

TFG

LA TIERRA INEXPLORADA: DISEÑO DE PERSONAJES PARA NOVELA VISUAL BASADA EN *HAMLET*, DE WILLIAM SHAKESPEARE.

Presentado por Marina Azores Lillo

Tutor: Carlos Plasencia Climent

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

INDICE

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

AGRADECIMIENTOS

1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

1.1. OBJETIVOS

1.2. METODOLOGÍA

2. INTRODUCCIÓN

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. ORIGEN DE LA IDEA

3.2. REFERENTES

3.2.1. REFERENTES LITERARIOS

3.2.2. REFERENTES ESTÉTICOS

3.2.2.1. REFERENTES BARROCOS

3.2.2.2. REFERENTES DE CIENCIA FICCIÓN

3.3. PERSONAJES

3.3.1. HAMLET

3.3.1.1. PAPEL DEL PERSONAJE EN LA OBRA

3.3.1.2. DESARROLLO VISUAL

3.3.1.3. RESULTADO FINAL

3.3.2. CLAUDIO

3.3.2.1. PAPEL DEL PERSONAJE EN LA OBRA

3.3.2.2. DESARROLLO VISUAL

3.3.2.3. RESULTADO FINAL

3.3.3. OFELIA

3.3.3.1. PAPEL DEL PERSONAJE EN LA OBRA

3.3.3.2. DESARROLLO VISUAL

3.3.3.3. RESULTADO FINAL

4. CONCLUSIONES

5. BIBLIOGRAFÍA

ÍNDICE DE IMÁGENES



John Austen: Hamlet. 1922.

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Trabajo teórico-práctico dos partes que propone el diseño de tres personajes de la obra *Hamlet* de William Shakespeare fusionando elementos de estética barroca y de ciencia ficción. En la primera parte del trabajo se explora el nacimiento de la idea y la justificación conceptual y literaria tras ella. En la segunda y última parte se procede a la realización de los diseños de los personajes, analizándolos, desarrollándolos visualmente y terminando por mostrar las ilustraciones que muestran los diseños acabados.

Palabras clave: diseño de personaje, concept art, barroco, ciencia ficción, production design, ilustración, novela visual.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco y dedico la realización de este trabajo de final de carrera a todo el mundo que ha sido paciente conmigo a lo largo de este largo proceso y me ha ayudado y aconsejado en cada paso del camino: a mis amigos, mi familia, a los profesores que me han ayudado y guiado a lo largo de estos años de carrera y a mi tutor, Carlos Plasencia.



1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

1.1. OBJETIVOS

En este trabajo se pretende demostrar los conocimientos y destrezas adquiridos a lo largo de la carrera, creando un diseño de personajes efectivo y atractivo visualmente, consiguiendo hacer que confluyan dos corrientes estéticas totalmente opuestas, a la vez que conseguir por medio de estos diseños, reforzar las temáticas y cuestiones que se plantean en *Hamlet*. Siendo estos tales como la crítica social, la identidad y el fingimiento/engaño o la libertad y el libre albedrío.

1.2. METODOLOGÍA

La metodología que se ha empleado para lograr alcanzar estos objetivos ha comenzado por la revisión del material original. Esto incluye las versiones en inglés, además de diversas traducciones al español. Después de haber releído la obra, lo cual nos permite crear una visión propia de la misma y de los personajes, el siguiente paso ha sido la revisión de las representaciones visuales más famosas asociadas a estos personajes en particular.

Esto es importante debido que al tratarse de personajes tan icónicos dentro de la literatura universal, algunos de ellos traen consigo una carga iconográfica que está arraigada en la memoria colectiva (Hamlet con el cráneo en la mano, Ofelia con una corona de flores y el cabello suelto enmarañado, etc.)

A partir de aquí, una vez obtenido una baza de referentes, comienza el proceso del desarrollo visual. Se comienza con unos bocetos iniciales donde se plasman las primeras ideas que vienen a la mente, y se van elaborando poco a poco, potenciando según qué aspectos se crea convenientes, acercándonos al que será el resultado final. Una vez logrado un diseño satisfactorio, se realizan pruebas de color hasta dar con la combinación de colores correcta, no solo para el personaje en particular sino como conjunto con los demás personajes.

Una vez logrado el diseño, se realizan una serie de ilustraciones para mostrar el resultado final además de algunas auxiliares, que sirven para contextualizar el diseño dentro de la obra, situando al personaje en distintas escenas, etc.



Anónimo: diseño de vestuario para Ofelia.

2. INTRODUCCIÓN

Hamlet, publicada por primera vez en 1603, es una de las obras más conocidas del dramaturgo inglés William Shakespeare, y una de las más famosas de la literatura universal. Originalmente concebida como, *The tragedy of Hamlet, prince of Denmark* (*La tragedia de Hamlet, príncipe de Dinamarca*), es la obra más larga de la prolífica carrera del Bardo, y una de las más complejas.

Es críticamente aclamada como obra maestra y a su vez, es causa de disputa entre la comunidad de estudiosos de la literatura y del propio Shakespeare. Parte de su genialidad surge de la multitud de interpretaciones posibles. La obra prácticamente se plantea como una cuestión abierta sin aparente respuesta clara a los diversos temas y debates que abre. Esta ambigüedad hace que cada representación de Hamlet sea distinta a la anterior: No hay dos Hamlets iguales, no hay dos interpretaciones iguales de la obra. Cada director, actor, etc., crea su visión personal a partir del material original.

En este trabajo se plantea una versión de esta obra ya tantas veces representada, reinventada y revisitada, esta vez proponiendo una ambientación futurista que confluye estéticas barrocas, haciendo alusión a la fuente original y de ciencia ficción. Se proponen para esto, los diseños de tres personajes clave en la historia. Hamlet, el protagonista y personaje a través el cual exploramos la obra, Claudio, el némesis, y Ofelia, la víctima inocente, que es el segundo personaje más reconocible de la obra.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. ORIGEN DE LA IDEA

La idea original para este trabajo era realizar los diseños de personaje para la obra *Hamlet*, al tratarse de una obra muy conocida y fácilmente reconocible, con personajes icónicos como el propio Hamlet u Ofelia, que permitiría jugar más a la hora de crear diseños alternativos, ya que a pesar de alterar los personajes, seguirían siendo bastante reconocibles por el público.

La idea de añadir el elemento de ciencia ficción surgió a posteriori, al notar que existían varias razones por los que esta unión sería muy beneficiosa.

Primero, como un ejercicio estético a la hora de intentar crear una fusión de ambos estilos y el potencial que puede tener a nivel artístico. Permitiría dar un acercamiento distinto a una obra muy representada y reconocida y dar lugar a un proyecto más interesante y con una mayor complejidad.



Atribuido a John Taylor: presuntamente William Shakespeare, aproximadamente año 1600.

Además, la ambientación en un futuro lejano permite una licencia creativa casi ilimitada, ya que las corrientes estéticas ambientadas en el pasado (como sería el caso si se utilizara como ambientación únicamente el principio del siglo XVII) tienen limitaciones que vienen principalmente de los datos históricos verídicos que se tienen del tipo de limitaciones tecnológicas etc. que se tenía en aquella época, y si se cruzan estas barreras, se rompe la ilusión del realismo.

Sin embargo, en un mundo ambientado en el futuro, todo vale, ya que todo lo que planteamos son especulaciones. No existen límites. Este es uno de los mayores atractivos de la ciencia ficción en cuanto a estilísticamente se refiere.

Por último pero también primordial, existe un paralelismo entre los temas recurrentes en la ciencia ficción y los temas característicos de la literatura renacentista/barroca, y en concreto en *Hamlet*. Desde cuestiones de moralidad y la naturaleza humana hasta el comentario de la sociedad y el cuestionamiento y crítica de las figuras de autoridad como el gobierno, o en el caso de *Hamlet*, la figura del monarca.

Estos temas y cuestiones que en ella se plantean, son representados en y se exploran a través de sus personajes, sus motivaciones, acciones, decisiones, evolución, etc.

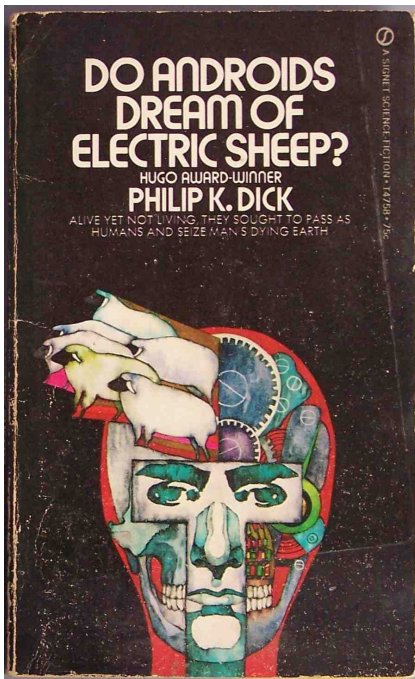
De esta forma, unos diseños autoconscientes (extradieгéticos) que sirven de comentario sobre el personaje, se integran mejor en un universo futurista, donde algunas decisiones artísticas que se podrían considerar demasiado excéntricas en el siglo XVII o incluso en el presente.

3.2. REFERENTES

3.2.1. Referentes literarios

Entre los diversos géneros que Shakespeare dominaba, las tragedias son probablemente sus obras más conocidas, ya que Shakespeare trataba el tema con gran maestría y una subversión, y su elaborado uso del lenguaje brillaba en su máximo esplendor cuando trataba los temas comunes a estas obras: la moralidad, la muerte, el destino, etc.

Estas piezas se caracterizaban por un protagonista, generalmente noble, cuya historia decae rápidamente hasta terminar en tragedia. El protagonista se ve destinado a la desgracia por diversos factores entre los que se pueden encontrar: el condicionamiento de una sociedad o mundo desfavorable e injusto, un error o un defecto que no pueden enmendarse, la acción irónica



Philip K. Dick: *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* novela de ciencia ficción en la que se basó la famosa película *Blade Runner*.

de sus propias virtudes o ya tocando el existencialismo, la naturaleza humana que no puede hacer nada por evitar sufrir, caer o morir.

En el caso de Hamlet nos encontramos a un joven príncipe al que de repente el destino sacude con fuerza. Su padre muere repentinamente, y escasos meses después, su madre se ha vuelto a casar incestuosamente (según la moralidad de la época) con su tío.

Esta serie de desgracias dejan a Hamlet en una posición psicológica muy precaria, replanteándose todo lo que creía saber sobre las personas y el mundo, y la confesión del espectro de su padre sobre la verdad de su muerte, le empuja definitivamente al límite de la cordura.

Esta revelación deja a Hamlet en una posición sin escapatoria. Si no cumple la venganza que se le ha encomendado, está dejando al espectro de su padre vagando en el limbo, y participando de esta injusticia y crimen, al convertirse en un espectador cómplice.

Sin embargo, si actúa y cumple su misión, está cometiendo un regicidio, que le convierte en un criminal, condenando también su alma.

Esta paradoja solo puede ser resuelta si Hamlet sacrifica su propia vida. Para salvar a su padre y cumplir su venganza, la muerte del rey debe ser saldada con su propia muerte. De esta forma se cierra el círculo de violencia. Así pues, Hamlet está condenado a la tragedia prácticamente desde el principio de la obra.

Esta idea del destino va de la mano del tema de la libertad y el libre albedrío, de la acción y la inacción. Hamlet a simple vista parece libre de actuar como mejor le parezca, y parece que este es el núcleo de su dilema. Sin embargo, por este razonamiento anteriormente expuesto, sabemos que Hamlet en realidad estaba condenado desde el principio. ¿Tiene entonces verdaderamente una posibilidad de elección? ¿O se trata simplemente de una falsa ilusión de libertad? Esta cuestión se puede extender a otros personajes, que también se ven expuestos a esta ambivalencia.

Claudio por ejemplo, es un personaje que en primera instancia decide actuar sobre sus impulsos, matando a su hermano para usurpar la corona. Sin embargo, después de esta acción y a pesar de encontrarse en la posición de máximo poder al ser finalmente rey, es, irónicamente, prisionero de sus propias acciones, y acaba decayendo también, hasta acabar inevitablemente en tragedia.

Otros personajes como Gertrudis y Ofelia también tienen una relación interesante con la libertad o la capacidad de actuar. Ofelia es una dama



Spike Jonze: *Her*, 2013.



La actriz Ingrid Bergman interpretando el papel de Ofelia

noble, y sin embargo, por su condición de mujer, se ve sometida a las voluntades de su padre y su hermano, que prácticamente le obligan a cambiar su relación con Hamlet bajo el pretexto de “ser una obediente hija”.

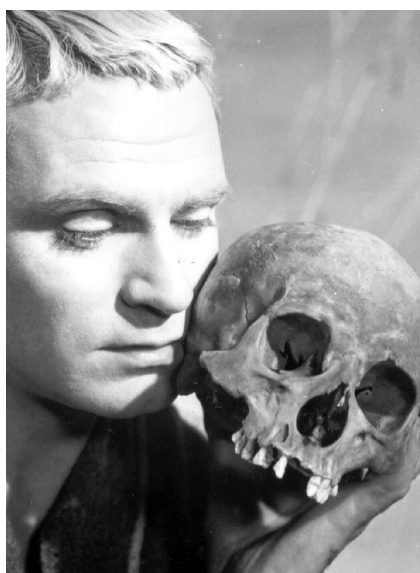
También se ve sometida a las voluntades del rey y del propio Hamlet, pero eso es más por cuestiones de poder e influencia política más que de género, pues también se muestra sumisa y obediente con Gertrudis por ejemplo. Esta falta de libertad para actuar y expresarse es, en el caso de Ofelia, la que acaba llevándola a la locura, donde realiza su primera acción voluntaria, en la escena en la que entrega flores a todos los presentes delatándoles por sus crímenes y faltas. Su segunda acción libre sería la de quitarse su propia vida, algo que en la Inglaterra isabelina era considerado pecado.

La libertad de actuación y libre albedrío son temas constantemente explorados a través de la ciencia ficción. Cuestiones como: ¿Es capaz una inteligencia artificial de ser realmente una consciencia independiente, realizar acciones y tomar decisiones por sí misma o está simplemente obedeciendo aquello para lo que la hemos programado? ¿Si esta inteligencia artificial tan avanzada, que tiene una consciencia igual a la nuestra está totalmente convencida de estar siendo libre, cómo sabemos que no está también alterada nuestra percepción de la libertad? ¿Puede tener una verdadera brújula moral una máquina, por muy avanzada que sea esta? ¿Cómo conoce una inteligencia artificial o un androide el concepto del bien o el mal, el deber moral, etc., sino es porque está programado para ello? ¿Entonces, cómo podemos saber nosotros que nuestra percepción de la moralidad es también absoluta y correcta? La ciencia ficción emplea este recurso como forma de ejemplificar estas dudas filosóficas intrínsecas al ser humano, como una metáfora andante. Se dan casos incluso, de inteligencias artificiales o androides muy avanzados que, conscientes de su condición, se plantean los mismos dilemas filosóficos sobre la identidad, el ser y el sentido de la vida como nosotros. Aquello sobre lo que Shakespeare reflexiona en forma de monólogo, la ciencia ficción muestra con este arquetipo.

Otro tema más tratado en esta obra sería el de realidad contra ilusión. En *Hamlet*, casi todos los personajes fingen, mienten o interpretan un papel al menos en una ocasión. Hamlet finge estar loco para llevar a cabo sus planes; Claudio finge, miente y manipula más que nadie, dependiendo de con quién esté en cada momento; Ofelia debe fingir no tener sentimientos por Hamlet para obedecer a su padre y al rey; Rosencrantz y Guildenstern fingen ser amigos de Hamlet aunque en realidad están conspirando contra él junto al rey, e incluso Gertrudis, personaje del que no sabemos a penas nada, ha podido fingir o interpretar un papel de hasta tres formas distintas: Con el antiguo rey Hamlet, mientras conspiraba contra él con Claudio (si



Hmnas. Wachowski: *Matrix*, 1999.



Lawrence Olivier: *Hamlet*, 1948

este fuera el caso), con Claudio, fingiendo o cumpliendo el papel de reina complaciente a pesar de estar en desacuerdo con su matrimonio (de nuevo, si fuera este el caso), y con el resto de los súbditos, fingiendo no saber nada de lo que está pasando, o por lo menos, haciendo ver que no ha pasado nada.

El motivo subyacente que justifica todo este fingimiento y falsedad viene de la crítica que hace Shakespeare de la sociedad isabelina, donde todo el mundo sonríe y aparenta, para ocultar la podredumbre bajo la sonrisa, o bien interpreta el papel que se le ha otorgado o que le toca interpretar para poder sobrevivir o llevar a cabo sus planes.

Aquí se toca otro tema filosófico: el de la percepción. ¿Cómo sabemos que lo que percibimos es o no real, si bien no está ahí en absoluto (como se podría aludir por ejemplo, al espectro del rey Hamlet) o está por lo menos alterado por nuestra subjetividad? (en el caso por ejemplo de Hamlet, observándose a sí mismo y observando lo que le rodea, ¿podría estar teniendo una visión deformada de todo aquello a su alrededor?) Shakespeare incluso introduce el recurso del teatro dentro del teatro, para acentuar esta sensación de espejismo, artificialidad, donde puede que nada sea lo que parece, y al mismo tiempo, todo es una pantomima que parodia el mundo real.

Evidentemente el tema de la percepción versus realidad es muy arraigada en la ciencia ficción. Desde posiciones donde literalmente toda la realidad al completo no se trata más que una ilusión generada artificialmente por una tecnología muy avanzada, pasando por androides tan sofisticados que son incapaces de ser diferenciados de humanos reales, hasta el uso de dispositivos que pueden alterar la forma en la que experimentamos o percibimos ciertas realidades de forma drástica, universos paralelos, clones y un largo etcétera, son abundantes como recurso en diversas creaciones de la ciencia ficción. Son la manifestación de un miedo intrínsecamente humano, el de no poder confiar en nuestra propia percepción de la realidad o incluso de conocernos a nosotros mismos. Tema que intrigaba y atormentaba a Shakespeare y sus coetáneos.

Otros dos temas comunes a Hamlet y a múltiples obras de ciencia ficción son el tema de la muerte y la crítica a la sociedad. El tema de la muerte es universal, pero en Hamlet se explora concienzudamente. La muerte es el detonante de los eventos de la historia, así como única solución final al problema que plantea. Hamlet reflexiona sobre ella en profundidad en su famoso soliloquio "ser o no ser", y numerosos personajes mueren en la obra, cada una de estas muertes aportando un significado distinto. De la misma forma que Hamlet manifiesta el miedo común a todas las perso-



Los juegos del hambre: Sinsajo, 2014.



Autor desconocido: retrato de una joven noble, aproximadamente 1630.

nas a la muerte y más particularmente, lo que pueda esperar después de ella, este miedo se explora profundamente también en numerosas obras de ciencia ficción. ¿Cómo puede evitar el ser humano su mortalidad?, ¿Qué consecuencias traería esto? ¿Seguiríamos siendo humanos acaso sin un fin divisible en nuestras vidas? ¿Qué tipo de tecnología haría falta para conseguir este fin?, etc.

Si Hamlet busca pero al mismo tiempo se lamenta sobre la inevitabilidad de la muerte, la ciencia ficción intenta explorar cuál sería el devenir de la realidad humana si esta llegara a ser un mal fácilmente evadible.

En cuanto a la crítica de la sociedad, aquí es posiblemente el punto donde más en común tienen las obras de esta obra de Shakespeare y numerosas obras del género de la ciencia ficción.

El género distópico es famoso y prolífico: Sociedades que han alcanzado tal nivel de refinamiento que se han desprendido de sus bases morales, donde el artificio y las apariencias no dejan lugar a la humanidad y donde se manipula a la población a creer que son felices en un estilo de vida que en realidad les esclaviza, monarcas tiránicos, regímenes totalitarios dotados de armas de control masivo y emperadores aparentemente virtuosos que esconden a la población ignorante la corrupción bajo su fachada ideal.

Todos estos conceptos y muchas más variantes y posibilidades se han explorado prácticamente desde el nacimiento del género. Shakespeare realiza una brutal crítica a la sociedad inglesa barroca en esta obra, pero para ello, como ha hecho en otras obras, traslada la historia a otro tiempo y lugar, para así ahorrarse el ser juzgado por aquella parte de la sociedad a la que critica. En este caso se representa el ambiente claustrofóbico de la Inglaterra de Shakespeare en una Dinamarca medieval. Aquí, representa la verdad de la Inglaterra isabelina y jacobea, una sociedad paranoica obsesionada por las apariencias. Además, critica la figura del monarca, una figura que en aquella época se creía elegida por Dios para gobernar.

En esta obra Shakespeare toma una pequeña porción de la sociedad, como podría ser la corte de Elsinor, y la convierte en un pequeño cultivo, como una maqueta en miniatura de la sociedad al completo, con todos sus personajes, cada uno cumpliendo su papel, y cada uno con sus defectos y cometiendo sus faltas personales. El espionaje, la falta de honestidad y la sensación claustrofóbica son evidentes, pero la idea del monarca corrupto, pecador y criminal oculta bajo una faceta de rey carismático y virtuoso capaz de engañar a los súbditos que le rodeaban era sin duda un movimiento considerado en aquella época radical, y con el que pudo pasar bajo el radar tan solo por tratarse de un rey danés del siglo XII.



Autor desconocido: Príncipe Hercule-François, Duc d'Alençon, 1572.

Michelangelo Merisi da Caravaggio: *La mordedura del lagarto*, 1593-1595

3.2.2. Referentes estéticos

3.2.2.1. Referentes barrocos

El barroco se sitúa históricamente entre el manierismo y el rococó, abarcando este todo el siglo XVII y finales del XVI. Este trabajo se apoya principalmente en la estética de este periodo histórico, caracterizada por un sentimiento de fatalidad y dramatismo, herencia del manierismo. Dejando de lado los principios estéticos del clasicismo que buscaba la armonía y la simplicidad, el barroco adoptó una apariencia recargada y teatral.

Se buscaban los trucos visuales, los juegos estéticos, la artificialidad, el “engaño”, siguiendo esta nueva visión del mundo.

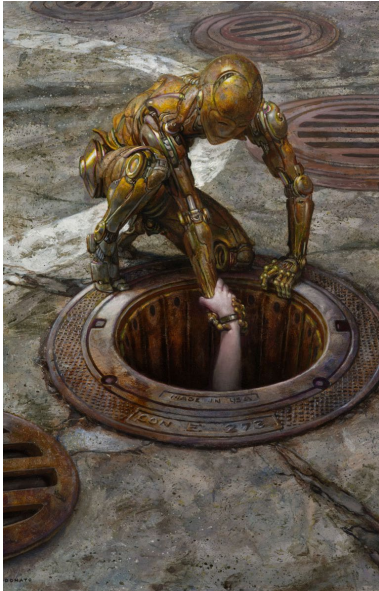
En particular, dentro de las artes pictóricas, se perciben varias tendencias distinguibles. Aquella de la que más toma este trabajo sería el llamado “caravagismo” basado en el estilo de Caravaggio, marcado por el claroscuro y el tenebrismo. Fuertes contrastes, colores oscuros y una iluminación dramática resaltando las actitudes y rasgos de los personajes caracterizaba este movimiento pictórico. Además, se daba gran importancia al naturalismo con el que se representaba a las personas, dotando también a la obra de un carácter reflexivo.

En cuanto a lo que vestuarios se refiere, ya que el trabajo se centra en el diseño de personajes, el referente de la moda barroca es de gran influencia.

La base de la moda del barroco era la ornamentación, la minuciosidad de los detalles y una silueta muy rígida y estructural.

La moda masculina consistía en su mayor parte del jubón que ceñía el cuerpo y lo adornaba con distintos estilos de brocados, bordados, etc. adornado generalmente por una gorguera y otros variantes de este adorno para el cuello y puntillas en las mangas. Para la mitad inferior del cuerpo se usaba un pantalón abombado con medias, a menudo adornadas por una liga.

La moda femenina del barroco se basa en estos mismos principios elevados a su máxima expresión. La ropa se vuelve artificiosa, teatral, dramática. La figura se acentúa hasta niveles antinaturales, creando siluetas imposibles. Torsos alargados, cinturas microscópicas, mangas estructurales y enormes, faldas amplias con pesadas crinolinas que limitan el movimiento, etc. Las gorgueras se vuelven más grandes y ornamentales, a menudo creando siluetas de aspecto muy geométrico y anti orgánico, tal y como mandaba la tendencia marcada por la reina Isabel I, que fue una gran influencia en la moda de esta época. El cuerpo se sometía por completo a la ornamentación en este periodo histórico.



Donato Giancola: *Reach*, 2018

Eiko Ishioka: diseño de vestuario para *The Fall*, 2006.

Natalie Portman en *Star Wars episodio II: El ataque de los clones*, 2002. Diseño de vestuario por Trisha Biggar



3.2.2.2. Referentes de ciencia ficción

El género de la ciencia ficción es tan prolífico y variado que no se puede hablar de una sola tendencia estética. Existen algunos conceptos que vienen a la mente cuando se menciona este término: líneas limpias, minimalismo, formas geométricas, ausencia o uso limitado del color, etc. Sin embargo esto no siempre es así, ya que muchas veces este género se va por caminos llenos de hipérbolos visuales, tanto en las figuras, usos del color, etc. Se pueden encontrar diseños basados en la excentricidad, lo aberrante o lo extraño.

Las principales fuentes de las que se ha tomado inspiración a la hora de realizar este trabajo provienen principalmente de medios audiovisuales como cine y televisión, pero también géneros pictóricos como la ilustración el comic, o incluso de la moda.

Por ejemplo, destaca la influencia de la diseñadora de vestuario Eiko Ishioka, que trabajó en gran cantidad de filmes de numerosos géneros, tanto de ciencia ficción, fantasía, etc. Sin embargo, su estilo siempre ha tenido unas tendencias muy arraigadas en el futurismo, en el surrealismo y en el uso excéntrico del color y las formas, todos recursos muy empleados en los diseños para ciencia ficción.

Otro referente de importancia por la gran variedad de influencias que emplea en sus diseños fueron los trabajos de la diseñadora Trisha Biggar para la trilogía de precuelas de la saga Star Wars. Los diseños de vestuario del personaje de Padme Amidala, interpretado por Natalie Portman, fueron un punto de inflexión a la hora de diseñar vestuario pensando en una

ambientación futurista. Tomando influencias de diversas culturas asiáticas, Rusia, África e incluso la Inglaterra de los Tudor, el uso del color y la silueta varía desde los vestidos más delicados hasta las estructuras más geométricas e imaginativas, casi arquitectónicas.

Otros referentes de moda serían diseñadores que emplean el uso de formas exageradas, el surrealismo y la modificación de la silueta hasta el extremo en sus creaciones, como por ejemplo la diseñadora china Guo Pei o el difunto Alexander McQueen.

En cuanto a tendencias estéticas y lo que el uso del color se refiere, es imprescindible mencionar la influencia de artistas como Jean Giraud, mejor conocido por su pseudónimo, Moebius. Su uso del color, simple pero efectivo, y su imaginaria surrealista se acercan más al tipo de estética futurista que se pretendía representar en este trabajo, una visión más creativa y que ofrece mayor rango de posibilidades.

También cabe destacar el trabajo de artistas como Donato Giancola, un ilustrador y *concept-artist* estadounidense que se centra en crear ilustraciones de temática ciencia-ficción, con una cualidad muy atmosférica y dramática, empleando gran cantidad de detalle, ornamentación y un aire poético y trascendental.

3.3 PERSONAJES

3.3.1. *Hamlet*

3.3.1.1. Papel del personaje en la obra

Hamlet es el personaje homónimo, protagonista de la obra. Es el príncipe de Dinamarca, hijo de Gertrudis y Hamlet rey, sobrino de Claudio.

Se encuentra inmerso en el duelo por la muerte de su padre, cuando de forma repentina, su tío Claudio y su madre Gertrudis se casan sin previo aviso. Este matrimonio apresurado agrava el estado mental de Hamlet, que lo interpreta como un insulto hacia la memoria de su padre. Esto genera en él desprecio hacia su tío, su madre, y toda la corte que tan alegremente celebra el nuevo enlace.

Todo esto hace que Hamlet se hunda en una profunda depresión, y desarrolle una actitud de rechazo hacia el mundo que le rodea y los seres humanos que son capaces de tales bajezas, incluso llegando a tener pensamientos suicidas, sobre los cuales, según él, no actúa porque es un pecado.

Poco después, el espectro de su fallecido padre le cuenta la verdad sobre su muerte y le encomienda su venganza. Esta revelación conmociona a Hamlet, quien decide empezar a fingir haber perdido la cordura para así poder llevar a cabo sus planes de venganza contra Claudio sin que nadie sospeche de él. Solo su fiel amigo Horacio sabe esto, a ojos de todos los demás, la pérdida de su padre le ha costado el juicio.

Hamlet es el personaje más ambiguo y complejo de la obra ya que en él se enmarcan todos los temas tratados en esta: la realidad contra la percepción, el fingimiento, la acción contra la inacción, la libertad contra la falta de esta, la moralidad, el deber, etc. Es un personaje ampliamente ambiguo, que se puede analizar desde una diversidad de puntos de vista: filosóficos, psicológicos, psiquiátricos, políticos, etc.

Hamlet es un estudioso. Es un personaje reflexivo y meditabundo, que se ve constantemente avasallado por todas estas cuestiones, y cuando no, afectado o condicionado por ellas externamente. Su actitud desdeñosa y taciturna y sus vacilaciones respecto a cumplir o no la venganza que le ha sido encomendada son los principales rasgos del personaje, junto con su fingida o no, locura. Pasa largos periodos de tiempo observando el mundo y la sociedad que le rodea, ya que en el contexto de la obra, Elsinor, es una pequeña maqueta de la sociedad al completo, con sus mecanismos y posiciones de poder. Hamlet es el juez que plantea y reflexiona sobre todos estos temas, y es el visor a través del cual miramos la obra, los hechos y los personajes.

Finalmente, Hamlet termina por asesinar a Claudio en la última escena de la obra, cuando el plan que éste tiene para asesinarle fracasa, y tanto Gertrudis como Laertes delatan al rey usurpador. Después de esto, y como era de esperar por la trampa moral que plantea la tragedia de la venganza, Hamlet muere, no sin antes declarar su voto en favor de Fortinbrás, el príncipe Noruego, al que su propio padre había asesinado, poniendo así fin de una vez por todas el ciclo de venganza y violencia.

Hamlet es un personaje que se muestra meditabundo, crítico, reflexivo e incluso pedante en ocasiones, cándido, impetuoso e idealista otras. Va vagando de una pasión desenfadada a una total apatía y desdén de un momento a otro de la obra. Cabe destacar el uso del arquetipo del “loco” o el “bufón”, muy usado durante el teatro isabelino como así en la manga con el que el escritor puede ser crítico con la nobleza, realeza o hacer crítica social en general, sin verse expuesto al duro juicio de sus mecenas, además de servir como alivio cómico para aligerar los temas trágicos de la obra y mantener entretenido a un público heterogéneo.

Shakespeare unifica magistralmente al protagonista atormentado, moralmente e intelectualmente elevado, el alivio cómico y la crítica social en el mismo personaje.

Es el héroe de la historia y sin embargo no corre diligente al cumplimiento de su deber. Él se plantea todas las variantes, todos los dilemas, se ve abatido por toda la problemática que plantea la difícil situación que se muestra ante él. Es por esto, un personaje algo frustrante pero con el que resulta muy fácil identificarse.

Sin embargo hay otros aspectos que separan a Hamlet del héroe ideal. Si es cierto que se retrasa mucho en el cumplimiento de su venganza, está tan absorbido y obsesionado por esta, que se vuelve paranoico, se siente observado y acechado en todos sitios, siente que no puede confiar en nadie excepto en su amigo Horacio, quien es su único aliado. Se siente tan decepcionado por el mundo que le rodea y todas las criaturas que lo habitan, que este desdén le lleva a sentir poco aprecio y tener en poca consideración las vidas y las tribulaciones de las personas que están a su alrededor.

De esta forma, tanto Ofelia como Polonio como Rosencrantz y Guildenstern mueren directa o indirectamente por sus acciones. Y Hamlet muestra poco o nada de arrepentimiento ante sus muertes, por no hablar de compasión, exceptuando tal vez el caso de Ofelia (aunque uno podría argumentar que el duelo que muestra es en realidad fingido, nunca queda claro).

Hamlet es, en resumidas cuentas, un personaje inmensamente complejo, enigmático y difícil de clasificar. Por eso ha sobrevivido a los siglos como uno de los personajes más famosos de la literatura universal y sigue fascinando a miles de lectores y espectadores a día de hoy. Es un personaje que plantea y personifica cuestiones intrínsecas a todas las personas, en cualquier contexto.

3.3.1.2. Desarrollo visual

El personaje de Hamlet es poco descrito en la obra. Muchos factores como su edad, son un misterio, si bien se sabe por algunos datos que se dan en la obra que puede tener cualquier edad entre los doce y los treinta años, aunque las ediciones más recientes de la obra tienden hacia esta última opción.

Lo que sí se sabe, y es una especificación muy concreta, es que Hamlet viste de luto. Viste de negro en honor a su padre y como forma de duelo pero también como forma de expresar su desacuerdo con la conformidad del resto de la corte danesa de simplemente vivir fingiendo que no ha ocu-



rrido nada. Su vestidura negra y su actitud desdeñosa es una forma de protesta ante la falacia de perfección y felicidad de la corte real.

Si bien hay algunas versiones de Hamlet que rechazan la vestidura negra, en este trabajo se ha mantenido porque es una imagen muy icónica, la de un Hamlet totalmente ataviado de negro, como un nefasto recordatorio de las duras y sin embargo ciertas verdades en las que nadie quiere pensar.

Es el color de la muerte y la tristeza en la cultura occidental. Que son dos de los temas más recurrentes en la obra y que caracterizan al personaje. Hamlet reflexiona constantemente sobre la muerte y está siempre sumido en un estado de profunda tristeza.

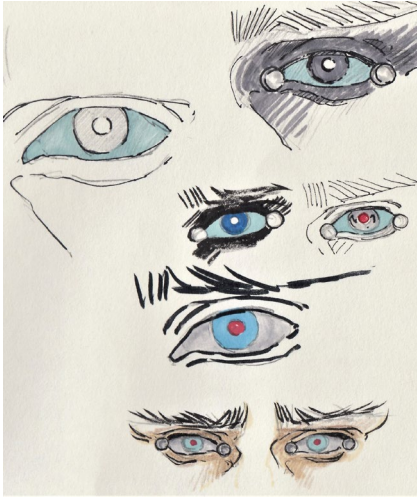
La idea para el personaje de Hamlet era una de sencillez. Si los demás miembros de la corte, y en concreto Ofelia y Claudio van ricamente ataviados, llevando las ropas propias de una corte real ambientada en una sociedad futurista con ricos y extravagantes colores y motivos y adornos, Hamlet rechaza todo esto en pos de la austeridad, de nuevo también reforzando este rechazo hacia el jolgorio, las apariencias, las frivolidades y el disfrute.

Teniendo esto tan claro, las opciones que deja para probar y variar son simplemente las siluetas. Jugando con la geometría y la silueta del personaje se intentan diversas opciones.

Finalmente se opta por un sencillo traje de cuerpo entero, que recuerda a los ceñidos jubones y medias propias de final del siglo XVI, pero también es un recurso muy utilizado en diseños de inspiración futurista, por su practicidad y sencillez.

Hay dos diseños finales para Hamlet, uno, con una capa de silueta triangular que le aporta un aire más tenebroso y una presencia más dramática, y otra, sin la capa, donde se muestra una parte superior adornada con un motivo acuchillado, muy popular durante los siglos XV, XVI y XVII, que revelan una capa interior roja. El efecto visual es el de haber recibido cientos de puñaladas y las heridas abiertas que han quedado. Esto representa el estado psicológico de dolor en el que se encuentra Hamlet y la sensación de traición y desconfianza que le embriaga.

Además, en una pierna lleva adornando una cinta roja, como acento visual decorativo, que deja ver este motivo del color rojo, incluso con la capa puesta. Ya que todo el diseño del personaje es muy sencillo, se pone más atención en el diseño de la fisonomía del personaje, su rostro y los detalles faciales.



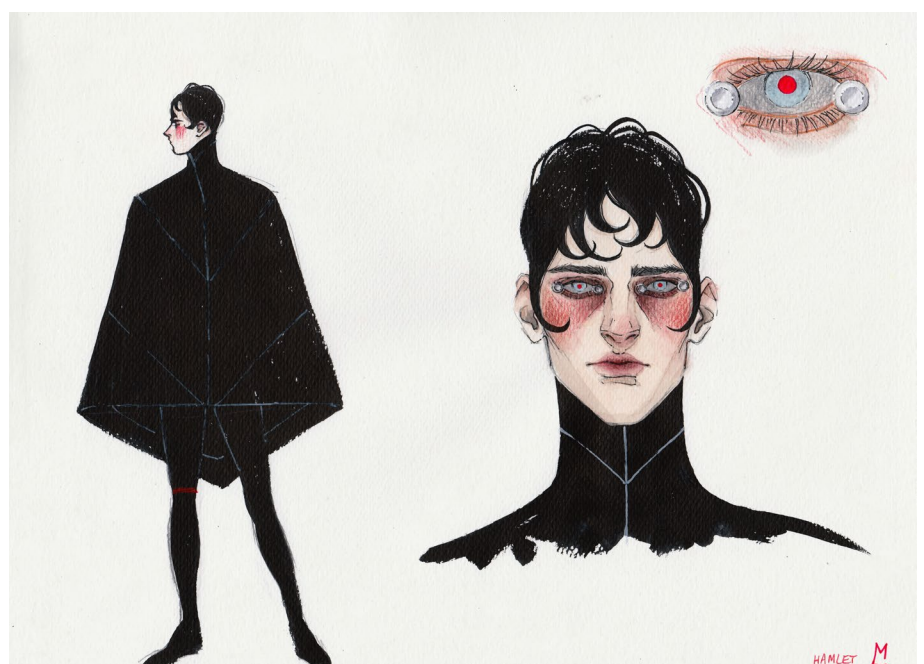
Se quería dar énfasis a la mirada de Hamlet. Bien al hecho de que él es el filtro o las “gafas” a través de las cuales observamos su mundo y experimentamos la obra, o bien al hecho de que su papel es el de un crítico, un juez. Alguien que observa y reflexiona.

Sin embargo no se consideraba adecuado que fueran literalmente unas gafas o algún tipo de visor, era necesario que formara parte del personaje, que fuera algo de lo que no se pudiera desprender

Por ese motivo se incluyó el diseño de un pequeño detalle en sus ojos. Una especie de pequeñas tachuelas o botones que se incrustan a ambos extremos del ojo. Parece una especie de adorno y el resultado es bastante estético, pero a su vez es alguna especie de dispositivo, no sabemos de qué tipo, pero que afecta a su visión y su forma de ver y experimentar el mundo.

También por esta razón, tanto la esclerótica como la pupila son de colores antinaturales. Tienen esa apariencia de modificación corporal que tal vez sea posible en un futuro, además de añadir interés dramático a la mirada del personaje, ya que en Hamlet, la expresión facial es crucial. Esto también se ve acentuado por una coloración intensa alrededor de los ojos, ya sea natural o maquillaje, y el peinado, que intenta representar cabello enmarañado y rebelde, aunque de una forma estilizada.

3.3.1.3. Resultado final



3.3.2
Claudio



Acto III.i
"Dormir, morir [...] tal vez soñar"

Acto II. ii

“Y sin embargo para mí, ¿qué es esta quintaesencia del polvo?”



3.3.2.1. Papel del personaje en la obra

Claudio es el actual rey de Dinamarca. Para llegar a la corona cometió uno de los crímenes más graves, el fratricidio. Asesinando a su hermano, Hamlet padre, el antiguo rey, vertiendo veneno en su oreja mientras dormía. Tras la muerte del antiguo rey, se casa con la reina, Gertrudis, su cuñada, escasos dos meses después de cometer dicho crimen.

Una vez en su nueva posición, le obsesiona perderla por culpa de Hamlet, que es el único que no parece dispuesto a aceptarle como nuevo rey y sospecha de él. Claudio se vale de su intelecto, y su capacidad manipulativa para protegerse y confabular a través de la obra, hasta el final, donde su plan de acabar finalmente con Hamlet fracasa y acaba siendo víctima de sus propias intrigas y muere a manos de Hamlet.

Los principales rasgos que caracterizan a Claudio son su gran inteligencia y astucia, a la vez que la cobardía y crueldad. La elección de su método de asesinar al rey no es casual. El veneno es un método de asesinato que en

la época isabelina era considerado de cobardes. Durante el renacimiento además, de forma algo despectiva, se decía que el veneno era un “método de mujeres”, asociando esta práctica con una persona débil y poco valerosa, que utiliza conspiraciones y mentiras para lograr sus objetivos y saldar cuentas. De la misma forma que Claudio vierte veneno en el oído del difunto rey Hamlet, vierte palabras ponzoñosas en los oídos de quienes le rodean, en forma de manipulación.

Claudio, además, como otros personajes en la obra, es una persona que finge, que proyecta al exterior una imagen muy distinta a su verdadero yo y está muy preocupado por la visión que se tiene de él. Se asegura de presentarse ante los demás como una persona encantadora, un rey carismático, virtuoso y justo, tal vez por su deseo de ser igual que su hermano y a su vez por la necesidad de encubrir su crimen y asegurarse la lealtad de los que le rodean.

No es sincero con nadie respecto a su verdadera naturaleza salvo consigo mismo en su confesión. En esta escena descubrimos una faceta de Claudio que es propia de todo buen villano de Shakespeare: complejidad psicológica. En su capilla, se arrodilla y reza, lamentándose por la condición de su alma, admitiendo todos sus crímenes. Claudio es una persona totalmente consciente de la gravedad de sus actos. En ningún momento intenta excusarse, quitarle importancia o justificar sus acciones. Sabe que ha cometido crímenes y pecados graves, y sabe que no merece ni puede conseguir la salvación, ya que, y este aspecto también es importante a tener en cuenta, no se arrepiente. Muestra tener consciencia, pero no se arrepiente de lo que ha hecho, porque, según sus propias palabras “aún gozo de los frutos por los que cometí mi asesinato”. Claudio es una persona que sufre bajo la culpabilidad de los crímenes que ha cometido. Y aun así, se niega a pedir perdón por ellos. Ha perdido totalmente la esperanza de salvar su alma. “Palabras vacías no llegan al cielo”.

Las acciones que hace a través de la obra, son no tanto por su ambición, ya que en cierto modo ya ha conseguido aquello que deseaba, sino para poder preservar aquello que le ha costado tanto lograr. Su corona, su país y su reina. Sin embargo, según la paranoia se apodera de él y necesita inventar nuevas mentiras y complots para encubrir sus crímenes, todo acaba desmoronándose y acaba perdiendo todo lo que había logrado, junto con su vida.

Claudio es una persona cruel, manipuladora, embaucadora y mentirosa. Pero también es terriblemente astuto, ambicioso y diplomático. Se niega a iniciar la guerra contra Noruega a pesar de la amenaza de su príncipe, Fortimbrás. Su estilo es menos guerrero y más dialogante. No es amigo de la espada pero sí de las palabras y la astucia.

3.3.2.2. Desarrollo visual

En muchas representaciones de la obra, el personaje de Claudio es caracterizado como la figura arquetípica del rey. Una imagen opulenta, poderosa, si bien algo pretenciosa. Se le suele representar como un hombre de mediana edad, fornido, tal vez con sobrepeso, barba o bigote, ricamente vestido, tal vez un poco excesivo.

Se asocia con imágenes de opulencia y vanidad. Un personaje que se preocupa por mostrar una imagen grandilocuente y que ansía ser venerado y reverenciado. La imagen de un hombre adulto, corpulento y ataviado con lujos se suele asociar con estas ideas. También se intenta dar peso al aspecto embaucador y carismático de Claudio. A menudo también se le representa como alguien que se podría considerar un galán. Si bien algo paródico, pues casi siempre se pretende que se perciba a simple vista que se trata de una fachada, que el personaje no es realmente de fiar.

Este aspecto general que se le otorga a Claudio está bastante influenciado por el rey corrupto del renacimiento inglés por excelencia, Enrique VIII, cuya crueldad y escandalosa vida es desafortunadamente conocida. Los conceptos principales para el personaje de Claudio visualmente hablando son, entonces: Una apariencia externa grandiosa que oculta y protege un interior corrupto.

Teniendo esta idea como base, y considerando la posibilidad creativa que aporta el componente de ciencia ficción de la propuesta, las primeras imágenes surgen con facilidad. La forma visual más explícita que puede expresar un deseo por protegerse y dar una imagen de grandiosidad y poder es simple: una armadura.

Claudio se envuelve en ella no solo para dar una imagen grandiosa y aguerrida, sino también para ocultar su verdadera cobardía, y la maldad que le consume. Muestra además la paranoia por querer protegerse de todo el que le rodea y puedan exponerle, ya que la armadura normalmente es un elemento que se lleva solo en el campo de batalla, y sin embargo él la lleva en todo momento.

Se puso énfasis en la idea de una armadura con cierta forma cilíndrica, que es desproporcionada en comparación con la cabeza y las piernas, para acentuar la sensación de un cánope de algún tipo que contiene y protege el cuerpo.

La principal inspiración proviene de siluetas propias de trajes de buzo del siglo XIX o trajes destinados a paseos espaciales de los astronautas.





La silueta es abultada, redondeada e imponente. Es evidente que es demasiado grande para el cuerpo que contiene, y enfatiza esta dicotomía entre el cuerpo humano orgánico, y un recubrimiento rígido y artificial que lo escuda del exterior.

El objetivo era crear una fusión entre la idea de la armadura (en concreto, armaduras españolas del siglo XVI y XVII) y esta idea del traje espacial, canope o contenedor. Además, debía estar ricamente ornamentado para seguir manteniendo esta apariencia regia y refinada.

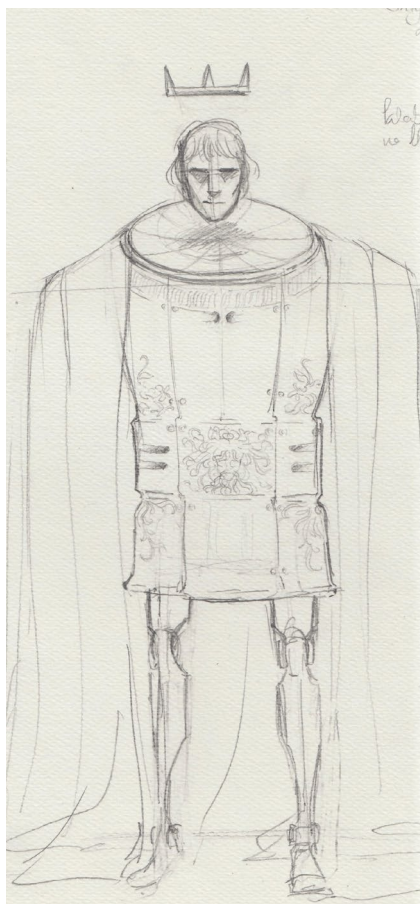
Más adelante surgió la idea de que el cuerpo de Claudio refleja, al más puro estilo Dorian Gray, la verdadera decadencia de su espíritu. En este caso entonces, la armadura no solo le protege de daños externos, sino que le mantiene con vida. La idea es que deja de ser simplemente protección, para ser alguna especie de dispositivo médico de muy avanzada tecnología, que mantiene su cuerpo decadente con vida.



Así, el cuerpo de Claudio se encuentra en un estado avanzado de descomposición, reflejando la podredumbre de su espíritu. Esto es algo que le avergüenza profundamente, y que se preocupa por encubrir, rodeándose de riqueza.

La armadura es colosal, demasiado grande para su cuerpo magullado, que refleja los deseos de grandeza a los que no alcanza llegar, y la visión de hombre robusto y gran monarca que desea proyectar al exterior. Es totalmente blanca, como símbolo de pureza, rectitud, limpieza y perfección, y ricamente adornada con grabados y relieves.

En el centro de la armadura, lo que sería una especie de cinturón, se encuentra un grabado del rostro de Hamlet padre. Esto es un detalle anecdótico que simplemente muestra el ansia de Claudio por suplantar a su hermano e incorporar todo lo que él era, además de ser una especie de recordatorio o tal vez incluso un trofeo del fratricidio cometido.



Adornando la superficie del tanque además una combinación de adornos y ribeteados propios del renacimiento/barroco y tachelados y tornillos etc, para conseguir una imagen que combina elementos clásicos con una estética más mecánica, más tecnológica. Al fin y al cabo, la armadura cumple un papel metafórico y estético a la vez que uno práctico y debe ser evidente que cumple una función.

Claudio se cubre además con una lustrosa capa de algún rico tejido, para aumentar el tamaño de su silueta, adornarse más, y también para ocultar los numerosos aparatos que le mantienen con vida, que se ocultan en la espalda de su tanque/coraza.

Debajo de la capa, se ocultan sus brazos, que son la parte de su cuerpo visible que se encuentra en peor estado. Delgados, débiles y con la piel putrefacta, están llenos de vías y otros aparatos para ayudar a que el tejido no muera, aun así, sus dedos finos van ricamente adornados con grandes anillos.

Su cara es la parte de su cuerpo que menos dañada se encuentra, gracias a numerosos tratamientos para mantenerlo con un aspecto lo más saludable posible. Su cabeza se encuentra separada del resto del cuerpo, flotando en una especie de halo que la mantiene viva, y que además, al ser vista de frente, asemeja a la silueta de una gola, propia de la Inglaterra isabelina.

Por último, sus piernas no se pudieron salvar y son implantes mecánicos, convirtiendo a Claudio en un ciborg, que representa en cierto modo la pérdida de su humanidad a causa del grave crimen cometido. Estos implantes

presentan motivos y adornos clásicos, como rosetones, grabados, etc.

La corona flota sobre su cabeza. Por una parte, esto le da un aspecto algo celestial y divino, pero al mismo tiempo puede interpretarse como que la corona no le pertenece realmente, y no es digno de ella, por eso no le toca la cabeza en ningún momento. Además, la corona es negra, a conjunto con el diseño de Hamlet, y desencajando totalmente en el conjunto blanco impoluto de Claudio, acentuando aún más esta ideas.

En cuanto a la caracterización del rostro del personaje, se optó más por un rostro más delgado, con una expresión algo sombría que se pueda interpretar como solemne y engañar a alguien en lugar de darle un aspecto caricaturesco. Sin embargo hay cierto sufrimiento en el rostro y también cierta demacración. Debe transmitir la mirada de alguien atormentado internamente, pero que pueda resultar al mismo tiempo magnético o carismático.

3.3.2.3. Resultado final

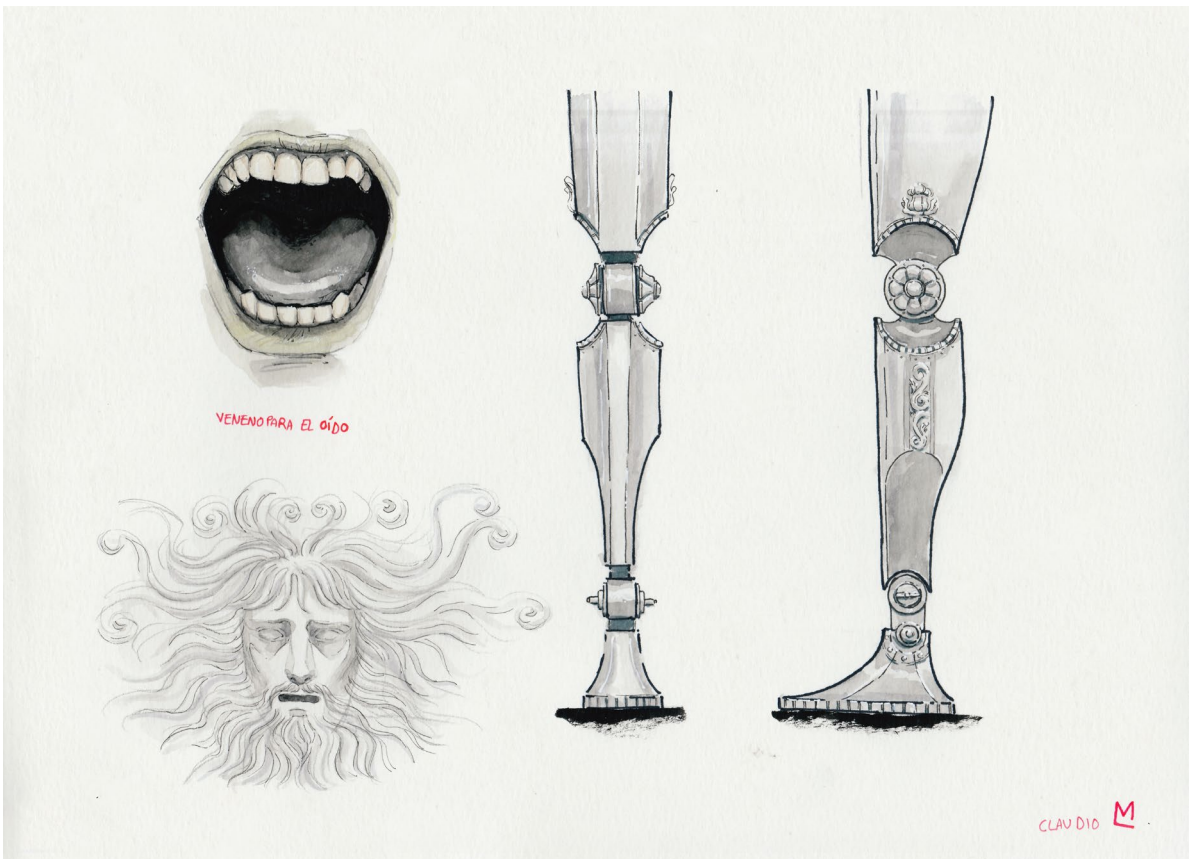


Acto III.iii

“Y si esta mano maldita
se agrandara con la sangre de un hermano,
¿No habría lluvía en los cielos piadosos
para dejarla blanca como la nieve?”



Acto III.iii
"Vuelan mis palabras,
queda el pensamiento.
Palabras vacías no suben al cielo"



3.3.3 Ofelia

3.3.3.1. Papel del personaje en la obra

Ofelia es la hija de Polonio, el chambelán del reino, y hermana de Laertes. Es una dama de la corte de Elsinor recipiente de los afectos y más adelante, del desprecio de Hamlet. Además es utilizada como peón y marioneta tanto por los reyes como por su padre en las intrigas e intereses de palacio, a expensas de sus sentimientos y su salud. Esta serie de abusos, unidos a la muerte repentina de su padre, acaban por llevarle a la locura y morir “accidentalmente” cayendo a un río y ahogándose.

Ofelia es un personaje constantemente maltratado e ignorado, tanto por el autor como por los demás personajes de la obra. Su muerte acaba siendo el detonante que provoca el devenir de los eventos que acaba desembocando en el clímax de la historia y su trágico final.

Ofelia es el personaje más famoso de la obra junto con el propio Hamlet. Se ha convertido en un icono para representar la figura de la mujer melancólica, hermosa pero atormentada, que aunque inicialmente es pura e inocente, acaba perdiendo totalmente la cordura y suicidándose. Su tragedia y su muerte se ven eclipsadas por la belleza tanto del personaje como con la que se describe su muerte, lo cual la ha convertido en una especie de mártir de la literatura universal, la cual como siempre se ceba con el sufrimiento de la mujer, mirándolo a través de un filtro de romantificación.

Al igual que Hamlet, la ausencia de cordura de Ofelia le permite decir lo que piensa de cada uno de los personajes y criticarles duramente, aunque sea a través del filtro del lenguaje y simbología de las flores, típicamente asociados con la feminidad y la delicadeza. Es así como Ofelia, obtiene un pequeño momento de justicia poco antes de fenecer.

3.3.3.2. Desarrollo visual

La romantificación del sufrimiento femenino es realmente peligrosa, y en el diseño de este personaje se ha intentado evitar esto a toda costa, a la vez que darle una especie de justicia al personaje. Si bien es cierto que Ofelia es descrita en varias ocasiones como una mujer joven y muy bella, el diseño que se propone intenta mostrar esta problemática que plantea el personaje, donde se evidencian su sufrimiento y su represión como dama noble en una sociedad y corte opresivas.



Se ha querido poner especial empeño en el simbolismo del diseño, casi como si hablara en su lugar, expresando lo que ella no dice, ya que ella carece de esta libertad.

Sus vestiduras, inspiradas en la moda barroca, se componen de formas rígidas, restrictivas, casi asfixiantes a la vez que ricamente ornamentadas. Como punto de partida se tuvieron en cuenta estas ideas: Restricción, asfixia, incomodidad.

Basándonos en estas tres ideas principales, el primer elemento que introducimos en el diseño y que se mantendrá constante hasta las versiones finales fue el cuello alto, rígido y muy ceñido, decorado con una gola o gorguera. Este elemento, dependiendo de los materiales, color, etc. que se empleen, es un recurso utilizado también al diseñar vestuarios y moda inspirada en la ciencia ficción ya que transmite una cierta rigidez y solemnidad.

Al seguir observando otras opciones, se exploran distintas posibilidades de representar esta rigidez y restricción antinatural del cuerpo, acentuando excesivamente la cintura, siguiendo la silueta propia del barroco, que constriñe no solo la cintura sino también el torso para crear una silueta con una caja torácica menuda, estrecha y alargada.



Se introduce la idea de utilizar la malla o redcilla renacentista como un elemento visual, gráfico y simbólico. Este ornamento con motivo de red o malla, se popularizó durante el renacimiento y su uso se extendió hasta bien entrado el siglo XVII. Este patrón se consideró muy interesante y conveniente, porque es un elemento de textura muy reconocible de este periodo histórico, pero a su vez se asocia con ideas de modernidad y atrevimiento. La vemos empleada comúnmente en vestuarios y moda de inspiración futurista.

Pero además, en el caso del personaje de Ofelia, la malla representaría una red y/o jaula, transmitiendo la sensación de haber sido cazada, de estar atrapada.

Se introduce como otro elemento visual: una cadena. Durante el barroco era común emplear una cadena a modo de collar muy largo que adornaba todo el pecho y torso, a veces incluso dejándose caer por la cintura.

Exagerando el tamaño y la forma, creando un ornamento pesado, que contrasten con las líneas del vestido, se quiso crear este elemento de joyería/adorno que da un aspecto muy futurista y poco común, que además da una sensación de peso e incomodidad. De nuevo, reforzando esta idea del artificio y el refinamiento como una serie de expectativas que oprimen



a su portador, especialmente a una mujer de la corte sujeta a todo tipo de normas sociales.

La cadena cae desde el cuello, creando una imagen perturbadora que mezcla belleza pero transmite ideas de opresión e incluso esclavitud, y rodea la cintura, enrollándose a lo largo de la figura, hasta quedar colgando por detrás de la falda.

Para compensar por la introducción de este elemento se decide liberar los brazos, en parte para mostrar un poco más de ese elemento orgánico, la carne blanda bajo el rígido corpiño, las cadenas, el collarín, etc. También así se deja respirar el diseño.

Una vez decidido el diseño general del vestuario del personaje, comienzan las pruebas de color que son una parte fundamental sin la cual no es posible percibir el resultado final.

Aunque en primera instancia los colores que se pensaron para Ofelia eran verdes y azulados, seguramente por la asociación del personaje al agua, en una prueba de color se introdujeron colores como el naranja y el rojo, y se decidió que esta sería una decisión interesante para un personaje que pasa tan desapercibido en la obra.



Se encontró muy favorable la idea de otorgarle a Ofelia cabello color naranja intenso. Normalmente se representa a Ofelia con colores de cabello claro como rubio o pelirrojo, ya que representan ideales de feminidad y delicadeza. Sin embargo, añadir un color no natural como el naranja, enfatiza esta sensación de anti naturalidad asociada normalmente con la ciencia ficción, donde los colores fantasía son comunes. Utilizar una paleta de colores estridentes y fuertes para representar a un personaje normalmente asociado con colores suaves y delicados concordaba con los objetivos del proyecto. Además, es irónico que un personaje que es tan rigurosamente ignorado por los personajes que le rodean posea una paleta con colores tan llamativos.

Esto se podría interpretar como que forma parte de la moda de esta sociedad en particular, y al ser Ofelia una dama de la nobleza, va acorde con esta moda. Además, de esta forma, el personaje de Hamlet, que es aquel que desafía todas las normas sociales impuestas en Elsinor, y viste el luto por la muerte de su padre, destacaría aún más en esta corte de colores intensos.

Los colores principales que se proponen para Ofelia son : el rojo carmesí, ya que se asocia con ideas de sangre, dolor, martirio, peligro, etc, haciendo

alusión al sufrimiento del personaje y como una forma de intentar llamar la atención sobre él; el verde mar o azul turquesa, como alusión de nuevo a esta idea del agua, y como contraste con el rojo; y como colores neutros de acompañamiento el negro y el blanco.

El negro es un color de tragedia, seriedad y sobriedad, que es muy socorrido y resulta muy útil en esta obra en particular, y el blanco es el color de la neutralidad y la pureza, que se puede utilizar en contraste al negro y como color base y neutral sobre el que hacer que los otros destaquen.

3.3.3.3. Resultado final



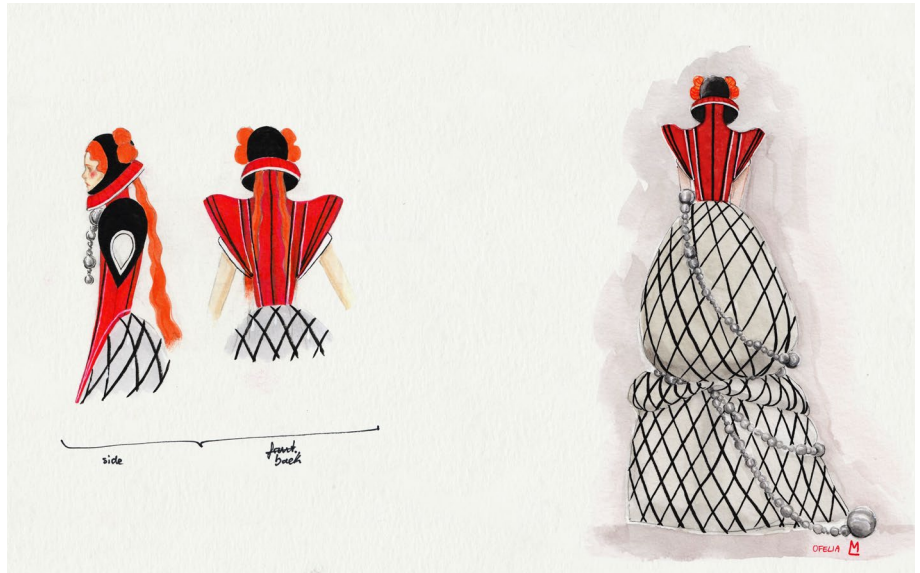
Acto III.i

“¿Qué ocurre Ofelia?

No nos cuentes lo del Príncipe Hamlet: lo hemos oído todo”



Acto IV.v
"Sabemos lo que somos, no lo que
podemos ser"



4.CONCLUSIONES

Antes de abordar este trabajo, no había realizado ningún proyecto que me permitiera o me exigiera la planificación exhaustiva de un trabajo con gran carga teórica y conceptual detrás, que necesitara dedicación extensa, no solo en la parte práctica, en lo que consiste puramente sentarse y dibujar, sino también de investigación, de referentes, de recolección de datos y de profundización a nivel teórico.

En una primera instancia este proyecto se me planteó como un desafío, casi como un capricho. Algo que me apetecía hacer para demostrarme a mí misma que podía hacerlo. Estaba entusiasmada por el aspecto práctico del proyecto, ya que es la parte con la que normalmente me desenvuelvo con más naturalidad. Sin embargo en este caso, cuanto más organizaba ideas, relacionaba conceptos e investigaba teóricamente, más inmersa me veía en esta propuesta.

Curiosamente, me he visto igualmente motivada por la parte visual y estética tanto por la parte literaria, y eso es algo que no me esperaba.

En este proyecto he descubierto esta faceta que como artistas, muchas veces no se llega a ver tanto, no llega a salir a la superficie, y es la base y el apoyo teórico o conceptual detrás de una propuesta creativa. Las ideas y conceptos abstractos, corrientes de pensamiento e incluso la psicología que se oculta detrás de una tendencia estética, una metáfora visual, la elección de un color o el trazado de un diseño. Esta faceta me ha resultado inmensamente satisfactoria y apasionante, mucho más de lo que tal vez me hubiera esperado si nunca me hubiera obligado a empezar.

5. BIBLIOGRAFÍA

SHAKESPEARE, W. *Hamlet*. Barcelona: Austral, 2011.

SHAKESPEARE, W. *Hamlet: The texts of 1603 and 1623*.

SCHNEIDER, S. *Science Fiction and philosophy: From time travel to superintelligence*. Nueva Jersey: Blackwell Publ. 2016.

BLACKFORD, R. *Science Fiction and the Moral Imagination: Visions, Minds, Ethics*. Luxemburgo: Springer, 2017.

LOMBARDO, T. *Science Fiction - The evolutionary mythology of the future: Prometheus to the Martians*. Changemakers books, 2017.

CLIFFSNOTES. *Cliffsnotes Literature Guides: Shakespeare's Hamlet*, Cliffs Notes, 2000.

SCOTT, R. (dir) *Blade Runner* [película]. USA: Warner Bros. Pictures, 1982.

VILLENEUVE, D. (dir) *La llegada* [película] USA: Paramount Pictures, 2016.

KUBRICK, S. (dir) *2001: Una odisea del espacio* [película] USA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968.

LAWRENCE, F. (dir) *Los Juegos del hambre: Sinsajo* [película] USA: Lionsgate, 2014.

LANG, F. (dir) *Metrópolis* [película]. USA: UFA, 1927.

BRANAGH, K. (dir) *Hamlet* [película]. Reino Unido: Columbia Pictures, 1996.

OLIVIER, L. (dir) *Hamlet* [película]. Reino Unido: Rank Organisation, 1948.

Ghosts, Murder and More Murder - Hamlet Part I: Crash Course Literature 203. En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube. 13-3-2014. [consulta el 6-10-2018], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=My14mZa-eq8>>

Ophelia, Gertrude and Regicide - Hamlet II: Crash Course Literature 204. En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube. 20-3-2014. [consulta el 6-10-2018], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=nDCohIKUufs>>

Why White is EVIL in Science Fiction Films. San Bruno (US): YouTube. 18-2-

2018. [consulta el 15-11-2018], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=2JW6ZYsAoXY>>

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. John Austen: *Hamlet*, 1922. Extraída de:
<http://www.openculture.com/2016/09/john-austens-haunting-illustrations-of-shakespeares-hamlet.html>

Imagen 2. Emilio Comelli: *Ofelia III de Diseño de vestuario para Hamlet*, 1910. Extraída de:
http://www.hrc.utexas.edu/exhibitions/web/bjsimmons/opera/298_3.html#1

Imagen 3. Atribuído a John Taylor: *Retrato Chandos*, circa 1610. Extraída de:
https://es.wikipedia.org/wiki/Retrato_Chandosv

Imagen 4. Bob Pepper. Portada de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, 1971. Extraída de:
<http://killestnyc.tumblr.com/post/167982856577/humanoidhistory-1971-edition-of-do-androids-dream>

Imagen 5. Spike Jonze: *Her*, 2013. Extraída de:
<https://www.filmofilia.com/spike-jonzes-new-trailer-high-res-images-172225/>

Imagen 6. Anónimo: *Retrato de Inga Tidblad*, entre 1901 y 1975. Extraída de:
http://biblioteket.statensmusikverk.se/hand/manadens_raritet/1205/tidblad_ofelia_stor.jpg

Imagen 7. Las Hermanas Wachowski: *Matrix*, 1999. Extraída de:
<http://www.premiere.fr/Cinema/La-theorie-qui-tue-Neo-n-a-jamais-ete-lelu-dans-Matrix>

Imagen 8. Laurence Olivier: *Hamlet*, 1948. Extraída de:
<https://www.kwizards.com/ham.php>

Imagen 9. Lionsgate Films: Póster promocional de la película *Los juegos del hambre: Sinsajo - Parte 1*, 2014. Extraída de:
<https://www.instyle.com/celebrity/see-all-posters-hunger-games-mockin-gjay-part-1>

Imagen 10. Anónimo: *Retrato de una joven noble*. Siglo XVII. Extraída de:
<https://www.flickr.com/photos/7711591@N04/4159225364>

Imagen 11. Anónimo: *Retrato de Francisco de Anjou*, 1572. Extraída de:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:François,_Duke_of_Anjou_NGA.jpg

Imagen 12. Caravaggio: *Chico mordido por una lagartija*, 1596. Extraída de:
https://es.wikipedia.org/wiki/Chico_mordido_por_una_lagartija

Imagen 13. Donato Giancola: *Reach*, 2018. Extraída de:
<https://www.artstation.com/artwork/lOd2e>

Imagen 14. Eiko Ishioka: *Eiko by Eiko*, 1990. Extraída de:
<https://www.theplace2.ru/photos/Faye-Dunaway-md1114/pic-262374.html>

Imagen 15. Entertainment Pictures: *Padmé Amidala*, 2002. Extraída de:
<http://www.altaride.com/spip/spip.php?article980>