

Trabajo Fin de Grado

Monstruos y bellos

Rosa Elena Oliva Pérez

Tutorizado por
Tania Castellano

 **Universidad**
de La Laguna



Monstruos y bellos

Trabajo de Fin de Grado

Septiembre 2019

Área de Dibujo, ilustración y animación

Grado en Bellas Artes

Facultad de Bellas Artes

Universidad de La Laguna

Proyecto de Rosa Elena Oliva Pérez

Tutorizado por Tania Castellano San Jacinto



Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a mi tutora académica, Tania Castellano San Jacinto, su profesionalidad y su asesoramiento, que han sido claves para la realización de este proyecto artístico.

A mis padres, por haber estado a mi lado durante todo el camino y apoyarme incondicionalmente, fomentando las ilusiones de esa niña que fui, cuando no dejaba de decir: “yo, de mayor, quiero ser pintora”.

A Sonia y a Eva, por ser mis musas cada vez que necesitaba modelos: gracias por estar siempre ahí, sin pedir nada a cambio.

A mi prima Victoria, por ser una fuente inagotable de información y por su apoyo constante.

Muy especialmente, a Aarón, por confiar en mí cuando ni yo misma lo hacía.

Por último, y no por eso menos importante, quiero dedicar este proyecto a mis abuelos, quienes despertaron en mí desde pequeña el amor por dibujar.

Índice

Resumen	1	<i>VI.a.1. Investigación</i>	<i>47</i>
Abstract	1	<i>VI.a.2. Bocetos.....</i>	<i>47</i>
I. Introducción	2	<i>VI.a.3. Color y formato</i>	<i>48</i>
II. Objetivos	4	VI.b. Producción.....	50
II.a. Objetivos generales.....	4	VI.c. Postproducción	51
II.b. Objetivos específicos.....	4	<i>VI.c.1. Exposición</i>	<i>51</i>
III. Fundamentación.....	5	<i>VI.c.2. Producción comercial</i>	<i>51</i>
III.a. Belleza y fealdad	5	VII. Desarrollo	52
III.b. Mujer bella/Mujer fea.....	13	VII.a. Primeros pasos.....	52
III.c. Amor y Monstruas	18	VII.b. La primera idea	52
IV. Estado de la cuestión.....	20	VII.c. El falso proyecto.....	53
IV.a. Referentes cinematográficos.....	20	VII.d. El recomienzo	54
IV.b. Referentes artísticos	30	VII.e. Obra final	55
V. Contextualización.....	36	VIII. Resultados	62
V.a. Referentes gráficos	36	IX. Merchandising	68
<i>V.a.1. Género.....</i>	<i>36</i>	X. Conclusiones	73
<i>V.a.2. Técnica.....</i>	<i>41</i>	XI. Referencias bibliográficas	74
V.b. Antecedentes propios	45	XI.a. Bibliografía	74
VI. Metodología.....	47	XI.b. Webgrafía	74
VI.a. Preproducción	47	XII. Anexos	76

Resumen

En la presente memoria se realiza una propuesta de exposición de una serie de ilustraciones que, bajo el título *Monstruas y Bellos* fundamentan este Trabajo de Fin de Grado. Este conjunto de ilustraciones pretende funcionar no sólo dentro del ámbito artístico sino también como denuncia social. Tomando como base el mito de *la Bella y la Bestia*, hemos querido dar la vuelta al estereotipo de la relación amorosa entre una mujer bella y un hombre monstruo, presentando justo lo contrario: una mujer fea, o “monstrua”, inspirando amor en un hombre bello y agraciado.

Palabras clave

Belleza – Fealdad – Género – Igualación – Inversión – Mujer

Abstract

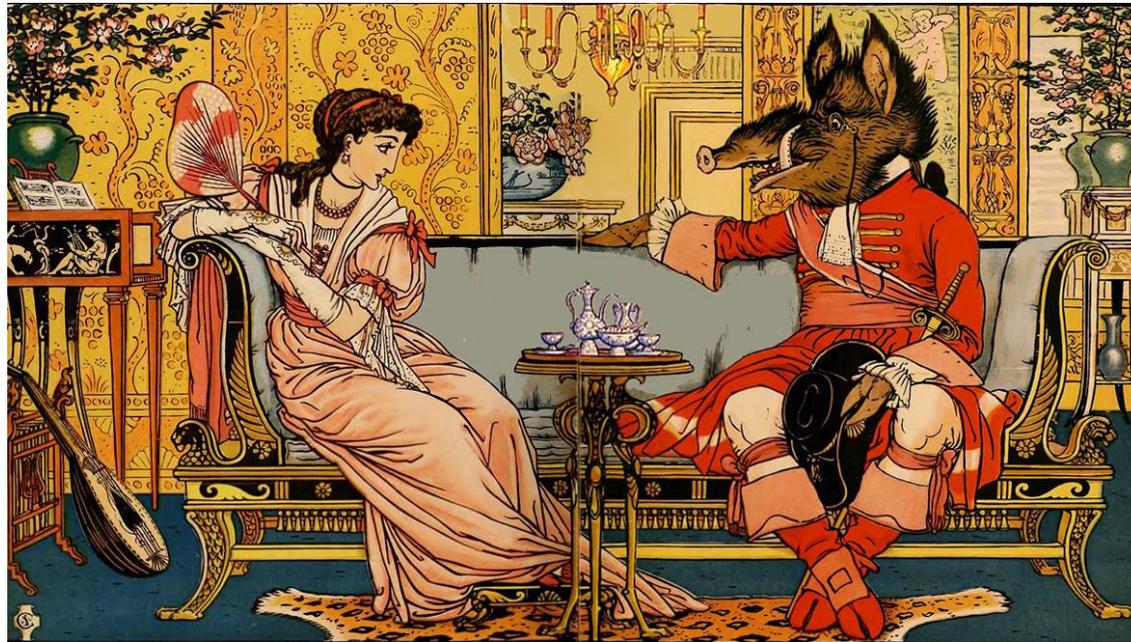
A proposal of a series of illustrations, bearing the title of *She-monsters and He-beauties*, is presented to work in this TFG not only as mere pieces of art but also as social denouncement products. Taking as departure point the famous myth of *Beauty and the Beast*, the stereotype of love relationship between a beautiful woman and a monstrous man is turned upside down, showing exactly the opposite samples: “ugly” women (as freaky monsters) inspiring affection and love to “beautiful” and graceful men.

Keywords

Beauty – Ugliness – Gender – Equalization – Inversion – Woman

I. Introducción

Las adaptaciones, reelaboraciones, y recreaciones de la historia de *La Bella y la Bestia*, de Jeanne Marie Leprince de Beaumont (1756), en todo tipo de manifestaciones artísticas (literatura, arte, cine...) han dado como resultado un tópico casi arquetípico: el de la relación entre una mujer hermosa y un hombre poco agraciado o monstruoso, que no siempre tiene un final feliz para ambas partes. La lectura de dicho tópico en la actualidad propone la conclusión de que en “ellos” la belleza está en el interior y en “ellas” la belleza exterior refleja la belleza interior, que se da por sobreentendida en este tipo de protagonistas femeninas por el simple hecho de ser hermosas o agraciadas¹.



Walter Crane, *La Bella y la Bestia* (1874)

¹ No entraremos aquí en el tema de la denominada “mujer fatal”, otro tópico en el que la belleza femenina encierra un verdadero monstruo, uno de cuyos referentes más conocidos y legendarios es el de la historia bíblica de Salomé.

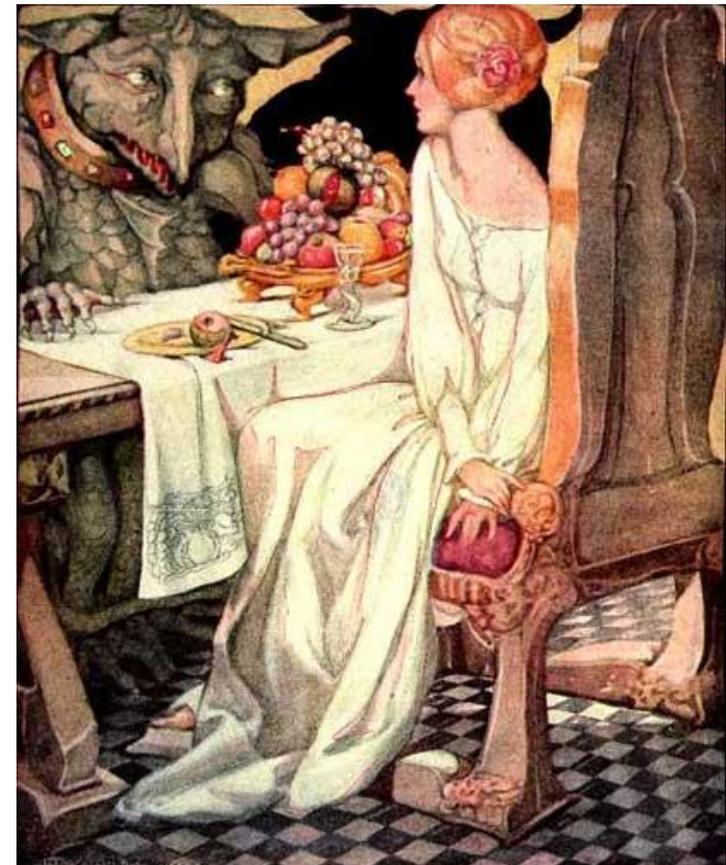
El personaje masculino, el monstruo, en la historia tipificada de “Bella y Bestia”, debe tener un aspecto desagradable (feo, deforme, desfigurado, con rasgos bestiales, etc.) y en principio debe resultar repulsivo o provocar rechazo, tanto dentro de la trama a los que interactúan con él, como en el receptor (espectador, lector). Sin embargo, el receptor comenzará a empatizar y a sentirse atraído por este ser, pues muy pronto comprobará que está dotado de genialidad, sensibilidad, fuerza... además de soportar un injusto sufrimiento que le llevará en muchas ocasiones a actuar de forma violenta.

En contrapartida, el personaje femenino, la coprotagonista, es hermosa, suele ser tierna, paciente, distinta a las demás y, al contrario que el resto de la sociedad que se nos plantea, capaz de ver más allá de la apariencia, hasta el punto de, en muchos de los casos, enamorarse del monstruo. Por lo general, ella será la encargada de transformar al héroe y hacer aflorar sus verdaderos sentimientos.

¿Qué ocurriría entonces si nos propusiéramos invertir estos roles? ¿Un hombre bello se podría enamorar de una monstrua? ¿Cómo recibirían los espectadores esta nueva situación? Al igual que la bella, ¿aceptaría él los ataques de ira causados por el dolor y sufrimiento que le produce esa sociedad injusta que no ve más allá de la apariencia? ¿Aceptaría que fuese ella la fuerte o la ruda?

De la búsqueda de respuestas a estas preguntas nace este proyecto que pretende diversificar un mensaje ya contado, intercambiando los roles para captar la atención del receptor y suscitar su simpatía o

empatía hacia la mujer “monstruosa” y los sentimientos que podría despertar en un compañero “bello” por dentro y por fuera, como las protagonistas de estas historias.



Anne Anderson, *La bella y la bestia* (1935)

II. Objetivos

II.a. Objetivos generales

Crear una serie de ilustraciones originales que, siendo independientes, funcionen como conjunto, usando las técnicas y conocimientos adquiridos en el Grado.

Plantear y llevar a término un proyecto profesional que pueda generar un pensamiento crítico en cualquier tipo de espectador.

Desarrollar un proceso creativo maduro y autocrítico.

² Con el objetivo de aclarar este tema, señalaremos que el sexo es el conjunto de atributos físicos y biológicos que determinan si una persona nace macho, hembra o intersexual. Por otro lado, el género es un constructo social y cultural que se basa en una serie de comportamientos y atributos que son considerados como apropiados

II.b. Objetivos específicos

Realizar una obra que altere el sexo y género² de los protagonistas en una historia que se ha reinventado en innumerables ocasiones y en la que, comúnmente, no se ha propuesto dicho cambio, lo que perpetúa los roles de género.

Subrayar el *leitmotiv* de belleza interior detectado en las obras analizadas, transgrediendo los patrones impuestos a la figura femenina dentro de estas historias; mostrando, además, escenas donde se promueva que la fealdad no es un castigo, ni necesita ser transformada en belleza para alcanzar el anhelado final feliz.

Realizar una crítica sobre los cánones de belleza y las modas, mostrando a los coprotagonistas masculinos y bellos de mis imágenes como un elemento convertido en un clon de sí mismo, en todas las ilustraciones.

Despertar en el espectador el cuestionamiento sobre los roles por medio de un lenguaje plástico inquietante.

para una persona según su sexo biológico, normalmente vinculados con la división binaria hombre/mujer, aunque actualmente ya se han reconocido otras identidades de género.

III. Fundamentación

III.a. Belleza y fealdad

Este proyecto surge de la pasión personal por las historias de monstruos (feos, deformes o bestiales) enamorados, y la inquietud que me despierta el hecho de que la parte monstruosa de la pareja sea siempre la masculina, mientras que la parte femenina es asumida, por lo general, por una joven hermosa.

De este modo, el argumento base de la leyenda de *la Bella y la Bestia*, tal como todos lo conocemos, tiene su origen en el cuento homónimo que Jeanne Marie Leprince de Beaumont incluyó en *El almacén de los niños*, obra publicada por primera vez en 1756.

La fuente en la que se basó la autora fue la primera versión publicada que se conoce, obra de la escritora francesa Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve, en 1740. A su vez, se dice que el origen de la fábula es una variación de un relato inscrito en otra obra, la historia de los amores de Eros y Psique, que aparece en *El asno de oro* de Apuleyo, en el siglo II d.C. En ambos casos una joven de extraordinaria belleza y de no menos cualidades morales se ve obligada a convivir con un ser extraño, que no es lo que parece, al que acaba amando.



H.M. Brock, *La Bella y la Bestia* (1914)



Warwick Goble, *La Bella y la Bestia* (1913)

Antes de comenzar a desarrollar este trabajo tal vez habría que preguntarse qué se entiende por belleza y qué por fealdad. Las monografías de Umberto Eco, *Historia de la belleza* (2004) e *Historia de la fealdad* (2007), han intentado dar respuesta a estos interrogantes, haciendo un recorrido histórico que permite dilucidar lo que estos conceptos han significado desde la antigüedad hasta nuestros días, a través de una amplia muestra de las manifestaciones artísticas de cada época, contextualizadas de acuerdo con el momento social y cultural transcurrido.

Según Eco, “hablamos de belleza cuando disfrutamos de algo por lo que es en sí mismo, independientemente del hecho de que lo poseamos” (2005, p. 8). Según este estudioso, el concepto de belleza o “bello” siempre ha encontrado una definición, mientras que la fealdad o lo “feo” “casi siempre se ha definido por oposición a lo bello” (2007, p. 8).

Cabría preguntarse si “belleza” o “fealdad” son conceptos objetivos, si existen antes de que a un espectador le resulta bello o feo lo que ve. Para Etienne Gilson “las obras de arte felizmente realizadas no son bellas porque agradan a nuestro ojo, sino que agradan a nuestros ojos porque son bellas” (1961, p. 153). Y añade: “Toda percepción sensible cuyo acto es gozable en sí mismo es una indicación de la presencia de la belleza en su objeto” (1961, p. 154), lo que se acerca a la definición de Eco.



Miguel Ángel, *David* (1501-1504)

A lo largo de los siglos, los pensadores, los filósofos y los artistas nos han transmitido distintas maneras de concebir la belleza. Sus ideas se ven reflejadas no solo en los textos escritos, en los que se desarrollan los conceptos que giran en torno a la abstracción de lo “bello”, sino también en las manifestaciones artísticas (pintura, escultura, literatura) que determinan y ponen en práctica el canon de belleza establecido o normalizado para cada momento histórico. Pues, no cabe duda de que el valor y la significación de conceptos como “belleza” o “bello” frente a “fealdad” o “feo” están sujetos a la moda y al contexto cultural de cada época concreta.

La cultura o civilización occidental actual es el resultado de más de veinte siglos de evolución a partir de la cultura griega que, transmitida por el mundo romano, se expandió por todo su imperio y quedó como sustrato y huella indeleble en el desarrollo histórico de las distintas etapas de nuestra historia, desde la Edad Media pasando por el Renacimiento hasta nuestros días.

Volviendo la vista atrás hasta el mundo griego en el que hemos situado los orígenes de nuestra civilización, debemos detenernos en Platón (s. V a. C.) que habla de la belleza en varias de sus obras, especialmente en *El banquete*. Para Platón, que refleja el pensamiento de su época, la belleza no es solamente el goce estético, lo que da placer a la vista y al tacto como aseguraban los sofistas, sino que su idea de la belleza va más allá extendiéndose al bien, a la verdad, a la sabiduría, a la virtud.



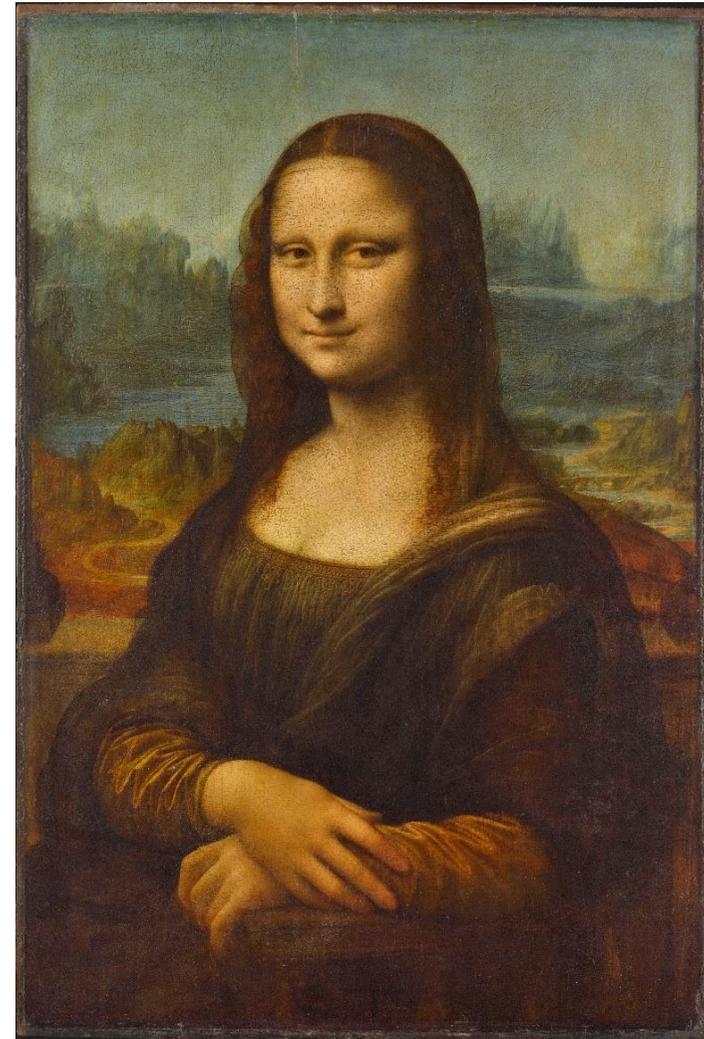
Johannes Vermeer, *La joven de la perla* (1665)

Por la misma época (siglos V-IV a. C.) el arte clásico estableció un canon de belleza basado en la simetría y la armonía que atendía a proporciones matemáticas: una belleza objetiva de números y medidas. Es la época de Pitágoras y sus teorías sobre la perfección del cosmos y de la música y de su concepto de lo bueno y lo bello entendido como un todo armónico comprensible y regular frente al caos de lo irracional o incomprensible.

Otras escuelas filosóficas griegas desarrollaron estas mismas teorías y las fueron completando con sus propias observaciones que fueron perfilando el concepto de belleza. Así por ejemplo Demócrito (c. 460 a. C.-c. 370 a. C.) relacionó la belleza con el placer de su contemplación (hedonismo).

Para Sócrates, cuyo pensamiento se nos ha transmitido a través de sus discípulos, principalmente Platón y Jenofonte, la idea de belleza va más allá de la ofrecida por Pitágoras, pues a las proporciones armónicas habría que sumar la belleza espiritual. Centrándonos, pues, en la significación de la belleza en el ser humano, aparte de la localizada en la apariencia cuando hablamos de otro ser humano, existen otros atributos invisibles, como las cualidades asignadas a lo que se ha dado en llamar alma.

Cabe mencionar, que existe un ser humano recurrente cuya representación atraviesa las mismas etapas de la evolución de la belleza en el arte: la mujer. Como, por ejemplo: El nacimiento de Venus (1486) de Botticelli, la Mona Lisa (1503) de Leonardo, o La joven de la perla (1665) de Vermeer.



Leonardo Da Vinci, *La Gioconda* (1503)



Sandro Botticelli, *El nacimiento de Venus* (1486)

Como contrapartida, lo feo prácticamente se ha definido, como indicamos más arriba, por su oposición a lo bello: su historia se encuentra más bien en representaciones visuales o verbales de lo que se consideraba “feo”. Es un reflejo de los fenómenos adversos que se presentan como la descomposición del ideal estético. Para la humanidad, a lo largo de la historia “los otros” representan la fealdad, es decir, aquellos que se alejan de la norma establecida o muestran un aspecto que difiere del humano común, como por ejemplo, alguna deformidad física, una raza diferente, un género aparte del patriarcado, una clase social distinta, etc. Sin embargo, al final su esencia radica en que, aunque los cánones que rigen lo horrible se establezcan de manera colectiva, sólo podríamos responder de manera individual³.

Un ejemplo de fealdad sería Picio. Según cuenta la leyenda, se trataba de un zapatero de principio del siglo XX de Granada, que fue condenado a muerte, en el último momento recibió el indulto y su impresión fue tal que perdió el pelo y sufrió una serie de deformaciones y tumores que lo convirtieron en el símbolo extremo de la fealdad física en España. Desde entonces se usa la frase “Eres más feo que Picio”, para referirse a alguien de supuesta extrema fealdad.

Sin embargo, haciendo hincapié en el tema de este proyecto, podemos observar cómo distintas ramas del arte están plagadas de héroes

³ Para dilucidar lo que el concepto de belleza o fealdad significa, dependiendo de quién esté observando y sus puntos de vista, Eco en *Historia de la fealdad* (2007 pp.12-

románticos horripilantes pero sensibles que enamoran al espectador, como por ejemplo el monstruo de Frankenstein de *El moderno Prometeo* (1818) de Mary Shelley, la ópera *Rigoletto* (1851) de Giuseppe Verdi, basada en *El rey se divierte* (1851) de Victor Hugo, o Gregorio Samsa, de *La metamorfosis* (1915) de Franz Kafka.



Luis Scafati, *La metamorfosis* (2004)

13) recomienda la lectura del breve relato *El centinela* (1953) de Fredric Brown, que transcribe por completo y que nosotros reproducimos en el apartado anexo.



Boris Karloff como *Frankenstein* (1935)



Tita Ruffo como *Rigoletto* (1912)

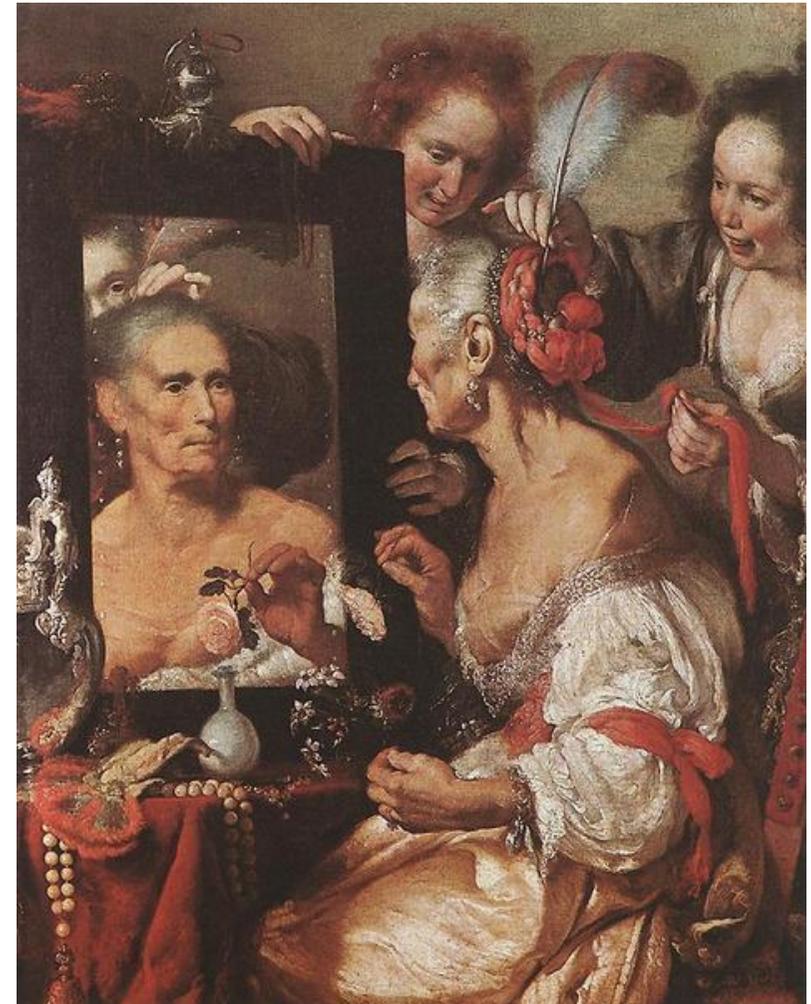
Finalmente concluimos que, dependiendo en gran medida de la educación y la cultura de cada persona, lo que es atractivo para un determinado conjunto de individuos o pueblos puede no serlo para otros. Pero también estos conceptos dependen de la subjetividad de cada cual, pues probablemente una persona enamorada verá siempre bella a la persona objeto de su amor, aunque para su entorno sea absolutamente abominable. Dicha subjetividad cultural y personal es la que pretendo establecer como eje en este trabajo.

III.b. Mujer bella/Mujer fea

“Hízome el cielo, según vosotros decís, hermosa, y de tal manera, que, sin ser poderosos a otra cosa, a que me améis os mueve mi hermosura, y por el amor que me mostráis decís y aun queréis que esté yo obligada a amaros.” El discurso de Marcela en *El Quijote* (1605, cap. XIV).

A lo largo de la Historia la mujer ha sido el blanco de la misoginia que ligaba fealdad con maldad. Las ancianas, símbolo de la decadencia física y moral por oposición a la juventud, que a su vez se consideraba símbolo de pureza y belleza, han sido objeto de rechazo en muchas culturas y consideradas seres horripilantes que han pasado a engrosar las filas de las brujas. La mayoría de las víctimas de la hoguera fueron acusadas de brujería simplemente por ser feas. Por ello, desde tiempos inmemoriales, las mujeres han recurrido al uso de cosméticos y ungüentos para enmascarar sus defectos físicos o el paso de los años, o simplemente para parecer más hermosas.

Sin embargo, esto nunca parece ser bastante, pues a la mujer se le pide que se halle siempre perfecta, de acuerdo a los cánones que exige la sociedad del momento. Siempre bella, siempre depilada, siempre delgada... y tras cumplir todos esos absurdos imperativos (que nunca se terminan de alcanzar del todo) tampoco es suficiente, pues están supeditados al disfrute de los hombres, privando a la mujer de su libre albedrío. Se convierte en una suerte de cadena perpetua que genera una frustración continua, conforme la edad va mermando la posibilidad del goce de la belleza en la propia mujer.



Bernardo Strozzi, *Vanitas (Vieja coqueta)* (1630)

En los mitos de la contemplación podemos encontrar con asiduidad a la bruja malvada, mirándose en el espejo e intentando conservar la hermosura que un hechizo le dio, mientras que, por citar un ejemplo, una joven Blancanieves⁴ aparece por el camino, como el vaticinio de una pronta derrota debido a su inocencia y lozanía: la bondad hermosa ganando siempre a la perversidad de lo feo.

Asimismo, en la película *Eva al Desnudo* (Mankiewicz, 1950) se ejemplifica la rivalidad entre mujeres: una actriz famosa que, debido al paso de los años, está a punto de entrar en la decadencia de papeles protagónicos, (que siempre son encarnados por mujeres jóvenes y hermosas) cae en desgracia cuando traba amistad con una actriz joven, que se presenta como una humilde aprendiz y termina ocupando su lugar.

La moraleja parece evidente: las mujeres no pueden ser amigas de otras mujeres, pues siempre rivalizarán en belleza y pueden arrebatar su lugar, tanto en el corazón de un hombre como en un puesto de trabajo.

⁴ Sobre todo en la película homónima de Disney (Hand, 1937) se observa la misoginia de los cuentos tradicionales, que cosifican el cuerpo, la mente y la sensibilidad de lo



Fotograma de la película *Blancanieves y los siete enanitos* (1937)



Fotograma de la película *Eva al desnudo* (1950)

femenino y lo supeditan a la potestad o autoridad de los reyes y los príncipes azules. El cuento original es de los Hermanos Grimm, concretamente de Jacob Grimm (1812).

No debe olvidarse, además, la variabilidad de la moda, que provoca una exigencia constante en el cuerpo femenino, tanto en la vestimenta como en el maquillaje, o en los cánones de belleza. Lo demuestra, por ejemplo, la evolución del vestido en la mujer, desde el asfixiante corsé que, desde el siglo XVI hasta el XIX fue un imprescindible de la elegancia aristocrática, al polisón y los miriñaques decimonónicos, o las ligas, las fajas y los sujetadores. Mención aparte merecen los cinturones de castidad medievales, como símbolo absoluto del patriarcado más esclavizador. De este modo, el cuerpo de la mujer termina por ser un objeto de consumo, de posesión, y de fantasía de la sociedad masculina y de la femenina masculinizada.

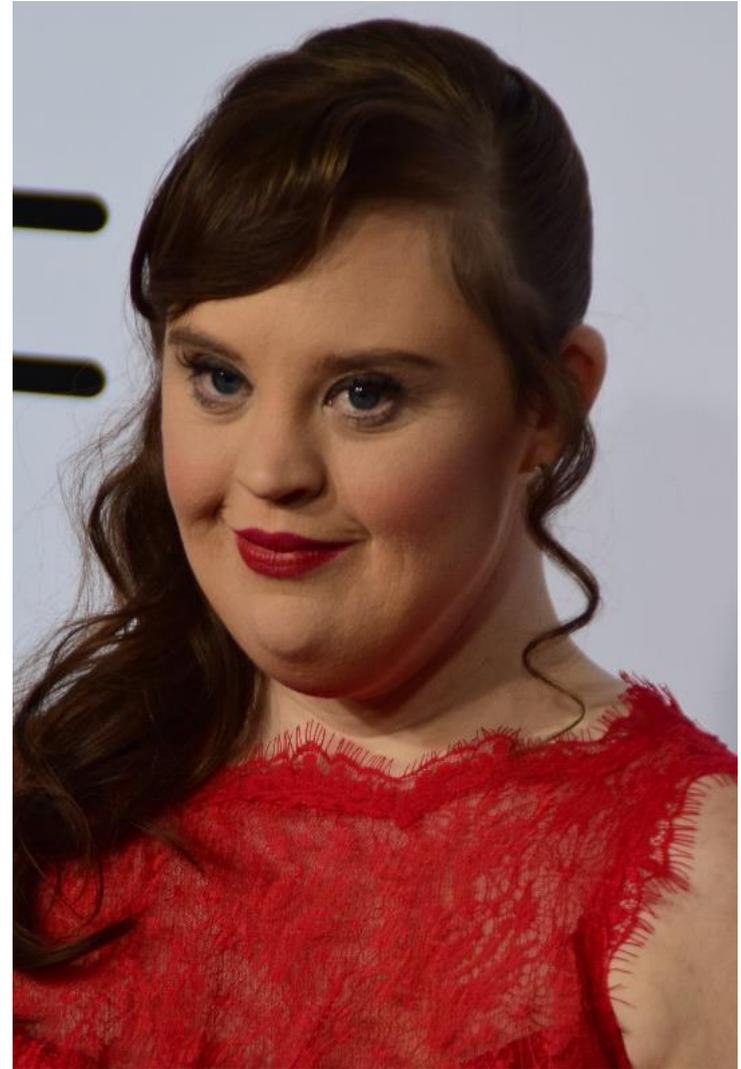
Por último, no podemos olvidar a otros colectivos de mujeres como las denominadas mujeres de talla grande que se convierten en modelos y reivindican la belleza de sus cuerpos obesos. O esas chicas con síndrome de Down que con tesón inigualable se han convertido en gimnastas, bailarinas, actrices o modelos. En el mejor de los casos son tratadas por los medios con condescendencia. Obsérvese el caso de modelos cotizadas como Ashley Graham o Tess Holliday en el primero de los colectivos; o de la modelo y actriz Jamie Brewer (primera en desfilarse por una pasarela de moda consolidada), o la actriz revelación de la serie española *Señoras del (H)ampa* (2019), Ana Fernández, por citar solo algunos ejemplos del segundo de ellos.



Precious Lee, Georgia Pratt, Ashley Graham, Tara Lynn y Denise Bidot para Lane Bryant (2016)



Tess Holliday (2015)



Jamie Brewer (2015)



Fotograma de la serie *Señoras del (H)ampa* (2019) donde aparece Ana Fernández

En conclusión, este estudio me ha llevado a demostrar que los cánones de belleza perjudican a muchos colectivos, los cuales se ven presionados cultural y socialmente por patrones a los que no tienen oportunidad de adaptarse, ni existe una razón verdaderamente lógica para que lo hagan.

III.c. Amor y Monstruos

Generalmente se admite que un ser masculino poco agraciado pueda enamorar a un ser femenino hermoso. El espectador de esta relación lo encuentra natural y acaba empatizando con la bella enamorada y apreciando, como ella, al ser monstruoso como alguien digno de ser amado. Pero presentar el caso contrario resulta arriesgado, porque nuestra cultura y educación no nos permiten aceptar del todo que un galán masculino, gallardo y proporcionado, se enamore de un ser femenino feo o deforme. Este tipo de relaciones son mucho más difíciles de encontrar en las manifestaciones artísticas que llegan al gran público y pretenden transmitir el mensaje de que la belleza se encuentra en el interior, sin importar, por ejemplo, el género. Al fin y al cabo, ver más allá de la apariencia es lo que pretende la representación de este tipo de historias. El presente TFG, a su modo, sustenta esta idea a través de la inversión de roles genéricos y la igualación sexual por medio de la empatía de la “otra mirada”.



Conchita Wurst⁵ en Eurovisión (2014)

⁵ Conchita Wurst fue un personaje creado y encarnado por el cantante austriaco Thomas Neuwirth. Este la define como una mujer barbuda, creada como declaración de tolerancia y aceptación, reivindicando que no se trata de apariencias, sino de seres humanos.

Por consiguiente, mi intención con este proyecto es la de dar un paso más en el mensaje y mostrar otro tipo de representación y, por ende, de contenido. En un mundo donde parece que ya está todo escrito y las historias que se cuentan son las mismas, aunque se disfracen, sigue haciendo falta variedad. En este caso, se pretende romper con este tópico ligado al género.

Para este trabajo he elegido una mujer monstruosa y no una mujer fea porque, como hemos dicho, el concepto de fealdad es muy subjetivo y lo que yo defino como feo puede no encajar con ese mismo concepto para otro. No obstante, una persona monstruosa siempre se verá como un monstruo a los ojos de cualquier espectador, le resulte este monstruo bello o feo, pues en esto también actúa la subjetividad, con la que juega, sin duda alguna, la posibilidad de explotar su imagen lucrativamente.

Desde mi punto de vista, por ejemplo, en *La Bella y la Bestia* (1991) de Disney, se nos presenta un monstruo nada desagradable; es, por tanto, un monstruo bello,⁶ aristocrático y muy poco repulsivo, con el que el espectador simpatiza claramente. Lo mismo ocurre con la mayoría de los protagonistas poco agraciados de las películas de dicha factoría, como, por ejemplo, Quasimodo, (el protagonista de *El jorobado de Notre Dame*, 1996) pues, al final del filme, cuando lo recordamos, no nos parece tan horrible. De este modo, la empatía y la familiaridad consiguen reflejar dones en los cuerpos feos, al tiempo

⁶ La “bella monstruosidad” que aquí presentamos entablaría relación y propone, por tanto, la redención romántica de lo feo. Lo que es triste, terrible, e incluso horrendo en ella, atrae con una fascinación irresistible: la apariencia que arrastra a un destino

que paradójicamente nos apartan de las bellezas moralmente reprobables, produciéndose así el fenómeno inverso de repulsa.



Fotograma de la película *La Bella y la Bestia* (1991)



Fotograma de la película *El jorobado de Notre Dame* (1996)

trágico a quien, aun teniendo un alma bondadosa, es condenado por su propio cuerpo.

IV. Estado de la cuestión

Este apartado va a dividirse en dos subapartados. Por un lado, expondremos los referentes del tópico a reinterpretar (*Bella y Bestia*) y, por otro, los referentes que han tratado el tema de este proyecto, específicamente.

IV.a. Referentes cinematográficos

En este punto se reúnen las versiones cinematográficas que he consultado en las que se recrea la fábula de “la Bella y la Bestia”, todas ellas con un protagonista masculino, representado por un ser feo, deforme, monstruoso, etc. y una coprotagonista hermosa.

En todas estas obras se nos presenta de algún modo, un amor imposible entre un monstruo marginado por la sociedad y una bella joven.

1925, *El fantasma de la ópera*, dirigida por Rupert Julian (Universal Pictures.)

Un compositor loco y desfigurado busca el amor en una encantadora joven cantante de ópera.



Fotograma de la película *El fantasma de la ópera* (1925)

1933, *King Kong*, dirigida por Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack (RKO Radio Pictures).

Un equipo de cineastas se dirige a una isla tropical para rodar una película en una localización exótica, en ella descubren a un colosal simio que se queda encandilado por la rubia protagonista de la película. Es capturado y llevado de regreso a Nueva York para exhibirlo públicamente.



Fotograma de la película *King Kong* (1933)

1946, *La bella y la bestia*, dirigida por Jean Cocteau (DisCina).

Una hermosa joven toma el lugar de su padre como prisionera de una misteriosa bestia que desea casarse con ella.



Fotograma de la película *La florecilla escarlata* (1952)

1952, *La florecilla escarlata*, dirigida por Lev Atamanov (Soyuzmultfilm).

Nastenka le pide a su padre que le traiga una flor escarlata de su viaje al extranjero. Lo que ella no sabe es que la flor pertenece a una bestia horrible.



Fotograma de la película *La florecilla escarlata* (1952)

1990, *Cyrano de Bergerac*, dirigida por Jean-Paul Rappeneau (Caméra One / CNC / Hachette Première et Cie / UGC / DD Productions / Films A2 / Investors Club / La Sofica Sofinergie).

Avergonzado por su gran nariz, un romántico soldado poeta se enamora de su prima Roxane



Fotograma de la película *Cyrano de Bergerac* (1990)

1990, *Eduardo Manostijeras*, dirigida por Tim Burton (20th Century Fox).

Un hombre artificial, construido de forma incompleta pues tiene tijeras en lugar de manos, lleva una vida solitaria. Un día, una mujer de ciudad se encuentra con él y lo introduce en su mundo.



Fotograma de la película *Eduardo Manostijeras* (1990)

1991, *La Bella y la Bestia*, dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise (Walt Disney Pictures / Silver Screen Partners IV / Walt Disney Feature Animation).

Un príncipe es maldecido, condenado a pasar sus días transformado en una bestia horrible, para recuperar su humanidad debe ganarse el amor de una bella joven.



Fotograma de la película *La Bella y la Bestia* (1991)

1992, *Porco Rosso*, dirigida por Hayao Miyazaki (Studio Ghibli / Japan Airlines / Nibariki / Nippon Television Network Corporation (NTV) / TNGG / Toho Company / Tokuma Shoten).

En 1930, Italia, un piloto veterano de la Primera Guerra Mundial es maldecido, condenado a tener el aspecto de un cerdo antropomórfico.



Fotograma de la película *Porco Rosso* (1992)

1994, *Gargoyles*, dirigida por Greg Weisman (creador), Dennis Woodyard, Frank Paur, Kazuo Terada, Saburo Hashimoto, Bob Kline, Takamitsu Kawamura y Buch Lukic (Buena Vista Television / Walt Disney Animation Japan / Walt Disney Television Animation).

Un clan de criaturas heroicas nocturnas se compromete a proteger la moderna ciudad de Nueva York como hicieron en Escocia, mil años antes.



Fotograma de la serie *Gargoyles* (1994)

1996, *El jorobado de Notre Dame*, dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise (Walt Disney pictures, 1996).

Un campanero deforme debe desobedecer a un perverso ministro del gobierno para ayudar a su amiga, una bailarina gitana.



Fotograma de la película *El jorobado de Notre Dame* (1996)

2001, *Shrek*, dirigida por Andrew Adamson y Vicky Jensen (DreamWorks Animation / DreamWorks SKG / Pacific Data Images – PDI–).

Un malvado Lord exilia criaturas de cuentos de hadas a vivir en el pantano de un ogro gruñón, este deberá emprender la búsqueda y rescate de una princesa, a fin de recuperar su tierra.



Fotograma de la película *Shrek* (2001)

2004, *Hellboy*, dirigida por Guillermo del Toro (Sony Pictures Entertainment –SPE–).

Un demonio, criado desde la infancia después de ser conjurado por los nazis y rescatado de estos, crece para convertirse en un defensor contra las fuerzas de la oscuridad.



Fotograma de la película *Hellboy* (2004)

2004, *El fantasma de la ópera*, dirigida por Joel Schumacher (Warner Bros. Pictures / Odyssey Entertainment).

Una joven soprano se convierte en la obsesión de un asesino y genio musical desfigurado y que vive debajo de la Ópera de París.



Fotograma de la película *El fantasma de la ópera* (2004)

2005, *King Kong*, dirigida por Peter Jackson (Coproducción Estados Unidos - Nueva Zelanda - Alemania; Universal Pictures / Wingnut Films / Big Primate Pictures / MFPV Film).

Un codicioso productor de cine reúne un equipo de cineastas y se dirige a la infame Isla Calavera, donde encuentran algo más que nativos caníbales.



Fotograma de la película *King Kong* (2005)

2006, *V de vendetta*, dirigida por James McTeigue (Warner Bros. / Silver Pictures / DC Comics. Distribuida por Warner Bros / Lilly Wachowski, Lana Wachowski).

En una futura tiranía británica, un oscuro luchador por la libertad, conocido solo por el alias "V", conspira para derrocarla con la ayuda de una joven.



Fotograma de la película *V de Vendetta* (2006)

2008, *Hellboy 2: El ejército dorado*, dirigida por Guillermo del Toro (Universal Pictures).

El mundo mítico comienza una rebelión en contra de la humanidad para gobernar la Tierra, por ello Hellboy y su equipo deben salvar al mundo de las criaturas rebeldes.



Fotograma de la película *Hellboy 2, El ejército dorado* (2008)

2011, *El Fantasma de la Ópera en el Royal Albert Hall: Celebrando sus 25 años*, dirigida por Nick Morris y Laurence Connor (The Really Useful Theatre Company).

Un genio musical desfigurado, escondido en la Ópera de París, aterroriza a la compañía de esta en beneficio de su joven protegida, a quien ama y entrena como cantante.



Fotograma de la película *El fantasma de la Ópera en el Royal Albert Hall: Celebrando sus 25 años* (2011)

2017, *La bella y la bestia*, dirigida por Bill Condon (Mandeville Productions / Walt Disney Pictures).

Un egoísta príncipe es maldecido, condenado a convertirse en un monstruo durante el resto de su vida, a menos que aprenda a enamorarse de una bella joven que mantiene como prisionera.



Fotograma de la película *La Bella y la Bestia* (2017)

2017, *La forma del agua*, dirigida por Guillermo del Toro (Bull Productions / Fox Searchlight).

En una instalación de investigación de alto secreto, en la década de 1960, una solitaria conserje forma una relación con una criatura anfibia que se encuentra en cautiverio.



Fotograma de la película *La forma del agua* (2017)

IV.b. Referentes artísticos

En este segundo punto se reúnen artistas que recorren diferentes ramas del arte, cuyas obras comparten temas similares a los que se plantean en este trabajo y que han servido como influencia en el desarrollo del mismo.

Luciano Garbati

Luciano Garbati (1973), nacido en Buenos Aires, Argentina, estudió en la Escuela Nacional de Bellas Artes “Prilidiano Pueyrredón” y en la Escuela Superior de Bellas Artes “Ernesto de la Cárcova”, ambas ubicadas en Buenos Aires. Becado por el Fondo Nacional de las Artes obtuvo un máster en su disciplina, la escultura, en la “Rome Academy of Fine Arts”, Roma.

Su obra, *Medusa* (2018), es un claro referente para este proyecto. Con esta escultura de más de dos metros de alto, el artista pretende revertir el mito de Medusa y Perseo.

El periodista Juan Gabriel Batalla, subeditor de la página Infobae Cultura, resume el mito de la gorgona Medusa desde la perspectiva de “ponerse las gafas violetas”⁷.

Érase una vez una mujer hermosa, que resguardaba con su vida el templo de la diosa Atenea y que, tras ser violada por Poseidón, el señor de todos los mares, pierde sus privilegios y también su preciosa melena que, a modo de castigo, se transformó en un nido de serpientes. Érase una vez una doncella que, según Ovidio, era la ‘celosa aspiración de muchos pretendientes’ y que fruto de aquel abuso quedó embarazada. Érase una vez, una gorgona condenada al destierro, maldecida y avasallada, que mientras dormía fue decapitada por Perseo, un héroe que recibió ayuda de otros dioses, del sistema de poder, para salir indemne. Érase una vez, Medusa. (Batalla, 2019).

⁷ “Ponte las gafas violetas” es una metáfora creada por la escritora y activista feminista Gemma Lienas, incluida en su libro juvenil *El diario violeta de Carlota* (2001). Dicha frase significa empezar a ver el mundo con una mirada crítica, con perspectiva de género, para ser conscientes de las desigualdades.



Luciano Garbati, *Medusa* (2008)

En esta obra ya no es ella a quién le cercenan la cabeza, sino que, a modo de justicia poética, es quien le arrebató la cabeza a Perseo. La obra de Garbati alcanzó el estatus de imagen viral tras un “posteo” en Facebook y se convirtió en símbolo del feminismo en EEUU.

Al igual que mi proyecto, la idea de esta obra surgió de una serie de preguntas que se hizo el autor, entre las que destaca: “¿Cómo sería Medusa si ella hubiese matado a Perseo?” Garbati solventó esta pregunta con la mirada de su Medusa pues no celebra nada, su mirada es de determinación, es una mujer que hizo lo que hizo para defenderse. Si la comparamos con otras obras donde se muestra a Perseo triunfante, vemos que este expone la cabeza de la gorgona como un trofeo, por lo que Garbati empleó una inversión de roles, aunque no forzosamente de actitudes, que es precisamente lo que yo voy a usar en mi obra.



Benvenuto Cellini, *Perseo con la cabeza de Medusa* (1545-1554)



Antonio Canova, *Perseo triunfante* (1804-1806)

The Liar Princess and the Blind Prince

The Liar Princess and the Blind Prince (*La princesa mentirosa y el príncipe ciego*) es un videojuego lanzado en febrero de 2019 por la desarrolladora Nippon Ichi Software, que apuesta por pequeños juegos de estilo independiente. Este videojuego posee un espectacular estilo visual, gracias a las ilustraciones de Sayaka Oda, una artista japonesa encargada de los diseños que integran el videojuego, donde se nos narra este cuento de hadas infantil y melancólico sobre dos corazones solitarios que se unen por un malentendido mutuo.

La historia nos habla de una loba monstruosa que canta por las noches en el bosque. Un pequeño y bello príncipe se sentirá atraído por su voz, sin saber que detrás se encuentra una bestia. El príncipe se dispone a descubrir la identidad de la cantante, pero la loba, ante el temor de ser descubierta, lo ataca con sus garras, dejándole ciego para el resto de su vida.



Fotograma de *The Liar Princess and the Blind Prince* (2019)



Caratula de *The Liar Princess and the Blind Prince* (2019)

La familia del príncipe lo repudia y encierra, ha perdido su belleza y nadie debe ver su rostro, marcado por las heridas de la loba. Esta, llena de remordimientos, decidirá rescatar al chico. Para ello, pactará con la bruja del bosque, la única capaz de hacer que el príncipe recupere su visión. A cambio, debe dar aquello que más valora: su canto

La bruja dotará a la loba la posibilidad de adoptar aspecto de princesa y la misión del jugador consistirá en, manejando a la princesa loba, escuchar al príncipe por el bosque hasta llegar a ella. La mecánica gira en torno a la posibilidad de cambiar a voluntad entre loba y princesa, cada forma con sus ventajas e inconvenientes.

Funciona como referente a mi proyecto por la inversión. Se nos presenta a ella como personaje activo en el juego, como bestia y como encargada de proteger al bello príncipe de los peligros del bosque. Además, esta historia apuesta por conservar la apariencia genuina de ambos, princesa es solo un disfraz y la premisa es tratar de devolver al príncipe a su estado original.



Imágenes de la loba y el príncipe de *The Liar Princess and the Blind Prince* (2019)



Fotograma de *The Liar Princess and the Blind Prince* (2019)

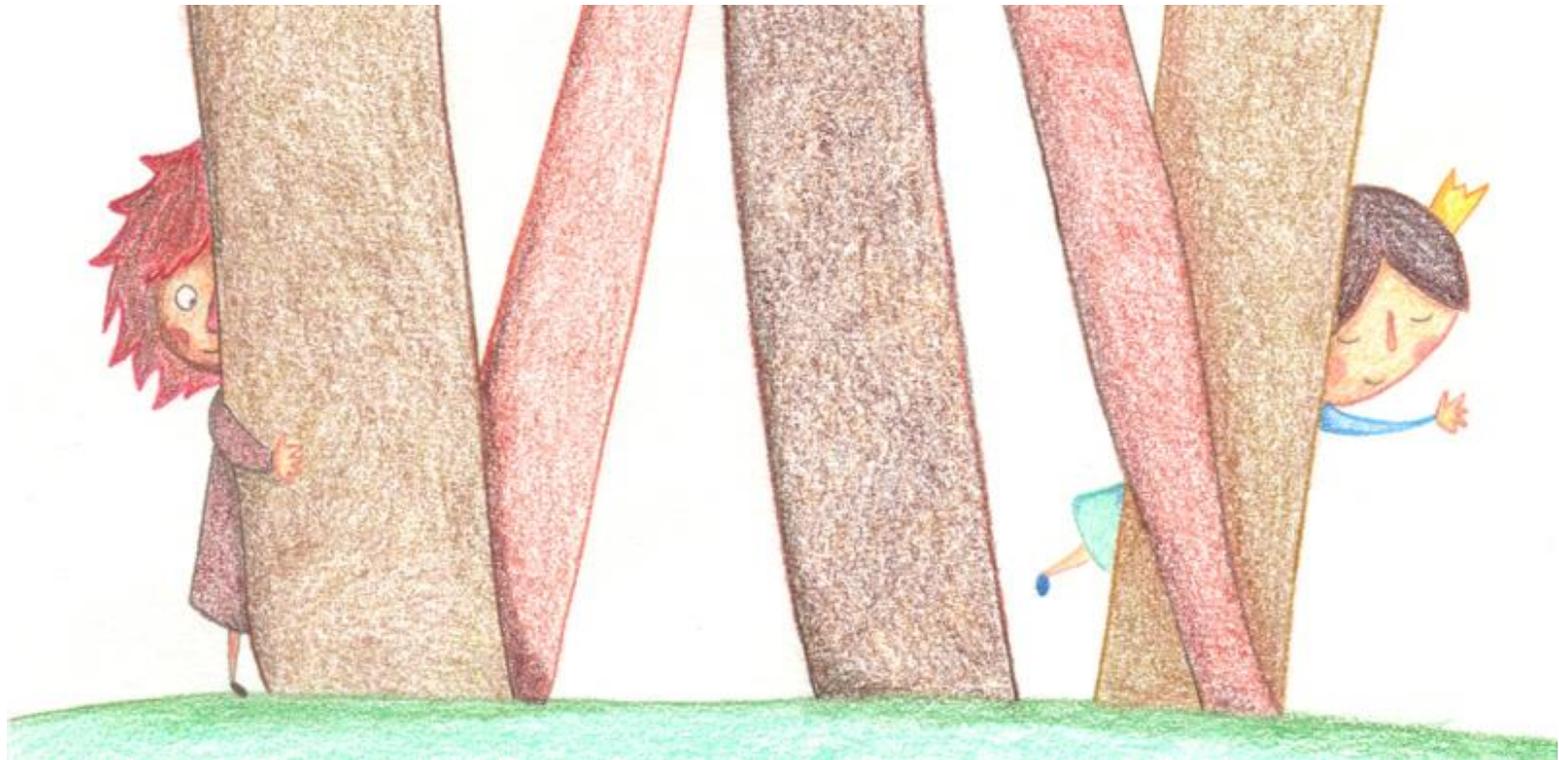


Fotograma de *The Liar Princess and the Blind Prince* (2019)

Bello y Bestia

La psicóloga y escritora Carolina Fernández les da la vuelta a varios cuentos y los sitúa en el País de los Cuentos al revés. Podemos encontrar a “Pulgarcita”, a “Ceniciento”, y por supuesto, a “Bello y Bestia”.

Este cuento, publicado en agosto de 2013, se enfoca en la excesiva importancia que los padres (referencia a la sociedad) dan al aspecto físico. En este caso, la inversión de roles se usa para mostrar la importancia de inculcar a los más pequeños el amor y respeto por uno mismo y por quiénes somos de verdad sin importar tu aspecto y lo que piensen los demás sobre él.



Raquel Blázquez, *Bello y Bestia* (2013)

V. Contextualización

En el proceso creativo de este proyecto ha sido necesaria una fase previa de investigación, en la que los referentes, que veremos a continuación, me han ayudado a ampliar mi visión tanto de la temática como de la producción del proyecto. Estos han resultado claves para establecer y clasificar los diferentes enfoques gráficos, lo que me ha permitido dotar a mis ilustraciones de la madurez y solidez que me parecían necesarias.

V.a. Referentes gráficos

V.a.1. Género

Esther Ferrer

Esther Ferrer Ruiz (1937), nacida en San Sebastián, es una artista interdisciplinar enfocada en el arte de la performance. Está considerada una de las mejores artistas españolas de su generación. En 2014, recibió el Premio Velázquez de Artes Plásticas que otorga el Ministerio de Cultura.

En su obra *Autorretrato en el tiempo* (1981-2004), muestra su postura en contra de “los estereotipos de belleza femeninos”. Compuesta por doce composiciones fotográficas, combina dos imágenes de su rostro que corresponden a dos momentos distintos en un espacio y tiempo concretos con cinco años de diferencia. Con estas imágenes nos muestra el deterioro que produce la vida y cómo envejecemos de manera visible, mostrando que su cuerpo le pertenece y puede mostrarlo, lejos de los estándares machistas utilizados en el arte durante muchos años.



Esther Ferrer, *Libro de las cabezas*.
Autorretrato en el tiempo (1981-1989 / 1989-1981)

Ana Mendieta

Ana Mendieta (1948-1985), nacida en La Habana, Cuba, fue una artista conceptual, escultora, pintora y videoartista. Cuando cumplió doce años sus padres la mandaron a EEUU, a través del programa “Operación Peter Pan”, como refugiada.

Su trayectoria artística comienza en los años 70. Su trabajo es autobiográfico y se enfoca en cuestiones como la identidad, la violencia, el género...

Las dificultades de ser mujer y latina dentro de una sociedad de poder masculino y anglosajón hacen que muchas de sus obras giren en torno a la violencia de género y a la propia construcción del cuerpo sexuado como territorio de lucha política.

Mendieta veía el arte inseparable de su cuerpo, su vida y su herencia cultural, por lo que exploró transformaciones que afectasen su propio cuerpo. A continuación veremos una serie de obras que han sido interesantes para el desarrollo de este proyecto.

En su obra *Glass on Body* (1972) y *Glass on Face* (1972) Ana Mendieta deforma su cuerpo y rostro pegándolo a un cristal para denunciar el maltrato, simulando golpes. La violenta desfiguración de este hace que se cuestionen corporalidades normativas de género, nación y raza.



Ana Mendieta, *Glass on Body* (1972)



Ana Mendieta, *Glass on Face* (1972)

En *Facial Hair Transplant* (1972), Mendieta registra el proceso de cortar el bigote y la barba a su amigo, Marty Skal, para colocarlos sobre su propia cara, por la fuerza varonil que representa el vello facial. La obra reivindica las variaciones de identidad entre lo masculino y femenino.



Ana Mendieta, *Facial Hair Transplant* (1972)

Su obra, "Untitled" Facial Cosmetic Variations (1972) consta de una serie de ocho fotografías. Se trata de retratos de su cara, donde altera su apariencia usando pelucas, maquillajes, medias rotas... Llegando incluso a poner bolas de algodón dentro de su boca para alterar más, si cabe, su apariencia. Sus expresiones faciales varían desde lo sensual a lo solemne. Este conjunto de fotografías representa la violencia de la belleza, esos estándares establecidos, que la mayoría de mujeres no cumplirán.



Ana Mendieta, *Untitled (Facial Cosmetic Variations)* (1972)

Rebecca Sugar

Rebecca Sugar (1987), nacida en Silver Springs, Maryland, es una productora, guionista, animadora y compositora estadounidense. Se trata de la primera mujer que dirige una serie de animación en Cartoon Network. Completó sus estudios en el Visual Arts Center del instituto Albert Einstein de Maryland y se trasladó a Nueva York, donde se formó como artista en la School of Visual Arts ubicada en Manhattan.

Trabajó en la serie *Hora de Aventuras* donde su labor fue reconocida y premiada, por lo que se le ofreció presentar su propio proyecto de serie de animación. Surge así *Steven Universe* (2013), que narra las aventuras de un niño llamado Steven, habitante del pueblo ficticio de Beach City junto a tres guerreras extraterrestres con forma humanoide, conocidas como las “Gemas de Cristal”. Steven tiene una gema incrustada en el ombligo, heredada de su fallecida madre, por lo que es mitad humano mitad gema. A lo largo de la serie, aprenderá a controlar los poderes que posee por su condición humano/gema, ayudando al resto de gemas a proteger la Tierra y defender a la humanidad.

Hablamos de una de las series más diversas e inclusivas de nuestro panorama actual. Utilizando el pretexto de que las protagonistas son gemas que no tienen género, a pesar de que son claramente mujeres, la serie ha conseguido tratar tramas LGBT+ y feministas.



Fotograma de la primera cabecera de la serie *Steven Universe* (2013)



Fotograma de la serie *Steven Universe* (2013)

Esta serie no solo rompe con gran cantidad de estereotipos (patriarcado, heteronorma, “síndrome de Pitufina”⁸...) sino que también trata temas complicados como el consentimiento, los miedos, la ansiedad, el engaño, el fracaso, el dolor... de una forma que permite llegar tanto a niños como a adultos.

Uno de los estereotipos que desafía es el de los roles de género, es por esto que resulta un claro referente para este proyecto. La serie normaliza aspectos poco tratados socialmente, al menos hasta hace poco tiempo: Steven representa un tipo de masculinidad alternativo, es cariñoso, sensible y llora. Se le puede ver vestido de rosa y, además, es bajito y rechoncho, aspecto normalmente usado como motivo de mofa o como papel secundario. Sin embargo, en este caso, él es el héroe.

Sus compañeras gemas no solo representan diversidad de cuerpos, sino que también representan distintas razas, y son dotadas de fuerza y caracteres complejos. Todas ellas poseen aspecto y voces femeninas. El mero hecho de que haya considerablemente más personajes femeninos que masculinos en una serie lanzada para un público de niños y niñas por igual resulta innovador.

⁸ El “síndrome de la Pitufina” es la práctica de ciertas obras de ficción que sitúan a un único personaje femenino en medio de un elenco de personajes masculinos. El



Imagen de Steven, de *Steven Universe* (2013)



Fotograma de la serie *Steven Universe* (2013)

nombre hace referencia a La Pitufina, que durante mucho tiempo fue el único personaje femenino de la serie *Los pitufos*.

V.a.2. Técnica

Charles le Brun

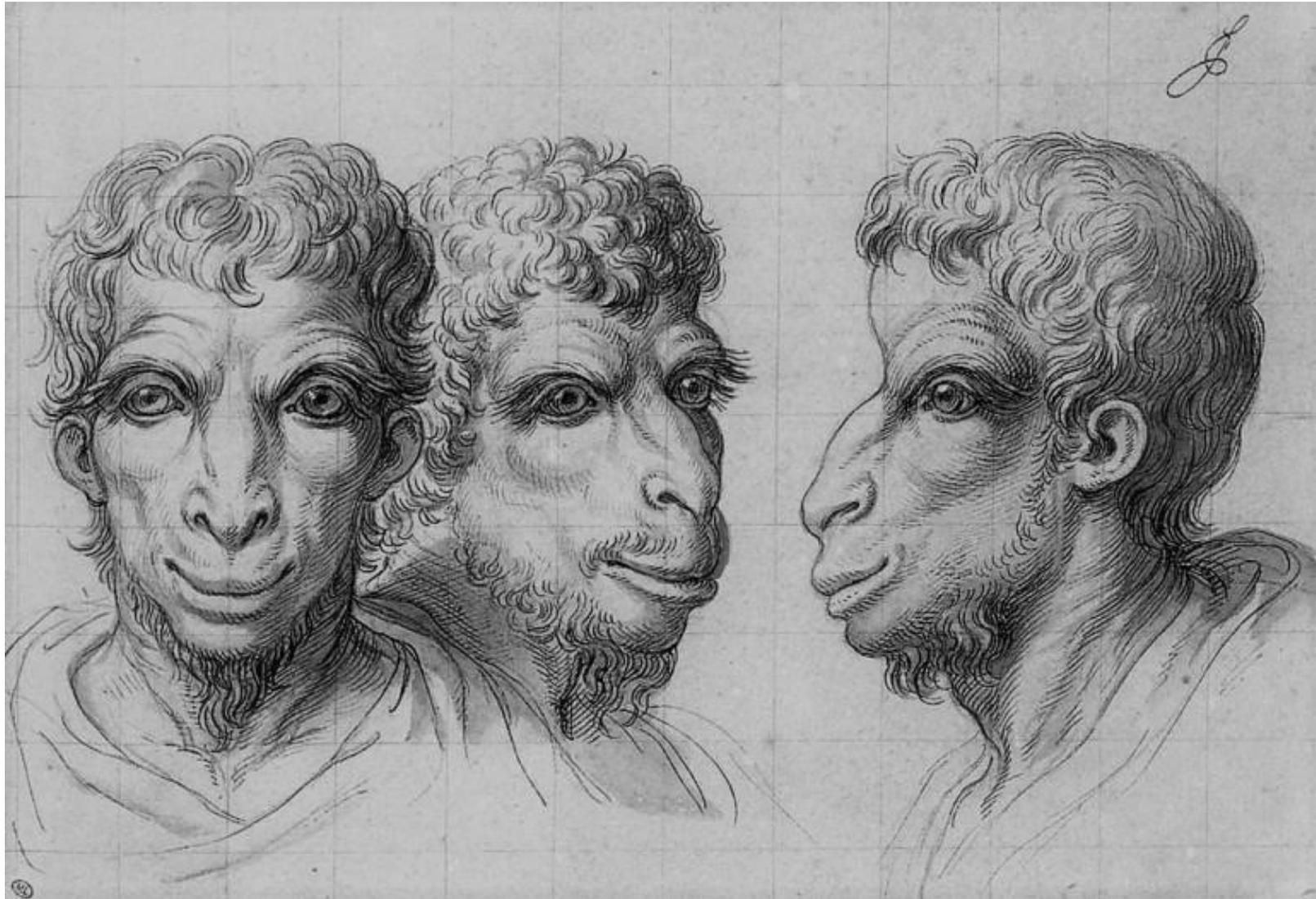
Charles le Brun (1619-1690), nacido en París, fue uno de los artistas más influyentes en Francia durante el siglo XVII. Infundió su propio carácter a toda producción artística francesa a lo largo de su vida, siendo el creador del Estilo Luis XIV. Este pintor y teórico fue un gran estudioso de la “fisiognomía de las pasiones”.

Los estudios fisiognómicos nacen del interés de los seres humanos por desvelar el carácter de una persona a través del estudio y la interpretación de su rostro. Estos estudios de tipo “pseudocientífico” fueron aplicados por artistas, como Le Brun, que partían de un método basado en comparaciones físicas entre personas y animales. La premisa era que, si se comparte un parecido razonable con un animal concreto, se participa igualmente de otras de sus cualidades, por ejemplo, las personas con cara de cuervo serían consideradas lascivas, mientras que aquellas con melena de león debían poseer su robustez y eran consideradas nobles y magnánimas. Esto entabla relación con el concepto de monstruo, al equiparar cualidades físicas y psicológicas.

Ha resultado referente para la confección de las diferentes monstruos a lo largo del proceso creativo, así como de la técnica para los “bellos”.



Charles Le Brun, *Tres Cabezas de hombre en relación con la cabra* (1806)



Charles Le Brun, *Tres cabezas de hombre en relación al camello* (1806)

Agnes Cecile

Silvia Pelissero (1991), nacida en Roma, es conocida como Agnes Cecile en el mundo del arte. Estudió el Bachillerato de Artes y tras terminarlo siguió su vocación y experimentó con diferentes técnicas pictóricas basadas en la aguada (acuarelas, tintas y acrílicos).

Vierte la pintura sobre el lienzo sin intención aparente, lo que le otorga una fuerza visual que contrasta muy bien con la delicadeza del dibujo, que finalmente da forma a las figuras. Cabe destacar el protagonismo de la figura femenina en sus obras.

Para el interés de este trabajo, la artista presenta series que muestran desnudos femeninos, frágiles y sensuales, enfrentados a monstruosidades, robustas y a menudo silentes, como en una oposición de fuerzas a menudo empáticas y comunicantes. Asimismo, en otras pinturas, se muestran figuras femeninas extrañadas y desdibujadas, con trazos líquidos y derretidos que producen misterio o deformidad, en una suerte de metamorfosis conceptual.



Agnes Cecile, *Garden in the ceiling* (2011)



Agnes Cecile, *Rest Your Black* (2018)



Agnes Cecile, *Protecting Each Other* (2018)



Agnes Cecile, *My Opinion About You* (2013)



Agnes Cecile, *The noise of the sea* (2016)

V.b. Antecedentes propios

En este apartado se encuentran trabajos realizados durante la carrera, para diversas asignaturas, donde se aprecia el acercamiento a la temática escogida.

Tríptico de la fábula de la bella y la bestia en el cine. Trabajo de "Pintura II" (2012).



Tríptico *Variaciones cinematográficas de la fábula Bella y Bestia* (2012)

Boceto animado de "Creación II" (2017), acerca de la relación de un niño y el monstruo que vive debajo de su cama. El argumento se acerca a la temática de monstruo "enamorado", y es significativo que sea él quien posea un toque de color frente a un mundo gris.

<https://www.youtube.com/watch?v=VzgfEYiPPPE&feature=youtu.be>

Rostros como Lienzos, de "Fotografía II" (2012), se trató de una falsa exposición de fotografía que usaba el rostro de mujeres como lienzo y el maquillaje como pintura. Trataba temas como el atractivo de lo monstruoso.



Cartel *Rostros como Lienzos* (2012)



Sin título, Rostros como Lienzos (2012)

VI. Metodología

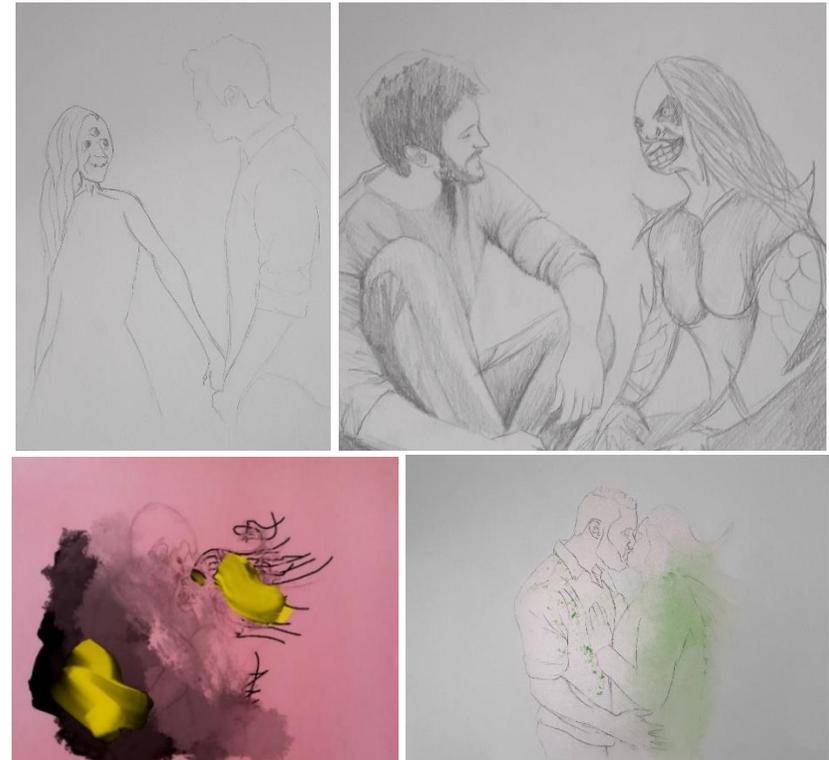
VI.a. Preproducción

VI.a.1. Investigación

En esta fase se procedió al visionado de películas, referentes bibliográficos, fuentes en la red, documentación gráfica, entre otros, lo que ayudó a crear una idea general de la obra y su finalidad. La búsqueda se centró en conceptos tales como “belleza y fealdad”, “masculino y femenino”, “mujeres monstruosas”, etc. Aunque esto fuera el comienzo, durante el resto del proceso creativo no se ha dejado de investigar y leer al respecto.

VI.a.2. Bocetos

Los primeros bocetos estuvieron enfocados a un acercamiento a la temática escogida. Se realizaron distintas pruebas en diversos papeles para probar técnicas, composición, ritmos, direcciones... Se procedió entonces a un largo proceso de abocetado donde se fueron tomando decisiones respecto a esto y a las diferentes características de los personajes.



Recopilación de varios bocetos y pruebas

Tras descartar varias opciones, se optó por trabajar en un formato grande (A3) y se tomó la decisión de llevar a cabo las ilustraciones en dos colores. Posteriormente, se consultaron las líneas de trabajo de los referentes artísticos mencionados en esta memoria, para tomarlos como referencia en la creación tanto de los personajes como de las técnicas; grafito, manchas, salpicaduras...

VI.a.3. Color y formato

Se llevó a cabo un proceso de experimentación para determinar los tonos y decidir la opción que mejor encajase con el mensaje de mi proyecto. Después de varias pruebas, los colores azul y rosa, por su carga simbólica, fueron los escogidos para el desarrollo de la obra.

Desde pequeños, la sociedad en la que vivimos nos separa por colores: niños de azul y niñas de rosa. Aunque esto no siempre ha sido así, prueba de ello lo tenemos, por ejemplo, en la imaginaria religiosa cristiana, donde antiguamente se solía mostrar al Niño Jesús vestido de color rosa y a la Virgen Inmaculada siempre vestida con un velo de color azul.

El color azul empezó a asociarse a los hombres durante la Primera Guerra Mundial, debido al fuerte patriotismo americano hacia sus soldados y marines, que vestían con chaquetas azules, lo que puso de moda que se vistiesen a los niños como a estos. De esta manera, la moda se fue implantando y los colores azul y rosa intercambiaron papeles.

Actualmente nuestra sociedad, principalmente patriarcal, aún defiende y acepta esta asociación de colores (aunque cada vez menos). El azul se identifica con la masculinidad, tiene que ver con la confianza, la concentración y la intelectualidad, mientras que las cualidades atribuidas al rosa se consideran femeninas; lo dulce, delicado, cursi...



Recopilación de varios bocetos y pruebas

En cuanto al formato, se escogió uno de grandes dimensiones para tener más maniobrabilidad a la hora de trabajar las ilustraciones, y en un futuro, tener la posibilidad de decidir acortar su tamaño de forma digital.

Tras este estudio, se llevó a cabo al completo una de las ilustraciones para visualizar el resultado y asegurarse de que el acabado final fuese el correcto y que el mensaje resultara claro y conciso.



Preliminar de la serie *Monstruos y Bellos*

VI.b. Producción

Una vez finalizado el proceso de investigación y abocetado se procedió a elegir la cantidad de ilustraciones de las que constaría el proyecto y se optó por aumentar las dimensiones anteriormente escogidas, dando como resultado seis ilustraciones en formato A2.

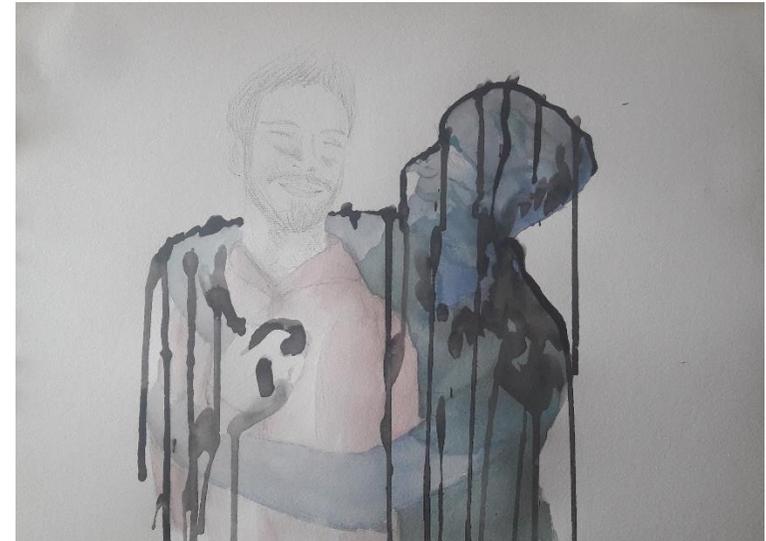
Para las ilustraciones finales se usó papel Academia, por ser económico y funcional para el uso de técnicas mixtas, pudiéndose usar aguadas sobre él, a pesar de no tener una textura rugosa, lo que me permitió usar grafito sin perder detalles.

Probando técnicas, se experimentó con un boceto de una adaptación de la portada del libro *Historia de la fealdad* (2007), el uso de tinta china escurrida sobre la figura de la monstrua para separarla más aún del aspecto immaculado del bello, lo que se consideró un resultado adecuado, de cara a aplicarlo a la obra definitiva.

Tras estudiar la composición y desarrollarla en el papel, se procedió a añadir la pintura. La técnica usada fue el grafito y la acuarela para el bello. Para la monstrua: tinta china, acrílico, acuarela y pequeños toques de cera.

Además, tanto el “bello” como la “monstrua” se desarrollaron en papeles diferentes para luego acoplarlos digitalmente y así hacer más énfasis en su pertenencia a dos mundos (planos) distintos.

Cabe destacar que la “monstrua” se realizó a partir de dos variantes que posteriormente se fusionaron de forma digital.



Bocetos experimentales basados en la portada de *Historia de la fealdad* (2007)

VI.c. Postproducción

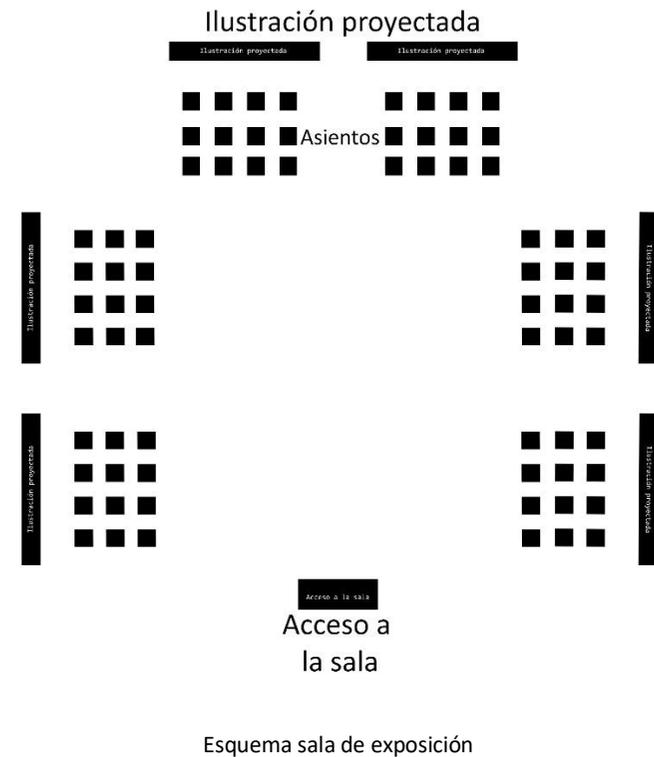
En esta fase se proponen dos formas de presentar al espectador la obra finalizada.

VI.c.1. Exposición

Se expondría la serie completa que conforma este proyecto –recogida en el apartado “Resultados”–, proyectando cada ilustración en un soporte que simulase ser una pantalla de cine. Habría asientos para el público y se colocaría cada ilustración a una altura adecuada para que se pudiera contemplar estando sentados tranquilamente. Todo se desarrollaría en el mismo espacio, pues se pretende simular una estancia que recuerde a una sala de cine sin dejar de resultar expositivo como conjunto. La iluminación sería tenue, existiendo únicamente la que emitirían los dibujos al ser proyectados.

VI.c.2. Producción comercial

La obra se presentaría en este caso en forma de *merchandising*, tal como ocurre con las obras cinematográficas, donde se proponen distintos objetos de colección –desde tazas a ediciones especiales del propio material audiovisual–. De esta forma, las ilustraciones cumplen su función de convivir con el espectador y así visibilizar y normalizar el mensaje que pretende transmitir. En el apartado “Resultados” encontraremos ejemplos *ad hoc* de *merchandising* de este proyecto.



VII. Desarrollo

VII.a. Primeros pasos

En este primer acercamiento, inevitablemente me aproximaba al cliché que pretendía romper, pues sin importar el cambio físico de monstra y bello, a la hora de plasmar una pareja mujer-hombre, caía en el estereotipo de mujer sumisa y “débil” frente a hombre protector o rudo, por lo que me di cuenta de que debía centrarme y obligarme a generar otras propuestas.

VII.b. La primera idea

Revisando el tema de mi proyecto –la fábula de *La bella y la bestia*– realicé una adaptación de la historia, cambiando los roles. Lo que se pretendía es que, aunque formasen parte del mismo plano, ambos personajes coexistieran de manera que generase en el espectador cierta inquietud. Nació así la idea de presentar al bello impoluto, sin manchas, mientras que a ella se la dotó de todos estos elementos gráficos acuosos, que resultan interesantes: salpicaduras, manchas, trazos gestuales, etc.



Bocetos, primeras propuestas descartadas



Boceto de Bello y Bestia

VII.c. El falso proyecto

Decidida a realizar mi obra definitiva, me dispuse a generar una serie de ilustraciones en formato A3, tomando como referencia la ilustración realizada en el apartado “la primera idea”.

Aquí se muestran escenas de monstruas y bellos enamorados, en las que no se adivine, ni haga falta, la transformación física por parte de ella (para reivindicar la no-necesidad de cambiar físicamente por nadie) donde el hombre adopta el rol más pasivo y, valiéndome del uso del color como soporte y ayuda, pretendí invertir los estereotipos de género. En la actualidad, la educación tradicional asocia el color azul a lo masculino, mientras que el rosa se usa para lo femenino, mi estrategia ha sido invertir el significado de estos dos colores.

Cada ilustración representa una historia distinta, donde ella no solo es más interesante gráficamente, sino que el cambio de cada monstrua se hace más evidente que el de los bellos. El “Bello”, a pesar de tratarse en realidad de diferentes personajes, va vestido siempre igual y parece más homogéneo (en referencia a las modas que nos llegan a convertir en clones): siempre lucirá barba, elemento inevitablemente asociado a lo masculino, lo que invitaría a pensar que se trata de un personaje varonil rudo, en contraposición a la delicadeza con que se genera su figura.



Ilustraciones “Bello y Monstrua”

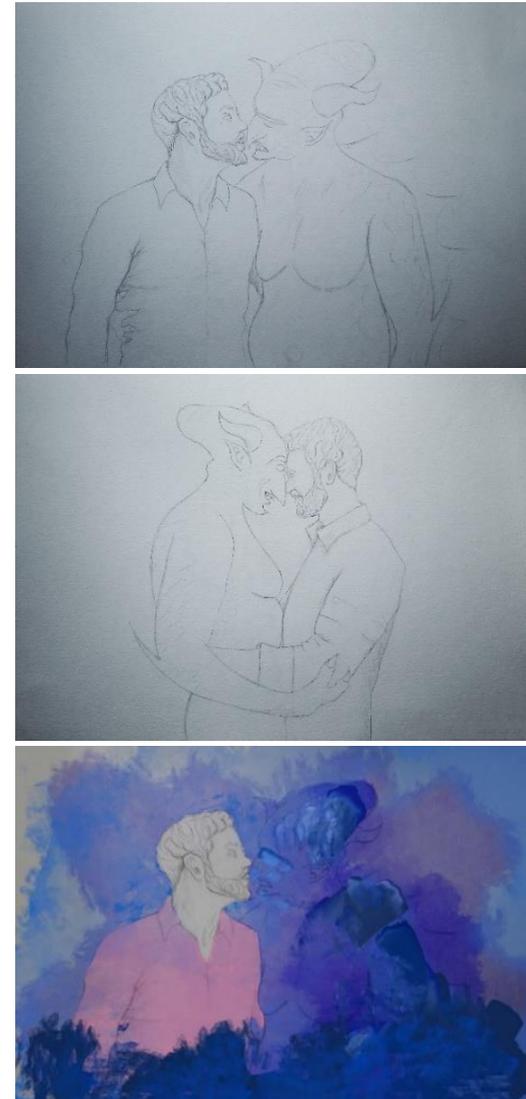
VII.d. El recomienzo

A pesar de tener el proyecto avanzado, había algo que todavía no se ajustaba a lo que pretendía, por lo que debía seguir probando para dotar al proyecto de la madurez que consideraba necesaria. Por sugerencia de mi tutora, surgió la idea de unificar en mayor grado la semejanza de los “bellos” y convenimos en usar el canon griego de belleza para tal propósito, por lo que nuestros “bellos” ahora son una especie de David de Miguel Ángel moderno. La repetición de este modelo mantiene así la idea de clones de la moda, a lo que se le suma la estética de los cánones de belleza, aunque se implante un modelo concreto.

La idea de la barba sigue adelante puesto que aporta un atributo masculino por excelencia muy adecuado para, por un lado, contrastar con la feminización y languidez que aportan el color y la pasividad en ellos, y, por otro, mantener la virilidad estética clásica en oposición a la “monstruosidad” novedosa de ellas.

En esta fase se probó también a dibujar siempre a la misma monstra, aunque en este caso se descarta puesto que se aparta de la idea inicial de estar contando historias diferentes. También se realizaron pruebas en digital y se apostó por aplicar un color azul más alejado del verde.

Cabe destacar que, a lo largo de todas las fases del proceso creativo, se fueron valorando las características físicas de las “monstruas” hasta llegar al resultado final.



Bocetos, esbozos del recomienzo

VII.e. Obra final

A veces, para deshacer los nudos que se van formando hay que parar un momento, revisar y reflexionar acerca del proceso creativo. Sin embargo, suele ocurrir que es en *la primera idea* donde hallamos la respuesta para la resolución de un trabajo.

Se procede, ahora sí, a realizar la obra definitiva, que consta de una serie de seis ilustraciones en formato A2. Manteniendo las ideas clave recogidas a lo largo de la metodología y el desarrollo, el proyecto final culmina en una adaptación de seis películas (como vimos en el apartado “La primera idea”) que tratan la fábula “Monstruos y Bellos”, aplicada a la rama de la ilustración. A través de la fusión de los seres monstruosos de dichas historias, creamos una monstrua inspirada en ellos.

La composición tiene como base el recrear, de una manera libre, escenas de dichas obras cinematográficas donde se invierten los papeles. Así, podemos dividir la obra en tres bloques, pues en cada par de las seis ilustraciones, se entremezclan los modelos de dos monstruos, fusionándolos de maneras distintas en cada una, dando así el resultado siguiente:

Hellboy (2004) y King Kong (2005) – La forma del agua (2017) y Eduardo Manostijeras (1990) – El Fantasma de la Ópera en el Royal Albert Hall: Celebrando sus 25 años (2011) y La Bella y la Bestia (1991).

Hellboy/King Kong variante uno: Queen Kong



Fotograma de la película *Hellboy* (2004)



Ilustración final del bello en *Queen Kong*



Proceso de la monstrua en *Queen Kong*



Ilustraciones finales de la monstrua en *Queen Kong*

Hellboy/King Kong variante dos: Hellgirl



Fotograma de la película *King Kong* (2005)



Ilustración final del bello en *Hellgirl*



Proceso de la monstrua en *Hellgirl*



Ilustraciones finales de la monstrua en *Hellgirl*

La forma del agua/Eduardo Manostijeras variante uno: The shape of Scissorhands



Fotograma de la película *La forma del agua* (2017)



Ilustración final del bello en *The shape of Scissorhands*



Proceso de la monstrua en *The shape of Scissorhands*



Ilustraciones finales de la monstrua en *The shape of Scissorhands*



La forma del agua/Eduardo Manostijeras variante dos: Edwarda Water



Fotograma de la película *Eduardo Manostijeras* (1990)

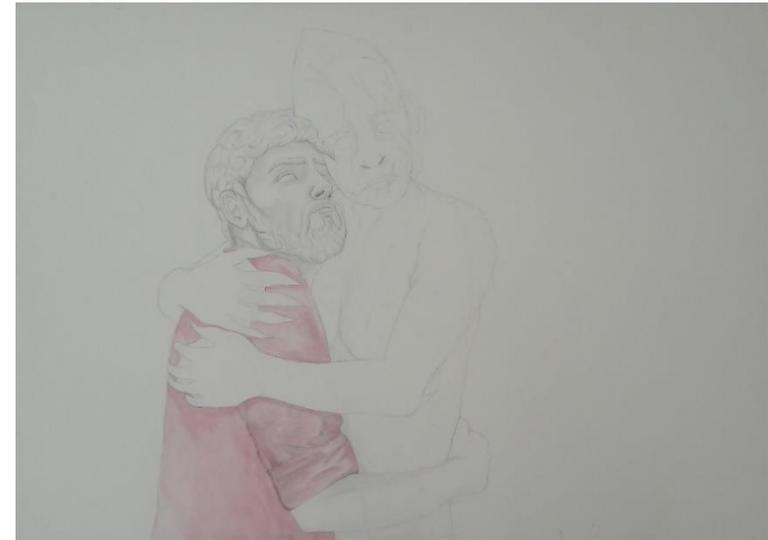


Ilustración final del bello en *Edwarda Water*



Proceso de la monstrua en *Edwarda Water*



Ilustraciones finales de la monstrua en *Edwarda Water*



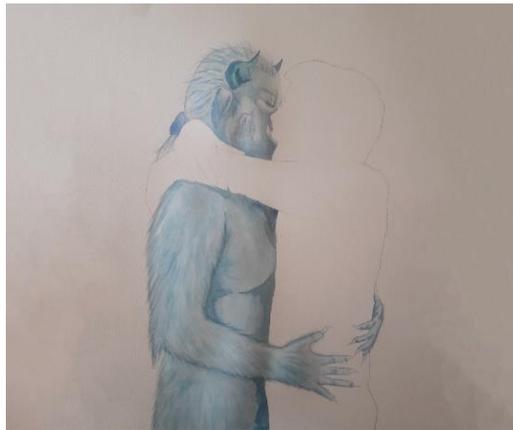
El fantasma de la ópera/La Bella y la Bestia variante uno: The beast and the opera



Fotograma de la película *El fantasma de la Ópera* en el Royal Albert Hall: Celebrando sus 25 años (2011)



Ilustración final del bello en *The beast and the opera*



Proceso de la monstrua en *The beast and the opera*



Ilustraciones finales de la monstrua en *The beast and the opera*



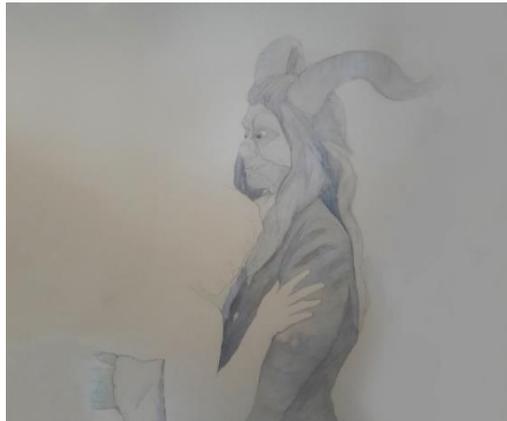
El fantasma de la ópera/La Bella y la Bestia variante dos: The phantom of the beauty



Fotograma de la película *La Bella y la Bestia* (1991)



Ilustración final del bello en *The phantom of the beauty*



Proceso de la monstrua en *The phantom of the beauty*



Ilustraciones finales de la monstrua en *The phantom of the beauty*

VIII. Resultados



Queen Kong (2019)



Hellgirl (2019)



The shape of Scissorhands (2019)



Edwarda Water (2019)



The beast and the opera (2019)



The phantom of the beauty (2019)



Ejemplo de merchandising de la obra *Monstruos y Bellos*: fundas de móvil



Ejemplo de merchandising de la obra *Monstruos y Bellos*: llaveros



Ejemplo de merchandising de la obra *Monstruos y Bellos*: imanes y alfombrillas



Ejemplo de merchandising de la obra *Monstruos y Bellos*: chapas

X. Conclusiones

Si echamos la vista atrás y ejercemos una visión crítica del proceso de creación e investigación que ha supuesto la elaboración de este proyecto, así como los objetivos planteados en el mismo, podemos comprobar que han sido cumplidos y ha sido un camino largo, pero satisfactorio.

El haber conseguido crear una obra que se adapta a una amplia porción de público –tratando de fomentar la importancia de la visibilización, en este caso, y ayudándome del patrón “bellamonstruo” para romper con la imagen con la que la sociedad ve a las mujeres, demandándoles estar en todo momento bellas y estar perfectas– ha resultado enriquecedor a nivel personal. Así pues, se les ha dado un papel en la ficción creada por mis ilustraciones, donde son ellas quienes llevan la voz cantante de la fealdad y, aun así, son dignas de suscitar amor en un compañero bello, haciendo que el espectador empatice con ellas y no las repudie por su aspecto.

Haber creado una serie de ilustraciones con un lenguaje plástico propio y atractivo, que transmitiese el mensaje que yo quería, me ayudará en el futuro para seguir realizando proyectos profundos y complejos a nivel personal y profesional.

Haciendo autocrítica, habría que decir que hay fases en el desarrollo de este proyecto que podrían haberse pulido para lograr mejores resultados. Hay algunos aspectos mejorables en el tratamiento digital y, con más tiempo, podría haberse obtenido un resultado realmente óptimo, puesto que creo que algunos retoques y añadidos podrían agregar otro tipo calidad y estilo en el proyecto. A pesar de ello, creo que la obra supera las expectativas iniciales y goza de calidad profesional, planteándome darles un uso comercial real.

Para concluir, en el futuro me gustaría seguir indagando y ampliando este proyecto, además de seguir adentrándome en la herramienta tan poderosa que desarrollamos a lo largo del Grado: el lenguaje plástico a través de la pintura, la animación, la ilustración... Y así seguir probando distintas técnicas y herramientas digitales, para seguir creciendo como ilustradora y, por último, seguir tratando problemas sociales ligados a la identidad, la visibilización o el respeto, por citar solo algunos ejemplos protagonistas de nuestra actualidad.

XI. Referencias bibliográficas

XI.a. Bibliografía

Eco, U. (2004) *Historia de la belleza*. Barcelona: Lumen.

Eco, U. (2007) *Historia de la fealdad*. Barcelona: Lumen.

Gilson, E. (1961) *Pintura y realidad*. Madrid: Aguilar.

Heller, E. (2004) *Psicología del color*. Barcelona: Gustavo Gili.

Leprince de Beumont, J. M. (1855) *El almacén de los niños*. París: Imp. G. A. Pinard.

Rubio Fernández, L. (1987) *Apuleyo. El asno de oro*. Madrid: Gredos.

XI.b. Webgrafía

Arrieta, E. (s. f.) Sexo y género. Recuperado el 14 de julio de 2019 de <https://www.diferenciador.com/sexo-y-genero/>

Batalla, J. (21 de enero de 2019). La historia de la Medusa argentina que se convirtió en un símbolo del feminismo en EEUU. *Infobae*. Recuperado el 14 de julio de 2019 de <https://www.infobae.com/america/cultura-america/2019/01/21/la-historia-de-la-medusa-argentina-que-se-convirtio-en-un-simbolo-del-feminismo-en-eeuu/>

Berbel, S. (2004) Sobre género, sexo y mujeres. *Mujeres en Red. El Periódico Feminista*. Recuperado el 14 de julio de 2019 de <http://www.mujiresenred.net/spip.php?article33>

Bisagra (25 de enero de 2019) Una escultura argentina se convirtió en ícono del #MeToo. *Nuevos papeles*. Recuperado el 14 de julio de 2019 de <http://www.nuevospapeles.com/nota/17289-una-escultura-argentina-se-convirtio-en-icno-del-metoo>

Black, L. (9 de febrero de 2016) Lane Bryant's Latest Campaign Is All About Body Inclusivity. Recuperado el 15 de agosto de 2019 de <https://www.refinery29.com/en-us/2016/02/102899/lane-bryant-this-body-campaign>

Brian (@NE_Brian) (15 de febrero de 2018) First The Liar Princess and the Blind Prince details and screenshots. Recuperado el 15 de agosto de 2019 de <https://nintendoeverything.com/first-the-liar-princess-and-the-blind-prince-details-and-screenshots/>

Fernández García, P. (2014) Tengo derecho a ser mujer y no corresponder a los cánones estéticos. *Eldiarionorte.es*. Recuperado el 14 de julio de 2019 de https://www.eldiario.es/norte/euskadi/cuerpo-objeto-arte_0_336316790.html

Madrigueravioleta (14 de septiembre de 2018) Violencia y plasticidad: fugas el rostro y el cuerpo en Ana Mendieta. Recuperado el 15 de agosto de 2019

http://madrigueravioleta.com/madrigueras/violencia-y-plasticidad-fugas-del-rostro-y-el-cuerpo-en-ana-mendieta/?fbclid=IwAR2YY_NbIEPWnaUj3jiutaaAxzzNJnsfvE8DwCjYRv0H14Ffsky6iZmfD0I

Martínez, J (2017) Amores monstruosos. Recuperado el 14 de julio de 2019 de <https://sentido.com/amores-monstruosos/>

Masdearte (s.f.) Cuando la belleza era objetiva y nació la teoría del arte. Las ideas estéticas de los pitagóricos, Demócrito, los sofistas y Sócrates. Recuperado el 17 de septiembre de 2019

<http://masdearte.com/especiales/cuando-la-belleza-era-objetiva-y-nacio-la-teoria-del-arte-las-ideas-esteticas-de-los-pitagoricos-democrito-los-sofistas-y-socrates/>

Museo de arte contemporáneo de Alicante (2012) Autorretrato en el tiempo (1991-1999). *Obras escogidas*. Recuperado el 14 de julio de 2019 de <http://www.maca-alicante.es/autorretrato-en-el-tiempo-191-1999-esther-ferrer/>

Pequeocio (s.f.) «Bello y Bestia» un cuento infantil actualizado. Recuperado el 15 de agosto de 2019 de <https://www.pequeocio.com/cuento-infantil-bello-y-bestia/>

Piras, E. (2017) La bella y la bestia, Madame Leprince de Beaumont: cuando nada es lo que parece. *Fabulantes*. Recuperado el 14 de julio de 2019 de <https://www.fabulantes.com/2017/07/la-bella-y-la-bestia-madame-leprince-de-beaumont/>

Portafolio de Agnes Cecile. Recuperado el 14 de julio de 2019 de <https://agnescecile.com/about/>

The Fine Art Colletive (3 de agosto de 2018) Entrevistamos a Agnes Cecile, "la acuarela es mi patio de recreo". *The Fine Art Colletive*. Recuperado el 14 de julio de 2019 de <http://thefineart.es/blog/post/entrevistamos-agnes-cecile>

Trianarts (22 de febrero de 2019) Charles Le Brun: El clasicismo francés. Recuperado el 14 de julio de 2019 de <https://trianarts.com/pintores-franceses-charles-le-brun/#sthash.tVWYVOHL.dpbs>

Varela, R. (8 de febrero de 2019) Análisis The Liar Princess and the Blind Prince, bonitos puzzles (PS4, PSVITA, Switch). Recuperado el 15 de agosto de 2019 de <https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/the-liar-princess-and-the-blind-prince/57211#p-73>

Wikipedia (s. f.) Recuperado el 15 de agosto de 2019 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

XII. Anexos

El centinela (1958) de Fredic Brown⁹.

Estaba húmedo, lleno de barro, tenía hambre y frío, y se hallaba a cincuenta mil años luz de su casa.

Un sol daba una rara luz y la gravedad, que era el doble de aquella a la que él estaba acostumbrado, hacía difícil cada movimiento.

Pero en decenas de millares de años, esta parte de la guerra no había cambiado. Los pilotos del espacio tenían que ser ágiles con sus diminutas astronaves y sus armas refinadas. Cuando las naves aterrizaban, sin embargo, eran los soldados de infantería quienes debían hacerse dueños del terreno, palmo a palmo y costase la sangre que costase. Esto era precisamente lo que sucedía en aquel maldito planeta de una estrella de la que no había oído hablar hasta que puso el pie sobre él. Y, ahora, era terreno sagrado porque los extranjeros también estaban allí. Los extranjeros, la otra única raza inteligente en la Galaxia..., raza cruel de monstruos abominables y repulsivos.

Se había tomado contacto con ellos cerca del centro de la Galaxia, después de la colonización lenta y dificultosa de unos doce mil planetas. Fue la guerra a primera vista: habían disparado sin siquiera intentar negociaciones o firmar una paz.

Ahora se luchaba planeta por planeta en una guerra amarga. Se sentía húmedo, lleno de polvo, frío y hambriento; el día era crudo, con un viento que dolía en los ojos. Pero los extranjeros estaban tratando de infiltrarse y cada puesto avanzado era vital.

Estaba alerta y con el fusil preparado. A cincuenta mil años luz de su casa, luchando en un mundo extraño y dudando de si viviría para volver a ver el suyo.

Y entonces vio a uno de aquellos extranjeros que se arrastraba hacia él. Encaró el fusil y disparó. El extranjero dio ese grito extraño que ellos dan y después quedó tendido sobre el suelo.

Le hizo temblar el espectáculo de aquel ser tumbado a sus pies. Uno puede acostumbrarse a ello después de un rato, pero él no lo había logrado nunca. ¡Eran unas criaturas tan repulsivas, con sólo dos brazos y dos piernas, y una piel horriblemente clara y sin escamas...!

⁹ Eco. U., *Historia de la fealdad* (2007, pp.12-13)



