

DISEÑO DE CRIATURAS

MELVIN, EL GATO DE LA DUQUESA

JOSÉ LUIS MORENO MAÑAS

pepelu2706@hotmail.com

Recibido: 27-01-22 / Aceptado: 15-02-22

El diseño de una criatura comienza por concretar el género en el que se vaya a trabajar. El género steampunk acota de cierta manera la naturaleza de una criatura, puesto que se basa en la fantasía de una sociedad industrializada que utiliza el vapor para el funcionamiento de toda su maquinaria. El objetivo es crear un ser mecánico, y me puedo permitir cierto grado de fantasía mientras su diseño parezca creíble. Tener en cuenta en todo momento estas características es muy importante, ya que todo proyecto, por muy libre que sea, necesita unas premisas rígidas sobre las que trabajar.

Teniendo en cuenta las premisas y buscando imágenes evocadoras, comienzo por recoger referencias de animales útiles, de su anatomía y en este caso, también de distintos artilugios y mecanismos artificiales. Con esta biblioteca de imágenes presente, empiezo a dibujar thumbnails. Para esto yo he aprendido un método en el que hago alrededor de 80 bocetos ágiles y sueltos de 3 minutos cada uno, y después otros 20 más descriptivos de 15 minutos. Así me aseguro que parto de una idea atractiva y lo menos manida posible antes de seguir concretando. Hay que tener en cuenta que cada persona necesitará un número de thumbnails diferente, y que hay quienes prefieren hacer un número reducido pero mucho más cuidado.





A partir de la primera fase desarrollo dos opciones distintas de criaturas, ya que dentro de 100 thumbnails suele haber más de una idea interesante y, aunque al final solo finalice una, siempre me queda un proyecto adicional que puedo retomar. Así, y gracias a que mientras dibujo me van surgiendo ideas para la historia, tengo un primer concepto para un gato, y un segundo para un lagarto.

El concepto común es el de una criatura parcialmente mecánica que es la mascota de un miembro de la aristocracia moderna, a la que la gente llama “el gato de la duquesa”. Este puede que parezca un gato, o un lagarto al que la gente llama así porque no tienen otra forma de referirlo. Al final decidí trabajar la versión felina y comencé a construir el personaje.

Es muy importante para un personaje su trasfondo y su personalidad, y aunque en muchas criaturas no se le da tanta importancia a esto, hay que tener en cuenta la profundidad que aporta si es que se está haciendo un proyecto propio. Diseñé entonces a Willis, el ex-fabricante de la fábrica de jugetes Rosewood, que ayudó a crear a Melvin como un perturbador juguete en forma de un autómatas zombie.



Lo que característicamente es muy importante en el diseño de criaturas es el estudio anatómico que conlleva, y hay que llevarlo hasta el más mínimo detalle (esqueleto, musculatura, órganos de los sentidos, dimorfismo sexual y evolutivo, edad...) siempre que ayude a que el que lo vea crea que ese ser pueda existir. Una ambientación de fantasía deja más libertad en este aspecto pero muchas de las criaturas fantásticas, por muy irreales que parezcan, parten de una base biológica comprensible. Yo he partido de la anatomía de varios felinos.



nos, y puesto que es un zombie, hay partes en las que la anatomía interna y el esqueleto salen al exterior. Siguiendo estas pautas, no importa si necesito hacer skins de la criatura, tengo la seguridad de que serán creíbles y parecerán partes de un mismo diseño.

El diseño de la cabeza es otro aspecto crucial en un proyecto como este y es lo que más llamará la atención del espectador. A menudo el cráneo de una criatura será diferente al nuestro y, por tanto, debo estudiar los cráneos animales con profundidad. Yo suelo dibujar distintos cráneos para después mezclarlos hasta conseguir uno nuevo que transmita lo que busco sin necesidad de la piel y la carne. Este caso es una cabeza ciclópea de rasgos felinos, que pretende generar repulsión y dar la sensación de que se trata de una criatura artificial y antinatural.

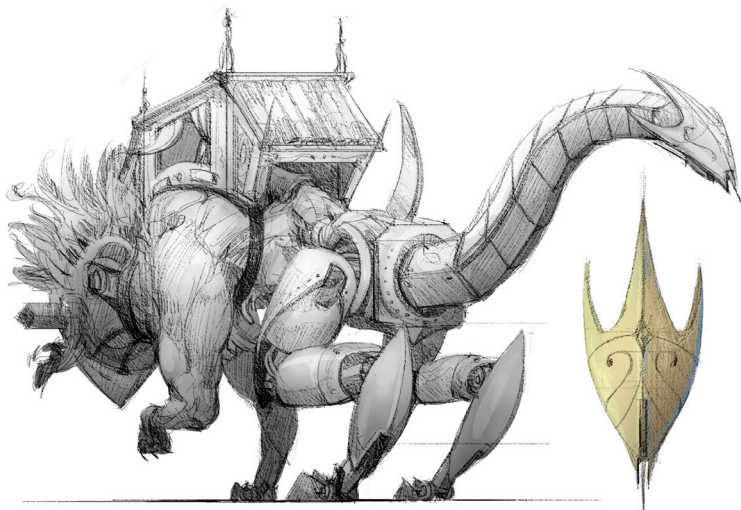
El ojo tiene una pupila vertical extraña que recuerda a los alienígenas del cine de ciencia ficción, con lo cual se deduce que este gato tiene un potente sistema de visión con mucha profundidad de campo. Este sería su principal aspecto funcional, pero en este caso decidí ampliarlo con una máscara, ya que al fin y al cabo fue creado para ser una mascota.



La máscara tiene el objetivo de ocultar la verdadera naturaleza de Melvin, pero la duquesa mandó fabricar un artilugio que convertiría el ojo de este ser en un arma ingeniosa y cruel. Por esto le añadí una suerte de caleidoscopio (o chromatope), una lente alterada capaz de hacer que quien la mire sufra terribles dolores y fuertes alucinaciones.

La máscara tiene el aspecto de un león, ya que suele haber muchos juguetes de leones que inspiran simpatía en el espectador; está construida con la base de una máscara victoriana bastante siniestra que cubría toda la cara, sumada a una típica máscara avial veneciana, con todo su barroquismo. A la hora de añadir detalles tan minuciosos hay que saber presentarlos como si fuese un producto, con la mayor claridad y limpieza posible.

El otro aspecto funcional de Melvin es su cola, que en su construcción se basa en la anatomía de un reptil. Un peso en el extremo de una cola ayuda al equilibrio y resulta biológicamente creíble. Para dotarlo de otro artilugio sutil que encajase con la estética victoriana, añadí un arma que consiste en un agujijón mecánico de resorte con una jeringa envenenada, cubierto también con una placa que se asemeja a la punta de una pluma estilográfica. En la época victoriana no se podía llevar armas en el espacio público, y por tanto estas se deben diseñar con sus mecanismos de ocultación si se desean implantar en un personaje. Una cola orgánica debe tener unos músculos fuertes en la base para poder moverse, que en el caso de una cola mecánica se pueden sustituir por unos cables que muevan y mantengan las piezas. Al final, es conveniente que una criatura tenga al menos un detalle aparte de la cabeza, que le otorgue profundidad, aunque siempre puede tener más.



Una buena forma de mostrar el funcionamiento de la cola es hacer una vista posterior en tres cuartos, que enseña la mayor cantidad de información posible. La vista lateral, en cambio, tiene más beneficios para analizar y estudiar el cuerpo.

Cuando se trabaja con una criatura enteramente orgánica, los músculos de las patas traseras se pueden llegar a sobreentender, pero para unas patas mecánicas se necesita describir visualmente la estructura interna del mecanismo, así como las articulaciones que unen todas las piezas.

Para finalizar, es importante presentar la criatura con un referente para la escala, y aportar la información adicional necesaria para poder situar la criatura en su entorno.

