



bellas artes

2021-2022



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: MUSAS

ESTUDIANTE: Torrens Polo, Carla

DIRECTORA: Mercé Cervelló, Silvia Rosa



PALABRAS CLAVE:

Ilustración, diseño, mitología, feminismo.

RESUMEN:

Proyecto de diseño e ilustración que toma como eje central la mitología griega, concretamente la figura de las musas. Se creará una representación actualizada de estas en una colección de cartas.

Para ello se realizará una investigación buscando qué representa cada una de las musas y qué paralelismos se encuentran en la actualidad.

ÍNDICE

1.PROPUESTA Y OBJETIVOS	4-4
2.REFERENTES	5-6
3.JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	7-8
4.PROCESO DE PRODUCCIÓN	9-11
5.RESULTADOS	12-17
6.BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	18-18



1.PROPUUESTA Y OBJETIVOS

Propuesta

La propuesta de investigación que da forma a nuestro proyecto de TFG se focaliza en el análisis y estudio de la mitología griega centrada principalmente en las nueve musas más reconocidas. Nos interesará saber cómo surgen, qué mitos se cuentan a su alrededor y qué papel ocupan en la época antigua como inspiración divina para los mortales. Cuestionando la historia pasada a través de una mirada actual y feminista, se trata de imaginar cómo podría ser su aspecto si convivieran entre nosotros, y es ahí, donde nuestro trabajo de investigación ubicará su posicionamiento, convirtiéndola en una versión contemporánea y actualizada de la mitología moderna. Se transforma pues a las musas poéticas, que reinaban en aquella época en la que la comunicación tenía lugar a través de la poesía, a su equivalente actual: internet.

Para ello tomaremos como inspiración las cartas de tarot, centrándonos en las que aparezcan un personaje con un nombre, una historia y un propósito. Posteriormente, crearemos una serie de ilustraciones digitales de estilo pictórico que representarán a las nueve musas, marcando un aspecto actual y diverso. Se mantendrá una identidad visual y unos grafismos uniformes en las nueve cartas para asegurar la coherencia en la colección, aunque se incluirán también diferentes elementos individuales específicos, que nos proporcionarán una distinción concreta para cada una de las musas.

En esta nueva versión de las musas griegas se actualizará su aspecto para que refleje a la gente de hoy en día, así como su propósito, tratando de encontrar paralelismos entre el origen griego y la realidad tecnológica actual.

Objetivos

- Introducir una mirada feminista y un discurso de diversidad y actualidad en la representación de las musas griegas.
- Actualizar la imagen antigua de las musas a la nueva realidad tecnológica.
- Representar mediante la ilustración la esencia de cada una de las musas.
- Diseñar elementos comunes que unan las ilustraciones y las sitúen dentro de un mismo grupo.

2.REFERENTES

Referentes temáticos

La mitología como tema es un canon que se repite en el arte a lo largo de toda la historia, y se han creado infinidad de obras que representan a las musas griegas, desde pinturas y esculturas hasta ilustraciones decorativas en todo tipo de elementos. Ejemplo de ello son los cuadros *Apolo en el Parnaso* de Rafael Sanzio (1511) (Fig. 1.), un fresco en la pared norte de la Stanza della Segnatura en el Palacio Apostólico de la Ciudad del Vaticano y *Las Musas dejando a su padre Apolo para ir a iluminar al mundo* de Gustave Moreau (s. XIX) (Fig. 2.) o *El sarcófago de las musas* (Fig. 3.), un bajorrelieve de mármol de la época del Imperio Romano que se encuentra en el Louvre.

Aunque en menor medida, también cabe destacar el Tarot (Fig. 4.), esas cartas que muestran a un personaje con un nombre y una historia, y el reto de dibujo *draw this in your style* (dibuja esto en tu estilo) (Fig. 5.) en el que diferentes artistas toman a un personaje conocido o ilustración de otro artista para redibujarlo y transformarlo a su estilo personal. Se aplica este reto en el proyecto ya que se usan unos personajes (las musas) que ya existen y tienen unas características para reinterpretar, no solo en su significado y en su visión a nivel teórico-conceptual sino que también a un nivel de aspecto físico.



Fig. 2.



Fig. 1.



Fig. 3.



Fig. 4.



Fig. 5. Autores/as de las obras (de izquierda a derecha): Flasho-D (original), _Moofie, UnaTalMeh, Hamary_MP.

Referentes visuales

Aunque tenemos acceso a un gran archivo de artistas y estamos bombardeados con constantes imágenes que nos inspiran, cabe destacar a tres artistas contemporáneas que han influido de manera más directa en la realización de las ilustraciones:

Xuri Fenton es una ilustradora que destaca por la exageración de los rasgos físicos, así como la diversidad de cuerpos y personajes que representa en sus ilustraciones. (Fig. 6.).

Magdalena Dianova es una ilustradora que utiliza un delineado con textura de lápiz en sus ilustraciones destacando así la figura, a la vez que aporta un dinamismo e irregularidad que dotan a sus personajes de un mayor carácter. (Fig. 7.).

Csegne Bársony (miranzm) es una ilustradora que crea a sus personajes a base tintas planas de color y añadiendo ligeros claroscuros de manera orgánica, además de incorporar un delineado que separa a la figura del fondo y algunos elementos internos del personaje. (Fig. 8.).



Fig. 6.



Fig. 7.



Fig. 8.

3.JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

En la Edad Antigua, concretamente en la Antigua Grecia (1200-146 a.C.), surge la figura de la musa o, más bien, surgen las musas, ya que no había un número concreto y variaban para cada persona. Estas aparecen como seres divinos que inspiran a los hombres filósofos y artistas, aunque no fue hasta el siglo XVIII a.C. que se definieron las nueve musas, gracias a Hesíodo, y que fueron reconocidas con un nombre.

En un mundo ordenado por la desigualdad sexual, el placer de mirar se encuentra dividido entre activo/masculino y pasivo/femenino. La mirada masculina determinante proyecta sus fantasías sobre la figura femenina que se organiza de acuerdo con aquella.

Mulvey, L. (1994). *Placer Visual y cine narrativo*.

Esta figura mitológica estaba ligada al medio comunicativo de la época, siendo el arte, la poesía y los escritos los medios predilectos por los cuales se transmitían las historias, mitos, saberes y demás. Aunque las musas han acompañado al ser humano durante tantos siglos, su evolución apenas es notoria, y su representación a lo largo de la historia, se ha mantenido siempre ligada al canon de belleza del momento, todas ellas prácticamente iguales, y sólo se diferenciaban entre ellas por el objeto propio de cada una, que se ha mantenido invariable a lo largo de los años. Pero no solo se habla de mitología, sino que también hubieron, y hay, mujeres reales que han ejercido el papel de musas ante los hombres creadores, un papel represivo que perpetúa la diferencia sexista entre una mujer que solo debía ser bella y estar callada y el hombre que podía deleitarse, pensar y crear. Papel que también ha provocado comportamientos de odio y envidia entre mujeres, peleas absurdas por poder ser la inspiración del hombre, y peleas necesarias por poder reconocer la obra de una mujer sin necesidad de estar supeditada a un hombre, sin que se le reconozca a él como al creador y a ella como la musa.

Pero lo cierto es que, como todos sabemos, las cosas, ahora y siempre, han sido, en el arte y en otras muchas áreas, embrutecedoras, opresivas y desalentadoras para todos aquellos, como las mujeres, que no han tenido la buena suerte de nacer blancos, preferentemente de clase media y, sobre todo, hombres. La culpa no hay que buscarla en los astros, en nuestras hormonas, en nuestros ciclos menstruales o en el vacío de nuestros espacios internos, sino en nuestras instituciones y en nuestra educación.

Nochlin, R. (1971). *¿Por qué no ha habido grandes mujeres artistas?*

Actualmente, ha surgido un gran cambio de paradigma, en el que las musas, tal y como se conocían anteriormente, ya no encajan en la nueva sociedad, se evidencia la aparición de una revolución feminista, de igualdad. Es por ello que en este proyecto se pretende renovar la figura de la musa para adaptarla a la nueva realidad, a la era tecnológica. Ya no vivimos en un

mundo reinado por la poesía, sino que ahora lo hace Internet y las redes sociales, la mujer ya no es solo inspiración para el hombre, sino que también lo es para otras mujeres, ya no es una musa pasiva sino que es activa, ha tomado el poder y es tanto musa como creadora. Para reflejar este importante cambio, nuestro proyecto de investigación se plantea la figura de la musa como un ser internauta, mujer comunicadora, *influencer*, una nueva versión de las musas que inspiran a la gente de hoy en día. El cambio de paradigma también ha influido en el aspecto y representación de las mismas, ya que actualmente apenas se puede divisar un canon de belleza concreto, se rompe con las normas, con lo establecido y se ejercita la mente para abrirla a nuevas propuestas, a aceptar aquello diferente y diverso, favorecido por la globalización que ha permitido Internet, y dejándonos influir por las diferentes personas que transitan alrededor del mundo.

En este TFG, se plantea romper con la esencia de la Antigua Grecia, para crear un nuevo aspecto en el que se usen símbolos actuales, el color morado que representa a la mujer y que refleje las diversas características de la sociedad del siglo XXI.



4.PROCESO DE PRODUCCIÓN

Empezamos diseñando los elementos comunes que aparecerán en el reverso de las cartas. Creamos un primer diseño (Fig. 1.) en el que se muestran el símbolo de Venus, que representa a la mujer; un ojo derecho que simboliza el futuro; una flor que canaliza la armonía espiritual y diversos elementos curvos y redondos que unen los anteriores y que recuerdan a los ornamentos vegetales que se utilizaban en la Antigua Grecia. Aunque finalmente se simplifica a una versión minimalista (Fig. 2.) del símbolo de Venus ya que encaja mejor con el resto de elementos.

También creamos los iconos (Fig. 3.) que representarán a cada una de las musas y que hacen referencia a imágenes que se pueden encontrar actualmente en redes sociales.



Fig. 1. Diseño inicial del reverso.

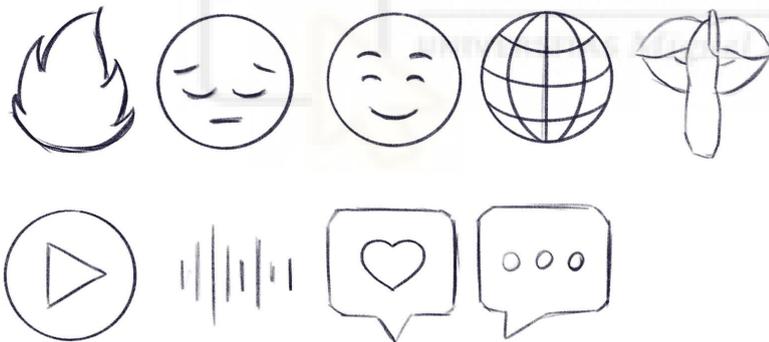


Fig. 2. Diseño de los iconos para las musas.

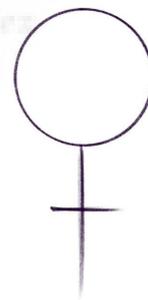


Fig. 3. Diseño simplificado del reverso.

Para el anverso de las cartas diseñamos un marco y escogemos la tipografía *avant garde gothic (medium)* para incorporar el nombre de las musas tal y como se hace en las cartas de tarot, se opta por unas líneas rectas y simples recalcando la modernidad y blancas para que destaquen sobre los fondos oscuros .

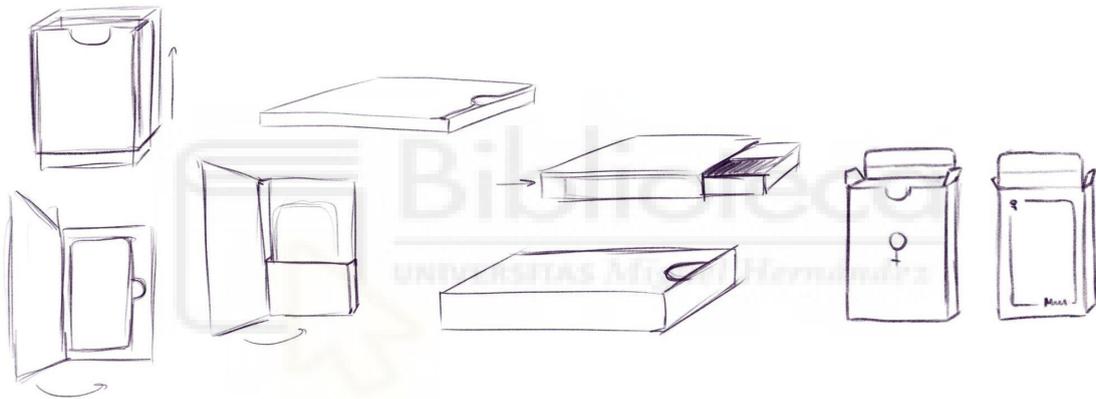
Los colores elegidos, morado y blanco, representan a la mujer y al color predominante en Grecia respectivamente.

Para ilustrar a las musas primero se asigna una paleta de color a cada una, teniendo en cuenta qué representan las musas y qué simboliza cada color, además de crear un *moodboard* básico con imágenes de referencia que trata de mantener una diversidad respecto a los cuerpos, colores de piel, estilos de vestuario, etcétera. Por último se realizan varios esbozos con poses corporales hasta conseguir la adecuada y se finaliza con una prueba de color en el boceto final.

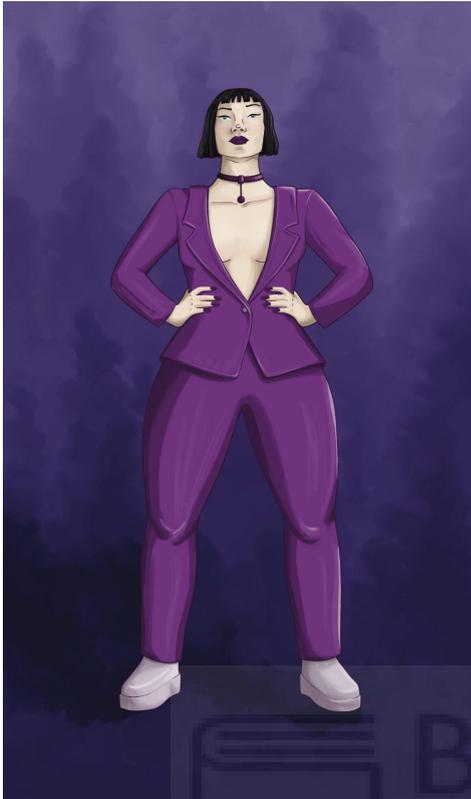


La ilustración final se compone de una figura en primer plano que representa a la musa, coloreada con la paleta de colores elegida previamente e incorporando luces y sombras, así como un delineado para destacar sus formas, y un fondo monocromático que carece de detalle, se pone el foco de atención sobre la musa, su textura refleja un ambiente etéreo, unas nubes sobre las que descansa la figura principal. La ilustración en su conjunto mantiene una gama casi monocromática, ya que destaca un color sobre el resto, siendo este el más representativo de sus rasgos característicos. A esta ilustración se le incorporan los elementos gráficos correspondientes definidos anteriormente.

Por último también se diseñan una serie de cartas explicativas, una general que incluye una breve descripción del proyecto y cuál es su propósito y otras específicas para cada una de las musas, además de un *packaging*, una caja en la que se guardarán todas las cartas.



5.RESULTADOS



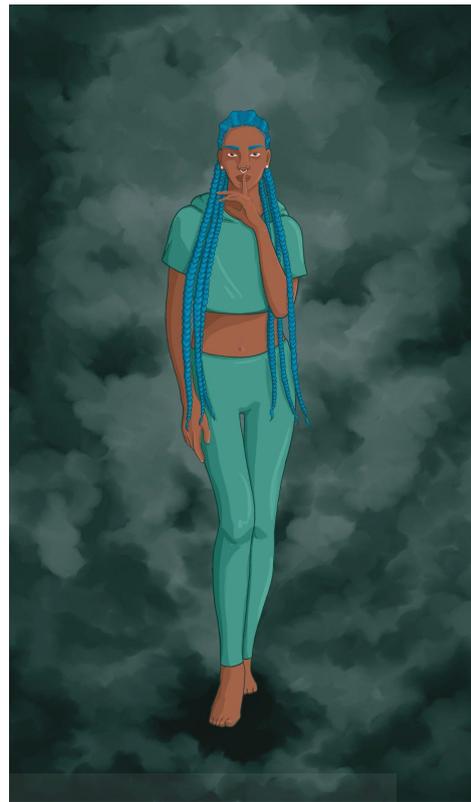
Calíope (2022), ilustración digital, 14'5x8'5cm. *Clío* (2022), ilustración digital, 14'5x8'5cm.



Erato (2022), ilustración digital, 14'5x8'5cm. *Euterpe* (2022), ilustración digital, 14'5x8'5cm.



Melpómene (2022), ilustración digital, 14'5x8'5cm.



Polimnia (2022), ilustración digital, 14'5x8'5cm.



Talía (2022), ilustración digital, 14'5x8'5cm.



Terpsícore (2022), ilustración digital, 14'5x8'5cm.



Urania (2022), ilustración digital, 14'5x8'5cm.



Caja Musas (2022), papel couché mate, 14'6x8'6x0'9cm.



Cartas musas (anverso) (2022), ilustración digital y diseño en Illustrator, 14'5x8'5cm.



Cartas musas (reverso) (2022), ilustración digital y diseño en Illustrator, 14'5x8'5cm.



Cartas musas (anverso) (2022), ilustración digital y diseño en Illustrator, 14'5x8'5cm.



Cartas musas (texto, anverso) (2022), diseño en Illustrator, 14'5x8'5cm.



Cartas musas (anverso) (2022), ilustración digital y diseño en Illustrator, 14'5x8'5cm.

A lo largo de este proyecto de TFG se ha conseguido reflexionar acerca del papel de la mujer y su evolución en la creación de contenido, desde unos inicios muy restrictivos en los que era una parte pasiva hasta la actualidad, momento en el que es plenamente creadora. Aunque no se rechaza su visión de musa inspiradora sino que se acepta, ya que la mujer también debe inspirar a hombres y mujeres. Este aspecto de liberación y modernidad se ha conseguido plasmar en las ilustraciones, en unas musas que ahora sí representan a la mujer de hoy en día. El proyecto queda abierto a poder seguir expandiendo el universo de las musas de la mitología moderna, a seguir creando más contenido que amplíe información relativa a ellas y a seguir instruyendo en temas feministas, de aceptación de la mujer y de diversidad de cuerpos.

6. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Libros

- Adams, S. (2017). *Colorpedia: diccionario del color para diseñadores*. Barcelona: Hoaki Books, S.L.
- Balil Illana, A. (1979). *Mosaico con representación de las Nueve Musas hallado en Moncada (Valencia)*. Boletín del Seminario de Estudios de Arte y Arqueología: BSAA, (45), 19-30.
- Chevalier, J.; Gheerbrant, A. (1986). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Editorial Herder S.A.
- Combalía, V. (2016). *Musas, mecenas y amantes. Mujeres en torno al surrealismo*. Barcelona: Editorial Elba.
- Mulvey, L. (1994). *Placer visual y cine narrativo*. Editorial Episteme.
- Seddon, T. (2014). *El diseño gráfico del siglo XX: una retrospectiva de los estilos gráficos y los nombres clave del diseño*. Barcelona: Promopress.
- Walt Disney Productions. (1971). *Enciclopedia Disney: mitología (dioses, guerreros, héroes)*. Madrid: Ediciones Montena S.A.

Ensayos

- Nochlin, L. (1971). *¿Por qué no ha habido grandes mujeres artistas?*

Páginas web

- Marti, M. (2021). "Las nueve musas de la mitología griega" [en línea], URL: <https://sobregrecia.com/2013/05/24/las-9-musas-de-la-mitologia-griega/>
- Resa López, S. (2020). "Las musas. Origen y evolución de su iconografía" [en línea], URL: <https://difundirelarte.com/las-musas-origen-y-evolucion-de-su-iconografia/>
- Parada, C. (1997). "Greek Mythology Link" [en línea], URL: <http://www.maicar.com/GML/MUSES.html>