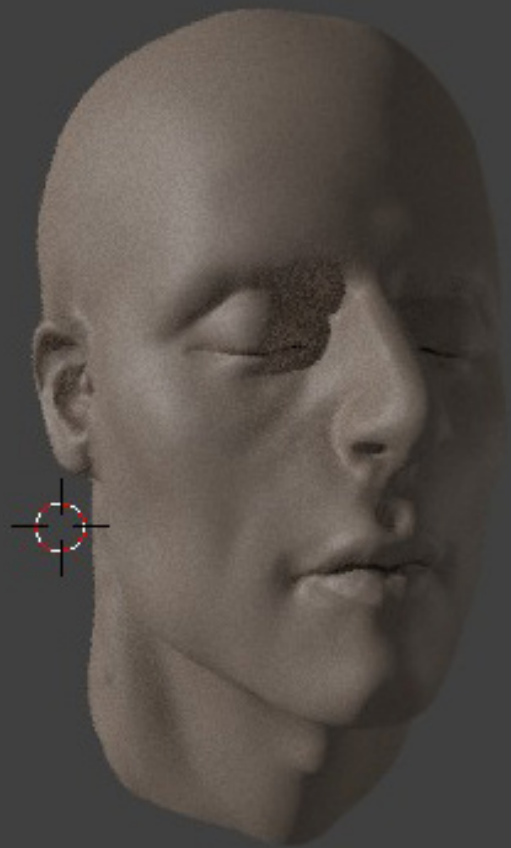
1. Nyle di Marco
2. Marc Goldfinger
3. Boy with the Channel earring, modelo Kevin Thompson, fotografiado por Hadar Pitchon, 2016.
4. Joven, Adolf Von Hildebrand, 1881-84, National Galerie, Berlin.



*Primer intento de retrato*

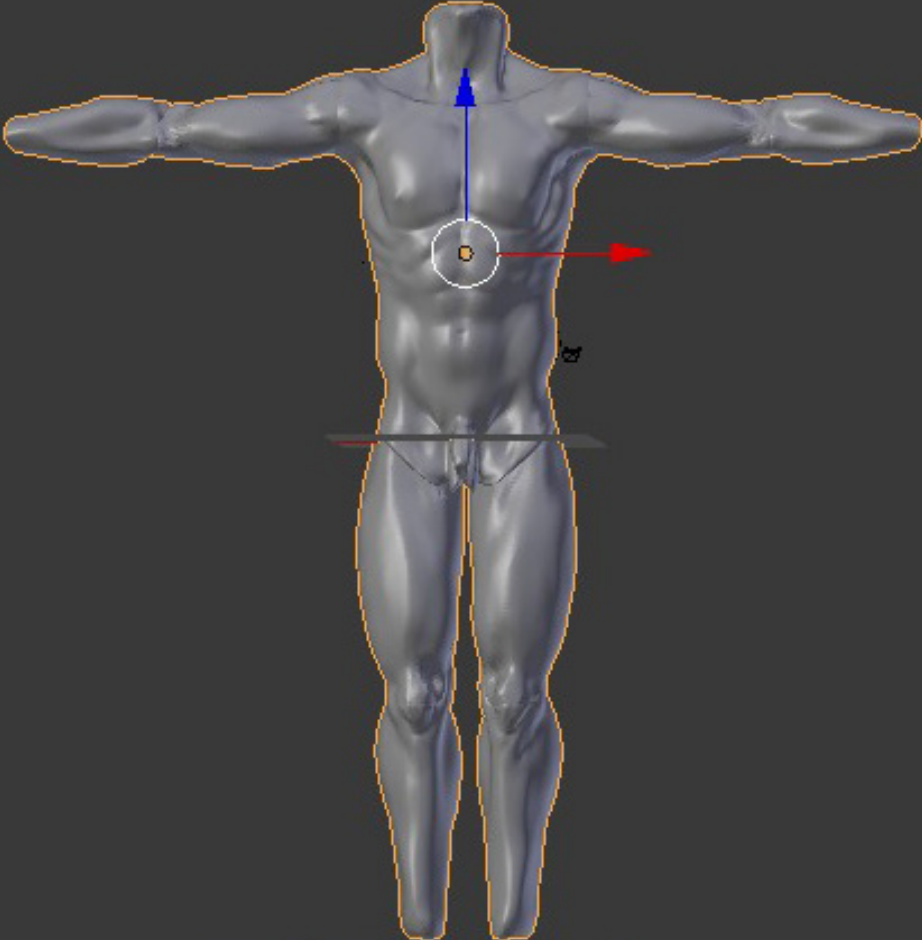
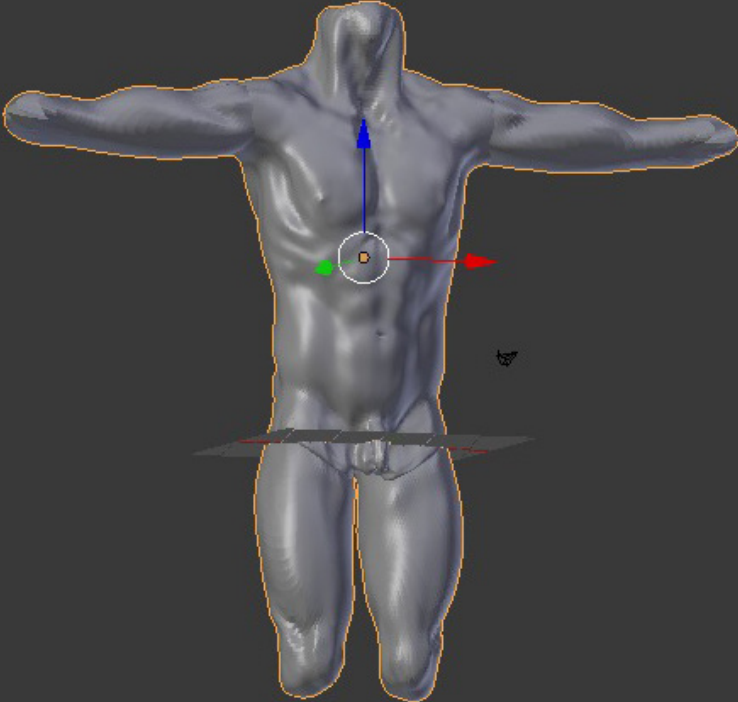


*Segundo intento de retrato*

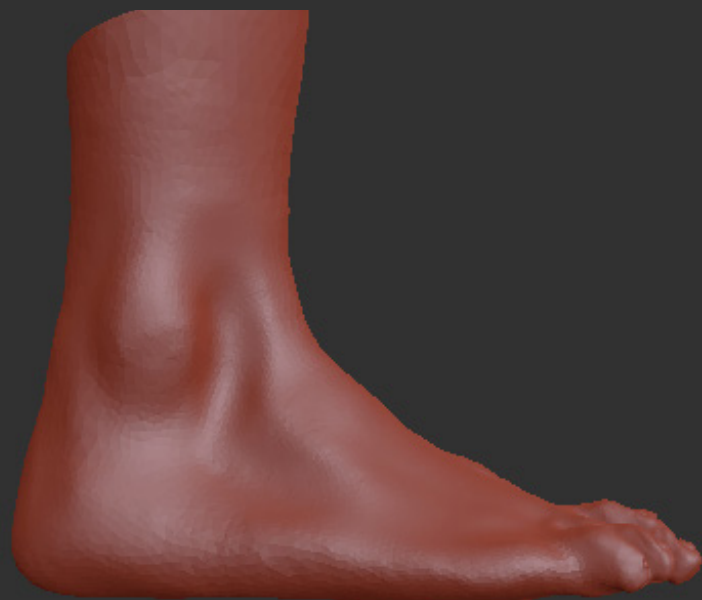


*Tercero intento de retrato*

Eres tu mi príncipe azul



Eres tu mi príncipe azul



Detalle del pie

Eres tu mi príncipe azul

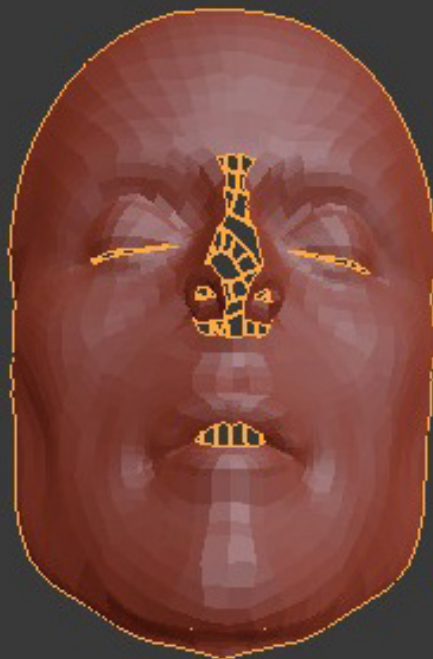


Modelado acabado, el siguiente paso consistirá en la retopología.

# Eres tu mi príncipe azul

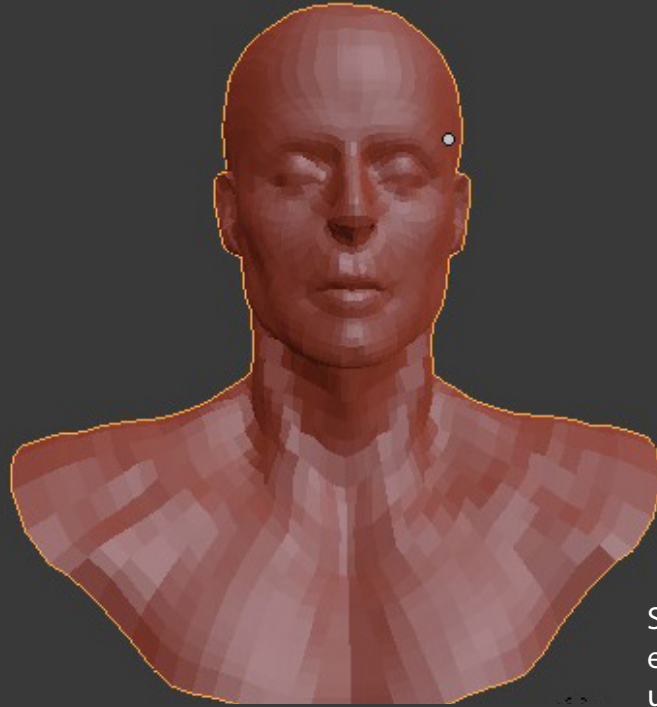


Primeros anillos de la retopología, se van haciendo otros externos a estos, hasta que se van cerrando.



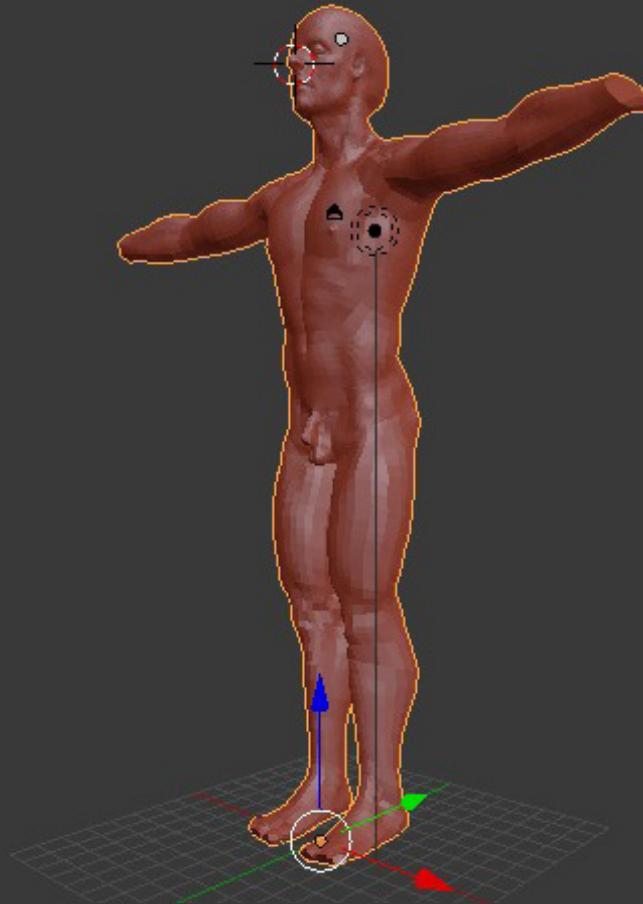
Se va cerrando la topología, posteriormente se comenzará con el cuello.

# Eres tu mi príncipe azul



ser Persp

Se repite el proceso con el resto del cuerpo, de unos anillos principales se va construyendo.



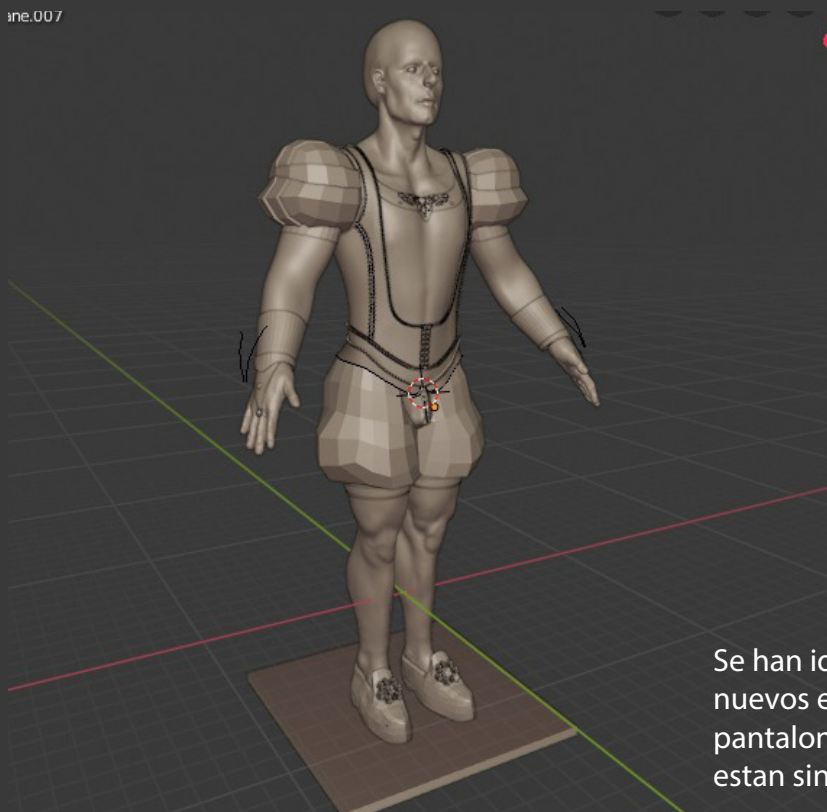
Proceso de retopología casi acabo.



# Eres tu mi príncipe azul



Figura con las primeras piezas de la ropa.



Se han ido generando nuevos elementos, los pantalones y las mangas están sin trabajar.







El proceso de retopología o retopo, es la reconstrucción de la malla sobre la malla de alta resolución, en primer lugar hay que diferenciar entre dos tipos de malla, la de alta resolución, que es en la que se modelan todos los detalles, y la de baja resolución, que es la resultante de la retopología, esta última es la que habitualmente se utiliza para videojuegos y animaciones, como ya se comentó anteriormente, cuanto más alta la resolución más detalles, cuanto menos resolución el modelado es más plano, sin embargo para solucionar el aspecto de la malla de baja resolución, existe un proceso llamado Baking, que consiste en generar un mapa UV, a partir del quemado visual de los volúmenes de la malla de alta resolución, resultando en una imagen en la que prácticamente encontramos los detalles, este mapa UV pasa a enrollarse sobre la malla de baja resolución y consigue engañar al ojo, porque lo parece detalle modelado son los volúmenes de la imagen anterior, se podría decir que es como una pegatina.

De todas maneras este proceso no se utilizó para el príncipe Galateo, ya que nuestro proyecto consiste en generar una escultura para imprimir, con lo que si se eliminan los detalles de la malla evidentemente no van a ser impresos, si que se realizó el proceso de retopología, pero con un mayor número de polígonos, y aún así al acabar se aplicaron bastantes subdivisiones a las que se les ordeno que copiaran la forma de debajo, es decir se aplico un modificador skinwrap, que se envuelve sobre la forma, generando nuevamente todos esos detalles, pero en una topología ordenada, y mucho mas ligera que la malla de alta resolución.

El proceso de retopología se empieza realizando círculos que generen el ritmo de los polígonos, en la cara por ejemplo se intenta trabajar utilizando la musculatura de referencia, sin embargo es un proceso que para los más principiantes es bastante tedioso, se realizaron un par de versiones y se observó que es un proceso técnico que genera muchas dificultades, y que es mejor tener organizado el orden de los polígonos antes de empezar, si no, se acaban acumulándose en ciertos lugares demasiados polígonos y en otras partes, demasiado pocos.

Al finalizar la nueva malla se pasó a la ropa del príncipe, que se trabajo de una manera bastante parecida a la retopología, construir una malla sobre el cuerpo, sin embargo se acabó aplicando el modificador de skinwrap para poder modificar estos elementos sin que estuvieran pegados al cuerpo y dar la sensación de estar separados de la figura, se fueron construyendo elementos sobre elementos que se acabaron retocando con la herramienta de deformación proporcional, posteriormente utilizando los contornos de las piezas de ropa se realizó el bordado de las perlas y demás piedras preciosas.

# Eres tu mi príncipe azul

El pantalón y las mangas tuvieron procesos similares, ambos se realizaron con un cubo como base, ese cubo se modeló para que tuvieran una forma principal de manga y de pata de pantalón, posteriormente se trabajó más escultóricamente para que tuviesen un aspecto natural, para acabar se hicieron las tiras a partir de planos, con las mangas hubo más problemas al tener que entrelazar las tiras, posteriormente se le aplicó a todo un modificador de solidificar que genera grosor, son estos pequeños detalles los que marcan la diferencia.

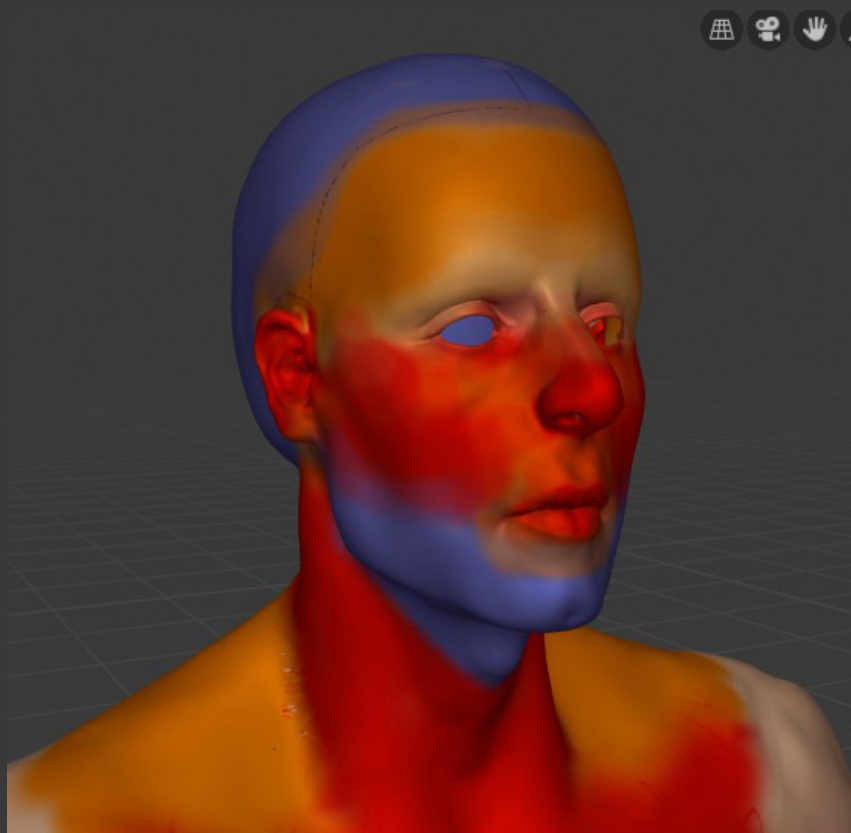
La figura de Galateo esta concebida para ser un modelo hiperrealista, con lo que la simulación se pensó como el diseño completo por lo que el pelo no podía ser modelado, tenía que ser parecido al real, Blender al igual que otros programas de modelado y animación 3d, incluye una herramienta de pelo, mediante el sistema de partículas se genera el pelo, que puede peinarse, cortarse y crecer, este proceso es más difícil de lo que parece, puesto que es difícil conseguir naturalidad en el pelo. El pelo no se pone uno a uno, si no que de un pelo que se le llamaría "padre" se le atribuyen una serie de "hijos" que copian tanto su forma, su largo y sus materiales, y cualquier cambio que se realice en este "padre" será inmediatamente asumidos por los "hijos." El pelo se construyó en una forma de cráneo que se duplicó de la figura original, se escaló a un tamaño ligeramente inferior y se colocó dentro de la cabeza del príncipe, se empezó por las sienes, hasta el flequillo, así de esta manera el pelo superior que se superponía sobre el inferior no entorpecía.

Con las cejas fue muy parecido, solo que en lugar de ir colocando el pelo, se configuró para que se creara directamente al largo adecuado, posteriormente se peinó.

Para acabar con el modelo se trabajo la piel, este proceso se ha encontrado bastante complicado, en primer lugar hay que generar un mapa UV, es decir una imagen desplegada del modelo en tres dimensiones, para esto hay que marcar una serie de costuras en el modelo para que el programa entienda por donde hay que abrir la malla, se intenta que estas costuras se localicen en sitios menos visibles o que vayan a ser tapados.

Una vez que se haya conseguido el mapa UV se asocia con un material y este material con la escultura, es entonces en este momento cuando podemos empezar a pintar en el modo pintura de texturas, en primer lugar se decidió que para conseguir la complejidad de la piel, se aplicarían tres grandes tonos que varían en función del riego sanguíneo, estos tres colores se matizarán cuando posteriormente se aplique una capa de un color rosado más carnoso, en los siguientes pasos se ha trabajado matizando la piel, y generando texturas con un pincel alfa, para conseguir un aspecto poroso en la superficie de la piel.

# Eres tu mi príncipe azul







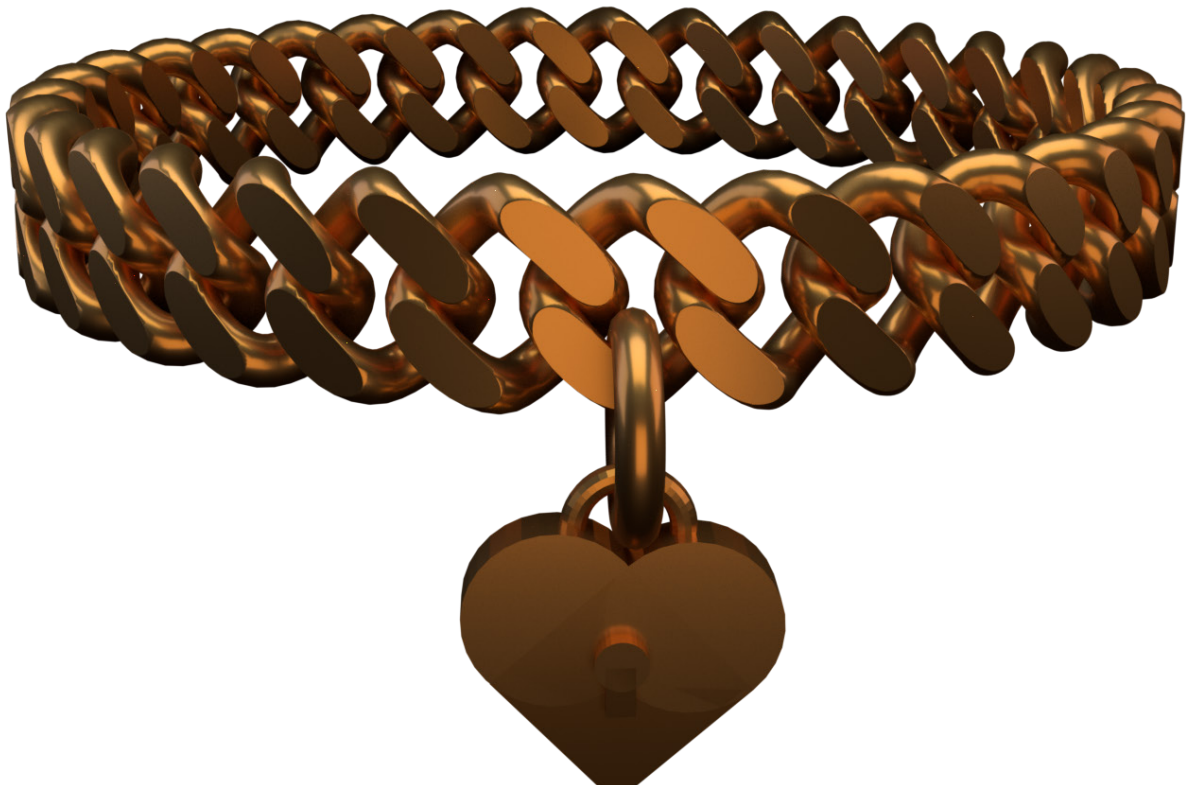
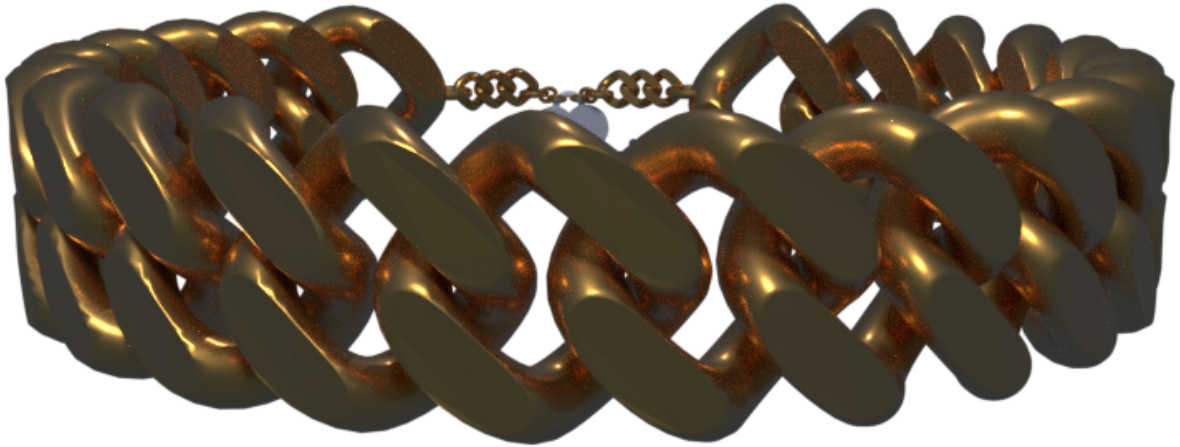
## Eres tu mi príncipe azul

Posteriormente se realizó otro mapa UV, en este caso del Bump, el mapa Bump se encarga de generar la ilusión de profundidad, de tal manera que al pintar con blanco el trazo se entiende como una superficie que sobresale, mientras que el color negro otorga profundidad, cuando se acabaron los mapas, se pasó a generar los materiales mediante el uso de nodos, estos nodos se encargan de decirle al programa como funcionan estas superficies, como se comportan con respecto a la luz, así se consiguen los diferentes efectos, para esta figura se necesitó investigar mucho sobre esta materia, ya que tanto la piel como el pelo son materiales complicados. Se decidió trabajar con materiales refinados, como son en este caso, el terciopelo, la seda, las perlas, y el oro, además haciendo alusión a la película de Disney Cenicienta(1950) se hicieron los zapatos del príncipe azul, de cristal.



Eres tu mi príncipe azul

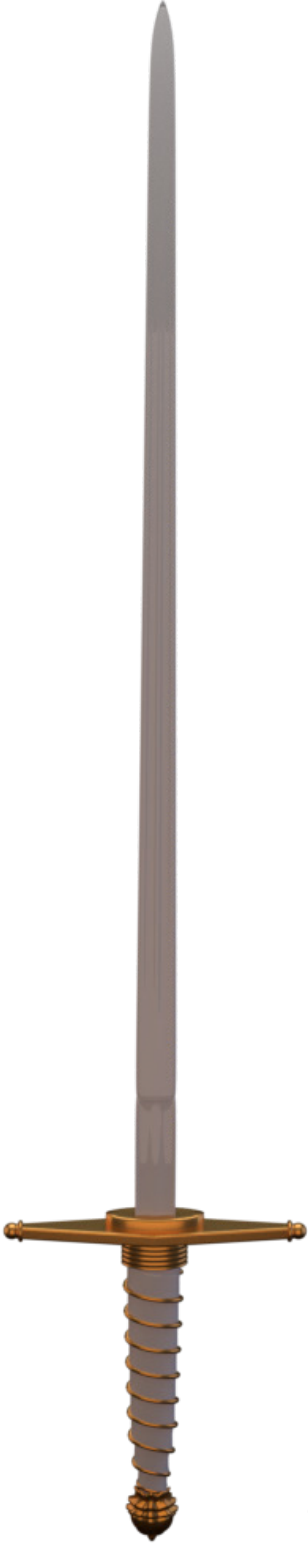
## La habitación de Galateo Complementos



Eres tu mi príncipe azul



Eres tu mi príncipe azul



Eres tu mi príncipe azul

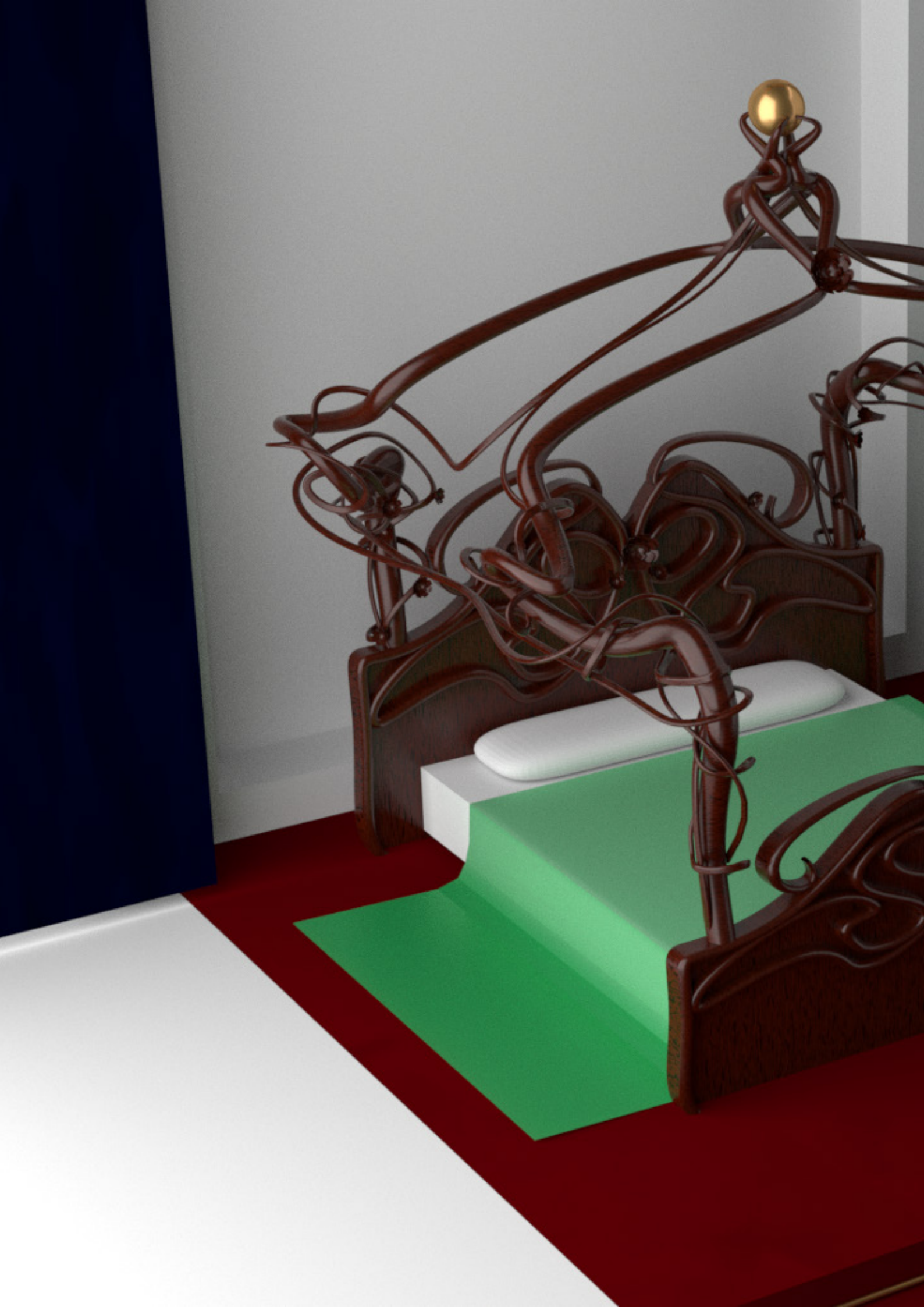


Eres tu mi príncipe azul

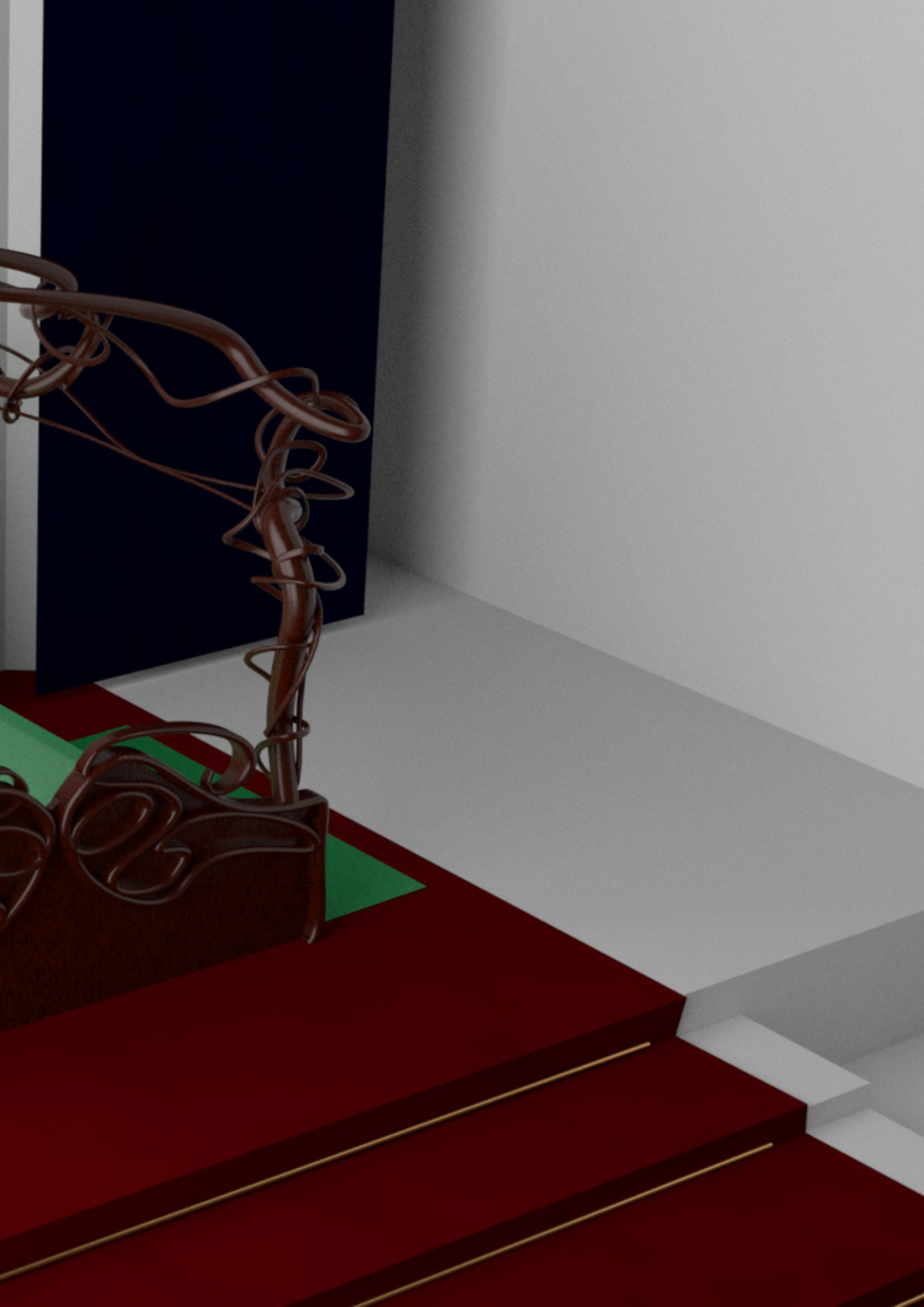


Eres tu mi príncipe azul



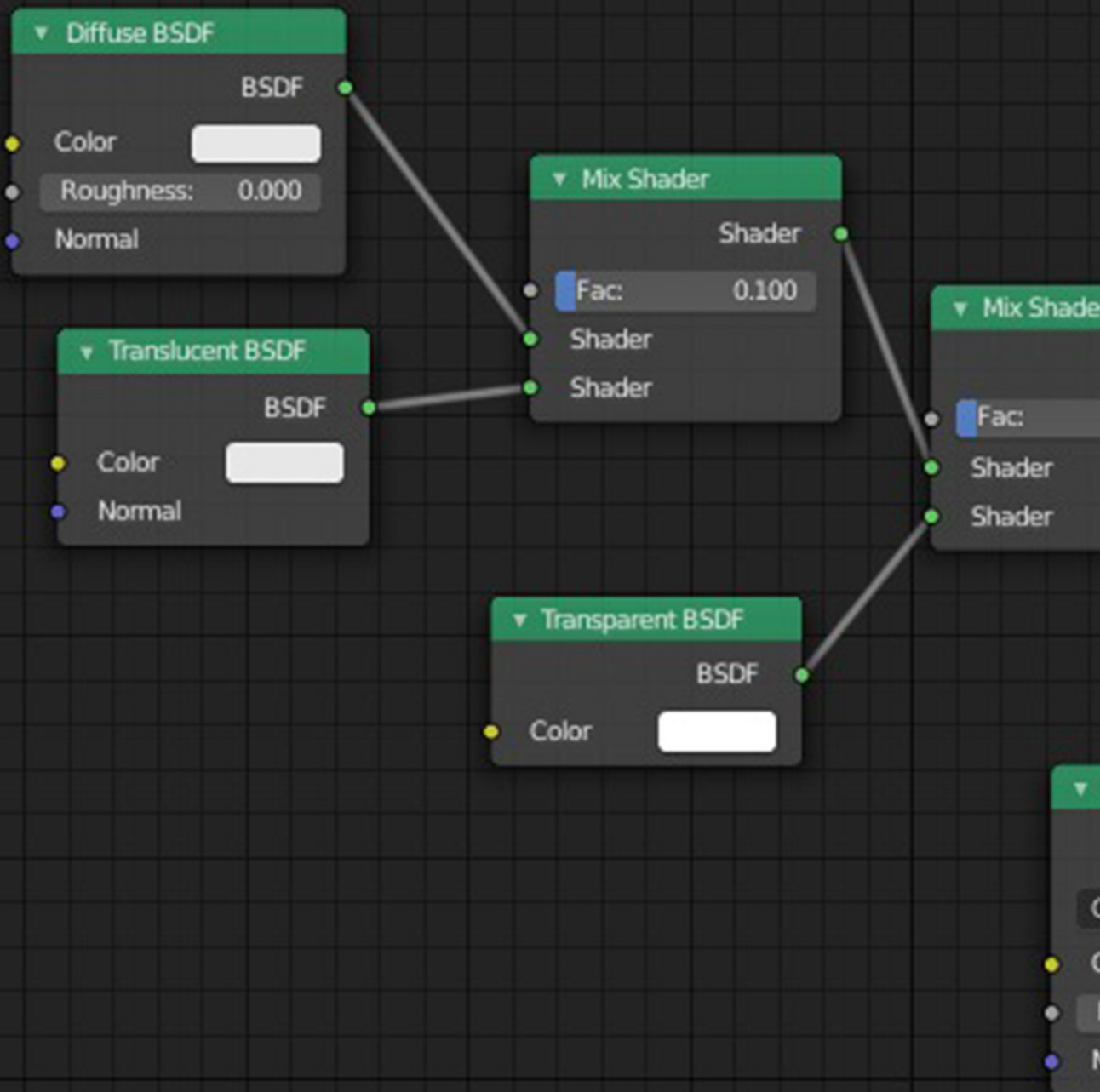


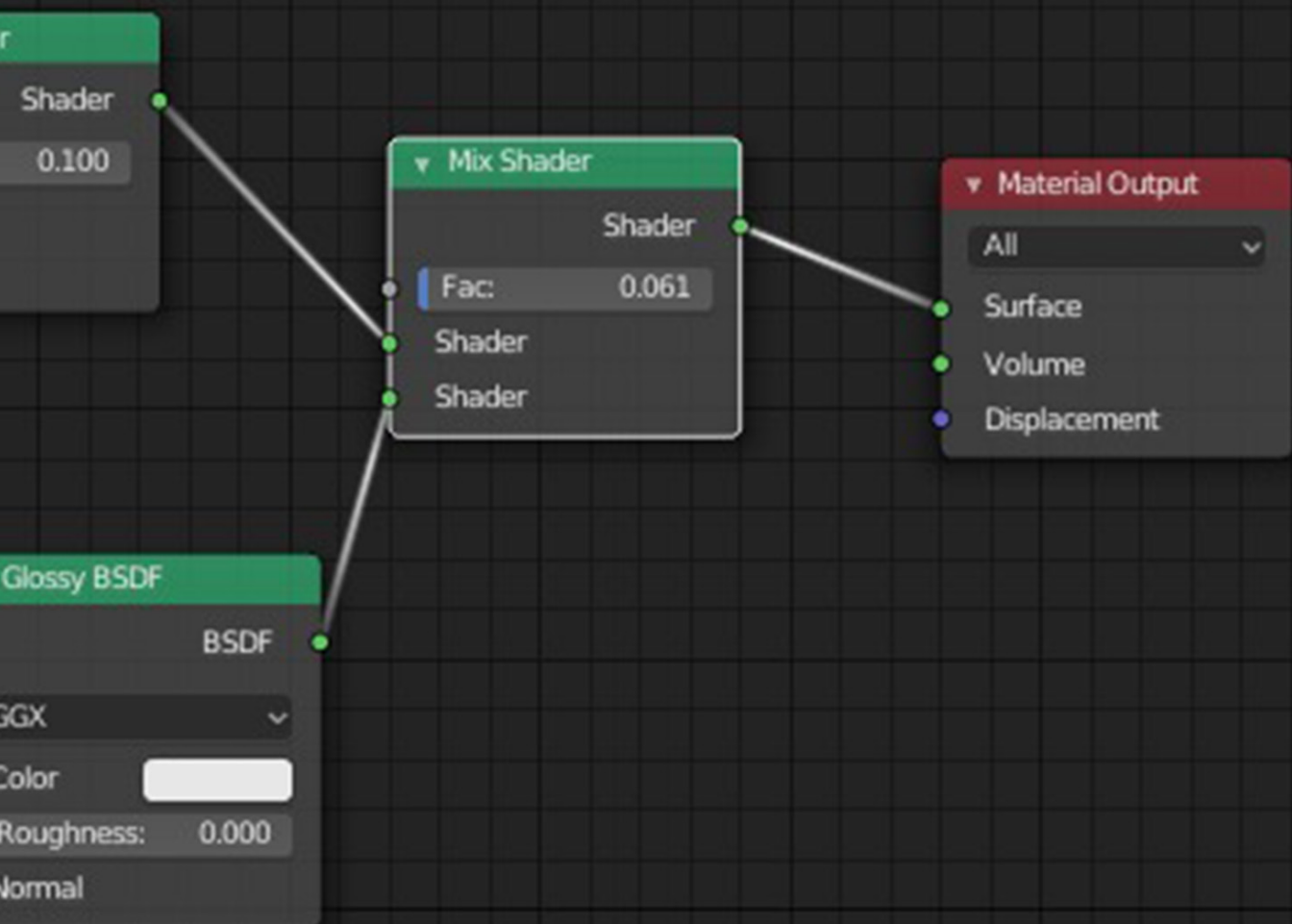




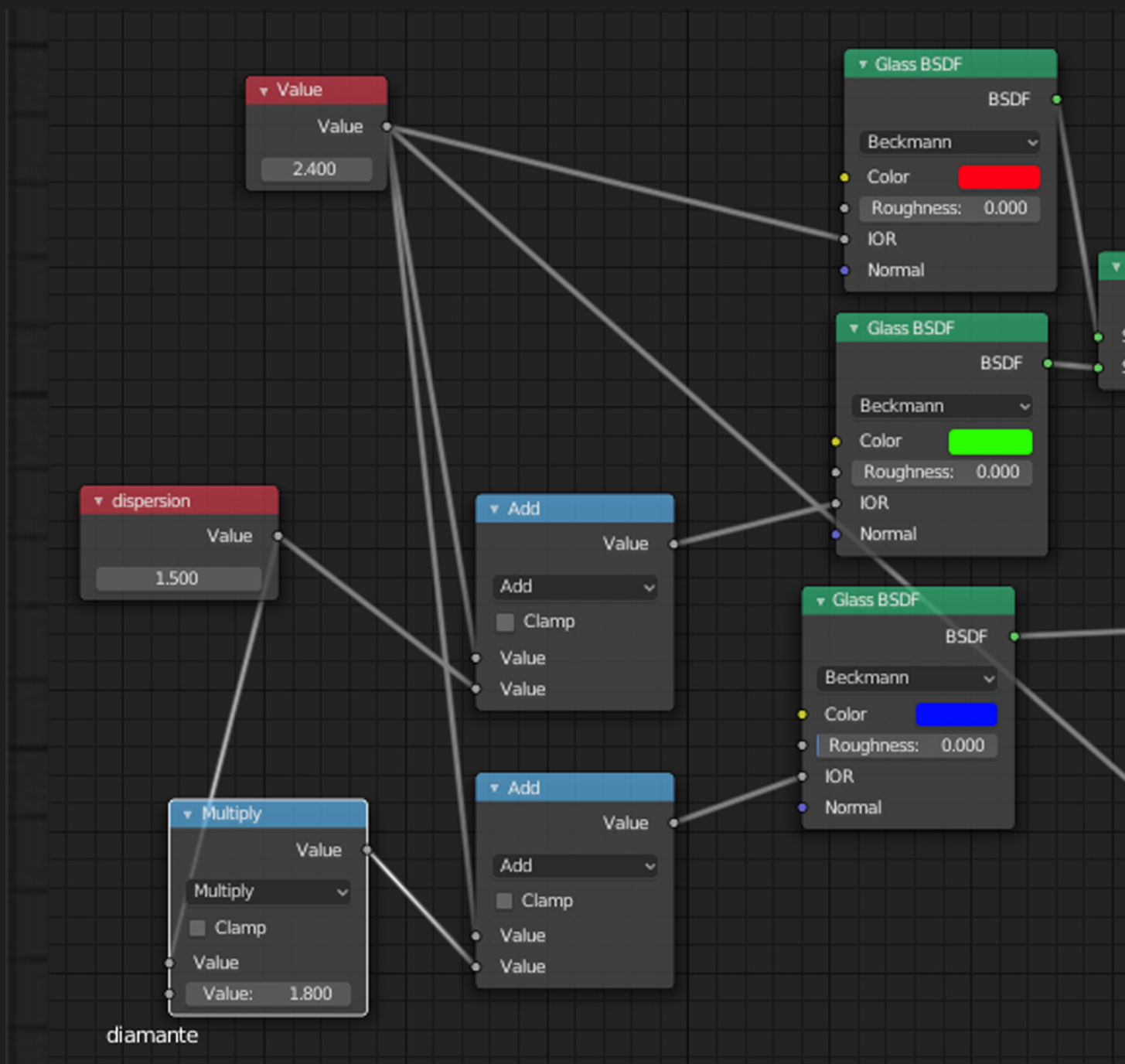
# Materiales

## Porcelana

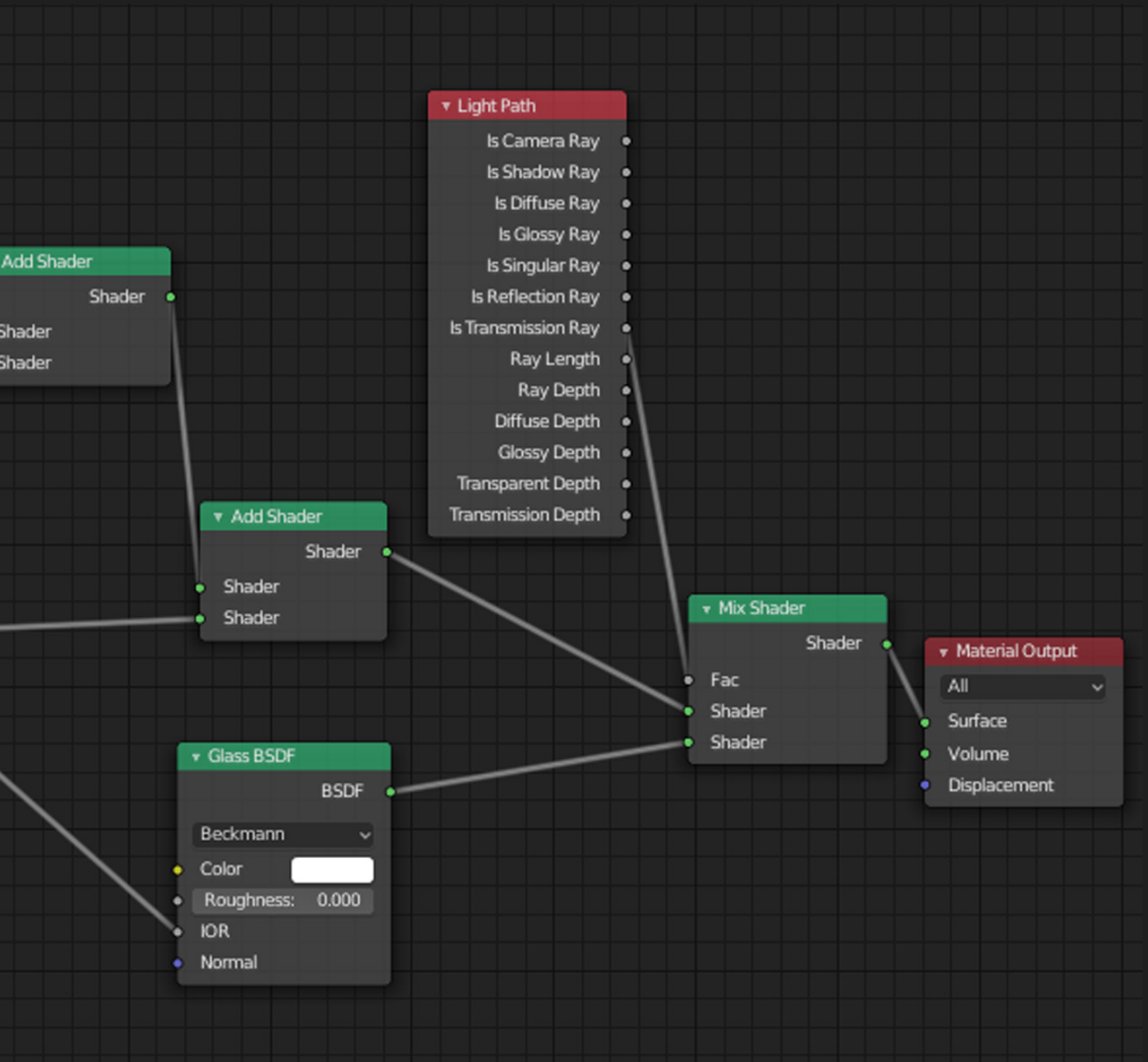




# Diamante

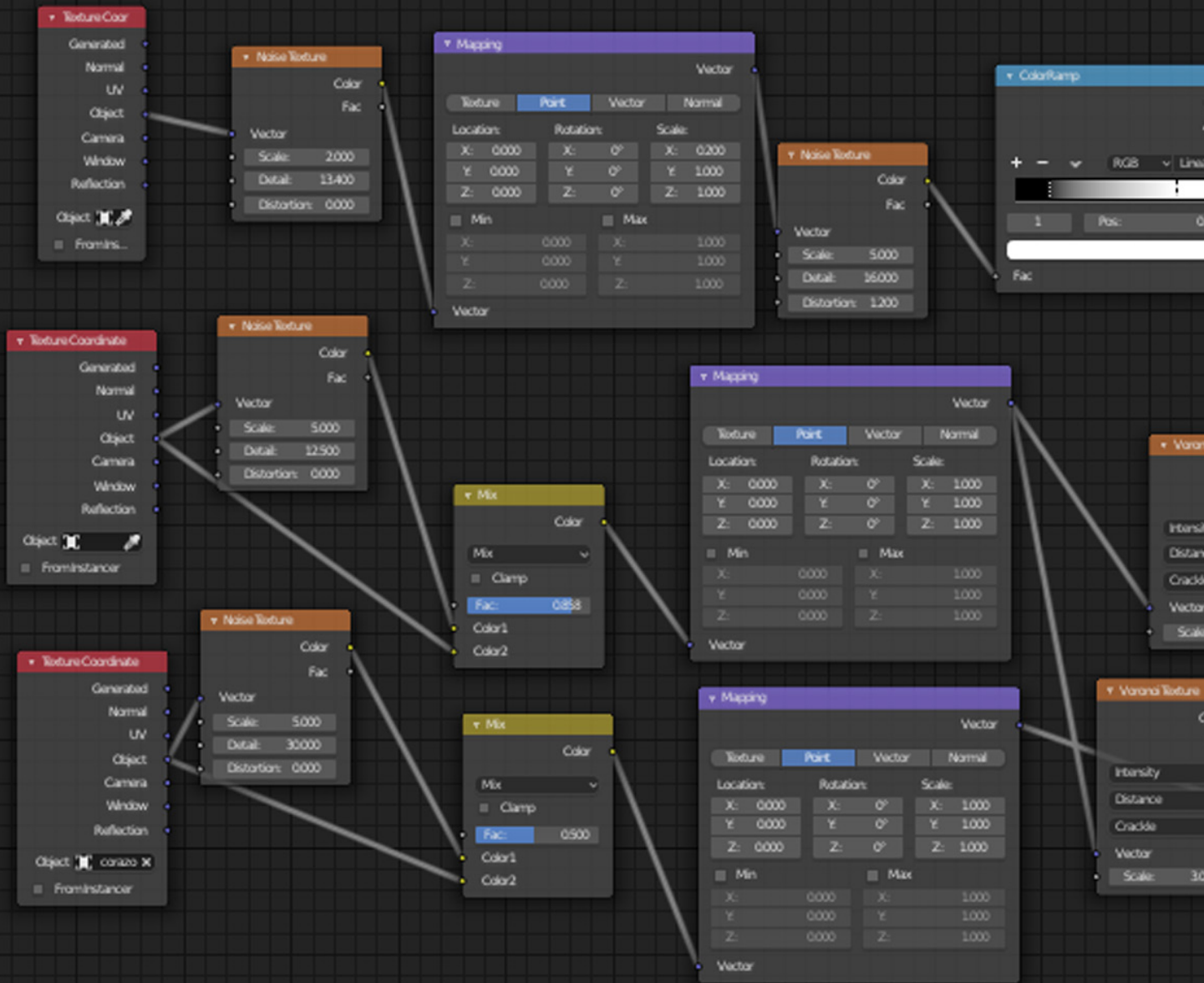


# Eres tu mi príncipe azul



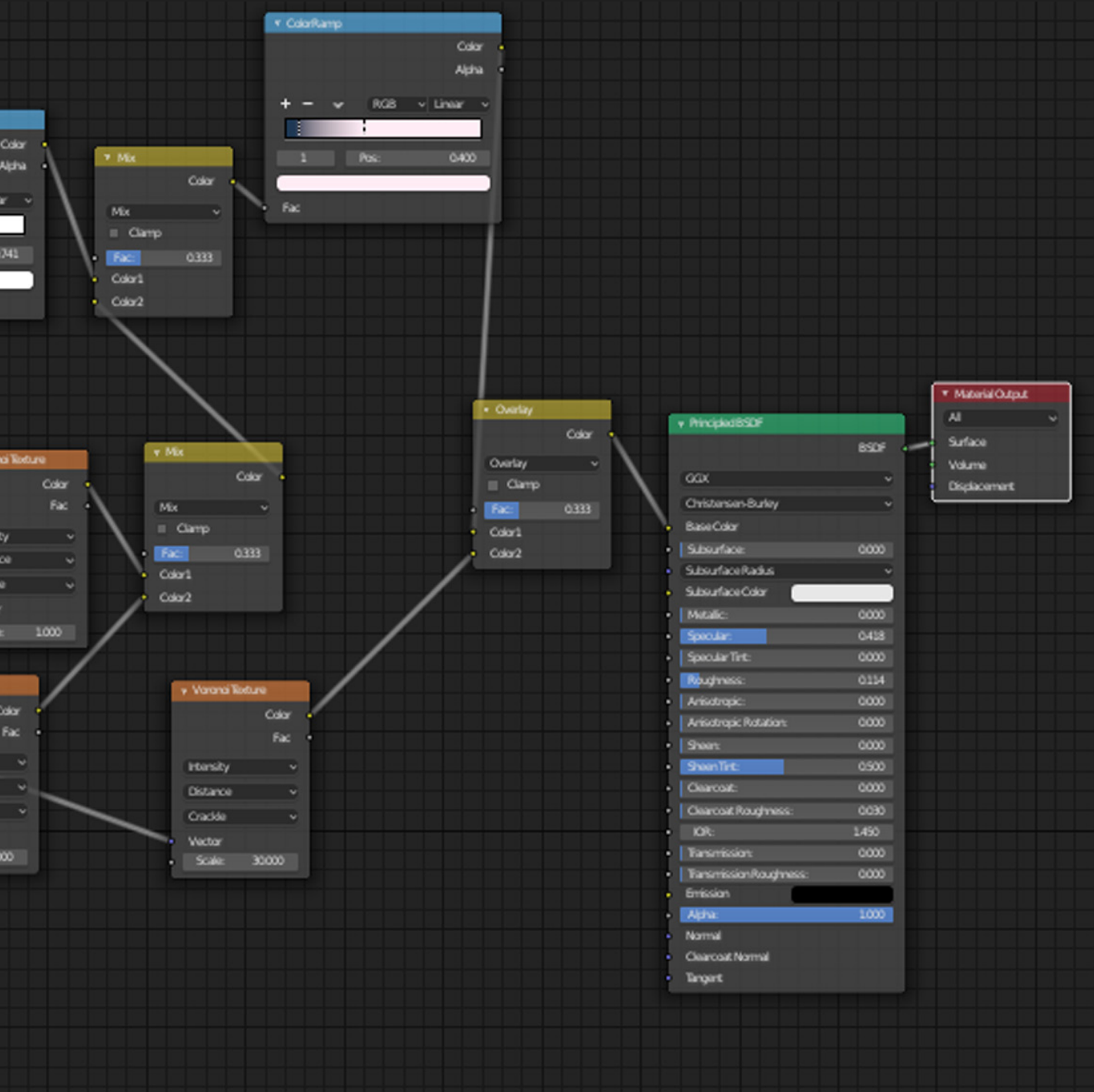
# Mármol

>

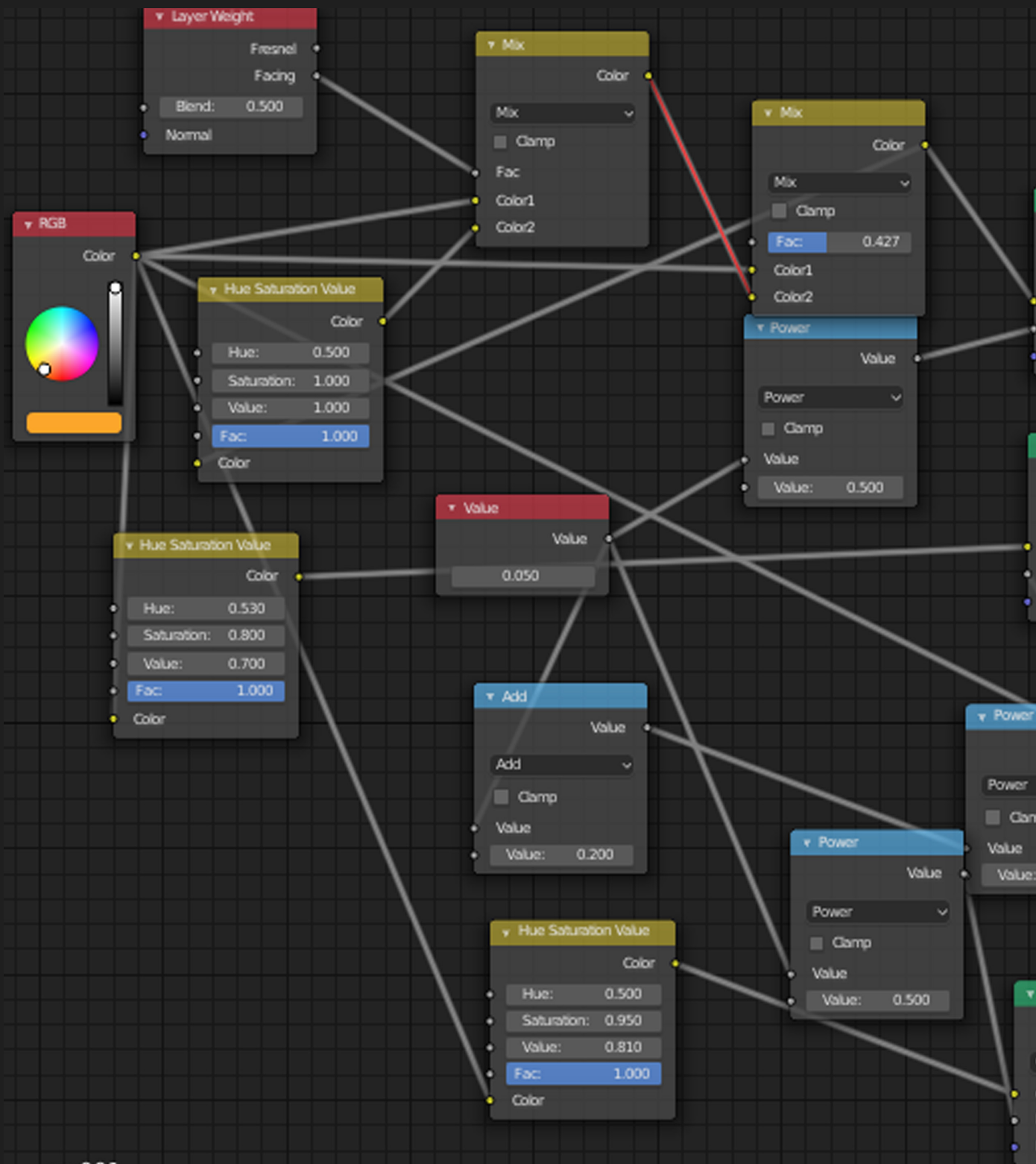


marmol.000

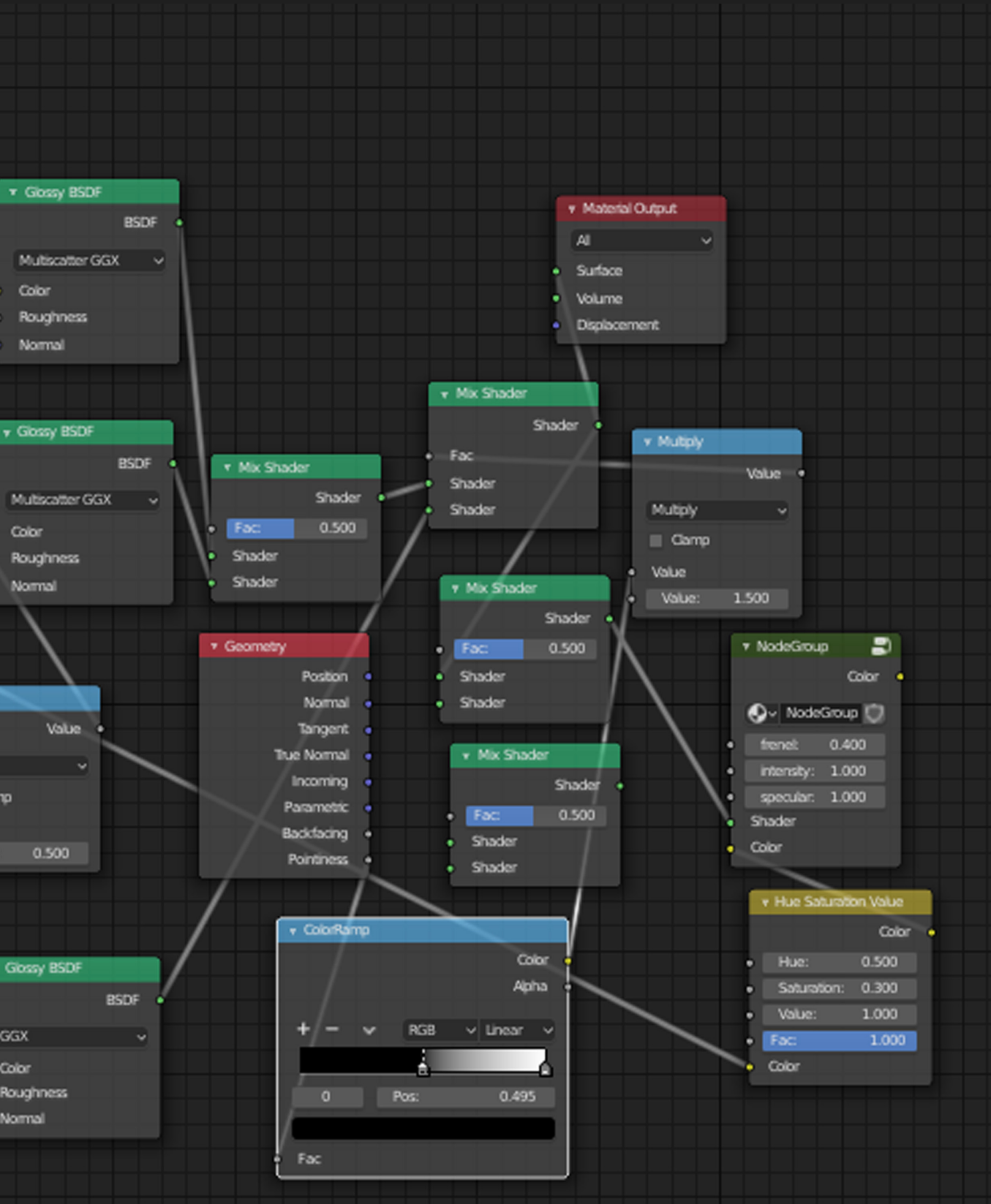
# Eres tu mi príncipe azul



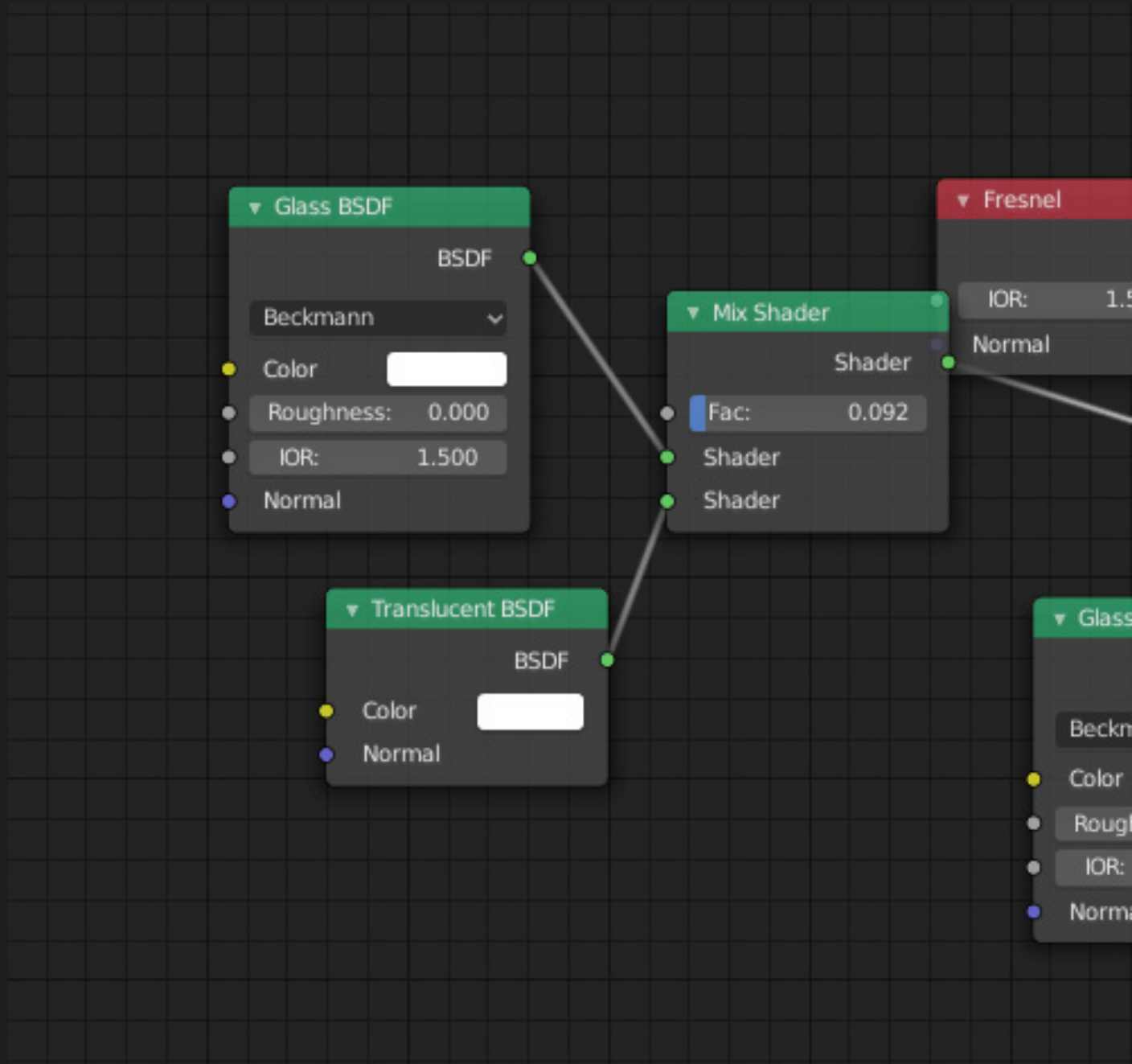
# Oro



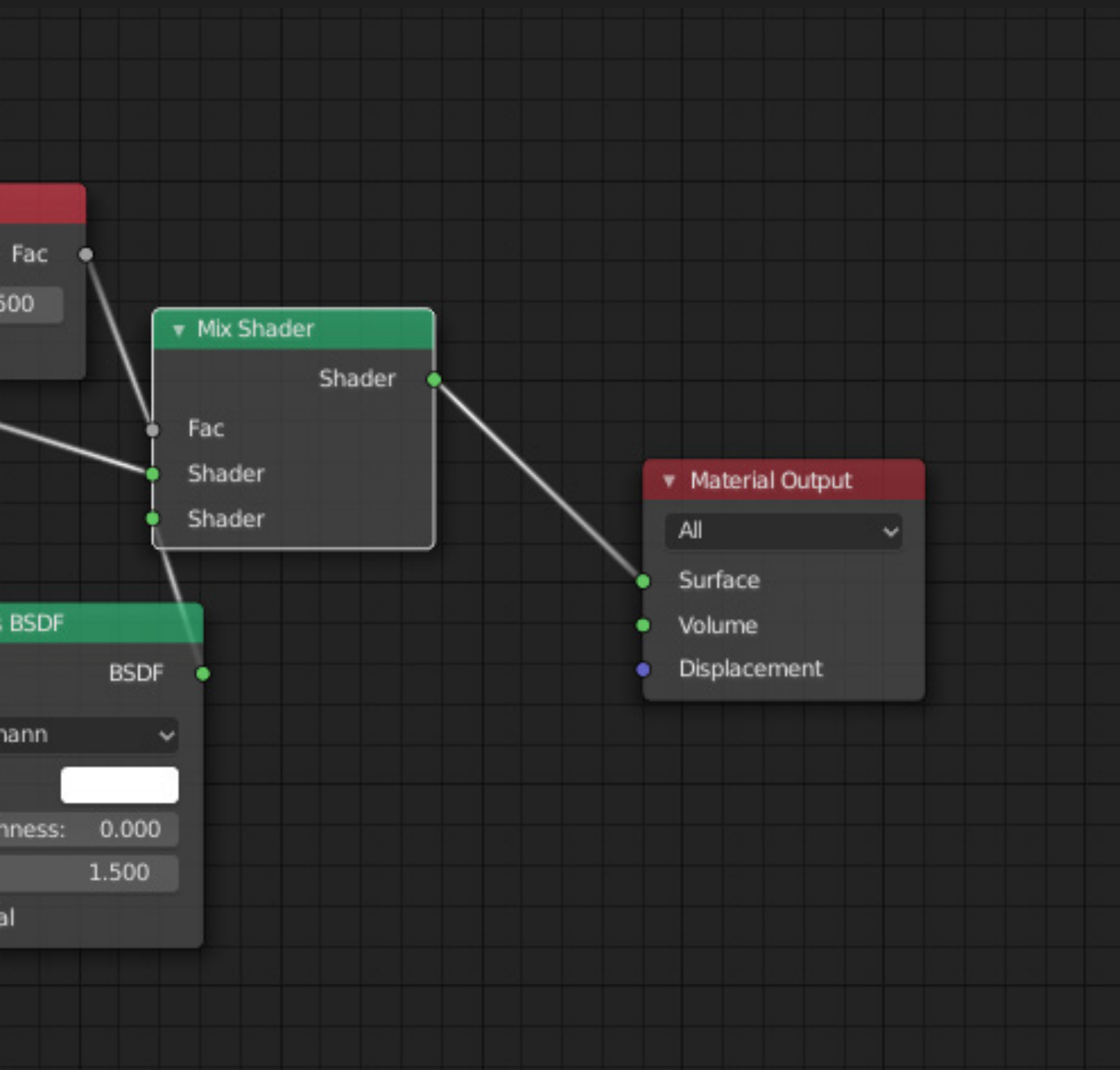




# Cristal

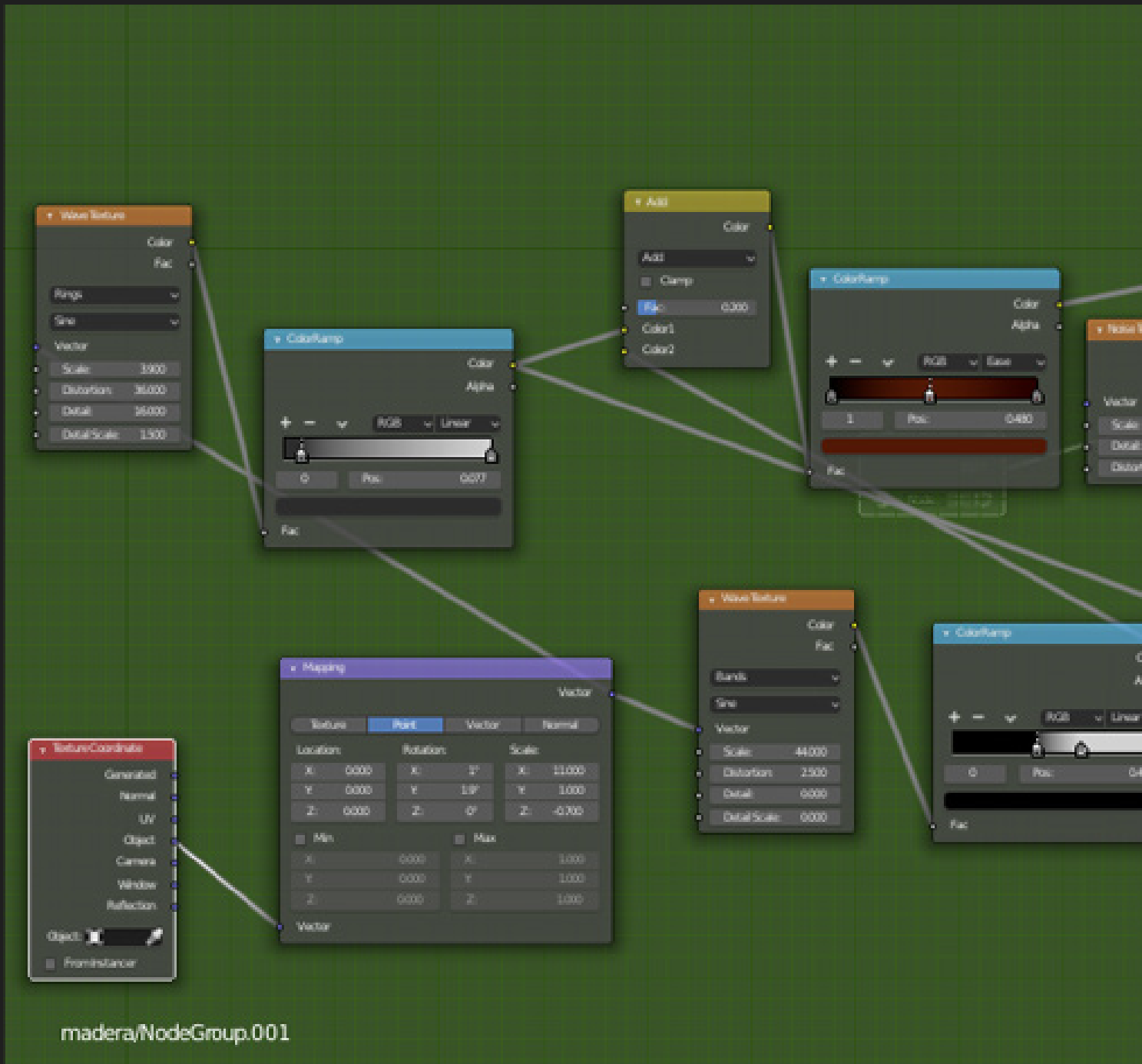


# Eres tu mi príncipe azul

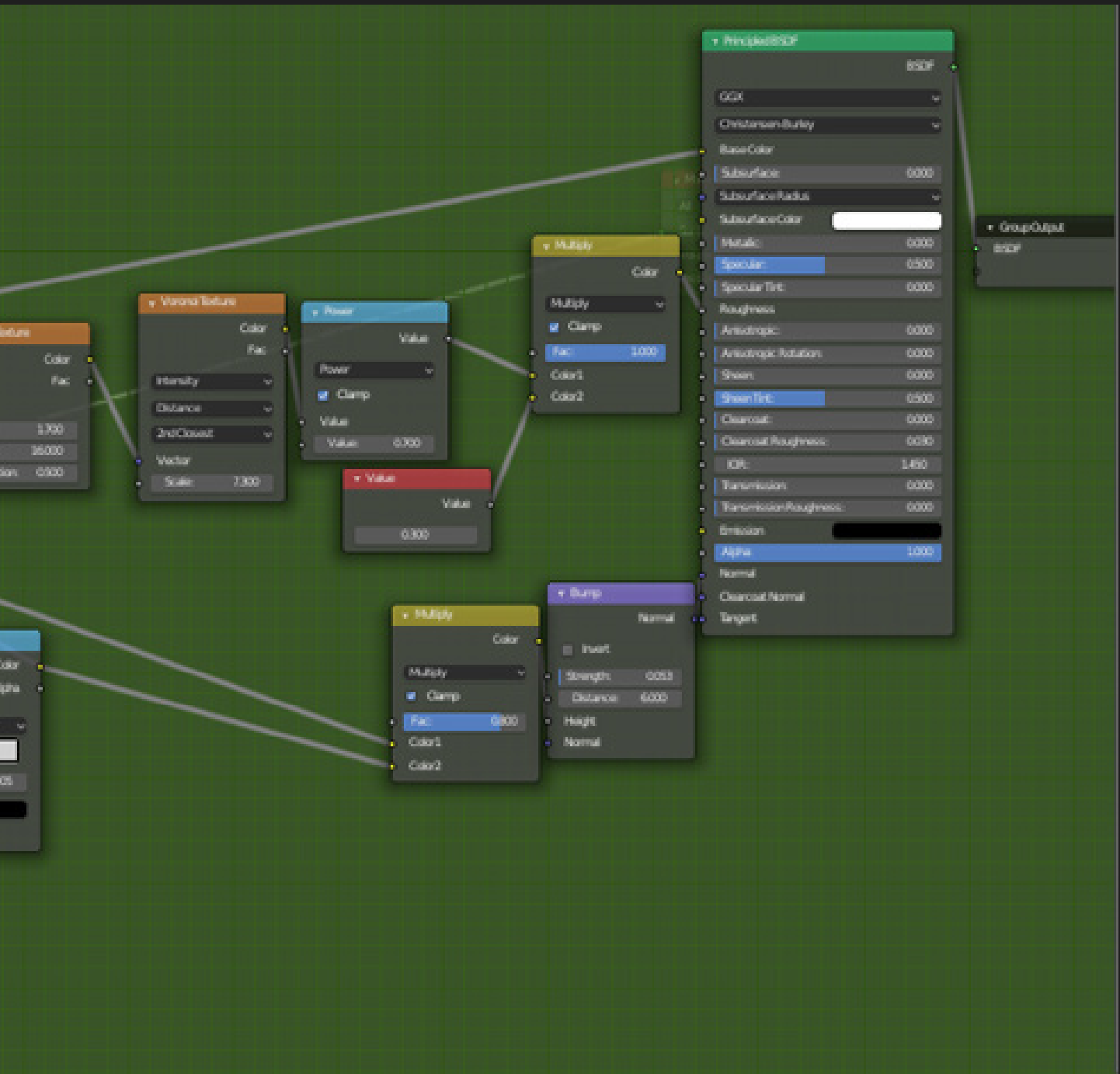


Eres tu mi príncipe azul

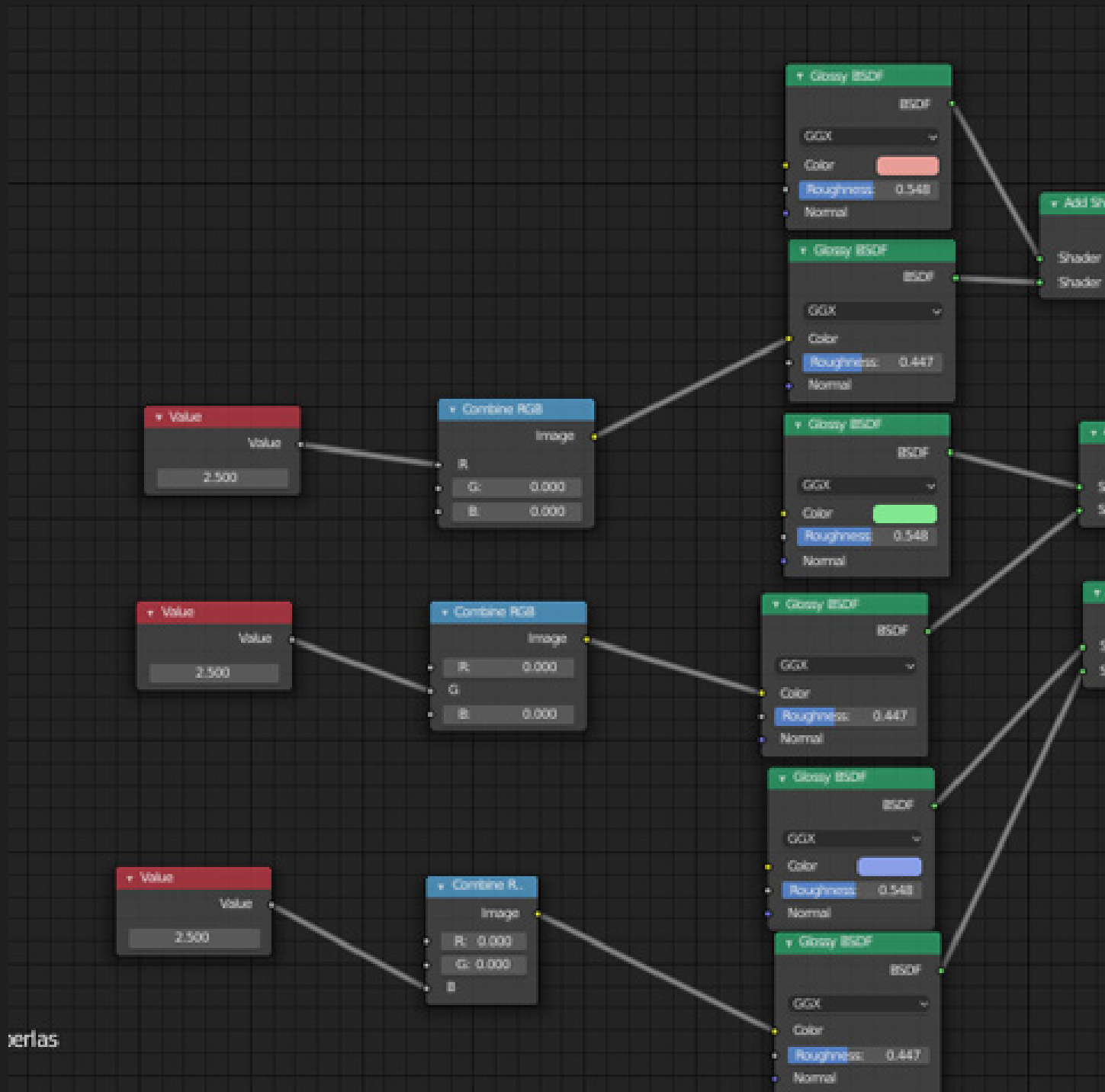
# Madera



# Eres tu mi príncipe azul

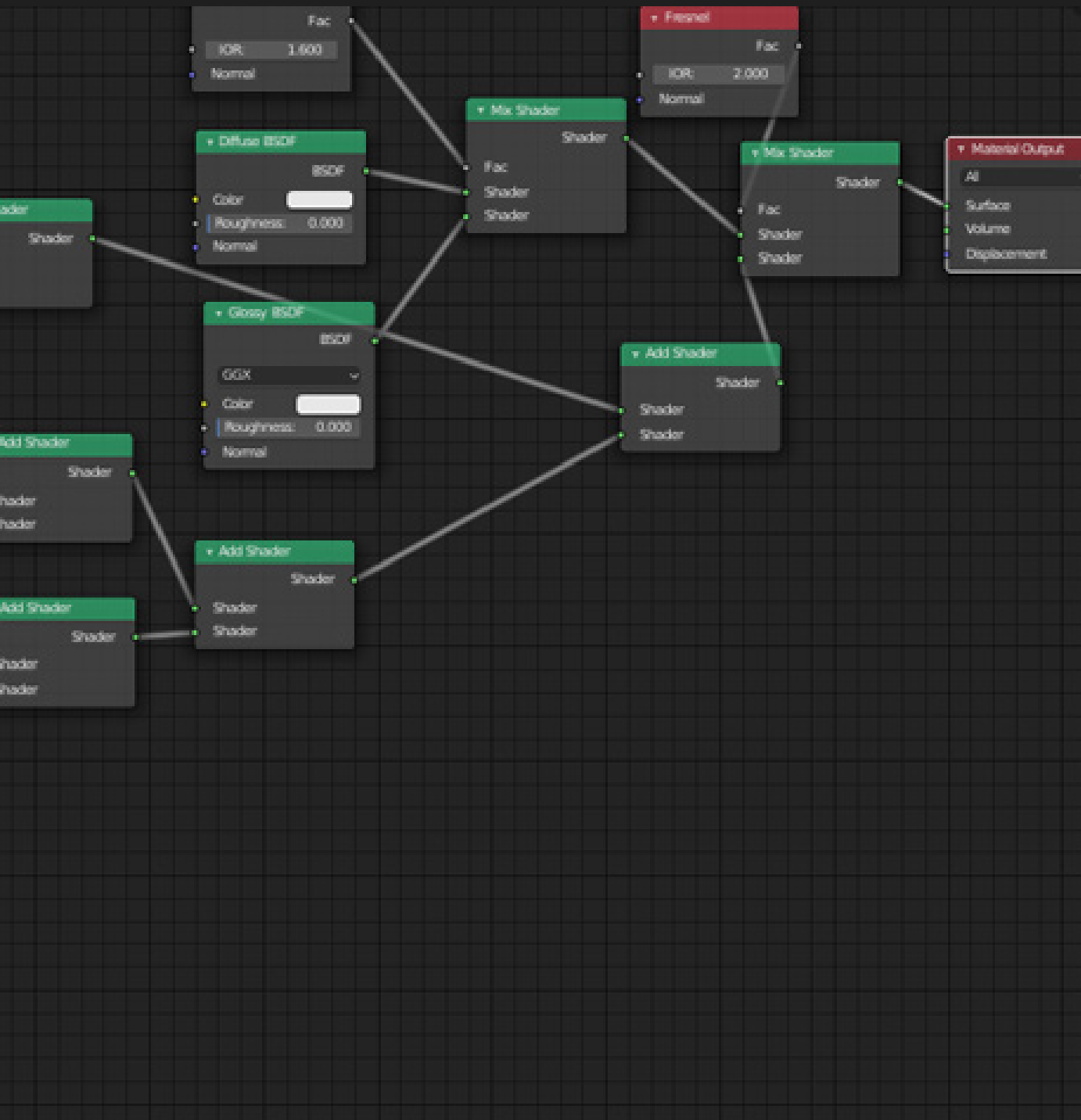


# Perlas



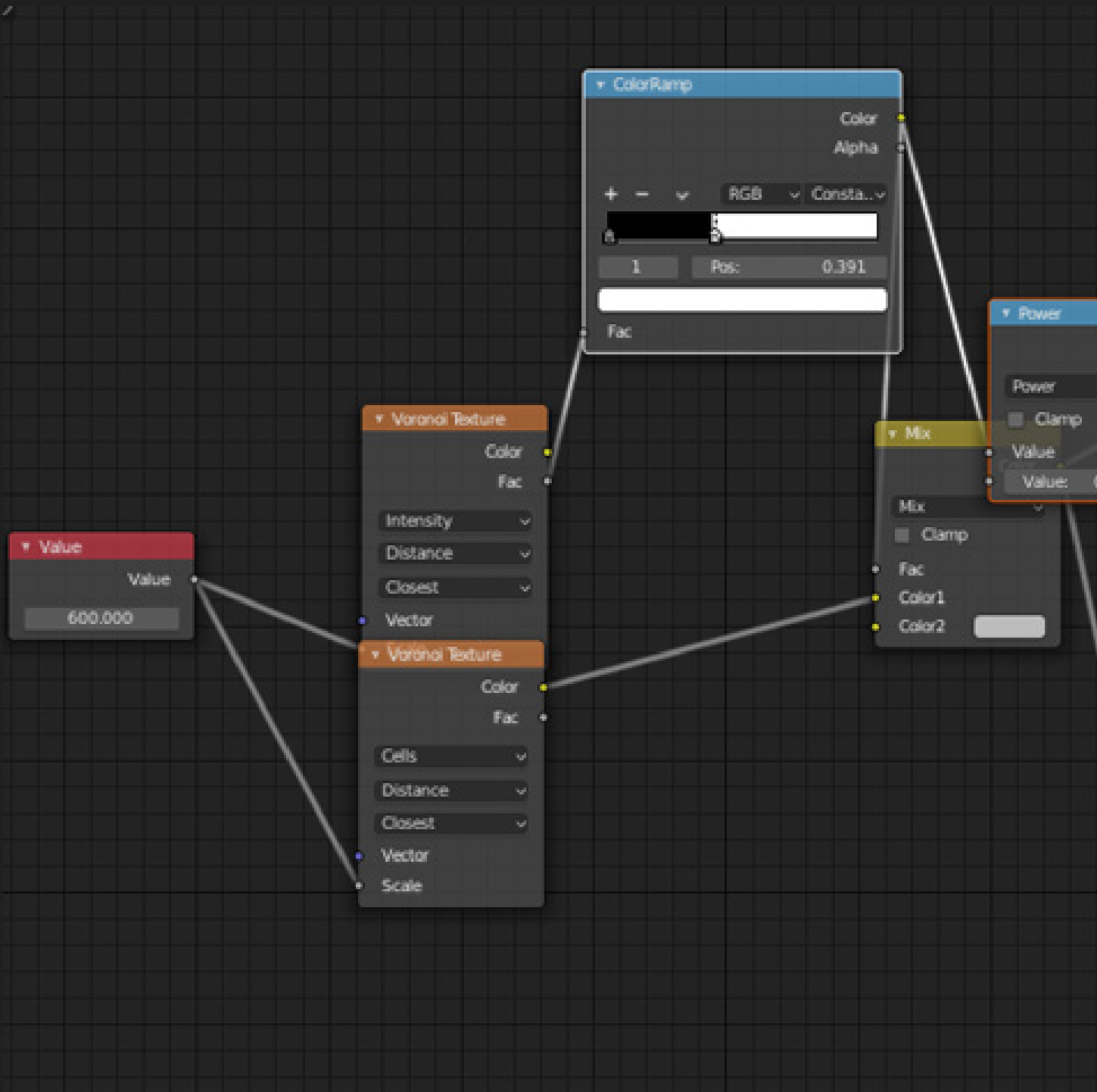
perlas

# Eres tu mi príncipe azul



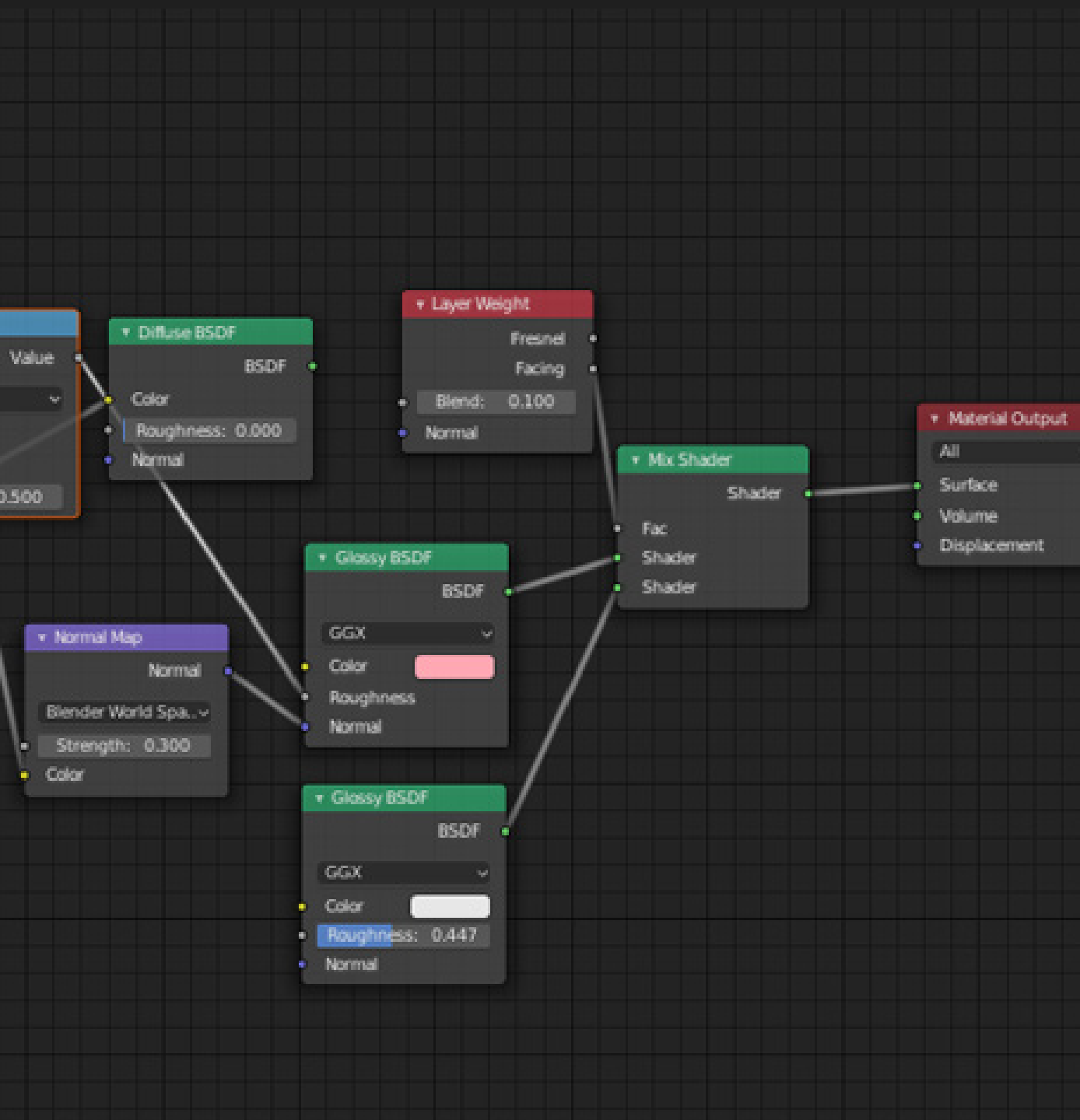
Eres tu mi príncipe azul

# Purpurina

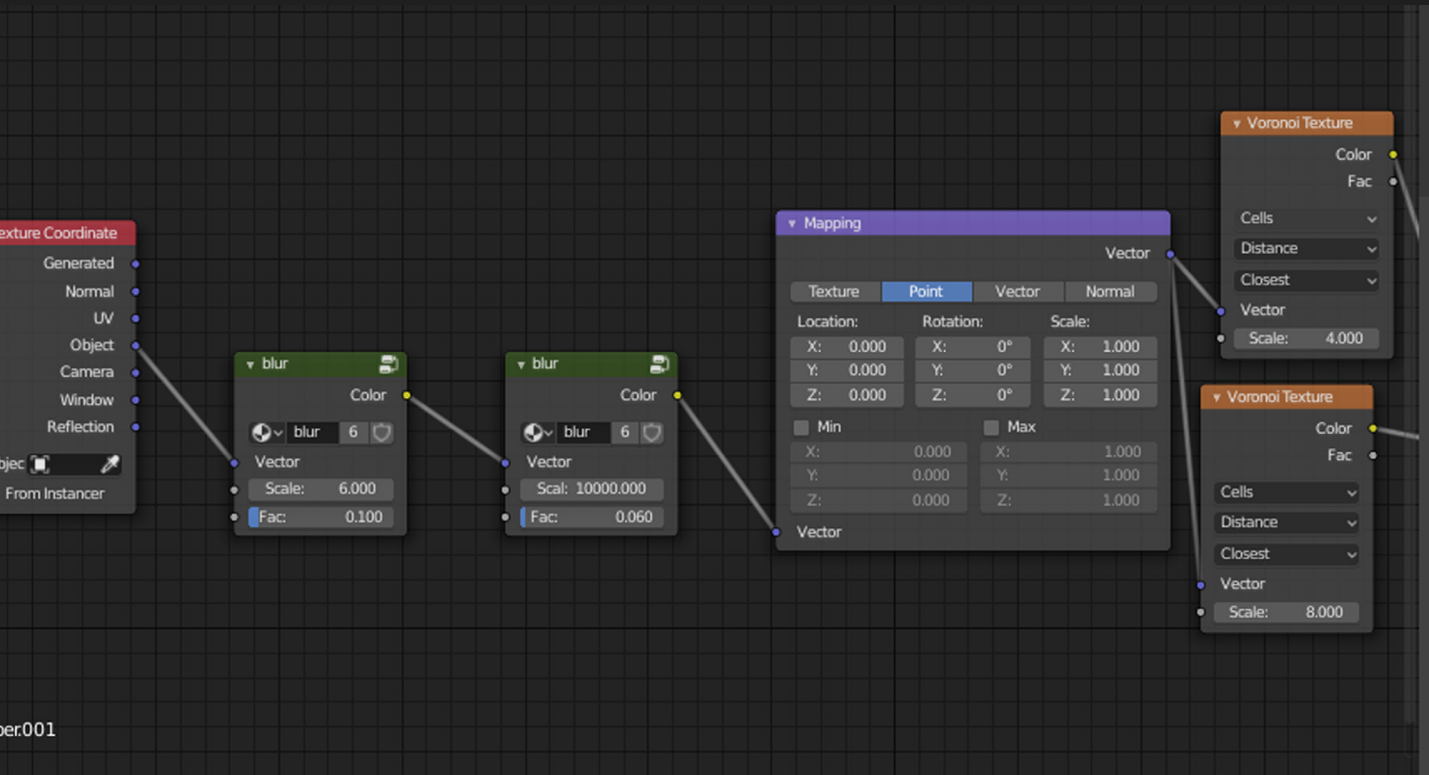




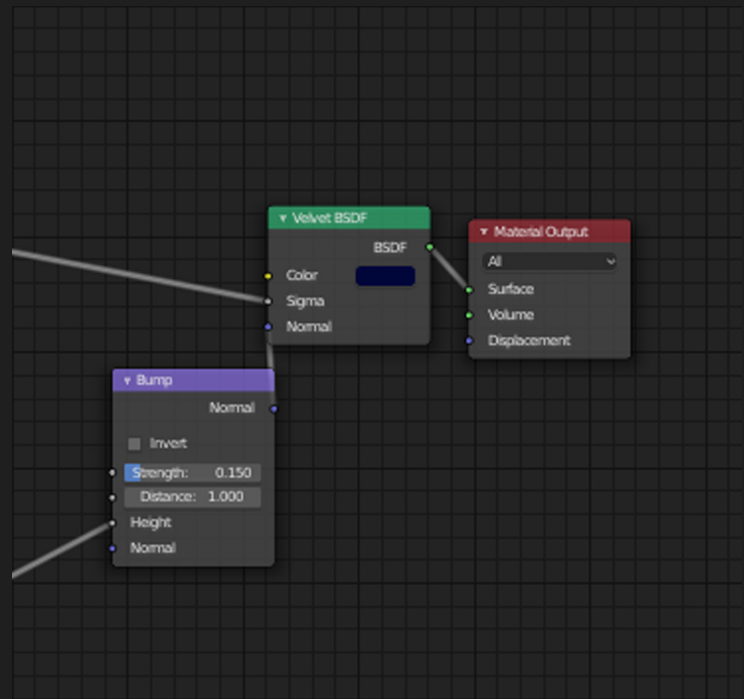
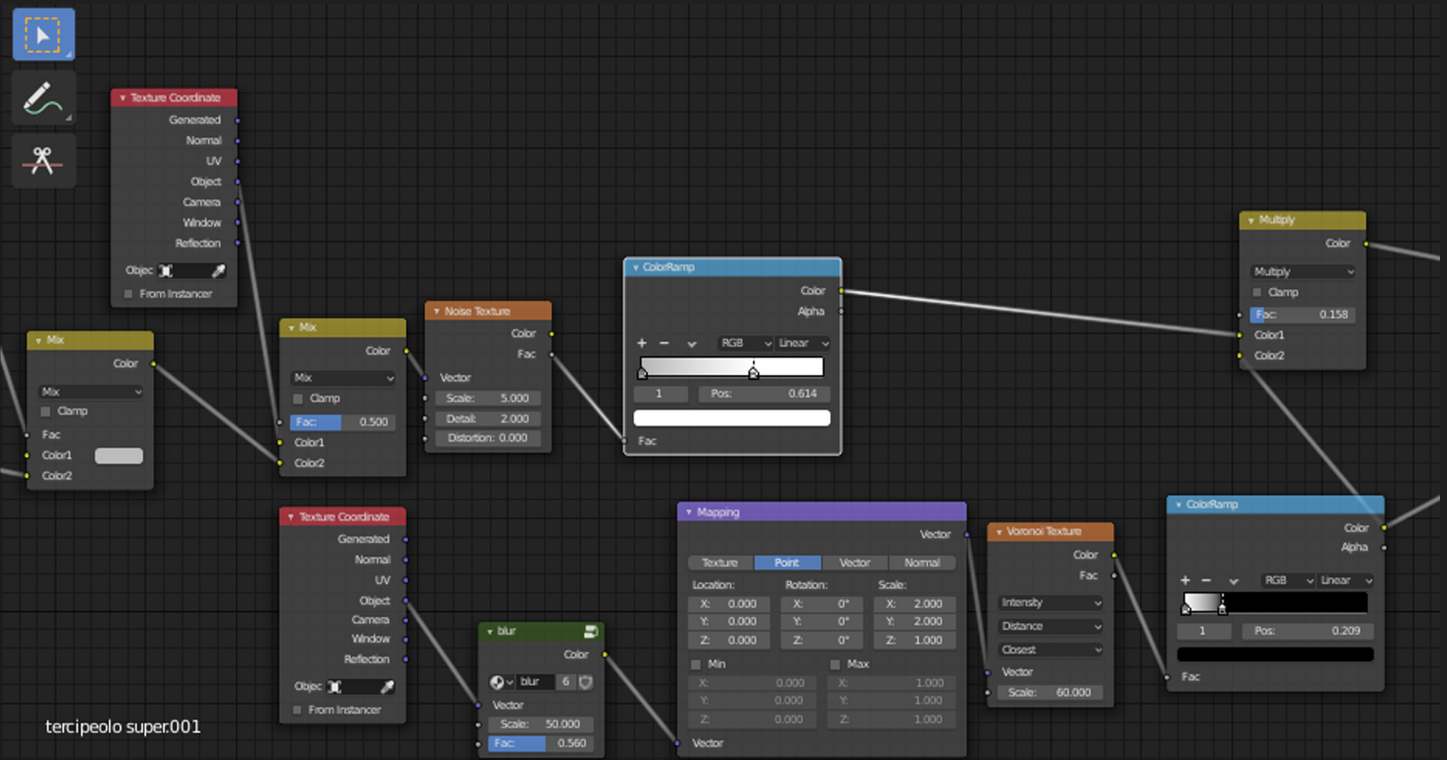
# Eres tu mi príncipe azul



# Terciopelo

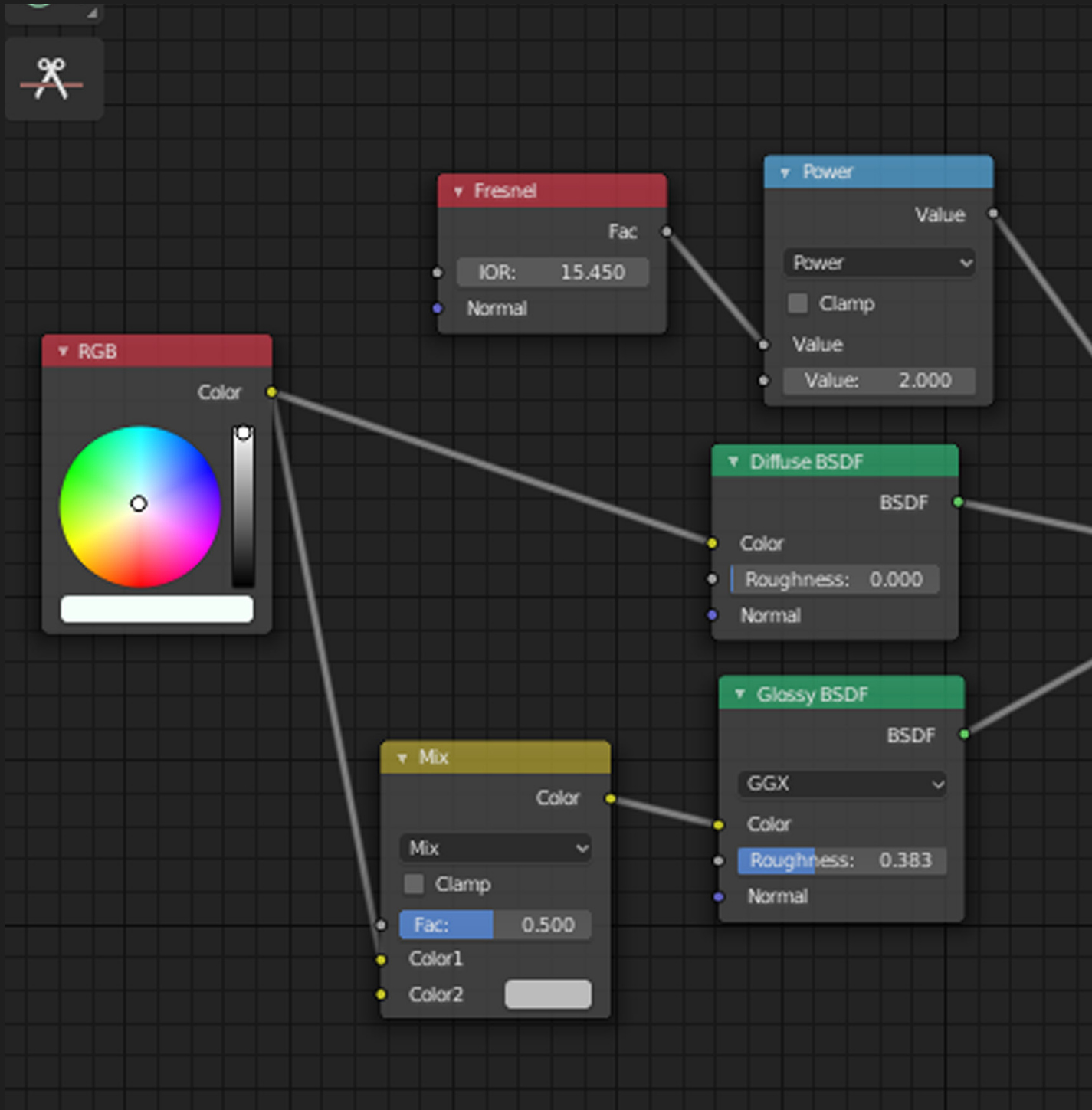


# Eres tu mi príncipe azul

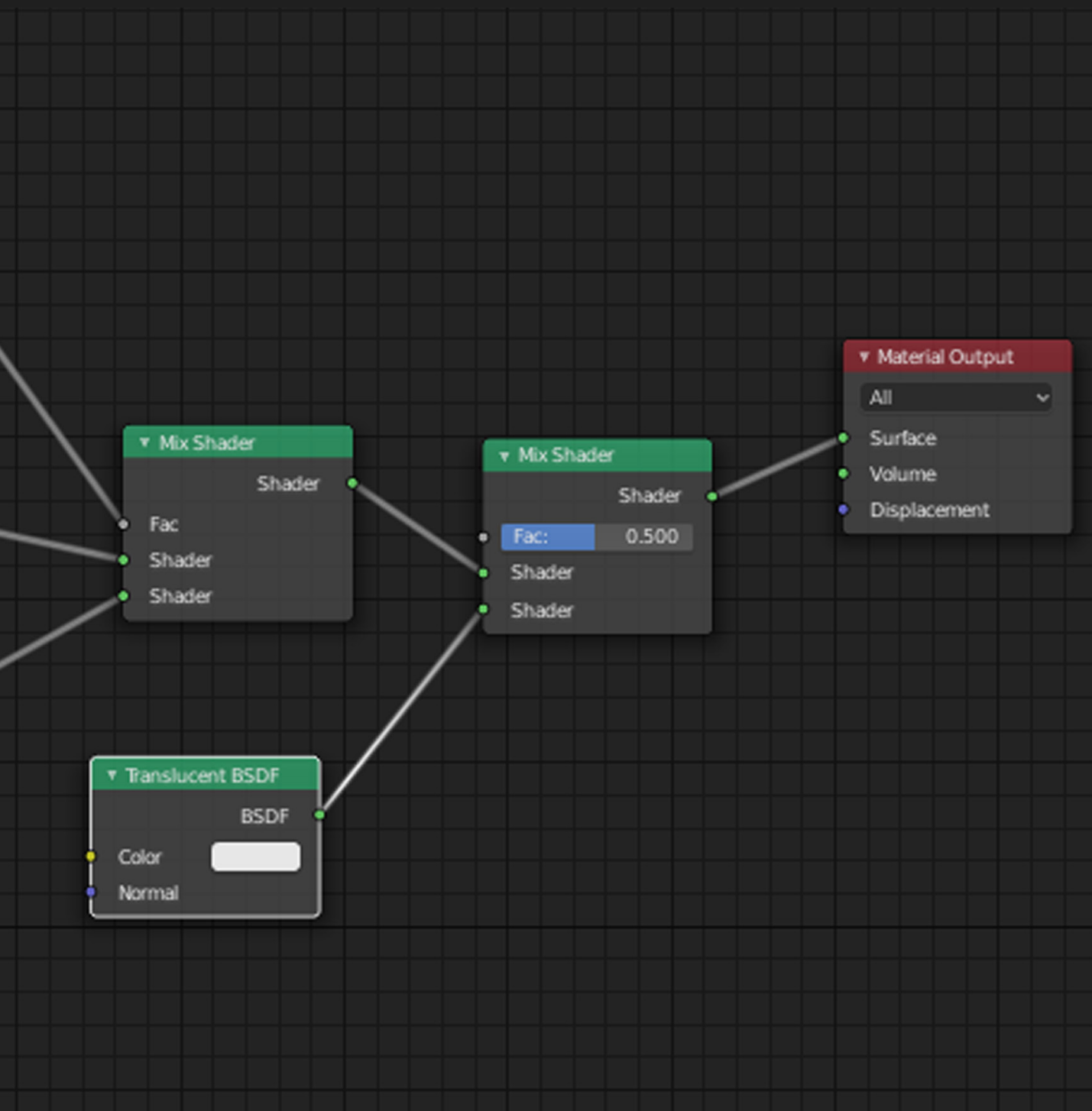


Eres tu mi príncipe azul

# Seda

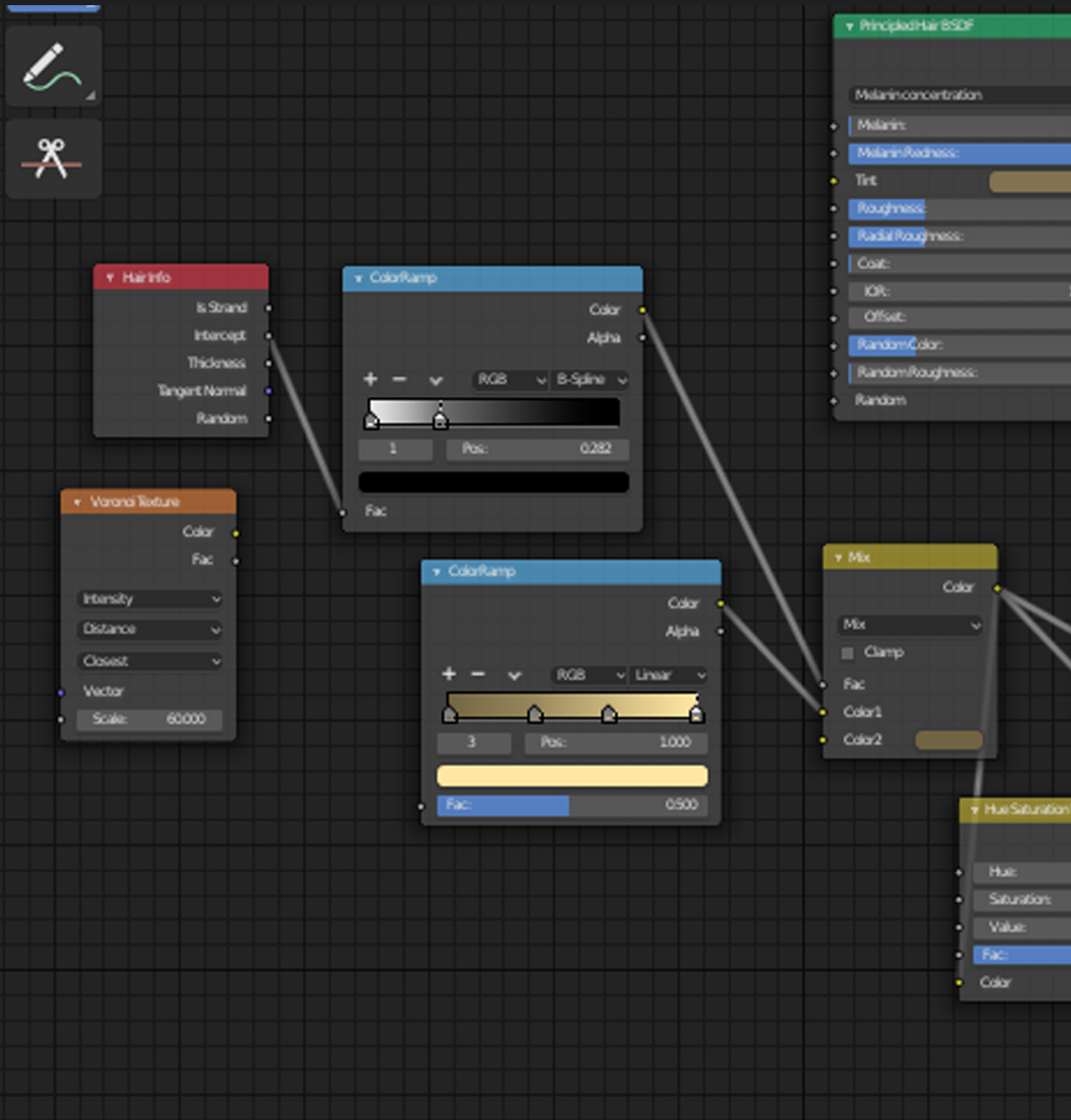


# Eres tu mi príncipe azul

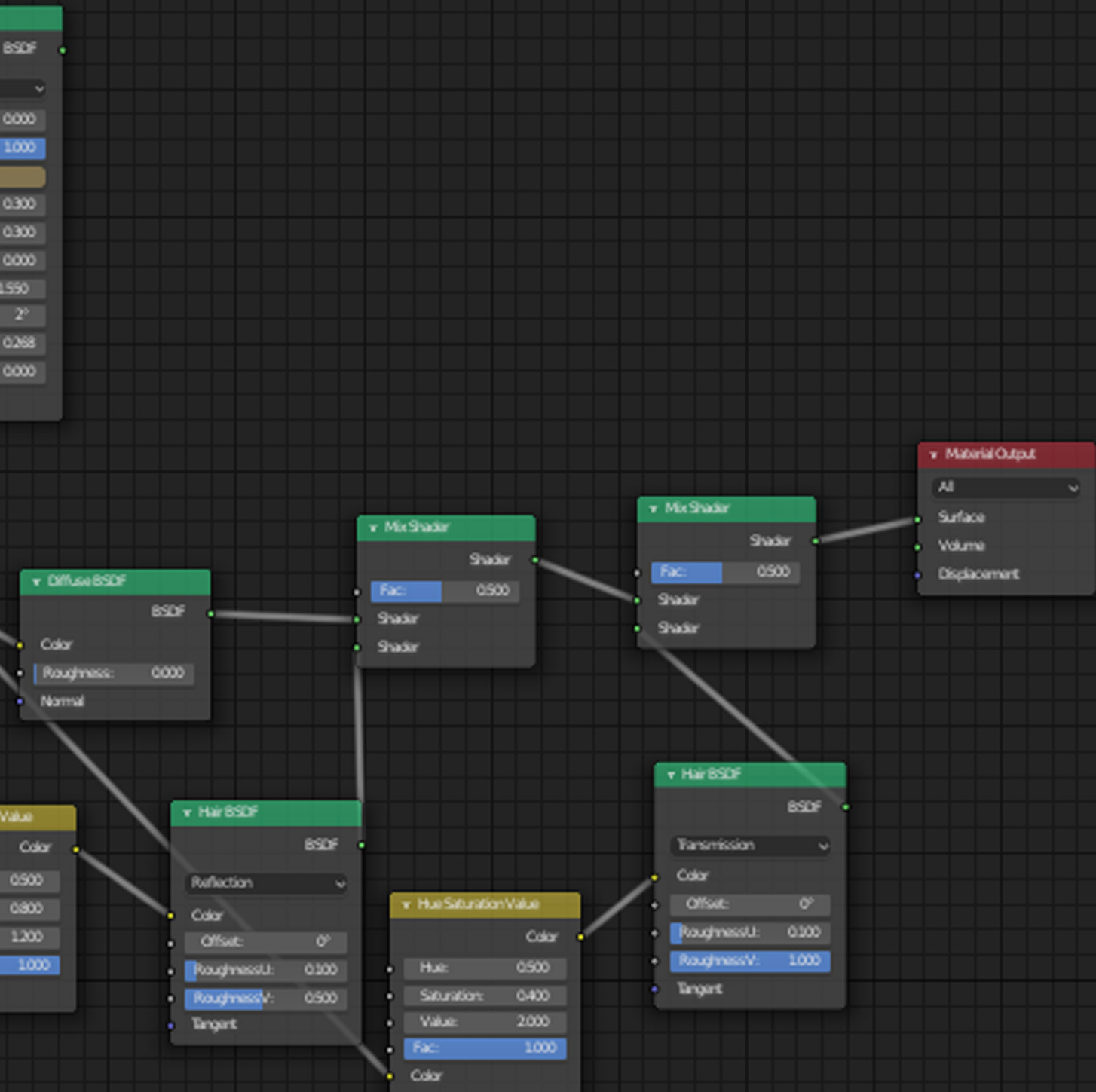


# Eres tu mi príncipe azul

## Pelo



# Eres tu mi príncipe azul



# Conclusiones

Las conclusiones sobre este proyecto, son en su inmensa mayoría sobre el aspecto práctico, seguramente sería aconsejable alargar mas la investigación teórica, con el fin de ser capaz de explicar con mayor claridad el proyecto, sin embargo en este caso priman las cuestiones técnicas, ya que al haber empezado a utilizar el programa hace poco tiempo sigue habiendo fallos con el manejo y el naturalismo de la obra, el tiempo que se dedicó a producir la obra fue mayor de lo esperado porque había en primer lugar que aprender a hacerlo, y luego hacer el trabajo, porque habitualmente el primer intento no era satisfactorio, sin embargo se han realizado varias obras de una considerable calidad, que no se pensaban que se pudieran hacer cuando el proyecto empezó.

Se ha conseguido una cierta familiaridad con el programa, y se han superado dificultades que en su día propusieron un reto.

Se esta satisfecho con el acabado de las piezas, las diferentes texturas y calidades que tienen cada de ellas, el príncipe Galateo es una figura bastante compleja con muchísimo trabajo, desde el primer modelado, a la pieza final, prestando atención a todos los elementos para que el resultado final fuera de fantasía, son piezas con gran cantidad de detalles y elementos que se van descubriendo poco a poco, aunque se plantea una estética Kitsch se cree que se ha conseguido cierto buen gusto.

Se cree que este proyecto esta consiguiendo la finalidad por la que se planteó, hablar de la causa que origina esta investigación, se encuentra uno en una situación en la que se comenta abiertamente situaciones y problemáticas que en otro momento hubieran sido completamente tabú, como conclusión tal vez más importante reside decir que ese proceso de curación y reflexión por el que se esta trabajando, esta en cierta medida dando sus frutos, es por eso que se mira al futuro de esta investigación con ganas de seguir adelante.

Aunque este proyecto acabe con el máster de dibujo, no quiere decir que deje de trabajarse sobre él, puesto que aún quedan muchas cosas por hacer, elementos divertidos e interesantes sobre los que trabajar, puesto que cualquier cosa puede existir en el mundo de Galateo, y no únicamente en el mundo virtual, el mundo de la reproducción numérica abre una amplia gamas de posibilidades con las que trabajar.

Se plantean a grandes rasgos aspectos a tener en cuenta en un futuro más inmediato para que la investigación vaya tomando más cuerpo y se vaya completando.



# Eres tu mi príncipe azul

Un aspecto que sin duda sería conveniente sería tener una impresora 3d, se podría apreciar mejor el volumen real de las piezas.

Es interesante hacer un apartado sobre las diferentes tecnologías que existen en el mercado de impresión 3d, para saber cuales son las posibilidades que se plantean a la hora de materializar los diferentes elementos.

Se podría ir planteando los espacios expositivos, en primer lugar el laboratorio, donde se crearía el príncipe y en segundo la lugar la habitación donde Galateo reside, con cada una de la piezas que compondrían ambas estancias, así se podría ver más claramente que elementos habría que hacer.

También sería aconsejable hacer una búsqueda de convocatorias de proyectos, en busca de una financiación para poder ir pasando estas piezas virtuales a elementos reales.

## Referencias Bibliográficas

### Bibliografía

- Calinescu, Matei. (1987). Cinco caras de la modernidad. *Modernismo, vanguardia, decadencia, Kitsch, postmodernismo*. Madrid: Editorial Tecnos.
- Civardi, Giovanni. (2003). *El desnudo masculino*. Milán: IlCastello.
- Cooper, J.C. (2004) *Cuentos de hadas, alegorías de los mundos internos*. Málaga: editorial Sirio.
- Eco, Humberto. (2004). *Historia de la belleza*. Milán: Bompiani.
- Eco, Humberto. (2007). *Historia de la fealdad*. Milán: Bompiani.
- Fonseca Hernández, C. y Quintero Soto, M.L. (2009) La teoría Queer: La de-construcción de las sexualidades periféricas. *Sociológica*. año 24 (numero 69), pp.43-60.
- Freud, Sigmund. (1919). *Lo siniestro*. **Recuperado de:** <https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-23-Freud.LoSiniestro.pdf>
- Fryman, E. (2016). *The fairest of all: An examination of fairy tales and gender identity*. (Tesis doctoral, Northern Kentucky University). **Recuperado de** <https://search.proquest.com/docview/1808832315/406581DBAD254243PQ/1?accountid=14542>
- Gombrich, Ernst H. Arte e ilusión. Estudios sobre la psicología de la representación pictórica. (2008). London: Phaidon press Limited.
- Olalquiaga, Celeste. (1998). *El reino artificial, sobre la experiencia Kitsch*.
- Ovidio. (8 d.c). *La metamorfosis*. **Recuperado de:** <https://www.biblioteca.org.ar/libros/89549.pdf> Barcelona:: Gustavo Gili.
- Puig, K. (2017). *The synthetic hyper femme: on sex dolls, fembots, and the future of sex* (Tesis doctoral, San Diego State University). **Recuperado de:** <https://search.proquest.com/docview/1987941279/56F669AC951C4884PQ/1?accountid=14542>
- Shelley, Mary. (1818) Frankenstein o el moderno prometeo. Recuperado de: <http://www.ataun.net/BIBLIOTECAGRATUITA/CI%C3%A1sicos%20en%20Espa%C3%B1ol/Mary%20Shelley/Frankenstein.pdf>

## Recursos electrónicos

Blender Developers(18,julio,2018) NEW HAIR SHADER! - Blender 2.8 Alpha[archivo de video] **Recuperado de:** <https://www.youtube.com/watch?v=xNIGsm-Z6osk>

Blendtuts-ES(22, marzo, 2019). Modelando una habitación con Blender 2.80[archivo de video]. **Recuperado de:** [https://www.youtube.com/watch?v=scF-jNM\\_rXIs](https://www.youtube.com/watch?v=scF-jNM_rXIs)

Blendtuts-ES(21, septiembre, 2018).Retopología con Blender 2.80[archivo de video]. **Recuperado de:** <https://www.youtube.com/watch?v=AHvigbEAsjc>

Blendtuts-ES(14, septiembre, 2018). Introducción a la escultura con Blender 2.80[archivo de video]. **Recuperado de:** [https://www.youtube.com/watch?v=-2QSpeCab\\_Qg](https://www.youtube.com/watch?v=-2QSpeCab_Qg)

CGvirus(27, enero, 2019) Procedural Wood Shader Material Blender Eevee Making of [archivo de video] **Recuperado de:** <https://www.youtube.com/watch?v=Od1iZYCUVPo>

Penfinity(12, enero, 2018) The ultimate gold shader in Blender's Cycles [archivo de video]. **Recuperado de:** <https://www.youtube.com/watch?v=nsem2HjwZ-QU>

Lori Griffiths(6, noviembre, 2017) How to Create Fabric Using Blender[archivo de video] **Recuperado de:** [https://www.youtube.com/watch?v=Tx\\_WILCDjK0](https://www.youtube.com/watch?v=Tx_WILCDjK0)

Pixeloden 3d school(11, septiembre, 2018)[archivo de video] Retopología Retopoflow 2 vs Speedretopo. **Recuperado de** <https://www.youtube.com/watch?v=D-NfkpbubNE>

Potop-Ctatop(18, septiembre, 2017) Blender: Cycles/Eevee # Glitter Paint / Краска с блёстками[archivo de video] **Recuperado de:** <https://www.youtube.com/watch?v=IUvL2DqIUHY>

**Nombre** Joaquín Francisco

**Apellidos** Araujo Solar

**Nacionalidad** Española



### **Formación académica**

Licenciado en Bellas artes por la universidad de Granada.

Master en investigación y producción artística, universidad de Granada.

Ciclo superior en técnicas escultóricas.

Cursando Ciclo superior en Cerámica artística.

### **Información complementaria**

Estancia Erasmus en Paris 8 Vincennes-Saint Dennis.

Curso de Investigación Como escribir y publicar un artículo científico. Un enfoque aplicado.

### **Idiomas**

CEFR Level B2, Cambridge assesment English.

### **Currículum artístico**

Exposición colectiva "Tinieblas a través del espejo" en el palacio de los Condes de Gabia.Granada 2013

Exposición colectiva "Reencuentros con la pintura 4º edición" en el auditorio Manuel de Falla,Granada 2013

Exposición Colectiva "Trazos, mal de archivo y unos pocos colores desconfiados" en el palaciode los Conde de Gabia, Granada 2014

Mención de honor en los premios a la creación artística y científica de la universidad deGranada, 2014

Exposición colectiva Biunic 2015 bienal universitaria alojada en la fundación Valentín de Madariaga

Facba 2015, feria arte contemporáneo facultad de bellas artes, 2015 Granada.

Exposición colectiva premios a la creación artística "Alonso Cano" de la universidad de Granada, 2016

Exposición colectiva premio pintura joven Endesa, 2016

Exposición colectiva Reciclarte 2017 V Certamen Andaluz de arte y reciclaje en Espacio de creación contemporánea ECCO (Cádiz)

2º Premio imágenes por la igualdad, Los valores de Mariana: Libertad, Igualdad, Ley. (Granada) 2018.

Exposición colectiva Re-Crea. Exposición de creación y reciclaje. Granada.2018.

Exposición colectiva "De piedra y madera" Granada. 2019.