

TFG

**DE LA FIGURA FEMENINA COMO
OBJETO DE REPRESENTACIÓN A LA
MUJER COMO ARTISTA**

**Presentado por Violeta Palop Pérez
Tutora: Elena Edith Monleón Pradas**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2016-2017**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El punto de partida para este TFG ha sido mi interés por realizar un acercamiento a la iconografía atribuida a la mujer a lo largo de la historia y su participación como artista. Mi investigación se ha llevado a cabo haciendo un estudio de su simbolismo como objeto de representación.

Se han analizado diferentes épocas históricas, tanto del papel social al que quedaba relegada la mujer, como de su representación artística.

La metodología seguida ha consistido en una revisión de toda la historia del arte, desde los comienzos iconográficos en el Paleolítico hasta el momento actual. Tras la investigación documental he realizado la selección de 13 obras que considero significativas para, a través de ellas, poder resaltar el papel simbólico que se atribuía a la mujer en cada una de estas épocas.

En el aspecto práctico del trabajo realizado, cabe resaltar que se trata de una preproducción de animación 2-D completa, que cuenta con un guión técnico y literario, un diseño de personajes, además de los *layouts*, así como de un *teaser* para hacer un acercamiento a la idea final.

Considero que he conseguido realizar un proyecto interesante que contiene a la vez un componente de utilidad; la parte de aplicación práctica puede servir de ayuda como material pedagógico para ser utilizado en la práctica docente, especialmente dirigido a adolescentes que desde 4º de la ESO estudian Historia del arte. Es una temática olvidada en las aulas y creo necesaria su divulgación. El hecho de combinar la teoría con la obra de animación realizada, puede contribuir a su mejor asimilación por parte del alumnado.

PALABRAS CLAVE: Representación, Mujer, Figura femenina, Animación 2-D, Preproducción.

ABSTRACT

The starting point of this Final Degree Project has been my interest in performing an approach to the representation of women's image throughout history and their participation as artists. My research has been carried out investigating women's symbolism as representation objects.

This project analyses not only the social role to which women were relegated, but also their artistic representation in different art periods.

The methodology followed has consisted of a wide revision of the entire history of art, starting from the Paleolithic iconographic beginnings up until present time. Following this documentary research, I have chosen 13 artworks which I consider relevant in order to highlight this symbolic role which was conferred to women in each of these periods.

About the practical side of the project, it is important to stand out that it consists of a complete 2-D animation pre-production which includes a technical and literary script, characters design, layouts and a teaser which allows us to approach the final idea.

I believe I have managed to create an interesting project which contains an utility element: its practical application can be helpful as educational material for teaching practice, especially targeted at teenage students who, since the 4th year of Secondary Obligation (4^º ESO), study History of Art. It is a forgotten topic in classrooms and therefore, I consider, it is necessary to make it visible. The fact of combining theory with the animation work can result useful for the student body as it can help them assimilate better the content.

KEYWORDS: Female figure, representation, women, artist, 2-D animation, pre-production.

AGRADECIMIENTOS

En mis agradecimientos nombraré sin duda a toda la gente que me ha apoyado a lo largo de mi vida, y sobretodo en mi turbulenta vida estudiantil.

He de hacer mención especial a mis padres. A mi madre por estar siempre a mi lado y su esfuerzo incansable para ayudarme en cualquier aspecto de mi vida, aun en los momentos que no veo salida, ella consigue que saque fuerzas para seguir adelante. A mi padre por siempre querer lo mejor para mi y hacerme entender que no me tengo que conformar sino ir siempre a por más, además de agradecerle su mano de obra gratuita en cualquier proyecto en el que lo he necesitado.

A mis amigas Martes, Cris y Júlia que me han estado siempre a mi lado ayudándome y sencillamente haciendo que mi vida valga la pena, pero sobre todo a Carme, que sin ella y su infinita ayuda en este y en otros muchos proyectos no sé si lo habría conseguido.

Y finalmente a mi novio Noé, que me ha soportado en todo este proceso, mis agobios y mis cambios de humor, y cada vez que me ha visto sin fuerzas , me ha sacado una sonrisa que me ha hecho seguir adelante.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. OBJETIVOS	6
1.1.1 Generales	6
1.1.2 Específicos	6
1.2 METODOLOGÍA	7
1.3 TEMA	7
2. FUNDAMENTACIÓN TEORICA	8
2.1. PRIMERAS REPRESENTACIONES DE LA FIGURA FEMENINA	8
2.1.1 Paleolítico	8
2.1.2 Edad de bronce	8
2.1.3 Egipto antiguo	8
2.2. PERÍODO CLÁSICO	8
2.2.1 Grecia	8
2.2.2 Roma	9
2.3. EDAD MEDIA	9
2.4. RENACIMIENTO	10
2.5. BARROCO	10
2.6. SIGLO XIX	11
2.7. SIGLO XX	12
2.7.1 Arte y feminismo	12
2.8. MOMENTO ACTUAL	13
3. REFERENTES	14
3.1 PRÁCTICOS	14
3.2 TEÓRICOS	17
4. PREPRODUCCIÓN	19
4.1 SINOPSIS	19
4.2 GUIÓN	19
4.2.1 Guión literario	19
4.2.2 Guión técnico	20
4.2.3 <i>Storyboard</i> y animática	21
4.3 DISEÑO DE PERSONAJES	26
4.4 LAYOUT	39
4.5 TIPOGRAFÍA UTILIZADA	40
4.6 DESARROLLO DE ANIMACIONES	40
4.7 TEASER	43
5. CONCLUSIONES	46
6. BIBLIOGRAFÍA	48
7. REFERENCIA DE IMÁGENES	51

1. INTRODUCCIÓN

Mi idea inicial para la creación de este proyecto fue realizar un animación 2-D que representara de forma gráfica el mito griego de Pandora. Tras una búsqueda bibliográfica, sobre todo después de leer el libro *Las hijas de Lilith*¹, de la historiadora e investigadora Erika Borney, empecé a tomar conciencia de la idealización que los hombres han creado respecto a la representación de la mujer. A raíz de esto me replantee por completo la temática de este proyecto. Es por ello, que he querido abordar una visión más amplia de la historia y tratar la evolución que se le da a la visión de la mujer a lo largo esta apoyándola con una animación 2-D. Esta visión parte tanto de los estereotipos que construyen las sociedades patriarcales, como de algunas imágenes de la superación y crítica a estos mismos estereotipos.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 OBJETIVOS GENERALES:

1. Investigar y analizar los períodos históricos en los que baso mi proyecto.
2. Demostrar la idealización de la figura femenina a lo largo de la historia del arte hasta llegar a la mujer como artista reconocida.
3. Concienciar sobre la cosificación de la mujer en el ámbito artístico, incluso en la actualidad.
4. Desvelar los estereotipos que existen en la representación de la mujer en el arte.
5. Crear una preproducción sobre el tema escogido

1.2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Resumir el marco histórico trabajado centrándonos tanto en sus representaciones artísticas de la mujer como en el momento social en el que vivían.
2. Ligar este marco teórico con una representación gráfica a través de la animación.
3. Crear una preproducción completa para la realización de un apoyo visual animado y un pequeño teaser.
4. Seleccionar las obras de arte mas representativas de la figura femenina de cada época, como base del diseño de personajes.
5. Conseguir una estética homogénea que una los diferentes estilos de las obras seleccionadas.

1 BORNAY, Erika. *Las hijas de Lilith*. Cátedra. Madrid, 1990

1.2 METODOLOGÍA

1. Búsqueda de bibliografía referente a la representación femenina.
2. Análisis crítico de los conceptos adquiridos después de la investigación.
3. Búsqueda de referentes tanto teóricos como prácticos que hayan tratado este tema.
4. Realización de un guión literario.
5. Creación de un *storyboard*, guión técnico y animática, para ser consciente de los planos y duración del trabajo final.
6. Diseño de personajes y fondos con un estilo simplificado para la posterior animación en 2-D.
7. Creación de *layouts*, para ser consciente del pose a pose de cada escena.
8. Animación de algunos fotogramas para el *teaser*.
9. Montaje del *teaser* en la fase de postproducción.

1.3 TEMA

El tema de mi proyecto trata sobre las representaciones artísticas de la mujer que aparecen a lo largo de la historia, desvelando el imaginario simbólico que se le otorga en cada época.

Para esto he utilizado obras de arte muy reconocibles de la pintura, escultura y fotografía, plasmando así la evolución de la mujer como objeto de representación hasta su protagonismo como artista, realizando una investigación desde el paleolítico hasta la actualidad.

2. FUNDAMENTACIÓN TEORICA

2.1 PRIMERAS REPRESENTACIONES DE LA FIGURA FEMENINA

2.1.1 PALEOLÍTICO

En este período aparecen las primeras representaciones de mujeres, en forma de pequeñas figuritas hechas de diferentes materiales y formas con marcados atributos femeninos como los pechos y las caderas.

Aunque no se puede determinar exactamente su función o uso de estas pequeñas figuras domésticas, se sabe que era algo ornamental y se suele relacionar con el culto a la fertilidad.

2.1.2 EDAD DE BRONCE

En la edad de bronce se produce una evolución en las herramientas, por lo tanto un cambio estético.

Podemos encontrar figuras que representan el cuerpo humano con más realismo, mucho más y estilizadas, como por ejemplo las figuras del arte de las Cícladas. Se les pone rostro y se continúan marcando los pechos, el abdomen y el pubis, manteniendo el culto a la fertilidad.

2.1.3 EGIPTO ANTIGUO

En el arte egipcio podemos ver que se trata de una civilización que ya representa la figura femenina no solo como algo fértil, sino que se le representa en ámbitos diferentes a los anteriores.

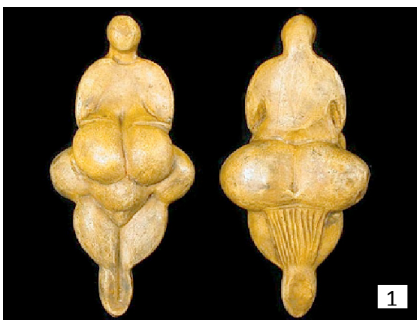
Continúa existiendo este culto a las diosas de la fertilidad pero también de muchos otros aspectos como: diosas del amor, la alegría, la protección, la madre de todos, de la música y como representantes del equilibrio y lo moral.

Esto da que pensar que las religiones más relacionadas con la tierra, los astros y el clima asocian a la mujer con aspectos positivos, no como ocurrirá posteriormente.

2.2 PERÍODO CLÁSICO

2.2.1 GRECIA

En cuanto a la representación artística encontramos un nuevo interés por la figura humana, ya que se crea una gran evolución respecto a la egipcia.



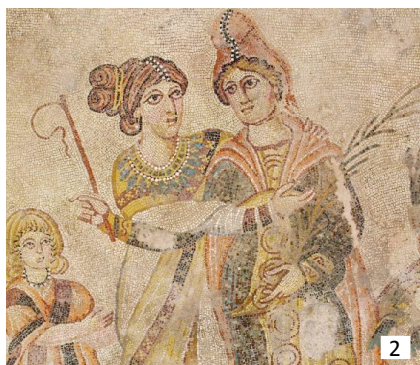
1. Venus de Lespugue (23.000 a.C)

En el período arcaico aparecen los *kuroi* y las *koré*, esculturas de hombres desnudos y mujeres vestidas que simplemente se le intuyen la cintura y los pechos.

Posteriormente vemos una evolución mucho más realista en el período helenístico, creándose el ideal de belleza clásica en el cual la representación femenina es uno de los temas más populares.

Respecto a la mitología podemos ver como se utiliza la figura de la mujer para representar la dualidad entre el bien y el mal. Así vemos a Atenea como protectora y gran diosa que se contrapone con Pandora, Aracne y Medusa portadoras del mal, la muerte y la desgracia.

En este período en la sociedad griega la mujer queda relegada al papel de la casa y sin derechos, lo cual vemos reflejado en decoración de las vasijas que nos muestran los ámbitos cotidianos como tejer o cuidar de la familia.



2. Mosaico de la Villa romana de Noheda.

2.2.2 ROMA

En este período se produce un avance en el perfeccionamiento de la técnica introduciendo el retrato, que dota a la escultura de personalidad y sentimiento.

Un estudio de la Universidad Carlos III de Madrid², analiza los mosaicos romanos, en los cuales vemos el papel de la mujer como madre esposa e hija, que rinde fidelidad al hombre, aunque también encontramos en ellos representaciones opuestas que tenían un carácter doctrinante.

Este estudio concluye reflexionando sobre la gran influencia que tuvieron este tipo de mosaicos en las mentalidades posteriores y los estereotipos atribuidos a la mujer.

2.3 EDAD MEDIA

En el arte de la edad media la figura femenina está unida al comportamiento moral. Tenemos a Eva como la gran pecadora o a la Virgen María como la santidad y la castidad.

En cuanto a la mujer artista no nos llega casi información, se sabe que solo en las clases sociales más altas se les podía llegar educar en la danza o la

² Ver el artículo: *Lo que cuentan los mosaicos romanos sobre las mujeres*, Agencia Sinc; la ciencia es noticia. 2011
 Disponible en: <http://www.agenciasinc.es/Noticias/Lo-que-cuentan-los-mosaicos-romanos-sobre-las-mujeres>

música incluso en la pintura pero siempre como distracción.

Se conoce que las pinturas se llevaban a cabo en talleres familiares, donde probablemente las mujeres de la familia participarán en la realización de las obras de arte, pero siempre el artista reconocido sería el padre.

También en los conventos se producían obras de arte por monjas pero siempre las artistas permanecerían en el anonimato.

La primera obra con autoría de mujer data del s.X, en la península ibérica, una ilustración del Comentario del apocalipsis del Beato de Liébana. Aparece escrito: "Ende pintrix dei autrix", que significa pintora sierva de dios.

2.4 RENACIMIENTO

En el renacimiento prolifera la representación de la mujer, no se reduce solo al ámbito religioso típico de la edad media sino que se retoma la mitología como tema, lo que da vía libre al desnudo de la mujer, ya no es algo obsceno sino amable y bello. Vuelve el ideal clásico de belleza, por supuesto idealizado por el hombre, que pinta a la mujer con caras bonitas y caderas abundantes.

Es necesario hablar de Alberto Durero, anteriormente se había dado mucha importancia al estudio de las proporciones del hombre y él será el primero en preocuparse por el estudio de las proporciones femeninas.

Como artista importante y de esta época nombraremos a la pionera Sofonisba Anguissola, gran retratista del renacimiento, con un estilo entre el italiano y el español, que abriría las puertas a muchas mujeres que seguirían sus pasos en el mundo del arte.



3. El juego de ajedrez (1555), Sofonisba Anguissola

Hay que remarcar el papel de algunas mujeres de familias importantes como las Medici, que se convierten en mecenas de grandes artistas y de esa relación aparece el retrato femenino, no como representación en un mito o como algo religioso, sino como del poder de esa mujer.

2.5 BARROCO

En la época barroca al igual que en la anterior, el papel de la mujer seguía relegado al ámbito doméstico aunque ya aparecen algunas artistas.

Respecto a la formación, el acceso a talleres y academias era casi imposible para ellas y si conseguían entrar tenían vetado el acceso a las clases de estudio del cuerpo al natural, con lo que solo podían especializarse en retrato o naturaleza muerta, temas no muy populares en la época ya que la temática

preferida del momento era la mitología y las escenas históricas, para los que era necesario un gran conocimiento del cuerpo humano que a ellas se les negaba. Su formación era incompleta también por la imposibilidad de viajar solas a ninguna parte para seguir formándose. Y esto por no mencionar que aunque algunas mujeres ya conseguían acceder a estas academias, esto es una realidad que solo podían abismar las mujeres de las mal altas clases sociales ya que para todo el resto de ellas esto era impensable.

En el barroco por supuesto hablaremos sobre Velázquez y su cuadro La Venus del espejo. Introduce el desnudo en esta época a pesar de ser un tema totalmente tabú y prohibido, a no ser que el monarca encargara la obra. En este cuadro en especial vemos como se sigue tratando el tema mitológico de la Venus, pero se le da una clara connotación erótica.

También resaltaremos en su trabajo la manera de retratar a la mujer en la vida cotidiana, ejerciendo las labores típicas de la época. Continúan teniendo un trasfondo mitológico o religioso, como Las hilanderas, pero se destaca sobre todo el trabajo que hacia la mujer en la época.

Como mujer artista del barroco cabe destacar a Artemisia Gentileschi, con un estilo tenebrista y realista, influenciado por Caravaggio, dotando a sus obras con una gran teatralidad.

Según la historiadora del arte María Teresa Alario, a esta artista habría que atribuirle cierto aire feminista, ya que en comparación a el tratamiento más misógino que se le daba a las escenas representadas en aquella época, ella dotaba a las mujeres de sus obras con mucho más coraje y fuerza que sus coetáneos.



4. Judith y Holofernes (1612), Artemisia Gentileschi

2.6. SIGLO XIX

En el siglo XIX aunque ha habido avances respecto a los derechos de la mujer, sigue ocupándose casi exclusivamente del cuidado de los hijos y del hogar.

En esta época aún prevaleciendo la sombra de la sociedad victoriana, se les empieza a permitir el acceso a las academias artísticas y se crean asociaciones de mujeres artistas que además fundan algunas escuelas.

En cuanto al arte en el neoclásico aparece Goya, el primero en pintar a la mujer desnuda sin connotación religiosa ni mitológica, sino como mujer atractiva como podemos ver en La maja desnuda. En otros de sus cuadros podemos ver a la mujeres representadas en ámbitos cotidianos y de diferentes clases sociales, además de pintar exclusivamente la realidad sin embellecer

ni idealizar.



En 1839 aparece la fotografía. En este momento estaba bien visto socialmente que la mujer fotografiara como entretenimiento, aunque estas enseñanzas exprimirían esta técnica y reivindicarían su carácter artístico. De hecho el primer libro publicado con fotografías exclusivamente serían unas cianotipias realizadas por Anna Atkins, ella esta considerada como la primera mujer fotógrafa.

De esta época me aparece importante nombrar a las artistas Camille Claudel, Rosa Bonheur y Berthe Morisot, ya que en su obra se puede apreciar la grandísima calidad que ofrecen.

2.7 SIGLO XX

En el siglo XX y con la llegada de las Vanguardias se hace una ruptura total con la manera de representación, aparece el surrealismo, el impresionismo y el cubismo entre otros. Se abandona por completo el ideal clásico, ya que no se quiere plasmar la realidad sino transmitir sensaciones.

La mujer ya tiene acceso libre a las academias y a las clases de desnudo. Da la sensación de que ha habido un cambio de mentalidad, pero la realidad es que siguen habiendo prejuicios respecto a ellas, puesto que los directores y los jurados de los concursos continúan siendo solo hombres. La realidad es que se les siguen poniendo trabas para triunfar en el mundo del arte.



Destacaremos la presencia de las mujeres en el surrealismo, las cuales le dan una mirada diferente, en contra de la visión de la típica musa del surrealismo masculino. Podemos destacar artistas como Frida Kalho , Meret Oppenheim o Tamara Lempicka. Esta última trataría en sus cuadros el tema del lesbianismo, algo tabú en aquella época.

Aunque vemos estos avances en los que las mujeres empiezan a reconocerse como artistas, debido a la gran diferencia social, este reconocimiento queda limitado a las clases más altas, ya que para la mujer de a pie seguía siendo un meta impensable.

2.7.1 ARTE Y FEMINISMO

No es hasta la llegada del feminismo en los años 60 y la lucha por la igualdad de la mujer y el hombre cuando se empezará a reconocer el papel de esta como artista y a investigar sobre épocas pasadas, donde muchas artistas quedaron en el olvido. Este es el momento donde se produce una gran ruptura en cuanto al papel de la mujer en el arte.

5. La edad madura.(1899), Camille Claudel

6. Desayuno con pieles (1936), Meret Oppenheim

Aparecen grupos activistas feministas como las Guerrilla Girls, que hacen eco de esta necesidad de igualdad.

La historiadora del arte Amalia Martínez en su libro, *De Andy Warhol a Cindy Sherman*³, hace un reflexión sobre este periodo muy interesante, en la que explica la incorporación masiva de la mujer en estos días como artista y denuncia los estereotipos creados en el arte para la representación femenina.

En esta época, artistas como Louise Bourgeois, Cindy Sherman, o Nan Goldin, plasman los sentimientos, el mundo de su alrededor, sus experiencias y vivencias, ya no como mujer sino como personas.

2.8 MOMENTO ACTUAL

Cabe destacar que Louise Bourgeois fue a la primera a la que se le hizo una retrospectiva de toda su obra en un gran museo ya en su vejez. Es más que evidente que en la actualidad sigue habiendo una gran carencia de presencia de la mujer en las grandes instituciones, incluso en ferias de arte contemporáneo como Arco, donde la presencia de la mujer en el 2017 no llegaría apenas a un 25 % del resto de artistas que participan.

Y finalmente decir que tampoco en la educación parecen tener cabida las mujeres artistas, ya que tanto en los colegios como institutos no se estudia a ninguna de ellas, apenas empezamos a conocerlas en la universidad. Para suplir esta carencia se ha creado este proyecto enfocado a su divulgación en colegios e institutos.



7. Woman in Sun Dress (2003), Cindy Sherman.

3 MARTÍNEZ, Amalia. *De Andy Warhol a Cindy Sherman, Arte del siglo XX. Vol.2.* Editorial Universitat Politècnica de València. 2000

3. REFERENTES

Hemos seleccionado tanto referentes relacionados con la practica asi como con la teoría. A continuación nos referimos a ellos brevemente.

3.1 PRÁCTICOS

QUENTIN BLAKE

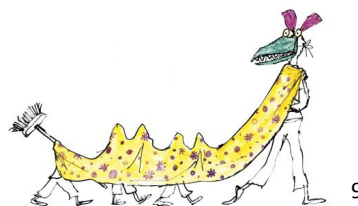
Ilustrador y escritor inglés nacido en Sipcup, Reino Unido en el año 1932. Saltó a la fama por ser sus ilustraciones en los cuentos de Roald Dahl, como *Las Brujas*, *Matilda* o *Charlie y la fábrica de chocolate*.

Quentin Blake tiene un estilo muy característico, sus dibujos consisten en una línea rápida y abocetada, completándolos con grandes manchas de color a acuarela, con lo que consigue un estilo muy personal.

Lo considero un ilustrador infantil fascinante y sin duda un estilo que me ha influenciado mucho a lo largo de estos años.



8



9



10

8. Quentin Blake. *Las brujas* (1983) con Roald Dahl. Libro Ilustrado
 9. Quentin Blake. *Decoraciones para pared en el Teatro Unicorn*. Londres (2010)
 10. Quentin Blake. *Mr Magnolia* (2014). Ilustración comercial

ESTUDIO GHIBLI

Estudios Ghibli es un estudio de animación japonés fundado en 1985 por Isao takahata, Toshio Suzuki, Yasuyoshi Takima, y el gran Hayao Miyazaki director de la gran parte de las películas de éxito de este estudio. Aún siendo un estudio japonés con una mentalidad muy diferente a la occidental, han sabido crear mundos e historias con un imaginario surrealista y cautivador que consigue atrapar con sus historias y personajes al espectador, ya que los sentimientos que nos transmiten prevalecen ante todo.

Creadores de *La tumba de las luciérnagas*, *La princesa Mononoke*, *Porco Rosso*, *Mi vecino Totoro* o por supuesto *El viaje de Chihiro* sin las que no concibo mi infancia ni mi pasión por la animación.



11. Hayao Miyazaki. Película *Mi vecino Totoro* (1988)
12. Hayao Miyazaki. Película *La princesa Mononoke* (1997)
13. Hayao Miyazaki. Película *El viaje de Chihiro* (2001)

LAURA CALLAGHAN

Nacida en Dundalk, Irlanda. Graduada en ilustración por Kingston University en 2010. Actualmente trabaja por encargo y en revistas de moda. Esta considerada como una incansable ilustradora, dada su gran producción y renovación.

Dibuja chicas con una vida normal, trabajadoras y sin nada que ver con los estereotipos de belleza y felicidad de las redes sociales.

Ella describe sus ilustraciones como mujeres sin miedo y en ambientes coloridos representando la banalidad sin remordimientos⁴.

Crea sus ilustraciones con acuarela bolígrafo y tinta china, utilizando colores muy vivos y composiciones muy barrocas. Consigue un efecto de tintas planas que las hacen parecer imágenes, digitales dándole un estilo muy potente e interesante.



14. Laura Callaghan. V&A Friday Late. Ilustración para publicación (-)

15. Laura Callaghan. *Pick Me Up* 2015. Colección de 9 ilustraciones (2015)

16. Laura Callaghan. *Yoga is not about touching your toes it's what you learn on the way down*. Ilustraciones para exposición individual en KK Outlet. Londres (2016)

BEAUTY

Beauty (2014) es un vídeo dirigido por Rino Stefano Tagliaferro. Me interesa visualmente porque escoge representaciones pictóricas clásicas (a las que no estamos acostumbrados en un entorno digital) y les da movimiento

⁴ Ver el artículo: *Laura Callaghan, ilustradora de la banalidad y el capricho*. Trasdós. 2015

Disponible en: <https://blogs.20minutos.es/trasdos/2015/06/09/laura-callaghan-ilustracion-banalidad-capricho/>

y profundidad. Además es interesante analizar en este trabajo sus recursos para animar y sus soluciones de transiciones y movimientos que aplica en el vídeo.

Ver en: <https://vimeo.com/83910533>



17. Rino S. Tagliaferro. *Opening Credits* de B E A U T Y. (2014)

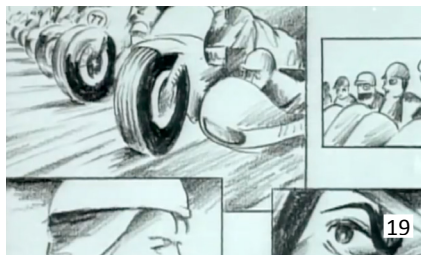


18. *Le baiser* de William-Adolphe Bouguereau, fotograma de B E A U T Y. (2014)

a-ha - TAKE ON ME (VIDEOCLIP OFICIAL)

Este vídeo es un videoclip del 1985 del grupo noruego *a-ha*. Se ha escogido porque está realizado mediante dibujos de lapiz donde se ve claramente el trazo, de hecho esto hace que tenga una apariencia manual y me parece un estilo muy adecuado para el trabajo.

Ver en: <https://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914>



19. Fotograma del Videoclip Take On Me. (1985)



20. Fotograma del Videoclip Take On Me. (1985)

3.2 TEÓRICOS

SIMONE BEAUVOIR

Escritora, pensadora y profesora francesa (París, 1908-1986). Nacida en el seno de una familia muy religiosa, lo cual sería determinante para su posterior ateísmo y feminismo.

El libro que me interesa de esta autora es *El segundo sexo*.

Las ideas que plasmaría en este libro fueron toda una revolución que además implantarían la base ideológica de la revolución feminista.

En este libro se hace un análisis de la situación de inferioridad femenina hasta el momento y analiza tanto las tradiciones y religiones como la mitología antigua, lo cual es un punto de partida para este proyecto.

AMALIA MARTÍNEZ

Pintora y escultora. Licenciada en bellas artes y doctorada en historia del arte en Valencia, España. Tiene un gran currículum a sus espaldas y ha expuesto su obra a lo largo de todo el mundo.

Aquí comentaré sobre todo su faceta de escritora ya que sus libros analizando la pintura del s. XX han sido uno de mis referentes a la hora de llevar a cabo este trabajo.

De la pincelada de Monet al gesto de Pollock y sobre todo el de De Andy Warhol a Cindy Sherman, hacen un recorrido por el arte contemporáneo del s. XX muy interesante, sobre todo este último del cual extraigo su reflexión en el apartado llamado *Nuevas formas de expresión para la identidad femenina*⁵, para la parte final de mi corto, utilizando este análisis que hace sobre el cambio que se produce en la mujer artista del s. XX, y como comienza a representarse a si misma, ya no como mujer sino como persona que expresa sus vivencias a través del arte.

5 MARTÍNEZ, Amalia. *De Andy Warhol a Cindy Sherman, Arte del siglo XX. Vol.2.* Editorial Universitat Politècnica de València. 2000

4. PREPRODUCCIÓN

4.1 SINOPSIS

Este corto quiere ser una muestra visual de las diferentes representaciones de la mujer a lo largo de la historia del arte.

Empieza desde el paleolítico con la Venus de Willendorf y sus curvas haciendo referencia a la fertilidad, pasando por muchas etapas como Egipto y Roma, el Renacimiento con la Venus de Boticelli, las trabajadoras espigadoras de Millet, las prostitutas de Picasso y llegando al cambio de la mujer como objeto de representación a la mujer artista con las Guerrilla Girls, Louise Bourgeois y Nan Goldin.

4.2 GUIÓN

4.2.1 GUIÓN LITERARIO

Se ven en escena como aparecen las piernas de la Venus de Willendorf andando por el margen izquierdo. Para en la mitad del plano y la vemos de frente mientras las manos que tiene apoyadas encima de sus pechos van bajando hasta abajo de ellos y hace un movimiento de recolocárselos.

Aparece una mano por arriba y otra por abajo, que la cogen de la cabeza y los pies mientras la estiran como si estuviera hecha de goma, cuando las manos la sueltan, se a ha transformado en una figurita blanca y más geométrica llamada Spedos, típica del arte de las Cícladas.

Esta figura tiene los brazos ya alrededor de su barriga pero por debajo de sus pechos y se convierten en la diosa Isis que abre las alas hacia arriba de su cabeza, convirtiéndose en una fina línea centrada en el plano que se transforma en arena. A continuación vemos que la arena va cayendo dentro de una caja que se cierra con una mano, la mano de Pandora. Conforme la imagen se va alejando se ve la representación de Pandora en una típica vasija griega con colores naranja, negro y las grecas ornamentales.

Mientras se aleja la cámara aparecen unas piernas que conforme se alejan podemos apreciar que es una chica haciendo un truco de equilibrio de las gimnastas de la antigua roma, que hace referencia a los mosaicos conocido por las chicas en bikini.

Mientras la gimnasta hace su ejercicio, le cae un manto de Virgen que la viste por completo.

La siguiente imagen ya es la virgen del fresco de Santa María de Tahüll con cara aburrida, meciendo a su hijo Jesús.

Mientras María está meciendo a su hijo se ve como se cierra una concha y al abrirse podemos ver a la Venus de Boticelli, con su desnudez y su pelo ondeante.

A continuación la Venus pone los brazos en cruz y aparecen por ambos lados un vestido de Menina al igual que el pelo con la forma característica de esta.

La Menina tiene cara inexpresiva que se convierte en cara de tristeza y resignación de una espigadora de Millet secándose el sudor de trabajo.

Encima de la espigadora de Millet , aparecen en modo collage tapándola una a una las figuras de las Señoritas de Avignon de Picasso. Cuando el cuadro cubre la imagen entera, podemos ver tapando la desnudez de estas el cartel de las Guerrilla Girls *“Do the women have to be naked to get into the Met.Museum?”*.

Con esta introducción vemos fotografías de Nan Goldin colgadas en un museo y seguidamente la obra de arte de Louise Bourgeois Arch of Hysteria girando sobre si misma. Con esto finalizamos el corto pero con un final abierto donde se pueden sumar muchas más obras de arte.

4.2.2 GUIÓN TÉCNICO

ESCENA	NOMBRE	TIPO DE PLANO	ACCIÓN
1	Venus de Willendorf	Plano: General Movimiento: Fijo	La figura se desplaza de izquierda a derecha. Recoloca sus pechos. Se estiliza hasta la conversión en Spedos
2	Spedos	Plano: General Movimiento: Zoom In	Conversión a la figura llamada Spedos.
3	Isis	Plano: General Movimiento: Zoom Out	Aparece Isis abriendo las alas. Isis se levanta hasta juntar sus alas y convertirse en arena.
4	Pandora	Plano: Detalle Movimiento: Fijo	Manos cerrando la caja

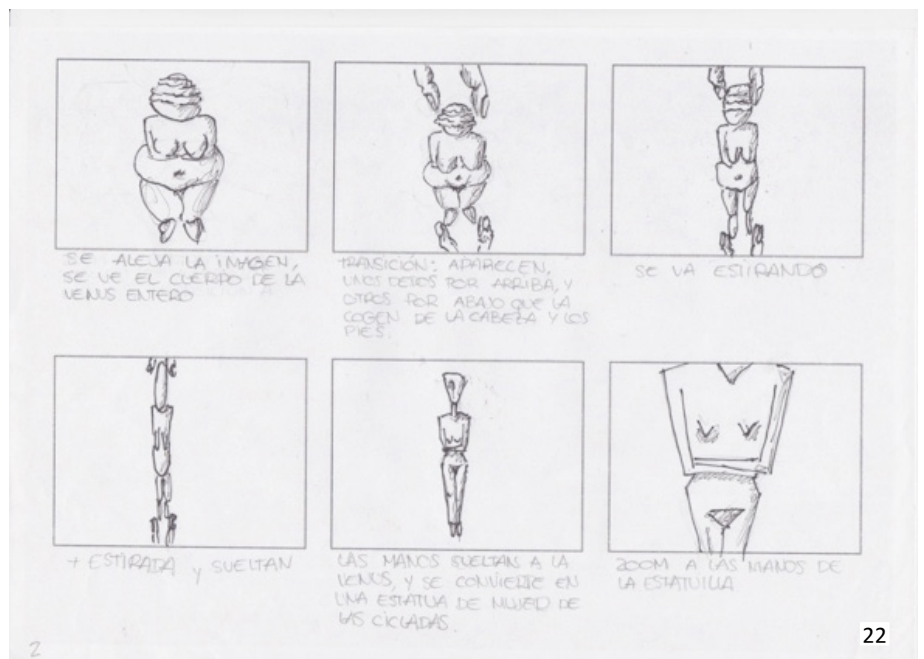
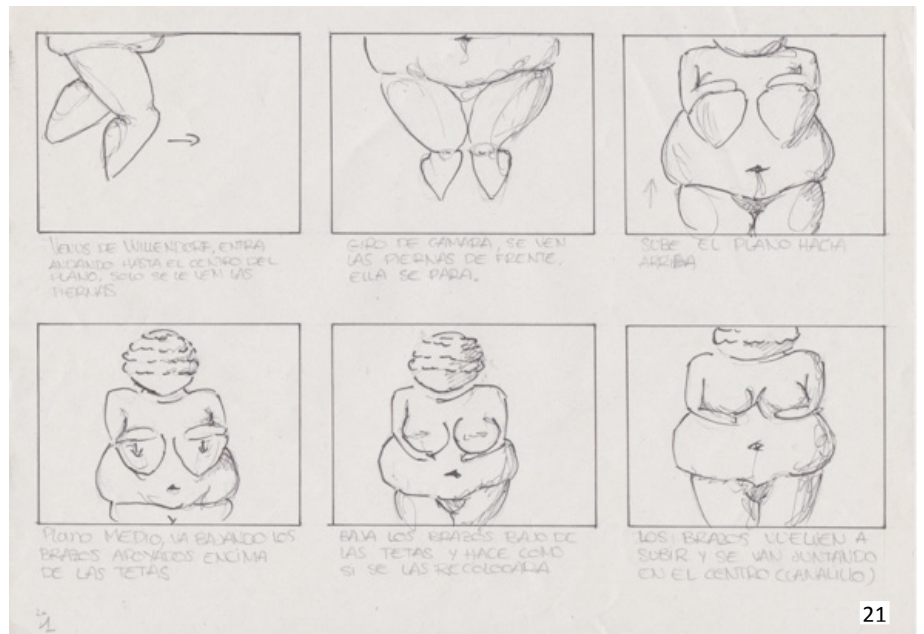
ESCENA	NOMBRE	TIPO DE PLANO	ACCIÓN
5	Gimnastas romanas	Plano: General Movimiento: Fijo	La gimnasta lanza la rueda
6	Santa Maria de Tahüll	Plano: General Movimiento: Zoom In	Cae el manto sobre la gimnasta convirtiéndose en Santa María de Tahüll
7	Venus de Boticelli	Plano: General Movimiento: Fijo	La venus ondea su pelo y destapa sus atributos. Aparece el traje de Menina por derecha e izquierda hasta vestirla.
8	Menina Marian	Plano: Medio Movimiento: Zoom In	La Venus se convierte en Menina
9	Espigadoras de Millet	Plano: Medio y General Movimiento: Zoom Out	Espigadora secándose el sudor.
10	Señoritas de Avignon	Plano: General y Detalle Movimiento: Fijo	Aparecen las figuras a modo <i>collage</i> .
11	Guerrilla Girls	Plano: General Movimiento: Barrido de izquierda a derecha	Ruje la máscara de gorila.
12	Nan Goldin	Plano: General Movimiento: Fijo	Se ven sus fotografías colgadas en un museo.
13	Arch of Hysteria	Plano: General Movimiento: Bucle	La escultura gira sobre si misma

4.2.3 STORYBOARD Y ANIMÁTICA

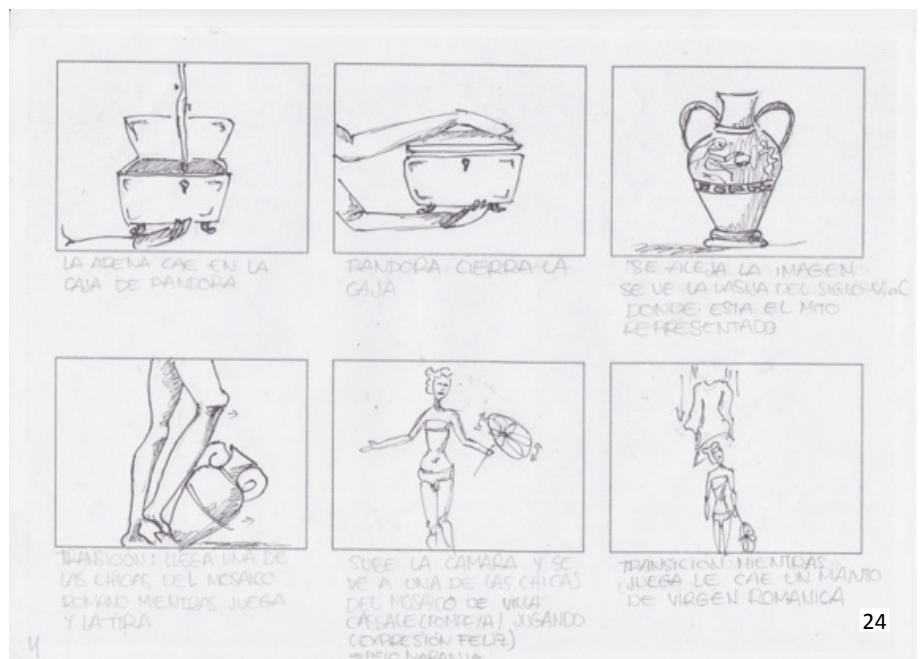
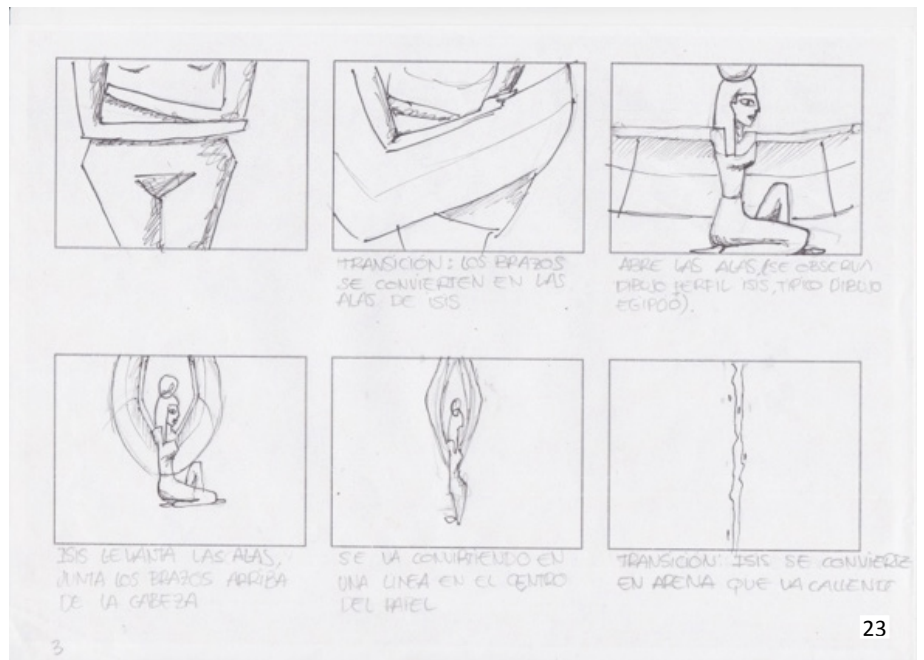
Tras la elección de los personajes que iba a utilizar y la creación de un guión literario que seguir, se ha procedido a la realización de un *storyboard*.

El *storyboard* consiste en una sucesión de planos visuales para poder empezar a planificar nuestro corto. Además de empezar a abocetar los planos necesarios, se pueden hacer apuntes de movimiento y continuidad de la historia.

En mi *storyboard* he descrito detalladamente cada escena y plano que iba a utilizar además de marcar las transiciones de una obra de arte a otra, explicando brevemente la acción que ocurre a través de 41 viñetas.

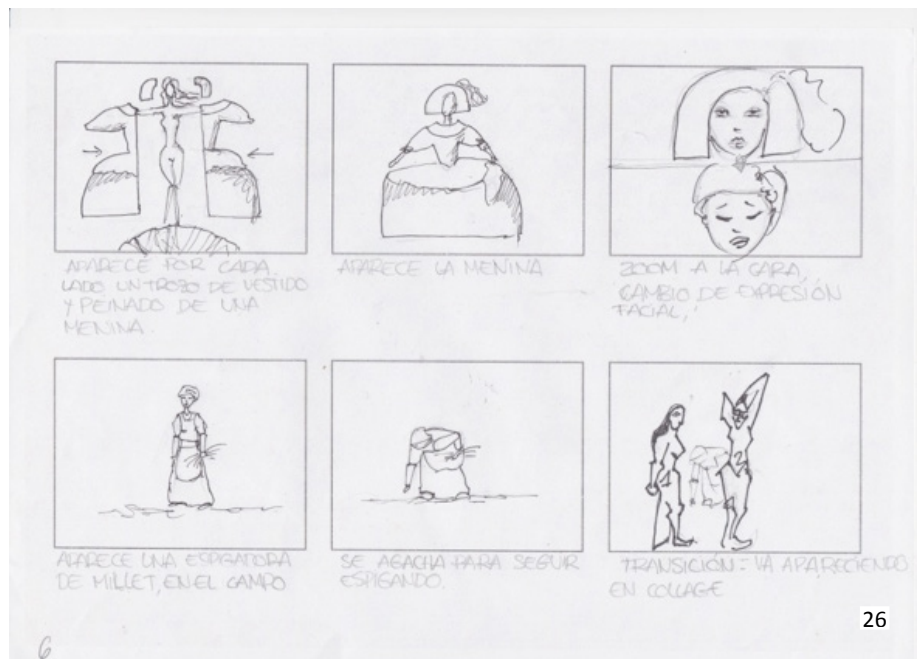
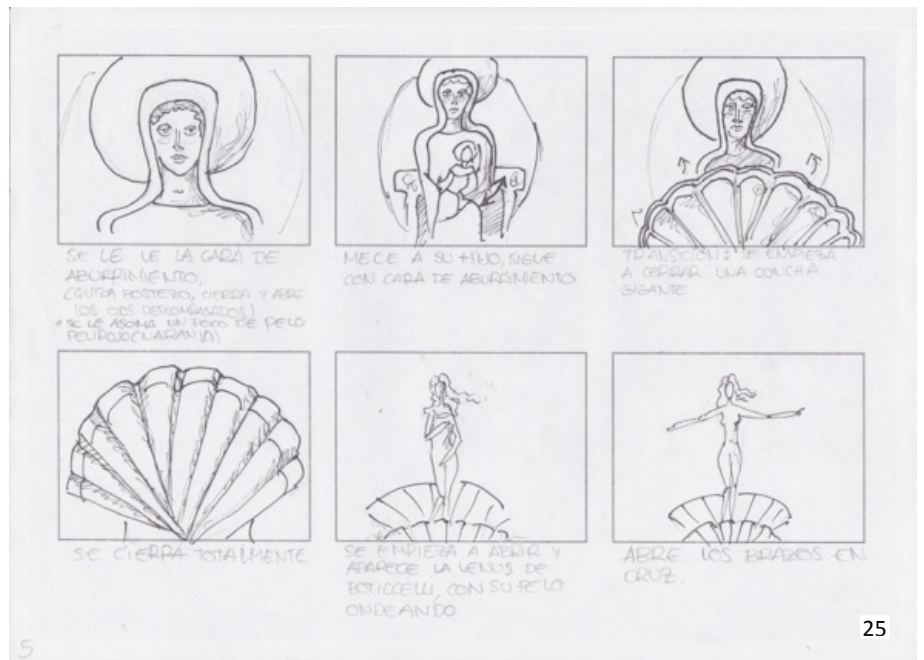


21. Primera parte *storyboard*
 22. Segunda parte *storyboard*



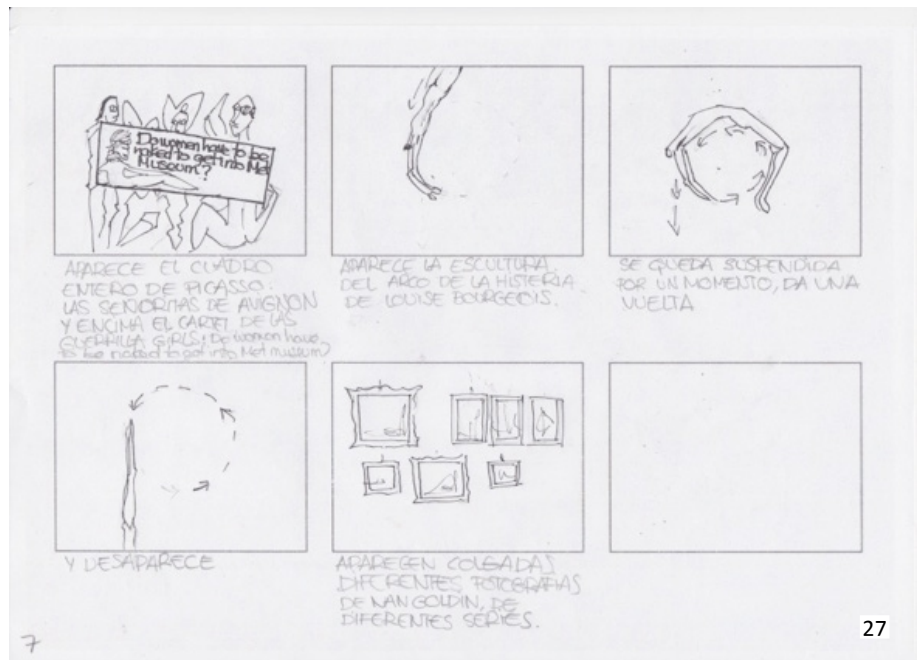
23. Tercera parte storyboard

24. Cuarta parte storyboard



25. Quinta parte storyboard

26. Sexta parte storyboard



27. Séptima parte storyboard

4.3 DISEÑO DE PERSONAJES

Para esta parte he tenido que diseñar 13 personajes diferentes, teniendo siempre como referente las obras de arte escogidas para cada época.

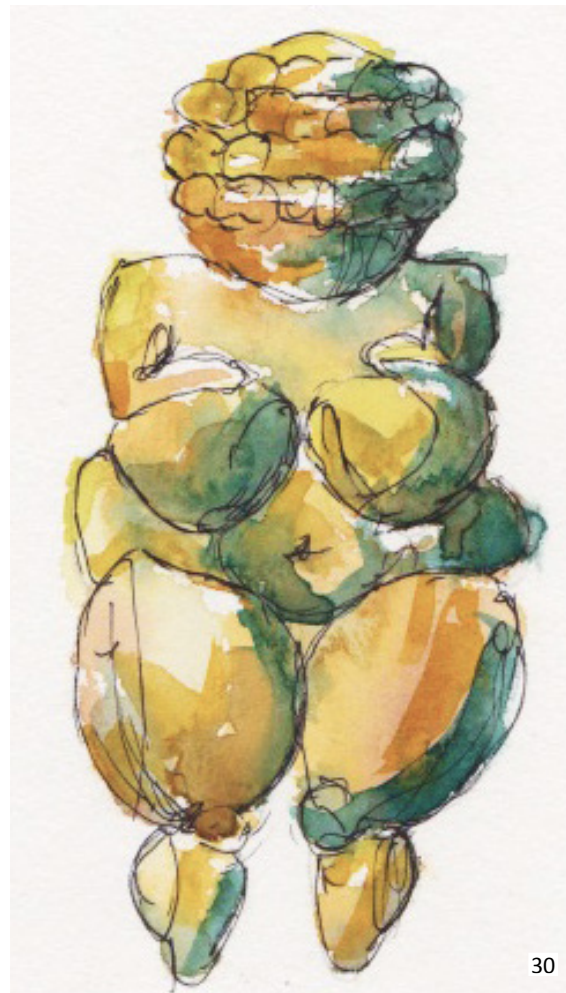
La metodología ha consistido en una previa investigación, creación de bocetos, simplificando la forma final para que fuera factible poder animarlo sin problemas. He tenido en cuenta darle un estilo parecido a todas las figuras en lo máximo de lo posible, utilizando para la acuarela para el color y el rotring para delinear, con una línea rápida.



VENUS DE WILLENDORF

La Venus de Willendorf es de la época Paleolítica, datada entre el 30.000 a.C y el 20.000 a.C .

Como detalles importantes en esta Venus que representa la fertilidad, vemos que no se le da importancia a los brazos ni al rostro, sino a los pechos y al vientre, lo que era necesario para dar la vida y la supervivencia.



28. Venus de Willendorf, Paleolítico
 29. Boceto Frontal y Perfil personaje Venus de Willendorf
 30. Dibujo definitivo de Venus de Willendorf

SPEDOS

Arte cicládico, provienen del arte de las islas del mar Egeo.

He elegido estas estatuillas para poder ver una evolución desde la Venus de Willendorf en cuanto a representación de la mujer. Estas figuras siguen representando el culto a la fertilidad.

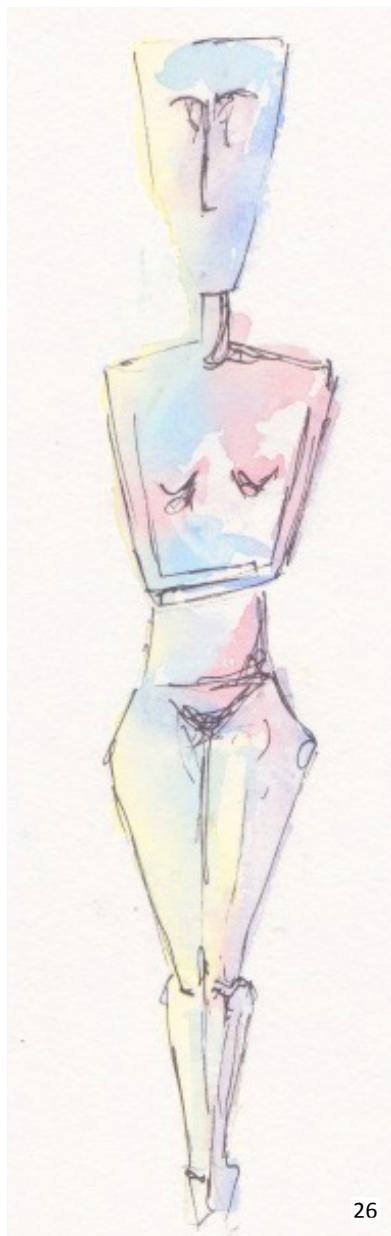
En cuanto a estéticamente podemos ver como son mucho más estilizadas. Suelen tener cabeza triangular o rectangular donde se le marca la nariz simplemente. En el resto del cuerpo se pueden apreciar los pechos, mucho más pequeños que en la Venus de Willendorf, también es característico los brazos posados sobre el vientre y el triángulo del pubis.



31



32



26

31. Spedos, Arte Cicládico
32. Boceto frontal Spedos
33. Dibujo final Spedos

ISIS

Arte Antiguo Egipto.

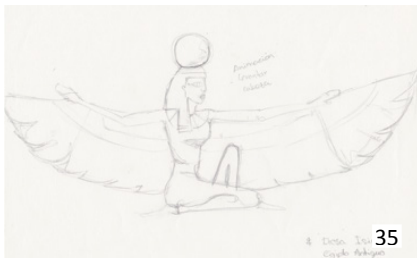
La elección de Isis se debe a ser la reina y madre de todos los dioses egipcios. En las primeras representaciones que existen de Isis suele aparecer sentada y con un trono jeroglífico en la cabeza. Investigando me di cuenta que las imágenes más comunes que conocemos son con un disco solar en su cabeza, esto es debido a que a partir de la XVIII dinastía se toman los atributos de Hathor, diosa de la belleza, la alegría y el amor. Así pues se le atribuyen a Isis los cuernos con el disco solar en medio, sustituyendo el trono en la cabeza de las dinastías previas. Por esto decidí elegir esta última representación para hacer alusión a las dos diosas.



34



36



35

34. Isis, Antiguo Egipto

35. Boceto frontal Isis

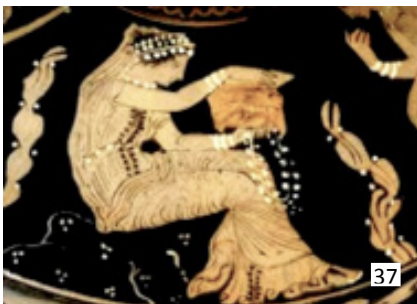
36. Boceto final Isis

PANDORA

Mitología Griega.

Mi elección de Pandora y no otra de todas las mujeres de la mitología griega está relacionado con el hecho de que, al investigar para este trabajo tanto sobre mitología me di cuenta de cómo la mujer suele ser la encarnación del mal o del pecado como sucede con Eva. Se hace un tratamiento bastante misógino a lo largo de la historia del arte respecto a las cualidades de la mujer, pero ya que este trabajo es una representación de esta a lo largo de la historia decidí incluir también esta faceta.

Pandora como mito nace para representar los males de los hombres. Según el mito descrito por Hesíodo⁶, Zeus ordena a Hefesto a crear a Pandora con tierra y agua, después encarga a Atenea, Afrodita y Hermes que la dotaran de diferentes habilidades y características como la sensualidad, una mente cínica, y las habilidades de tejer y coser, se le da el nombre de Pandora, lo que significa que todos los dioses del Olimpo le hicieron un regalo. Según el mito Pandora tenía una jarra y no una caja, que en cuanto la abrió todos los males se extendieron por la tierra y solo quedó dentro la esperanza.



37



38



39

37. Representación en vasija del mito de Pandora, Grecia Clásica

38. Boceto Pandora

39. Dibujo final Pandora

6 Vemos el relato completo en BARBA, Elvira. *Miguel Ángel. Arte y mito. Manual de iconografía clásica*. Sílex, 2013. (p. 68-69)

MOSAICO DELLE DIECI RAGAZZE

(Mosaicos de Villa Cassale, Sicilia)

Estilo de finales del siglo III d.C o principios del siglo IV d.C

Este mosaico es conocido también como las gimnastas en bikini. En el mosaico aparecen 10 chicas haciendo diferentes tipos de gimnasia de la época, practicando un juego de habilidad ya desaparecido y vestidas con el Strophium (cinta del pecho) y el Subligar (parte de abajo). Este atuendo evidencia lo que venía a ser el ideal de belleza italiana de la época en el cual le daban importancia a tener una cadera ancha ya que lo atribuían a la resistencia al parto.



40



41



42

40. *Mosaico Delle Dieci Ragazze*, Roma Antigua

41. Boceto Gimnasta romana

42. Dibujo final Gimnasta romana

SANTA MARIA DE TAHÜLL

s.XII Tahüll, Pirineo de Lérida

El tema de la santa María de Tahüll es el *Maiestas Mariae*, lo que se conoce como el trono de cristo.

En esta época la iglesia tiene dos visiones de la mujer, Eva o María. Por supuesto lo que proclama como lo que debe ser, es la mujer pura, obediente y casta como María. A Eva solo se le atribuye el papel del pecado y la desobediencia, o al menos esto es lo que nos ha llegado a lo largo de la historia ya que los únicos que sabían escribir eran los clérigos.

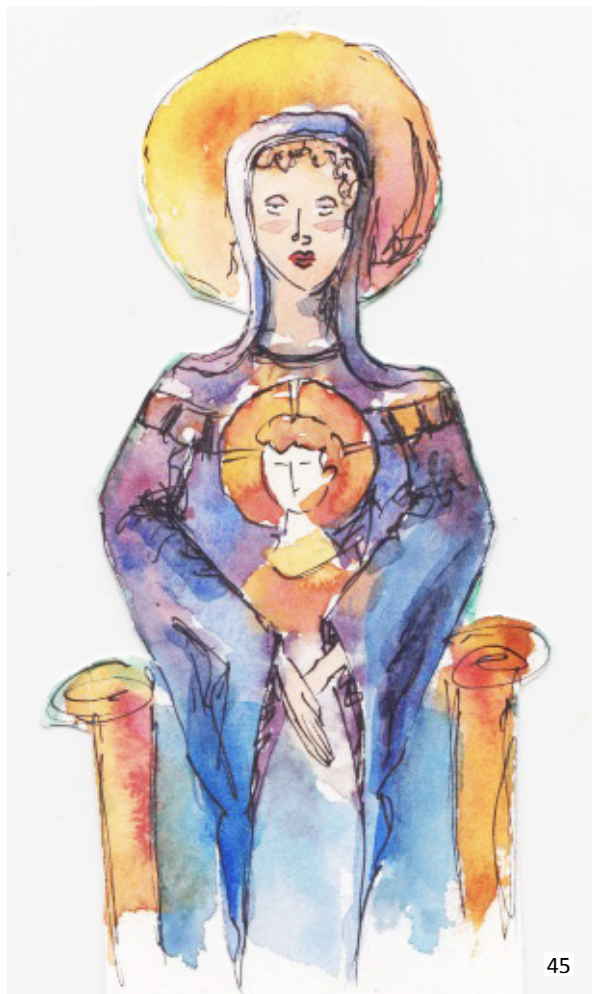
Para la representación de María en mi corto, la mujer pasa de ser una gimnasta romana divertida, a caerle un manto de virgen, con una cara mas bien inexpresiva, haciendo referencia a que en el románico no se le daba a las pinturas una visión muy dramática sino más bien narrativa.



43



44



45

43. Pintura al fresco en el ábside de la Iglesia de Santa Maria de Tahüll

44. Boceto María

45. Dibujo final María

EL NACIMIENTO DE VENUS

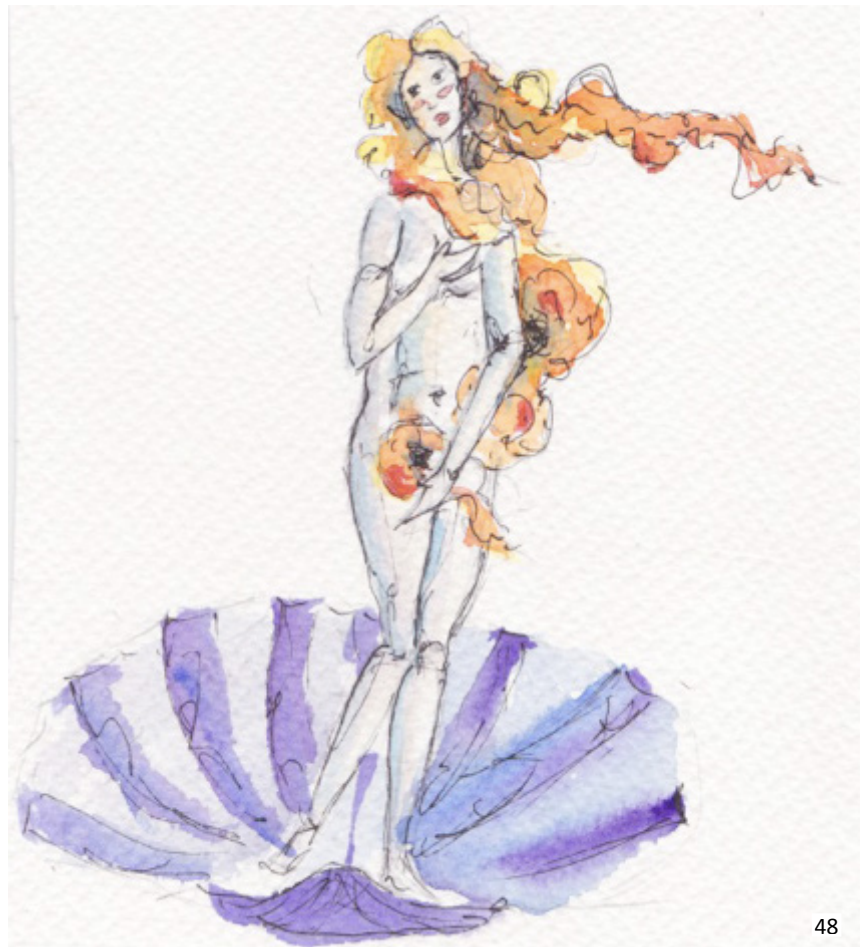
Sandro Boticelli

Renacimiento italiano, 1485(Quattrocento)

El tema del cuadro es el tema mitológico del nacimiento de la diosa Venus.

He escogido esta pintura además de por ser perfectamente reconocible para la gran mayoría, por el nuevo interés que se crea en esta época por la mitología.

El renacimiento y el sentimiento humanista da carta blanca al dibujo y pintura del cuerpo de la mujer desnuda sin que esté asociado al pecado, sino que representa la belleza, así pues se da un nuevo significado al desnudo de la mujer.



46. El nacimiento de Venus (1485), Sandro Botticelli

47. Boceto Venus

48. Dibujo final Venus

MENINA

La referencia para esta parte es el “Retrato de la reina Marian de Austria con traje de menina rojo”, pintado por Velázquez en 1660.

La elección de esta obra para el corto es la representación de la gran cantidad de retratos que existen de la realeza y la nobleza, ya que eran junto a la iglesia los que podían ejercer de mecenas y poder pagar a los artistas.

Esta reina tiene como característica que durante todo el reinado la casa de Habsburgo en España siempre reinó un hombre, exceptuando el periodo que la reina Marian ejerció como regente.



49

49. Retrato de la reina Marian de Austria con traje de menina rojo (1660), Diego Velázquez



50

50. Dibujo final Menina

ESPIGADORAS DE MILLET

En contraposición a la reina Marian elegí el cuadro de “Las espigadoras”, pintadas por Millet en 1857, como representación de mujer trabajadora.

Barajé varias opciones como “La lechera” de Vermeer, o “Las Hilanderas” de Velázquez, pero la elección final fue este cuadro por la sensación de crudeza y de trabajo duro realizado por mujeres humildes que representan la otra cara de esa época.



51



52



53

51. Las Espigadoras (1857), Jean-François Millet

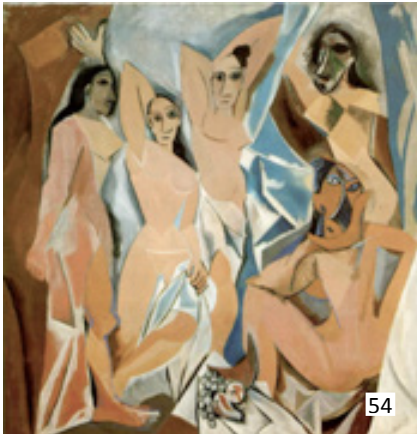
52. Boceto Espigadora

53. Dibujo final Espigadora

SEÑORITAS DE AVIGNON

Para continuar el corto mi elección fue Picasso, para hacer referencia a esta evolución en la pintura, la aparición del cubismo. También por ser una ruptura total al ideal de belleza femenino, ya que directamente son formas geométricas con apariencia de máscara africana.

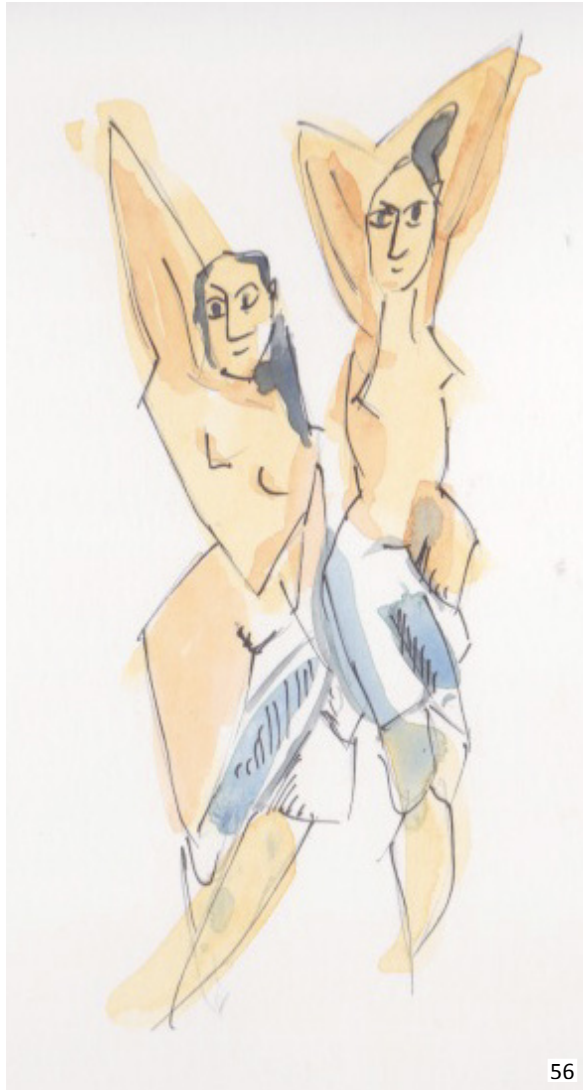
El cuadro hace referencia a prostitutas de la calle Avinyó, en su momento no fue un cuadro muy popular, debido a la mentalidad retrograda de la época en la que la libertad sexual no estaba moralmente aceptada.



54



55



56

54. Señoritas de Avignon (1907), Pablo Picasso

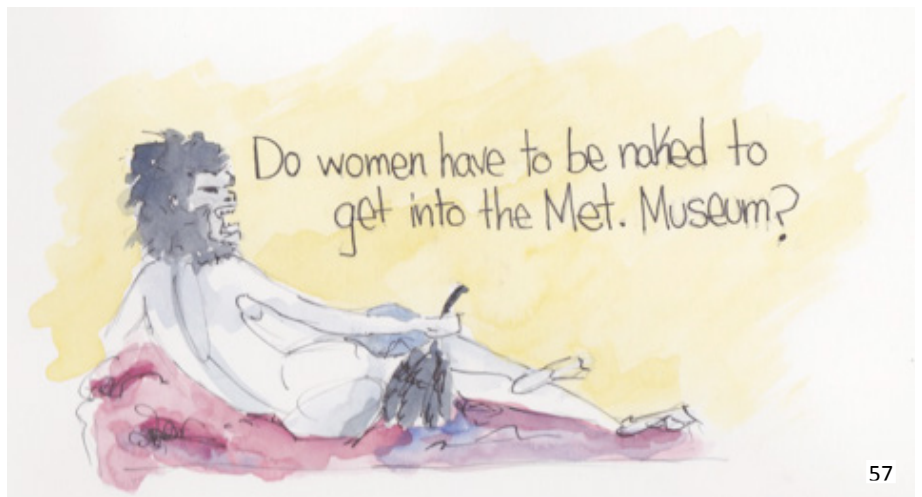
55. Boceto Señoritas de Avignon

56. Dibujo final Señoritas de Avignon

GUERRILLA GIRLS

En los años 60 empieza florecer el activismo feminista. Para su representación artística he escogido el cartel de *"Do women have to be naked to get into Met. Museum?"* de las Guerrilla Girls.

Las Guerrilla Girls fueron un grupo activista de artistas feministas de los años 80. Se conocieron en una manifestación contra el MOMA por hacer una retrospectiva sobre los mejores artistas de la historia, donde no aparecían apenas mujeres, ni gente de color. Ellas luchaban por la igualdad entre hombre y mujeres y la no discriminación.



57



57. Cartel *"Do women have to be naked to get into Met. Museum?"* (1989), Guerrilla Girls

58. Dibujo final Guerrilla Girls

NAN GOLDIN

Fotógrafa estadounidense nacida en 1953.

La elección de esta artista para la finalización del corto se debe a su trabajo, ella retrata el mundo de su alrededor, sin embellecimientos, pionera del género documentalista al que ella se refiere como “antiglamurizado”⁷. Famosa por sus fotos que representan la cultura underground de los años 80 en Nueva York.

Su temática principal es la memoria, sus vivencias, experiencias y el entorno del que se relaciona. Para el corto utilizaremos 2 fotografías representativas de su obra. La primera *Misty and Jimmy Paulette in a taxi*, NYC, 1991 En la que aparecen dos hombres de la cultura transgénero de su círculo de amigos y la segunda *Nan one month after being battered*, 1984 donde ella aparece golpeada por su pareja.



59. Fotografía: *Misty and Jimmy Paulette in a taxi* (1991), Nan Goldin

60. Fotografía: *Nan one month after being battered* (1984), Nan Goldin

61. Dibujo final Nan Goldin



⁷ GOLDIN, Nan. *The Ballad of sexual dependency*. Aperture foundation. Nueva York, 1986.

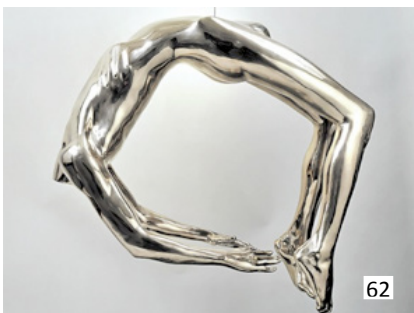
LOUISE BOURGEOIS

Mi elección de Louise Bourgeois hace referencia al punto de inflexión al que se llega en el corto, la mujer deja ser un objeto idealizado de representación por lo hombres y se representa a si misma, no como mujer sino como una persona con una historia detrás, es una persona individual con algo que contar.

Louise Bourgeois me parece la artista perfecta para representar esto, ya que ella utiliza el psicoanálisis y todas la experiencias de su vida para la creación de su obra. Ella expresa sus sentimientos a través de formas orgánicas de diferentes materiales y colores.

La obra que he elegido de Louise Bourgeois se llama “El arco de la Histeria”, consiste en una escultura sin cabeza y sin genitales, no tiene sexo.

Ella decía que la histeria debía ser una condición universal sin género. Haciendo referencia a que la histeria se asociaba únicamente a las mujeres, ya que en la época victoriana al estas estar tan reprimidas sexualmente, la histeria empezaba siendo algo psicológico que acababa desembocando en el arqueo de la espalda siempre relacionado con la mujer, pero que podría darse también en hombres.



62

62. *Arch of Hysteria* (1993), Louise Bourgeois

63. Dibujo final *Arch of Hysteria*

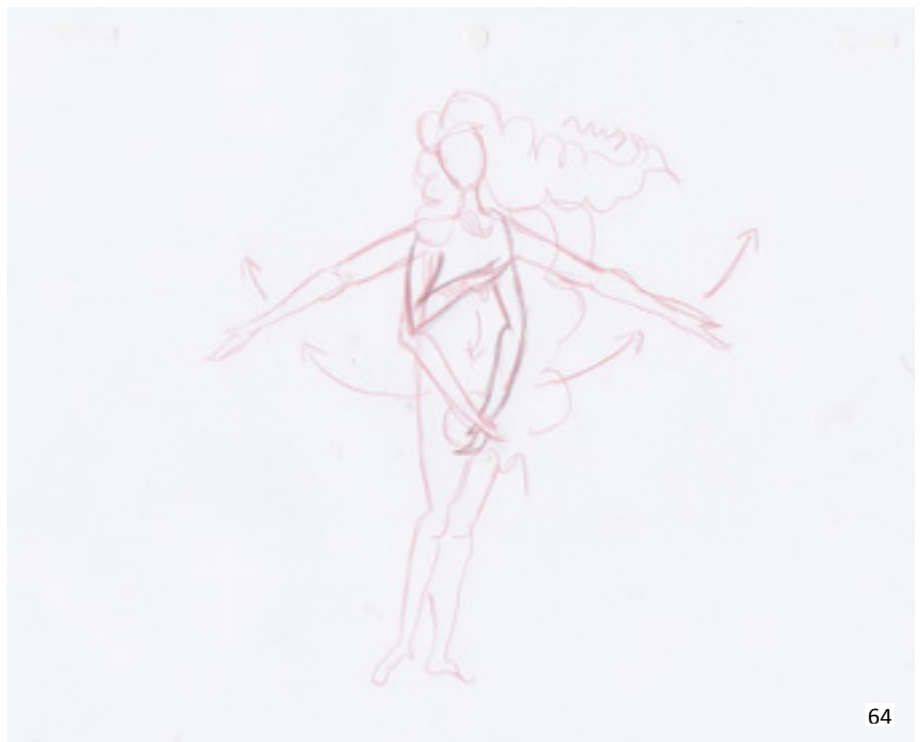


63

4.4 LAYOUTS

En esta parte determinamos el movimiento de la imágenes que vamos a utilizar, esta fase es necesaria para controlar la perspectiva y las posiciones de la figura según transcurre la animación.

Aquí adjunto algunos de los *layouts* creados para el *teaser*.



64. Layout de movimiento brazo de Venus de Boticelli
65. Layout de movimiento rotativo Arch of Hysteria

4.5 TIPOGRAFÍA UTILIZADA

Se ha creado a partir de una tipografía Script con carácter manual para seguir con el estilo de los dibujos de la animación, varios letterings para los personajes y los créditos.

Esta tipografía está escrita a mano vectorialmente por lo tanto tenemos el ritmo y la variación que veríamos en unas letras escritas a mano en un papel, no como estamos acostumbrados en el ámbito digital. Por otro lado la tipografía tiene la función de dar información de los personajes, es por ello que en las letras se ha primado por tener una buena legibilidad.

A continuación se ven unos ejemplos de la formalización y funcionamiento de la tipografía que acompaña los dibujos.

66 **A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z**

67 **VIOLETA PALOP PÉREZ
VIOLETA PALOP PÉREZ
VIOLETA PALOP PÉREZ**

68 **VENUS DE WILLENDORF
30.000 - 20.000 a.C.
PALEOLÍTICO**

4.6 DESARROLLO DE ANIMACIONES

VENUS DE WILLENDORF

En cuanto al aspecto técnico de la escena de la Venus de Willendorf hablaré sobre como animar una secuencia en la que el personaje tiene que desplazarse andando de un lado al otro.

66. Vemos un ejemplo de abecedario
67. 3 ejemplos de Lettering Manual donde se ven las diferencias entre los caracteres al estar escritas cada vez de nuevo.
68. Ejemplo de Lettering que acompaña al personaje Venus de Willendorf de la animación

La animación de esta figura que andando, la he basado en 2 movimientos cíclicos diferentes, con la que se consigue el efecto de pasos. Primero se hace el movimiento llamado "Contact", donde el pie que se adelanta toma contacto con el suelo. Luego tenemos el movimiento de 'Passing' donde ya vemos como se adelanta nuestro personaje y levanta el pie. Para hacer una animación mas realista he usado dos poses mas entre medio, una después de la de contacto, en la que va pasando el pie y baja la figura un poco, sigue pasando el pie "passing", una en la que sube un poco y finalmente vuelve la pose de contact pero con el pie opuesto.



En la segunda escena de la Venus de Willendorf simplemente baja los brazos posados encima de los pechos y se los sube, para este movimiento he tenido en cuenta acompañarlo con las tetas, las caderas y la cabeza para que no quede tan estática.

SPEDOS

En la animación del fragmento de la Spedos, aparecen dos manos, una por arriba y otra por abajo que estiran la Venus de Willendorf y la convierten en la Spedos. Para recrear esto simplemente he tenido que ir adelgazando y estirando a la venus hasta que coge la forma de la Spedos.

Cuando las manos la sueltan, se dibuja primero a esta mucho mas ancha que la figura original y luego se estiliza, para dar un efecto de goma.

ISIS

Para la animación de Isis empieza la escena con las alas cerradas y cruzadas. Hace una anticipación en la cual sube un poco los brazos en cruz que consta de 4 fotogramas, y luego ya procede a abrir las alas completamente.

Pasamos a animar una Isis mas pequeña que sube las alas mientras se pone en pie y se convierte en arena. La dificultad de este movimiento ha sido sobretodo la posición de las piernas al levantarse, ya que esta represen-

tada con las piernas arrodilladas de lado y hay que ir cogiendo el movimiento mientras se levanta y se pone de frente.

Lo siguiente es ir adelgazándola hasta que se convierte en arena. La escena de la arena simplemente es una línea en la cual para dar el efecto de caída he dibujado motas de polvo dentro que van bajando a cada fotograma.

PANDORA

La secuencia de Pandora, se basa en la caja, se puede ver como la arena va cayendo y las manos van cerrándola poco a poco. He tenido en cuenta la perspectiva de la caja al ir cerrándola para que no hubiera deformación del dibujo.

Una vez cerrada la caja podemos ver como se abre el plano y nos encontramos el dibujo adaptado que he creado de una representación del mito de Pandora en una vasija.

GIMNASTA MOSAICO

Aquí podemos ver a la gimnasta romana haciendo el ejercicio de equilibrio con la mano y como lanza el círculo con espigas mientras rueda manteniéndolo en el aire.

Para este movimiento usamos la anticipación en el brazo que lanza este instrumento, a la vez que utilizamos el stretch y el squash cuando se agacha al impulsarse para lanzar.

También hay que tener en cuenta que el objeto no deja de rodar y animarlo consecuentemente, además de al ser lanzado acompañar este movimiento hacia arriba con la cabeza y la mirada.

Para finalizar le cambiamos la expresión por completo, abre los ojos y la boca, ya que ve como el manto de la virgen le cae encima. Acompañamos este movimiento con el de caída de la rueda al suelo.

SANTA MARIA DE TAHÚLL

La animación de la virgen consta tan solo en una ampliación de su rostro con una cara aburrida e inexpresiva característica del románico, mientras parpadea.

VENUS DE BOTICELLI

En esta escena le he dado importancia a darle movimiento ondeante a su cabellera, ya que a su izquierda aparecen los vientos Céfiro y Aura soplando-

le. Mientras va moviendo los brazos hasta ponerlos en cruz también hace una par de parpadeos, con lo que se consigue naturalidad al rostro.

En cuanto abre los brazos totalmente en cruz llega el vestido de menina partido por la mitad y entra por cada lado hasta vestirla y convertirla en la menina Marian.

MENINA MARIAN- ESPIGADORAS

Esta secuencia consta de la ampliación del rostro altivo de la Menina que se convertirá en el rostro cansado y triste de una de la espigadoras de Millet, que se secará el sudor del trabajo en el campo.

SEÑORITAS DE AVIGNON-GUERRILLA GIRLS

Las señoritas de Avignon aparecen en escena como si se tratara de un collage en 3 fotogramas diferentes, hasta completar el cuadro de Picasso. Una vez completado vemos como el cartel de la Guerrilla Girls “ Do women have to be naked to get into Met. Museum?” tapa el desnudo de las señoritas de Avignon, éstas mientras bajan su mirada para mirar dicho cartel.

A continuación vemos como la mascara de gorila del cartel mueve la cabeza mientras ruje.

NAN GOLDIN

Seguido del cartel de las Guerrilla Girls, haciendo referencia a que no hay apenas obras de mujeres artistas en los museos, vemos dos fotografías de la autora Nan Goldin como si estuvieran expuestas en un museo con el característico cartel explicativo bajo.

ARCH OF HYSTERIA

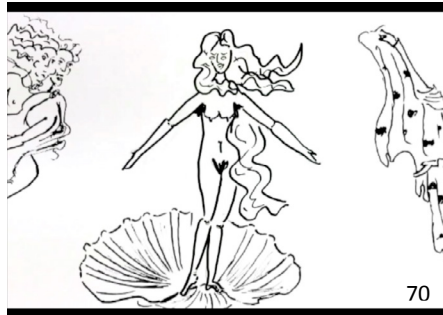
Para finalizar he animado el Arco de la histeria creado por Louise Bourgeois, esta escena consiste en ver como el arco gira sobre si misma, para su posible apreciación desde todos sus puntos de vista. Esta ha sido una de las escenas mas difíciles de animar, puesto que ha habido que cuidar mucho la perspectiva de la figura ya de por si complicada.

4.7 TEASER

El *teaser* que se ha realizado es una pequeña aproximación al resultado final que consiste en la animación de una parte de cada período para una visualización cronológica del tema tratado, además de unas referencias finales de cada obra seleccionada con el título y la época a la que pertenecen, para su mejor comprensión en las aulas.

Se han producido algunos bocetos animados finales a línea, que posteriormente serán realizados con la estética dada en el diseño de personajes además de otorgarles más complejidad y soltura a los movimientos.

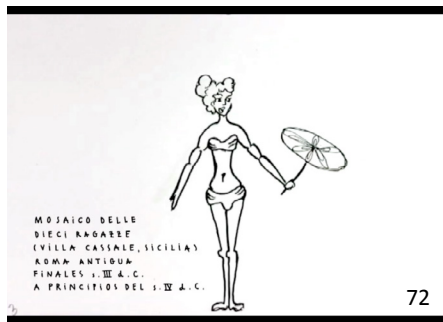
A continuación podemos ver unos fotogramas del *teaser* final



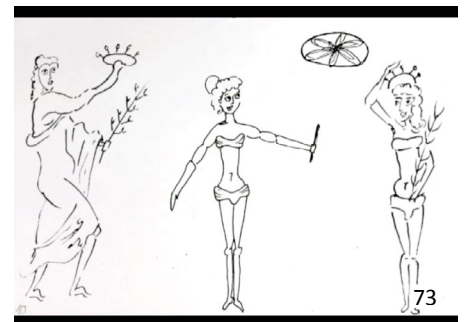
70



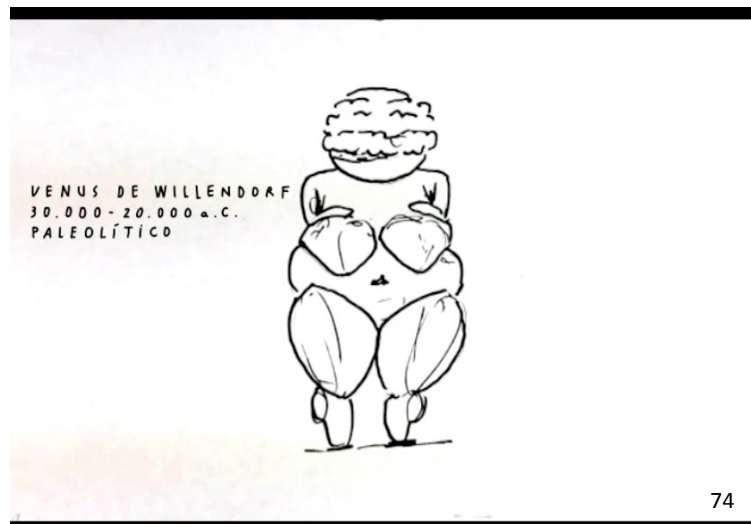
71



72



73



74



75



76

- 70. Fotograma extraído del *teaser*
- 71. Fotograma extraído del *teaser*
- 72. Fotograma extraído del *teaser*
- 73. Fotograma extraído del *teaser*
- 74. Fotograma extraído del *teaser*
- 75. Fotograma extraído del *teaser*
- 76. Fotograma extraído del *teaser*

Adjunto a continuación, el link para la visualización del *teaser* realizado:
<https://vimeo.com/227259387>

5. CONCLUSIONES

Tras haber llevado a cabo la investigación de todos los períodos necesarios para mi proyecto he podido descubrir matices muy relevantes que desconocía y que me han aportado criterios para desarrollar una línea de investigación para este trabajo.

He analizado la sociedad en cada período; el papel que se le otorgaba a la mujer y como era representada en cada época, llegando a la conclusión de que a lo largo de la historia ha sido idealizada mediante constructos patriarcales y no se le ha otorgado la posibilidad de participación ni formación en el mundo artístico hasta el s. XIX, aunque realmente no fue hasta el s. XX con la llegada del feminismo cuando se democratizó la enseñanza artística. Podemos afirmar incluso, ni siquiera en la actualidad existe una participación igualitaria entre hombres y mujeres en la sociedad, y prueba de ello son en el campo del arte el mínimo porcentaje de mujeres representadas en los museos, las galerías y los libros de historia.

Concluiré reflexionando sobre la influencia que han tenido los estereotipos atribuidos a la mujer en la historia. El arte en las épocas pasadas podríamos relacionarlo con la publicidad de hoy en día, ya que la pintura y la escultura en la antigüedad tenían un carácter propagandístico, que al vivir en una sociedad patriarcal contribuía a un trato desigualitario que desfavorecía a la mujer puesto que el arte tenía una gran influencia en la mentalidad de la sociedad.

Da que pensar que si las libertades hubieran sido equitativas durante todos los siglos pasados, la mujer habría podido desarrollar todas sus aptitudes y en este momento hablaríamos de una historia de la humanidad con muchas más grandes aportaciones por parte de las mujeres, tanto en el arte como en la ciencia o la sociedad.

Tras esta exhaustiva revisión de la historia he seleccionado una serie de 13 obras de arte muy representativas con las que he podido narrar visualmente las fases más relevantes por las que ha pasado la mujer en el arte a nivel iconográfico.

Utilizando los datos recopilados en el marco teórico y las técnicas de animación aprendidas en la universidad se ha realizado una preproducción completa para la creación de un proyecto visual animado, ligado a la teoría, para su mejor divulgación en las aulas y dirigido a estudiante desde 4º de la ESO hasta 2º de Bachiller.

Para esta preproducción, primero he creado un guión literario, donde he conseguido una narración coherente del marco teórico a través de las 13 obras de arte seleccionadas. Posteriormente he realizado el storyboard y animática que han apoyado visualmente a este guión, con lo que he conseguido una mejor visión de la idea y posterior animación.

Uno de los mayores objetivos era conseguir una estética homogénea para los 13 personajes, ya que al ser de épocas y autores muy diferentes era necesario crear un diseño conjunto para todos. Esto se ha conseguido a través de una fase previa de bocetos y una simplificación coherente para poder animarlos mediante la técnica 2-D tradicional. Finalmente se le ha dado este estilo conjunto utilizando la técnica de la acuarela y una línea rápida y suelta con rotring a todos.

Después de toda esta preproducción he llevado a cabo los dibujos para los fotogramas necesarios con los cuales he conseguido animar los 13 períodos elegidos para la creación del teaser y futuro desarrollo del corto.

En lo referente a la animación, he conseguido tras muchas pruebas y el análisis de las pose darle a los personajes la fluidez necesaria en el movimiento. Me ha hecho consciente de la minuciosidad y tiempo que conlleva la animación 2-D tradicional, así como la necesidad de una buena planificación.

Concluiré diciendo que he conseguido crear este proyecto sobre un tema al que actualmente no se le da la importancia necesaria, ya que no existen estudios suficientes al respecto, haciéndolo en un formato que sea de fácil comprensión y que pueda llegar a todos los públicos a través de un resumen de los puntos de cada época seleccionada y apoyándolo visualmente con una animación.

6. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS:

DE BEAUVOIR, Simone. *El segundo sexo, Volumen I: Los hechos y los mitos*. Cátedra. Madrid, 1998.

MARTÍNEZ, Amalia. *De la pincelada de Monet al gesto de Pollock, Arte del siglo XX. Vol.1*. Universitat Politècnica de València. Valencia, 2000.

MARTÍNEZ, Amalia. *De Andy Warhol a Cindy Sherman, Arte del siglo XX. Vol.2*. Universitat Politècnica de València. Valencia, 2000.

BORNAY, Erika. *Las hijas de Lilith*. Cátedra. Madrid, 1990.

ALIAGA, Juan Vicente - MAYAYO, Patricia. *Genealogías feministas en el arte Español: 1960-2010*. Junta de Castilla y León. Madrid, 2013.

PHAIDON, Press Limited. *The Art Book*. Phaidon. Londres, 2014.

GOLDIN, Nan. *The Ballad of sexual dependency*. Aperture foundation. Nueva York, 1986.

GOLDIN, Nan. *I'll be your mirror. Catalog*. Whitney Museum of American art. Nueva York, 1996.

CHADWICK, Whitney. *Mujer, arte y sociedad*. Destino. Barcelona, 1992.

BOURGEOIS, Louise. *Louise Bourgeois: sculptures, environments, dessins 1938-1995: (Exposición) Musée d'Art moderne de la Ville de Paris, 23 juin- 8 octobre 1995*. París, 1995.

GUERRILLA GIRLS. *The Guerrilla Girls' bedside companion to the history of western art*. Penguin Books. New York, 1998

VV.AA. *Historia del arte. Salvat. Tomo 1*. Salvat. Barcelona, 1976.

ELVIRA Barba, Miguel Ángel. *Arte y mito. Manual de iconografía clásica*. Sílex, 2013.

SIMBLET, Sarah. *Anatomía para el artista*. Blume. Barcelona, 2002.

PÁGINAS WEB:

VV.AA. *La mujer y el arte, principios siglo XIX*. UNED biblioteca
(14, Junio 2017)

<http://www2.uned.es/biblioteca/mujer_arte/introduccion.html>

VV.AA. *La mujer y el arte, principios siglo XX*. UNED biblioteca
(14, Junio 2017)

<http://www2.uned.es/biblioteca/mujer_arte/biografias_4.html>

PRIETO FERNANDEZ, Laura. *El papel de la mujer en el arte*. La guía.
(20, Junio 2017)

<<http://arte.laguia2000.com/general/el-papel-de-la-mujer-en-la-historia-del-arte>>

HORMIGO, Sara. *Mujeres y artistas: 12 mujeres que echaron un pulso a la historia*. Enfemenino.

(13, Julio 2017)

<<http://www.enfemenino.com/feminismo/las-mujeres-artistas-mas-influyentes-de-la-historia-s1728779.html>>

BÉRMUDEZ, Pablo. *El misterioso arte de las Cícladas*. Ruta cultural.
(1, Julio 2017)

<<http://rutacultural.com/arte-cicladico/>>

SINC, Agencia. *Lo que cuentan los mosaicos romanos sobre las mujeres*.
(5, Julio 2017)

<<http://www.agenciasinc.es/Noticias/Lo-que-cuentan-los-mosaicos-romanos-sobre-las-mujeres>>

TRASDÓS, Diario 20 minutos. *Laura Callaghan, ilustradora de la banalidad y el capricho*.

(1, Julio 2017)

<<https://blogs.20minutos.es/trasdos/2015/06/09/laura-callaghan-ilustracion-banalidad-capricho>>

VIDEOGRAFÍA:

Becker, Alan. *Animating Walk Cycles* (2015)

<<https://www.youtube.com/watch?v=2y6aVz0Acx0>>

PROA TV. *Cómo Louise Bourgeois hizo "Arch of Hysteria" con Jerry Gorovoy como modelo* (2011)

<<https://www.youtube.com/watch?v=Zh6B3QzJeyo&t=27s>>

Stefano Tagliaferro, Rino. *B E A U T Y* (2014)

<<https://vimeo.com/83910533>>

Videoclip Oficial del grupo a-ha. *Take On Me* (1985)

<<https://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914>>

7. REFERENCIA DE IMÁGENES

1. Venus de Lespugue (23.000 a.C)
2. Mosaico de la Villa romana de Noheda.
3. El juego de ajedrez (1555), Sofonisba Anguissola
4. Judith y Holofernes (1612), Artemisia Gentileschi
5. La edad madura.(1899), Camille Claudel
6. Desayuno con pieles (1936), Meret Openheim
7. Woman in Sun Dress (2003), Cindy Sherman
8. Quentin Blake. Las brujas (1983) con Roald Dahl. Libro Ilustrado
9. Quentin Blake. Decoraciones para pared en el Teatro Unicorn. Londres (2010)
10. Quentin Blake. Mr Magnolia (2014). Ilustración comercial
11. Hayao Miyazaki. Película Mi vecino Totoro (1988)
12. Hayao Miyazaki. Película La princesa Mononoke (1997)
13. Hayao Miyazaki. Película El viaje de Chihiro (2001)
14. Laura Callaghan. V&A Friday Late. Ilustración para publicación (-)
15. Laura Callaghan. *Pick Me Up* 2015. Colección de 9 ilustraciones (2015)
16. Laura Callaghan. *Yoga is not about touching your toes it's what you learn on the way down*. Ilustraciones para exposición individual en KK Outlet. Londres (2016)
17. Rino S. Tagliaferro. *Opening Credits* de B E A U T Y. (2014)
18. *Le baiser* de William-Adolphe Bouguereau, fotograma de B E A U T Y. (2014)
19. Fotograma del Videoclip Take On Me. (1985)
20. Fotograma del Videoclip Take On Me. (1985)
21. Primera parte *storyboard*
22. Segunda parte *storyboard*
23. Tercera parte *storyboard*
24. Cuarta parte *storyboard*
25. Quinta parte *storyboard*
26. Sexta parte *storyboard*
27. Séptima parte *storyboard*
28. Venus de Willendorf, Paleolítico
29. Boceto Frontal y Perfil personaje Venus de Willendorf
30. Dibujo definitivo de Venus de Willendorf
31. Spedos, Arte Cicládico
32. Boceto frontal Spedos
33. Dibujo final Spedos
34. Isis, Antiguo Egipto

35. Boceto frontal Isis
36. Boceto final Isis
37. Representación en vasija del mito de Pandora, Grecia Clásica
38. Boceto Pandora
39. Dibujo final Pandora
40. *Mosaico Delle Dieci Ragazze*, Roma
Antigua
41. Boceto Gimnasta romana
42. Dibujo final Gimnasta romana
43. Pintura al fresco en el ábside de la Iglesia de Santa Maria de Tahüll
44. Boceto María
45. Dibujo final María
46. El nacimiento de Venus (1485), Sandro
Boticelli
47. Boceto Venus
48. Dibujo final Venus
49. Retrato de la reina Marian de Austria con traje de menina rojo (1660),
Diego Velázquez
50. Dibujo final Menina
51. Las Espigadoras (1857), Jean-François Millet
52. Boceto Espigadora
53. Dibujo final Espigadora
54. Señoritas de Avignon (1907), Pablo Picasso
55. Boceto Señoritas de Avignon
56. Dibujo final Señoritas de Avignon
57. Cartel “Do women have to be naked to get into Met. Museum?”
(1989), Guerrilla Girls
58. Dibujo final Guerrilla Girls
59. Fotografía: *Misty and Jimmy Paulette in a taxi* (1991), Nan Goldin
60. Fotografía: *Nan one month after being battered* (1984), Nan Goldin
61. Dibujo final Nan Goldin
62. *Arch of Hysteria* (1993), Louise Bourgeois
63. Dibujo final Arch of Hysteria
64. Layout de movimiento brazo de Venus de Boticelli
65. Layout de movimiento rotativo Arch of Hysteria
66. Vemos un ejemplo de abecedario
67. 3 ejemplos de Lettering Manual donde se ven las diferencias entre los
caracteres al estar escritas cada vez de nuevo.
68. Ejemplo de Lettering que acompaña al personaje Venus de Willendorf
de la animación
69. Dibujo de Acción caminar *Contact-Passing*
70. Fotograma extraído del *teaser*
71. Fotograma extraído del *teaser*
72. Fotograma extraído del *teaser*

73. Fotograma extraído del *teaser*

74. Fotograma extraído del *teaser*

75. Fotograma extraído del *teaser*

76. Fotograma extraído del *teaser*