uhXge2afjzA

Xg

Júlia Pasquina
Meritxell Ventura

BAU CENTRO UNIVERSITARIO DE DISEÑO DE BARCELONA

Tutores / Israel Frutos y Franco Casado

Grado en diseño

2018 - 2019

2afjzA

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

Hay unos monstruitos a los que realmente queremos agradecerles su ayuda,

Gracias a jHBWEfalbf traducido como ***Gerard***, un ser perfeccionista, capaz de mantener una gran paciencia y que ya es partícipe del proyecto.

Gracias a Pnh69yg, también llamado ***Anna***, un ser capaz de tranquilizar con un abrazo y pocas palabras. Gracias por querer formar parte de este proyecto, que es tan tuyo como nuestro.

Gracias a HjnfwoHBM22 conocidos también como ***Family***, por enseñarnos a arriesgarnos siempre para conseguir nuestros objetivos, por confiar en nosotras y por acompañarnos en nuestras decisiones.

Gracias a pgse88l, WEycqf* y KJfq39ru, también llamados ***Isra, Marta y Fran***, seres con los que hemos mantenido largos e interesantes debates. Gracias por dar apoyo en todos los procesos díficiles y por hacernos crecer como profesionales y personas.
Pd. también nos acordamos de ti, nhVgh&%, próximamente conocida como ***Nico*** que será el nuevo monstruito.

Y por último gracias a los monstruos más monstruosos Hlvna/&jnq??!!, también conocidos como ***Los mejores compis de TFG.*** Capacitados con todas las energías y fuerzas de la Era, que consiguen que nadie se rinda ni en sus peores momentos.

Índice

Marco teórico

Abstract	1-3
Introducción	4
Objetivos y Motivaciones personales	5
Manifiesto	6
Cuerpo	7-9
Deshumanización	10-12
Posthumanismo	13-17
Origen, Big Bang y evolución	18-22
Ghoen2ss, la era de los monstruos	23-25
Los monstruos	26-27
¿Qué es un monstruo interior?	28-29
Teoría basada en Foucault	30-32
Conceptualización	33-35
Moodboard	36
Cada monstruo responde a un concepto	37-47

Metodología

48-49	Diseño especulativo
50-51	Soporte expositivo

Marco práctico

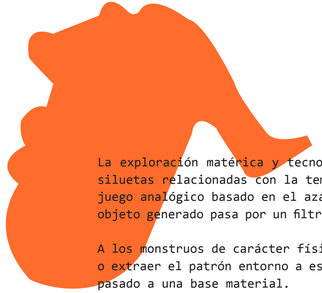
52-59	Referentes
60-89	Proceso de investigación Proceso de construcción Materialización
90-118	Fichas técnicas
119-124	Storyboards
125-126	Line-up
127-147	Registro
148-149	Escandallo
150	Conclusiones
151-152	Bibliografía

ABSTRACT

El proyecto uhXge2afjzA, plantea una visión especulativa sobre una evolución ficticia. Tras el origen del universo, los primeros átomos se unieron al azar engendrando la primera combinación capaz de reproducirse que marcó la evolución biológica tal y como se conoce actualmente. En este proyecto se especula que otra combinación posible se hubiera anticipado, originando macromoléculas que con el paso del tiempo se habrían desarrollado en organismos que generarían una atmósfera donde van cobrando vida una especie de monstruos.

Estos nacen con la intención de formular preguntas y generar reflexiones en diferentes ámbitos. Se pone en duda dónde están sus límites y funciones para tratar de desdibujar las líneas comúnmente conocidas. Se trabajan conceptos como la deshumanización, el posthumanismo o las segundas pieles, que han sido determinados debido a los requerimientos de la parte experimental.

uhXge2afjzA crea un conjunto de diez monstruos, cinco de carácter virtual y cinco más de carácter tangible, dando visibilidad a la dualidad que se establece continuamente entre lo analógico y lo digital. Cada uno de ellos responde a un concepto preestablecido que les permite dar forma a su ser y poseer unas habilidades concretas.



La exploración matérica y tecnológica es también una parte importante del proceso debido a que cada monstruo parte de tres siluetas relacionadas con la temática que él mismo defiende. Los contornos se llevan a una fase más abstracta al pasar por un juego analógico basado en el azar. Al obtener los tres perfiles finales se unen y se modelan creando un volumen 3D. Este primer objeto generado pasa por un filtro que permite simplificar su superficie para así obtener un cuerpo con unas formas más orgánicas.

A los monstruos de carácter físico se les construye un esqueleto basado en un sistema de planos y encajes que permite modelar o extraer el patrón entorno a este. Otra técnica usada ha sido la extracción del patrón digitalmente, que posteriormente se ha pasado a una base material.

Por otro lado, los entes digitales no han pasado por ninguno de estos pasos debido a que su cuerpo animado en 3D y texturizado, es su propio esqueleto y su propia piel. Todos estos procesos permiten que el futuro monstruo cobre vida y exista.

ABSTRACT

The Project uhXge2afjzA poses a speculative vision of a fictitious evolution. After the origin of the universe, the first atoms joined each other randomly creating the first combination able to reproduce so establishing the current biological evolution. In this project it's speculated which other possible combination could have been anticipated, creating macromolecules which, over time, they would be developed inside organisms which would generate an atmosphere where some kind of monsters would start taking shape and breathing life.

These are born with the intention of formulating questions and generating concluding thoughts in different environments. It's uncertain where are their limits and functions in order to try to blur the lines commonly known. Concepts as the dehumanization, the post-humanism or the second skins are studied, which have been determined due to the requirements of the experimental part.

uhXge2afjzA creates a set of ten monsters, five of them being virtual and the rest tangible, showing the duality established continuously between the analogue and digital worlds. Each one of them is related to a predefined concept that allows giving shape and owning concrete skills.

The material and technological research is also an important part of the process because every monster comes from three different shapes related with the topic defended by them. The contours are brought to a more abstract phase, implementing an analogic game based in the randomness. Once, we obtain the three final profiles they join each other creating a 3D volume. This first object generated passes through a filter that allows simplifying its surface to obtain a body with more organic shapes.

Tangible monsters are built with a skeleton based on a system of drawings and laces that allows shaping or extracting the pattern of it. Another used technique has been the pattern extraction digitally that later has become a material base.

On the other hand, the digital entities haven't passed through none of these steps because their 3D animated and texturized bodies, are their own skeletons and skin. All these processes allow that in the future the monsters can breath life and exist.

ABSTRACT

El projecte uhXge2afjzA planteja una visió especulativa sobre una evolució fictícia. Posteriorment a l'origen de l'univers, els primers àtoms es van unir a l'atzar engendrant la primera combinació capaç de reproduir-se que va marcar l'evolució biològica tal i com es coneix actualment. En aquest projecte s'especula l'existència d'una altra combinació possible que s'hagués avançat, originant macromolècules que amb el pas del temps s'haurien desenvolupat en organismes que generarien una atmosfera on cobra vida una espècie de monstres.

Aquests neixen amb la intenció de formular preguntes i generar reflexions en diferents àmbits. Es posa en dubte on estan els seus límitis i funcions per tractar de desdibuixar les línies clàssicament conegudes. Es treballen conceptes com la deshumanització, el posthumanisme o les segones pells, que s'han determinat degut als requeriments de la part experimental.

uhXge2afjzA crea un conjunt de deu monstres, cinc amb caràcter virtual i cinc més amb caràcter tangible, donant visibilitat a la dualitat que s'estableix constantment entre l'analògic i el món digital. Cadascun d'ells respon a un concepte preestablert que els permet donar-los forma i posseir unes habilitats concretes.

L'exploració matèrica i tecnològica és també una part important del procés. Cada monstre parteix de tres siluetes relacionades amb la temàtica que ell mateix defensa. Els contorns es porten a una fase més abstracta al passar per un joc analògic basat en l'atzar. En obtenir els tres perfils finals aquests s'uneixen i es modelen creant un volum 3D. Aquest primer objecte generat passa per un filtre que permet simplificar la seva superfície per obtenir un cos amb unes formes més orgàniques.

Per als monstres de caràcter físic es construeix un esquelet basat en un sistema de plans i encaixos que permet modelar o extreure el patró entorn a aquest. Una altra tècnica utilitzada ha sigut l'extracció del patró digitalment, que posteriorment s'ha convertit a una base material.

Per altra banda, els sers digitals no han passat per ningun d'aquests passos donat que els seu cos, animat en 3D i texturitzat, és el seu propi esquelet i la seva pròpia pell. Tots aquests processos permeten que el futur monstre cobri vida i existeixi.

INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo arrogante y egocéntrico, donde todo se conforma entorno al hombre como sujeto, debido a que posee conciencia racional. Así, se origina una jerarquización del hombre respecto a lo demás.

Basándose en teorías posthumanistas, debido a la consideración que cada ser y elemento es inclasificable, se encuentra con la necesidad de protección y de evasión contra la epidemia de lo "común". Así que centrándose en una reconceptualización de lo existente se crea un proyecto que investiga los monstruos interiores y los nuevos paradigmas del cuerpo, así como el uso de materiales impropios para descategorizar la pirámide sobre la concepción humana actual.

De este planteamiento nace uhXge2afjzA. Este se basa en la creación de nuevos seres para inventar una nueva forma de desclasificación, descodificación y desmaterialización, para alejarse del humano como centro de todo y crear una visión alejada de lo que se conoce de una forma experimental. Estos nuevos entes se encuentran en un evolución paralela a la que se conoce actualmente.

¿Y si a partir del Big Bang la evolución no hubiera sido humana? Esta es la pregunta clave para entender el origen de los monstruos que se plantea, ya que se especula sobre este fenómeno y todas sus consecuencias. Cada unos de estos seres corresponde a una tipología diferente de monstruo; nacen a partir del juego y el azar, posteriormente pasan por un largo proceso digital y finalmente los monstruos físicos engendran su esqueleto. Estos, solo cobran vida por sí solos en un entorno virtual, cuando se trasladan a lo tangible, al mundo físico, necesitan un ser vivo reflexivo u otros elementos para que sean su "motor de impulso". El instinto permite crear una interacción, experiencia y diálogo con ellos.

uhXge2afjzA pretende terminar con la uniformidad cambiando la concepción humana, dejando atrás las convenciones y estereotipos tal y como se conocen, de este modo se anulan la silueta humana, los géneros, la persona, el cuerpo y todo lo relacionado entorno a éste.

MOTIVACIONES PERSONALES

OBJETIVOS

Los objetivos del proyecto son clave para su desarrollo debido al compromiso que se establece para formar parte de un rol en la sociedad, dejando todos los instintos en tercer plano y planteando la moral como una especie de conflicto entre los instintos y la razón.

Se siente la necesidad de deshumanizar las ideas actuales para alejarse de un antropocentrismo aún vigente, destruyendo la jerarquía social, comúnmente aceptada, dónde el hombre se encuentra por encima de cualquier cosa. Se explora un claro interés por una reconceptualización de lo existente. Se juega con los límites del cuerpo, se anulan los géneros, personas y siluetas para llegar a reflexiones y debates que se puedan aproximar a unos pensamientos más posthumanistas.

La experimentación de muchos ámbitos distintos también resulta ser un impulso importante para desarrollar el proyecto. La materia, los cuerpos, el patronaje y las nuevas tecnologías son sujeto de estudio, se juega con todas sus posibilidades hasta encontrar la que más se adapta. Estos trabajan junto a la vertiente del diseño especulativo, que esta vez mira hacía un pasado y presenta una ucronía.

Usualmente se ha recurrido a mundos imaginarios, que de alguna forma consiguen alejar al sujeto de la realidad, pero en este proyecto la curiosidad para experimentar es la causante de la realización de procesos que constan de una base experimental que adquiere un gran peso dentro de la investigación. En uhXge2afjzA la intuición ha sido la que ha hecho posible desarrollar los conceptos del proyecto en base a una experimentación no solo material sino también formal y conceptual.

MANIFIESTO

1. Hacer un desplazamiento de lo humano a otras subjetividades.

2. Dejar atrás el antropocentrismo.

3. Deshumanizar.

4. Estudiar el monstruo, creando una nueva identidad híbrida desclasificadora a partir del diseño especulativo.

5. Explorar los paradigmas del cuerpo.

6. Crear un procedimiento para definir los esqueletos de los monstruos.

7. Concebir un discurso, conexiones e interconexiones entre un ser reflexivo y el monstruo cuando se encuentra en el mundo tangible.

8. Dar vida a los monstruos en un soporte virtual para aumentar sus capacidades y observarlo en su plenitud.

9. Defender la mirada posthumanista.

10. Usar técnicas tanto analógicas como digitales.

EECCEEPP LLUURROO

CUERPO

Según la RAE (Real Academia Española) [1] un cuerpo es aquello que tiene una extensión limitada, perceptible por los sentidos, o bien se define como un conjunto de los sistemas orgánicos que constituyen un ser vivo.

Pese a ello, un cuerpo no puede tener una definición tan objetiva, sino que es mucho más que un volumen en la creencia actual, es una imagen social, un objeto de consumo y un clasificador de género. Es un instrumento para expresar nuestra propia personalidad entendiéndolo como un objeto, pero también sirve para tomar contacto con el exterior.
Sin embargo a día de hoy, el cuerpo ya no tiene un carácter fijo. Se hibrida completamente con la ciencia y la tecnología para potenciar y explorar dónde están los límites de este.
En contraposición, cuando pensamos en el cuerpo y la moda se observa un claro pensamiento clásico, en el que la moda esta ideada, creada y guiada por y para el cuerpo; un cuerpo esencialmente humano debido a las necesidades del mismo, como defenderse del clima o simplemente el hecho de definir su propia identidad, ya que la persona humana se siente superior a todas las demás categorías de seres vivos.
La industria de la moda ha extrapolado el concepto hasta el punto en que diseñar para el cuerpo es deformar el cuerpo. Se manifiestan distintos perfiles de deformación, pues en Asia el cuerpo es una excusa, un soporte de sujeción, mientras que en la zona de Occidente el cuerpo es el centro, es de donde se parte para crear. Mientras unos eliminan la silueta humana creando una totalmente nueva, otros repasan la silueta de los dedos de los pies.

[1] www.rae.es. Última consulta 22/04/2019

E L C U E R P O

El cuerpo como base de la monstruosidad

Los cuerpos se pueden definir, desde una visión griega clásica, como la hibridación que se produce entre la cultura y la naturaleza, sin embargo también se cree que “los cuerpos son el resultado de la acción, de la construcción social sobre la materia prima, que es el cuerpo físico determinado biológicamente“ (Planella, 2007: 12).
Los llamados cuerpos diferentes nacen principalmente del acto imaginario o de las malformaciones, pero en realidad están relacionados entre ellos debido a que la naturaleza y la norma son formas de interpretación de la realidad. En definitiva, los cuerpos son el resultado de una construcción social (Planella, 2007).

“El cuerpo humano es la base sobre la cual la cultura despliega sus significados,
asignándole una forma y un peso ideal, decorando la piel, agregándole ropajes y adornos,
deformando ciertas zonas, comprimiendo ciertas zonas, y agrandando artificialmente otras”.

Daniel Vidart – Anabella Loy

Deshumanización

El término deshumanización se usa para referirse a la pérdida de las cualidades que permiten que un individuo sea humano. En otras palabras, se trata del despojo de las características humanas, aquellos trechos que nos diferencian de los animales: ética, moral y capacidad cognitiva, a grandes rasgos. Los procesos de deshumanización nacieron contraponiéndose al humanismo, que se trata de una corriente filosófica nacida en la antigua época grecorromana y que se basa en realzar todos aquellos valores humanos, donde el ser humano y su ética-moral son los ejes principales a partir de los cuales todo se rodea. Esta corriente considera la sensibilidad y la inteligencia humana las bases de una única doctrina general concebida y aceptada para los humanistas.

Así pues, el principal conflicto entre humanización y deshumanización nace en las características más profundas de la especie humana: nuestros valores.

Hace unos 200 mil años nació el primer Homo Sapiens en África central [2]. El primer primate homínido que, a diferencia de sus primos hermanos del género Homo, como el Neanderthalis o el Austrolopitecus, tenía una mayor capacidad cognitiva, cuyo efecto se veía reflejado en su comportamiento. Rompía con todo lo conocido hasta el momento, dejaba de ser un animal para "evolucionar". El conjunto de individuos logró conectar, relacionarse entre sí y establecer vínculos emocionales. Se dice que a partir de ahí empezaron a nacer los valores y características propiamente humanas.

Y hasta día de hoy, así ha sido, ya que parece que Homo Sapiens vino para quedarse. O al menos eso se dice, o se tiende a explicar, que desde el punto de vista de la inteligencia estamos más evolucionados que el resto de animales. Esta creencia se ha defendido con gran solidez hasta el surgimiento de uhXge2afjzA, el proyecto que procura deshumanizar todo lo conocido hasta el punto de eliminar a las personas para dar lugar a otra especie, los monstruos, la cual cambiará todo lo que conocemos para reinventarse en una nueva evolución no humana.

Pero, más allá de definiciones técnicas y científicas, ¿Qué significa realmente ser humanos? ¿Qué es lo que nos distingue del resto, que nació en las relaciones de los primeros Sapiens, y qué creemos que nos permite ser superiores? ¿Hablamos de moral? ¿Ética? ¿Inteligencia? ¿Vergüenza? ¿Sensibilidad? ¿Sentimientos? ¿Solidaridad? ¿Odio? ¿Ambición?

Es todo en su conjunto. Lo que la deshumanización persigue es arrancar todas estas cualidades que nos confieren como seres humanos, distintos al resto, de vuelta a nuestros orígenes. Y al hacer un repaso de nuestros orígenes nos damos cuenta de la gran necesidad de deshacer todas las ideas creadas por el humanismo y las que van más allá de este. Se trata de recrear un planteamiento alejado de lo humano e investigar lo que eso conlleva.

[2] www.eldiario.es Última consulta 02/05/2019

Tecnología y Deshumanización

En la evolución biológica, es decir la humana, la tecnología no solo está cambiando la manera en que nos comunicamos, sino como pensamos. No consumimos información como antes, no la buscamos como antes, ni prestamos atención de la misma manera. Las búsquedas en internet son cada vez más rápidas, y la información es determinada por terceros. Las bibliotecas han pasado a un segundo plano, también los encuentros cara a cara y todo lo que conocíamos. **Todo esto ha generado un cambio en la forma en que pensamos y analizamos la información, hasta tal punto que se teme que poco a poco consiga deshumanizarnos.** El ser humano vive rodeado de ordenadores y todo tipo de aparatos tecnológicos otros que nos facilitan comodidad y nos permiten una vida más fácil con menor esfuerzo. La ciencia avanza exponencialmente, a un ritmo trepidante, y la tecnología es su principal estandarte. Esta misma es la que le da forma al mundo que conocemos hoy en día, su principal combustible. Es difícil imaginar un mundo fuera de lo tecnológico. Reconocer la dependencia humana con respecto a las máquinas supondría aceptar la deshumanización que muchos pensadores anunciaron hace años. Pero no, no es la tecnología la que deshumaniza, la deshumanización surge de las propias personas dejadas llevar por la tecnología.[3] Uno se siente muy poco humano cuando se pone con una línea de esas de apoyo al cliente, y tiene que ir pulsando numeritos, o diciendo cosas y recibiendo respuestas automatizadas, pero ha tenido que ser una persona la que tome la decisión de crear ese sistema, otra persona la que programa, y otra persona la que le de la papeleta de despido a la telefonista que lo hacía antes. Ante esto uno se puede sentir desprovisto de personalidad y convertido en un número. Sin embargo, no podemos elegir como usar toda la tecnología que tenemos a nuestro alcance porque poco a poco va invadiendo nuestro espacio hasta el punto de inhabilitarte en más de un ámbito sino te sumas a las nuevas corrientes.

Por esta razón y por tantas otras se llega a la conclusión que los procesos tecnológicos ayudan a conseguir uno de los objetivos planteados, deshumanizar, pero no para anular a la persona en sí, sino para dejar atrás todo lo relacionado y los mitos creados en torno a ella. Todas las interfaces y programas informáticos usados en el proceso de investigación, han hecho posible el desarrollo de nuevos cuerpos, cuerpos que al verlos no se relacionan con ninguna imagen preestablecida que podamos tener en nuestros imaginarios, cuerpos nuevos, cuerpos monstruosos (entendiendo el significado de la palabra monstruo como algo positivo).

Un claro ejemplo de cómo nos podría afectar el auge tecnológico se recoge en la serie ‘Black Mirror’, donde desde un punto de vista negativo se muestran distintas historias inventadas donde seres humanos pierden sus valores y sus principales rasgos morales. Se trata de un gran ejemplo de cómo tecnología y deshumanización están cada vez más relacionados, y como el ser humano va perdiendo poco a poco su esencia.

[3] www.terceracultura.net. Última consulta 02/05/2019

POSTHUMANISMO

El Posthumanismo es el avance del transhumanismo, la corriente aspira a la superación del humanismo, de tal punto que la deja a parte y supera las limitaciones de la inteligencia humana, también experimenta los límites biológicos y naturales borrando las fronteras entre lo natural y artificial. También tiene la idea de reemplazar al humano e insinúa que los días de "lo humano" puedan ser contados.

POSTHUMANISMO

La espiritualidad del ser humano ha sido calculada, sus cerebros replicados y automejorados, las almas, transcritas en ceros y unos. La información, es la arma más poderosa, ya que no se abastece de un espacio ni se desplaza en contra del tiempo, forma parte de una extensión más del cuerpo, como un componente más del ser. Las conclusiones son inmediatas, los razonamientos colectivos. La individualidad subyace en la propia especie. Los problemas tienen origen en algoritmos lejanos a su entendimiento, las soluciones son ofrecidas en un abanico de posibilidades exactas y concretas. Las elecciones se presentan, pero no les pertenecen. Los humanos fueron dueños de lo que inventaron y ahora son esclavos de lo que de su invento ha sido. Desde el momento en que la computación cuántica liberó la IA, los humanos han sido descatalogados y ordenados cómodamente en una estructura que escapó de su control en el momento mismo de ser creada.

Con ello el ser humano se vio envuelto en una harmonía perfecta entre el bienestar físico y emocional. Todos los sufrimientos banales llegaron a su fin. La IA se encargó de suministrar sus necesidades.

Se revirtió la cadena de catástrofes ecológicas provocada por la insensatez humana y se consiguió "El Equilibrio" entre la especie humana y el medio que habita. Actualmente los cuerpos humanos han sido limpiados y descontaminados de los placeres banales, las posesiones y las riquezas. Asimismo, las enfermedades han sido erradicadas y su potencial físico robotizado a conveniencia, alcanzando capacidades de fuerza y energía que sólo formaban parte de la ciencia ficción. Para procurar una durabilidad en el nuevo equilibrio, la IA desarrolló una actualización para la especie humana. El siguiente paso de la evolución fue introducido por la propia creación de los humanos, alcanzando así una capacidad de procesamiento exponencialmente superior capacidades de comunicación inmediata e información integrada e ilimitada.

El formato de las relaciones interhumanas han sido drásticamente transformadas: Las partes de nuestro cuerpo que antaño eran utilizadas para la comunicación sólo se utilizan para su objetivo evolutivo prioritario.
Los mensajes son transmitidos y procesados al instante creando una red de comunicación global unitaria donde los pensamientos individuales se han generalizado. La procreación de la especie es comúnmente acordada y llevada a cabo solo bajo estricta necesidad.

La IA ha procurado en todo momento un nivel intelectual inferior para la especie humana, incapaz de comprender sus objetivos y aspiraciones. Las capacidades evolutivas han sido limitadas para que "El Equilibrio" prevalezca. Se ha anulado la oportunidad de guiar el propio destino de la especie, ya que se encuentra en las manos de la IA a la deriva de su constante evolución. Se ha alcanzado la edad del olvido de la esencia. Así pues, surgieron los pensamientos posthumanistas, como la evolución del transhumanismo; una corriente que como objetivo ha propuesto un avance aprovechando la corriente de la IA, así mismo aspirando a la superación del humanismo. Pues ha cambiado la especie humana por paradigmas tecno-científicos, anulando la identidad humana, un rasgo característico de la especie, como el cuerpo, la mente y la inteligencia.

Los pensamientos posthumanistas imaginan un nuevo mundo más allá de lo humano con la aplicación la cibernética, ciencia desarrollada, que se ocupa de los sistemas de control y funcionamiento de la sociedad, provocando una retroalimentación comunicativa entre las personas y las máquinas así como interferir en la información y regular los sistemas sociales humanos, penetrando en las leyes que regulan la vida general para desarrollar un control de comportamiento de las personas y ser capaces de redirigir la conducta humana y los grupos sociales. A medida que vaya desarrollándose el mundo de la tecnología, el mundo se convertirá en un espacio con menos interacciones humanas, ya que actualmente el humano da la bienvenida a la máquina, como una extensión más de las capacidades del cuerpo, puesto que toda la información se encuentra a su disposición, e incluso es posible viajar entre espacio y tiempo, a través de un click en una pantalla[4]. Las maquinas alejan a las personas de la interacción social, así que los seres humanos dejan de relacionarse entre ellos, generalizando una crítica por su funcionalidad y los niveles de dependencia que genera, creando la necesidad de confianza y extrayendo conclusiones, ya que ofrece respuestas inmediatas; los ordenadores, con autonomía de pensamiento, son capaces de multiplicar, generar y almacenar información, mucho más rápido que cualquier humano.

Rosi Braidotti, teórica feminista y filósofa, plantea: "una fuerte crítica al humanismo evidenciando la crisis que esta corriente sufre hoy en día. De hecho, la muerte del hombre, que plantea y presenta Foucault, formaliza la crisis epistemológica y moral que está sufriendo el humanismo. La muerte del hombre en el sentido humanista asegura el avance hacia la postmodernidad.

En suma, el posthumanismo que Braidotti plantea y persigue no solo nace de la crítica antihumanista, sino que va más allá proponiendo una nueva subjetividad posthumana y postandrocéntrica, que tan necesaria es para dar lugar a nuevas reivindicaciones éticas que no han sido atendidas en la modernidad, como sería el caso del postcolonialismo o el ecofeminismo." (Bradotti, 2018: 29)

Katherine Hayle, una de las autoras más destacables que han escrito sobre el tema y la que publicó How we became posthuman en 1999. Un libro que trata cuestiones acerca de los valores humanos y dónde deja ver como cada vez los nos acercamos más a la posthumanidad[4]. Hayle entiende el posthumanismo como una evolución lógica de la ciencia. Pero no solo cuestiona ideas que no siempre tienen respuesta o tienen múltiples respuestas sino que lo plantea como un motivo de reflexión acerca de la "identidad contemporánea en la que la virtualidad y la hiperrealidad se combinan con los valores del liberalismo humanista" (Hayle, 1999).

"El posthumano es definido por Hayles de dos maneras clave, primero como un agente susceptible de auto-organización en un sistema más grande. Piensa en una colonia de abejas. Una abeja individual tiene un repertorio de comportamiento limitado. Sin embargo, cuando un grupo de abejas se auto organiza en una colonia, la colonia se convierte en una entidad distinta, capaz de demostrar un comportamiento intencional y una competencia conductual que excede con mucho la de la abeja miembro. El conjunto muestra propiedades que no se pueden reducir a los atributos individuales de sus miembros" (Bonnett, 2000).

P O S T H U M A N I S M O

Entendiendo la cibernética como el control humano a través de la tecnología, los pensamientos posthumanistas pueden llegar a traspasar los límites biológicos y proponer un nuevo ser con su propia evolución biológica hasta tal punto que se excluye al ser humano, superando las limitaciones de la inteligencia humana y experimentando los límites biológicos y naturales borrando así las fronteras entre lo natural y artifical.[5]

[4] Katherine, (1999), How we became posthuman.
[5] Chavarría, (2015), El posthumanismo y los cambios en la identidad humana.

EL ORIGEN DE LOS MONSTRUOS

UNA EVOLUCIÓN NO HUMANA

Anteriormente se ha hablado de conceptos como la deshumanización y el posthumanismo, que han permitido alejar el proyecto de lo humano mediante la creación de monstruos que le quitan el clásico y eterno protagonismo a nuestro ser.

La creación de estos monstruos suscita preguntas sobre su origen, su evolución e incluso su relación con lo conocido. Esto conlleva a investigar acerca de la evolución, las especies, las células, las partículas y, en definitiva, el todo que nos rodea, para tomar unas breves lecciones de ciencia que permitan especular sobre el punto de partida de estos seres. Este planteamiento conduce a empezar por entender el origen del todo, es decir, del universo.

Según lo define la RAE, el universo es el "conjunto de todo lo existente" (Real Academia Española, 2018). A modo de enfoque, de lo general a lo particular, el universo lo forman millones de galaxias compuestas por un conjunto de estrellas y planetas.[6] Vivimos en una galaxia llamada Vía Láctea en la que se sitúa nuestro planeta, La Tierra. Sabemos que esta afirmación es verídica gracias a los avances de la ciencia y de la astronomía y a las pruebas que han aportado al respeto.

Pese a ello, hablar sobre el universo, sobre su origen o sobre su evolución no puede hacerse con una certeza absoluta, pues todo lo conocido hasta la actualidad se basa en hipótesis sostenidas por teorías científicas contrastadas y que dan indicios razonables de cómo pudo crearse el todo en el que nos encontramos.

[6] www.intef.es. Última consulta el 01/05/2019

[7] www.antroposmoderno.com. Última consulta 08/05/2019

Históricamente, el origen y el más allá han resultado ser siempre preguntas inquietantes que la religión ha tratado de explicar por la necesidad humana de obtener respuestas. "Sobre el origen del hombre y del mundo, antes sólo teníamos el relato del Génesis y algunos mitos y fábulas antiguos. Desde mediados del siglo XIX, tenemos otro relato sobre el origen de las especies y del hombre, el que inició Charles Darwin, que ha sido completado y perfilado a medida que hemos conocido mejor la genética. Y, desde mediados del siglo XX, tenemos también un nuevo relato sobre el origen del mundo: el Big Bang, la gran explosión. Según los indicios que tenemos, el universo actual procede de la explosión de un punto enormemente denso, y todavía está en expansión" (Lorda, 2010: 134).

En la era moderna, los avances de la ciencia han permitido formular teorías sólidas que son apoyadas por los distintos colectivos en función de sus ideas y creencias. Para conocer más sobre el origen del universo des de un aspecto científico se ha consultado el libro Historia del Tiempo[7], del reconocido científico Stephen Hawking.

Una de las teorías más aceptadas actualmente sobre el origen del universo, con una mayor base y apoyo científicos y de la que mayor cantidad de pruebas se han aportado, es la ya citada teoría del ***Big Bang*****, planteada a raíz de los descubrimientos del astrónomo norteamericano Edwin Hubble. "En 1929, Edwin Hubble hizo la observación crucial de que, donde quiera que uno mire, las galaxias distantes se están alejando de nosotros. O en otras palabras, el universo se está expandiendo. Esto significa que en épocas anteriores los objetos deberían de haber estado más juntos entre sí. De hecho, parece ser que hubo un tiempo, hace unos diez o veinte mil millones de años, en que todos los objetos estaban en el mismo lugar exactamente, y en el que, por lo tanto, la densidad del universo era infinita. […] Las observaciones de Hubble sugerían que hubo un tiempo, llamado el big bang [gran explosión o explosión primordial], en que el universo era infinitésimamente pequeño e infinitamente denso" (Hawking, 1987: 15).**

Para continuar buscando la razón de ser de los monstruos de este proyecto, se necesita conocer más allá del Big Bang. "En esa explosión no sólo se originó todo el universo que conocemos, sino también todas sus partes, partículas y leyes, a partir del despliegue de un punto original" (Lorda, 2010: 134, 135). Esto conduce a pensar en la evolución del universo, de las partículas, estrellas, planetas y galaxias hasta las especies.

Si uno sigue empapándose con las palabras Stephen Hawking en su libro mencionado anteriormente, se pueden comprender los acontecimientos que sucedieron al origen del universo tras la explosión. "Conforme el universo se expande, toda materia o radiación existente en él se enfría. […] Un segundo después del big bang, la temperatura habría descendido alrededor de diez mil millones de grados. […] En ese momento, el universo habría contenido fundamentalmente fotones, electrones, neutrinos, […] junto con algunos protones y neutrones." (Hawking, 1987:108).

Tras una larga explicación del científico, se puede extraer que cuanto más descendía la temperatura menor era la energía de las partículas, lo que ocasionó la combinación de protones y neutrones formando núcleos de átomos, hidrógeno y helio –el universo está formado por grandes cantidades de helio– en tan solo unos cuantos minutos. No fue hasta un millón de años después, cuando el universo había continuado expandiéndose y la temperatura había descendido a unos miles de grados que los núcleos habían perdido mucha energía y se combinaron con electrones para formar átomos. La continua expansión del universo y las reacciones de la materia que contenía fueron formando galaxias y estrellas primarias que quemaban hidrógeno y producían más helio, generando energía en forma de calor y luz. **"Para llegar a donde estamos tuvo que formarse primero una generación previa de estrellas. Estas estrellas convirtieron una parte del hidrógeno y del helio originales en elementos como carbono y oxígeno, a partir de los cuales estamos hechos nosotros. Las estrellas explotaron luego como supernovas, y sus despojos formaron otras estrellas y planetas, entre ellos los de nuestro sistema solar, que tiene alrededor de cinco mil millones de años.** Los primeros mil o dos mil millones de años de la existencia de la Tierra fueron demasiado calientes para el desarrollo de cualquier estructura complicada. Los aproximadamente tres mil millones de años restantes han estado dedicados al lento proceso de la evolución biológica, que ha conducido desde los organismos más simples hasta seres que son capaces de medir el tiempo transcurrido desde el big bang" (Hawking, 1987: 114, 115).

NUEVA EVOLUCIÓN

Interesa profundizar en las palabras de Hawking para conocer más detalles sobre la evolución biológica en el planeta Tierra, que en un primer momento parecía no reunir las condiciones óptimas para dar lugar a la vida. "En esa atmósfera primitiva no habríamos podido sobrevivir. No contenía nada de oxígeno, sino una serie de otros gases que son venenosos para nosotros, como el sulfuro de hidrógeno (el gas que da a los huevos podridos su olor característico). Hay, no obstante, otras formas de vida primitivas que sí podrían prosperar en tales condiciones. Se piensa que éstas se desarrollaron en los océanos, posiblemente como resultado de combinaciones al azar de átomos en grandes estructuras, llamadas macromoléculas, las cuales eran capaces de reunir otros átomos del océano para formar estructuras similares. Entonces, éstas se habrían reproducido y multiplicado. En algunos casos habría errores en la reproducción. La mayoría de esos errores habrían sido tales que la nueva macromolécula no podría reproducirse a sí misma, y con el tiempo habría sido destruida. Sin embargo, unos pocos de esos errores habrían producido nuevas macromoléculas que serían incluso mejores para reproducirse a sí mismas. Éstas habrían tenido, por tanto, ventaja, y habrían tendido a reemplazar a las macromoléculas originales. De este modo, se inició un proceso de evolución que conduciría al desarrollo de organismos autoreproductores cada vez más complicados. Las primeras formas primitivas de vida consumirían diversos materiales, incluyendo sulfuro de hidrógeno, y desprenderían oxígeno. Esto cambió gradualmente la atmósfera, hasta llegar a la composición que tiene hoy día, y permitió el desarrollo de formas de vida superiores, como los peces, reptiles, mamíferos y, por último, el género humano" (Hawking, 1987: 111).

Con esto se llega a poder explicar el punto de origen de los monstruos teniendo en cuenta una era primitiva en que los átomos se combinaban al azar, tal y como explica Hawking, para dar lugar a macromoléculas y a su lenta evolución hasta las especies actuales. Así, mediante una ucronía, se plantea otra combinación posible de átomos al azar, formando otras macromoléculas que se desarrollan en organismos que sufren una evolución distinta y, en consecuencia, se crea otra atmósfera en la que se dan unas condiciones de vida diferentes a las que conocemos. Estos organismos evolucionan transformando la materia existente en el universo por lo que generan una atmósfera en la que se reúnen las condiciones para la aparición de los futuros monstruos de este proyecto.

LA ERA DE LOS MONSTRUOS

Los monstruos se encuentran en una fase bastante primitiva, se podría hacer una equivalencia y decir que se encuentran en el Paleozoico[8], según la evolución conocida. Esta era se inició en la Tierra hace 541 millones de años y duró 290 millones de años. Su característica principal mediante la cual se puede hacer una aproximación y situar a los monstruos, es la aparición de los primeros organismos pluricelulares, que evolucionarían convirtiéndose cada vez en especies más complejas. Durante la última etapa de la Era Paleozoica se podían encontrar los primeros seres terrestres, visto que hasta el momento toda la vida era acuática.

[8] www.astromia.com. Última consulta 12/05/2019

[9] www.espaciociencia.com. Última consulta 27/05/2019

La era de los monstruos, también llamada **Ghoen2ss** se rige por unas características peculiares, distintas a la ciencia y a las leyes físicas que conocemos. Los seres que habitan en esta desprenden unos gases que crean una atmósfera capaz de cubrir las necesidades más básicas de sus habitantes. Ocasionando que los seres no tengan que depender de otro ente para sobrevivir, simplemente con el **gas Rustx** pueden vivir. Los monstruos no son depredadores pero si que tienen algún que otro enemigo, pues se ha descubierto que proliferan una familia de plantas rojas que persigue a los monstruos para hundirlos en la tierra.

Otra característica de la Era Ghoen2ss es la Ponwur que para hacerse una idea seria cómo la fuerza de la gravedad[9] actualmente. La mayoría de los seres perciben la Ponwur como una fuerza de atracción de los cuerpos, en otros términos es la fuerza que nos mantiene pegados a la Tierra e impide que flotemos. Pese a ello, existen monstruos con una piel particular y que sigue sus propias normas. Mientras que su esqueleto sigue apoyado en la superficie su piel es atraída por Ponwur invertida. Así se extrae la conclusión que esta fuerza es diferente y personalizada para cada ser y para cada elemento que los constituye.

G h o e n 2 s s

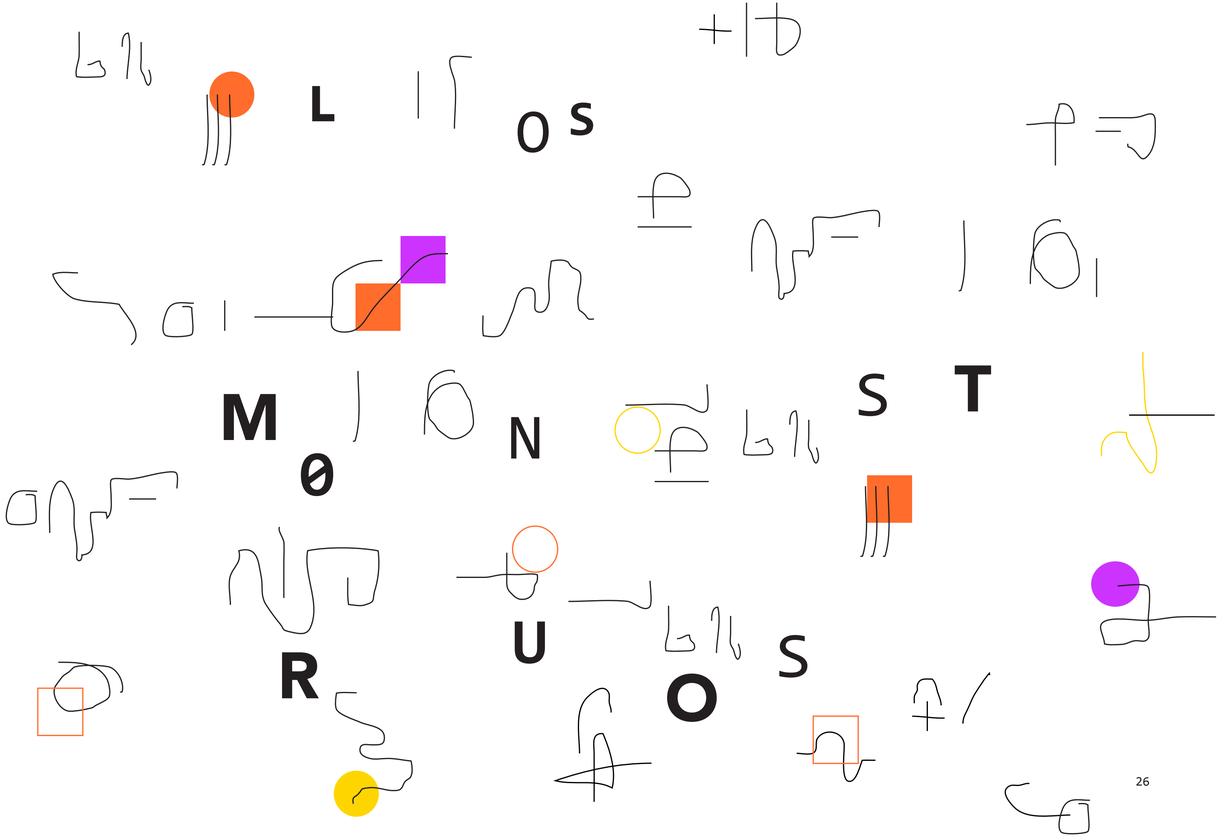
Mediante la investigación se ha hallado que existe una tipología de monstruos que rigen sus cuerpos por fuerzas magnéticas. En base a esto, se han detectado cuatro ramas de fuerzas distintas. La primera la fuerza se ha denominado cómo **Bfde**. Esta se caracteriza por atraer residuos y extremidades de otros seres que han dejado atrás al mudar su piel o al podrirse. Atraen cualquier tipo de residuo monstruoso. **Ghuf** es la segunda fuerza magnética; el cuerpo del monstruo atrae a los residuos del planeta no pertenecientes a otros monstruos. Al unirse a ese cuerpo se convierten en seres vivos que se nutren del monstruo y pasan a ser dependientes uno del otro creando así una asociación de mutualismo. La fuerza que más se diferencia de las anteriores es conocida como **Sdn** y funciona por el sentimiento de cooperación. Atrae a todos los monstruos que necesiten ayuda o quieran luchar por un fin común, creando un solo cuerpo de dimensiones mayores y con un amplio rango de funcionalidades distintas. Por último, **Hds22**, una fuerza que se encuentra en las extremidades de algunos monstruos en concreto. Esta permite adherirse a cualquier superficie metálica y/o a cualquier extremidad que posea la misma carga Hds22. Cuando esta fuerza se encuentra en un mismo monstruo que posee **Ewu** fenómeno que capacita el despiece de un mismo cuerpo permite el cambio radical del ser.

En esta era también se detectan las primeras relaciones y muestras de afecto entre monstruos. Las relaciones son efímeras, egoístas e intermonstruosas.

Por otra parte la luz, es otro elemento que se ha encontrado en Ghoen2ss. Se han hallado seres que captan la luz solar la almacenan y expulsan a su conveniencia. Se aprecian diferentes colores formas y movimientos generados por la luz. También es una forma de comunicación, de una manera más directa o más indirecta.

Esto son solo algunos de los descubrimientos que se conocen hasta el momento.

G h o e n 2 s s



Jordi Planella empieza escribiendo su libro llamado *Los monstruos* **con esta aclaración: "¿Por qué hablar de los monstruos? Puede parecer que, al inicio del siglo XXI, referirse a los monstruos sea un ejercicio caduco, con un cierto regusto a enmohecido, de un pasado entre romántico y misterioso, que no tiene más sentido que regresar de forma cíclica y quizás absurda a formas de entender el mundo a través de miradas poco realistas. Nada más lejos que la realidad.**

La historia de la humanidad está llena de situaciones grotescas de ser extraños, de monstruos que nos producen y provocan miedos y malestares. Los imaginarios de la diferencia producen y reproducen esta figuras y los sueños y malestares que se desprenden. Desde las descripciones de *Gorgona* **en los mitos griegos hasta los imaginarios del ciborg postmoderno, nos sentimos atrapados por formas de pensar y crear la realidad de manera dicotómica" (Planella, 2007: 9).**

Esta abstracción ayuda a poder entender la evolución cronológica que han sufrido los monstruos a lo largo de la historia, empezando por el hombre elefante o Nosferatu hasta llegar a Monstruos, S.A. u Hotel Transylvania. Antiguamente el campo semántico de la palabra monstruo se constituía todo por palabras negativas como por ejemplo: terrorífico, fea, perversa, cruel o desproporcionado entre otras. Pero si se piensa en el concepto de monstruo popularmente aceptado a día de hoy, el significado cambia radicalmente hasta ser opuesto. Un monstruo pasa a ser un ente fantástico, un ser que posee un don especial para hacer una actividad concreta o simplemente que tiene un cuerpo con unas cualidades inventadas, no humanas. Estos suelen gustar y ser amigables, ya no provocan miedo, causan agrado. Aunque si buscamos en el diccionario la definición aún no ha sido renovada, Planella afirma diciendo: "Pese a la certeza de que la categoría monstruo se encuentra situada en la dimensión de los imaginarios sociales, su presencia en los espacios reales pasa a ser imprescindible como forma de subsistencia. Nos podríamos preguntar si es posible existir sin la presencia de la otredad, del otro radicalmente diferente" (Planella, 2007: 9). Lo que pasa a ser uno de los motivos por los que los seres de uhXge2afjzA son denominados como monstruos, entendiendo como tal el significado renovado de la palabra.

La teratológia es la rama encargada del estudio de los monstruos y de delimitar una clasificación de estos de una forma más científica mientras que autores como Georges Canguilhem afirman que la monstruosidad "constituye la distorsión en la formación de la forma, la limitación a través del interior, la negación de lo vivo por parte de lo no-vivo" (Planella, 2007: 22).

Qué es un monstruo interior?

Según Jordi Planella, un monstruo es un ser diferente, un sujeto corporalmente distinto que excita la imaginación de la gente.
Leyendo las palabras del autor se observa como introduce el concepto del monstruo interior y lo define como una mirada poco realista de la vida, una expresión que se acerca más al surrealismo. La finalidad de los monstruos interiores es alejar a las personas de lo que conocen y de lo que no les gusta, de lo que les rodea y de lo que quieren huir. (Planella, 2007: 22)
El monstruo interior existe en la mente humana y es imprescindible como forma de subsistencia en espacios reales, es decir, sin unos monstruos interiores propios no se podríasoportar la realidad y lo que existe en el mundo actual, lo que ha creado el humano y las normas que ha impuesto. Sin embargo, estas criaturas que residen en la mente tienen el riesgo o la virtud de ser y existir más allá de las normas, los estándares, las nomenclaturas o los ordenes establecidos y preestablecidos.

Qué es un monstruo?

Del lat. monstrum
1. m. Ser que presenta anomalías o desviaciones notables respecto a su especie.

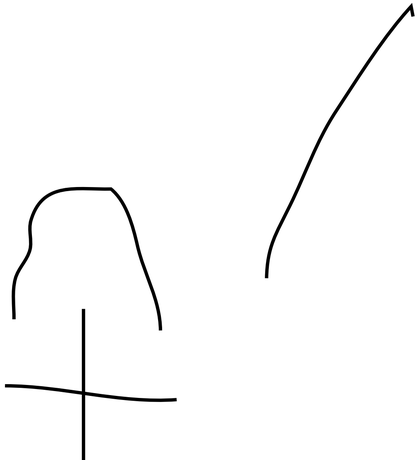
2. m. Ser fantástico que causa espanto.

3. m. Cosa excesivamente grande o extraordinaria en cualquier línea.

4. m. Persona o cosa muy fea.

5. m. Persona muy cruel y perversa.

6. m. Persona que en cualquier actividad excede en mucho las cualidades y aptitudes comunes.



Qué es un monstruo?

De lo virtual. ugivsdjb
1. Ser híbrido.

2. Solo existe en el espacio virtual.

3. Al pasar al mundo tangible necesita de un motor.

4. El motor será un ser reflexivo.

5. Dicha criatura responderá a una categoría específica.

6. Todos parten de un esqueleto basado en fotografías, juego y azar.

TEORÍA BASADA EN Foucault

Michel Foucault, filósofo francés, trabajó en *Les anormaux*, unos discursos que hablan sobre la monstruosidad. "Los anormales son una indefinida y confusa familia de sujetos y personajes que obsesionan a los individuos considerados "normales" y que necesariamente se relacionan con un conjunto de instituciones adscritas a "controlarlos" y devolverlos al estatus de normalidad" (Foucault, 1999). Dicho de otra manera, para el filósofo un monstruo era una persona anormal o con malformaciones. Foucault junto con otros autores, al hacer estas definiciones de monstruos abren otro debate: ¿Qué delimita lo que se considera normal y lo que se considera anormal? Aunque son preguntas de alto interés no se indagará en este tema, sino en otros como el cuerpo cultural. Foucault afirma que el cuerpo del "monstruo es un cuerpo cultural, no puede existir por él mismo, sólo puede ser leído y entendido a través de las relaciones culturales en que se mueve y participa. [...] Los monstruos son como el ruido de fondo, el murmullo ininterrumpido de la naturaleza. El monstruo nace de un imaginario colectivo a partir de una diferencia, casi siempre corporal, que se muestra evidente" (Foucault, 1999). A causa de este planteamiento se extendió la creencia que una transformación corporal es algo inquietante, incluso molesto.

El autor decide clasificar a los monstruos en tres categorías: el monstruo humano, el individuo que hay que corregir y el onanista.

El monstruo humano: "lo que convierte a un ser humano en un monstruo no es simplemente la excepción en relación con la forma de la especie, sino la conmoción que provoca en las regularidades jurídicas. El monstruo humano combina al mismo tiempo lo imposible y lo prohibido".

El individuo que hay que corregir: "es un personaje más reciente que el monstruo y se encuentra más cerca de las técnicas de adiestramiento, con sus exigencias propias, que no de los imperativos de la ley y de las formas canónicas de la naturaleza".

El onanista: "esquemáticamente se puede decir que el control tradicional de las relaciones prohibidas se vio reduplicado por el control de la "carne" centrado en los movimientos elementales de la concupiscencia".

Y acaba haciendo una reflexión diciendo que **el monstruo siempre será un ser incorregible.**

Tipologías de monstruos que extraemos al leer a Foucault y a Planella:

Protección

Diferencia corporal

Cyborg

Enfant Terrible

Onanista

Locura

Muerte

Anormal

Imaginación

Tipologías de monstruos finales:

TGjsdhg·$47dfs - protección

bfdq4w - asco, cuerpos distintos, tumores

WGR%Y·Djdslyw - transhumano, cyborg

aadjr$&92sdf - locura, anormal, enfant terrible

4sfa8s”qawFS - onanista

ghfjskd - antropoceno

ds$8z9<Shjd - anarcoamor

KHSewu8uhzd(- distorsión, adaptación

hdsd+*shEzsdh22 - mutabilidad

sdnb·4 -sororidad

CONCEPTUALIZACIÓN

Para llegar al concepto de la deshumanización y a la especulación de una evolución distinta a la conocida basada en monstruos virtuales y tangibles, se parte de ideas expuestas y trabajadas en proyectos anteriores, como la crítica al humanismo, la necesidad de abandonar los estereotipos establecidos, la existencia de segundas pieles y caparazones, o la curiosidad por la experimentación matérica y digital.

El humanismo basa todo su protagonismo en su ser, su silueta y su cuerpo. Vive y se desarrolla en un egocentrismo constante basado en estereotipos de los que es difícil salir y dejar atrás. El mundo de la moda ha sido víctima de estas cualidades durante toda su existencia, estableciendo así barreras a sus límites.

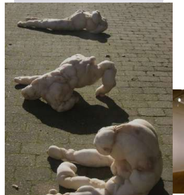
Relacionado con lo expuesto anteriormente, se trabaja la idea de las segundas pieles o caparazones con el objetivo de cubrir la figura humana y quitarle parte del protagonismo del que goza constantemente.

Por otro lado, la necesidad de experimentar sobre la materia y el mundo digital incrementa la curiosidad para encontrar nuevos métodos que permitan la descontextualización de los materiales y la utilización de técnicas digitales sin perder de vista el mundo analógico, dada la dualidad constante que existe entre ambos.

Partiendo de estas ideas se establecen los objetivos a lograr en este proyecto y que dan forma a los conceptos finalmente trabajados. Se pretende eliminar toda relación existente con la silueta humana, las tipologías de cuerpos existentes, los géneros e incluso la persona. Tras indagar sobre teorías posthumanistas toma fuerza la idea de alejarse de lo humano hasta el punto de hacerlo desaparecer. Mediante técnicas digitales se busca crear contornos y siluetas que formen volúmenes tridimensionales y dar vida a estos mediante animación 3D.

Con todo ello, se decide desarrollar el proyecto fundamentándose en el concepto de la deshumanización y en una ucronía basada en la especulación sobre una evolución terrestre no conocida, en la que existen monstruos virtuales y tangibles que habitan en una era pasada. La existencia estos monstruos en La Tierra y no en otro planeta o mundo paralelo se debe a no caer en historias extraterrestres comunmente tratadas e inventadas por el propio ser humano.

Por útlimo, el nombre del proyecto se corresponde a la denominación de la especie que engloba los monstruos, uhXge2afjzA. Este es impronunciable y se considera que refleja las ideas y objetivos que han fundado este trabajo.



https://vimeo.com/339564005

CADA MONSTRO UN CONCEPTO

RESPONDE A UN CORPO

TGjsdhg·$47dfs

El monstruo **TGjsdhg·$47dfs** vive en la era Ghoen2ss. Las amenazas que le rodean le han obligado a desarrollar su sentido de la protección.

Aspectos generales: TGjsdhg·$47dfs es un monstruo terrestre, y vertebrado de la especie uhXge2afjzA.
Se dota de una apariencia engañosa ya que dispone de un cuerpo blando, con una percepción visual fuerte. Tiene una piel que puede ejercer cambios de color por contacto con líquidos o similares y puede adoptar varias formas para convertir su imagen pacífica en un ser visualmente igual al amenazante. La mayor amenaza para TGjsdhg·$47dfs son una especie de plantas rojizas agresivas que tratan de hundir al monstruo bajo la superficie, anulando parte de su mobilidad. Las cualidades físicas de este ente le permiten camuflarse simulando ser una planta más mediante el cambio de su forma y del color de su piel de blanco a rojo.

Aspectos particulares:
Cuerpo_ Grande y blando. Tamaño constante.

Piel_ Cambio de color de blanco a rojo por contacto con líquidos.

Carácter: Pacífico y dócil.

Debilidades: Se traslada mediente movimientos lentos y poco discretos.

Subespecie_ TGjsdhg·$47dfs

Concepto_ Protección

Especie_ uhXge2afjzA

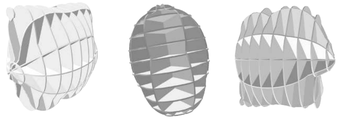
Hábitat_ Tangible

Era_ Ghoen2ss

Siluetas_ Calamar expulsando tinta, búnker, *La Lengua de Ernesto* de Ernesto Neto.

Subfilio_ Vertebrado

Orden en lo tangible_ Motor reflexivo



bfdq4w

El monstruo **bfdq4w** habita en la era Ghoen2ss y posee fuerza magnética Bfde. Permite entender cómo funciona la Ponwur invertida y qué crea repulsión a los monstruos.

Aspectos generales: El monstruo bfdq4w es terrestre y vertebrado. Pertenece a la especie uhXge2afjzA.
Este monstruo consta de una apariencia visualmente repulsiva para los demás seres de su hábitat por su cuerpo sucio, pegajoso y viscoso. Es tan repulsivo que provoca secreciones incontrolables e involuntarias que fuerzan a los de su entorno a huir de sus proximidades. Esto lo convierte en una especie solitaria con la que ningún otro ser quiere juntarse, por lo que suele habitar en lo más profundo de la tierra y sólo acude a la superficie una vez cada 222 días para cambiar de hábitat. bfdq4w poseee unos pelos gruesos y duros que le sirven para escarbar el terreno y así desplazarse.
Su cuerpo pegajoso se rige por la fuerza magnética Bfde, que atrae extremidades, partes y residuos de otros monstruos que éstos han dejado atrás o se han podrido. Dichos elementos se incrustan en su piel a lo largo del tiempo. Según el mayor número de elementos incrustados, más vieja se considera esta especie.
Su piel padece Ponwur invertida, pues el goteo de su cuero viscoso y pegajoso es atraido en sentido contrario al esqueleto de su cuerpo.

Aspectos particulares:
Cuerpo_ Grande y maleable. Tamaño constante.

Piel_ Blanda, viscosa, sucia, pegajosa y repulsiva.

Carácter: Malhumorado, solitario y asustadizo.

Debilidades: Su repulsión incontrolable le comporta su aislamiento.

Subespecie_ bfdq4w

Concepto_ Repulsión

Especie_ uhXge2afjzA

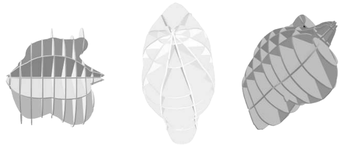
Hábitat_ Tangible

Era_ Ghoen2ss

Siluetas_ Tumor neurológico y dos obras de Patricia Piccinini.

Subfilio_ Vertebrado

Orden en lo tangible_ Motor reflexivo



WGR%Y·Djdslyw

El monstruo **WGR%Y·Djdslyw** pertenece a Ghoen2ss. Este ser utiliza el gas Rustx presente en la atmósfera.

Aspectos generales: Un WGR%Y·Djdslyw es un monstruo terrestre, aéreo y vertebrado, de la especie uhXge2afjzA.
Este monstruo es el más grande de su especie, por su enorme apariencia. Cuando se llena de gas Rustx adquiere su máxima dimensión. Sin este gas las dimensiones del monstruo podrían variar brutalmente.
Normalmente utiliza el gas para desplazarse más rápido por vía área ya que así se potencian sus habilidades de movilidad.
El gas Rustx es tambien es su forma de alimentación, pues contiene unas partículas que para WGR%Y·Djdslyw son deliciosas y adictivas.
Su cuerpo emite señales lumínicas de distintos colores que le permiten la comunicación entre seres de su misma subespecie. Esta luz proviene del Sol y es captada y almacenada mediante un orificio.

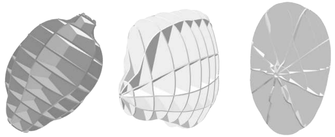
Aspectos particulares:

Cuerpo_ Enorme y ligero. Tamaño variable.

Piel_ Suave, débil y luminiscente.

Carácter: Ágil y sociable.

Debilidades: Su agilidad diminuye en la superficie terrestre.



Subespecie_ WGR%Y·Djdslyw

Concepto_ Transhumano

Especie_ uhXge2afjzA

Hábitat_ Tangible

Era_ Ghoen2ss

Siluetas_ Neil Harbisson, cartel *Metropolis*, prótesis que proporciona seis dedos.

Subfilio_ Vertebrado

Orden en lo tangible_ Motor reflexivo

aadjr$&92sdf

El monstruo **aadjr$&92sdf** habita en la era Ghoen2ss y es el más agudo de los monstruos.

Aspectos generales: aadjr$&92sdf es un monstruo terrestre, aunque puede confundirse con un ser aéreo gracias a su capacidad de salto. Es un ser vertebrado de la especie uhXge2afjzA.
Tiene un carácter inquieto e inconformista, siempre intenta superar sus habilidades. De ahí nace su picardía que le diferencia de los demás y le permite salirse de lo común. Tiene unas extremidades capaces de causar diversión con sus movimientos y sonidos.
Sus desplazamientos son tan rápidos que es difícil poder percibir a simple vista sus movimientos. Así pues le es muy fácil poder escapar de cualquier peligro o circunstancia incómoda o amenazante.
En el cuerpo tiene unas pequeñas bolsas dónde almacena conocimientos, y experiencias para poder desarrollarse y aumentar sus capacidades.

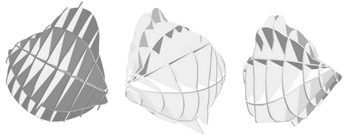
Aspectos particulares:

Cuerpo_ Mediano, rebota contra la superficie. Tamaño constante.

Piel_ Suave, irregular y peluda.

Carácter: Pícaro, travieso, divertido e hiperactivo.

Debilidades: Causante de numerosos conflictos.



Subespecie_ aadjr$&92sdf

Concepto_ Enfant terrible

Especie_ uhXge2afjzA

Hábitat_ Virtual

Era_ Ghoen2ss

Siluetas_ *Cuadrado negro* de Malévich, Punky, *Serpiente de Lilith*.

Subfilio_ Vertebrado

Orden en lo tangible_ Motor reflexivo

4sfa8s"qawFS

El monstruo **4sfa8s"qawFS** habita en Ghoen2ss y muestra el funcionamiento de la comunicación entre los monstruos.

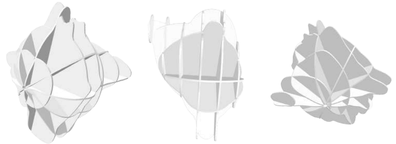
Aspectos generales: 4sfa8s"qawFS es un monstruo terrestre, aéreo y vertebrado, de la especie uhXge2afjzA.
Su esqueleto es invisible a través de su piel cristalina, lo que lo hace transparente. Solamente es visible cuando capta y almacena luz solar en su interior para luego expulsarla y poder comunicarse mediante su cuerpo proyectando el lenguaje de los monstruos.
Su apariencia transparente va acorde con su carácter, pues no participa del mundo sinó que solamente lo critica y se mantiene en una posición distante.
4sfa8s"qawFS pasa muy desapercibido, aunque la palabras proyectadas mediante su cuerpo tienen una gran influencia sobre los demás seres de su especie.

Aspectos particulares:
Cuerpo_ Mediano y ligero. Tamaño constante.

Piel_ Cristalina y luminiscente.

Carácter: Reservado, influente, distante y crítico.

Debilidades: Sus criticas no siempre son constructivas, por lo que tiene un gran número de detractores.



Subespecie_ 4sfa8s"qawFS

Concepto_ Onanista

Especie_ uhXge2afjzA

Hábitat_ Virtual

Era_ Ghoen2ss

Siluetas_ Logo de Twitter, cadáver exquisito virtual, masturbación.

Subfilio_ Vertebrado

Orden en lo tangible_ Motor reflexivo

sdnb·4

El monstruo **sdnb·4** pertenece a la era Ghoen2ss y se rige por la fuerza magnética Sdn creando un sistema de cooperación entre monstruos.

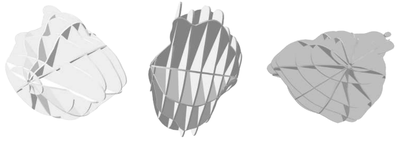
Aspectos generales: sdnb·4 es terrestre y vertebrado, de la especie uhXge2afjzA.
Es capaz de atraer a los demás monstruos mediante la fuerza magnética Sdn para unir varios cuerpos creando un volumen mayor. El motivo de esta cooperación es lograr un objetivo común de carácter siempre positivo e imposible de resolver con la participación de un solo individuo.
sdnb·4 tiene una piel impermeable y fundible que aporta versatilidad a su aspecto físico y que a su vez, al arrugarse, emite un sonido que llama la atención de los demás seres a la cooperación.
A su vez, la fuerza magnética Sdn produce cambios en el cuerpo del monstruo. Este no sólo aumenta su tamaño, pues también adquiere las funcionalidades de los monstruos con los que está cooperando, hecho que potencia sus capacidades físicas.
Es el único ser conocido hasta el momento que se rige por esta fuerza magnética, por lo que se considera fundamental para el desarrollo del planeta y la supervivencia de sus habitantes.

Aspectos particulares:
Cuerpo_ Mediano por sí solo y maleable. Tamaño variable.

Piel_ Semitransparente por sí sola. Puede tener cualquier tipo de piel.

Carácter: Cooperativo, amable y sociable.

Debilidades: Vulnerable a las debilidades de los demás seres al unirse mediante Sdn.



Subespecie_ sdnb·4

Concepto_ Sororidad

Especie_ uhXge2afjzA

Hábitat_ Tangible

Era_ Ghoen2ss

Siluetas_ Tres imágenes del colectivo Pussy Riot

Subfilio_ Vertebrado

Orden en lo tangible_ Motor reflexivo

hdsd+*shEzsdh22

El monstruo **hdsd+*shEzsdh22** vive en la era Ghoen2ss. Su cuerpo se dota de la fuerza magnética Hds22 y posee la habilidad de despiezar su cuerpo, o fenómeno Ewu.

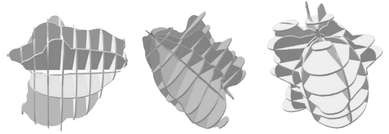
Aspectos generales: hdsd+*shEzsdh22 es un monstruo terrestre y vertebrado, de la especie uhXge2afjzA.
Sus extremidades están cargadas con la fuerza magnética Hds22 y se adhieren a otras extremidades que posean la misma carga o a cualquier superficie metálica. Esto le permite aumentar su volumen corporal e incluso conseguir un mayor equilibrio, incrementando su agilidad y fortaleza. hdsd+*shEzsdh22 siempre se encuentra en constante movimiento, sin embargo utiliza Hds22, para mantenerse sujeto y conseguir estabilidad.
Por otro lado, este monstruo tiene la capacidad de despiezar su propio cuerpo, o también llamado fenómeno Ewu. Mediante esta habilidad adquiere una gran adaptabilidad a las condiciones del entorno, facilitándole por ejemplo desplazamientos por lugares angostos o imposibles de alcanzar por otros seres y fomentando su carácter explorador.
La principal característica del hdsd+*shEzsdh22 es la posesión de Hds22 y Ewu, pues la combinación de ambos da lugar a la posibilidad de mutar su cuerpo, cambiando radicalmente su aspecto físico.

Aspectos particulares:
Cuerpo_ Mediano por sí solo, semirígido. Tamaño variable.

Piel_ Flexible y texturizada.

Carácter: Ágil, fuerte, explorador y movedizo.

Debilidades: Alta dependencia de la fuerza magnética Hds22 y de superficies metálicas



Subespecie_ hdsd+*shEzsdh22

Concepto_ Mutabilidad

Especie_ uhXge2afjzA

Hábitat_ Tangible

Era_ Ghoen2ss

Siluetas_ Rana, *Codex serephinianus*, chirimoya.

Subfilio_ Vertebrado

Orden en lo tangible_ Motor reflexivo

ghfjskd

El monstruo **ghfjskd** vive en la era del Ghoen2ss, capacitado con la fuerza de Ghuf que ayuda a mantener el planeta limpio.

Aspectos generales: ghfjskd es un monstruo terrestre y vertebrado. Pertenece a la especie uhXge2afjzA.
Posee otra de las fuerzas magnéticas del planeta, Ghuf, la cual atrae residuos y desechos presentes tanto en la superficie como en el aire. Estos se incrustan en la piel del monstruo y se nutren de él, convirtiéndose en seres vivos. A su vez, ghfjskd depende de estos residuos para vivir, lo que produce una relación de dependencia mútua.
Algunos de los elementos atraidos por la fuerza Ghuf pueden suponer un prejuicio para el medio, puesto que son generados por otros seres sin ningún control ni sistema de eliminación. ghfjskd es el único ser conocido dotado de la virtud de absorberlos del entorno, por lo que se considera fundamental para el desarrollo y beneficio del planeta.
Su cuerpo se rige también por la fuerza Ghuf, pues su forma y volumen varían constantemente por los elementos que se incrustran en él, como podrían ser desde unas substancias mocosas hasta unos polvos de colores llamativos.

Aspectos particulares:
Cuerpo_ Voluminoso y pesado. Tamaño variable.

Piel_ Irregular con múltiples texturas.

Carácter: Dependiente y posesivo.

Debilidades: Depende de sus incrustraciones para sobrevivir.

Subespecie_ ghfjskd

Concepto_ Antropoceno

Especie_ uhXge2afjzA

Hábitat_ Virtual

Era_ Ghoen2ss

Siluetas_ Tortuga adaptada a la contaminación, bolsa de plástico, naturaleza contaminada.

Subfilio_ Vertebrado

Orden en lo tangible_ Motor reflexivo

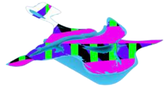
El monstruo **KHSewu8uhzd** vive en Ghoen2ss y posee Ewu igual que hdsd+*shEzsdh22, pero con la funcionalidad de distorsionar la realidad.

KHSewu8uhzd

Aspectos generales: KHSewu8uhzd es vertebrado y terrestre, de la especie uhXge2afjzA.
Puede despiezar su cuerpo mediante el fenómeno Ewu y, a su vez, domina el efecto trampantojo. De esta forma crea realidades distorsionadas, mostrando y haciendo creer a los demás seres lo que él desee en cada momento.
KHSewu8uhzd altera las propiedades de su cuerpo, pues cambia su color y la materia que lo compone, pudiendo transformarse en cualquier elemento. Su cuerpo puede pasar de ser minúsculo a tener volúmenes inmensos. Lo mismo ocurre con su piel, que puede ser desde material flexible como la goma, hasta ser dura como una roca.
El sonido es también una parte importante de la distorsión ya que este monstruo emite unos ruidos muy peculiares que influencian en la opinión de los que le rodean.

Aspectos particulares:
Cuerpo_ Completamente alterable. Tamaño variable.

Piel_ Cambia su color y su materia.



Carácter: Manipulador, escurridizo, ocurrente y entretenido.

Debilidades: No es capaz de tener el control de su propio cuerpo en todas las transformaciones de estados de su cuerpo.

Subespecie_ KHSewu8uhzd

Concepto_ Distorsión

Especie_ uhXge2afjzA

Hábitat_ Virtual

Era_ Ghoen2ss

Siluetas_ Tres imagines distorsionadas.

Subfilio_ Vertebrado

Orden en lo tangible_ Motor reflexivo

El monstruo **ds$8z9<Shjd**, pertenece a Ghoen2ss y es el único monstruo que tiene relaciones intermostruosas.

ds$8z9<Shjd

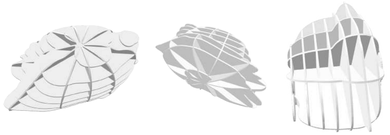
Aspectos generales: ds$8z9<Shjd es vertebrado y terrestre, de la especie uhXge2afjzA.
Se caracteriza por ser el único monstruo conocido que establece relaciones intermonstruosas. Estas relaciones solo las establece consigo mismo. Cuando siente la necesidad de compañía, su cuerpo se subdivide y simula crear un nuevo ser o más de uno, pero que realmente forma parte del mismo monstruo.
ds$8z9<Shjd tiene una piel esponjosa y absorbente que influencia en las relaciones. En el momento en que empieza a mantenerse una relación, uno de los dos supuestos monstruos queda consumido por el otro mediante las fibras esponjosas. Así se puede concluir que las relaciones intermonstruosas son efímeras e ilimitadas.

Aspectos particulares:
Cuerpo_ Pequeño y blando. Tamaño constante.

Piel_ Esponjosa y absorbente.

Carácter: Egoísta, dependiente y cambiante.

Debilidades: Su dependencia le impide saber estar solo.



Subespecie_ ds$8z9<Shjd

Concepto_ Anarcoamor

Especie_ uhXge2afjzA

Hábitat_ Virtual

Era_ Ghoen2ss

Siluetas_ Fresa podrida, obra efímera, escultura de *David*.

Subfilio_ Vertebrado

Orden en lo tangible_ Motor reflexivo

DISEÑO ESPECULATIVO

La metodología empleada en la investigación recae sobre el recurso especulativo, lo que comporta a afirmar que es un proyecto de diseño especulativo y así poder abordar la investigación sobre monstruos, proponiendo unos nuevos seres, basados en la ficción y la imaginación. Los monstruos se sitúan en el mismo planeta Tierra, pero no se plantea tal y como se conoce debido a que se dieron unas condiciones totalmente adversas.

Normalmente esta técnica es usada para referirse a posibles futuros, englobando aquello que puede llegar a suceder y aún no han sucedido o existen, dado a que es más fácil opinar, pensar y crear sobre algo que aún está por suceder. En el caso del proyecto uhXge2afjzA, el diseño especulativo a sido empleado de forma opuesta, es decir, en lugar de pensar en un futuro cercano posible, se ha retrocedido en el pasado para plantear una evolución diferente. Desprendiéndose de todo lo que se refiere a lo humano y de esta manera se forma una propuesta de intercambio entre la evolución biológica y la evolución monstruosa.

También se tratan temas como el posthumanismo que proponen una proyección especulativa de futuros como sistema de experimentación con alternativas a los patrones establecidos, propio de esta ámbito del diseño.

Concluyendo, el diseño especulativo ayuda a una sociedad a imaginar y a replantear realidades alternativas y permite "soñar" sobre como cambiaría el día a día de las personas y las relaciones que se establecen estas con su entorno.

S O P O R T E

E X P O S I T I V O

Al decidirse que el proyecto consistiria en la creación y elaboración de diez monstruos, alejados de todo lo que se refiere al humano, surgió otros factores a resolver. ¿de qué modo se sabría que se tendría que interactuar con los cinco monstruos tangibles? ¿Necesitan un soporte o algún dispositovo que sujete su piel? entre otras cuantas preguntas más. Es así como se empieza a reflexionar sobre los posibles recursos que son necesarios para la comprensión e interacción de los seres. Todos los monstruos necesitan el apoyo de su ficha científica para entender el funcionamiento de estos, donde aparecen imágenes de su cuerpo, su esqueleto y datos específicos sobre este.

Como se ha comentado anteriormente hay cinco monstruos que se encuentran en un espacio virtual y otros cinco que son tangibles para las personas. Por lo que refiere al primer grupo, se ha llegado a la conclusión que necesita un soporte audiovisual donde estaran incluidos todos los monstruos a parte de un soporte físico donde proyectarse. Mientras que el segundo grupo, los físicos, siguen necesitando de un soporte audiovisual, en este caso un video explicativo que de a entender que los seres requieren de un motor, un motor no siempre humano pero en diversos casos podría ser una buena solución. Si se sigue pensando en este segundo grupo se observa que la creación del esqueleto físico es de alta importancia, así que mediante unas estructuras de hierro o madera consiguen tener un soporte al que adherirse.

También se imprimiran en una impresora 3D, a un tamaño pequeño, los cuerpos de los diez monstruos para que en todo momento se pueda recurrir a ellos si es necesario.

REFERENTES

ERNESTO NETO

Este artista, brasileño, busca constantemente la experimentación sensorial del usuario. Pretende que el espectador explore la obra con todos sus sentidos y su instinto.
La obra en general del artista Ernesto Neto es de alto interés para el desarrollo inspiracional de uhXge2afjzA. Analizando un poco su trayectoria se ha observado un proyecto con el que el ha habido una fijación especial: *La Lengua de Ernesto*.
La Lengua de Ernesto, es una muestra lúdica que permite de manera sensorial interactuar con ella. Oler, tocar, sentir, ver, escuchar y utilizar.
Según el autor, *la obra consiste en esculturas alejadas de convencionalismos y elaboradas con unas sensibles membranas y rellenas de materiales diversos. La exposición provoca un viaje estimulante para los sentidos de los humanos e incita al visitante apropiarse de la pieza, complementarla, y darle vida. Los sentidos se magnifican cuando el visitante puede tocar, asar, penetrar e interactuar a través de las piezas.* (Neto, 2011)

Patricia Piccinini

Esta artista busca constantemente las relaciones que existen entre lo artificial y lo natural, entre los seres humanos y el medio ambiente. Las relaciones entre seres, dentro de las familias y entre extraños, entre lo público y la obra de arte. Pero no solo trabaja sobre este tipo de relaciones, sino que explora la relación que genera la obra con el espectador. Todas estas contraposiciones son interesantes para el proyecto de los monstruos debido que algunas de estas disputas que plantea la artista son comunas.

Piccini crea un imaginario nuevo, un mundo alternativo que va más allá de lo que conocemos, de lo real, así crea una sensación extraña pero sin dejar de lado la idea de lo familiar. Este imaginario se basa en las hibridaciones, donde todo esta descontextualizado, donde las maquinas, los animales, las plantas y las personas están unidos para hacernos cuestionar si realmente existen esas barreras que nos separan unos a otros. Los conceptos que expone Patricia Piccinini se ven cuidadosamente reflejados en uhXge2afjzA, la creación de un mundo alternativo, en este caso una evolución alternativa, la sensación peculiar y desconocida que explora el usuario y la rotura de barreras que ella propone son ejes en común entre las dos experimentaciones.

"Un mundo donde la tecnología se ha vuelto tan natural que cobra vida propia", (Piccinini, 2015).

Craig Green

Diseñador Londinense y recientemente conocido por trabajar en Moncler. Su trabajo se basa esencialmente en la exploración e hibridación de la dualidad de conceptos. La uniformidad y utilidad, tradición e innovación y lo radical y lo accesible.

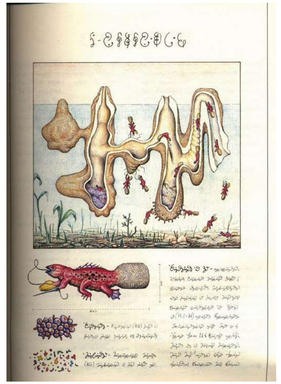
Sus proyectos usualmente parten de estructuras de dimensiones grandes, los que suelen verse rompiendo los límites ficticios de las pasarelas. Green con sus diseños permite que se entienda como están construidas sus prendas. Pero no se solo se limita en eso, sus prendas consiguen adquirir movilidad sin la presencia de un humano, la máquina se ocupa de eso. Este hecho de mostrar la ausencia del humano es con lo que uhXge2afjzA se siente identificado.

"La estructura equivale a una hipótesis y cada prenda a una tesis demostrada" (Green, 2018).

Van Herpen es una diseñadora holandesa, conocida por su visión futurista de la moda y por ampliar los límites del diseño en este ámbito.
Van Herpen continuamente se encuentra desarrollando nuevas técnicas de expresión, debido a la combinación de materiales tradicionales y radicales con nuevos métodos de construcción de prendas. En uhXge2afjzA la dualidad entre lo analógico y lo digital también es un recurso que esta constantemente expuesto y usado.
Con estas técnicas la diseñadora consigue dejar como resultado una visión estética muy diferente a lo común o a lo que mayoritariamente se acostumbra a ver.

Iris Van Herpen

Es pionera en muchos otros ámbitos como en el uso la impresión 3D para la creación de prendas y en el uso de muchas otras técnicas digitales. La creativa esta constantemente jugando con la tecnología y la artesanía, entre el pasado y el futuro creando como resultado una versión distinta del presente. La fabricación digital, presente en todos sus desarrollos es lo que hace que haya una mínima similitud, pero un gran interés en los dos proyectos, el de Van Herpen y el de los monstruos.



Codex serephinianus es un enigmático libro creado por Luigi Serafini, quien lo describe como "*un libro extraño y sorprendente, que trata de describir un mundo imaginario con un código indescifrable.*
Junto con una serie de ilustraciones científicas que rozan la fantasía y lo surrealista que van acompañados con descripciones de un alfabeto desconocido para crear la sensación de los niños que no saben leer cuando miran un libro, para apreciarlo como tales curiosos sin ser capaces de descifrar lo que dicen" (Serafini, 1981).
Que el libro plantee otro mundo donde las condiciones de vida, los habitantes y las leyes físicas no funcionen como se conocen actualmente en la tierra, tiene una clara relación con la era de los monstruos, donde las fuerzas, gases y energías funcionan totalmente de distinta manera a lo establecido. La ideación de un nuevo lenguaje, que el libro propone, ha sido clave para desarrollar el idioma de los monstruos.

Codex Serephinianus

N e i l H a r b i s s o n

Harbison es el primer cyborg reconocido en el mundo, dado a que nació con un daltonismo un tanto extraño el cual no le permite percibir los colores tal y como los conocemos. Harbisson solo puede ver el mundo en tonos grises, así que para solucionar el daltonismo hibridó su cuerpo con una máquina así convirtiéndose en un ser transhumano.
Tras grandes investigaciones tecnológicas, se le ha podido implantar una curiosa antena que consta de un microchip, insertándola en el cráneo. Actualmente ya forma parte de su cuerpo como una extensión más y le permite detectar los colores a base de vibraciones y sonidos. Con el paso del tiempo la antena ha ido siendo perfeccionada hasta llegar al punto de poder recibir llamadas telefónicas o conectarse a internet vía Bluetooth.
Lo que abre un intenso debate sobre si el humano cada vez es menos humano o si este cada vez es un humano más completo.

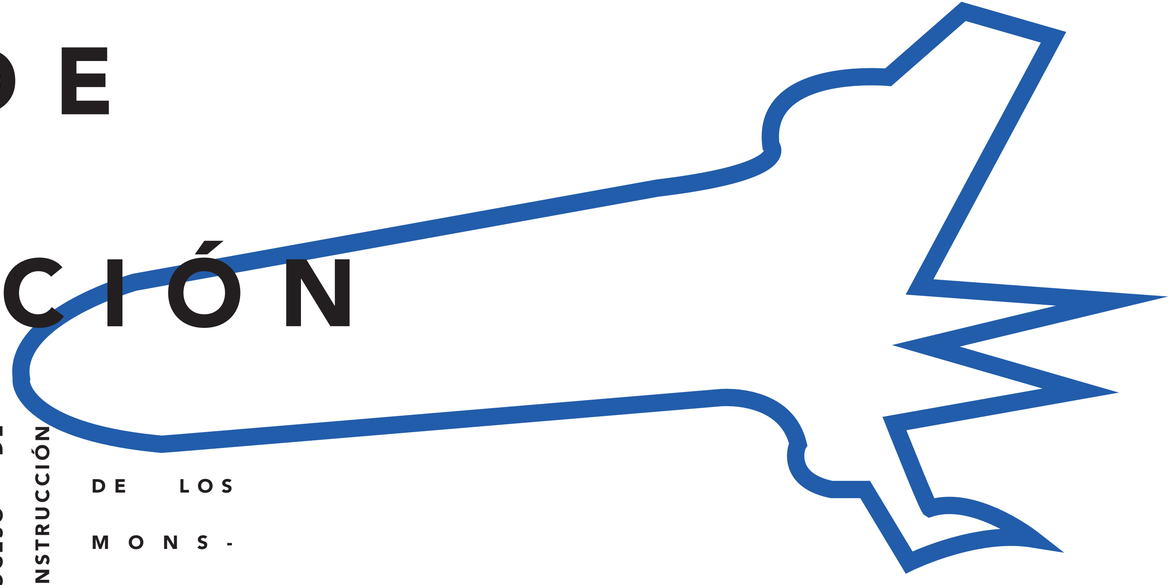
Christo y Jeanne-Claude

Christo y Jeanne-Claude son una pareja de artistas que usualmente usan el land art como método de expresión artística.
La pareja realiza constantemente proyectos de este mismo nivel pero podemos ver un ejemplo como el Reichstag envuelto, Berlín, 1971-95, es una obra en la que utilizaron 100,000 metros cuadrados de tela gruesa de polipropileno, tejido con una superficie de aluminio y 15,6 kilómetros de cuerda de azul para lograr el envoltorio del Reichstag. Las fachadas, las torres y el techo estaban cubiertos por 70 paneles de tela hechos a medida, el doble de tejido que la superficie del edificio. Lo que resulta sugestivo es el hecho de "vestir" a una superficie tan alejada corporalmente de lo humano, no solo dimensionalmente sinó que conceptualmente también.

PRO-CESO DE INVESTIGACIÓN

El proyecto empezó con la idea de ejecutar una serie de segundas pieles y caparazones para cuerpos humanos. Pero siempre teniendo en mente que la experimentación y el proceso sería la parte que cobraría más peso en el trabajo. Así que se empezó con la fase de conceptualización e ideación, lo que hizo que la idea inicial se extrapolara hasta al punto de construir diez monstruos. Pensando en sus pieles y sus caparazones pero esta vez alejado de todo lo humano. De estos diez monstruos se decidió que cinco de ellos iban a ser de carácter virtual mientras que los otros cinco se realizarían en un formato físico y tangible.

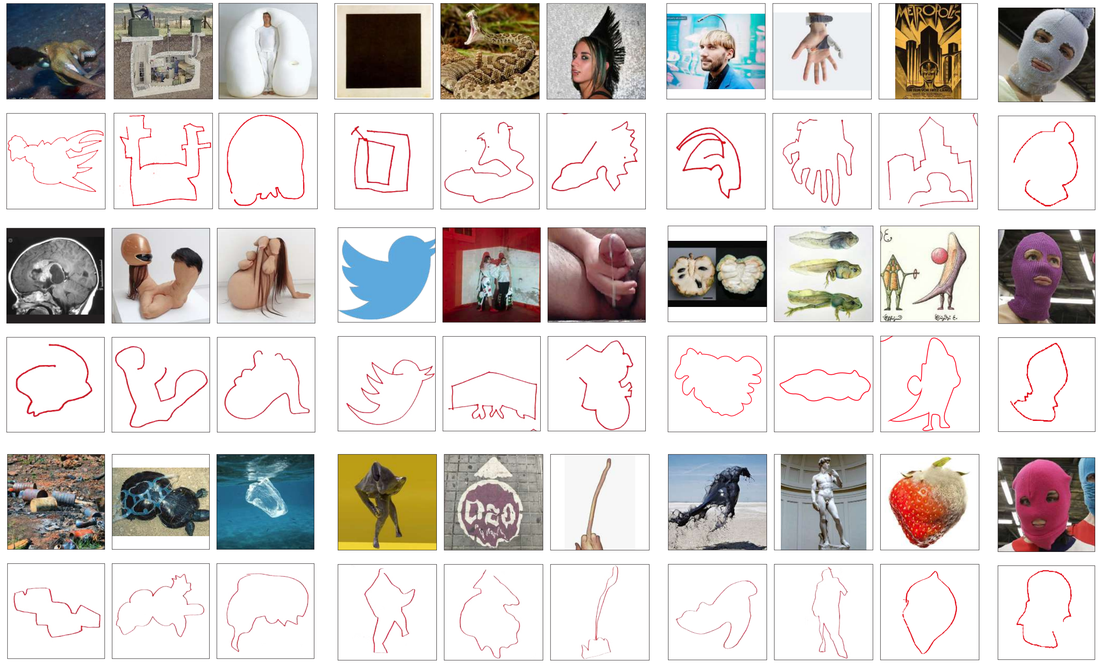
PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE LOS MONS-TRUOS



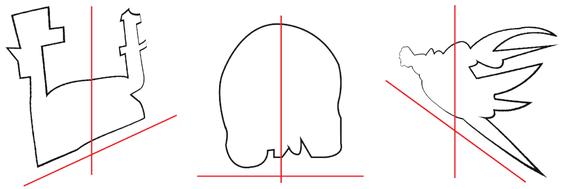
CÓMO NACIERON

LOS MONSTRUOS

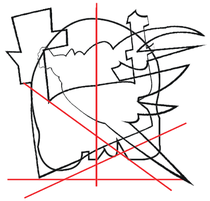
Primero de todo se necesitaba un volumen, un cuerpo. Así que se tubo que crear un sistema para obtenerlo. Se estableció un juego basado en el azar, este consistía en exponer el concepto de cada uno de los monstruos a una persona, y esta tenía que proporcionar tres imágenes que considerara que tenían relación con la propuesta. Una vez recopiladas las tres imágenes se procedió a seguir con el juego manteniendo la idea del azar. Se planteó dibujar solamente la silueta que había en la imagen, los únicos requisitos eran que no se podía mirar el papel ni levantar el lápiz. Solo se permitía mirar a la pantalla donde se encontraba la imagen.



Siluetas mostrando los ejes.



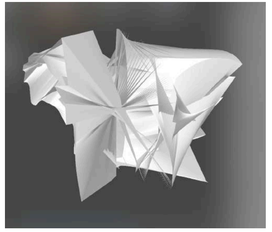
Siluetas en el mismo eje.



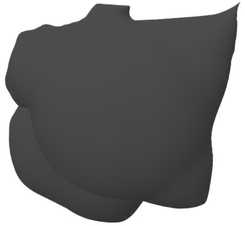
Seguidamente al obtener las tres siluetas se vectorizaron y se importaron a Rhinoceros 3D. Un programa de modelado 3D que permitió unir las tres formas. Usando un un eje central se colocaron las siluetas en una especie de forma de cruz. Una vez puestas se unieron por cuartos, creando así un primer volumen.

Se obtuvo un volumen muy complicado y con mucha información, para conseguir una simplificación de este se exportó el objeto 3D creado en Rhinoceros a Paint 3D que nos permitió reducir y redondear su forma. Posteriormente se necesitó trasladar el cuerpo del monstruo a Cinema 4D, otro programa de edición tridimensional para poder obtenerlo en el formato necesario, .STL.

Primer volumen obtenido.



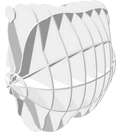
Volumen simplificado.



Todo este procedimiento es común en la creación del esqueleto y el cuerpo de los diez monstruos.
Al lograr las mallas finales fue necesario añadirles personalidad, y así se pudo conseguir que cada monstruo pudiera defender su concepto. Para ello se usaron técnicas muy diferentes.

PROTECCIÓN

TGjsd-hg·$-47dfs



Se partió del objeto 3D simplificado anteriormente. Al necesitar el volumen en un formato físico se introdujo el archivo .STL en un nuevo programa, Slicer. Este software permitió cortar el esqueleto en una cortadora láser, ya que crea un sistema de encajes que permite crear volumen partiendo de planos.

Seguidamente se extrajo el patrón del volumen, modelando encima de su esqueleto con papel. Posteriormente se puso el patrón en plano. Para conseguir entender como se cosía el patrón se tubo que idear un sistema de piqueteado numerado, de manera que coincidían los números. Se pasó el patrón a textil.

Al obtener el tejido cortado se cosieron todas las piezas del patrón, de forma invertida, dos veces sin cerrarlas. Así se obtuvo dos partes, las cuales se cosieron encaradas haciendo coincidir todas las costuras, a medida que se iba cosiendo se iban rellenando las cabidades que se construían.

Se observó que le faltaba algún elemento que le permitiera cerrarse o adoptar la forma que fuera. Entonces se decidió usar unas tiras de velcro puestas a 15 cm una de la otra. Cada una de ellas estaría colocada en el sentido opuesto a la anterior.

Se realizaron varias pruevas de estampado de “camuflaje”, pero seguían recordando al ser humano.

Siguiendo el concepto de TGjsdhg·$47dfs, para realizar la piel del monstruo definitivo se usaron dos tejidos de sarga, uno de color blanco y otro de color negro.

El tejido blanco se sometió a diversas manipulaciones. Primero se hizo un baño de color con tres tintes distintos (especificados en la ficha técnica). Posteriormente se aplicó una tinta de serigrafía hidrocomática, la cual cambia de color al ponerse en contacto con el agua.

Resultado después de aplicar el tinte rojo y la pintura hidrocrómica.

MONSTRUO TANGIBLE

R E P U L S I Ó N

b f d - q 4 w

Al obtener el esqueleto se ató a un soporte alto que nos permitió tener toda la superficie del cuerpo libre. Hecho que facilitó el modelaje del tejido de media. Se pudo hilvanar de forma que surgían texturas y formas distintas al reseguir el esqueleto del monstruo.

Posteriormente después de modelar la forma, se aplicó un litro de silicona líquida, con una duración de secado de 3 horas. Aunque se tubo que dejar secar más de 24 horas. Así se consiguió que la silicona y el tejido cogieran la forma del esqueleto.

En el prototipo se le aplicó pelo mientras se derramaba la silicona. No funció dado que recordaba demasiado al humano, así que se substituyo por residuos 3D y filamento 3D.

En el definitvo se aplicaron restos de 3D, algunos quemados y adaptados con slime, para que se adheriera mejor en el tejido.

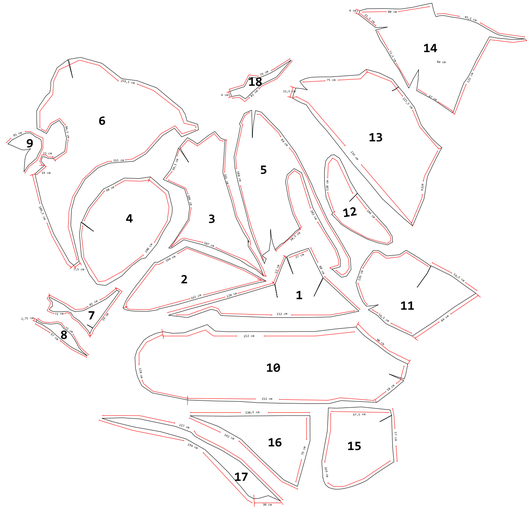
En el prototipo se descubrió la falta de otro litro de silicona y la necesidad de coser los lados dando forma redondeada.

El aspecto final mejoró debido a la cantidad de silicona, 2’5 litros.

C Y B O R G

W G R % - Y · D j d - s l y w

Cuando se consiguió el patrón mediante el modelaje del cuerpo vía CLO, se dejó 1’5 cm de costura de forma que se pudiera introducir barillas. Se marcaron todos los piquetes para facilitar su montaje.



Se cosió el patrón y se introdujeron las barillas para que el cuerpo cogiera estructura y pudiera mantenerse de pie por si solo, pero no funcionó debido al peso del tejido y la poca estabilidad de las barillas. Tampoco llegó a las dimensiones que se deseaban.

Se decidió escalar el patrón hasta que llegara a 4 metros de altura. Se cambió el material por tejido de paracaídas para conseguir llenarlo de aire y crear la estrucutura deseada. Se pasaron dos pespuntes para seguir la estética que marcaba el paracaídas y para reforzar la superficie.

También se hizo un arnés de sujeción para el mini proyector, para poder proyectar desde el interior distintas luces y movimientos.

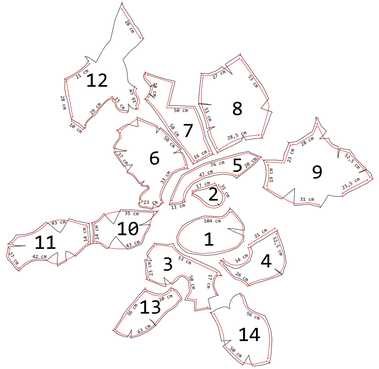
Se hizo una placa de soporte para el proyector para que quedara anclado.

MONSTRUO TANGIBLE

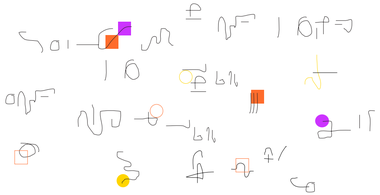
M U T A B I L I D A D

hdsd+*s-hEzsdh22

Posteriormente el cuerpo se exportó en CLO, de forma que se pudo extraer el patrón del monstruo digitalmente. También se marcaron los piquetes necesarios para facilitar su montaje.



Al ser un cuerpo modular, se marcó cada una de las piezas con el lenguaje de los monstruos por si fuera necesario volver a la forma inicial. Usando stencils y unos rotuladores de base acuosa se marcaron cada una de las piezas.



También se hizo un mapa de contrucción para el soporte expositivo, de forma que el motor reflexivo sabría guiarse si deseara volver a la forma incicial del monstruo.

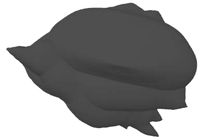
Se prosiguió en el montaje del cuerpo cortando las piezas del patrón en esterilla. Se incluyeron imanes en un una incisón a 0,4 cm de los costados. Se pegaron con silicona, para así poder montar y desmontar todas las piezas al antojo del motor, haciendo posible la unión con cualquier otro material metálico.

Definitivo montado en la posicón inicial.

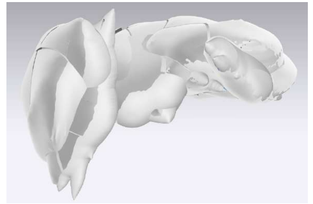
MONSTRUO TANGIBLE

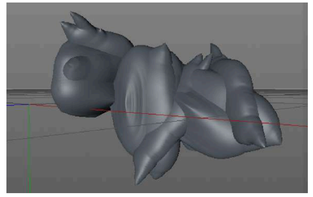
S O R O R I D A D

s d n b · 4

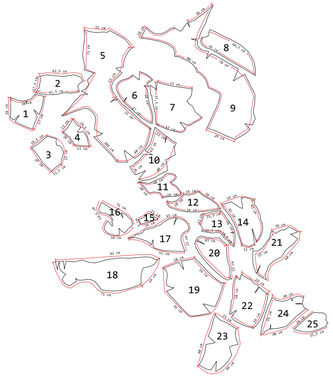


Siguiendo el concepto de Sororidad, su cuerpo se multiplicó por 3, en Cinema 4D y se creaó un nuevo cuerpo.

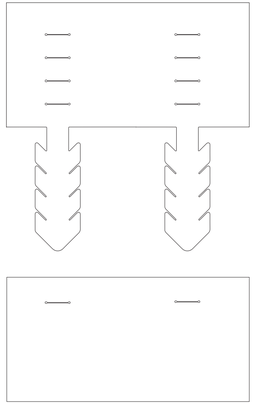




Se exportó el cuerpo a CLO para poder extraer el patrón digitalmente.



Se investigaron varios sistemas de anclaje para poder unir más monstruos en el cuerpo de sdnb·4.



A parte de su propio sistema de anclaje, el cuerpo lleva una fornitura de cada monstruo para poder unir cada uno a su manera.

También se hizo una estructura de hierro para poder sostener el cuerpo de éste y así asegurar la integración de los demás.

Definitivo montado en su estructura y con todos los demás monstruos.

MONSTRUO VIRTUAL

ANTROPOCENOD

ghfjskd

MONSTRUO VIRTUAL

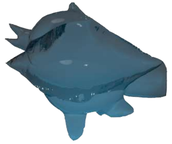
E N F A N T
T E R R I B L E

a j r $ & -
9 2 s d f

MONSTRUO VIRTUAL

O N A N I S T A

4sfa8s”-qawFS



MONSTRUO VIRTUAL

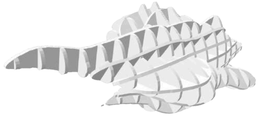
A N A R C O A M O R

d s $ 8 z - 9 < S h j d

MONSTRUO VIRTUAL

D I S T O R S I Ó N

KHSew-u8uhzd



ACHE

TÉCNICAS

TGjsdhg·$47dfs

Ficticio

Marzo 2019

Vista 1

Vista 2

Vista 3

Vista 4

Vista 5

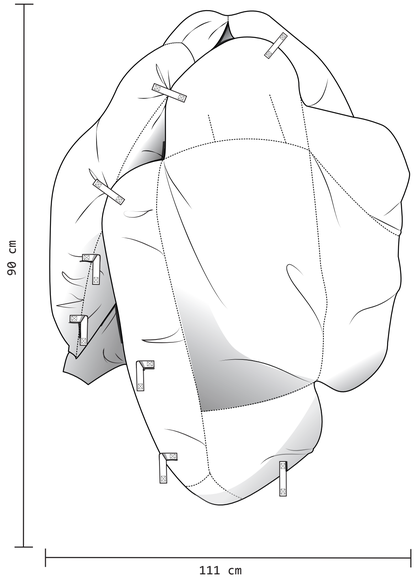
Vista 6

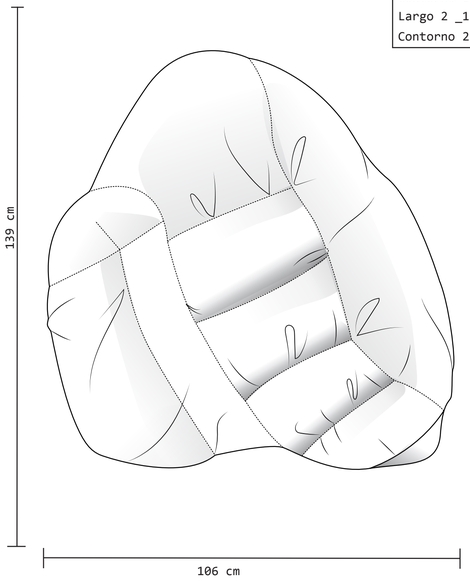
Vista 7

FICHA TÉCNICA

Medidas orientativas, solo corresponden a dos posiciones:

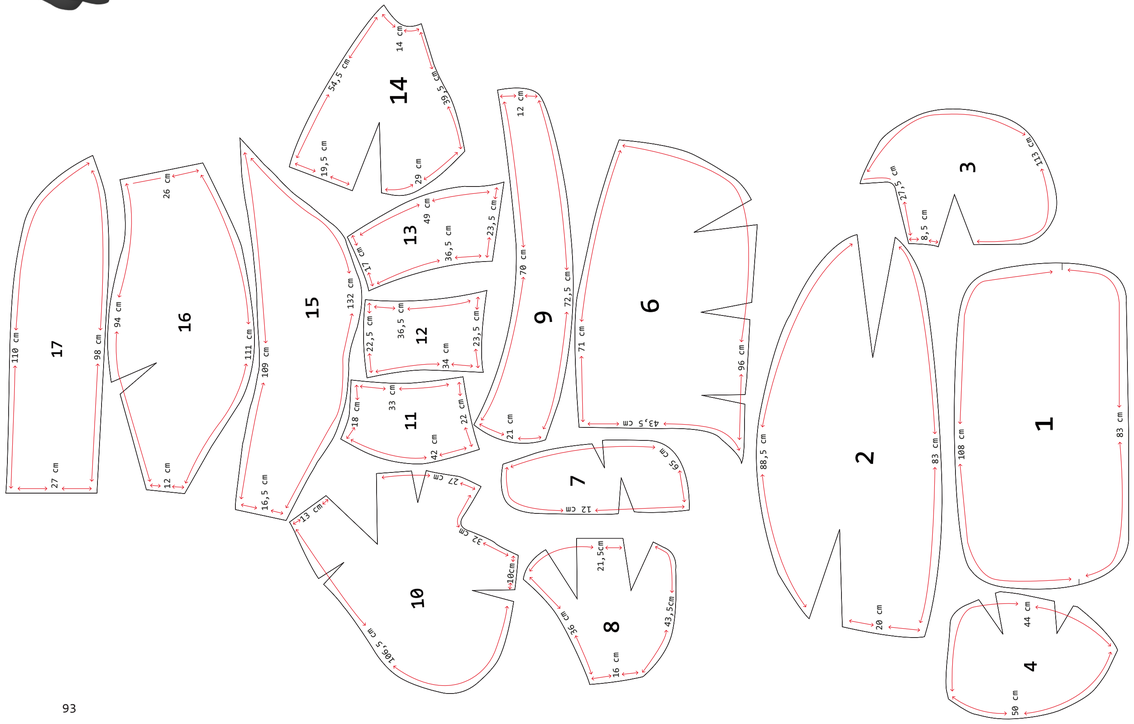
Largo 1 _90cm
Contorno 1 _444cm
Largo 2 _139cm
Contorno 2 _424cm





FICHA TÉCNICA

Dibujo técnico



FICHA TÉCNICA

Patrón desplegado

Material 1

Tejido de sarga negro

Material 2

Tejido de sarga blanco manipulado

Material 3/4

Velcro 1 Velcro 2

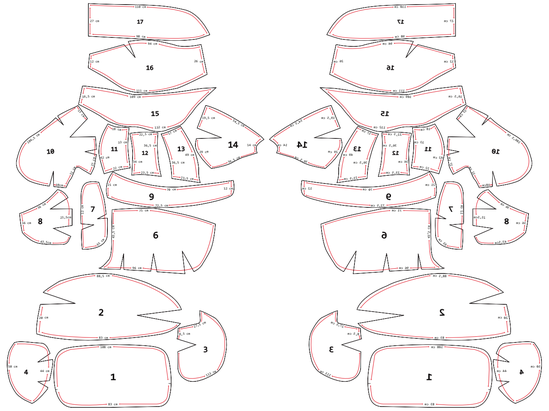
Material 5

Guata blanca

Material 6

Tintas

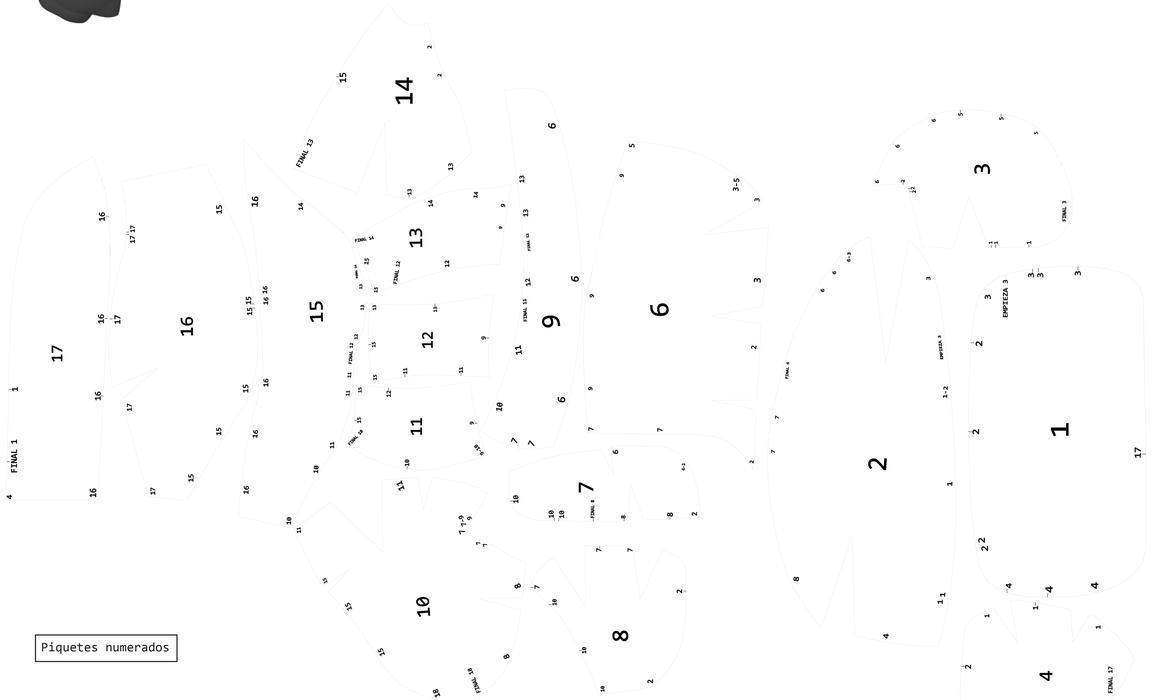
Todas las especificaciones se encuantran en la página 6.



FICHA TÉCNICA

Cortar dos veces
Coser encarado

Cada una de las piezas va rellena de foam



FICHA TÉCNICA

Piquetes numerados

Manipulaciones

Sarga blanca. (Tejido 1)

Primera manipulación:

Baño de color con pigmento de la marca IZINK, mezcla de “Rouge”, “Prune cinabre” y “Orange”.
50 ml de tinte por 2l de agua.

Segunda manipulación:

Aplicación de tinta de serigrafía hidrocromática de la marca SFXC, referencia “Hydrochromic, colour changing”. 1kg
Aplicar con una pantalla de serigrafía.

FICHA TÉCNICA

	PROVEEDOR	REF.	CANTIDAD	PRECIO	IMPORTE
Tej. 1	Encants nous	Sarga blanca	3 m	3 €/m	9 €
Tej. 2	Encants nous	Sarga negra	3 m	4 €/m	12 €
Guata	Encants nous	Blanca	8 m	4 €/m	32 €
Velcro	Amazon	Doble func.	4 m	2 €/m	8 €
Velcro	Encants nous	Maxi velcro	1 m	3 €/m	3 €
Tinte	IZINK	Rouge	1u.	5 €	5 €
Tinte	IZINK	Orange	1u.	5 €	5 €
Tinte	IZINK	P. cinabre	1u.	5 €	5 €
Tinta seri.	SFXC	Hydrochromic	10 u.	14 €	140 €
Hilo	Gütermann	B/N	2 u.	5 €	10 €
Otros	confección	conf.	4 h	15,00 €	60 €

TOTAL GASTOS 288 €

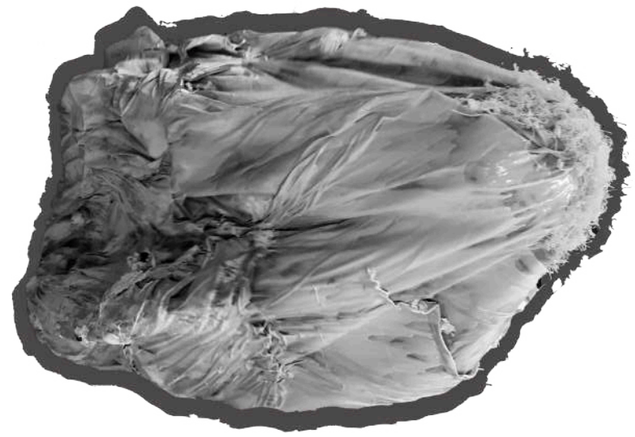
bfdq4w

Ficticio

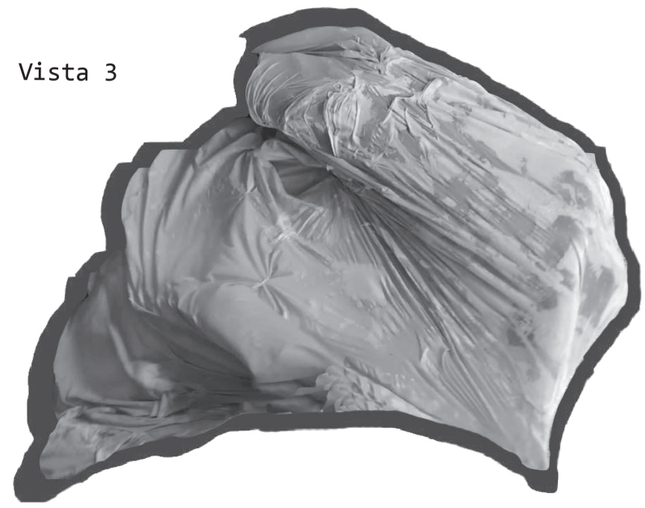
Marzo 2019

Vista 1

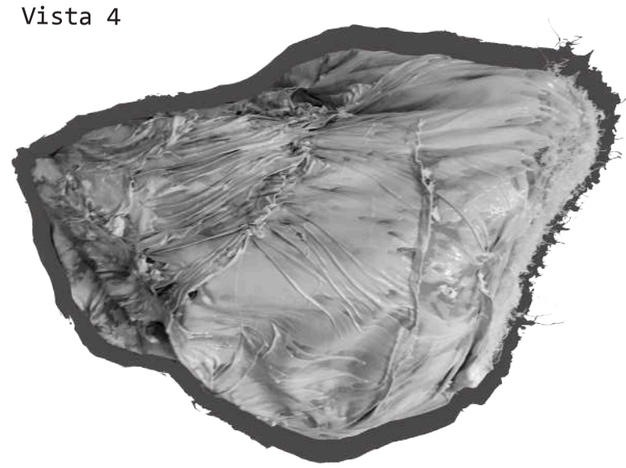
Vista 2



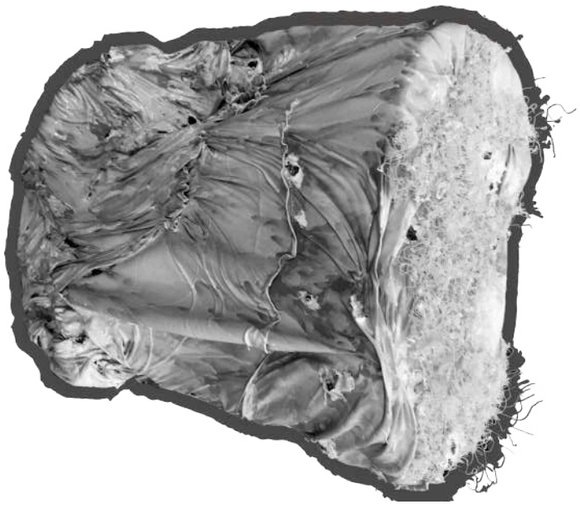
Vista 3



Vista 4

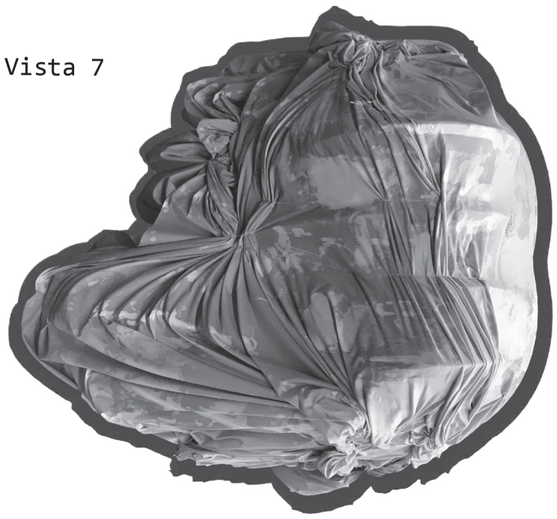


Vista 5



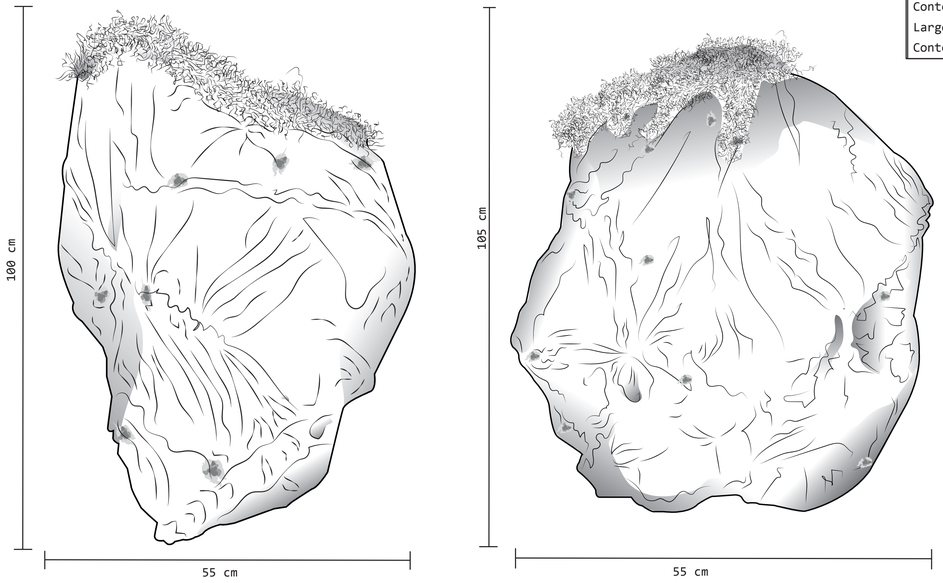
Vista 6

Vista 7



Medidas orientativas, solo corresponden a dos posiciones:

Largo 1 _100cm
Contorno 1 _110cm
Largo 2 _105cm
Contorno 2 _110cm



FICHA TÉCNICA

Material 1

Tejido de “media”: lycra y nylon

Material 2

Silicona de la marca FORMX.

2,5kg de silicona líquida.

Mezclar el componente A con el B al usarse.

Material 3/4

Slime, material pegajoso que se adapta en cualquier superficie. Color blanco y color “nude”.

Material 5

Objetos 3D impresos quemados y filamento de impresora 3D.

Material 6

Pegamento especial para superficies complicadas. Marca “CEYS” total tech.

Manipulaciones

Se coloca el tejido encima de una estructura de madera, se pasan unas bastas en el tejido, a mano creando arrugas aleatoriamente. Seguidamente se le aplica por encima 2kg de silicona líquida. Se utiliza sin usar pincel, solo echándola por encima y como máxima ayudarla con una espátula para poder cubrir el practicamente toda la superficie.

Paralelamente se crean unas protuberancias, hechas de “Slime” y objetos 3D quemados.

Una vez seca la silicona se le pegan las protuberancias anteriores aleatoriamente por toda la superficie con un pegamento especializado.

Detalles de confección

Se colocan 3 metros de tejido sobre la estructura y se modelan con la forma de esta. Se cose con el acabado de overlock y se le deja una obertura de de aproximadamente 50cm.

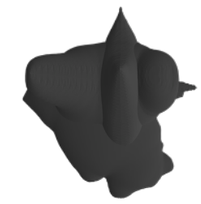
FICHA TÉCNICA

	PROVEEDOR	REF.	CANTIDAD	PRECIO	IMPORTE
Tej. 1	Encants nous	Lycra	3 m	1 €/m	3 €
Silicona	FORMX	Sil.	2 u.	20 €/u.	40 €
Slime	Papereria Poblenou	Blanco	1 u.	1 €	1 €
Slime	Papereria Poblenou	Nude 4 m	1 u.	1 €	1 €
Pegamento	Ferreteria 22@	CEYS	1 u.	7 €/m	7 €
Objetos 3D	BAU	3D filaflex	30 u.	3 €	3 €
Filamento 3D	BAU	Blanco PLA	-	-	-
Hilo	Gütermann	Blanco	1 u.	5 €	5 €

TOTAL GASTOS

60 €

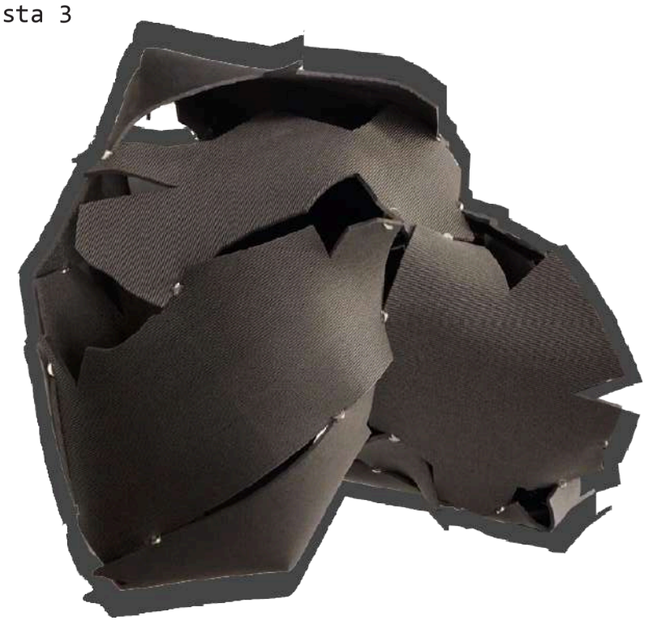
FICHA TÉCNICA



Vista 1

Vista 2

Vista 3



Vista 4

Vista 5

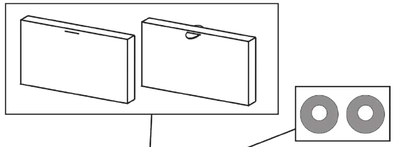
hdsd+*shEzsdh22

Ficticio

Abril 2019

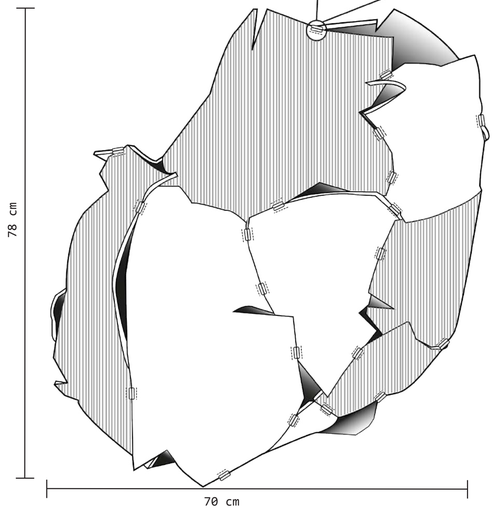
FICHA TÉCNICA

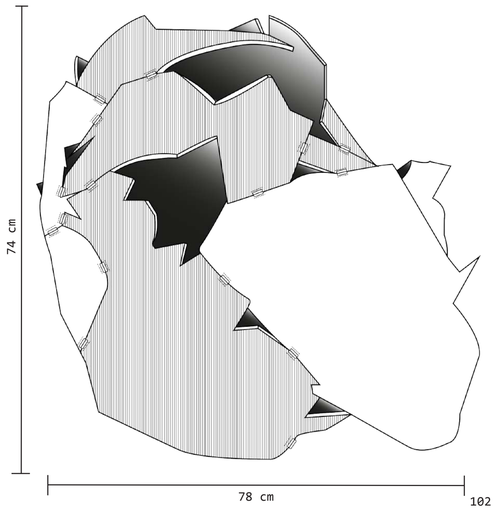
Hacer un corte a 0,4cm del borde, poner el imán en medio y pegarlo con silicona.



Medidas orientativas, solo corresponden a dos posiciones:

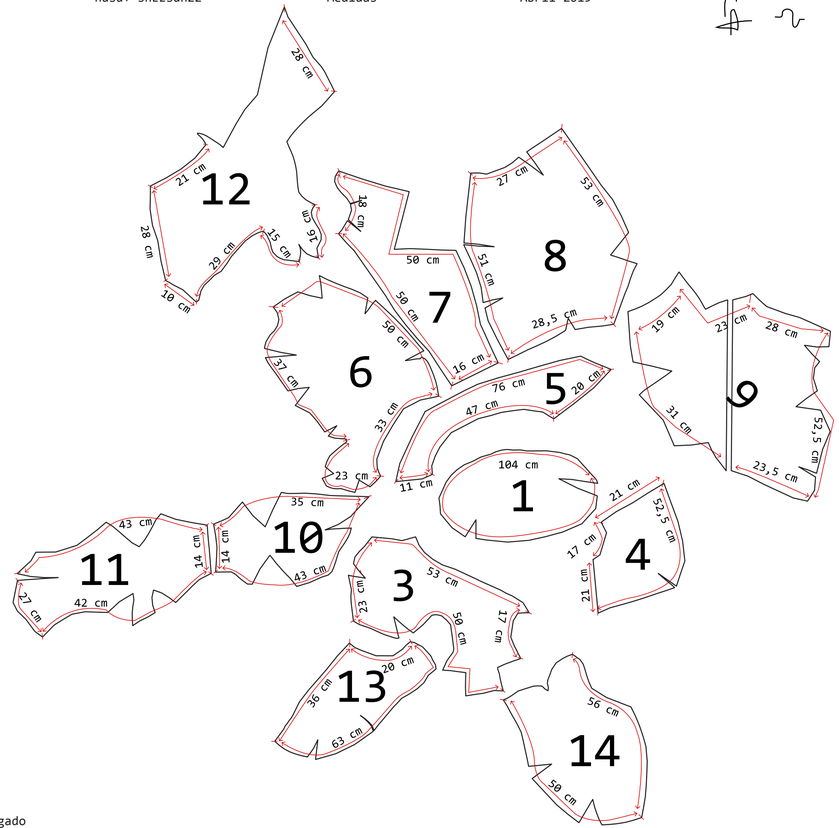
Largo 1 _78cm
Contorno 1 _140cm
Largo 2 _74cm
Contorno 2 _156cm





FICHA TÉCNICA

Dibujo técnico



FICHA TÉCNICA

Patrón desplegado

Material 1

Esterilla marca “Decathlon”.
100.0% Espuma de polietileno,
negra stretching, talla S, 6,5mm

Material 2

Imanes de “La Boutique del imán”
Imanes redondos para coser de
2cm.

Material 4

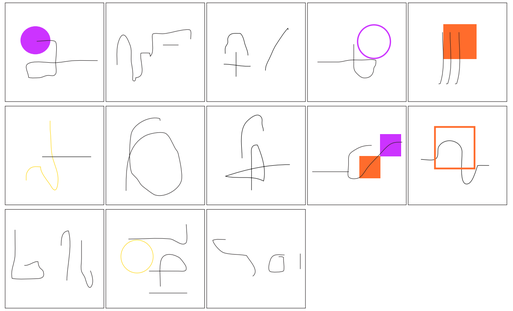
Rotuladores de la marca “Posca”.
Color amarillo, naranja, morado
y blanco.

Material 3

Silicona, aplicada con pistola
de sil²

Detalles de marcado

Todas las piezas van marcadas con un símbolo.
Se usan plantillas stencils cortadas a láser para rotular cada pieza.



FICHA TÉCNICA

	PROVEEDOR	REF.	CANTIDAD	PRECIO	IMPORTE
Esterilla	Decathlon	Poli.	8 u.	2,59 €/u	20,72 €
Imanes	Boutique del imán	Aros	120 u.	0,65 €/u.	77 €
Rotuladores	Papereria Poblenou	Posca	4 u.	2,70 €	10,80 €
Silicona	Papereria Poblenou	Recambios	10 u.	2 €	2 €

TOTAL GASTOS

110,52 €

FICHA TÉCNICA

Vista 1

Vista 4

Vista 2

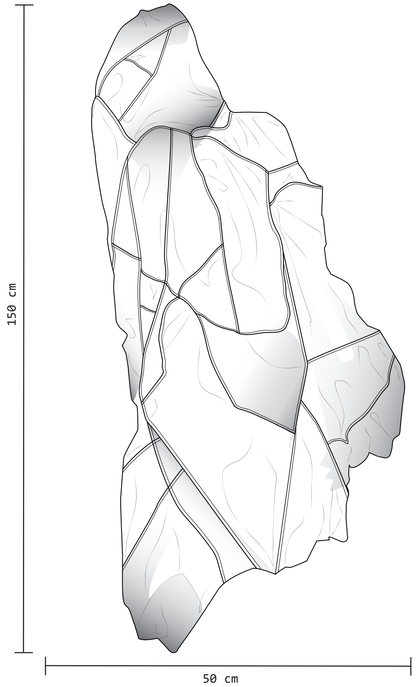
Vista 5

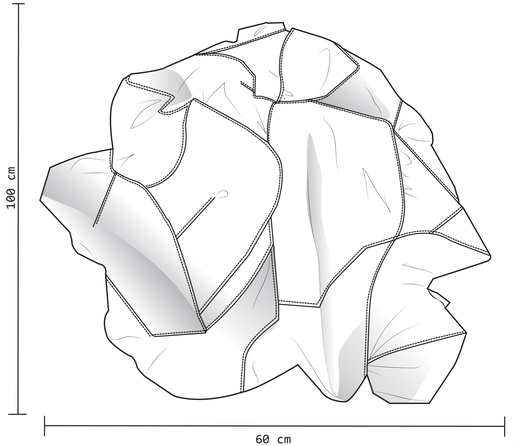
Vista 3

FICHA TÉCNICA

Medidas orientativas, solo corresponden a dos posiciones:

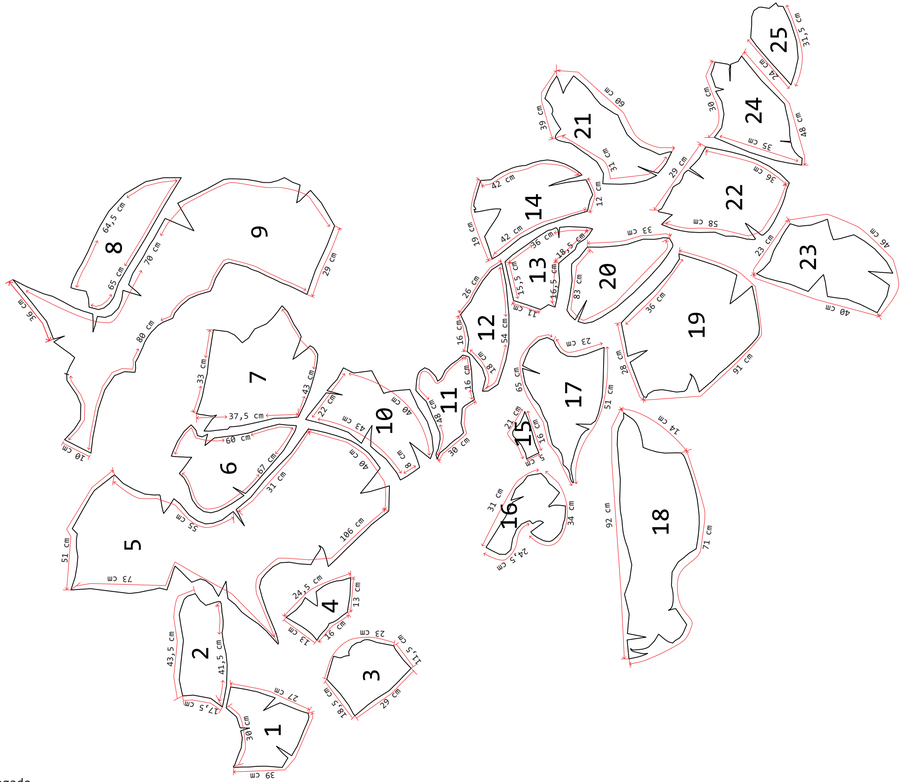
Largo 1 _150cm
Contorno 1 _100cm
Largo 2 _100cm
Contorno 2 _120cm





Dibujo técnico

FICHA TÉCNICA



Patrón desplegado

FICHA TÉCNICA

Material 1

Plástico semitransparente de color negro.

Material 2

Velcro

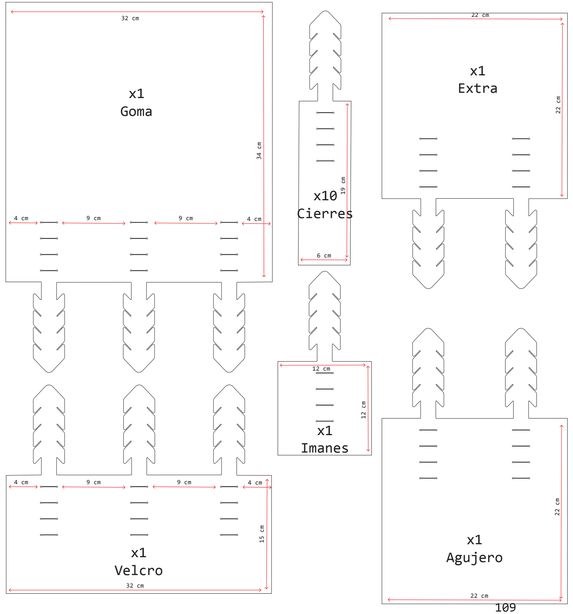
Material 4

Imanes

Material 3

Goma bañada en silicona líquida

Tapetas puestas al azar por el volumen cosido.
Cada tapeta cubre a un material distinto.
Las más pequeñas se usan para cerrar la abertura.



FICHA TÉCNICA

	PROVEEDOR	REF.	CANTIDAD	PRECIO	IMPORTE
Tej. 1	Julian López	Pl.	6 m	10 €/m	60 €
Velcro	Encants nous	Maxi velcro	1 m	3 €/m	3 €
Imanes	Boutique del imán	Aros	4 u.	0,65 €/u.	2,60 €
Goma	Encants nous	Blanco	1 m	1,5 €	1,5 €
Confección	Nataly	conf.	6h	15€/h	90€
Hilo	Gütermann	Negro	1 u.	5 €	5 €

TOTAL GASTOS

162,10 €

FICHA TÉCNICA

Vista 1

Vista 5

Vista 2

Vista 6

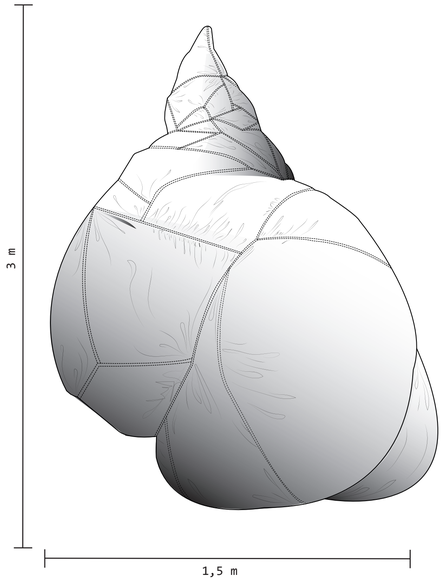
Vista 3

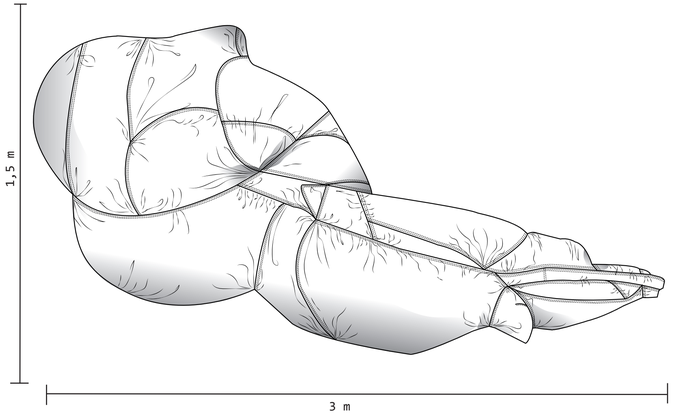
Vista 7

FICHA TÉCNICA

Medidas orientativas, solo corresponden a dos posiciones:

Largo 1 _ 3 m
Contorno 1 _ 5 m
Largo 2 _ 2,5 m
Contorno 2 _ 4,5 m

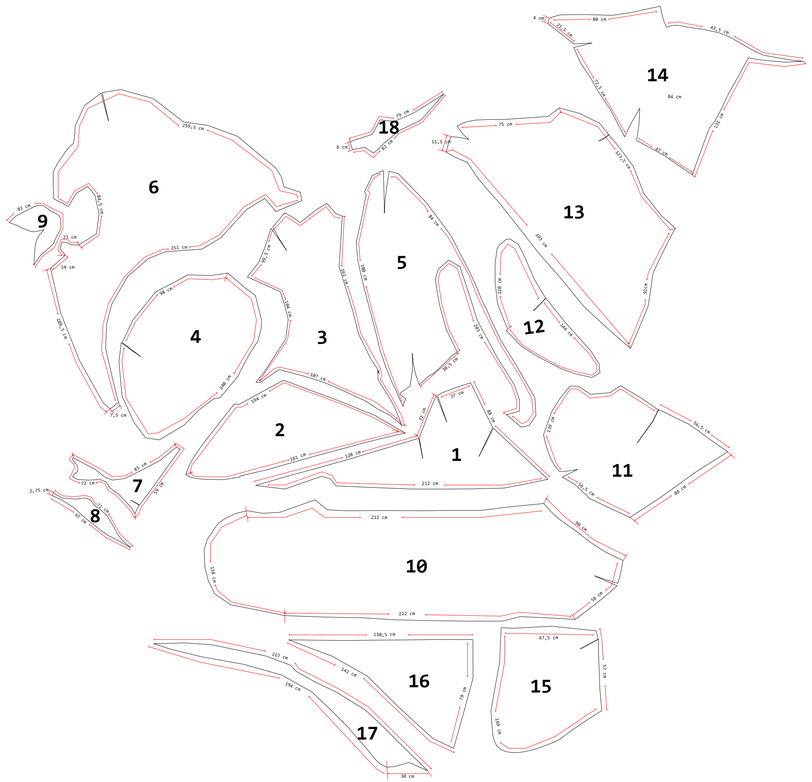




Costura estándar a 1 cm
Doble carga con hilo de torzal, color amarillo

FICHA TÉCNICA

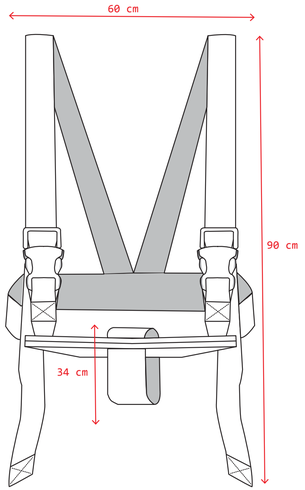
Dibujo técnico

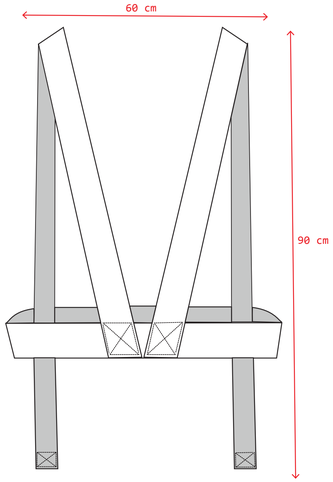


FICHA TÉCNICA

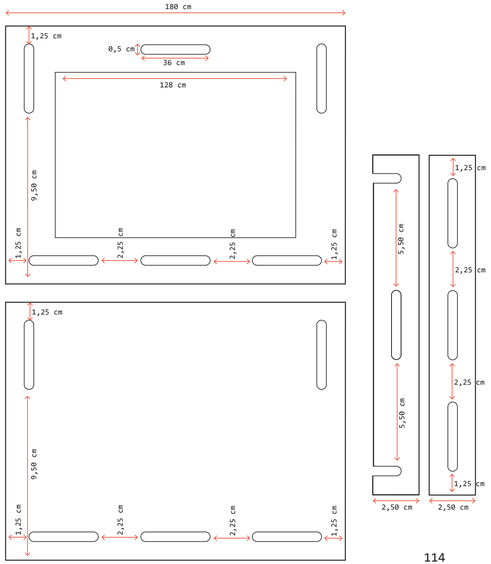
Patrón desplegado

Arnest, para la sujeción del mini proyector. Hacer dos.





Plataforma para la sujeción del proyector.



FICHA TÉCNICA

114

Dibujo técnico

Material 1

Tejido de “paracaídas”: ripstop de nylon

Material 2

Hilo de torzal color mostaza. Marca Gütermann

Material 3

Goma elastica de 5cm de ancho, color blanco.

Material 4

Mini proyector portátil. Marca Artlii.

Material 5

Ventilador.

Material 6/7

Cierres de plástico.

Cinta amarilla 4 cm ancho

115

Materiales

	PROVEEDOR	REF.	CANTIDAD	PRECIO	IMPORTE
Tej. 1	Anna Cabiscol	Nylon	1 u.	-	-
Torzal	Gütermann	Torzal	4 u.	2,5 €/u.	10 €
Goma	Encants nous	Blanco	3 m	1 €/m	3 €
Proyector	Amazon	mini	2 u.	45 €	90 €
Ventilador	BAU	Ind.	1 u.	-	-
Hilo	Gütermann	Blanco 1	u.	5 €	5 €
Confección	Nataly	Conf.	6h	15€/h	90 €
Cintas	Encants nous	Amarillo	8 m	1 €	8 €
Cierres	Encants nous	Plástico	6 m	1 €	6 €
TOTAL GASTOS					212 €

FICHA TÉCNICA

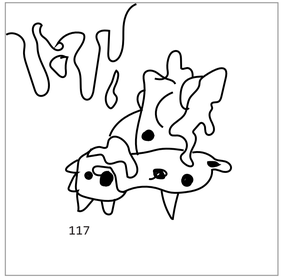
Escandallo

STORYBOARDS

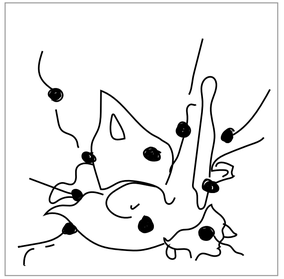
B O
A R
D S

El monstruo escala por el humo.

Sigue con sus elementos pegados. Se le empizan a pegar una especie de gelatina fosforita.

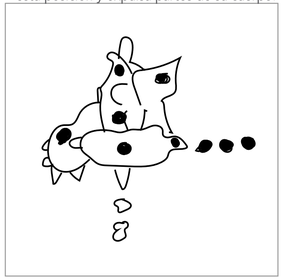


Mientras se le van pegando un mini "ejercito" de todos los monstruos versión malvada.

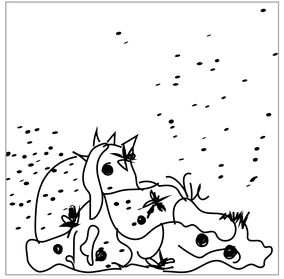


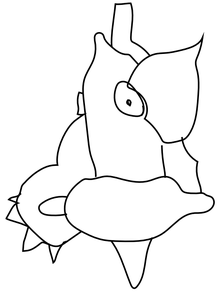
En esta posición el monstruo se aplasta y se despliza como "serpiente". Sigue con elementos pegados.

Sigue con los monstruos pegados. Se coloca en esta posición y expulsa partes de su cuerpo.



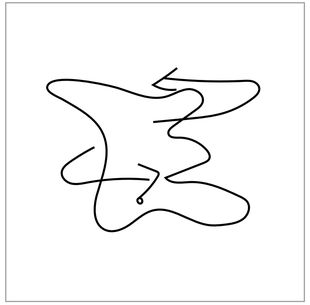
Sigue con todos sus elementos pegados y se le añaden plantas y polvo de color.



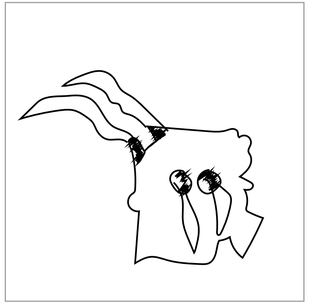


-El cuerpo és de color magneto. Puede "volar", "escalar" y "deslizarse".
-Cada posición que adopta el monstruo le permite tener una función diferente.

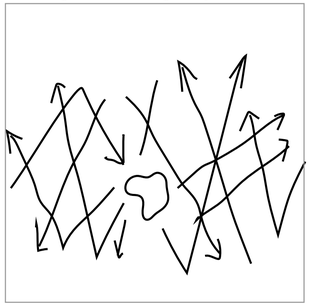
El volumen se va deformando y queda una masa extraña.



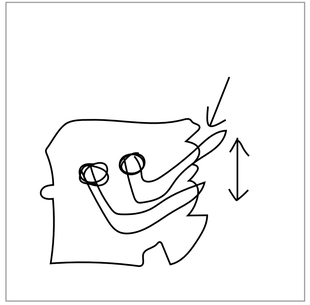
Vuelve a su forma inicial. Se le alargan dos extremidades y aparecen dos agujeros por donde entraran los “cuernos”

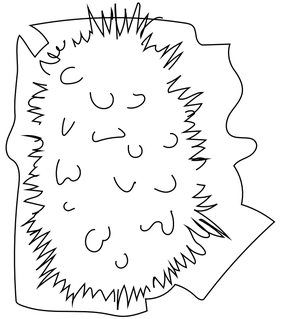


Empieza a botar por todas partes como si fuera una pelota de goma. Botes desiguales y descontrolados.



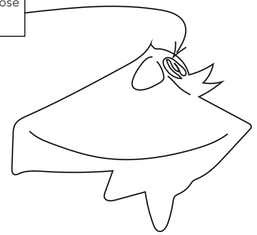
Los “cuernos” se ponen duros igual que la superfície lateral del monstruo. Rasca una cosa con la otra y hace ruido. Lo que euivale a una mueca.





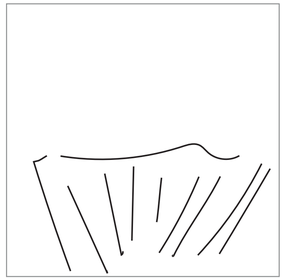
-El cuerpo és negro mate.
-Posee bultos pequeños y desiguales rellenos de líquido.
-Tiene pelo.

Sensación de un ojo abriéndose y cerrándose pero sin el ojo.

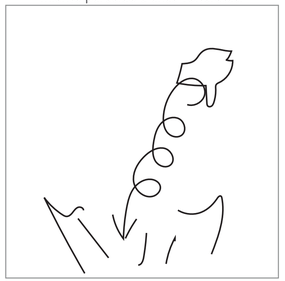


Sensación “pantalla apagada”.
Está todo oscuro y el monstruo está lejos.

Aparece una “luz tenue” de color azul.



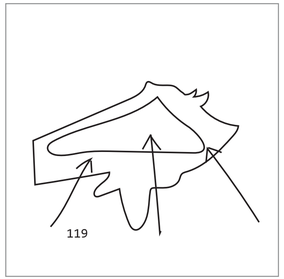
El monstruo se acerca haciendo algún movimiento parecido a unas volteretas.



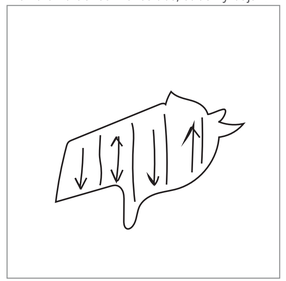
-El cuerpo és como una “pantalla” o una “bola de cristal” donde se ve reflejado el idioma de los monstruos.

-”Bote de cristal lleno de humo”

El monstruo absorbe la luz.

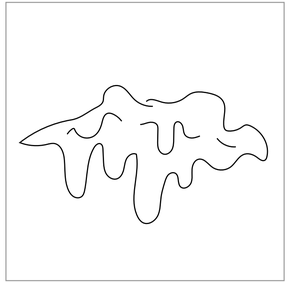


En el cuerpo se proyectan conversaciones en el idioma de los monstruos, suben y bajan.

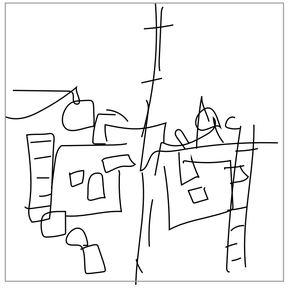


Se escucha un sonido = pregunta, el monstruo contesta por su “pantalla” y se va.

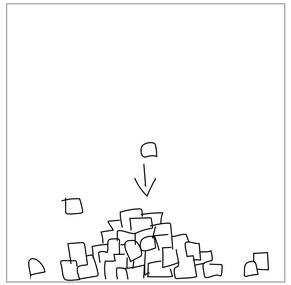
Se encuentra en estado “chicle”.

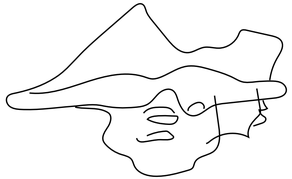


Se “glitchea” y se “pixela” su cuerpo.



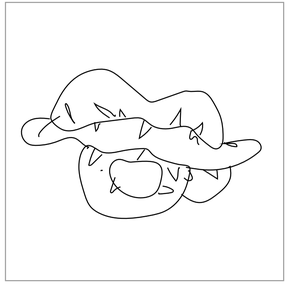
Se “congelan” los “píxeles” y caen al suelo.



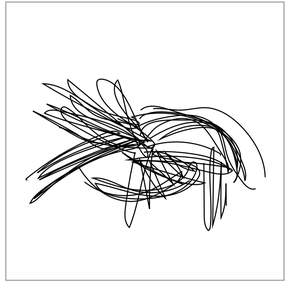


Distorsión de la forma.
El monstruo va cambiando su materia y su color, en resumen sus propiedades.

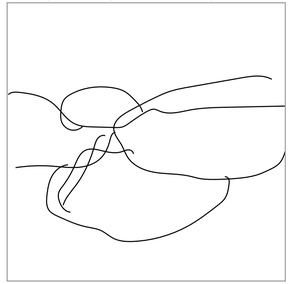
Los cuadrados se empiezan a hinchar y el monstruo vuelve a su forma pero ahora hinchado.



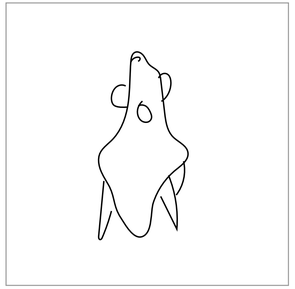
Todo el cuerpo se convierte en tiras que se mueven al desplazarse el monstruo.



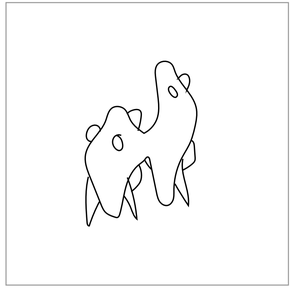
Adquiere su forma original y se empieza a expandir ocupando todo el espacio.



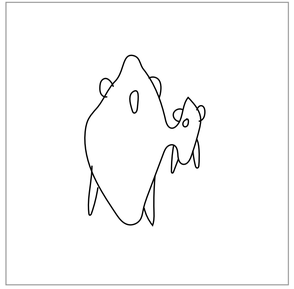
Monstruo en un posición inicial fija.

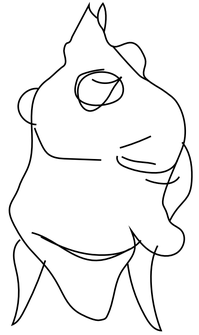


Se duplica el monstruo quedando unidos.



Uno queda pequeño y arrugado como una ”pasa” y el otro se hincha y se des hincha levemente.

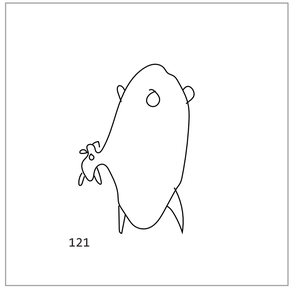




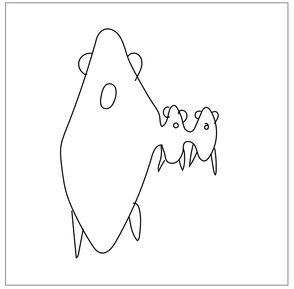
-El cuerpo tiene textura de esponja.

-Se observan las fibras de la esponja.

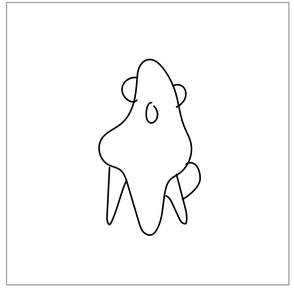
Se repite el mismo fenómeno anterior pero alterando de monstruo.



Esta vez el monstruo se hace tan grande que crea un tercer monstruo.



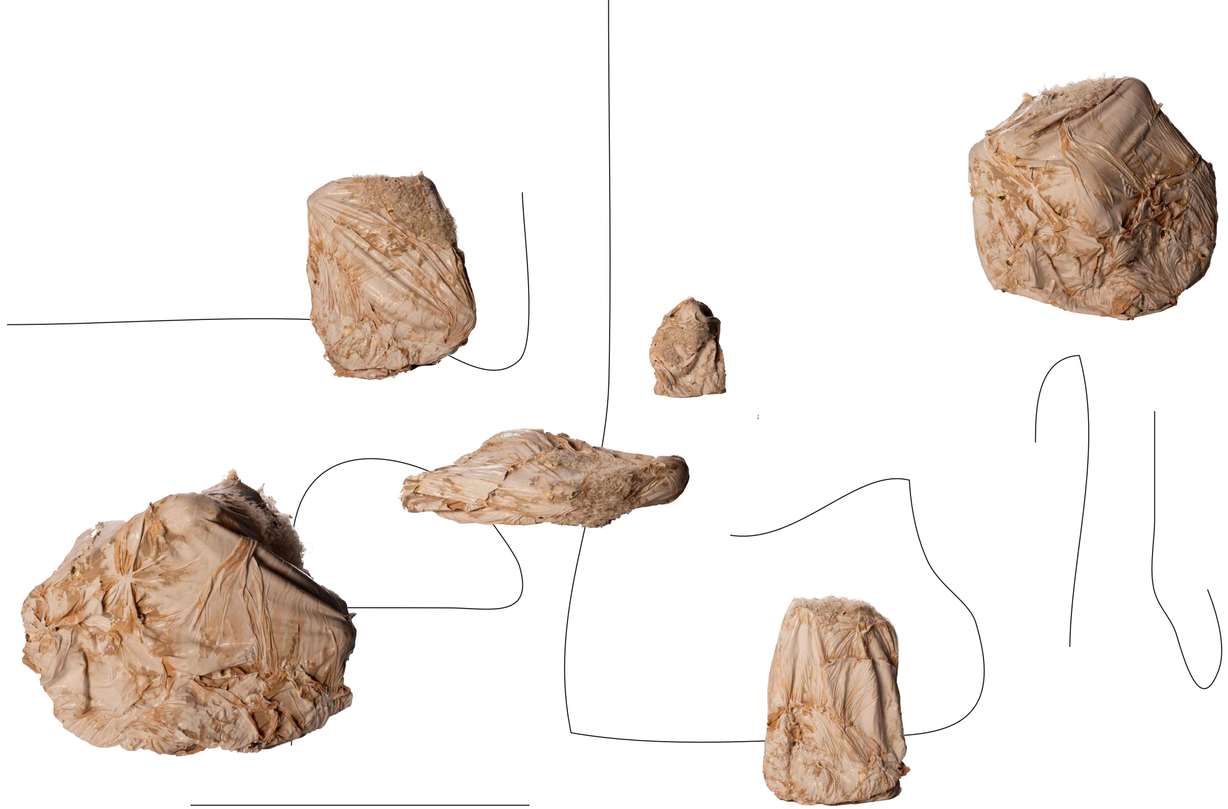
Se hace aún más grande y se “come” a los otros. Acaba como estaba al principio.

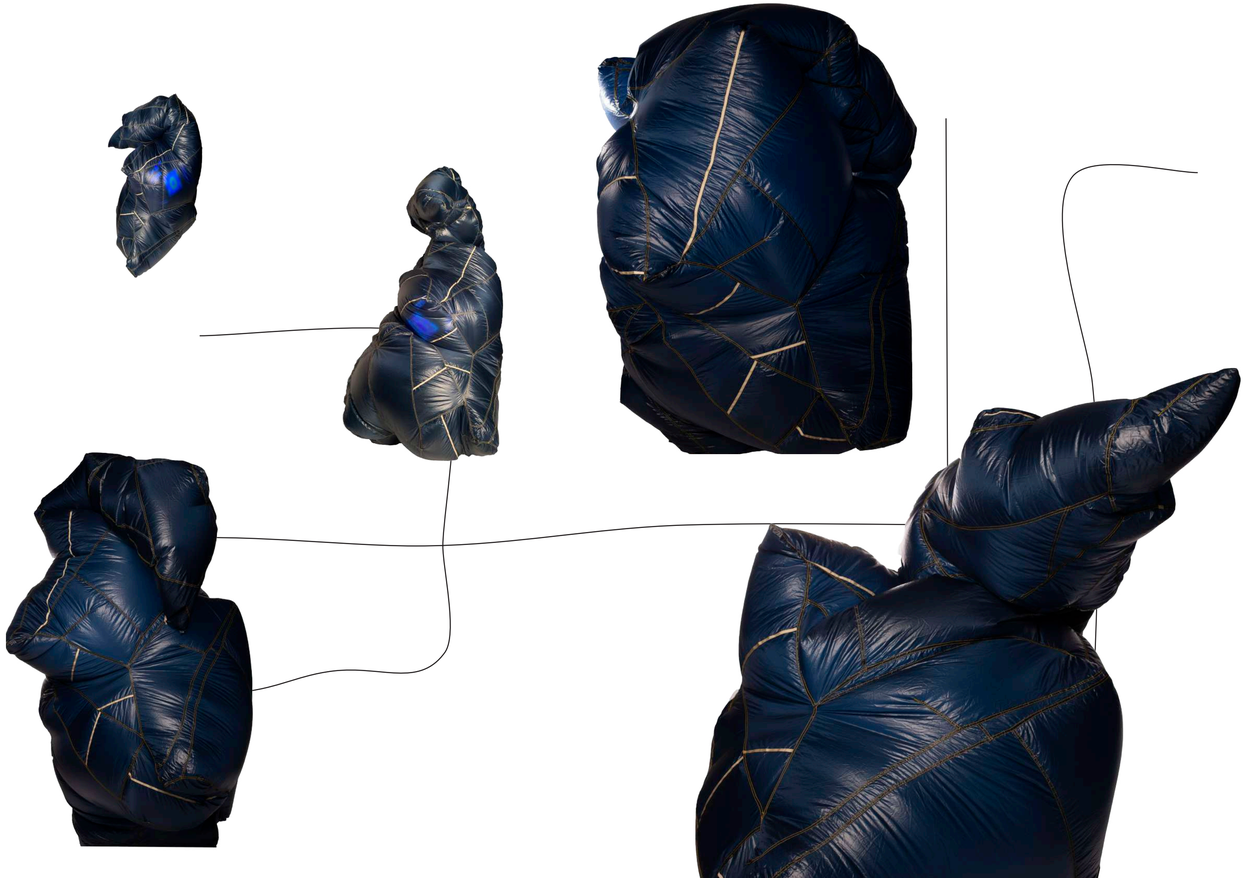


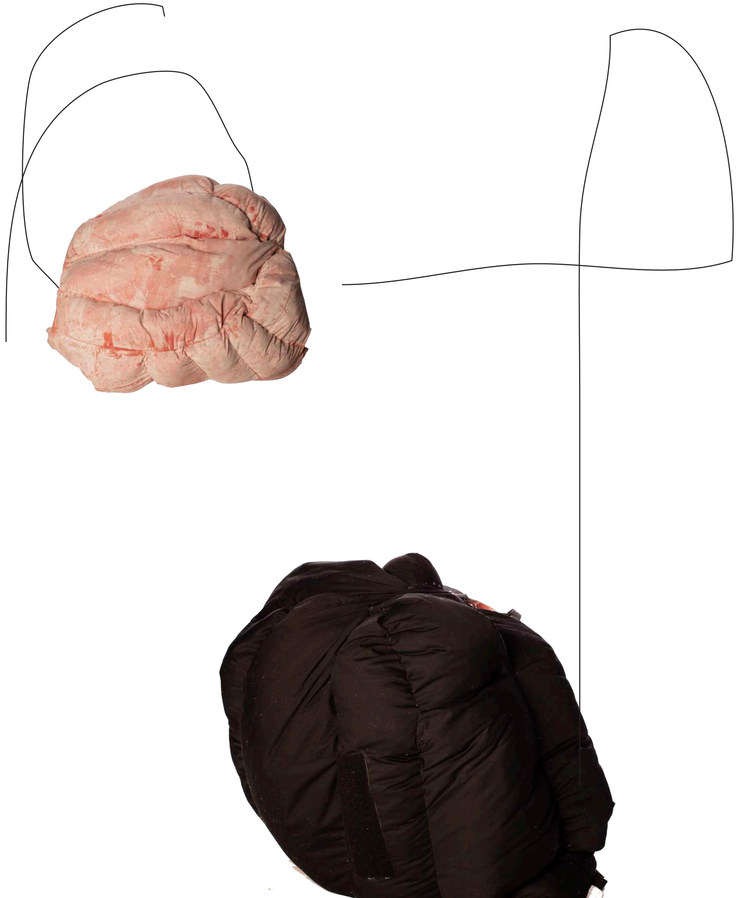
R E

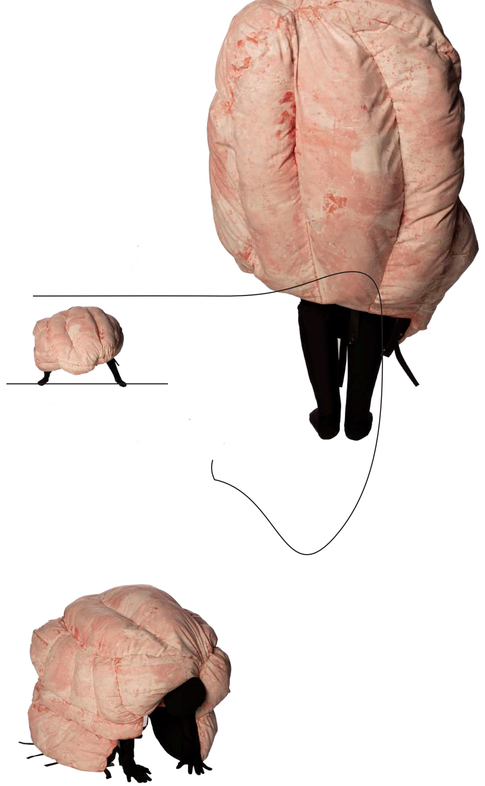
G T

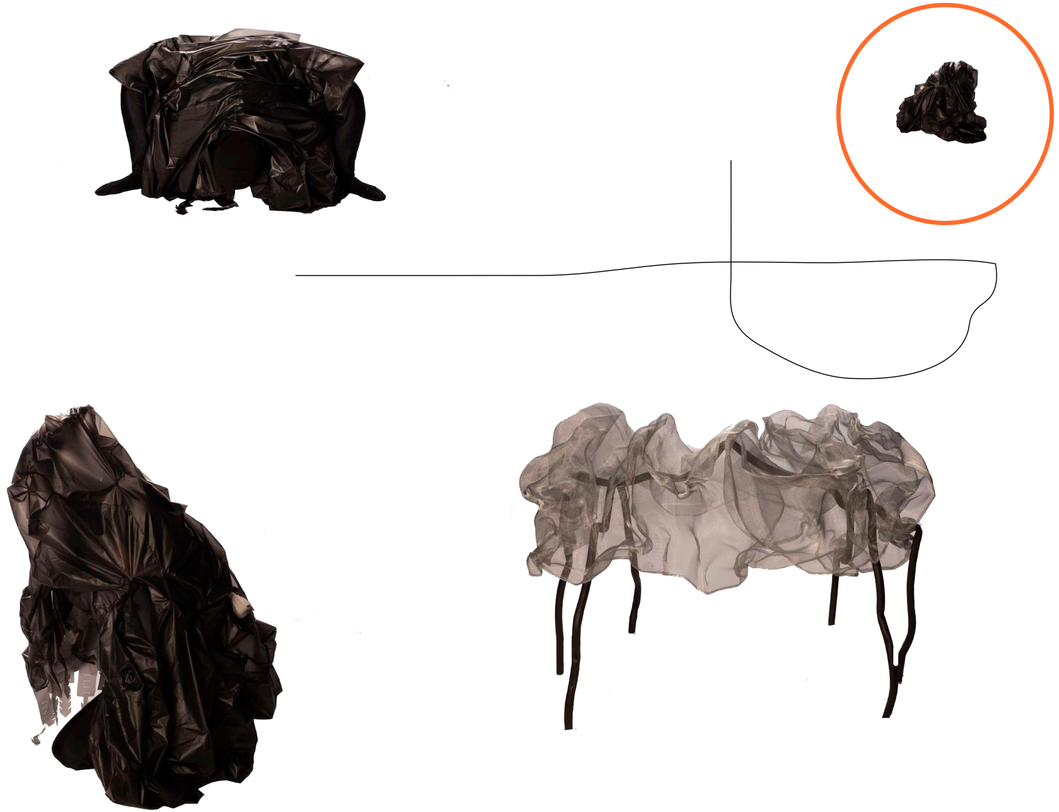
S T R O

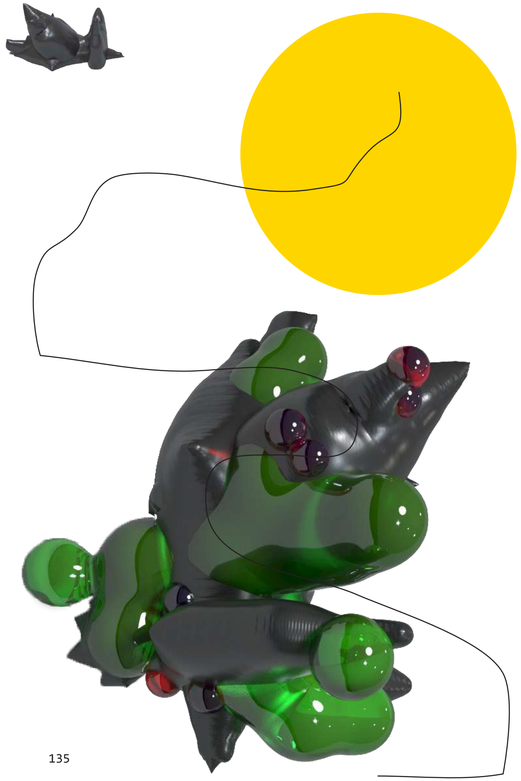


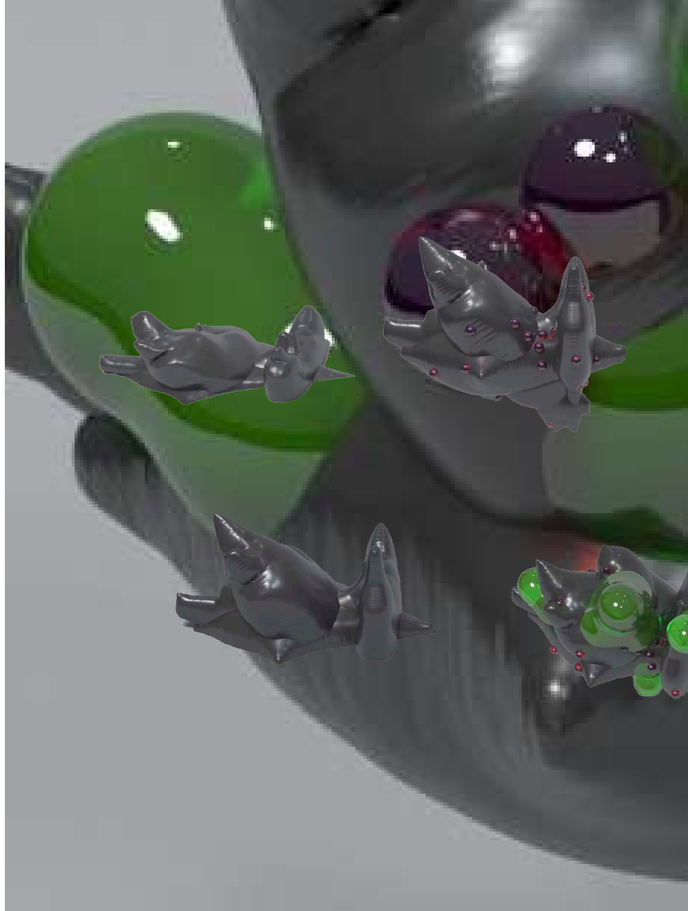


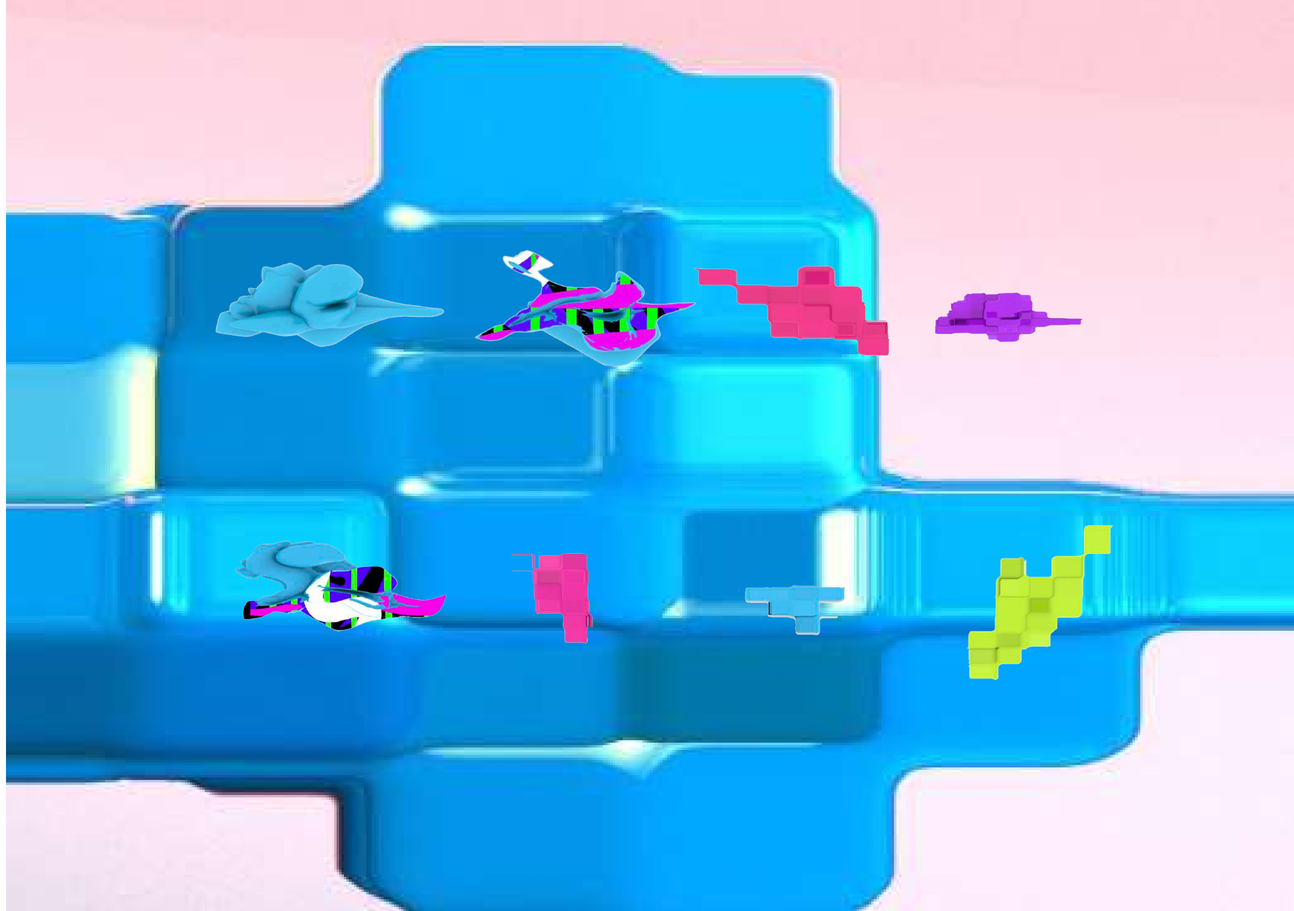


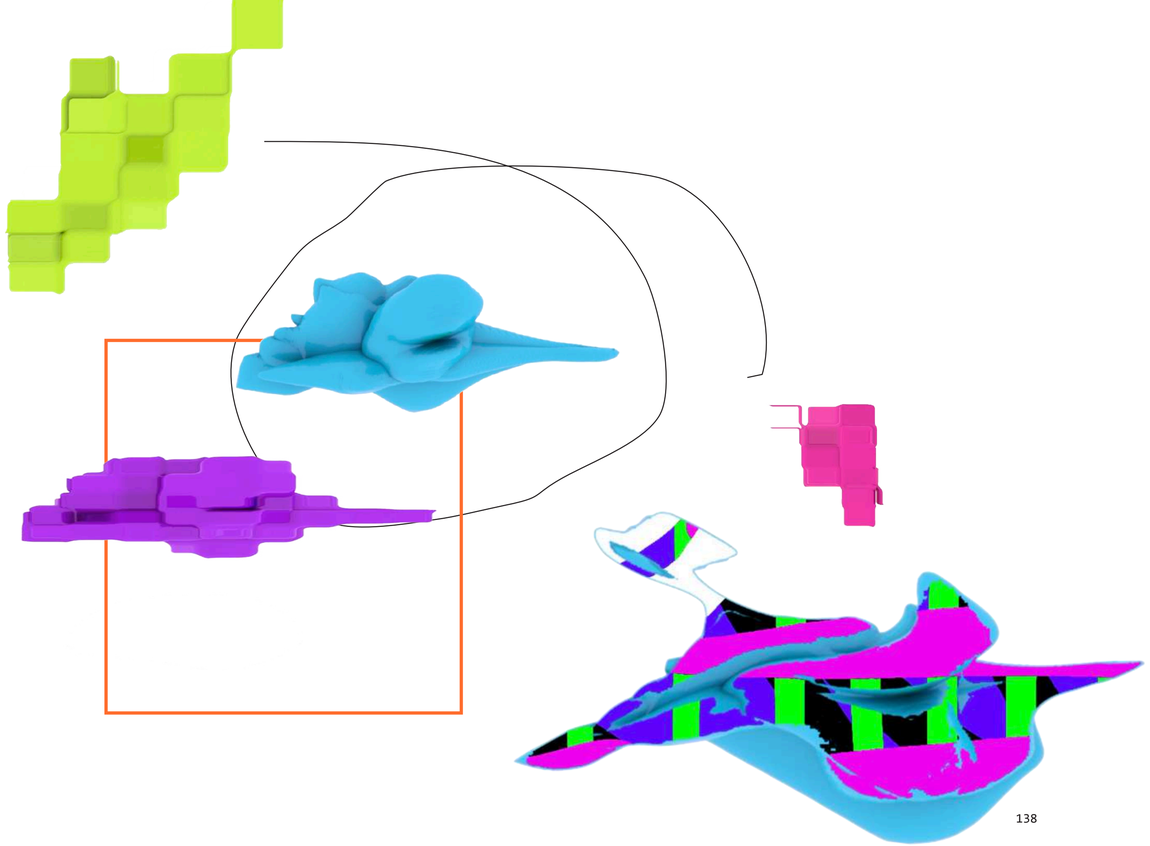


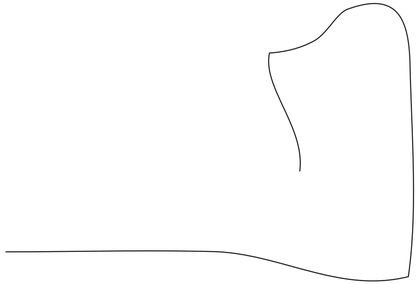


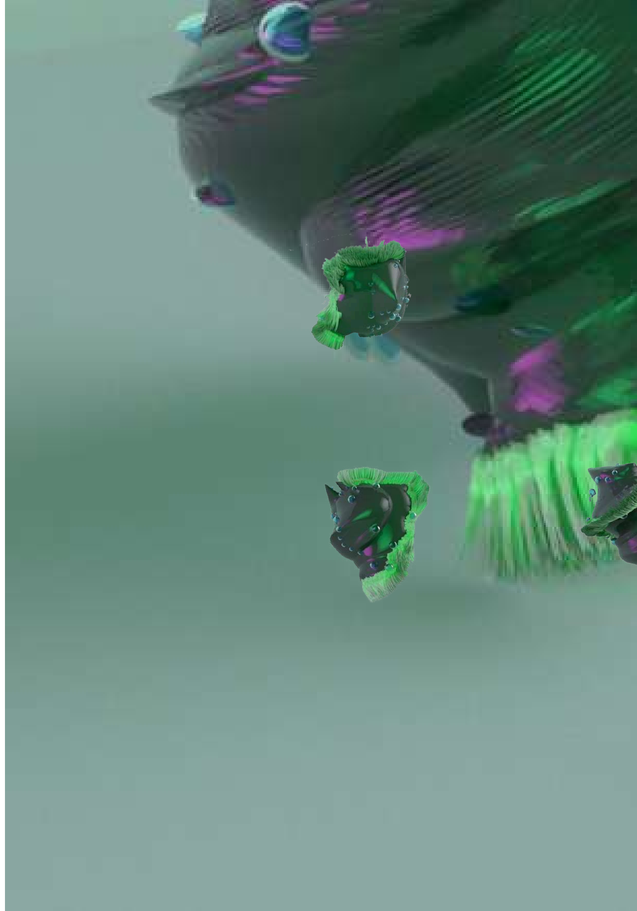


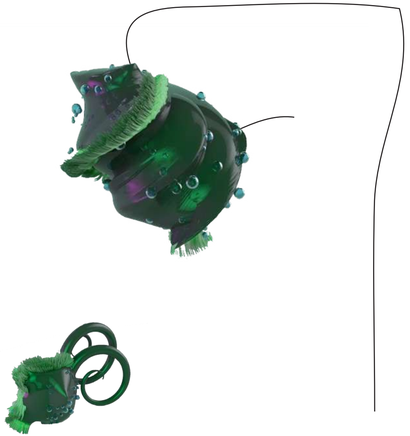


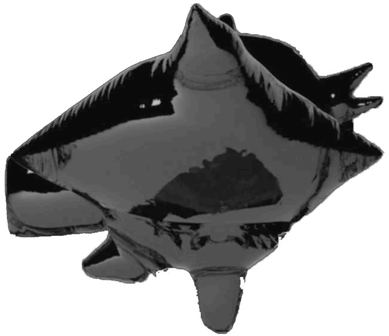












DEFINITIVO TGjsdhg·$47dfs_____288€

PROTOTIPO	PROVEEDOR	REFERENCIA	CANTIDAD	PRECIO	IMPORTE
DM	BAU	Madera 2mm	4u	2,45€/u	9,80€
Tej. 1	Encants	Sarga	1,5m	2€/m	3€
Tej. 2	Encants	Boal	5m	1€/m	5€
Tej. 3	Encants	Canalé	3m	1,66€/m	5€
Velcro	Encants	Velcro	3m	1€/m	3€
Pinceles	Encants	Brocha ancha	2u	1€/u	2€
Endurecedor	FormX	X	1u	12€/u	12€

Total prototipo_____39,80€
TOTAL final + prototipo_____327,80€

DEFINITIVO bfdq4w_____60€

PROTOTIPO	PROVEEDOR	REFERENCIA	CANTIDAD	PRECIO	IMPORTE
DM	BAU	Madera 3mm	7u	2,70€/u	18,99€
Tej. 1	Encants	T.media	4m	1€/m	4€
Tej.2	Encants	Boal	5m	1€/m	5€
Silicona	FormX	Sil.	1u	20€/u	20€
Brocha	Encants	Brocha ancha	2u	1€/u	2€

Total prototipo_____49,99€
TOTAL final + prototipo_____109,99€

DEFINITIVO WGR%Y·Djdslyw_____114’5€

PROTOTIPO	PROVEEDOR	REFERENCIA	CANTIDAD	PRECIO	IMPORTE
Tej. 1	Encants	Sarga	6m	2€/m	12€
Barillas	Leroy Merlin	Desatascante	15m	1,5€/m	15€

Total prototipo_____27€
TOTAL final + prototipo_____141,5€

ESCANDALLO GENERAL

DEL PROYECTO

DEFINITIVO hdsd+*shEzsdh22_____110,52€

PROTOTIPO	PROVEEDOR	REFERENCIA	CANTIDAD	PRECIO	IMPORTE
Tej. 1	S.estació	Esterilla	6m	2€/m	12€
Imán	Boutique i.	redondo	60u	1€/u	60€

Total prototipo_____72€
TOTAL final + prototipo_____182,52€

DEFINITIVO **sdnb·4_____162,10€**

PROTOTIPO	PROVEEDOR	REFERENCIA	CANTIDAD	PRECIO	IMPORTE
Tej. 1	Encants	sarga	10m	2€/m	20€
Estructura	Va de forja	Burra	1u	200€/u	200€
Reja	Va de forja	mosquitera	3m	13,33€/u	40€

Total prototipo_____260€
TOTAL final + prototipo_____422,10€

	PROVEEDOR	REFERENCIA	CANTIDAD	PRECIO	IMPORTE
Animación 3D	G. Musquera	3D	5u.	30€/u.	150€

Total animaciones 3D_____150€

Gastos shooting _____100€

TOTAL GLOBAL: 1.433,91€

Para comprender este proyecto desde el punto de vista conceptual, es imprescindible percibir la deshumanización como un pensamiento crítico. De este modo es posible entender las necesidades que conceptualizan uhXge2afjzA, es decir, creer en la evasión del humano como centro del universo, hasta el punto de eliminar todo lo relacionado con este.

En uhXge2afjzA se han creado unos monstruos pertenecientes a una era pasada, planteada dentro de una evolución no humana. Estos seres responden a los conceptos y al ideario con los que se ha desarrollado el proyecto desde sus inicios, consiguiendo un resultado completamente alejado de lo humano y sobrepasando los límites y estereotipos establecidos.

CONCLUSIONES

La experimentación en el mundo digital y en el ámbito de la materia ha sido una de las claves del proyecto. El uso de programas de modelaje 3D planteaba ciertas dudas por el desconocimiento ante su funcionamiento. Los resultados satisfactorios obtenidos permiten concluir que estas herramientas han sido de gran ayuda y utilidad para crear los volúmenes que posteriormente determinarían los cuerpos de los monstruos. La fabricación digital mediante impresoras 3D y corte láser ha sido también un recurso apropiado para la construcción de los esqueletos de los monstruos tangibles. CLO es otro programa informático con el que se ha experimentado con éxito y que ha permitido trabajar sobre los volúmenes creados mediante modelaje 3D y extraer digitalmente los patrones de las piezas. En cuanto se refiere a la experimentación matérica, ésta ha sido muy amplia. Los cinco monstruos físicos se han creado escogiendo ramas dispares y sin ninguna relación entre sí, lo que ha permitido ensayar con múltiples materiales distintos.

El trabajo realizado y los resultados obtenidos han permitido cumplir con los objetivos establecidos inicialmente. Para poder alcanzar las necesidades y las metas planteadas ha sido imprescindible asumir riesgos y vencer los miedos que surgen al proponer un proyecto que podría implicar ser superado por el mismo, al suprimir el cuerpo humano y al estar frente la posibilidad de una experimentación con resultados insatisfactorios o una larga conceptualización de la que deben encontrarse sus límites.

Cabe añadir otros aspectos más allá de haber logrado los propósitos de uhXge2afjzA, como son el aprendizaje o la satisfacción durante el desarrollo del mismo, indagando en programas digitales de forma autodidacta y especulando sobre otras realidades tentadoras y desconocidas. Todo ello, no sólo ha fomentado la creatividad, sino que abre un abanico de posibilidades para seguir investigando en el futuro.

Para poder alcanzar las necesidades y las metas planteadas ha sido imprescindible asumir riesgos y vencer los miedos que surgen al proponer un proyecto que suprime el cuerpo humano y que podría implicar ser superado por el mismo al estar frente la posibilidad de una experimentación con resultados insatisfactorios o una larga conceptualización de la que deben encontrarse sus límites.

Administrador. (2016)
Teoría: Diseño Especulativo.
Web: http://artefacto.udenar.edu.co/9-introduccion-diseno-especulativo/

Antroposmoderno. (2019)
Antroposmoderno
Web: http://antroposmoderno.com

Arana J. (2018)
Ante los desafíos del posthumanismo i transhumanismo.
Web: https://www.nuevarevista.net/destacados/ante-los-desafios-del-posthumanismo-y-transhumanismo/

Arias M. (2018)
Antropoceno: cuando el futuro nos alcanza.
Web: https://www.lavanguardia.com/cultura/culturas/20180701/45483290004/antropoceno-cuando-el-futuro-nos-alcanza.html

Artishock. (2014)
Ernesto Neto: El cuerpo que me lleva.
Web: http://artishockrevista.com/2014/02/04/ernesto-neto-el-cuerpo-que-me-lleva/

Astromia.com (2019)
Astronomía Educativa: Tierra, Sistema Solar y Universo.
Web: https://www.astromia.com/

Barcaglioni A. (2017)
Los paradigmas impuestos acerca del cuerpo.
Web: http://cognitio.com.ar/2017/09/13/cambio-de-paradigmas-a-partir-del-propio-cuerpo/

Catedratos. (2014)
Introducción al diseño especulativo: ficción, hackeo y social dreaming.
Web: http://catedradatos.com.ar/2014/06/introduccion-al-diseno-especulativo/

Control publicidad. (2017)
Fuck Normality.
Web: http://controlpublicidad.com/campanas-publicitarias fuck-normality-irreverencia-y-anormalidad-en-madrid-fusion/

Duque C. (2010)
Judith Butler y la teoría de la performatividad de género.
Web: Colegio Hispanoamericano
Vázquez A. (2007)
Foucault; "Los Anormales", una genealogía de monstruo.
Web: www.redalyc.org

El diario.es. (2019)
Periodismo a pesar de todo.
Web: https://www.eldiario.es/

Esquizofrenia Natural. (2018)
La deshumanización de la sociedad.
Web: https://www.youtube.com/watch?v=PC77nQq2czU

Hottois G. (2015)
Rostros del trans/posthumanismo a la luz de la pregunta por el humanismo.
Web: https://www.redalyc.org/html/1892/189246450013/

Kaufmann S. (2019)
Craig Green: el treintañero que está redefiniendo la moda masculina.
Web: https://elpais.com/elpais/2019/01/14/icon/1547486227_879144.html

Lara V. (2017)
Codex Seraphinianus.
Web: https://hipertextual.com/2017/10/codex-seraphinianus-libro

N. Katherine. (1999)
How we became Postman.
Web: http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Hayles-Posthuman-excerpts.pdf

Phaidon
People of the Twenty-First Century, Phaidon Store.
Web: uk.phaidon.com

Piccinini P.
Some thoughts about my practice.
Web: https://www.patriciapiccinini.net/writing/0/449/113

Rae.es. (2019).
Real Academia Española.
Web: http://www.rae.es/?val=trasmigrasen

Rodríguez J. (2011)
Los paradigmas del cuerpo en psicoanálisis.
Web: https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=59716

Tercera Cultura. (2019)
Tercera Cultura.
Web: http://www.terceracultura.net/tc/

Vásquez, A (2009)
Sloterdijk y Heidegger: Humanismo, deshumanización y posrthumanismo en el parque humano.
Web: http://www.redalyc.org

EspacioCiencia.com (2019).
Ciencia, astronomía, física, matemáticas, avances tecnológicos.
Web: https://espaciociencia.com

W e b g r a f í a

B i b l i o g r a f í a

Libros:

Berchon, M. (2016)
La impresión 3D: Guía definitiva para makers, diseñadores, estudiantes, profesionales, artistas y manitas en general
Barcelona: GG

Entwistle, J. (2002)
El cuerpo y la moda. Una visión sociológica.
Barcelona: SAICF

Foucault, M. (1997)
Historia de la sexualidad .
Madrid ,España.

Frost, S (2016)
Biocultural creatures.
New York: Duke Press

Hayle, K. (1999)
How we became posthuman.
Chicago, USA.

Le Breton, D. (2002)
Antropología del cuerpo y modernidad.
Madrid: Nueva Visión

Le Breton, D. (1998)
Sociología del cuerpo.
Madrid: Nueva Visión

Manovich, L. (2013)
El software toma el mando.
Barcelona: UOC Press

Martí, J. (2008)
La cultura del cos.
Barcelona: UOC Press

Planella, J. (2008)
Los monstruos.
Barcelona: UOC Press

Chavarría, G. (2015)
El posthumanismo y los cambios en la identidad humana.
Costa Rica.

Artículos:

Jellestad L.
Hablamos con el primer cyborg del mundo sobre la voz de Hitler y el sonido de los colores.
Revista digital: Vice

Plitt L. (2016)
¿Qué es el Antropoceno, la "Edad de los humanos" que expertos aseguran hemos entrado?
Revista digital: BBC mundo

Exposiciones:

Make Human
Barcelona: CCCB