

THE DOLL

Tres veces tres

Artículo y fotos por arvo

No deja de ser curioso como alguno de los diseños (mal llamados “futuristas”) que más nos llaman la atención están basados, de una u otra manera, en conceptos muy anteriores a los propios creadores de su “revisión”...

...en este momento, en el que la información se presenta más accesible que nunca, resulta casi imposible escapar a la evidencia; *todo está conectado*.

TheDoll es nuestro último MOC y un claro ejemplo de ello.

Nos duró poco el empacho de IRONMAN. Para nosotros fue un cambio de dirección *manejar* un tamaño de construcción innecesariamente “grande”, incluso hubo un acuerdo tácito de *no volver a ser malos*:

-“...no debemos emplear tanto tiempo en plasmar una idea...”, nos dijimos.

Debimos mirarnos y empezar a partirnos el recto ante semejante memez. No tardamos ni dos semanas en empezar a fantasear (por no decir “fantasmear”) de nuevo con una imagen que nos fascinó desde el primer día que la vimos, y es que “GOSHT In The SHELL”, su mundo, sus personajes (tan distantes)... ¡su música!... atrapa.

Siempre hemos dicho que no empezamos un MOC que ya tenga una buena versión, y de GITS las hay por doquier: helicópteros, armas, el famoso tanque (¡y vaya versiones!)... y aunque la película da para mucho más, nunca hemos sentido la necesidad de aportar nada...

...“nada”, hasta que nos dimos de bruces con GITS2!, donde “ella” aparecía por primera vez.

Lívica, diminuta, casi desnuda, sentada en aquel oscuro callejón, pensativa, mientras sostenía en su regazo la cabeza desmembrada de un soldado. No nos sorprendió su agilidad o su fuerza tan brutal (sólo era instinto de supervivencia), ni siquiera la mezcla de maldad e inocencia de la escena...

...si no la manera de afrontar su final, un estado tan dramático como aséptico, incapaz de aflorar a

excepción de aquel débil hilillo que parecía salir de su boca:

-“...ayuda...a...ayuda...”

Un S.O.S. que no paró de repetir hasta rasgar, con sus propias manos, su frío cuerpo biomecánico. Una especie de “retiro programado”, una explosión de color, un regalo final.

Realmente lo deseábamos y mucho, no eran muchas las referencias visuales de *la muñeca* (sexanoide) pero teníamos lo necesario... ganas de hacerla con LEGO®.

GITS2 vs BELLMER

Nada escapa a Internet. Ávidos de cualquier información que nos pudiera ser de ayuda dimos con el *hallazgo*.

Aquella extraña silueta, esquemática, simplificada hasta el extremo de la desfiguración había sido imaginada y creada por Hans Bellmer 70 años antes. Una obsesión, diseñada y rediseñada hasta convertirla en una especie de distorsión inacabada... hasta se la llevaba a las fiestas (¡este tío si sabía como divertirse!)

No queremos ni pensar en la cantidad de diseños u obras que atribuimos a ciertas personas sin estar seguros de la procedencia original de la idea... ¿Esto es importante?, ¿Quién es el dueño de la idea?, ¿Hay uno o varios?... ¿el que la gesta?... ¿quien la mejora?

Es cierto que nos dejamos llevar por una imagen “huérfana”, pero en cualquier caso no sería honesto obviar el trabajo realizado por el equipo de GITS: *Metal dentro de un cuerpo de trapo*, ¿Quién se puede resistir a eso?

Dicen que empezar la “casa por el tejado” no es la forma... y no lo es, o por lo menos no lo debería ser...

...y es así como construimos este MOC, “de arriba a abajo”.

CONSTRUYENDO, que es gerundio.

Quizás debimos planificar su construcción de principio a fin, dosificarnos, hacer acopio de ideas...y piezas. Pero realmente, ¿Conocéis a muchas personas que metan el pié antes de tirarse a la piscina?, nosotros sólo a una...ni siquiera pensamos (recordamos) en los inconvenientes de construir algo de ese tamaño...sólo empezamos.

Desde el primer momento sospechamos que no habrían muchas referencias visuales de la **sexanoide**, y que seguramente tendríamos que recurrir a la "inventiva" en muchas de sus partes, pero conseguir aquella cara "abierta", su pelo o la flor que lucía...se convirtió en una especie de reto *mayúsculo*, como si conseguirla fuera en definitiva el objetivo final.

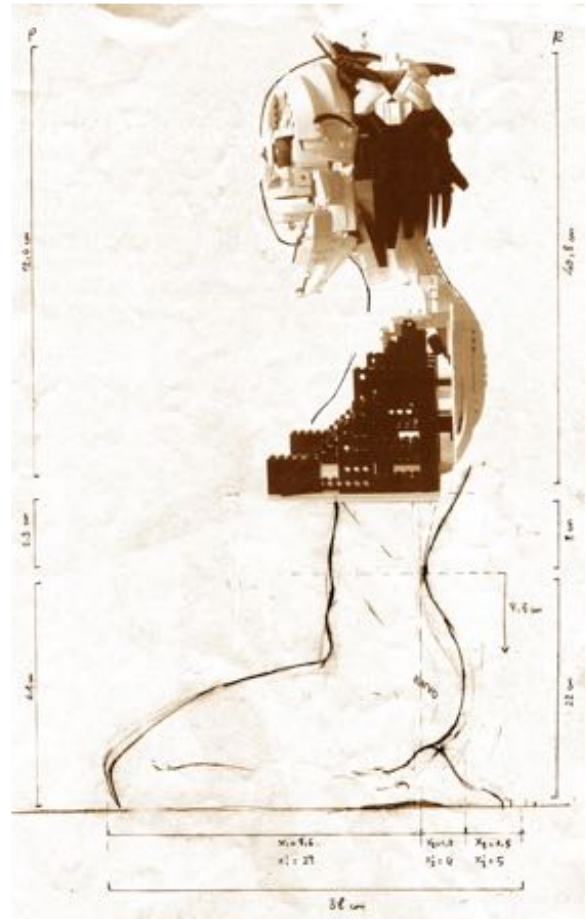
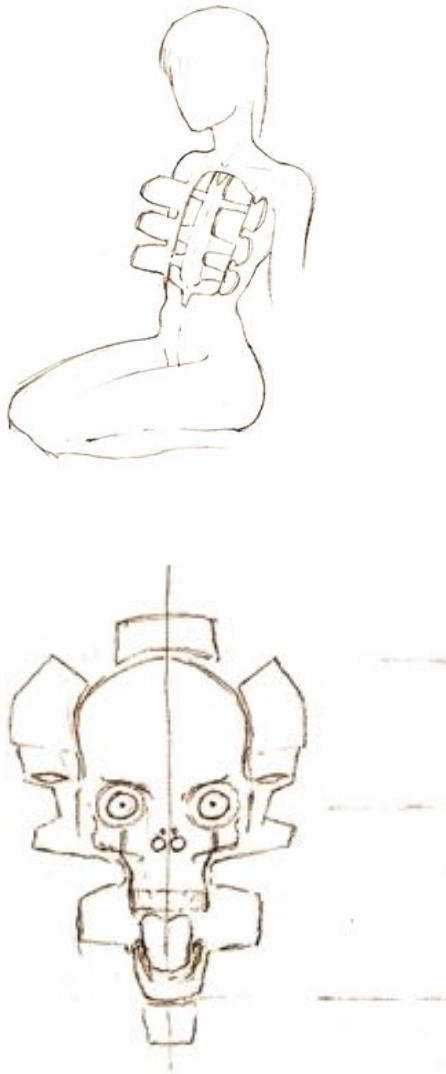
No hubo duda alguna de los colores principales, las imágenes eran bastante claras y la combinación de

White-Tan-DarkRed se extendería por todo el cuerpo. Algunas pinceladas de color acabarían dándole ese aspecto de "dibujo"...

...ya fueran *lima* o *naranja*, el contraste estaba garantizado.

La cabeza presenta una estructura muy parecida a la del IRONMAN, con un nervio-Technic que recorre el cuello y se empotra finalmente en el cuerpo. Hay partes de *minifig*, *radares*, *hoses*, *hingés*, *arcos*... *filamentos* para colocar los dientes o *cuernos* en las cejas. El pelo es de "quita y pon" facilitando este montaje y contiene algunos de nuestros detalles favoritos, los mechones (con un corte muy a lo "japo") y la flor.

El tamaño de la cabeza nos sirvió para hacer un primer tanteo del resto de proporciones, nos permitió "entrevé" la figura que buscábamos, con una ligera desproporción entre las piernas y el cuerpo que caracteriza un cuerpo infantil pero que algunos adultos conservan.



La calculadora no miente

A partir de estos primeros bocetos vimos totalmente necesario construir una estructura *eficiente* muy lejos de lo improvisado (nuestra especialidad). Debía ser sólida pero lo suficientemente aligerada para albergar todos los detalles interiores que fueran necesarios...y sobretodo...¡modular!, teniendo especial cuidado en el punto de unión.



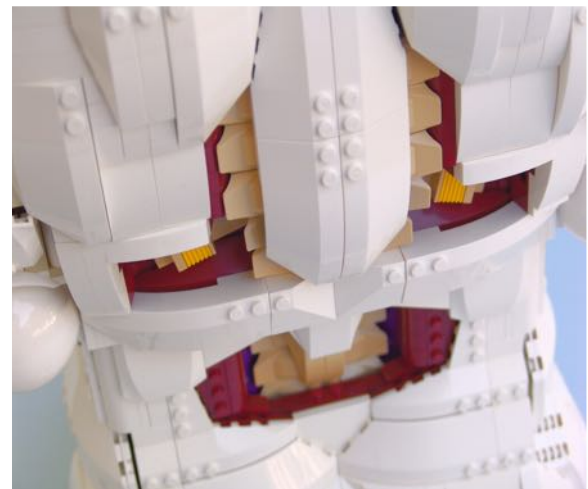
Arriba e izquierda: La principal dificultad de este sistema radica en “unir” sin “estorbar”

...EL RESTO

Terminada la cabeza, necesitamos un “receptáculo” que sostuviera la cabeza y a la vez fuera el inicio de la estructura interna del tronco (nuestro próximo objetivo). Esta estructura fue creciendo, siendo modificada en base a las nuevas necesidades e imaginamos que no es necesario que os digamos lo que esto suponía, especialmente cuando el tamaño llegó a ser el suficiente como para olvidar (literalmente) qué “teníamos” y qué “buscábamos”... ¡cuando decimos que el LEGO® debería tener un “Undo” no es broma!

La estructura está *hiper-mega-sobredimensionada*, su sección es la adecuada (y sería suficiente), pero no contentos con ello la “aseguramos” en todos sus laterales externos con *technic-bricks* o *brackets*, si a esto le sumamos el efecto estabilizador del peso, convertimos a TheDoll en algo parecido a la antítesis de IRONMAN.

Lo más difícil y exasperante fue realizar en esta estructura los huecos de la espalda. En nuestra primera versión no existían, la espalda era “lisa”, pero demasiado accidentada para mantenerla...a última hora decidimos hacer “huecos” y delegar la imagen de la espalda a la mente del espectador (¡pirula-mix!).

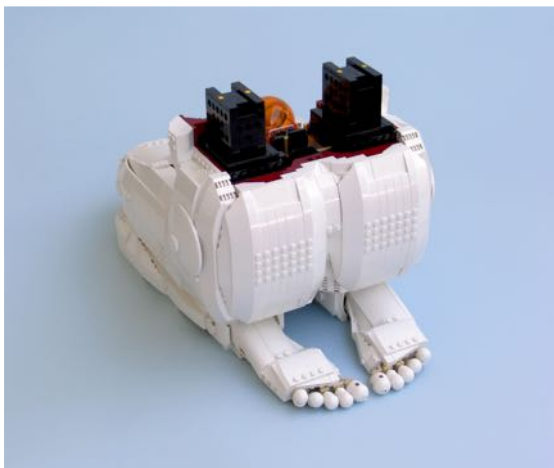


Tal y como os contábamos, el tronco (abierto) era nuestra “siguiente parada”. Uno de los aspectos más importantes, y que tuvimos que controlar al máximo fue el *ancho*. En el boceto donde plasmamos las proporciones olvidamos un pequeño detalle... “¿Y el frontal?”

No sólo era vital plasmar un ancho adecuado del MOC al competo, si no también el ancho del hueco. No era fácil dar a la primera con la posición definitiva de las compuertas (seguramente no corresponden a las del modelo original, pero su número y distribución nos ayudó a encontrar la *imagen* que tratábamos de evocar). Podía pasar de todo...hay tantos ángulos que era casi imposible taparlos...y así sucedió, sólo el *colorido* del interior nos hacía olvidar este detalle.

Y es que, el color, debía ser el eje central del MOC. Incluimos cilindros y tubos *pneumatic*, filamentos-trans, radares, wedges o paneles de aquellos colores que, ciñéndose a la *paleta* original, no acabarían “eclipsándose”...

Sabíamos que, de igual manera que necesitamos un “pedestal” para la cabeza, necesitaríamos otro para el tronco y de igual manera que entonces, este “pedestal” debería ser a su vez la estructura interna de las piernas. Cuidamos el encuentro entre ambas partes construyendo dos *super-studs* que penetran en el tronco lo suficiente para garantizar la firmeza en la unión sin entorpecer cualquier construcción. Su perfil es triangular y supone un auténtico “pedestal”.



Arriba: Todo, o casi todo, a base de Technic-Bricks. El tronco asienta sobre los tiles que encontramos en la cabeza de las dos pilas, en ambas encontramos los super-studs que penetran en la estructura interior del tronco. Los tirantes acaban de asegurar el conjunto



Arriba: Los cilindros “apuntalan” las compuertas y únicamente se presentan como un detalle colorista y voluminoso. Las costillas aparecen como líneas divisorias de cada uno de los espacios y colores. El resto de elementos “dispersos” adornan sin tapar lo verdaderamente importante



Las extremidades superiores e inferiores se construyeron de acuerdo a filosofías muy diferentes. Mientras que los brazos admitían cierta “docilidad” en su posición, las piernas debían adquirir un punto de flexión predeterminado.

Exceptuando manos y pies, cabe destacar la esfera 6x6 en el codo (con los nuevos guardabarros recogiendo la forma) o el cilindro *estrechilargo* que *gobierna* el movimiento del brazo (¡los amantes de la famosa saga lo habrán reconocido al instante!).

En las piernas, sin lugar a dudas, la rodilla (fue de las primeras partes en construirse ya que necesitamos una referencia para el resto...parece una caracola, ¿no?) y nuevamente las esferas 6x6 bajo las caderas (era necesario que se vieran ligeramente, da una mayor sensación de “articulación”).

Para construir las manos teníamos una referencia bien cercana en las de IRONMAN, si bien el mayor tamaño de *esta* TheDoll nos obligó a replantarnos la forma de conseguir los dedos. Especialmente nos interesaba graduar (individualmente) la flexión al buscar posiciones de relajación en cada uno de ellos (su efecto es muy “visual” y da credibilidad a la mano en si). Uno de los problemas fue encontrar una pieza que nos diera unas dimensiones razonables para cada dedo...pero fue una combinación de ellas las que nos dio la solución...y de entre todas, los *skies* serían primordiales. Utilizamos cascos en la punta de los dedos, nos permitió rematar la forma y añadir el efecto “de uña” (¡media saga-sideral está bajo esos cascos!).

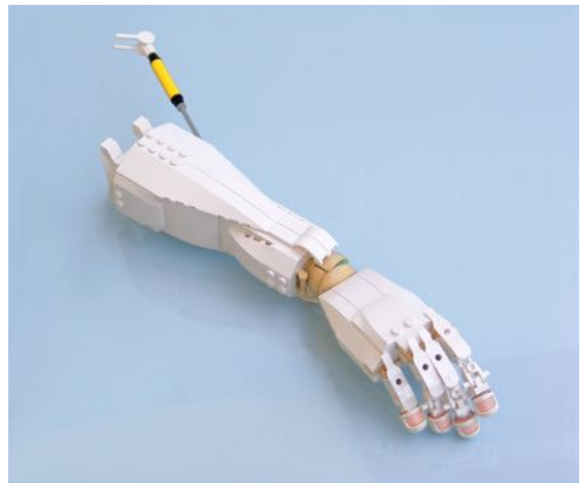
El caso de los pies es muy diferente, los dedos son muy importantes (nuevamente aparecen los cascos) pero tanto la forma como su posición cobran un mayor peso en su aspecto final. Se hicieron varias versiones, y dada su posición con relación al conjunto (bajo el culo) cualquier cambio repercutía en la parte inferior de la estructura (demasiado comprometedor). Se necesitaba creer firmemente en la “mejora” para abordarla...por suerte creemos que así fue.

Después de 8 meses poniendo y quitando bricks resulta difícil hablar de ello sin imaginar la cantidad de MOCs que hubiéramos podido construir o idear...a pesar de todo, nos gusta pensar que una construcción así está formada realmente por un conjunto de mini-MOCs, desde la flor al embrión, desde la mano a la rodilla, desde el pelo a las caderas...o a la mandíbula o a las costillas...

...nos hemos dejado cosas en el tintero, pruebas que hacer y colores que usar, pero en definitiva tenemos lo que buscábamos, una muñeca.■



Arriba: Ha sido providencial que el nuevo guardabarros se adaptara totalmente a la esfera 6x6, los cilindros de los brazos imitan los existentes de-una-pieza



Arriba: Basta quitarles los brazos a una minifig para parecer un dedo gordo, ¿casualidad?

Abajo: Existe una gran variedad de posiciones tipo-geisha, ésta nos pareció la más “estética”

