



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Monster Boys Reloaded. Diseñando una nueva narrativa de moda en los muñecos masculinos de Monster High.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: González Casañ, Arnau

Tutor/a: Sales Ortiz, Eva María

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

Este trabajo plantea el rediseño de tres personajes masculinos pertenecientes a la franquicia de muñecas de moda *Monster High*, así como su traslado a la realidad por medio de la modificación corporal de muñecos reales y su posterior trabajo de estilismo.

Monster Boys Reloaded implica así un cambio de imagen tanto en las características morfológicas como en los vestuarios, peinados, maquillajes y accesorios de dichos personajes, con el fin de dar una vuelta total a lo que hasta la fecha ha representado el diseño de muñecos masculinos.

En este proyecto se pretende incorporar un punto de vista moderno y rompedor en el campo de la moda masculina. Transmitiendo un mensaje de libertad de expresión a través de esta, con el objetivo de representar diferentes cuerpos, estilos y realidades nunca interpretados en el mundo masculino de las muñecas de moda, para que coleccionistas adultos y niños puedan sentirse identificados.

PALABRAS CLAVE

Muñecos; moda masculina; estereotipos; diversidad; *Monster High*.

ABSTRACT

This work proposes the redesign of three male characters belonging to the *Monster High* fashion doll franchise, as well as their transfer to reality through the body modification of real dolls and their subsequent styling work.

Monster Boys Reloaded thus implies a change of image both in the morphological characteristics and in the costumes, hairstyles, makeup and accessories of said characters, to give a complete turn to what the design of male dolls has represented to date.

This project aims to incorporate a modern and groundbreaking point of view in the field of men's fashion. Transmitting a message of freedom of expression through it, with the aim of representing different bodies, styles and realities never interpreted in the male world of fashion dolls, so that adult collector and children can feel identified.

KEYWORDS

Dolls; men's fashion; stereotypes; diversity; *Monster High*.

En primer lugar, me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento a mi tutora Eva, por su gran ayuda, comprensión y atención, que han hecho posible la realización de este trabajo. Gracias por entenderme tan bien y guiarme de la mejor manera que podía imaginar.

A mi familia, por su apoyo incondicional, en especial a mi hermano Carles, que representa la mitad de lo que yo soy, y a mi abuelo Pepe, con quien compartía el amor por el arte y la pintura y quien leyendo esto estaría muy orgulloso.

Quisiera agradecer, para finalizar, a los amigos que han llegado a mi vida durante la carrera, sin los que la experiencia no habría tenido sentido, especialmente a Núria, por su alegría, por apoyarme y comprenderme siempre y sobre todo por acompañarme de la mano en este último año.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS	7
3. METODOLOGÍA	8
4. MARCO TEÓRICO	9
4.1. Contexto histórico de la distancia entre la moda masculina y la femenina	8
4.2. Género y binarismo	11
4.3. Cuerpo, identidad y moda	13
4.4. El coleccionismo	14
4.4.1. <i>Coleccionismo de muñecas</i>	15
5. REFERENTES	16
5.1. Referentes conceptuales	16
5.1.1. <i>Tote Fernández, Damiano David, Harry Styles</i>	16
5.2. Referentes de moda	17
5.2.1. <i>Alineo Studio</i>	17
5.2.2. <i>Palomo Spain</i>	18
5.3. Líneas de muñecas	18
5.3.1. <i>Monster High</i>	18
5.3.2. <i>Creatable World</i>	19
5.4. OAK DOLLS: Hextian	20
6. MONSTER BOYS RELOADED. Diseñando una nueva narrativa de moda en los muñecos masculinos de <i>Monster High</i>	21
6.1. Delimitación del corpus a través de la encuesta. Selección de personajes	21
6.1.1. <i>Clawd Wolf</i>	22
6.1.2. <i>Holt Hyde</i>	22
6.1.3. <i>Deuce Gorgon</i>	23
6.2. Modificaciones corporales	23
6.2.1. <i>Clawd Wolf</i>	23
6.2.1.1. División del cuerpo	23

6.2.1.2. Ensamblaje	24
6.2.1.3. Modelado de la figura	24
6.2.1.4. Pintado	25
6.2.2. <i>Holt Hyde</i>	25
6.2.2.1. División del cuerpo	25
6.2.2.2. Ensamblaje	26
6.2.2.3. Modelado de la figura	26
6.2.2.4. Pintado	27
6.2.3. <i>Deuce Gorgon</i>	27
6.2.3.1. División del cuerpo	27
6.2.3.2. Ensamblaje	27
6.2.3.3. Modelado de la figura	27
6.2.3.4. Pintado	28
6.3. Estilismos	28
6.3.1. <i>Clawd Wolf</i>	29
6.3.1.1. Conjunto de ropa	29
6.3.1.2. Accesorios	30
6.3.1.3. Maquillaje	31
6.3.1.4. Peinado	31
6.3.2. <i>Holt Hyde</i>	32
6.3.2.1. Conjunto de ropa	32
6.3.2.2. Accesorios	33
6.3.2.3. Maquillaje	33
6.3.2.4. Peinado	33
6.3.3. <i>Deuce Gorgon</i>	34
6.3.3.1. Conjunto de ropa	35
6.3.3.2. Accesorios	35
6.3.3.3. Maquillaje	36
6.3.3.4. Peinado	36
6.4. Resultados	37
7. CONCLUSIONES	39

8. ÍNDICE DE FIGURAS	40
9. REFERENCIAS	43
ANEXO I	

1. INTRODUCCIÓN

Toda mi vida he sido un apasionado del mundo de las muñecas y las miniaturas, y como tal he crecido rodeado de ejemplos de todo tipo: muñecas de la serie *Winx Club*, *Novi Stars* o *Barriguitas*, entre muchas otras, que han formado parte de mi vida y sus diferentes etapas.

Cuando en 2010 conocí *Monster High* no hubo vuelta atrás, se convirtió en mi único interés y protagonista de mis sueños y deseos.

No recuerdo un momento en todos estos años en el que no haya esperado con ansias incorporar a mi colección de *Monster High* un muñeco masculino carismático, con diseño original y a la moda, depositando en vano así unas esperanzas en las empresas de juguetes, que no lo han hecho posible.

Así mismo soy un amante de la moda, las tendencias y todo lo relacionado con este campo. Experimentar con ella, cuidar los detalles y desafiar lo que se entiende como “normal”, así como los límites entre lo masculino y lo femenino, tienen mucho protagonismo en mi forma de expresarme o de vivir la moda.

Actualmente el universo de la moda está experimentando un momento de ebullición total donde las tendencias aparecen y desaparecen a una velocidad vertiginosa, como resultado, en gran medida, del protagonismo de las redes sociales. Se podría decir por eso que está en un proceso de transformación transgresora y experimental en general donde las posibilidades, influencias y estéticas son infinitas, derivado de dichos cambios constantes en lo que está de moda y lo que no, desarrollo que la moda masculina pasa por alto al no incluir ninguna de las nuevas tendencias femeninas ni crear propias, sobre todo en el *fast fashion*¹.

Este trabajo va a estar centrado en el género masculino, el cual está teniendo una evolución en cuanto a moda y representación que no deja de estar por detrás de la experimentada por la femenina, con muchas menos posibilidades, espacios, ofertas y adeptos en general, además de una inclusión corporal nula. Es frustrante ver lo aburrida que es la moda masculina, lo poco que avanza y lo mal visto que está por la sociedad intentar innovar en este ámbito. Hacen falta referentes y es necesario recibir la novedad con los brazos abiertos.

Por todo esto aprovecho la oportunidad de realizar mi TFG para llevar a cabo una serie de 3 muñecos masculinos que cumplen los deseos que, como niño amante de los muñecos y adulto coleccionista, han vivido en mí durante

¹ El concepto *fast fashion* se refiere a la producción en masa de ropa que intenta hacer accesible a todos los públicos las tendencias de moda.



Fig. 1. Fotografía de mi colección de *Monster High*.

años, sin llegar a ser satisfechos, dando una nueva imagen a tres de los personajes masculinos de *Monster High*, una de las líneas más triunfadoras de la historia en materia de muñecas, tanto en lo estético como en lo corporal.

Abordando, además, el rediseño de las características corporales con representación de diversidad morfológica e inclusiva, se propone una vuelta total a los estilismos originales de los personajes, aportando un carácter moderno, con personalidad, que no se deje llevar por los roles de género ni los cánones de belleza y que aúne lo atrevido y lo *chic* con lo urbano y lo cómodo, para dar visibilidad a diferentes realidades corporales y estéticas y dar lugar, desde la infancia, a la educación en libertad de expresión y diversidad.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es rediseñar tres de los personajes masculinos protagonistas de la línea de muñecas *Monster High*, respetando su estilo, pero renovándolos mediante la redefinición corporal y estética.

En cuanto a objetivos secundarios subrayo:

- Diseñar y producir manualmente el rediseño de tres de los personajes más representativos de la línea de muñecos citada.
- Dar un giro total a los diseños masculinos *playline*² en general.
- Modificar los cuerpos de los muñecos con ensamblaje y arcilla y cambiar su pelo para representar una diversidad corporal inédita en el mundo de los muñecos.
- Profundizar en las tendencias y las marcas de moda más influyentes para confeccionar tres *looks* modernos y contemporáneos.
- Patronar y confeccionar tres conjuntos de ropa alejados de los diseños básicos que hasta ahora se han estado haciendo en los muñecos de moda.
- Desafiar los roles de género y los estigmas o fronteras entre lo masculino y lo femenino.
- Transmitir un mensaje de libertad de expresión y búsqueda de la autodefinición individual a través de la moda, y también animar a utilizarla como herramienta de disfrute personal.

² El término *playline* hace referencia en inglés a las muñecas destinadas al juego, es decir, las diseñadas en origen para público infantil.

3. METODOLOGÍA

La metodología seguida para la realización de este trabajo se dividió en diferentes fases, con el fin de obtener el diseño tanto morfológico como de estilismo de este cambio de imagen de personajes masculinos de *Monster High*.

Dentro de dichas fases la primera a efectuar consistió en la documentación y el análisis de los datos, donde se pusieron en común las diferentes características del panorama actual en relación con el mundo de las muñecas, el concepto del cuerpo, en vinculación con el género y las tendencias actuales de moda, para determinar las limitaciones y carencias de los diseños masculinos en materia de moda y de muñecas, al mismo tiempo que las carencias en representación de variedad de realidades y cuerpos en ambos ámbitos y en la vida en general. Los recursos analizados fueron fuentes bibliográficas, artículos de moda, y fuentes propias de las compañías de muñecas.

Para reforzar los recursos obtenidos en la fase de documentación diseñé una encuesta pública de opinión que distribuí en grupos de coleccionistas de muñecas, con el fin de conocer los intereses del público en relación con los muñecos masculinos y sus características corporales.

A partir de los resultados se desarrollaron bocetos y conceptos iniciales para los nuevos diseños de personajes de *Clawd Wolf*, *Holt Hyde* y *Deuce Gorgon*, con la finalidad de romper con todo estereotipo masculino, ofreciendo inclusividad y diversidad a la par que un enfoque moderno, vanguardista y contemporáneo, novedoso también para el panorama actual de los muñecos.

Una vez definidos los conceptos se pasó a la práctica, que constó de dos fases. La primera correspondió al remodelado corporal de los muñecos, lo cual también se subdividió en etapas, entre las que se encuentran la división del cuerpo en secciones, su posterior ensamblaje, el modelado de la nueva silueta y, por último, el pintado, que cierra este proceso.

La segunda fase dentro de la práctica artística se enfoca en el estilismo y la personalización, donde se confeccionaron, tras una fase de inspiración con referentes y *moodboards*³, los diferentes *looks*, a partir de la preparación previa de patrones y, en los casos necesarios, prototipos. En esta fase se llevaron también a cabo los peinados, maquillajes y accesorios, que aportaron a cada personaje un estilo único y acorde a sus personalidades, con

³ *Moodboard* es la palabra que en inglés designa, de forma resumida, el concepto de tablero de inspiración.

representación además de diversas realidades, tanto corporales como estéticas.

El proceso concluyó con la fase de fotografía de los resultados, donde comprobé con perspectiva haber elaborado una línea de muñecos innovadora que desafía los roles de género a través de la moda y representa un carácter plenamente inclusivo en el ámbito de los muñecos *playline*.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. CONTEXTO HISTÓRICO DE LA DISTANCIA ENTRE LA MODA MASCULINA Y LA FEMENINA

La cultura occidental está ligada a un contexto convulso de numerosos cambios y evoluciones, cambios sociales, económicos, políticos y culturales que han configurado las diferentes formas de vestir desde la modernidad. No es posible definir las prácticas del vestir sin tener en cuenta sus contextos históricos, debido a que son los mismos los que han marcado las modas de cada época, y que han aportado una unidad estilística a las formas de vestir de las sociedades.

“Los cuerpos humanos son cuerpos vestidos. El mundo social es un mundo de cuerpos vestidos” (Entwistle, 2002, p. 11).

La moda ha estado condicionada por factores históricos y sociales concretos, es por eso por lo que las sociedades que han buscado el progreso y la innovación, sociedades con más desarrollo o cambios en ámbitos como el histórico o el político y menos diferencias de clase han experimentado el emerger de la moda en mayor medida.

Este mundo de la moda empezó a tenerse en consideración en la época medieval y el Renacimiento y sobre todo con relación al crecimiento del sistema económico y la expansión de la vida urbana. Pero lo cierto es que no es hasta el siglo XIV cuando experimenta un cambio estilístico considerable, así como un interés general notable, para continuar un camino evolutivo que tuvo como resultado el mayor protagonismo hasta la fecha abarcado por la moda dos siglos más tarde.

La caída del sistema feudal impulsó la propagación y puesta en práctica de las clases comerciantes, lo que tuvo un papel fundamental para distribuir la moda durante los siglos XIV Y XV. En este contexto el cuerpo empieza a adquirir valor descriptivo sobre las personas, la ropa y el aspecto físico a ganar terreno en la vida cortesana y en la diferenciación social, que no existía únicamente en términos de clase, sino también entre la vestimenta masculina

y la femenina, que resaltaban las características definitorias de cada género con las formas de las prendas.

A lo largo de la historia se ha considerado la moda como un elemento femenino, algo superficial, vanidoso y sin interés de pertenencia de las mujeres, pretendiendo visualizar al femenino como “el sexo débil”, el cual hace cosas banales o frívolas como decorarse y arreglarse. Este es un rasgo social que en la actualidad continúa teniendo presencia al analizar el mundo de la moda, donde existen unas pautas o preocupaciones morales muy diferentes entre los hombres y las mujeres.

Esta separación entre géneros en la moda tuvo fuerte impacto desde el siglo XVIII, donde la moda masculina pasó a considerarse demasiado femenina, por lo que se vio envuelta en un proceso de transformación hacia formas y colores más sobrios y sencillos, marcando una grieta permanente entre el vestuario de hombres y mujeres.

Además, con la imposibilidad de poner en marcha una producción en masa eficiente en la moda femenina en la industrialización, algo que sí que existía a diferencia en la masculina, debido a que sus prendas buscaban únicamente la funcionalidad y la comodidad, se dio un proceso por el cual la industria de la moda femenina se vio envuelta por una vorágine de cambios estéticos, numerosos estilos y tendencias que acabó por establecer dicha grieta en la forma de entender la moda en base a los géneros.⁴

En resumen, la vestimenta masculina ha sido desatendida en las sociedades modernas, quedando el interés de los hombres por la moda en detrimento de la búsqueda de la utilidad y la comodidad, lo que como se ha comentado tuvo inicio avanzado el siglo XVIII y contribuyó a establecer una serie de límites entre géneros en la cultura general y en el imaginario colectivo, de los que alejarse y contra los que luchar resulta complejo, tanto que aun actualmente dichos límites entre géneros en la moda conviven en la mentalidad compartida entre gran parte de la sociedad.

⁴ Con la necesidad de tener grandes cantidades de ropa funcional para trabajadores, marineros y para cargos que utilizaban uniformes como vestuario habitual y gracias a detalles como el aumento y mejoría de las conexiones en relación con innovaciones como las vías ferroviarias, se estandarizaron las tallas y se fomentó la producción en serie de moda masculina, no sucedió lo mismo en la indumentaria de mujer, pues no necesitaban prendas concretas para sus labores.

A razón de todo esto la relación de los hombres con la moda se convirtió en un campo minado, en el que quienes mostraban interés pasaban a considerarse afeminados y con eso despreciados, apartados y discriminados. Lo que comenzó como un simple alejamiento de la feminidad hacia la comodidad se acabó por convertir en un rechazo masculino casi absoluto del buen gusto, la imagen y el decoro que se extendió hasta avanzado siglo XX, concretamente la década de los ochenta, donde gracias a la cultura de masas⁵, hubo un desarrollo de cambios notable y los hombres se empezaron a interesar por lo que anteriormente se había asociado a las mujeres.

En este periodo se diversificaron las estéticas predominantes, que se convertían en estándares, funcionaban como una herramienta creadora de necesidades, expectativas y emociones consumistas para el espectador.

Cuando se desarticuló en la sociedad el sistema de la moda desarrollada a través de ciclos industriales surgieron nuevos estilos de vida y la sociedad apostó de forma general por un marcado individualismo. La democratización y la producción en masa minimizaron su misión de articular las posiciones sociales, con la aparición del *prêt-à-porter*⁶, que marca una separación más sutil.

La moda tiene una relación directa con el concepto del tiempo, sirve para dar un sentido evolutivo y lineal a la vida, constituye un “ahora” consciente del tiempo, con tendencias y modas pasajeras o duraderas que fluctúan en el tiempo y marcan las diferentes épocas de una forma clara y directa. “Tal como expone Wilson, «la moda es el vestir cuya característica principal es la rapidez y el continuo cambio de estilos: la moda en cierto sentido es cambio»” (Wilson, 1985, como se citó en Entwistle, 2002).

4.2. GÉNERO Y BINARISMO

Todos los conceptos que conocemos en la vida son binarios: desde lo feo y lo bonito, hasta la vida y la muerte o lo masculino y lo femenino. conceptos, que durante la historia se han ido definiendo hasta constituirse como

⁵ Elementos como la publicidad, las revistas dirigidas a hombres y el uso de diferentes estilos de moda masculina que desafiaban lo conocido por parte de bandas y cantantes ayudaron a que se diera un fenómeno de expansión en lo que a moda masculina se refiere.

⁶ *Prêt-à-porter* (listo para llevar) es el nombre en francés que se le da a las prendas de moda de uso diario producidas en serie. No solo son marcas de convencionales las que producen *prêt-à-porter*, algunas conocidas marcas de alta costura como Gucci, Chanel e Yves Saint Laurent también lo hacen.

contrarios con márgenes infranqueables, por eso el mundo se ha convertido en un territorio donde no todos podemos establecernos dentro de lo supuestamente correcto, lo que da lugar a la existencia de colectivos oprimidos. Es por esto por lo que, en la moda, integrar distintas expresiones de género, corporales y, en definitiva, diversidad, es una tarea compleja.

Para ello es vital entender que “no hay lugares fijos y lo único constante es el cambio” (Zaccari, 2019, p.41), y es a partir de ahí donde se debe construir un nuevo sistema que escuche voces que habían sido calladas, con dirección hacia una sociedad donde establecer la moda no binaria.

La separación de géneros en femenino y masculino es una construcción sociohistórica y cultural, entendiendo que cada sociedad atribuye funciones y roles distintos a las personas en función del género al que pertenecen, sin olvidar que son también numerosas las características comunes entre culturas. Teniendo en cuenta esta afirmación es lógico entender que las características de género se instauran en el imaginario colectivo a modo de aprendizaje cultural por factores como la educación y la acción de la sociedad, que además tienen cierto carácter mutable y pueden evolucionar con los tiempos.

La moda y el género se relacionan de una forma cultural y arbitraria:

Se puede, por tanto, entender la moda como un espacio para la verificación del cuerpo y del género que establece –tanto desde sus valores como desde la propuesta de utilización de determinadas piezas de indumentaria– morfologías sobre los parámetros de reconocibilidad, control y vigilancia de una pretendida identidad. (Zurian, Navarro y García-Ramos, 2023, p.8)

Es llamativo cómo desde que hace unos años empezó a extenderse el poner en uso prendas destinadas al sexo contrario se ha conseguido desafiar el género y las convenciones de “masculinidad” y “feminidad”, una forma tan sencilla que evidencia la inestabilidad de los límites y diferencias entre ambos conceptos. Es decir, que la simple utilización de la ropa por personas del género al que no está destinada genere socialmente la duda y la asociación con algo alejado al binarismo pone en evidencia la inestable concepción de lo masculino y lo femenino como construcción social, “el género es una construcción cultural que la ropa ayuda a reproducir” (Entwistle, 2002, p. 28), inestabilidad todavía mayor si se toman en cuenta las diferencias culturales en relación con la vestimenta.

La representación en medios y espacios de las diferentes identidades de género está contribuyendo al avance de la sociedad hacia la inclusividad y el respeto, pero no todo el trabajo está hecho, es necesario continuar avanzando en el conocimiento y respeto de la diversidad sin prejuicios ni discriminación.

4.3. CUERPO, IDENTIDAD Y MODA

La moda nos dice lo que somos y lo que queremos, aunque nuestra intención no sea exhibirlo, muestra nuestra cultura, nuestra clase social, nuestros hobbies y nuestros temores, nuestros ideales y creencias, en definitiva, nuestra manera de ser.

Desde el siglo XX la preocupación por el aspecto físico ha aumentado hasta convertirse en una de las principales preocupaciones de la sociedad actual, prácticas como el deporte, las dietas o las cirugías están a la orden del día y funcionan como elementos capaces de “mejorar” el cuerpo y acercarlo al canon de belleza. Es a raíz de esta posible mejora que prolifera un incansable descontento por el incumplimiento de objetivos físicos inalcanzables y nacen conductas negativas y autodestructivas.

Los cuerpos que no se definen dentro de las reglas sociales de género y los que se alejan de las convenciones culturales y sociales y usan el vestir libremente pueden ser rechazados de la masa social y considerados inapropiados. Como resultado es común que quienes no cumplen con lo que se entiende como canónico intenten ocultar sus diferencias, tratando de encajar.

La acción del vestir tiene la capacidad de hacer que las personas puedan sentirse cómodas consigo mismas y con sus cuerpos, lo que activa una dicotomía entre ser fiel a uno mismo o ceder a la presión social. Es importante tener en cuenta la comodidad e incomodidad de cada individuo con lo establecido, es decir, la posibilidad de no identificarse con lo que la sociedad marca para cada uno. La moda actúa como carta de presentación y crea impresiones que pueden ser ciertas o no; por esto y por evitar la exclusión, optar por vestir “normal” y “no llamar la atención” es una posición escogida por la mayoría. En relación Entwistle expone que:

Existe un orden moral para el mundo social que se impone en los individuos que generalmente suelen reconocer que existen formas «buenas» y «malas» de estar en el espacio, «correctas» e «incorrectas» de presentarse (y vestirse). En este aspecto, el trabajo de Goffman debe mucho a las ideas de Emile Durkheim, que dijo que la vida social no sólo está funcionalmente ordenada sino también moralmente regulada. Ser una «buena» persona requiere la conformidad de este orden moral: cuando nos vestimos hemos de orientarnos según los diferentes espacios que nos imponen ciertos tipos de reglas sobre cómo debemos presentarnos. Cuando fracasamos en cumplirlas, corremos el riesgo de censura o de desaprobación. (2002, p.42)

Lo que este trabajo propone es animar a ignorar los pensamientos ajenos sobre la imagen personal para optar por utilizar la moda libremente y como modo de expresión.

La forma en la que se decide utilizar la ropa puede convertirse en reveladora acerca de la expresión de la identidad, en cuanto a que la vestimenta, la apariencia física y el decoro encarnan la primera impresión que se proyecta hacia los demás y pueden ser determinantes para las expectativas ajenas, porque:

Quando nos tropezamos con un extraño como alguien misterioso e inaccesible, nos referimos a los estilos de vestir y al aspecto físico, en ausencia de cualquier otro medio que sea un signo fidedigno de identidad. La indumentaria suele verse como un símbolo de prestigio individual y de moralidad, ya sea real o inventado. (Finkelstein, 1991, como se citó en Entwistle, 2002)

La razón por la que el concepto del cuerpo y su presentación diaria han sido durante largo tiempo descuidados por los estudios y teorizaciones, aun habiendo jugado un papel principal en la modernidad occidental por su carácter influenciador de forma estructural, tiene también relación con la sociología, que prioriza la racionalidad y la acción mental, rechazando así la teorización sociológica del cuerpo y por consiguiente tratando el concepto en vinculación con el mundo y su papel en él, como creador de símbolos y significados.

La vestimenta no depende únicamente de la moda y las tendencias, factores como la posición política, el contexto social y económico, el género o el tipo de cuerpo son determinantes para las decisiones en los aspectos de la moda, pero también actúan las convenciones generales que afectan a la mayoría de la población, llevándola a aceptar lo que viene dado, lo que un pequeño porcentaje se atreve a desafiar por una preferencia genuina personal que sin pretenderlo termina leyéndose como rebelión debido a los prejuicios sociales. Es precisamente dicho porcentaje que desafía la norma al que con este trabajo se pretende apelar, con el objetivo de activar ese espíritu en más personas.

4.4. EL COLECCIONISMO

Los objetos cotidianos responden a una pasión, la de la propiedad, al ser adquiridos dejan de leerse como un mero bien material para crear una relación con la persona de quien son propiedad, quien marca su sentido.

El objeto de colección es un objeto amado irracionalmente, no depende de su naturaleza, desde cajas de cerillas a carísimas miniaturas pueden ser

coleccionables, es una cuestión que varía según el fanatismo y los gustos del coleccionista.

“Todo objeto tiene dos funciones: una la de ser utilizado y la otra la de ser poseído” (Baudrillard, 1969, p. 97), lo que crea una separación en dos visiones contrarias entre las que puede ser considerado un objeto, por un lado, como algo útil que cumple una función, y por otro el objeto abstraído, puro, que pierde su función utilitaria y anula aquello para lo que fue producido para responder a un valor subjetivo, el cual lo convierte en un objeto de colección.

Los objetos de colección en definición no tienen valor en sí hasta que alguien los recoge para añadirlos a la suya propia. Cuando esto pasa surge la necesidad, nunca satisfecha al completo, de continuar adquiriendo objetos, una forma de adquisición ordenada y seleccionada que se distingue de la simple acumulación.

“Los coleccionistas son por definición aquellos que siempre tienen un deseo incumplido” (Benjamin, 2021). Es por eso por lo que la naturaleza inacabada de las colecciones es lo que les da vida. La falta se vive con sufrimiento, pero mantiene al individuo que colecciona desligado de una realidad en la que una vez se diese por terminada la colección esta moriría y los objetos que la integran perderían su sentido, haciendo desaparecer una dinámica infinita y dirigida capaz de dar dinamismo a su vida. En relación, Benjamin comenta que: “Por definición se podría decir que una colección muere cuando se termina, porque se agota su vitalidad y el deseo con el cual el coleccionista la ha abordado” (2021).

4.4.1. Coleccionismo de muñecas

Según parece el fenómeno del coleccionismo nace entre los siete y los doce años, donde los niños experimentan un acercamiento a la sensación de dominio y propiedad privada. Normalmente pronto desaparece esta afición por coleccionar, pero en ocasiones de forma no definitiva, porque en algunos individuos resurge con el fin de la pubertad.

Uno de los objetos más repetidos de coleccionismo con estas características son las muñecas, ejemplos como *Barbie*, *Monster High* o *Bratz* ocupan las estanterías de miles de coleccionistas.

Los dos factores que para el público infantil marcan la diferencia a la hora de adquirir una muñeca maniquí son la longitud de su cabello y la modernidad de su vestuario, “el auditorio no presenta problemas en aceptar las modificaciones que se hacen en la categoría muñeca maniquí en cuanto a proporciones corporales” (Gasca y Romero, 2017, p.3), cualquier modificación de esta índole está aceptada si la característica del cabello largo

se mantiene, y en mayor medida si su propuesta estilística se adecua a las modas y tendencias del momento. Este dato es relevante para mi trabajo en tanto que funciona como pretexto para la modificación corporal y modernización de estilismos que propongo con mis muñecos.

Un ejemplo de esto es la línea *Monster High*, que tuvo y tiene una gran y sorprendente aceptación en el público, ya que, aunque se aleja absolutamente de las características prototípicas y canónicas de las muñecas, por elegir protagonistas hijos de monstruos mitológicos con características novedosas, muchas diferencias entre personajes y elementos como tornillos, dos cabezas e incluso huesos visibles se leen como muñecas de moda y sus rarezas hacen que sean valoradas incluso en mayor medida.

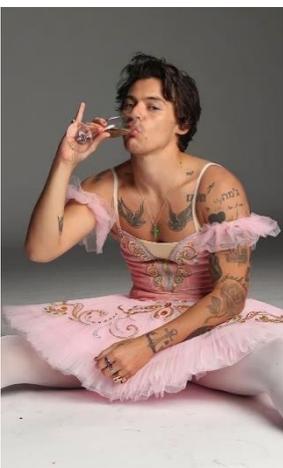


Fig. 2. Tote Fernández.

Fig.3. Damiano David.

Fig.4. Harry Styles.

5. REFERENTES

5.1. REFERENTES CONCEPTUALES

5.1.1. *Tote Fernández, Damiano David, Harry Styles*

El desarrollo de la sociedad patriarcal ha repercutido en la moda de manera que cualquier feminidad presente en la estética masculina se ha señalado.

Desde la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad han ido surgiendo nuevas masculinidades y referentes con los que se ha iluminado el camino hacia la posible desaparición de este tipo de prejuicios, personajes públicos que podrían facilitar el camino de niños y de generaciones venideras hacia la libre expresión a través de la moda, pertenecientes o no al colectivo LGBTQ+, ejemplos de todo tipo que demuestran sus verdaderos gustos, sin encasillamientos ni influencia de la presión social.

Uno de los ejemplos que da una gran visibilidad a realidades no contempladas de las relaciones entre moda y hombres y que ejemplifica la diversidad que este trabajo quiere reivindicar es Tote Fernández (1996), exfutbolista heterosexual que encontró su pasión por la moda, por innovar y sorprenderse incluso a sí mismo con prendas que no hubiera imaginado llevar tras retirarse del fútbol.

Otro ejemplo relacionado es Damiano David (1999), componente del grupo *Måneskin*, que ha conseguido no pasar desapercibido a través de sus conjuntos, que incluyen, entre otras prendas, minifaldas escocesas, lencería y zapatos de tacón, sin dejarse llevar por los cánones masculinos que se exigen a un hombre dentro de la heteronormatividad, provocando así todo tipo de comentarios negativos al mismo tiempo que un fenómeno fan increíble y mucho mayor que lo admira de igual forma con todas sus propuestas estéticas.

El tercer caso interesante es Harry Styles (1994), antiguo componente de *One Direction*, un grupo musical compuesto por chicos y creado para chicas, quien al salir de la mencionada banda super exitosa y creadora de numerosos fanáticos protagonizó un cambio total de estética y actitud hacia lo considerado femenino, con lo que, lejos de perder audiencia, ha creado una marca personal como artista aún más alabada que le ha llevado a ser considerado un icono de la moda.

Una vez expuestos los referentes de este apartado es importante comentar brevemente que es precisamente esa naturaleza libre, innovadora y alejada de lo que la sociedad impone, característica que representa a estos tres nombres, lo que los nuevos diseños de *Monster High* que propongo pretenden captar, escogiendo, como ellos, elementos que comúnmente se perciben como femeninos, como faldas, maquillaje o zapatos con tacón, reivindicando la libre expresión a través de la moda, ajena a los márgenes estereotípicos de los modelos masculino y femenino.

Al ejemplificar tres personajes relacionados con la heterosexualidad o con antecedentes verdaderamente estereotípicos dentro de este contexto de moda sin género se plantea una visión más amplia que manifiesta la necesidad de una nueva y renovada forma de ver el mundo.

5.2. REFERENTES DE MODA

5.2.1. *Alineo Studio*

Lis Domínguez (2000) es una diseñadora emergente de origen mallorquín, con estudios de diseño de moda en la EASD de Valencia.

Bajo el nombre de marca *Alineo Studio* la joven crea sus primeras colecciones, con las que ha desfilado en el *Clec Fashion Festival* y participado en numerosas colaboraciones con artistas de la talla de Chanel, María Becerra o Nathy Peluso.

Alineo Studio sirve como inspiración para este TFG por su concepción de la moda como vehículo transmisor de emociones y sentimientos que permite crear identidades y servir como medio de expresión, consiguiendo de tal forma convertirse en reflejo de la vida personal. Esto es algo que define claramente lo que mis personajes intentan reflejar con sus conjuntos “arriesgados”, que lejos de ser anecdóticos hablan de ellos y son reflejo de sus marcadas personalidades.

Lis Domínguez realiza diseños atrevidos y femeninos que sin dirigirse a ningún rol de género concreto apuestan por la moda agénero de total inclusión corporal, de una manera que la propia diseñadora define como no comercial o vanguardista, por lo que pretende vestir a personas fuertes, seguras y diversas.



Fig. 5. *Alineo Studio*. “Mujeres del agua” SS 23. Look 09, 2023.

Fig. 6. *Alineo Studio*. Look “Salina”, colección *Fluir*, 2022.



Fig. 7. Palomo Spain. Look 9, "Cruising in the Rose Garden", SS 24. The Plaza Hotel, New York.

Del mismo modo con los nuevos diseños de *Holt Hyde*, *Deuce Gorgon* y *Clawd Wolf* se da en este caso representación a una variedad de cuerpos diferentes cuya meta es transmitir un mensaje de inclusión corporal que no instaure cánones de belleza concretos y únicos en el público consumidor de muñecas.

5.2.2. Palomo Spain

Alejandro Gómez Palomo (1992) pertenece a una nueva generación de diseñadores correspondiente a la segunda década del siglo XXI identificada como *queer*, con integrantes que relacionan su propia identidad de forma directa con su ropa, tratando de redefinir la masculinidad a través de sus trabajos en modalidades como el diseño y la comunicación.

Palomo Spain, como marca, sirve como referente conceptual para mi TFG en cuanto a que difunde por medio de sus colecciones, *fashion films* y campañas comunicativas nuevos discursos sobre la masculinidad, desde un carácter disidente a través de la moda, rechazando la norma hegemónica del vestuario y sus prácticas.

En colecciones como *SS24 Cruising in The Rose Garden* (Primavera/Verano 2024) o *Pompeii* (Primavera/Verano 2020) se representan mundos imaginarios en los que priman la libre expresión personal, donde la diversidad, el amor y el deseo tienen un papel protagonista, lo cual se lee de forma clara al observar los *looks*.

Palomo Spain, en definitiva, sirve como marca inspiradora para el presente trabajo al manifestar de forma activa la finalidad de diluir los márgenes entre los conceptos cultural y socialmente conocidos y diferenciados como masculino y femenino, diseñando, creando y distribuyendo prendas como corsés, vestidos ceñidos, faldas transparentes o tacones y mostrándolos en desfiles de moda masculina de llamativa atención al detalle, con un toque sensual, moderno y glamuroso. Algo en lo que en este rediseño de *Monster High* se busca de igual manera, como se ha ido exponiendo anteriormente.

Es la centralización casi única de Alejandro Gómez Palomo en diseño, desfiles y modelos masculinos con estilismos femeninos lo que diferencia su marca de las demás, lo que más la define y lo que necesaria e inevitablemente ayuda a dar forma a este proyecto.

5.3. LÍNEAS DE MUÑECAS

5.3.1. Monster High

Monster High es una de las más triunfadoras líneas de muñecas de *Mattel*, la empresa juguetera, cuenta con una gran y variada cantidad de muñecos de moda como principal interés del público, además de otros productos como *merchandising*, series, películas, etc.



Fig. 8. Primera línea de muñecas de *Monster High*.

Estas muñecas surgieron en 2010 gracias al trabajo de diseño de Garrett Sander (1981), diseñador principal de la línea, con un concepto inédito en el universo de las muñecas al inspirarse en monstruos clásicos como *Frankenstein*, el hombre lobo o el monstruo del pantano, entre otros.

Está claro que es a partir de esta franquicia que nace el presente trabajo, ya que trata del rediseño de tres de sus personajes masculinos más icónicos. Pero es además a nivel conceptual que dicha línea actúa como referente, por diseñar unos juguetes que en su momento de surgimiento rompieron con la deriva femenina y cursi que el panorama de muñecas de moda había adoptado, con *Barbie* como máximo exponente.

Así mismo la manera en la que *Monster High* se alejó de características como las comentadas fue por medio de usar como punto de partida personajes tan oscuros, terroríficos y diferentes, dando un mensaje de inclusividad y diversidad bajo lemas como “Perfectamente imperfectos” o “Sé único. Sé tú mismo. Sé *Monster High*.” Algo que *Mattel* deja claro en su página web, donde se comenta:

En *Monster High* nos imaginamos un mundo inclusivo y diverso, donde todo el mundo se sienta orgulloso de ser uno mismo. Queremos que todos puedan sentirse libres de mostrarse tal y como son y celebrar sus diferencias, sin importar su raza, género, cultura, orientación sexual o cualquier otra característica que los haga únicos. (2023)

En conclusión, la propia imagen de *Monster High* como franquicia además de su búsqueda de la inclusividad, característica que se ha enfatizado actualmente con la nueva representación corporal de diferentes siluetas físicas en el segundo de sus *reboots*⁷, es lo que convierte a esta línea en la principal figura referente.

5.3.2. *Creatable World*

Otra colección que lanzó *Mattel* de interés en el tema que aquí se aborda es *Creatable World*, la cual fue creada en el año 2019. Está compuesta por muñecos con cuerpos sin características concretas que hablen sobre un género u otro, que vienen acompañados de pelucas, prendas de ropa, calzado y accesorios de todo tipo, para dar la posibilidad de crear un gran número de combinaciones diferentes, de libre elección para el público, que no pretenden imitar rasgos masculinos ni femeninos. De este modo se intentó reivindicar e inculcar desde la infancia conceptos de libertad de expresión de la moda como mundo sin género que al mismo tiempo no tiene por qué ir ligado a unas características físicas concretas.

⁷ *Reboot* es un término en inglés que designa el renacer de algo, es decir, un reinicio, en materia de ficción, de un producto ya existente anteriormente, pero en forma renovada.



Creatable World es una línea cuya ropa además de no buscar encajar en ningún género, tiene un papel de importancia vital en su propia configuración y sin ella el mensaje que transmite empobrecería.

Este protagonismo del vestuario sin género es lo que *Creatable World* comparte con mi TFG, además, claro está, de su objetivo educador en materia de diversidad e igualdad en género y moda y de su presentación en forma de muñecos *playline*.

5.4. OAK DOLLS: Hextian

HeXtian (1993) es un creador filipino-estadounidense que ha convertido el arte de crear muñecas OOK⁸ en una de sus principales ocupaciones laborales, por medio de la generación de contenido audiovisual sobre el proceso de realización de estas en plataformas como *Youtube* e *Instagram*.

Entre los principales referentes de *HeXtian* a la hora de llevar a cabo sus muñecas se encuentran el anime, el mundo de la moda en general y, con mucho peso, la cultura *drag queen*. Característica que hace que el trabajo de *HeXtian* se puede relacionar con mi TFG, sirviendo como referente directo para este, tanto técnico como conceptual, ya que además de crear vídeos que muestran el proceso de sus creaciones apuesta por siluetas exageradas y desafiantes, variedad de personajes y realidades, y aproxima al público infantil y coleccionista a un fenómeno mundial liberador, artístico y expresivo como es el de las *drag queen*, que bajo la mirada de una persona desinformada e ignorante puede llegar a leerse de forma negativa, como un mundo oscuro y bizarro pero que no deja de ser otra forma de expresión artística infinita y de interés mundial.

Además, de la misma forma en que en este proyecto, con la modificación de los muñecos, se da representación a cuerpos con muchas diferencias entre sí, *HeXtian* también realiza con asiduidad alteraciones físicas en sus obras, representando una gran diversidad corporal, con inspiración en artistas como Lizzo, Melissa McCarthy o Manila Luzon, tratando todos ellos con el mismo cariño, respeto y detallismo además de ensalzando la belleza de cada uno.



Fig. 9. Fotografía promocional de uno de los muñecos de *Creatable World*.

Fig. 10. *Hextian*. Muñeca customizada de Jeffree Star, 2019.

Fig. 11. *Hextian*. Muñeca customizada de Lizzo, 2022.

⁸ OOK son las siglas de *One Of A Kind*, lo que en inglés significa “único en su clase” y es un término que los artistas utilizan para designar artículos hechos a mano que no se producen en masa.

6. MONSTER BOYS RELOADED. DISEÑANDO UNA NUEVA NARRATIVA DE MODA EN LOS MUÑECOS MASCULINOS DE MONSTER HIGH

6.1. DELIMITACIÓN DEL CORPUS A TRAVÉS DE LA ENCUESTA. SELECCIÓN DE PERSONAJES

De la clara falta de representación diversa corporal y estilística en el mundo de las muñecas nace la idea de rediseñar tres de los personajes masculinos de *Monster High*, franquicia que en origen plantea teóricamente una inclusividad y diversidad presente en sus productos, motivos por los que se vuelve la candidata perfecta para explotar el cambio de imagen de sus personajes masculinos.

Para confirmar la buena elección de la temática de este TFG se elaboró una encuesta dirigida a coleccionistas o interesados en el tema que recopiló información valiosa sobre las preferencias de este público. Dicha encuesta fue publicada en diversos grupos de *Facebook*, como el llamado *Monster High*, con 6838 miembros, y gracias a la ayuda de Jesús Navarro Lazalde, creador de contenido de muñecas, llegó a más personas, gracias a su difusión en redes sociales.

Las 180 respuestas recopiladas mostraron un claro interés por buscar la integración y la diferenciación corporal y estilística en personajes masculinos, así como el desinterés por cualquier estereotipo tradicional, al votar en las siete cuestiones las respuestas relacionadas a lo mismo, haciendo que alcanzaran un porcentaje superior al sesenta por ciento, llegando algunas incluso a porcentajes que superan el noventa por ciento.

El hecho de que quienes respondieron a la encuesta mostrasen diera un valor especial a los estilismos y todo lo relacionado derivó en elegir personajes de la franquicia de *Monster High* que en origen tenían un buen diseño, con personalidad y carisma, personajes icónicos y reconocibles con características concretas definitorias.

De esta forma fueron escogidos tres⁹ personajes icónicos de *Monster High* para su rediseño, personajes que en origen tenían un buen diseño, con

⁹ La elección de dar un cambio de imagen a tres personajes se explica porque el tres es un número muy repetido en lo que se refiere a grupos de obras literarias, artísticas o películas,

personalidad reconocible y con características concretas definitorias. Ese precisamente es el caso de los personajes *Clawd Wolf*, *Holt Hyde* y *Deuce Gorgon*.

6.1.1. *Clawd Wolf*

Clawd Wolf es un hombre lobo de 17 años amante del fútbol americano con un gran interés por la biología, su color favorito es el turquesa y tiene una personalidad muy marcada de líder, lo que demuestra tanto en el fútbol como en la biología, materia que dice dominar por encima de todos sus compañeros, como en su estilo atrevido, con importancia del dorado, los accesorios y sin miedo la extravagancia.



Viendo que las encuestas anteriormente comentadas dejaban claro que los coleccionistas estaban interesados por ver una mayor representación corporal en las líneas de muñecas decidí que la estatura de *Clawd* debía disminuir. Tener un muñeco de una estatura parecida o inferior a la de los personajes femeninos no es algo que hayan practicado las empresas jugueteras, y más si aquello que se representa es un jugador de fútbol americano. Así mismo, decidí dejar el cuerpo con la delgadez original del muñeco, consiguiendo un personaje que esquiva las características cliché que se suelen atribuir a quienes se dedican a practicar el nombrado deporte.

6.1.2. *Holt Hyde*

Holt Hyde es un DJ de 16 años descendiente del señor y la señora *Hyde*, de *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, “el DJ que más mola del insti” (Mattel, 2011). Se describe a sí mismo como amante incondicional de la música, lo que es el motor de su vida y el principal de sus intereses.

Describe su estilo propio como un espectáculo de fuegos artificiales, en el que tienen protagonismo las llamas de fuego, elemento que aparece tanto en sus *looks* como en su pelo; su color favorito es el naranja.



Fig. 12. Fotografía promocional *Clawd Wolf*.

Fig. 13. Fotografía promocional *Holt Hyde*.

De la misma manera que *Clawd Wolf* tiene una personalidad marcada de liderazgo y protagonismo *Holt* presenta rasgos de personalidad incluso más fuertes, con muestras de un alto ego constantes, que le dan una imagen chulesca de artista egocéntrico e impulsivo que refleja en sus estilismos.

ejemplos tan conocidos como las protagonistas de *Las supernenas*, *Las tres mellizas* o *Totally Spies!* viven en el imaginario colectivo y funcionan de forma redonda como grupo.

En el caso de *Holt* decidí hacer un personaje con unas proporciones anchas no canónicas, con vientre prominente y voluminoso, aspecto por el que el público había mostrado interés al responder la encuesta que anteriormente se planteaba y analizaba. El motivo de esta elección tiene también que ver con la personalidad del personaje, su carácter ególatra me hizo decidir convertir su cuerpo en el más alejado de los cánones de belleza actuales de entre los tres rediseñados en mi TFG, para, además de representar algo que no se había hecho hasta la fecha en forma de muñeco, dar un mensaje de que el cuerpo no es definitorio de quién es una persona y que no es necesario tener unas proporciones corporales concretas u otras para tener una alta autoestima.

6.1.3. *Deuce Gorgon*

Deuce Gorgon es otro estudiante de 16 años del instituto *Monster High*, descendiente de *Medusa*, el monstruo de la mitología griega que convertía en piedra a aquellos que la miraban a los ojos.

A causa de esta relación *Deuce* tiene un grupo de serpientes por pelo, y algunos rasgos que enfatizan esta característica de descendiente de gorgona, como las escamas de su cabeza y brazo y los ojos, de un verde muy llamativo, que además es su favorito, y con una pupila lineal vertical propia de las víboras.

Deuce Gorgon comparte con *Clawd* y *Holt* su autopercepción, es una característica común entre los personajes la autoestima positiva. También comparten la actitud de superioridad o de desafío, lo cual se demuestra claramente en el diario de *Deuce* al comentar: “¡Otro día en el que he hecho exactamente lo que me ha dado la gana!” (Mattel, 2011)

En este caso la decisión sí se ha tomado en base a clichés y cánones de belleza, para dar una representación a la mayor variedad posible de cuerpos en muñecos y mostrar que tanto quienes cumplen con lo que la sociedad marca como canónico como los que no deberían amar su cuerpo tal y como es. Además, siguiendo con la inspiración grecolatina del personaje, el cuerpo musculado recuerda a famosas esculturas de esta cultura, clásicos como el famoso *Discóbolo de Mirón* o el grupo escultórico de *Laocoonte y sus hijos*, entre otras.

6.2. MODIFICACIONES CORPORALES

6.2.1. *Clawd Wolf*

6.2.1.1. División del cuerpo

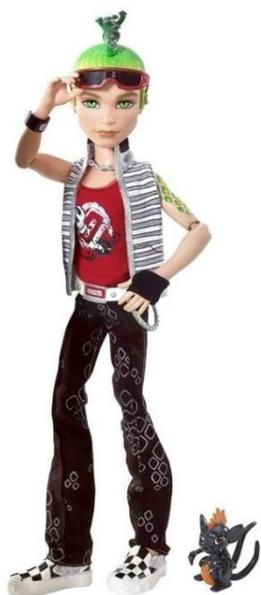


Fig.14 Fotografía promocional *Deuce Gorgon*.



Fig. 15. División en piezas de *Clawd Wolf*.

La primera parte del proceso para todos los muñecos de este trabajo fue separar la cabeza del cuerpo y dejarla lista para sus posteriores modificaciones. Para ello el proceso trata de extraer la cabeza del muñeco en cuestión usando el calor de un secador de pelo, que consigue reblandecer el material para eliminar el riesgo de roturas. Posteriormente se pasa a cortar el pelo de fábrica y extraer del interior de la cabeza los restos mediante la presión de un destornillador de estrella y unas pinzas.

La decisión de que *Clawd* tendría una estatura baja implicaba acortar diferentes partes del cuerpo del muñeco original. Con una caladora corté los antebrazos, las piernas, tanto en el muslo como en la parte inferior y la cintura, quitando de cada una de estas zonas unos milímetros, así quedó dividido el cuerpo en nueve piezas.

6.2.1.2. Ensamblaje

Una vez apartados los centímetros de sobra y lijadas las zonas cortadas fue momento de unir las diferentes piezas para conseguir que lo que parecía un puzzle tomara una forma única. El primer paso fue unir la parte superior del cuerpo con la inferior, la forma de proceder fue alternando el relleno del torso con silicona caliente, papel de aluminio y alambre. El alambre quedaba así sujeto entre el papel y la silicona y servía como punto de unión con la parte inferior del cuerpo, la cual fue también rellena con silicona y papel de aluminio para introducir el alambre y que quedara bien pegado.

Con las partes más importantes del cuerpo unidas quedaba añadir los brazos y las piernas. Para las piernas el procedimiento fue parecido al descrito en el anterior párrafo, el alambre servía como esqueleto sobre el que trabajar y lo que unía las diferentes piezas era la silicona, que además de pegar el plástico con el alambre sujetaba el papel de periódico que funcionaba a modo de relleno, ya que, sin rellenar las zonas huecas sería imposible trabajar con el alambre y asegurar un buen anclaje.

Con todo esto hecho y secado, y para finalizar, lo que quedaba era añadir los brazos, que estaban separados en la zona correspondiente a los antebrazos, esta vez directamente con silicona, porque eran piezas macizas, de un plástico diferente al del resto del cuerpo más frágil que no puede estar hueco.

6.2.1.3. Modelado de la figura

Para el modelado de los cuerpos seleccioné una arcilla concreta que los artistas de la customización de muñecos suelen utilizar, *Apoxie Sculpt*. Es un material que consta de dos partes, A y B, las cuales deben ser mezcladas en cantidades iguales antes de darle el uso y forma que se quiera.



Al haber decidido que en el caso del cuerpo de *Clawd* se respetaría la anatomía delgada del muñeco original, la única función de la arcilla era cubrir las uniones y crear una base homogénea y resistente que pudiera después ser pintada y obtener un resultado liso y profesional.

Cuando hube unido y terminado el cuerpo pasé a dar inicio al proceso de limado de la arcilla, para obtener el resultado pulido que se esperaba.

6.2.1.4. Pintado

Para el proceso de pintado de los muñecos el material escogido fue la pintura de aerógrafo, que puede ser utilizada tanto en la técnica a la que está dirigida directamente, como en forma tradicional, con pincel, dando un resultado pulido, mate y liso idóneo para lo que esta transformación de muñecos requería.

Antes de llegar a la pintura definitiva es muy importante tener en cuenta que el trabajo de preparación de los elementos de plástico es necesario para permitir una buena adherencia de la pintura con el muñeco, lo que he tenido en cuenta dando una imprimación previa blanca en aerosol de miniaturas al cuerpo.

Para aportar realismo e interés al resultado, añadí sombras y variación tonal en algunas zonas del cuerpo, con la técnica del pastel, no sin antes preparar la superficie con barniz fijador Mr. Super Clear mate, que es el más recomendado. El mismo barniz cerró el proceso de cambio corporal al sellar con dos capas el trabajo de pintura.



6.2.2. Holt Hyde

6.2.2.1. División del cuerpo

Este personaje es el que más trabajo de remodelado tiene, ya que se ha dado un giro total a su silueta.

El partir de un muñeco con un cuerpo tan delgado como el correspondiente al del muñeco modificado en esta ocasión no permitía que únicamente con arcilla se llevara a cabo un ensanchamiento notorio de las proporciones como el que pretendía, por lo que opté por unir más de un cuerpo de juguete a modo de rompecabezas para conseguir dar unos centímetros extras al total del cuerpo.



Fig. 16. Unión de piezas con *Apoxie Sculpt*.

Fig. 17. Pintado de la pieza.

Fig. 18. Fotografía de la fragmentación del cuerpo.

El otro sujeto elegido para la extracción de piezas fue un Ken antiguo, del que obtuve parte del torso con el uso de la sierra caladora, cortándolo de forma estratégica para dejar los huecos necesarios para ensamblar las demás piezas necesarias. El proceso continuó por cortar el muñeco principal por cinco

partes, los tobillos en primer lugar, seguidos del cuello, la cintura y por último el torso, que quedó dividido de forma vertical en dos partes iguales, coincidiendo cada una de estas con la mitad del torso, contando de pecho a ombligo, con los brazos incluidos, para aprovechar los originales, que contaban con la anatomía que más me interesaba además de articulaciones.

6.2.2.2. Ensamblaje

La unión de las diferentes piezas de *Holt Hyde* se dio mediante el uso único de silicona caliente, a causa de que era un ensamblaje complicado que no permitía mucha maniobra. El torso quedó montado al pegar las piezas entre sí con silicona, lo que era posible gracias al corte estratégico de las mismas.



A continuación, inserté la parte inferior del cuerpo, siendo esta entendida como la ubicada entre el ombligo y los pies, dentro de la superior, que ya estaba pegada y era hueca, y además tenía un espacio que sujetaba perfectamente la pieza insertada en su interior. Para una sujeción completa rellené en este momento el cuerpo de silicona, para asegurar el pegado y la resistencia, insertando además un alambre cortado a una medida concreta para, como en el caso de *Clawd*, añadir la parte inferior del cuerpo no solo con silicona y que sirviera a modo de esqueleto.

Para dar por finalizada la fase de ensamblaje de este personaje procedí a pegar los tobillos con los pies también con silicona, que pese a no ser lo más seguro quedaría posteriormente fijado por la arcilla *Apoxie Sculpt* de forma permanente.

6.2.2.3. Modelado de la figura

Como comentaba en el párrafo anterior, el cuerpo de *Holt* fue también redefinido con arcilla, trabajando por zonas y en diferentes días, debido a que el dar forma a muchas zonas a la vez, sin esperar al secado y con las manos como soporte daba lugar a una deformación a la que no estaba dispuesto.



El abdomen y el pecho fue lo primero que modifiqué, colocando la arcilla de forma directa sobre el plástico y moldeándola con las manos y con ayuda de agua y algunas herramientas de modelado. Una vez secado este trabajo procedí a añadir, de la misma forma, volumen en la zona trasera en general, en algunas partes frontales que no cumplían con las expectativas y en la parte correspondiente a la cadera, teniendo en cuenta la existencia de unas articulaciones que pretendía mantener útiles.

Con el mismo proceso ensanché los brazos y las piernas, comprobando de igual forma en todo momento la existencia de un movimiento fluido y suave en las articulaciones.

Fig. 19. Fotografía del ensamblaje.

Fig. 20. Modelado de la figura de *Holt Hyde*.



Fig. 21. Imprimación cuerpo.

Fig. 22. Imprimación cara.

Fig. 23. Pintura azul cara.

Fig. 24. Proceso de alargado de piernas *Deuce Gorgon*.

6.2.2.4. Pintado

Dar a mi interpretación de *Holt Hyde* su color azul representativo fue algo difícil de alcanzar, muchas pruebas fallidas fueron realizadas hasta llegar a un buen resultado: pasteles, aerógrafo y acrílico diluido en agua en capas muy finas, entre otras técnicas.

Finalmente, la técnica idónea fue la aplicación de imprimación blanca en aerosol sobre el muñeco en su totalidad para posteriormente utilizar la pintura de aerógrafo a mano tanto sobre el cuerpo como sobre la cabeza.

De la misma manera que con *Clawd Wolf* se le dieron al cuerpo algunos detalles y sombras finales con la técnica del pastel.

Como toque final pinté sobre el cuerpo de *Holt* tres tatuajes mediante lápices acuarelables, un símbolo de yin yang en la parte superior de su espalda, muy representativo del diseño original, y dos tatuajes tribales en su abdomen, que se basan totalmente en la estética de dicho diseño.

6.2.3. *Deuce Gorgon*

6.2.3.1. División del cuerpo

La de *Deuce* es la reinterpretación de entre las que he producido que menos divisiones obtuvo, ya que la única intervención de caladora que necesitó fue a la altura de los tobillos, con la intención de aportarle mayor altura y conseguir un personaje de una estatura considerablemente mayor respecto de los otros dos.

6.2.3.2. Ensamblaje

En este caso el proceso de ensamblaje fue el mismo que en el de las piernas de *Clawd*, pero únicamente en los pies, que se unieron a las piernas con un alambre cortado a la medida exacta para añadir los centímetros extra deseados, el cual fue fijado con silicona caliente y cubierto con el toque final, la arcilla.

6.2.3.3. Modelado de la figura

Este muñeco ha sido el que menos transformación corporal ha experimentado en todos los ámbitos, ya que, al ser el original un diseño de personaje musculado estaba en un punto cercano al que quería obtener. Aun así, la musculatura con la que el muñeco contaba no era la suficiente para obtener el diseño que tenía en mente, por lo que le añadí volumen en forma de músculos desarrollados tanto en la zona pectoral como en los hombros, brazos, dorsales y trapecios.



Fig. 26. Aumento musculatura Deuce Gorgon.

Fig. 26. Imprimación y pintura.

Fig. 27. y 28. Comparativa del proceso de transformación corporal.

Fig. 29. Diseño digital.

Para conseguir un resultado pulido, *Deuce* pasó también por un proceso de limado con diferentes limas y papeles de lija.

6.2.3.4. Pintado

El cuerpo de *Deuce Gorgon* no precisaba de un cambio de color radical, por lo que la misión era buscar el parecido cromático entre las partes modificadas y las que mantenían el color de base.

Este proceso se selló con barniz mate para hacer sobre él, con lápices acuarelables, un tatuaje inspirado en escamas de serpiente que recuerda de forma clara al diseño que Garret Sander llevó a cabo para *Deuce*.

6.3. ESTILISMOS



6.3.1. Clawd Wolf

Clawd Wolf es un personaje afroamericano, y así lo expresa con su manera de vestir. Analizando el estilo del diseño de este personaje he decidido partir del rap y hip-hop americanos de los noventa y dos mil como principal inspiración, la época dorada del rap en Estados Unidos, donde sufrió una explosión mediática en la que se forjaron los raperos más influyentes. Dichos raperos utilizaban joyería maximalista dorada, pantalones anchos y de talle bajo, trenzas con apliques, accesorios como bandanas, pañuelos y boinas, etc.

Hablando de marcas inspiradoras para mi diseño de vestuario de *Clawd Wolf* es necesario nombrar la marca *DSQUARED2*, de Dean y Dan Caten, en especial la colección de otoño invierno 2023 que se mostró en la *Fashion Week* de Milán. Colección que apuesta por la multiplicidad de capas en los *looks* creando siluetas muy diferentes y variadas, ropa interior visible, cinturones con grandes hebillas, bermudas, prendas de pelo y una búsqueda por parte de los diseñadores de la individualidad y la libertad de sentirse cómodo con uno mismo, sin juicio.



Fig. 30. Detalle patrones de ropa.

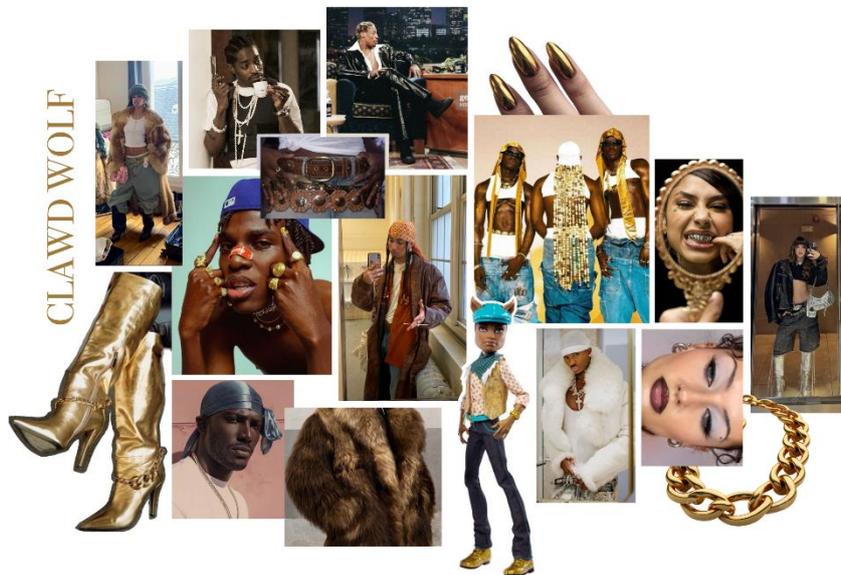


Fig. 31. Moodboard de *Clawd Wolf*.

6.3.1.1. Conjunto de ropa

Los conjuntos creados para estos tres personajes han sido realizados de la siguiente forma: el primer paso es la toma de medidas de los cuerpos, seguido del patronaje sobre papel específico para esta tarea, pasando posteriormente al corte de las diferentes piezas, algunas de las cuales han precisado de prototipo y otras han sido directamente cortadas sobre la tela definitiva para la posterior confección a máquina.



Fig. 32. Pantalón de *Clawd Wolf* confeccionado y pintado.

Fig. 33 y 34. Proceso de creación de las botas.

La primera pieza de este *look* fue un abrigo de pelo marrón claro, la segunda unas que adorné con el nombre del personaje en color dorado y un botón con una tachuela redonda que atravesé en la tela para posteriormente sujetarla por detrás con unas pestañas puntiagudas con las que cuenta. La siguiente y última prenda fue un top de color hueso de tirantes de piezas cortadas a sangre¹⁰, al que añadí dos cintas largas del mismo color y que quedó cerrado por un velcro cosido en la parte posterior.

6.3.1.2. Accesorios

Clawd destaca por sus accesorios y maximalismo, empezando por el durag¹¹ que presenta al que di forma con la técnica de modelaje¹² sobre un retal de tela de prueba para acto seguido extraer un patrón y cortarlo en la tela definitiva.

Con la misma tela del comentado cosí una especie de falda corta y estrecha que daba la sensación de ser ropa interior visible.

A continuación, llevé a cabo una gargantilla y un cinturón ancho, utilizando cuero, sobre los que pegué diversos adornos, pinchos para uñas y tachuelas. Añadí aros al cinturón, de los cuales colgué cadenas y perlas pequeñas con las que hice también varios collares.

Con encuadernadores de archivo de latón y bolas de bisutería moldeé pendientes y anillos con alicates, los cuales pegué sobre el muñeco. Con la parte circular de uno de estos archivadores hice un colgante para colgar de una cadena fina a modo collar, inspirándome una vez más en esta estética de hip-hop.

Para terminar de comentar los accesorios de este hombre lobo cabe comentar el proceso de sus botines de tacón. El cuerpo para el que quería hacer las botas no tenía los pies en punta, pero yo tampoco quise hacérselos, para que no estuviera obligado a usar tacones, por tanto, tuve que buscar la

¹⁰ El concepto “cortado a sangre” significa que el borde de una prenda de ha dado por acabado definitivo en la fase del corte, sin añadir dobladillos vistas ni cualquier tipo de remate adicional.

¹¹ El durag es una especie de turbante elástico que surgió con la única finalidad de distinguir y señalar el “estatus inferior” de las esclavas negras y ha pasado a convertirse en un accesorio común de moda entre mujeres y hombres americanos en la actualidad. Dicho turbante consiguió un resurgimiento gracias a su utilización por parte de los raperos y la comunidad afroamericana, que lo lucían con la finalidad de honrar sus raíces y como reivindicación en contra del racismo sufrido por sus antepasados.

¹² El modelaje es una técnica de diseño que consiste en plantear las prendas directamente sobre el maniquí, sin partir de un patrón inicial.



forma de darle apariencia de posición de *relevé*¹³. La solución fue dar forma a unas botas de Bratz, extrayendo fragmentos con bisturí para que el pie quedara apoyado sobre ellas y que se siguiera dando una ilusión de tacón alto.

Entonces creé un par de calcetines dorados que pegué al zapato para dar el aspecto de botas, con el mismo tejido cubrí los tacones y con el cuero del collar y el cinturón rematé las suelas, escondiendo los excedentes de tela.

6.3.1.3. Maquillaje

Para poder pintar sobre el plástico de la cara de *Clawd* y las de *Deuce* y *Holt* el primer paso fue agregar dos capas de barniz mate en spray, lo que permite dibujar con lápices acuarelables los diferentes elementos y agregar sombras con la técnica del pastel.¹⁴

Para pintar los labios de *Clawd* y la esclera de los tres personajes utilicé pintura acrílica. También para los tres utilicé un barniz satinado en los labios,

La inspiración para el maquillaje de *Clawd* continúa con la línea de estilo del resto del *look*, con toques de los años noventa/dos mil. Los labios perfilados en un tono más oscuro que el de relleno, las cejas finas, y una sombra blanca que resalta sobre la piel oscura.

6.3.1.4. Peinado

El peinado que seleccioné para *Clawd Wolf* es una melena larga rubia con mechas marcadas de diferentes tonos y algunas trenzas con apliques decorativos.

El proceso para injertar el pelo en la cabeza del muñeco se inició por fabricar la herramienta necesaria, que consta de una aguja de ojo pequeño a la que se le corta con alicates el extremo en diagonal, y se le pega un soporte cómodo de manejar. Una vez fabricada la herramienta se sujeta el mechón de pelo, de entre quince y veinte pelos, doblado a la mitad sobre la uña del dedo índice. Con la otra mano agarrando la aguja se engancha el mechón y se inserta directamente en la cabeza, haciendo un giro de muñeca que lo fija en su lugar.

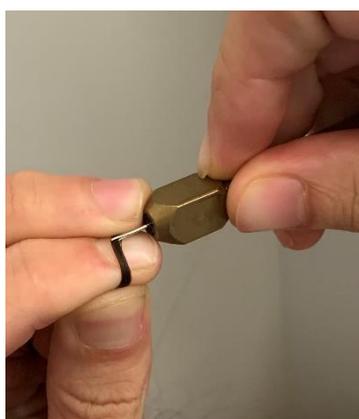


Fig. 35. Montaje de fotografías detalle de la bisutería.

Fig. 36. Detalle maquillaje *Clawd Wolf*.

Fig. 37. Proceso de injerto capilar.

¹³ *Relevé* es un término francés proveniente del balé que consiste en la elevación de los talones del suelo.

¹⁴ Para conseguir intensidad a la hora del dibujo es necesario trabajar por capas, sellando cada una de ellas con barniz.



Cuando la cabeza quedó cubierta de pelo procedí a asegurarlo con silicona, introduciendo la cantidad necesaria para terminar el proceso haciendo presión con los dedos en todas las direcciones, consiguiendo así que el pegamento llegase a todo el pelo.

Ya puesto el pelo solo quedaba estilizarlo con contrastes de agua caliente y fría para forzar una caída natural hacia abajo, además de volver a utilizar el calor del secador para unir la cabeza al cuerpo y realizar el peinado, unas trenzas sencillas con aros dorados entrelazados y bolas del mismo color cosidas en los extremos.

6.3.2. Holt Hyde

Para *Holt* quise diseñar un estilismo con personalidad, no buscaba un estilo informal como el de *Clawd Wolf* y *Deuce Gorgon*, ya que, al ser DJ y vivir en el mundo de la noche precisaba una estética más llamativa, que diese espectáculo.

Algunos de los diseñadores que inspiran este diseño son *Dominnico*, *Luis de Javier* y *Dion Lee*. Aun así, esta propuesta respeta la estética del diseño de *Monster High* original y nace de examinarla a fondo.



Fig. 38. Proceso de injerto capilar.

Fig. 39. Moodboard de estilismo Holt Hyde.

Fig. 40. Detalle abrigo.

6.3.2.1. Conjunto de ropa

Una vez confeccionadas las prendas corté una cenefa en forma de fuego en tela amarilla, la cual pegué con pegamento de tela a un abrigo previamente realizado. Con el mismo pegamento añadí tachuelas plateadas al abrigo, habiendo cortado con alicates sus pestañas de agarre que nombraba en el punto 6.2.1.1.

Para terminar con la confección del vestuario de *Holt* añadí dichas tachuelas a la falda, de la manera en la que están pensadas originalmente.



6.3.2.2. Accesorios

Este personaje no cuenta con tantos accesorios como Clawd, pero sí que presenta anillos, creados de la misma manera y pendientes en la parte superior de las orejas, en forma de pequeños conos plateados. Todo esto pegado con pegamento transparente, al igual que una piedra dorada colocada en forma de piercing en el ombligo.

Las botas con las que presento a *Holt Hyde* iniciaron siendo unas sencillas zapatillas planas. Para transformarlas el primer paso fue dar forma a las plataformas que había imaginado. Con cuatro trozos de goma Eva adheridos entre sí en forma de suela aporté la altura necesaria a las zapatillas, altura a la que di la forma definitiva con arcilla.

Con patrón y prototipos llegué a la forma deseada de bota, la cual transporté a la tela definitiva para coserla y en forma de calcetín, como en el caso de Clawd, rodear ambas piezas previamente modeladas y pegarlas, sin llegar a cubrir las suelas, que fueron pintadas con acrílico rojo y selladas con barniz.

Para disimular la unión entre las piezas de tela y las de arcilla pinté piezas finas y alargadas de cuero negro con color rojo y las pegué estratégicamente. Con esas mismas piezas decoré las botas, tanto en la zona de los empeines, donde añadí pequeños pinchos dorados, como en la de los tobillos. Dichos pinchos fueron también pegados rodeando la parte superior de las botas en su totalidad.

6.3.2.3. Maquillaje

Como explicaba unos párrafos atrás, mi reinterpretación de este personaje tenía la intención de hacer ver que su aspecto iba dirigido a entornos nocturnos, por lo que un maquillaje marcado era lo más indicado, labios oscuros con efecto degradado y pestañas definidas y largas acompañadas de un delineado gráfico negro, color y características compartidas con un tatuaje tribal situado en el lado derecho de su cara, de igual forma que en la imagen de este personaje diseñada por Sander en 2010 pero con un aspecto más fino y detallado.

6.3.2.4. Peinado

Para *Holt Hyde* decidí un corte de pelo degradado, para lo que tuve que cubrir con arcilla los agujeros con los que la cabeza contaba al provenir de un muñeco con pelo insertado.



Fig. 41, 42 y 43. Creación de bota de *Holt Hyde*.

Fig. 44. Detalle del peinado de *Holt Hyde*.

El peinado que diseñé en este caso daba una nueva imagen al estilo desenfadado del diseño primigenio del personaje, un estilo rebelde inspirado

en el fuego, que opté por renovar con un estilo de tendencia actual, como es el del despeinado con gomina, imitándolo con la arcilla mediante el modelado de pequeños y alargados conos que añadí a la cabeza con herramientas de modelar.

6.3.3. Deuce Gorgon

En el diseño de *Deuce* opté por incorporar la negatividad que el monstruo del que proviene transmite y hacer un conjunto oscuro y misterioso pero que no dejara de ser moderno, elegante y casual, estilo con el que este personaje se siente identificado.

La estética que buscaba guardaba de esa forma similitudes con los diseños de referentes como *Rick Owens*, de carácter oscuro y estilo *glungle*¹⁵, y *Balenciaga*, dos marcas de estética transgresora y futurista que utilizan el color negro como principal y otros colores oscuros y desaturados en general y al mismo tiempo apuestan por la moda agénero.

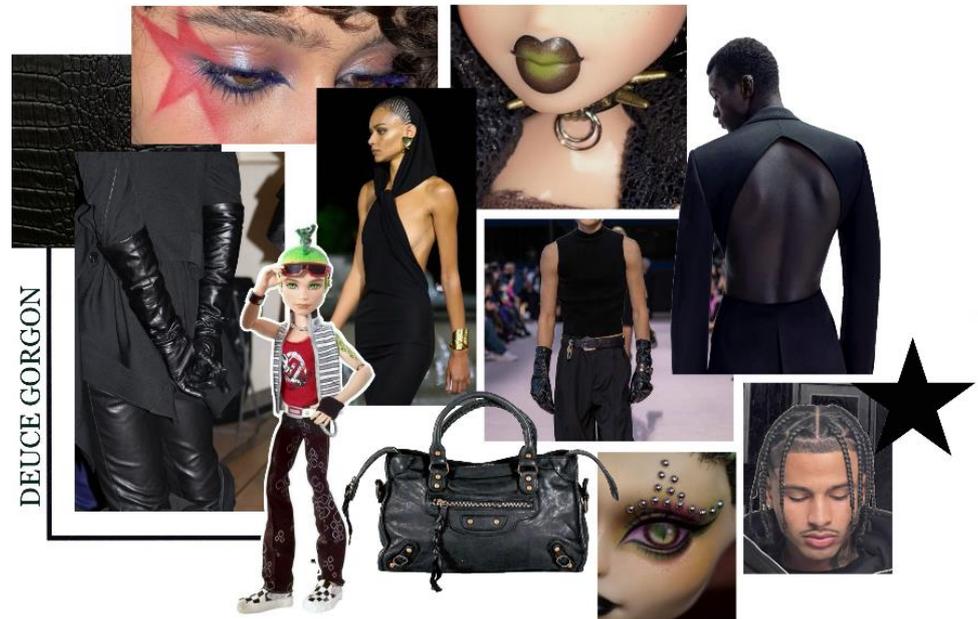


Fig. 45. Moodboard del estilismo de *Deuce Gorgon*.

¹⁵ *Glungle* es un concepto de estética que aúna el *glam* con el estilo gótico y el “grunge” (estética que por definición es pobre y acumulativa y que huye del lujo de los ochenta y del buen gusto en general) en uno.

6.3.3.1. Conjunto de ropa

Este conjunto fue realizado con el mismo procedimiento que los anteriores. La prenda superior queda cerrada en la espalda con velcro pegado y cosido y se une a una falda asimétrica de la misma tela con un detalle dorado colocado entre las costuras con un aro a cada extremo.

6.3.3.2. Accesorios

El principal accesorio de *Deuce Gorgon* es un bolso negro en forma de maletín con una clara inspiración en *Balenciaga*.

La realización de dicho bolso nació de un accesorio ya existente que el muñeco en cuestión incluía en su vestuario de presentación. El proceso comenzó por añadir una pieza de plástico fino a la tapa, que tenía un efecto diagonal no deseado, para convertirla en un elemento recto y liso. Entonces cubrí la superficie del bolso original de arcilla para deshacerme de los ornamentos que este incluía.

Una vez secado el bolso pasé directamente a pintarlo, escogí el color negro para ello y para aportarle un acabado brillante, imitando el cuero, barnicé la superficie con una mezcla entre barniz y agua.

Llegó el momento de añadir los adornos, para los cuales corté pequeñas piezas de cuero rectangulares que decoré con tachuelas y pegué sobre el bolso con silicona, también corté cintas que, unidas con aros dorados a piezas rectangulares de las que hablaba en líneas anteriores, daban más realismo al bolso, en forma de asas con movimiento y abalorios.

Como toque final pinté algunos detalles con pintura dorada.

Con el mismo cuero cosí dos mangas que coloqué en los brazos del muñeco para que al pintar sus manos de negro y barnizarlas diera la sensación de que utilizaba guantes.

Para los zapatos reutilicé los del muñeco en cuestión, con la variación de que los pinté enteramente en color negro.

Los últimos accesorios que añadí al vestuario de *Deuce Gorgon* fueron dos aros dorados en las orejas, las cuales tuve que perforar con anterioridad. De uno de estos pendientes colgué un colgante en forma de serpiente para continuar con la estética del personaje.



Fig. 46. Detalle bolso original.

Fig. 47. Proceso de alisado del bolso con arcilla.



Fig. 48. Detalle maquillaje *Deuce Gorgon*.

Fig. 59. Proceso de creación de las serpientes con arcilla.

Fig. 50. Serpientes pintadas y decoradas.

6.3.3.3. Maquillaje

El maquillaje del hijo de *Medusa* continúa con la estética de tonos verdes del resto del *outfit*¹⁶ y comparte el proceso con los personajes ya explicados. En este caso aposté por un maquillaje de labios arriesgado que, siendo tan llamativo, daba el toque final al conjunto, que en comparación con los de *Holt* y *Clawd* podía llegar a pasar desapercibido.

6.3.3.4. Peinado

Uno de los rasgos principales de este personaje son las características serpientes de su pelo, las cuales comenta en su diario que suele llevar en forma de cresta.

A la hora de diseñar el nuevo estilo de pelo que quería darle a *Deuce* descarté la cresta, que, aunque es importante para el personaje, no deja de responder a la moda del momento en que la franquicia de *Monster High* nació. Por tanto, teniendo en cuenta que las serpientes tenían que aparecer necesariamente en el diseño decidí optar por algo más actual, imitar trenzas africanas en forma de estos animales reptiles.

Para ello cubrí los agujeros que la cabeza tenía por el pelo injertado de fábrica con *Aproxie Sculpt*, creando así una superficie lisa que pudiese ser pintada una vez seca.

Con lápices acuarelables dibujé y pinté sobre la cabeza las diferentes secciones del pelo, de entre cada una de las cuales nacería una serpiente, para, a continuación, añadir con la misma arcilla las trenzas/serpientes. Una vez secas pasaron por un proceso de pintado con óleo.

Para dar por finalizado el peinado de *Deuce* di varias capas de pegamento sobre los lados huecos de la cabeza para pegar polvo verde destinado para uñas y añadí detalles a las serpientes, a los que había dado forma con alicates, y que quedaron sujetos a ellas por medio de la utilización de pegamento transparente.

¹⁶ *Outfit* es una palabra en inglés que significa conjunto de ropa.

6.4. RESULTADOS

6.4.1. Clawd Wolf



Fig. 51. Detalle del look de Clawd Wolf.

Fig. 52. Fotografía completa del resultado.

Fig. 53. Fotografía plano medio en otra pose.

Fig. 54. Fotografía en movimiento Clawd Wolf.

6.4.2. Holt Hyde



6.4.3. Deuce Gorgon



Fig. 55. Detalle resultado *Holt Hyde*.

Fig. 56. Fotografía resultado completo.

Fig. 57. Fotografía en encuadre de tres cuartos.

Fig. 58. Detalle bolso *Deuce Gorgon*.

Fig. 59. Fotografía completa resultado *Deuce Gorgon*.

Fig. 60. Fotografía plano medio corto.



Fig. 61. Fotografía de los muñecos de Deuce Gorgon y Clawd Wolf juntos.

7. CONCLUSIONES

Monster Boys Reloaded. Diseñando una nueva narrativa de moda en los muñecos masculinos de *Monster High* ha llevado a cabo con éxito tanto el objetivo principal como los secundarios que se propusieron inicialmente, dando así lugar a tres muñecos originales y de características únicas.

La renovación de los tres personajes masculinos de *Monster High* escogidos como protagonistas ha sido total, rindiendo homenaje a su apariencia original, pero reviviendo y elevando en gran medida su estilo, de una forma moderna y fresca.

La propuesta de muñecos resultante presenta así una reinención estética total, que se complementa con una nueva versión también a nivel morfológico,

todo ello ejecutado artesanalmente. Así, los muñecos presentan variaciones en lo que respecta al ámbito corporal, obteniendo tres propuestas arquetípicas diversas que suponen una novedad en el ámbito de los muñecos *playline* masculinos.

El proceso manual ha permitido una personalización precisa y exhaustiva y una comprensión más profunda del proyecto, lo que ha hecho posible la completa transformación de los personajes escogidos, como mencionábamos en los objetivos secundarios. En relación a estos, este TFG propone una forma de superación de los estereotipos habituales en el contexto del juguete, para plantear un enfoque más diverso e inclusivo dentro de la industria de las muñecas, y de la moda masculina en general.

En cuanto a los conjuntos de ropa, se ha conseguido reflejar las tendencias de moda actuales y tomar inspiración de las marcas más influyentes, ofreciendo una estética contemporánea que desafía los límites y convenciones del género, mediante la transferencia hacia lo masculino de elementos asociados al género femenino como tacones, faldas, manicura y maquillaje.

Inciendo de nuevo en temas planteados en los objetivos secundarios, la diversidad corporal de los muñecos se ha visto potenciada mediante el uso de técnicas de ensamblaje y arcilla, así como alteraciones en el cabello, con modelado también de arcilla y con la técnica de injerto de pelo. Este tipo de intervenciones, y en general todas las desarrolladas en la práctica artística presentada, han supuesto para mí un gran disfrute a nivel personal. Me siento muy satisfecho con el trabajo realizado y agradezco la oportunidad que supone el formato del TFG para poder llevar a la realidad un proyecto que ha estado en mi cabeza desde siempre.

8. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Fotografía de mi colección de <i>Monster High</i> .	8
Figura 2. Tote Fernández.	16
Figura 3. Damiano David.	16
Figura 4. Harry Styles.	16
Figura 5. <i>Alineo Studio</i> . “Mujeres del agua” SS 23. <i>Look 09</i> , 2023.	17
Figura 6. <i>Alineo Studio</i> . <i>Look “Salina”</i> , colección <i>Fluir</i> , 2022.	17
Figura 7. <i>Palomo Spain</i> . <i>Look 9</i> , “ <i>Cruising in the Rose Garden</i> ”, SS 24.	
<i>The Plaza Hotel, New York</i> .	18
Figura 8. Primera línea de muñecas de <i>Monster High</i> .	19

Figura 9. Fotografía promocional de uno de los muñecos de <i>Creatable World</i> .	20
Figura 10. <i>Hextian</i> . Muñeca customizada de Jeffree Star, 2019.	20
Figura 11. <i>Hextian</i> . Muñeca customizada de Lizzo, 2022.	20
Figura 12. Fotografía promocional <i>Clawd Wolf</i> .	22
Figura 13. Fotografía promocional <i>Holt Hyde</i> .	22
Figura 14 Fotografía promocional <i>Deuce Gorgon</i> .	23
Figura 15. División en piezas de <i>Clawd Wolf</i> .	24
Figura 16. Unión de piezas con <i>Apoxie Sculpt</i> .	25
Figura 17. Pintado de la pieza.	25
Figura 18. Fotografía de la fragmentación del cuerpo.	25
Figura 19. Fotografía del ensamblaje.	26
Figura 20. Modelado de la figura de <i>Holt Hyde</i> .	26
Figura 21. Imprimación cuerpo.	27
Figura 22. Imprimación cara.	27
Figura 23. Pintura azul cara.	27
Figura 24. Proceso de alargado de piernas <i>Deuce Gorgon</i> .	27
Figura 25. Aumento musculatura <i>Deuce Gorgon</i> .	28
Figura 26. Imprimación y pintura.	28
Figuras 27 y 28. Comparativa del proceso de transformación corporal.	28
Figura 29. Diseño digital.	28
Figura 30. Detalle patronaje de ropa.	29
Figura 31. <i>Moodboard</i> de <i>Clawd Wolf</i> .	29
Figura 32. Pantalón de <i>Clawd Wolf</i> confeccionado y pintado.	30
Figuras 33 y 34. Proceso de creación de las botas.	30
Figura 35. Montaje de fotografías detalle de la bisutería.	31

Figura 36. Detalle maquillaje <i>Clawd Wolf</i> .	31
Figuras 37. Proceso de injerto capilar.	31
Figuras 38. Proceso de injerto capilar.	32
Figura 39. <i>Moodboard</i> de estilismo <i>Holt Hyde</i> .	32
Figura 40. Detalle abrigo.	32
Figuras 41, 42 y 43. Creación de bota de <i>Holt Hyde</i> .	33
Figura 44. Detalle del peinado de <i>Holt Hyde</i> .	33
Figura 45. <i>Moodboard</i> del estilismo de <i>Deuce Gorgon</i> .	34
Figura 46. Detalle bolso original.	35
Figura 47. Proceso de alisado del bolso con arcilla.	35
Figura 48. Detalle maquillaje <i>Deuce Gorgon</i> .	36
Figura 49. Proceso de creación de las serpientes con arcilla.	36
Figura 50. Serpientes pintadas y decoradas.	36
Figura 51. Detalle del <i>look</i> de <i>Clawd Wolf</i> .	37
Figura 52. Fotografía completa del resultado.	37
Figura 53. Fotografía plano medio en otra pose.	37
Figura 54. Fotografía en movimiento <i>Clawd Wolf</i> .	37
Figura 55. Detalle resultado <i>Holt Hyde</i> .	38
Figura 56. Fotografía resultado <i>completo</i> .	38
Figura 57. Fotografía en encuadre de tres cuartos.	38
Figura 58. Detalle bolso <i>Deuce Gorgon</i> .	38
Figura 59. Fotografía completa resultado <i>Deuce Gorgon</i> .	38
Figura 60. Fotografía plano medio corto.	38
Figura 61. Fotografía de los muñecos de <i>Deuce Gorgon</i> y <i>Clawd Wolf</i> juntos.	39

9. REFERENCIAS

Baudrillard, J. (1969). *El sistema de los objetos* (F. González, Trad.). Éditions Gallimard.

https://monoskop.org/images/1/18/Baudrillard_Jean_El_sistema_de_los_objetos_1969.pdf

Benjamin, W. (2021). *El coleccionismo* (M. G. Tellechea y M. Fernández, trad.; B. Sarlo, Introducción). Ediciones Godot. (Original publicado en 1931). <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=IYeIEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=walter+benjamin+el+coleccionismo&ots=BSVkhgR94w&sig=G9bemuo-pLgNz0vHbALZjA8WzqM>

Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda: una visión sociológica* (A. Sánchez, trad.). Editorial Paidós.

https://www.academia.edu/9272209/6553449_joanne_entwistle_el_cuerpo_y_la_moda

Gasca Valencia, M. C., y Romero González, E. M. (2017). LA IMPORTANCIA DEL SIGNIFICADO EN LA COMUNICACIÓN DE MENSAJES: IDENTIFICANDO LOS ELEMENTOS DE PROTOTIPICIDAD EN MUÑECAS. *JÓVENES EN LA CIENCIA*, 3(2), 1786–1789. Recuperado a partir de

<https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/articloe/view/2156>

Guamán, J. C. (2015). *Moda y masculinidades hashtags de género, construcciones sociales sobre la indumentaria* [Tesis de licenciatura, Universidad San Francisco de Quito]. Repositorio Institucional de la Universidad de San Francisco de Quito. <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/4370>

Joan Casademont, Anna (2014). El espíritu del coleccionista. *Revista de Museología. Publicación científica al servicio de la comunidad museológica*. (61). <https://r-libre.teluq.ca/878/1/leccionista%20-%20RdM.pdf>

López, S. C. (2014). *Desvanecer los convencionalismos del género sexual creados por el vestuario, por medio de una colección de moda* (M.R. Rodríguez, montaje y producción). [https://www.researchgate.net/profile/Bayner-Ramirez-](https://www.researchgate.net/profile/Bayner-Ramirez-Calderon/publication/342707177_MEMORIASRREDSIOCT22Y23DE2014/links/5f02aa5ba6fdcc4ca44e92fc/MEMORIASRREDSIOCT22Y23DE2014.pdf#page=1440)

[Calderon/publication/342707177_MEMORIASRREDSIOCT22Y23DE2014/links/5f02aa5ba6fdcc4ca44e92fc/MEMORIASRREDSIOCT22Y23DE2014.pdf#page=1440](https://www.researchgate.net/profile/Bayner-Ramirez-Calderon/publication/342707177_MEMORIASRREDSIOCT22Y23DE2014/links/5f02aa5ba6fdcc4ca44e92fc/MEMORIASRREDSIOCT22Y23DE2014.pdf#page=1440)

Mattel (2011). *Monster High. Este diario pertenece a Clawd Wolf*. Mattel, Inc. https://taquetaque.com/diariosMH/diario_clawd_wolf.pdf

Mattel (2011). *Monster High. Este diario pertenece a Deuce Gorgon*. Mattel, Inc. https://taquetaque.com/diariosMH/diario_deuce_gorgon.pdf

Mattel (2011). *Monster High. Este diario pertenece a Holt Hyde*. Mattel, Inc. https://taquetaque.com/diariosMH/diario_holt_hyde.pdf

Monster High. (s. f.). Mattel Shop. *Juntos contra el acoso escolar*. Consultado el 22 de abril de 2024. <https://shopping.mattel.com/es-es/blogs/playroom/monster-high-juntos-contra-el-acoso-escolar>

Palomo Spain - Genderless fashion. (s. f.). *Palomo Spain*. Consulta: 19 de mayo de 2024. <https://palomospain.com/es>

Villarino, L. y Rino, A. (2016). *Los estigmas de la moda* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Institucional de la Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18601>

Zaccari, V. (2019). *MOLA. Seminario de Materialidades y Nuevos Paradigmas Córdoba 2019* (V. Suárez y N. Ponce de León, eds.). Editorial de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba. https://www.researchgate.net/profile/Natsue-Ayelen-Kiyama/publication/351118642_Publicacion_Materialidades_y_Nuevos_Paradigmas_Cordoba_2019_FAUD_MOLA/links/6088a5ca2fb9097c0c13202c/Publicacion-Materialidades-y-Nuevos-Paradigmas-Cordoba-2019-FAUD-MOLA.pdf#page=41

Zambrini, L. (2009). PRÁCTICAS DEL VESTIR Y CAMBIO SOCIAL. LA MODA COMO DISCURSO. *Question/Cuestión*, 1(24). Recuperado a partir de <http://www.perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/860>

Zurian, F. A., Navarro, Á. y García-Ramos, F. J. (2023). Nuevas masculinidades en el audiovisual de moda: El caso de Palomo Spain. *Prisma Social: revista de investigación social*, (40), 4-29. <https://revistaprismasocial.es/article/view/4934>



**ANEXO I.
RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE
DE LA AGENDA 2030**

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.