

Claudia Mora Ruiz

clamoradesign@gmail.com

WMP

Colección de moda y dirección de arte
inspiradas en el cine de Tarantino

Tutora: Maria Isabel Castro Díaz
mi.castro.prof@ufv.es

Universidad Francisco de Vitoria
Facultad de Comunicación
Grado en Diseño
Curso 2023/2024
Convocatoria Ordinaria



Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid

1000

MP

“Bang bang, I shot you down”

Bang Bang (My Baby Shot Me Down)

Canción de Nancy Sinatra

Banda Sonora de Kill Bill Vol. I

RESUMEN

Inspirado en el universo cinematográfico de Quentin Tarantino y enfocado en los icónicos papeles de Uma Thurman en Kill Bill y Pulp Fiction, el proyecto *Vamp* fusiona esta estética con las influencias de la moda contemporánea. *Vamp* se compone de la colección *Revenge*, centrada en el concepto de *femme fatale*. *Revenge* abarca moda y bolsos, narrando todo su concepto gracias a la fotografía de moda. En definitiva, el proyecto *Vamp* demuestra la versatilidad narrativa de la moda buscando, no solo una expresión estética, sino la simbología de las películas de Tarantino y la esencia de la *femme fatale*.

PALABRAS CLAVE

**Quentin Tarantino / Diseño de moda / Cultura pop /
Uma Thurman / Femme fatale**

ABSTRACT

Inspired by Quentin Tarantino's cinematic universe and focused on Uma Thurman's iconic roles in *Kill Bill* and *Pulp Fiction*, *Vamp* merges this aesthetic with influences from contemporary fashion. *Vamp* consist of *Revenge* collection, centered around the concept of the femme fatale. *Revenge* encompass fashion and handbags, narrating its entire concept through fashion photography. Ultimately, *Vamp* demonstrates the narrative versatility of fashion, seeking not only an aesthetic expression but also the symbolism of Tarantino's films and the essence of the femme fatale.

KEY WORDS

**Quentin Tarantino / Fashion design / Pop culture / Uma
Thurman / Femme fatale**

CONT

INTRODUCCIÓN	11
I. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	12
I.1 Objetivos	12
I.2 Metodología	13
I.2.1 Metodología teórica	13
I.2.2 Metodología práctica	14
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN	16
2.1 Las <i>femme fatale</i> y su historia	16
2.1.1 Los inicios del arquetipo de <i>femme fatale</i> en el arte	16
2.1.2 El concepto de la <i>new woman</i> y el personaje de Nora como referente literario	23
2.1.3 Las <i>femme fatale</i> del cine negro y el homenaje a Theda Bara	26
2.1.4 El desarrollo de la <i>femme fatale</i> en el mundo de la moda.	32
2.2 Tras la pantalla de Tarantino: Explorando su imaginario cinematográfico	45
2.2.1 Reflejos de la cultura pop y sus influencias	46
2.2.2 La estética de la huella del autor	49
2.2.3 Uma Thurman, la <i>femme fatale</i> de Tarantino	51
A. Mia Wallace: La <i>femme fatal</i> que redefinió Pulp Fiction	51
B. La venganza encarnada en Beatrix Kiddo	57

ENMDO

3. DESARROLLO	62
3.1 Breve diagnóstico del estado de la cuestión	62
3.2 Propuesta: <i>Vamp</i>	63
3.3 Colección: <i>Revenge</i>	77
3.3.1 Diseño y confección de las prendas	77
A. Inspiración estilo y estética	77
B. Carta de colores y materiales	87
C. Primeros pasos: bocetos	88
D. Creación de las prendas: patrones y confección	112
3.3.2 Colección de bolsos	130
A. Proceso de inspiración	130
B. Primeros pasos: bocetos, referencias de moda	131
C. Creación del producto: diseño e impresión 3D	134
3.3.3 Dirección de arte y fotografía de moda	145
A. Proceso fotográfico y dirección de arte	145
B. Edición fotográfica	155
4. ANÁLISIS DE RESULTADOS	156
5. CONCLUSIONES	217
BIBLIOGRAFÍA	221
FILMOGRAFÍA	225
WEBGRAFÍA	226

INTRODUCCIÓN

Desde que era una niña el cine ha sido una parte fundamental en mi vida, gracias a la pasión de mis padres por las películas. Mi padre tuvo durante mucho tiempo un videoclub y ahora tenemos una sala con las mejores películas de la historia, por lo que he crecido en el entorno del cine. Por otro lado, desde muy joven me he sentido muy atraída por el mundo de la moda. Siempre me ha fascinado la forma en que la ropa puede contar historias y expresar emociones de forma tan creativa.

Este proyecto surge de la necesidad de fusionar estos dos mundos en uno: ¿qué pasaría si pudiera combinar la narrativa visual del cine con la expresión artística de la moda? Esta pregunta es el punto de partida de mi proyecto, una exploración de la relación entre el cine y la moda a través del concepto de la *femme fatale*.

Desde que comencé a investigar más sobre la figura de la *femme fatale* supe que quería darle voz a ese arquetipo de mujer que ha sido tanto admirada como criticada a lo largo de la historia. Me ha inspirado por su misterio, su fuerza y su aura de poder, por lo que este proyecto rinde homenaje a estas figuras icónicas, para darles voz y reivindicar su papel en la cultura popular.

Este Trabajo de Fin de Grado busca reinterpretar la figura de la *femme fatale* conceptualizando los icónicos papeles de Uma Thurman en las películas de Quentin Tarantino: *Kill Bill* y *Pulp Fiction*. A través de esta fusión de cine y moda busco desafiar los estereotipos para celebrar el poder y la sensualidad femenina.

1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

1.1 OBJETIVOS

OBJETIVO PRINCIPAL

Desarrollar una colección cápsula de moda *pre-fall* inspirada en el cine de Quentin Tarantino y en el arquetipo de la *femme fatale*, que incluye 9 looks y 3 bolsos.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Hallar el impacto que ha tenido la *femme fatale* a lo largo de la historia en el arte, la literatura, el cine y la moda.
- Analizar la dirección de arte en las películas de Tarantino *Pulp Fiction* y *Kill Bill*, identificando elementos visuales, paleta de colores y atmósferas que se puedan incorporar a la dirección de arte del proyecto planteado.
- Analizar en profundidad el papel de Uma Thurman en los personajes de Mia Wallace en *Pulp Fiction* y Beatrix Kiddo en *Kill Bill*, identificando su estilismo, elementos clave, prendas, peinados, maquillaje y significados simbólicos.
- Crear la marca de moda *Vamp*, que refleje el concepto de la *femme fatale* y sus valores.
- Diseñar la colección de moda conceptual *pre-fall* *Revenge*, identificando temas, colores, formas y patrones que reflejen el poder de Mia Wallace y la fuerza de Beatrix Kiddo.
- Confeccionar una selección de las prendas representativas de la colección capturando la esencia de la *femme fatale*.
- Reproducir en 3D el diseño de los bolsos de la colección, usando técnicas de confección para crear prototipos funcionales.
- Llevar a cabo sesiones fotográficas de moda que capturen de manera efectiva los conceptos que se quieren transmitir, a través de una dirección de arte que incluya iluminación, estilismo y edición fotográfica.

1.2 METODOLOGÍA

METODOLOGÍA TEÓRICA

En cuanto a la metodología teórica de este proyecto se comenzará explorando el arquetipo de la *femme fatale* a lo largo de la historia. Se recurrirá a fuentes bibliográficas físicas como *Las hijas de Lilith* de Erika Bornay (2018) y artículos en diarios digitales como *La construcción del mito de la 'femme fatale' plasmado en el arte del siglo XIX* en El Independiente, para entender los inicios de la *femme fatale* y cómo se ha representado a lo largo de los años en diferentes movimientos y obras de artistas como Dante Gabriel Rosseti, Gustave Moreau y Gustav Klimt. Además, se estudiará el concepto de la *new woman* analizando el personaje de Nora en la obra *Casa de Muñecas* de Henrik Ibsen (1879). Por otro lado, se investigará el papel de la mujer con relación a la *femme fatale* en la moda, analizando diseñadores como Jean Paul Gaultier y Thierry Mugler y la obra del fotógrafo de moda Helmut Newton.

Una vez estudiado el concepto de la *femme fatale*, la investigación se centrará en el cine de Tarantino, tratando profundizar en su recorrido tanto como director como cinéfilo. Se recurrirá a fuentes bibliográficas como *Quentin Tarantino, el hombre y sus relatos* escrito por Jami Bernard, y guías sobre el cine del director como *Guía para ver y analizar Pulp Fiction: Quentin Tarantino* de Francisco Gisbert, para destacar los conceptos que definen la marca del autor, entre ellos la cultura pop, la violencia y el papel de la mujer.

Siempre se ha hablado que la musa de Tarantino ha sido Uma Thurman. La actriz es la viva imagen de la *femme fatale* y la responsable de muchas tendencias después de participar en *Kill Bill Vol. 1*, *Kill Bill Vol 2* y *Pulp Fiction*. Se desarrollará un análisis fílmico de estas películas, examinando aspectos y escenas clave para identificar elementos que puedan ser influyentes en el proyecto que se va a desarrollar.

METODOLOGÍA PRÁCTICA

Una vez construida la investigación teórica, se iniciará el proceso de experimentación.

Se comenzará creando la marca Vamp para definir los valores de la femme fatale y diseñando una propuesta gráfica para la imagen visual de la marca. Se definirá el tipo de colección conceptual y el público al que se va a dirigir. Se utilizarán moodboards de inspiración para definir los colores y los materiales que se van a usar para diseñar la colección. Además, se realizará un análisis de tendencias tales como el fetishcore o el power dressing para definir el estilo. Cuando estén claros todos estos conceptos visuales, se comenzará a abocetar las prendas para ir diseñando la colección, que estará compuesta de doce looks. Antes de comenzar con la producción, se hará un estudio de tejidos visitando varias tiendas de telas físicas y online para encontrar los materiales adecuados. Posteriormente, se tomarán medidas a 3 modelos para realizar los patrones de los looks elegidos para la confección y se confeccionarán cinco prendas a modo de prototipos.

Por otro lado, se realizará un análisis de diferentes tipos de bolsos, como los bolsos estilo baguette y hobo, para definir las formas y siluetas. Una vez diseñados, se utilizará el programa 3dMax para modelar en los bolsos en 3D y se utilizará una impresora Bambulab para imprimirlos. Esta impresión se pintará con pintura acrílica y se crearán patrones y se confeccionarán para fabricar un prototipo funcional.

Por último, con los prototipos de los bolsos y con las prendas confeccionadas, se planificarán y ejecutarán sesiones de fotografía de moda en un estudio fotográfico. Se contactará con dos fotógrafos profesionales y tres modelos para el proceso de la sesión. A su vez, se controlará la dirección de arte, interfiriendo en decisiones de estilismo, iluminación, peluquería, maquillaje y acting, para que capturen de manera efectiva la esencia de la colección. Las fotografías seleccionadas pasarán por una edición fotográfica en Photoshop y se recopilarán en el catálogo de la colección.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. Las *femme fatale* y su historia

2.1.1 Los inicios del arquetipo de *femme fatale* en el arte

Femme fatale es un término francés que se traduce literalmente como “mujer fatal”. Se utiliza para describir a un personaje femenino en la literatura, el cine y otras formas de arte, que es seductora, atractiva y peligrosa. Este tipo de personaje suele llevar a los hombres a situaciones problemáticas o a su perdición debido a su encanto y astucia.

La idea de la *femme fatale* tiene sus raíces en la tradición literaria y artística, pero se popularizó especialmente en el cine *noir* y la literatura *pulp* del siglo XX. En estos géneros, las mujeres fatales eran personajes intrigantes y enigmáticos, generalmente asociados con el crimen y la seducción. Estas mujeres solían ser independientes, astutas y capaces de manipular a los hombres para lograr sus objetivos.

A lo largo de la historia, ha habido muchas interpretaciones del personaje de la *femme fatale*. Este concepto nace de mitologías, religiones y leyendas, y ha continuado influyendo en la representación de mujeres en la cultura pop.¹ La mujer siempre ha sido vinculada con la personificación del mal y el pecado, mientras que el hombre es tentado por su belleza conduciéndolo hacia la desgracia. Cualidades como la seducción, el engaño o la traición son constantemente asignadas a la figura femenina, siendo etiquetada como peligrosa, loca e incluso bruja.²

¹ HENAO, María José (2018). *Estereotipos femeninos de la mitología griega presentes en los personajes femeninos de Quentin Tarantino: Mia Wallace y Beatrix Kiddo*. [Investigación Monográfica] Universidad de La Sabana

² SÁNCHEZ DEL MOLINO, Iria (2015). *La figura de la femme fatale en el cine negro americano: Double Indemnity (Billy Wilder, 1944)* [Tesis Doctoral] Universidad de las Palmas de Gran Canaria.

Lilith, primera mujer de Adán, aparece como la primera *femme fatale* de la historia ³. A diferencia de Eva, ella no fue creada por Dios a través de la costilla de Adán, sino que fue creada por “inmundicia y sedimento” ⁴. Dios creó a Lilith para que Adán tuviera compañía en el Edén. Para ella la postura en la que Adán se situaba encima suyo era ofensiva. Se sentía su igual por estar creados ambos por el mismo polvo y en esa postura ella se sentía dominada por él. Sin tener en cuenta sus pensamientos, Adán trató de forzarla y es ahí cuando Lilith pronuncia el nombre de Dios para elevarse en el aire y abandonar el Edén para caer en el Mar Rojo y unirse a Lucifer. Dios intenta obligar a Lilith a volver con su hombre y ella se niega. Es ahí cuando Dios la castiga amenazando con matar a todos sus hijos.

Adán no es castigado por tratar a Lilith de inferior e intentar violarla, sino que ella es castigada por no someterse a la superioridad de él. El hecho de ser Lilith la que no obedece al hombre ha hecho que se criminalice a la mujer por su condición de ser libre, desterrándola y personificando el mal en ella. Además, Lilith también era reconocida por su odio a los recién nacidos después de la amenaza de Dios, les estrangulaba y los maltrataba. Se la juzgaba como la mujer mala que odia la maternidad y no atiende a su deber como mujer, comparándola con las mujeres buenas que se habían creado únicamente para encargarse de la maternidad, como es el caso de la Virgen María.



Fig. 1: Relieve de Itshar. (1800-1750 a. C)

³ BORNAY, Erika (2018). *Las hijas de Lilith*. Ediciones Cátedra

⁴ GRAVES, Robert & PATAI, Raphael. (1969). *Los mitos hebreos*. LOSADA

Lilith es representada con una larga melena, alas y cola de serpiente.⁵ En la Biblia, las serpientes juegan un papel importante en la historia de la creación y el pecado original. Según el Génesis, la serpiente tentó a Eva en el Jardín del Edén para que comiera del fruto del Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal. Eva da fruto con Adán y este acto de desobediencia simboliza el pecado, sin embargo, solo Eva es castigada y una vez más Adán se salva porque Dios le trata de ingenuo por caer en el engaño de Eva, siendo ella otro personaje femenino que encarna la traición y seducción. Asociada con el engaño y la tentación, la serpiente simboliza la caída de la humanidad y la introducción del pecado en el mundo. Para la mitología judía, Lilith se convierte en la madre de los demonios y aparece en el Zohar, libro sagrado para los judíos y la corriente cabalística, como la antítesis de Eva, siendo Lilith la personificación de la serpiente que hace que Eva caiga en la tentación.⁶



Fig. 2: Yuri Klapouh. *Lilith y Eva*. (1973)

⁵ BORNAY, Erika. *Opus cit.*

⁶ MEJIA, Manuel. Mitología en el judaísmo: el mito de Lilith y el castigo a la mujer rebelde. Médiu[m] [en línea] Disponible en web: <https://archivoshistoria.com/mitologia-en-el-judaismo-el-mito-de-lilith-y-el-castigo-a-la-mujer-rebelde/> [Consultado el 24 de febrero de 2024]

Erika Bornay expone en su libro *Las hijas de Lilith* (2018) la idea de la construcción del concepto de *femme fatale* desde el arte del s. XIX. Dante Gabriel Rossetti fue un pintor británico y principal precursor del movimiento prerrafaelita en el siglo XIX. Los prerrafaelitas se inspiraban en la mitología y la religión, incluyendo la figura de Lilith. La obra de Rossetti tuvo gran influencia en el simbolismo europeo y en el Art Nouveau, del que surge la representación de una mujer seductora y misteriosa.⁷ La figura femenina que representa Rossetti en sus obras inspira a artistas como Gustave Moreau, Franz von Lenbach, Edvard Munch y Gustav Klimt.⁸ Bornay cuenta como “Su universo pictórico se llenó de perversas mujeres, en el que todas desean asesinar al hombre”.⁹ En su obra *Lady Lilith* (1866), Rossetti transmite la dualidad entre belleza y peligro del personaje femenino. La expresión facial, la mirada y la colocación de las manos, son una serie de símbolos que sugieren confianza en sí misma, así como astucia y misterio. El artista utilizaba mucho el recurso de las largas melenas para representar la belleza perturbadora de la mujer y su poder de seducción. Estos elementos visuales y conceptuales crean una imagen de Lilith que va más allá de la mera belleza exterior y explora la dualidad de la personalidad de Lilith a través de su historia, creando lo que sería la prefigura de la *femme fatale*.¹⁰



Fig. 3: Dante Gabriel Rossetti. *Lady Lilith*. (1866)

⁷ BORNAY, Erika. *Opus cit.*

⁸ Albalá, C. Á. (2020, 24 junio). La construcción del mito de la «femme fatale» plasmado en el arte del siglo XIX. El Independiente. <https://www.elindependiente.com/tendencias/arte/2020/06/24/la-construccion-del-mito-de-la-femme-fatale-plasmado-en-el-arte-del-siglo-xix/1065747/image/1065975>

⁹ BORNAY, Erika. *Opus cit.*

¹⁰ BARRAL VILLASENÍN, Cristina (2021). All women in the magic of her lock: Mujer y espiritualidad en el imaginario de D.G. Rossetti. [Trabajo de fin de grado] Universidad de Santiago de Compostela

La idea de la representación de la mujer fatal se desarrolla en Francia gracias al simbolista Gustave Moreau, aunque en vez del personaje de Lilith, la musa del artista será Salomé.¹¹ Ella está relacionada a nivel religioso con la muerte de Juan Bautista¹², por lo tanto, volvemos a relación la perversidad con la mujer. A través de Salomé, Moreau representa a un personaje femenino dividido entre el deseo y el asesinato. En su obra *La aparición* (1875) el artista pinta el momento en el que Salomé baila para el rey Herodes y recibe como premio la cabeza de Juan Bautista. Esta obra es la clara representación del simbolismo y la *femme fatale*. Salomé emerge de una atmósfera misteriosa y seductora. Moreau la retrata como una figura joven y hermosa, pero al mismo tiempo, su presencia evoca un aura de peligro y enigma.

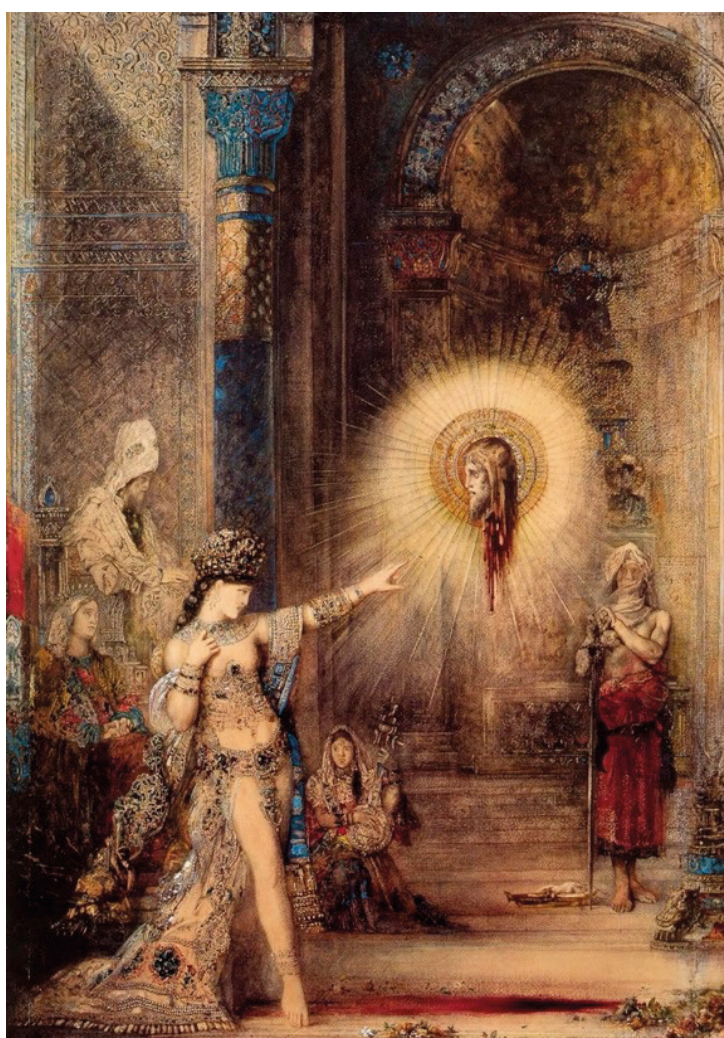


Fig. 4: Gustave Moreau. *La aparición*. (1875)

¹¹ SOLER MORATÓN, Melania. (2015) *Gustav klimt y lilith: la representación de la new woman como femme fatale*. [VII Congreso virtual sobre Historia de Las Mujeres] Revista Códice.

¹² PÉREZ, VALIÑO, Amalia (2005). *Las malas mujeres de la Biblia*. [Tesis Doctoral] Universidad Santiago de Compostela.

La obra de Gustav Klimt está generalmente protagonizada por mujeres. En su libro *Gustav Klimt. El mundo en forma de mujer* (1989), Gottfried Fliedl distingue cuatro categorías de la obra del pintor: retratos de mujeres (muy pocos retratos masculinos), pinturas humanas, alegorías y paisajes.¹³ El pintor ve la oportunidad de representar a su *femme fatale* en Judith, la nueva Salomé.¹⁴

La historia de Judith se encuentra en el Libro de Judith, libro que forma parte de la Biblia en algunas tradiciones religiosas, pero no en todas. Aunque la trama varía según qué versión, por lo general Judith es una heroína que vive durante el asedio de la ciudad de Betulia por el general asirio Holofernes.¹⁵ Ella era una viuda judía muy bella e inteligente que, al ver la devastación que se avecinaba por el asedio asirio, decide actuar para salvar a su pueblo. Es entonces cuando sedujo a Holofernes y aprovechó su confianza para decapitarle mientras dormía después de una noche de fiesta en los campamentos asirios. Judith llevó la cabeza de Holofernes de vuelta Betulia, lo que hundió a las fuerzas asirias y llevó a la victoria a los judíos.¹⁶ Es entonces cuando Judith pasa de ser la prefiguración de la Virgen María a unirse a Salomé, Eva y Lilith como mujer malvada que destruye al hombre. Klimt no presenta en su obra la escena del asesinato como lo hicieron anteriormente artistas como Caravaggio en *Judith y Holofernes* (1599), si no que decide representar el momento posterior de éxtasis de la protagonista por su hazaña, con una expresión orgásmica en su rostro.¹⁷ A diferencia de la Lilith de Rossetti y la Salomé de Moreau, el artista representa a Judith con tez clara y cejas oscuras. Ya no tiene la melena larga y sensual de Lilith, sino que pasa a tener un cabello mucho más corto, transformando el modelo estético de la *femme fatale*.

¹³ FLIED, Gottfried. (1989) *Gustav Klimt. El mundo en forma de mujer*. TASCHEM

¹⁴ SOLER MORATÓN, Melania. *Opus cit*

¹⁵ WALKER VADILLO, Mónica. (2011) *Judith y Holofernes*. Universidad Complutense de Madrid. En línea: <https://www.ucm.es/bdiconografiamedieval/judith-y-holofernes>

¹⁶ SALA, À. (2023, 20 diciembre). La obra más brutal de Caravaggio, el pintor macarra. En línea: [historia.nationalgeographic.com.es.https://historia.nationalgeographic.com.es/a/judit-decapitando-holofernes-sanguinaria-obra-maestra-tenebrista-caravaggio_20237](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/judit-decapitando-holofernes-sanguinaria-obra-maestra-tenebrista-caravaggio_20237)

¹⁷ SOLER MORATÓN, Melania. *Opus cit*



Fig. 5: Caravaggio. *Judith y Holofernes*. (1599)

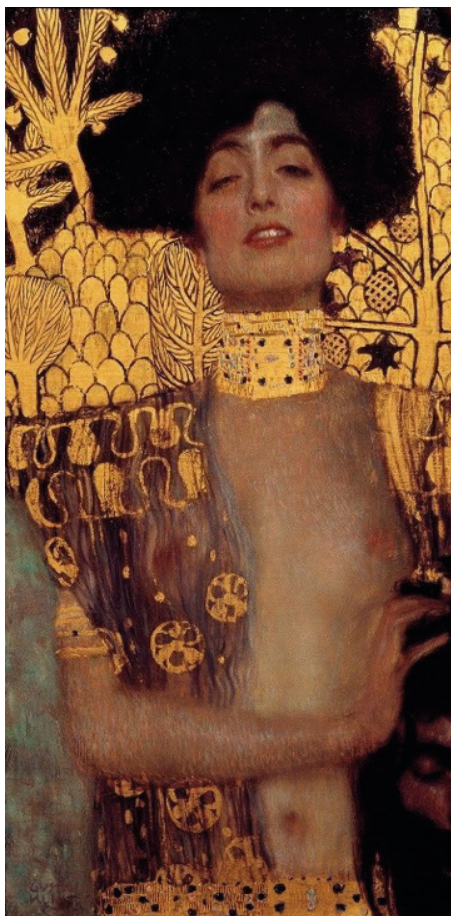


Fig. 6: Gustav Klimt. *Judith I*. (1901)

2.1.2 El concepto de la *new woman* y el personaje de Nora como referente literario

A medida que avanzaba la sociedad hacia los siglos XIX y XX, hubo un cambio en la percepción de las mujeres en la cultura y diferentes artistas y escritores comenzaron a explorar representaciones más diversas de la mujer femenina. Judith, en algunos casos se retrató como un símbolo de liberación femenina, desafiando los estereotipos de género. Judith es el vínculo que une a la *femme fatale* con la *new woman*.¹⁸

La *new woman* es el concepto que define a la nueva mujer empoderada que plantea el movimiento feminista. Es la mujer que no sigue las convencionalidades impuestas por la sociedad patriarcal y tiene voz y derechos para elegir por sí misma. Pasamos de ver a la mujer perversa por no seguir las normas y por hacer que los hombres pierdan la cabeza, literalmente, a la mujer como símbolo de la emancipación femenina. La *new woman* desafía las expectativas tradicionales y aboga por la igualdad de derechos, representando un cambio en el papel de la mujer en la sociedad.¹⁹

Henry Ibsen en su obra *Casa de Muñecas* (1879) plantea una dualidad entre el concepto de la *femme fatale* y la *new woman*. *Casa de Muñecas* es una obra de teatro que podemos dividir en tres actos: planteamiento, nudo y desenlace. Durante el primer acto se introduce al personaje de Nora, mujer de Torvaldo Helmer, quien vive atormentada porque algún día su marido descubra que ella está endeudada por falsificar la firma de su padre salvarle la vida a Torvaldo, el cual estaba en peligro de muerte. Su marido está continuamente preocupado por evitar el qué dirán y el honor de su familia. Es un hombre muy consciente de la sociedad patriarcal en la que vive y que trata a su mujer como su mascota, le llama “mi alondra” o “mi ardillita”.²⁰ Toda la trama de la obra se basa en los enfrentamientos de los diferentes personajes con Nora para evitar que su marido reciba la carta que cuenta como Nora está endeudada por salvarle la vida. Finalmente, durante el último acto Torvaldo lee esa carta y se enfrenta a su mujer. Ignorando el riesgo que ha corrido su mujer por salvarle la vida y dominado por el miedo al qué dirán, humilla e insulta a su mujer llamándola

¹⁸ SOLER MORATÓN, Melania. *Opus cit*

¹⁹ BORNAY, Erika. *Opus cit*.

²⁰ IBSEN, Henryk (1879). *Casa de Muñecas*. LOSADA

“desdichada”, “embustera”, “hipócrita” o “criminal”²¹. No obstante, en mitad del enfrentamiento, Torvaldo recibe otra carta en la que se aclara que Nora queda libre de la deuda. Este punto de inflexión cambia la actitud de Torvaldo, ya que el orden está reestablecido y todo puede volver a la normalidad. Sin embargo, para Nora no todo vuelve a ser normal. Ella toma las riendas y plantea la única solución: largarse, dando ese famoso portazo final.



Fig. 7: Obra de teatro. *Casa de Muñecas*. (Amalia Ochendiano, 2011)

“- (NORA): No lo volveré a ver. Nunca, nunca, nunca. Y los niños: No volveré a verlos nunca, tampoco a ellos. ¡Oh! Esa agua helada negra. ¡Oh! Esa cosa..., esa cosa sin fondo... ¡Si todo hubiera pasado ya!”²²

Que una mujer abandonase de esta forma su hogar era algo inconcebible. La mujer soltera y sin familia era una decepción para la sociedad, ya que no había cumplido con su deber. Luis Navarro explica en su ensayo *La insatisfacción de Nora* (2011), cómo la clave se encuentra en la insatisfacción de Nora.²³ A pesar de que el problema se haya solucionado, Nora sufre el reconocimiento de la realidad, se da cuenta que ha sido un juguete más en esa casa de muñecas y se marcha abiertamente,

²¹ *Íbidem*.

²² *Íbidem* P. 78.

²³ NAVARRO, Luis (2011). *La insatisfacción de Nora*. [Ensayo] En línea: <https://www.clubensayos.com/Espa%C3%Blol/Casa-De-Munhecas-La-Insatisfaccion-De-Nora-Por/93043.html>

sin huir, con un portazo que simboliza la puerta hacia su nueva realidad, la una mujer libre, que, a pesar de las críticas, no hace caso a la sociedad patriarcal y comienza una nueva vida, siendo esa *new woman*.

Nora se convierte en Lilith. Ambas mujeres están insatisfechas con su vida y con su poco poder de elección, ambas se dan cuenta que no están viviendo la vida que desean. Lilith da un salto para marcharse del Edén, y Nora da un portazo para largarse de su casa de muñecas. Sin embargo, Lilith es la mala, la perversa, la *femme fatale* y Nora es valentía, es la que tiene una tarea más importante que ser madre o esposa: la de ocuparse de sí misma. “Nora se convierte en la mujer más plenamente femenina y moderna de todas las que han perdurado con éxito en el canon literario decimonónico”²⁴, afirma Luis Navarro en su ensayo. La obra de Ibsen contribuyó significativamente al debate sobre los derechos de las mujeres y su búsqueda de la independencia en una sociedad patriarcal, que atraviesa cambios culturales y sociales. Así, Nora se convierte en un símbolo literario de la lucha por liberar a la mujer y afirmar su propia identidad.²⁵



Fig. 8: Hattie Morahan como Nora Helmer en *Casa de Muñecas* de Ibsen (2012)

²⁴ *Ibidem*.

²⁵ VILLAHOZ RODRIGEZ, Claudia (2020). *La función dramática de los hijos en la evolución de Nora Helmer. Investigación sobre Casa de Muñecas, drama de Henrik Ibsen*. [XII Congreso virtual sobre Historia de las Mujeres] Revista Códice.

2.1.3 Las *femme fatale* del cine negro y el homenaje a Theda Bara, la primera mujer *vamp*

El cine negro, *film noir* en francés, es un género cinematográfico que surgió en Estados Unidos durante la década de los años cuarenta y alcanzó su máximo esplendor en los cincuenta. El término *film noir* fue acuñado por críticos franceses después de la Segunda Guerra Mundial para describir un estilo de cine que presentaba historias oscuras, intrigantes y pesimistas, comúnmente ambientadas en entornos nocturnos, urbanos y con personajes que suelen ser antihéroes que tienen que lidiar con situaciones peligrosas o morales.²⁶ Es entonces cuando estos personajes femeninos que presentan el arquetipo de mujer seductora y misteriosa reciben el nombre de *femme fatale*, desafiando las nociones tradicionales de la feminidad presentando mujeres como personajes complejos capaces de controlar su propio destino, representando los miedos y ansiedades de la sociedad de la época, especialmente en relación con el poder y la sexualidad femenina. Los hombres quedan asombrados después de ver el nuevo papel de las mujeres en la sociedad de la postguerra.²⁷



Fig. 9: Cartel de *Salomé* (J. Gordon Edwards, 1918)

²⁶ Webzonacinco. (2021, 30 marzo). *¿Qué es el cine noir?* Zona Cinco. <https://zona-cinco.com/que-es-el-cine-noir/>

²⁷ PAVES, Gonzalo. (2010). *El cine negro de la RKO*. T&B Editores

Aunque las *femme fatale* se popularizasen en el cine negro, desde los inicios del cine hemos encontrado personajes representativos de este arquetipo de mujer. Durante la etapa de los hermanos Lumière, Theda Bara (Theodossia Burr Goodman) fue la actriz que encarnó a todas esas mujeres perversas de la historia durante los inicios del cine mudo, interpretando a protagonistas como Salomé o Cleopatra. La actriz destacó por su exótica apariencia y su capacidad para interpretar personajes femeninos oscuros y seductores que ejercían poder sobre los hombres, lo que la llevó a convertirse en un icono e inspiración del cine negro.

Uno de los primeros papeles importantes que protagonizó Thera Bara fue en *A Fool There Was* (1915). Protagonizó el papel de una vampira cuyo propósito era utilizar sus encantos para seducir a un hombre de negocios, convertirlo en su esclavo y quedarse su fortuna.²⁸ A raíz del estreno de esta película, se empieza a usar el concepto *vamp* o vampiresa para referirse a la *femme fatale* y devoradora de hombres en el cine. De hecho, el nombre artístico de Thera Bara es un anagrama de las palabras, *arab death* (muerte árabe).²⁹



Fig. 10: Fotograma de *A Fool There Was* (Frank Powell, 1915)

²⁸ POWELL, F (Director). (1915) *A Fool There Was*. [Film]. William Fox Vaudeville Company

²⁹ DÍAZ MATEOS, A. DÍAZ MATEOS, V. & MOJARRO ZAMBRANO, M. "Bésame tonto": *La mujer fatal en el cine*. Universidad de Sevilla.

La imagen de Theda Bara como *vamp* fue también reforzada por su imagen. El maquillaje oscuro, un vestuario gótico y su expresión facial enigmática eran tres de sus cualidades que ayudaban a proyectar esa aura de misterio y peligro que la convirtió en una figura de la feminidad fatal icónica del cine. El término *vamp* se popularizó para describir a mujeres seductoras y peligrosas del cine y de la cultura popular. Thera Bara es reconocida como pionera de este arquetipo e influencia en la representación de la *femme fatale* en el cine y la literatura.



Fig. 11: Theda Bara

Los rasgos físicos que presentaban las *femme fatales* en el cine negro estaban ligados a una belleza un tanto perturbadora, muy inspirada en sus antecesoras; las *vamps*. Su apariencia exhibía lo que realmente eran: rebeldes, libres, perversas y con conductas criminales.³⁰ Habitualmente han sido representadas con largas melenas rojizas y onduladas, como veíamos en las obras de Rossetti, sin embargo, durante el cine negro a estas mujeres se las veía con todo tipo de peinados, desde cabellos muy largos hasta melenas muy cortas y oscuras que favorecen sus cuerpos casi esculpidos, ojos hipnóticos, pieles perfectas y joyas a juego. Suelen vestirse con elegancia, con prendas ajustadas que resaltan sus curvas y su feminidad de forma sutil. De esta forma, las mujeres irradian seguridad y confianza en sí misma, transmitiendo esa aura de misterio y poder que vemos como patrón repetitivo en todas las *femme fatales*.

³⁰ SÁNCHEZ DEL MOLINO, Iria (2015). *La figura de la femme fatale en el cine negro americano: Double Indemnity (Billy Wilder, 1944)* [Tesis Doctoral] Universidad de las Palmas de Gran Canaria.

La *femme fatale* suele estar casada con un hombre rico, mucho más mayor y suele tener un amante. Continuamente vemos estos triángulos amorosos en los que la mujer está en medio de dos hombres. Ocurre en *El cartero siempre llama dos veces* (1946), donde vemos a Lana Turner como Cora Smith, una joven muy bella que no dudará en asesinar a su marido cuando se enamora de un camarero (John Garfield).³¹



Fig. 12: Lana Turner como Cora Smith en *El cartero siempre llama dos veces* (Tay Garnett, 1946)



Fig. 13: Lana Turner como Cora Smith y John Garfield como Frank Chambers en *El cartero siempre llama dos veces* (Tay Garnett, 1946)

³¹ GARNETT, T. (Director). (1946) *El cartero siempre llama dos veces*. [Film]. Metro-Goldwyn-Meyer

Otro ejemplo es *Gilda* (1945), donde se presenta a uno de los arquetipos más icónicos de la *femme fatale* en la historia del cine negro. Rita Hayworth interpreta a Gilda una mujer seductora y enigmática que se convierte en el centro del triángulo amoroso entre su marido Ballin Mundson (George Macready) y Johnny Farrel (Glenn Ford), con quien mantiene una relación marcada por la pasión, pero también por la manipulación y el engaño. En esta película encontramos una de las escenas más icónicas del cine negro, la escena del número musical. Gilda realiza una actuación provocativa mientras canta *Put the Blame on Mame*, atrayendo y ejerciendo un poderoso control sobre todos los hombres de la sala, manipulándolos a su antojo, reflejando perfectamente la naturaleza de la *femme fatale*.³²



Fig. 14: Rita Hayworth como Gilda en *Gilda* (Charles Vidor, 1945)

³² VIDOR, C. (Director). (1945) *Gilda*. [Film]. Columbia Pictures



Fig. 15: Fotograma de *Gilda* (Charles Vidor, 1945)

2.1.4 El desarrollo de la *femme fatale* en el mundo de la moda

Durante el apogeo de los años cuarenta y cincuenta del cine *noir*, la figura femenina seductora se ha convertido en un símbolo de poder, misterio y sensualidad. Desde su aparición en la gran pantalla, la *femme fatale* ha desafiado las normas sociales, inspirando a grandes diseñadores del mundo de la moda.

Femme fatales como eran Rita Hayworth (*Gilda*) y Lana Turner (*El cartero siempre llama dos veces*) personificaron la idea de este arquetipo, capturando al público con su belleza e ingenio. Estos icónicos personajes, entre otros, dejaron huella en la cultura popular, influyendo en la percepción de la feminidad y la moda en la sociedad de la época. Diseñadores como Jean Paul Gaultier y Thierry Mugler, entre otros, han explorado la dualidad de la *femme fatale* a través de sus diseños.

Jean Paul Gaultier ha dejado marca en el mundo de la moda por su enfoque provocativo y su fascinación por la sensualidad y la estética cinematográfica que se ve reflejada en sus diseños. Una de las mayores aportaciones de Gaultier al mundo de la moda fue la reinterpretación del corsé. Durante gran parte del siglo XIX y principios del siglo XX, el corsé fue una prenda interior utilizada por las mujeres para resaltar sus curvas y afinar su figura.³³ Era símbolo de elegancia y estatus social, las mujeres llevaban la prenda oculta bajo los vestidos para moldear la silueta y crear una figura de avispa. El corsé se consideraba una prenda obligatoria y las mujeres que no hacían uso de esta prenda se las trataba como inmorales, de tal forma que el corsé se vio vinculado como símbolo de opresión social de la mujer.³⁴

³³ CASTANY, C. Historia del corsé: ¿realmente fue una prenda que hizo sufrir a la mujer? [en línea] Disponible en web: [vanitatis.elconfidencial.com.https://www.vanitatis.elconfidencial.com/estilo/moda/2023-10-15/historia-corse-lenceria_1645694/](https://www.vanitatis.elconfidencial.com/estilo/moda/2023-10-15/historia-corse-lenceria_1645694/) [Consultado el 24 de marzo de 2024]

³⁴ AVELLANEDA, Diana. (2006). *Debajo del vestido y por encima de la piel: historia de la ropa interior femenina*. Nobuko

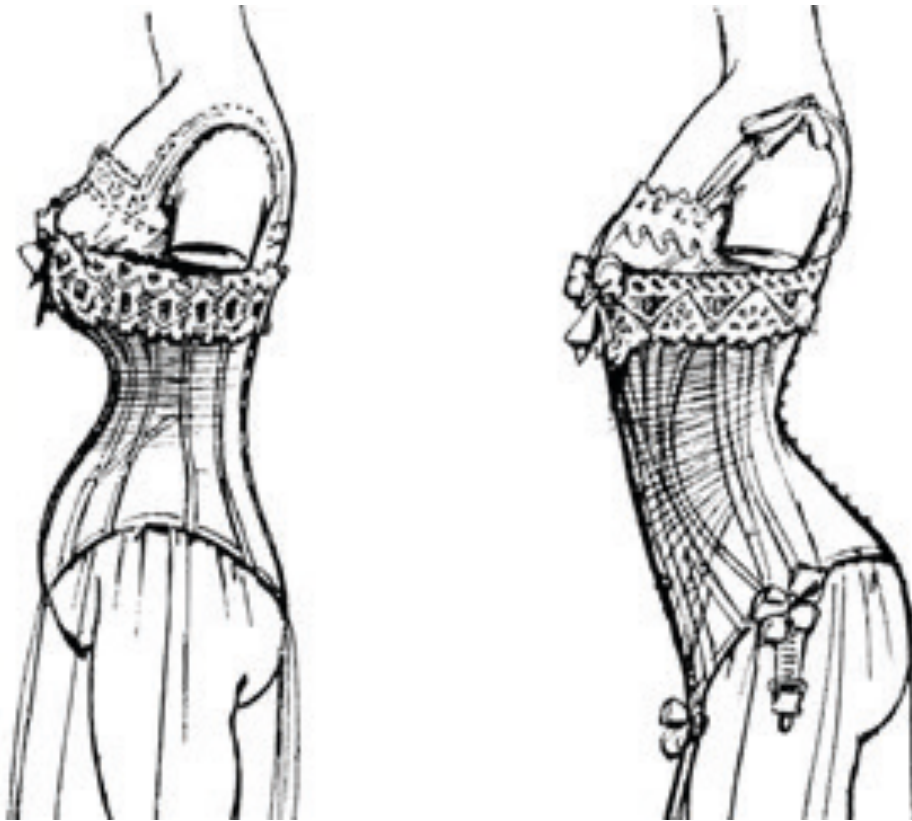


Fig. 16: Silueta de la mujer con el uso del corsé



Fig. 17: Horst P. Horst. *Mainbocher Corset* (1939)



Fig. 18: Fotograma de *Lo que el viento se llevó* (Víctor Fleming, 1939)



Fig. 19: Fotograma de *Titanic* (James Cameron, 1997)

Sin embargo, Gaultier ha transformado este símbolo de opresión femenina en una expresión de empoderamiento y sensualidad, desafiando las normas convencionales y redefiniendo su significado en el contexto de la moda contemporánea. En sus colecciones, el diseñador confecciona los corsés a modo de armadura femenina para mostrar el empoderamiento de las mujeres y su papel dominante en la sociedad.³⁵ Jean Paul Gaultier desafía el significado tradicional del corsé, convirtiéndolo en un símbolo de rebelión, poder y seducción. El corsé refleja la influencia de la *femme fatale* en la moda contemporánea, haciendo a la mujer dueña de su propia sexualidad.

*“Con Jean Paul Gaultier, deja de ser un objeto de callado sufrimiento y se convierte en una prenda ultrasexy con la que es posible recuperar el poder.”*³⁶



Fig. 20: Desfile Jean Paul Gaultier



Fig. 21: Desfile Jean Paul Gaultier

³⁵ *Ibidem.*

³⁶ GAULTIER, Jean Paul. Las creaciones míticas | Jean Paul Gaultier. [en línea] Disponible en: <https://www.jeanpaulgaultier.com/eu/es/fragancias/gaultier-universo/las-creaciones-miticas> [Consultado el 24 de marzo de 2024]

Gaultier diseñó uno de los corsés más icónicos de la historia de la moda. Fue confeccionado para Madonna en su gira *Blond Ambition* (1990). Este corsé se convirtió en un símbolo de la moda de esa década y de la cultura pop en general. Combinaba elementos de lencería con influencias *punk* y fetichistas. Llevaba copas cónicas puntiagudas que exageraban el busto y acentuaban la silueta femenina, mostrando connotaciones de los senos como arma letal femenina.³⁷ Lo más destacado del corsé de Madonna fue su capacidad para desafiar las normas de género y sexualidad. La cantante lo usaba como declaración de poder y autonomía sexual, desafiando las expectativas de cómo una mujer debía vestirse en un escenario.



Fig. 22: Madonna en el Feyenoord Stadion durante su gira *Blond Ambition* (1990)

³⁷ GAULTIER, Jean Paul (2022). *Cine y Moda por Jean Paul Gaultier*. Fundación “La Caixa”.

Por otro lado, es importante mencionar a Thierry Mugler por su enfoque vanguardista y provocativo en la moda.³⁸ Desempeñó un papel fundamental en acercar la moda femenina a los cánones de la *femme fatale* y transformó a las mujeres en diosas. Mugler experimentó con diseños esculturales inspirados en zoología y ciencia ficción, creando desfiles extravagantes llenos de icónicos vestidos y *femme fatales*, marcando la moda de los años 80.³⁹



Fig. 23: Desfile Mugler *Couture Spring* (1997)

Mugler destacó las curvas naturales del cuerpo femenino, incorporando elementos tradicionales de la moda con toques innovadores. Destacaron la incorporación de hombreras voluminosas los *cut-outs*. Los *cut-outs* o recortes son aberturas estratégicamente ubicadas en las prendas que revelan la piel de manera provocativa y al mismo tiempo elegante. De esta forma, ofrece una visión nueva de la feminidad contemporánea, resaltando las curvas naturales del cuerpo y creando sensación de movimiento y fluidez. Aunque estos cortes revelan la piel de forma atrevida, el diseñador lo hace de una forma poderosa en lugar de vulgar. Mugler ha vestido con sus *cut-outs* a actrices como Sharon Stone, y ha participado en películas vistiendo a Demi Moore en *Una proposición indecente* (1997) siendo este vestido uno de sus diseños más icónicos de su carrera (Fig. 25).⁴⁰

³⁸ RIELLO, Giorgio (2016). *Breve Historia de la Moda. Desde la Edad Media a la Actualidad*. Gustavo Gili, S.L.

³⁹ SKELLY, Julia (2019) *The Phantasmagoric World of Thierry Mugler*. Fashion Studies.

⁴⁰ SALIDO, M. Thierry Mugler y Demi Moore: la historia del vestido negro más famoso de los años 90. Vogue España [en línea] Disponible en web: <https://www.vogue.es/moda/articulos/thierry-mugler-demi-moore-vestido-negro-proposicion-indeciente> [Consultado el 25 de marzo de 2024]



Fig. 24: Sharon Stone vestida de Thierry Mugler (1993)



Fig. 25: Demi Moore como Diana en *Una proposición indecente* (Adrian Lyne, 1997)

Thierry Mugler y Jean Paul Gaultier son diseñadores que han desafiado las concepciones tradicionales redefiniendo la imagen de la mujer contemporánea y creando sus propias *femme fatales* a través de sus diseños. Entre otros diseñadores que siguen la misma línea encontramos a Alexander McQueen o Vivienne Westwood, que introdujeron en la moda de los 90 la ropa fetichista, siendo esta una celebración de sensualidad y poder de la mujer.⁴¹



Fig. 26: Alexander McQueen. Desfile otoño – invierno (1999)



Fig. 27: Alexander McQueen. Desfile otoño (1997)

⁴¹ FOGG, Marnie. *Cuando la Moda es un Arte. 80 obras maestras y los secretos de su éxito*. Lunwerg.



Fig. 28: Vivienne Westwood. Desfile otoño (1994)



Fig. 29: Vivienne Westwood. Desfile primavera - verano (1997)

Si se habla de las *femme fatale* en la moda se tiene que hablar de Helmut Newton, fotógrafo de moda conocido por su estilo provocativo. Comenzó su carrera en los años 50 y se convirtió enseguida en una figura influyente en el mundo de la moda y la fotografía. Su estilo se caracteriza por su radicalidad y surrealismo, pero lo que más llama la atención es su enfoque erótico. Fotografió a la mujer desde el poder y la sexualidad, dibujando una mujer fuerte y dominante, las llamadas *dominatrix*⁴², seguras de sí mismas en escenarios de lujo.



Fig. 30: Helmut Newton. *Desnuda y vestida* (1977)

⁴² CABRICES, S. Helmut Newton: su vida, obra fotográfica y fotos más famosas de Vogue. Vogue. [en línea] Disponible en web: <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/helmut-newton-fotografias-biografia> [Consultado el 26 de marzo de 2024]

Helmut Newton combina en sus fotografías la alta costura, la sexualidad femenina, el cine negro, la elegancia y paisajes urbanos ⁴³ evocando completamente el personaje de la *femme fatale* a través de imágenes que cuentan historias. Colaboró con diseñadores como Thierry Mugler, Yves Saint Laurent, Versace, Jean Paul Gaultier, Chanel o Christian Dior entre otros. Su trabajo con estos diseñadores ayudó a definir su estética provocativa. En algunas fotografías de Newton (Fig. 30) vemos mujeres vestidas de Thierry Mugler, representando historias de las *femme fatale* con sus víctimas detrás.



Fig. 31: Helmut Newton para Thierry Mugler (1998)

Las fotografías de Newton podían ser controvertidas por su naturaleza provocativa. Una sociedad acostumbrada a la mujer florero no estaba preparada para ver a mujeres expuestas de poder y sexualidad.⁴⁴ Durante muchos años Newton fotografió para la revista *Playboy* creando las imágenes más provocativas de su carrera. Elsa Peretti, diseñadora de joyas de Tiffany's, se dejó fotografiar por Newton vestida de conejita (Fig. 31-32), dejando una de sus fotografías más famosas de su carrera.⁴⁵

⁴³ NAYA FRANCO, Carolina (2022). *Helmut Newton y los bunny costume: moda, fetichismo y bondage*. Universidad de Palermo.

⁴⁴ CASAJÚS QUIRÓS, Concha. (1993). *Historia de la fotografía de moda (Aproximación estética a unas nuevas imágenes)*. [Tesis doctoral] Universidad Complutense de Madrid.

⁴⁵ NAYA FRANCO, Carolina. *Opus cit.*



Fig. 32: Helmut Newton. *Elsa Peretti, Bunny Shot* (1975)



Fig. 33: Helmut Newton. *Elsa Peretti, Bunny Shot* (1975)

La figura de la *femme fatale*, desde su aparición en el cine y la literatura, ha sido una fuerte influencia para la moda y la fotografía. En el mundo de la moda, diseñadores como Jean Paul Gaultier y Thierry Mugler han compartido en sus diseños la sensualidad y el poder de la *femme fatale* creando prendas que evocan la dominación y provocación, sin dejar de lado la elegancia y la feminidad. La *femme fatale* en la moda ha ofrecido una visión de la *new woman* fuerte, independiente y dueña de su sexualidad.

Por otro lado, en el ámbito de la fotografía de moda, gracias a figuras icónicas como Helmut Newton, se ha conseguido captar la esencia de la *femme fatale* en su esencia erótica y misteriosa. Sus fotografías han desafiado las convencionalidades sociales, generando un nuevo papel para la mujer en la sociedad contemporánea.

2.2. Tras la pantalla de Tarantino: Explorando su imaginario cinematográfico

Quentin Tarantino, un icono moderno del cine, ha dejado una huella inconfundible en la industria cinematográfica con su estilo revolucionario y su enfoque innovador. Tarantino creó algo que no había existido todavía de forma original y novedosa. Emergió en el cine de EE. UU en la década de 1990 con una visión completamente diferente que desafió las convenciones narrativas establecidas.

El director comenzó como dependiente en un videoclub. Fue ahí donde inició su pasión por el cine, ya que consumía una gran variedad de películas que, posteriormente, influyeron en su estilo distintivo. Su debut como director fue con *Reservoir Dogs* (1992), una historia caracterizada por la traición y la violencia satírica que marcó el inicio de su carrera cinematográfica, redefiniendo los límites del cine contemporáneo.⁴⁶



Fig. 34: Quentin Tarantino

⁴⁶ AA.VV. (1992) *El libro del cine*. Akal

Tarantino alcanzó el estrellato internacional con *Pulp Fiction* (1994). Con una estética visual única, diálogos afilados y una banda sonora memorable, este filme se convirtió en un hito cinematográfico que llevó al director al estatus de maestro del cine. A lo largo de su carrera, ha continuado desafiando las expectativas y explorando diversos géneros cinematográficos influenciados por el cine negro, el cine japonés o el spaghetti western. Desde la icónica venganza de *Kill Bill* (2003) hasta la revisión de la Segunda Guerra Mundial en *Malditos Bastardos* (2009), sus películas son un espectáculo visual que mezcla homenajes a la cultura pop con su distintivo toque personal, creando su identidad propia que no radica en lo que cuenta, sino en cómo lo cuenta.⁴⁷

2.2.1 Reflejos de la cultura pop y sus influencias en el cine de Tarantino

En lo que respecta a la filmografía de Tarantino, Jamie Bernard en su libro *Quentin Tarantino, el hombre y sus películas* (1995) aborda las múltiples influencias y perspectivas que caracterizan al director. Un aspecto particularmente destacado es la profunda relevancia de la influencia a la cultura pop para construir narrativas complejas y cómo estas construcciones desafían las convenciones cinematográficas. La influencia en la cultura pop no se limita únicamente a la esfera del cine, sino que, como señala Bernard, se extiende a una gran gama de expresiones culturales que incluyen televisión, cómics, música, y hasta elementos tan cotidianos como cereales y comida chatarra.⁴⁸ En *Pulp Fiction* y *Kill Bill*, Tarantino utiliza la comida como un discurso narrativo relacionado con la cultura pop y la sociedad contemporánea.

En *Pulp Fiction*, Vincent Vega (John Travolta) y Jules Winnfield (Samuel L. Jackson) tienen una conversación memorable sobre las hamburguesas poco antes de llevar a cabo una de sus tareas como mafiosos. En esta escena, Jules y Vincent discuten sobre varios temas triviales, incluyendo la forma en que se preparan las hamburguesas en Europa, particularmente en París, donde a la hamburguesa cuarto de libra se le denomina *royale with cheese* debido al sistema métrico. Este diálogo casual no solo establece el tono de la película, sino que también refleja la obsesión de

⁴⁷ RUBIO FERNÁNDEZ, Manuel (2018). *La originalidad y la copia inevitable: Análisis del cine de Quentin Tarantino*. [Trabajo de fin de grado] Universidad de Sevilla.

⁴⁸ BERNARD, Jami (1995). *Quentin Tarantino, el hombre y sus relatos*. Siegel & Siegel Ltda.

Tarantino por los detalles clave que capturan la esencia de la cultura pop. Las hamburguesas se convierten en un símbolo de la globalización y de las diferentes formas de expresión cultural, mientras que el diálogo en sí mismo es un ejemplo de la atención de Tarantino a la superficialidad cotidiana.⁴⁹



Fig. 35: Fotograma de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)

En *Kill Bill :Vol. I*, la mítica escena del restaurante de sushi es otro ejemplo de cómo Tarantino utiliza la comida como un elemento simbólico. La elección de sushi como plato principal en varias escenas de la película resalta la fusión de culturas en la historia. Lo vemos cuando La Novia (Uma Thurman) va al restaurante de sushi de Hattori Hanzo (Sonny Chiba), fabricante de katanas⁵⁰. El director incorpora elementos de la cultura pop japonesa, específicamente el sushi, como parte de la estética visual y temática de la película. No es solo esta secuencia, sino que cada escena está impregnada de guiños y referencias.



Fig. 36: Fotograma de *Kill Bill Vol. I* (Quentin Tarantino, 1994)

⁴⁹ PICATOSTEVERDEJO, Jordi (2022). *El Efecto Tarantino. Su cine y la cultura pop*. Ma Non Troppo

⁵⁰ TARANTINO, Q. (Director). (2003) *Kill Bill Vol. I*. [Film]. Miramax

Por otro lado, otro método característico del director que referencia la influencia de la cultura pop en su estilo cinematográfico es a través de la música. Es conocido por seleccionar cuidadosamente canciones de diversas épocas y géneros que complementan y realzan las escenas de sus películas. La música en las películas de Tarantino no solo sirve como fondo, sino que a menudo se convierte en un elemento narrativo esencial.⁵¹ Las canciones refuerzan el tono de la escena, establecen el contexto histórico o se integran de manera temática con la historia. Hoy en día es imposible escuchar *You Never Can Tell* de Chuck Berry y no recordar la icónica escena de John Travolta y Uma Thurman bailando en sus personajes de *Pulp Fiction*.



Fig. 37: Fotograma de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)

La banda sonora de *Kill Bill* también es un gran referente de como la música forma parte continuamente de cada filmografía. Tarantino utiliza la música para representar emociones y conectar con el espectador en todo momento. Vemos como representa la melancolía con *Bang Bang (My Baby Shot Me Down)* de Nancy Sinatra, y la energía de la venganza con *Battle Without Honor or Humanity* de HOTEL, sin perder nunca la influencia japonesa⁵². La música se convierte en un personaje más, elevando cada escena y guiando las emociones del espectador.

Tarantino ha elevado la cultura pop a un arte cinematográfico. No es simplemente decorativa, es un componente esencial que forma un collage visual en cada escena. *Pulp Fiction*, fusiona diálogos

⁵¹ GISBERT, Francisco. (1994). *Guía para ver y analizar Pulp Fiction: Quentin Tarantino*. Nau Llibres.

⁵² PETER, Romanov (2006). *The significance of music in the films written and directed by Quentin Tarantino*. Xarxa

pulp con música retro, mientras que *Kill Bill* se centra en la estética visual de los cómics y películas japonesas. Este uso creativo de elementos pop no solo rinde homenaje, sino que también redefine, transformando iconos culturales en herramientas narrativas y estilísticas.⁵³

2.2.2 La estética de la huella de Tarantino

Quentin Tarantino ha dejado su huella distintiva en la historia del cine a través de una estética inconfundible que fusiona lo clásico con lo contemporáneo y lo violento con lo poético. Desde sus primeros trabajos hasta los más recientes, el autor ha creado una identidad visual que supera los límites y desafía las convenciones cinematográficas.

La violencia gráfica es probablemente el rasgo más destacado de las películas de Tarantino. Sus escenas violentas son muy explícitas y suelen ser el medio de solución de los conflictos. El director tiene una manera muy peculiar de usar la violencia, ya que juega con el cerebro del espectador. Utiliza el espacio, los fueras de cámara o la voz en off para representar la violencia de forma que el espectador se acaba acostumbrando a estas escenas de violencia gratuita y exagerada⁵⁴. En *Kill Bill Vol. 2* ocurre en la escena de la matanza de la iglesia, cuando está transcurriendo la boda y vemos cuatro personajes entrando armados a la iglesia.⁵⁵ Desde el inicio de la película, sabemos que algo ha ocurrido en la iglesia lo cual desencadena toda la trama de la película, pero cuando llega la escena de lo ocurrido a modo de flashback solo escuchamos los disparos y los gritos. No lo vemos, pero nos lo imaginamos.



Fig. 38: Fotograma de *Kill Bill Vol. 2* (Quentin Tarantino, 1994)

⁵³ COMAS, Ángel (2005). *De Hitchcock a Tarantino Enciclopedia De 'Neo Noir' Norteamericano*. T&B Editores.

⁵⁴ MONGIN, Oliver. (1998). *Violencia y cine contemporáneo: ensayo sobre ética e imagen*. Paidós

⁵⁵ TARANTINO, Q. (Director). (2003) *Kill Bill Vol. 2*. [Film]. Miramax

Tarantino incorpora en sus escenas de violencia el factor del “realismo ficticio”⁵⁶ con el uso de la sangre de forma excesiva. Este enfoque exagerado no busca la realidad, sino que se convierte en una herramienta expresiva y teatral que enfatiza la artificialidad de la violencia en el cine. La sangre en las películas del director de *Kill Bill* se presenta de manera estilizada y a menudo con un tono llamativo de rojo, conocido como *Tarantino Red*. Esta obra de Miles Jaffe (Fig. 39), que él mismo llama *Tarantino Red* (2018)⁵⁷, hace referencia al rojo intenso de la sangre irreal que nos encontramos en todas sus filmografías. De esta forma, el director utiliza la luz y los colores de manera estratégica para transmitir emociones o introducir temas clave en sus películas. La paleta de colores se convierte en un elemento narrativo que contribuye al impacto visual de cada película. Si analizamos sus películas, así como sus carteles, vemos como, Tarantino trabaja con una “paleta análoga”⁵⁸, con el rojo, amarillo y negro, creando una temperatura específica en las escenas. Volviendo al ejemplo de *Kill Bill*, Tarantino asigna valores simbólicos a los colores, como el rojo para la venganza, el blanco para la sabiduría, el negro para la maldad y el amarillo para la fuerza.⁵⁹ En el siguiente punto se analizará la importancia de los colores en el personaje de Beatrix Kiddo (Uma Thurman).



Fig. 39: Miles Jaffe. *Tarantino Red*. (2018)

⁵⁶ RUBIO FERNÁNDEZ, Manuel. *Opus cit.*

⁵⁷ JAFFE, Miles. *Tarantino red*. Médium [en línea] Disponible en web: <https://milesjaffe.com/tarantino-red> [Consultado el 4 de enero de 2024]

⁵⁸ JUAREZ ROSALES, Pedro Guillermo. *Luz y Color; El efecto visual de Quentin Tarantino*. Médium [en línea]. Disponible en web: <https://pedrogmojuarez.medium.com/luz-y-color-el-efecto-visual-de-quentin-tarantino-c2b17881c671> [Consultado el 20 de enero de 2024]

⁵⁹ *Íbidem.*

En conclusión, la dirección de arte de Tarantino es un conjunto de elementos visuales, sonoros y narrativos que dan forma a su huella cinematográfica. La obra de Tarantino es un viaje visual y sensorial que deja una marca imborrable en el espectador.

2.2.3 Personajes interpretados por Uma Thurman, la *femme fatale* de Tarantino

La fuerza femenina en el cine de Tarantino es un tema recurrente y distintivo que se manifiesta a través de personajes femeninos complejos, poderosos. En lugar de presentar a mujeres en roles típicos, Tarantino nos da personajes femeninos fuertes, independientes y determinadas. Estos personajes no solo son capaces de enfrentarse a desafíos físicos y emocionales, sino que también son estrategias astutas que toman las riendas de la situación con decisión. Tarantino resuelve estos personajes gracias a las *femme fatale*.

2.2.3.1 Análisis del personaje de Mia Wallace: La *femme fatale* que redefinió Pulp Fiction

En *Pulp Fiction*, Uma Thurman encarna a Mia Wallace. Mia Wallace encarna elementos de la *femme fatale*, un arquetipo clásico en el cine noir. Mia se presenta como la esposa del gángster Marcellus Wallace (Ving Rhames). Desde su primera aparición, Mia desprende un aura de misterio y elegancia, características fundamentales de la *femme fatale*. La relación entre Mia y Marcellus va más allá de ser simplemente una pareja o una conexión superficial, Mia no es simplemente un accesorio, sino un personaje con su propia influencia e independencia.⁶⁰

Con su corte estilo bob, negro y con flequillo recto, siempre peinada con precisión y una mirada fija que transmite tanto misterio como seguridad, es imposible no centrar la atención en su rostro. Su estilo es una mezcla de modernidad y elegancia clásica, como si llevara consigo lo mejor de ambos mundos de la moda. Siempre elige prendas que realzan su figura, acentuando su sensualidad de una manera natural. Cada detalle cuenta, desde sus labios rojos hasta la manera en que se

⁶⁰ PÉREZ SEOANE, Jesús. (2007) *Personajes Episódicos en el Cine de Tarantino*. CD CINE

mueve con esa actitud confiada, contribuyendo a crear una imagen que ha tenido gran influencia en el mundo de la moda.⁶¹



Fig. 40: Uma Thurman como Mia Wallace en *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)

De esta forma, Mia Wallace cautiva al personaje interpretado por John Travolta, Vincent Vega. Ambos forman parte de una de las tres historias entrelazadas de la película. La relación de poder entre los personajes la vemos en diferentes escenas de la trama. Una de las escenas más icónicas es la que sucede en el restaurante Jack Rabbit Slim's. Este es un establecimiento ficticio con una temática retro, diseñado para evocar la cultura pop y la estética de los años 50 y 60. El encargo de Vincent es de acompañar a Mia mientras su marido, Marcellus Wallace, está ausente. Durante este encuentro ella es la que toma las riendas de la cena. Vemos que Mia es más que una cara bonita. Su inteligencia y curiosidad se manifiestan en sus conversaciones con Vincent, mostrando inteligencia y una apreciación por la cultura pop. El interés del personaje por la música, el cine y la literatura revela capas más profundas en su personalidad.⁶²

⁶¹ MEGÍA, Carlos. La influencia de 'Pulp Fiction' en el mundo de la moda. Harper's Bazaar [en línea] Disponible en web: <https://www.harpersbazaar.com/es/moda/tendencias/g330673/la-influencia-de-pulp-fiction-en-el-mundo-de-la-moda/> [Consultado el 4 de diciembre de 2023]

⁶² GISBERT, P. (2002). Opus cit.



Fig. 41: Restaurante Jack Rabbit Slim's en *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)



Fig. 42: Fotograma de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)

Desde el momento en que Mia invita a Vincent a la pista de baile en el restaurante, se revela su carácter seductor y su habilidad para conseguir lo que quiere. La coreografía del baile, combinada con el diálogo, refleja la astucia y la determinación del personaje. A través de sus movimientos, Mia ejerce un poder de seducción sobre Vincent. La escena se convierte en una representación visual de la *femme fatale*, un personaje femenino fatalmente atractivo y manipulador. La escena termina en casa de los Wallace, donde Mia encuentra en el abrigo de Vincent una bolsita que confunde con cocaína, siendo en su lugar heroína pura. Es cuando experimenta una sobredosis y cae al suelo, perdiendo el conocimiento.⁶³



Fig. 43: Fotograma de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)

⁶³ TARANTINO, Q. (Director). (1994) *Pulp Fiction*. [Film]. A Band Apart



Fig. 44: Fotograma de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)



Fig. 45: Fotograma de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)

Tarantino crea una secuencia llena de connotaciones y tensiones. Después de la sobredosis de Mia, Vincent la lleva a casa de Lance, un traficante de drogas y amigo. La escena se desarrolla en el salón de la casa, donde Mia se encuentra inconsciente en el suelo. La elección de administrar la inyección de adrenalina en el pecho de Mia añade una capa de simbolismo y carga erótica a la situación. La acción se convierte en una especie de acto íntimo, subrayando la gravedad de la situación y la urgencia de revivir a Mia. La discusión entre Vincent y Lance sobre quién debería administrar la inyección agrega un elemento de comedia negra y rivalidad masculina por la protagonista.

La forma en que Tarantino desarrolla el personaje de Mia contribuye a la exploración profunda de los temas abarcados anteriormente, desafiando las expectativas convencionales asociadas con las mujeres fatales en el cine. Mia Wallace se convierte en un componente vital que va más allá de los clichés, redefiniendo de forma única el concepto de femme fatale en el ámbito cinematográfico contemporáneo.⁶⁴



Fig. 46: Fotograma de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)

⁶⁴ PEÑA MOSQUERA, Pedro Leandro (2018) *Análisis de arquetipos en la obra de Quentin Tarantino*. [Tesis Doctoral] Universidad Santo Tomás.

2.2.3.2 Análisis del personaje de Beatrix Kiddo: La venganza encarnada.

Uma Thurman interpreta a Beatrix Kiddo en *Kill Bill Vol. 1* y *Kill Bill Vol. 2*, también conocida como “La Novia”. Es una combinación de pura fuerza, coraje y una determinación que no conoce límites. Beatrix se presenta como una fuerza de la naturaleza, con un cuerpo atlético que refleja poder. Su habilidad para manejar espadas y artes marciales agrega misterio y admiración al personaje. Estos atributos no son solo para lucirse, sino que visualmente expresan su sed de venganza y la firme decisión de hacer justicia.⁶⁵

Beatrix Kiddo es exmiembro del Escuadrón Asesino de Víboras Letales. Mantiene una relación con Bill hasta que descubre que está embarazada. En ese momento, Beatrix desaparece para alejarse de ese mundo y empezar una nueva vida con su hija. Sin embargo, es traicionada por sus anteriores compañeros y dejada por muerta en el día de su boda. Despierta después de un coma y busca venganza contra los que intentaron matarla, especialmente contra su antiguo jefe, Bill.⁶⁶



Fig. 47: Uma Thurman como Beatrix Kiddo en *Kill Bill Vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003)

⁶⁵ DUMONT, Gabriel (2017). *Beatrix Kiddo en el viejo Oeste. Influencia narrativa, estilística y transtextual del western en los filmes Kill Bill vol. 1 y Kill Bill vol. 2.* [Tesis Doctoral] Universidad Central de Venezuela.

⁶⁶ TARANTINO, Q (director). (2003) *Kill Bill Vol. 1.* [Film]. Miramax

La narrativa de *Kill Bill* se desarrolla en dos volúmenes, cada uno representando una fase de su búsqueda de venganza. Beatrix vive en la dualidad *femme fatale* y heroína, una mezcla que se desarrolla a lo largo de la película. La trama, centrada en la venganza, impulsa a Beatrix en su viaje, transformándola en una figura memorable que desafía expectativas y redefine la imagen de la mujer poderosa en el cine. Es un recordatorio de que las mujeres pueden ser tanto intrépidas guerreras como seres llenos de complejidades y matices, un contraste que la hace aún más fascinante.⁶⁷



Fig. 48: Fotograma de *Kill Bill Vol. I* (Quentin Tarantino, 2003)

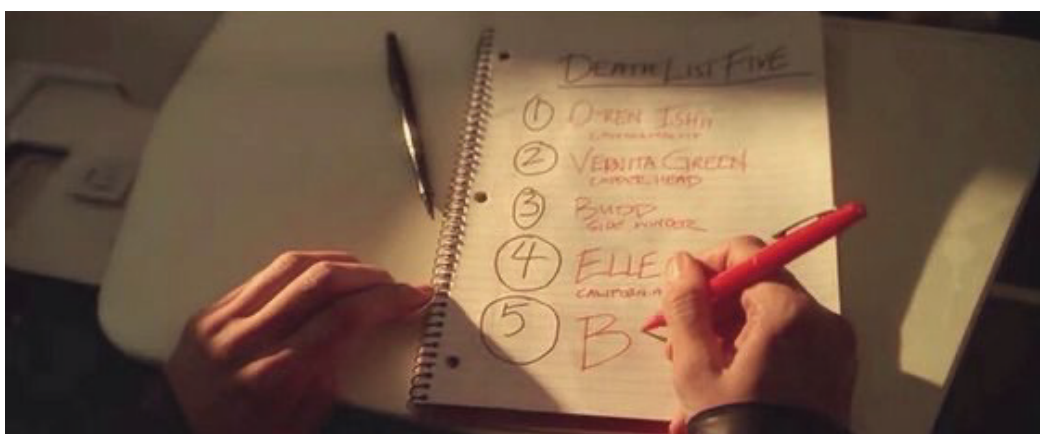


Fig. 49: Fotograma de *Kill Bill Vol. I* (Quentin Tarantino, 2003)

⁶⁷ PÉREZ SEOANE, Jesús. *Opus cit.*

Beatrix recibe el nombre de “Mamba Negra”. La mamba negra es una serpiente venenosa africana conocida por su agresividad y potente veneno. Llamar a la protagonista “Mamba Negra” hace resaltar su peligrosidad y su capacidad para ser letal en su búsqueda de venganza. La elección del apodo refuerza la idea de mujer fatal, una figura misteriosa y peligrosa que utiliza su atractivo y habilidades para lograr sus objetivos, en este caso, la búsqueda de venganza.⁶⁸ Beatrix Kiddo encarna elementos clásicos del arquetipo de *femme fatale* al ser una mujer poderosa y decidida que desafía las convenciones y enfrenta situaciones peligrosas con valentía y destreza. Estos conceptos los vemos también representados en su vestuario. El atuendo icónico de la protagonista consiste en un traje amarillo de motociclista, una elección de vestimenta que lleva consigo una carga simbólica y narrativa. El traje amarillo, con su diseño ajustado y su apariencia llamativa, se convierte en un símbolo de la determinación y la fuerza de Beatrix. El color amarillo, vibrante y dominante, resalta su presencia en cada escena, otorgándole una visibilidad distintiva al resto de personajes. Además, este color se asocia comúnmente con la alegría y la positividad, lo que contrasta con el tema central de venganza y violencia que impulsa la trama. A lo largo de la película, vemos cómo la vestimenta de Beatrix se adapta a diferentes situaciones y entornos, lo que subraya su versatilidad y capacidad para enfrentarse a diversas circunstancias.⁶⁹



Fig. 50: Fotograma de *Kill Bill Vol. I* (Quentin Tarantino, 2003)

⁶⁸ HENAO, M (2018). *Opus cit.*

⁶⁹ GONZÁLEZ SANZ, Antoni (2016). *Análisis del Estilo Cinematográfico de Quentin Tarantino*. [Trabajo de fin de grado] Universidad Politécnica de Valencia.

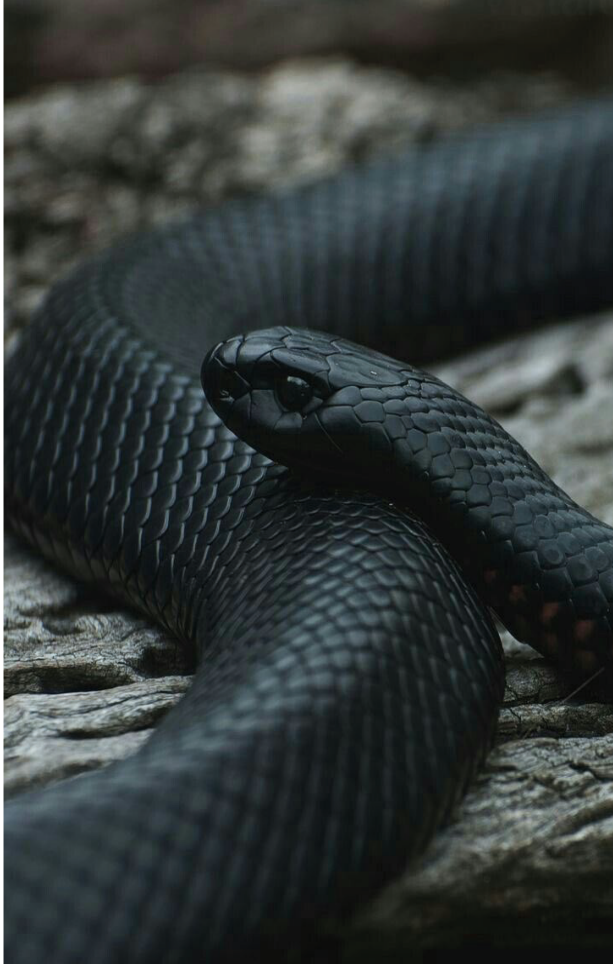


Fig. 51: Mamba Negra



Fig. 52: Fotograma de *Kill Bill Vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003)

Otro ejemplo donde vemos reflejado el concepto de *femme fatale* en Beatrix es la confrontación en el restaurante House of Blue Leaves. En esta escena, Beatrix se adentra en el establecimiento lleno de enemigos para enfrentarse a O-Ren Ishii y los Crazy 88. La manera en que Beatrix se enfrenta a sus oponentes resume la esencia de la *femme fatale*. Utilizando su destreza en artes marciales y su habilidad con la espada se convierte en una figura cautivadora y peligrosa. Cada movimiento coreografiado y estratégico demuestra su control sobre la situación, creando una narrativa visual que refuerza su presencia dominante.⁷⁰ Además, la forma en que Beatrix utiliza su vestimenta amarilla para destacar en medio de la violencia refleja la dualidad de la *femme fatale*: atractiva y letal al mismo tiempo. Es un instante representativo en el que la fortaleza física, la inteligencia y la estética visual se combinan para crear la figura de Beatrix Kiddo como una *femme fatale* contemporánea dentro del universo cinematográfico de Tarantino.



Fig. 53: Fotograma de *Kill Bill Vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003)

⁷⁰ PEÑA MOSQUERA, Pedro Leandro. *Opus cit.*

3. DESARROLLO

3.1 Breve diagnóstico del estado de la cuestión

Antes de comenzar el desarrollo de este trabajo, se hará un breve resumen de los temas abordados en el estado de la cuestión.

Se ha estudiado la evolución del concepto de la *femme fatale* desde los inicios de la creación del ser hasta la actualidad, analizando los diferentes arquetipos de este grupo a través de mujeres representativas y como éstas han sido reflejadas en diferentes formas artísticas; la pintura, la literatura, el cine y la moda. Este estudio ha servido para definir claramente la marca y el público femenino al que se dirige.

Por otra parte, el análisis de las películas *Pulp Fiction* y *Kill Bill* dirigidas por Tarantino ha servido para focalizar la colección. El estudio de los personajes de Mia Wallace y Beatrix Kiddo definen el estilo, la gama de colores y la actitud que va a seguir tanto la colección de ropa, como los bolsos y las sesiones fotográficas.

Una vez comprendida la importancia de explorar estos conceptos en el estado de la cuestión, se dará inicio al proceso de desarrollo, en consonancia con la investigación práctica descrita en la metodología. *Vamp* se define como una marca dirigida a las mujeres con un estilo *femme fatale* y se llevará a cabo la creación de la colección *Revenge* inspirada en el cine de Tarantino y en los papeles interpretados por Uma Thurman en *Pulp Fiction* y *Kill Bill*. A lo largo del desarrollo, se presentarán las referencias que inspiran la conceptualización de la marca y la colección, así como el proceso creativo y el catálogo final de imágenes como resultado.

3.2 Propuesta: *VAMP*

El proyecto *Vamp* parte de la idea de crear una marca de ropa enfocada en mujeres empoderadas y dueñas de su destino. *Vamp* es un manifiesto de poder, confianza y libertad para la mujer moderna. Está dirigida a mujeres audaces, seguras de sí mismas que desafían sus convencionalismos y que se atreven a ser auténticas, buscando prendas que reflejen su personalidad fuerte y poderosa para vestir a la *femme fatale* moderna. Este proyecto consta de la colección *Revenge* inspirada en los papeles interpretados por Uma Thurman en las películas de Tarantino, *Kill Bill* y *Pulp Fiction*. Para el proyecto *Vamp* se establecen los siguientes valores:

- **Poder:** La marca define el poder en la mujer para cambiar el mundo y desafiar los límites impuestos por la sociedad.
- **Confianza:** Aporta confianza en las mujeres que la visten y transmite seguridad.
- **Sensualidad:** Celebra la sensualidad femenina siendo esta una expresión de poder.

Se hizo una lluvia de ideas (Fig. 53) para el *naming* de la marca para elegir un nombre que fuera acorde con los conceptos clave y los valores planteados:

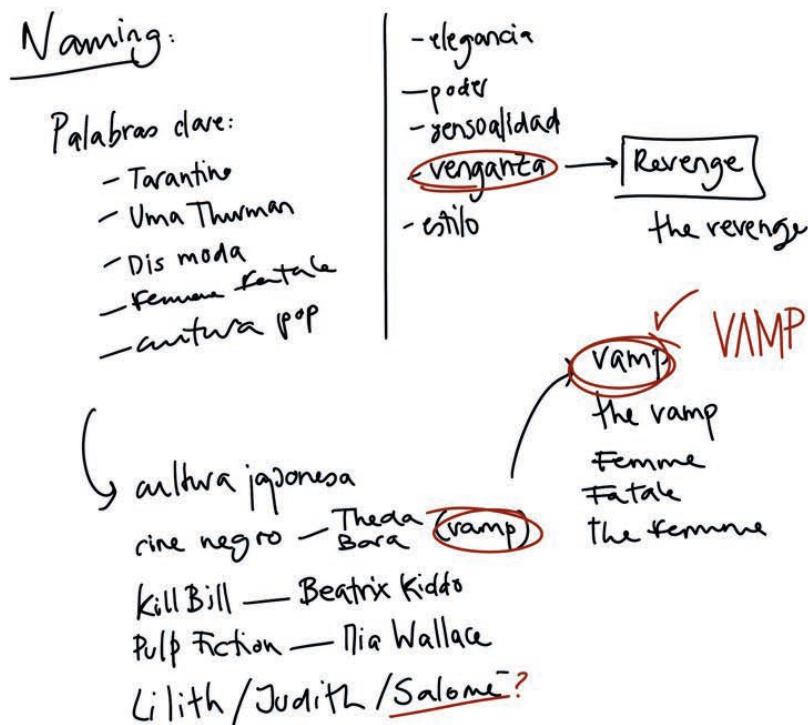


Fig. 53: Naming de la marca (2023)

Finalmente, se escogió el nombre *Vamp*, ya que hace referencia al mundo de las *femme fatale* y el concepto de vampiresa representa la dualidad entre la belleza y lo perverso. Además, se elige el nombre *Revenge* para la colección, ya que representa a la perfección el universo de Tarantino y los papeles de Uma Thurman, que encarnan la venganza y el poder.

Una vez concretado el nombre, se representaron todos los conceptos y valores de la marca a través de un logo. Para ello, se realizó un *moodboard* de inspiración para, posteriormente, comenzar a hacer pruebas de diseño y tipografía.



Fig. 54: Moodboard de inspiración (2024)

Después de realizar el moodboard de inspiración, se concluye que el logotipo debía ser tipográfico y captar la esencia en su nombre. Utilizar una tipografía con serifa y evitar tipografías con mucho volumen proporcionaría poder y elegancia a la marca. Se realizaron las siguientes pruebas (Fig. 55)

VAMP VAMP VAMP **vamp vamp vamp**
VAMP VAMP VAMP **vamp vamp vamp**
VAMP VAMP VAMP **vamp vamp vamp**

Vamp Vamp Vamp
Vamp Vamp Vamp
Vamp Vamp Vamp

Fig. 55: Pruebas de tipografía (2024)

Se pudo concluir a través de estas primeras pruebas tipográficas que funcionaba usar una tipografía mayúscula, ya que otorgaba más valor y más importancia a la marca. A continuación, se fueron abocetando logotipos (Fig. 56-60) en Adobe Illustrator con la preselección de tipografías:

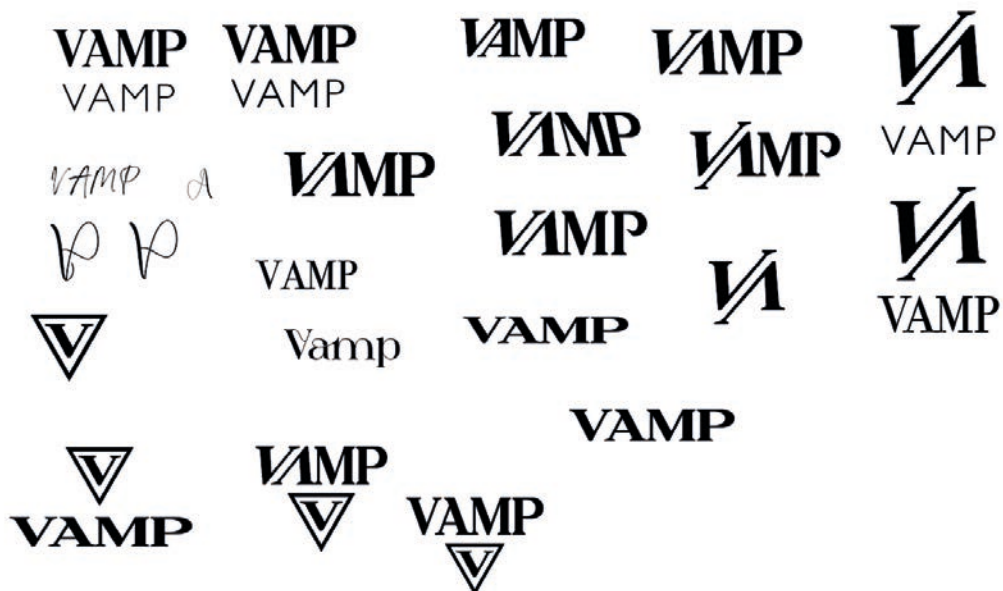


Fig. 56: Pruebas de logotipo (2024)

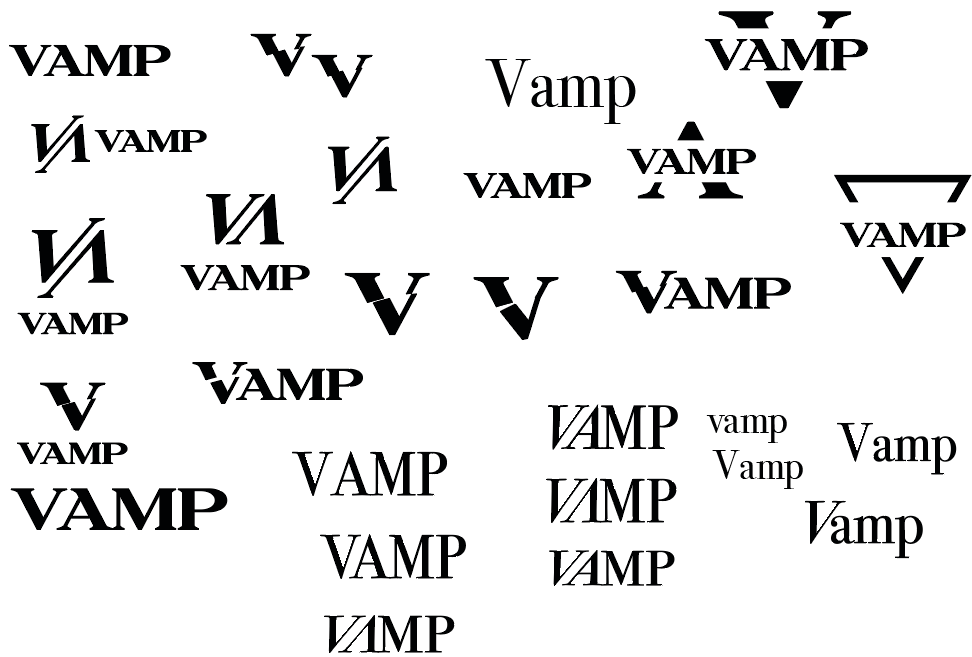


Fig. 57: Pruebas de logotipo (2024)

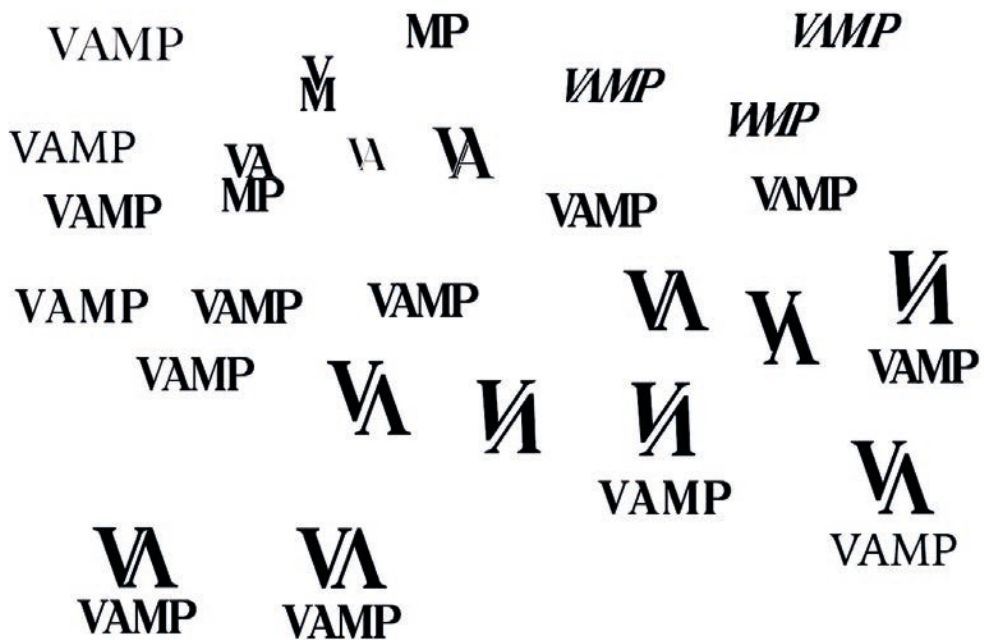


Fig. 58: Pruebas de logotipo (2024)

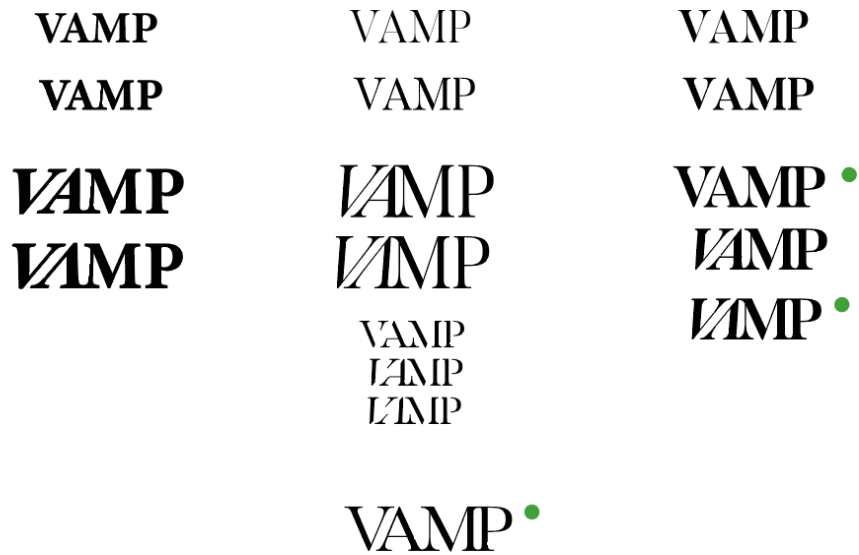


Fig. 59: Pruebas de logotipo (2024)

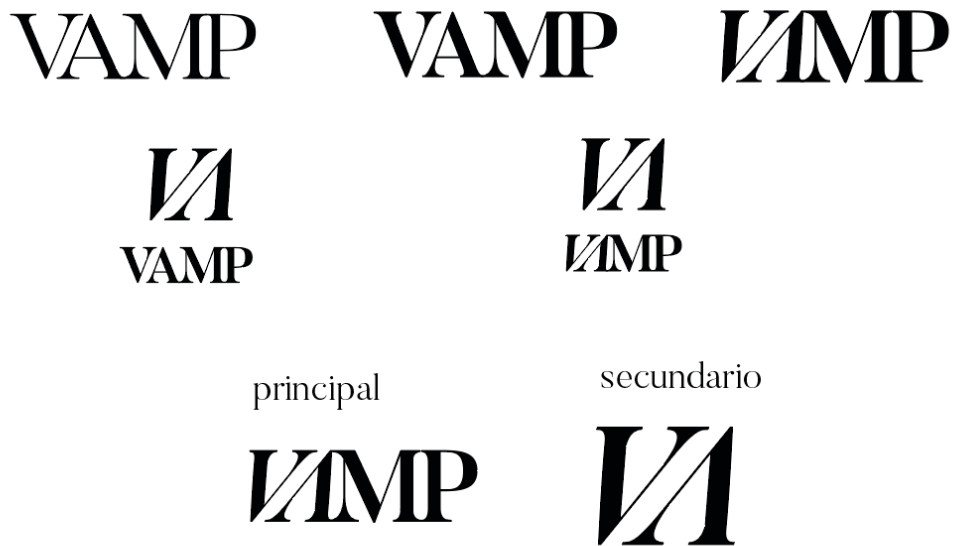


Fig. 60: Pruebas de logotipo (2024)

Tras varios bocetos y pruebas, se diseñaron tres logotipos para la marca en blanco y negro (Fig. 61)

Propuesta 1

VAMP

Propuesta 2

V

Propuesta 3

V
VAMP

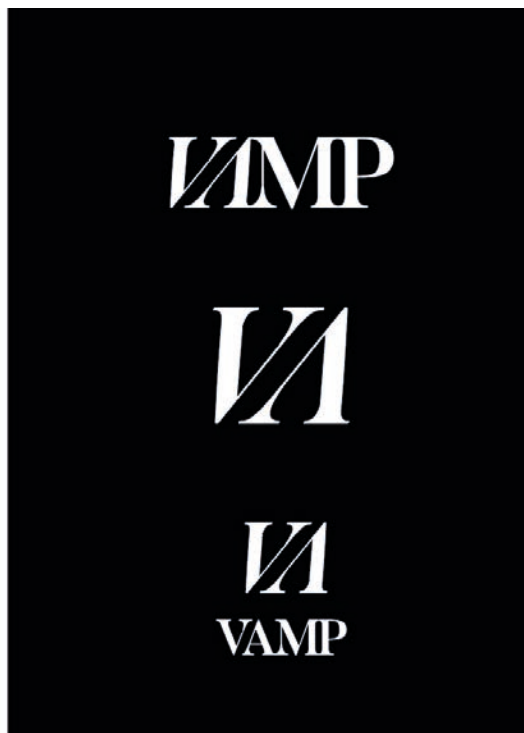


Fig. 61: Propuesta de logotipo final (2024)

Finalmente, se decidió que las tres propuestas encajaban a la perfección con los valores de la marca. Es una propuesta elegante y misteriosa, que transmite poder y presencia. Por otro lado, se seleccionó la primera propuesta como logotipo principal, para usar siempre como identidad de la marca. Sin embargo, se optó por las otras dos propuestas como logotipos secundarios para usos específicos y/o excepciones.

Para las pruebas de color del logotipo (Fig. 62-64), se tenía claro que se utilizarían colores rojos, ya que el rojo es el color del poder, la sensualidad y aporta seguridad, por lo que encaja a la perfección con los valores establecidos para *Vamp*. Se utilizaron colores Pantone y CMYK para las siguientes pruebas



Fig. 62: Pruebas de color (2024)

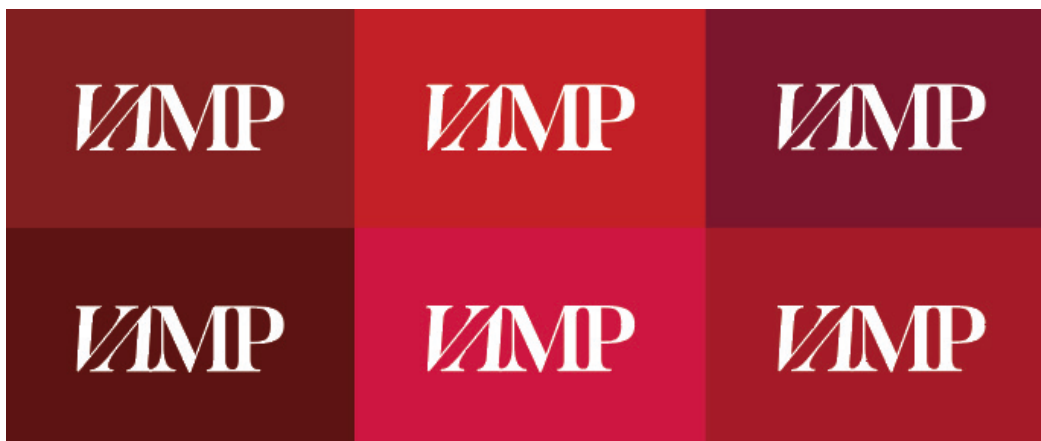


Fig. 63: Preselección de colores (2024)

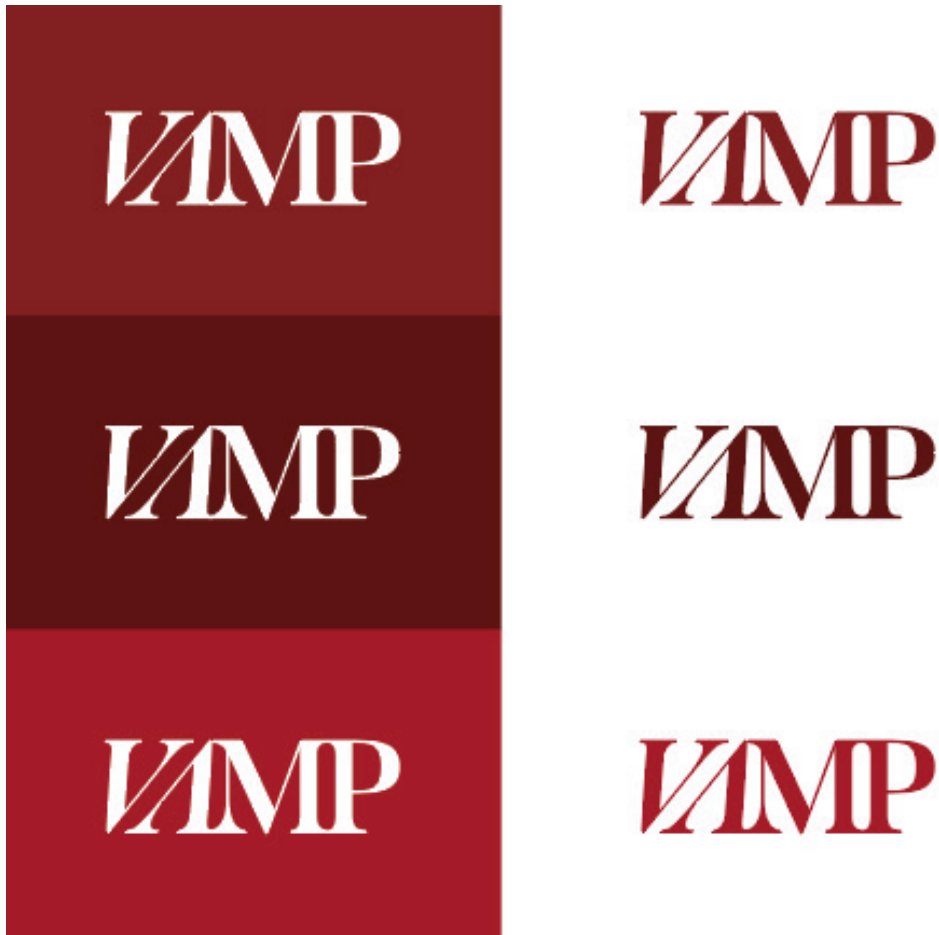


Fig. 64: Selección final de colores (2024)

Después de analizar diferentes tipos de rojo, la opción final se decantó por tonos más granates, ya que el rojo intenso no aportaba elegancia, sino que era un tono más infantil, no tan serio. Sin embargo, contrastar los tonos rojo sangre con el blanco era demasiado luminoso, por lo que se hicieron pruebas (Fig. 65-66) con tonos beige – apastelados para romper con el blanco y otorgar más seriedad y elegancia a la marca.

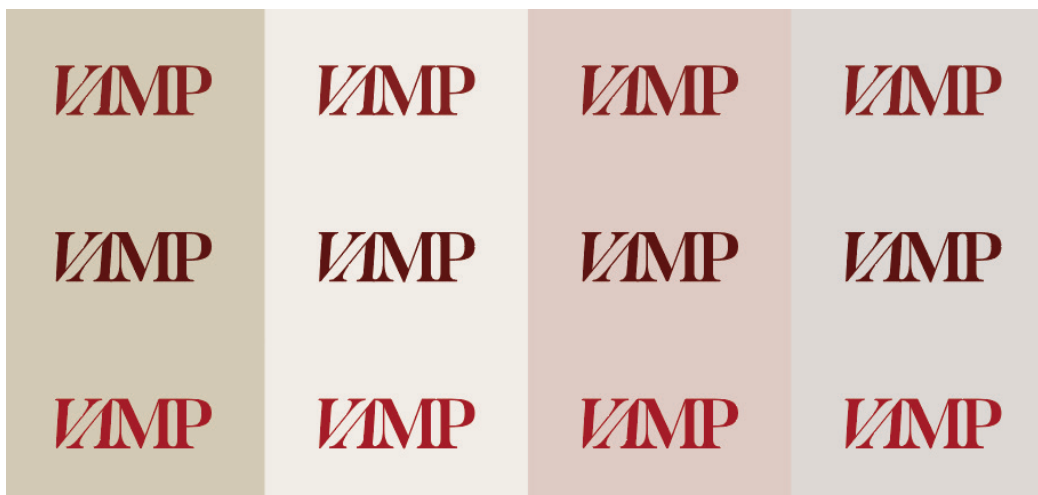


Fig. 65: Pruebas de color 2 (2024)

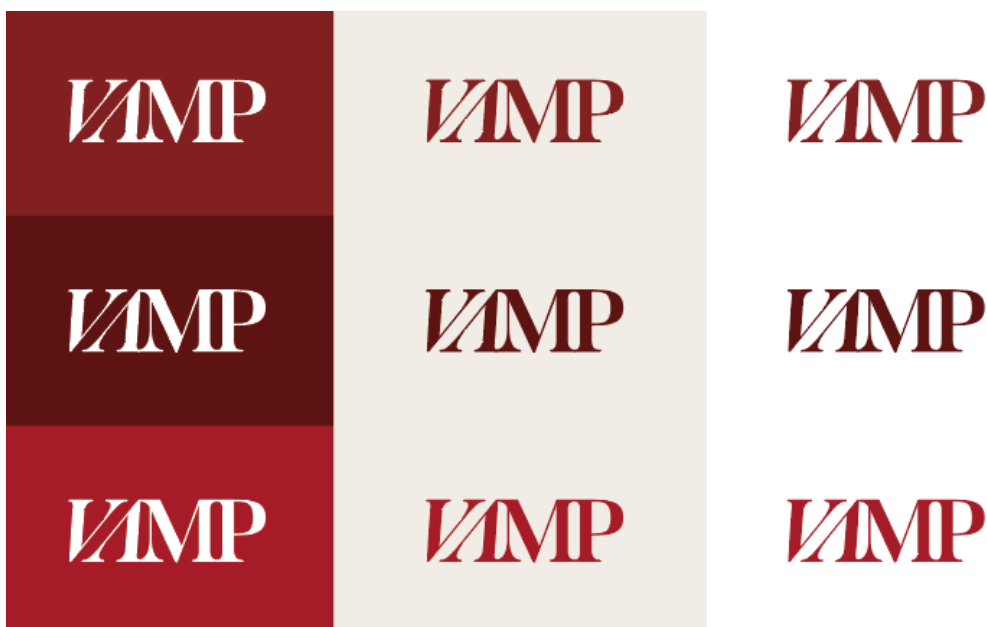


Fig. 66: Selección de color 2 (2024)

Finalmente, el color elegido para *Vamp* fue el de la segunda propuesta. Es el tono más oscuro, ya que se consideraron los otros dos colores un tanto infantiles y que no encajaban del todo con la marca y lo que se quiere transmitir. El tono elegido, aporta un tanto de misterio combinado con poder y seguridad. Además, es el color que mejor encaja con el beige elegido.

Para terminar, se realizó un pequeño manual de identidad corporativa para *Vamp* (Fig. 68) que incluiría zona de neutralidad, proporciones y escala de grises, además de algunos *mockups* para diferentes usos de esta (Fig. 69-71).

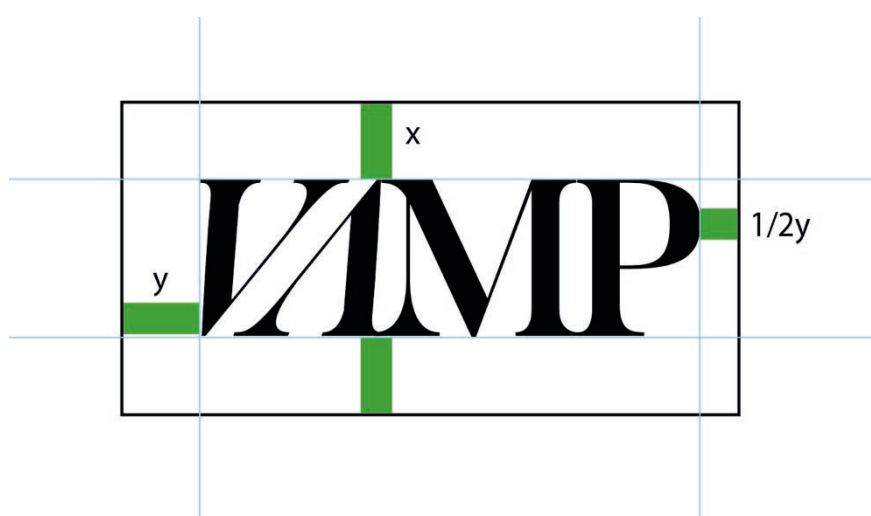


Fig. 67: Zona de neutralidad y proporciones (2024)



logos alternativos



paleta de colores



tipografía

principal

BUTLER

secundarias

Gill Sans

Fig. 68: Manual de Identidad Coporativo de Vamp (2024)



Fig. 69: *Mockup Bolsa Vamp (2024)*



Fig. 70: Mockup Etiquetas Vamp (2024)



Fig. 71: Mockup Pegatinas Vamp (2024)

3.3 Colección *Revenge*

La esencia creativa de una marca de moda está en su proceso de inspiración. Cada marca tiene una historia única que contar y una visión distintiva, con un conjunto de valores que forman cada diseño. En el caso de *Vamp*, su proceso de inspiración comienza con la idea de capturar la esencia de la *femme fatale* y su naturaleza. Desde sus inicios, la marca se ha dedicado a explorar a mujeres que se sienten poderosas, elegantes y orgullosas de sí mismas y con confianza para así crear la colección *Revenge*, que consta de prendas y bolsos. Esta colección hará homenaje a los papeles por Uma Thurman en las películas de Tarantino: *Pulp Fiction* y *Kill Bill*. Esta inspiración en la actriz y sus personajes interpretados se verá reflejado en cada uno de los diseños de la colección, sin olvidar los valores de la marca: poder, confianza y sensualidad. La colección *Revenge* está dirigida a mujeres que se sientan identificadas con Mia Wallace y con Beatrix Kiddo, los personajes femeninos que interpreta Uma Thurman. Está enfocada en mujeres poderosas y desafiantes, que llevan a su *femme fatale* en su interior. Es una colección conceptual *Pre-Fall* que busca resaltar la sensualidad femenina, con atributos de misterio, seducción y poder.

3.3.1 Diseño y confección de las prendas

A. INSPIRACIÓN, ESTILO Y ESTÉTICA

Al comenzar, cuando el proyecto aún no estaba desarrollado, se hizo un primer *moodboard* de inspiración del cine de Quentin Tarantino, que ayudó, posteriormente, a enfocar nuestra colección. En este primer *moodboard* (Fig. 72) se recopilaron varias películas y escenas más conocidas del director, *Django* (2012), *Érase una vez en Hollywood* (2019), *Kill Bill Vol. 1* (2003) y *Vol. 2* (2004) y *Pulp Fiction* (1994). Se obtuvo una primera paleta de posibles colores para la colección siguiendo el estilo visual de Tarantino, tonos cálidos, terrosos y veraniegos. Sin embargo, se concluye que esta paleta no transmite lo que se busca con la marca. Se necesitan colores más potentes, más llamativos que impacten y tengan poder.



Fig. 74: Moodboard de inspiración (2023)

El análisis de estos segundos *moodboards* fue mucho más positivo. Ya se empezaba a ver la esencia de la marca y lo que se quería transmitir. La paleta de colores que se obtiene del *moodboard* son tonos mucho más llamativos y poderosos, como el rojo y el negro. Además, se hizo un análisis de tendencias como inspiración para la creación de la colección.

El *fetishcore*

El *fetishcore* es una tendencia de moda que toma inspiración de elementos y simbología asociados con la cultura fetichista, caracterizándose por incorporar prendas y accesorios desafiantes que sugieren y evocan al fetichismo. Se combina también con elementos de moda alternativa como el *punk*, gótico o el *grunge*, para crear una apariencia distinta y provocativa. A nivel formal, se distinguen tres puntos en esta tendencia: formas, materiales y colores. En cuanto a la forma, la ropa y los accesorios suelen ser ajustados, con cortes y diseños que resaltan las formas del cuerpo. Esto se consigue con el uso prominente de materiales como el cuero, el látex o el metal, junto con accesorios como hebillas y cadenas. El negro, el rojo intenso y el blanco brillante van a ser los colores más comunes que encontraremos en esta tendencia.



Fig. 75: Moodboard *fetishcore* (2023)

Una de las casas de moda que más relación tiene con el *fetishcore* es Versace. Donatella Versache, actual directora creativa de Versace, trae a la pasarela a una mujer llena de poder. Se la reconoce por su preferencia por las prendas elegantes y ajustadas que resaltan la figura femenina. Siempre incorpora elementos llamativos y distintivos que reflejan la estética provocativa de Versace.

Para la colección de Versace de otoño-invierno 2022-2023 (Fig. 76) Donatella Versace quiso rendir homenaje a su hermano Gianni Versace, trayendo de vuelta a la mujer Versace de los 90. Corsés y vestidos llenos de sensualidad, mallas de látex y abrigos de cuero. Botas altas y los míticos tacones con plataforma de Versace. Pero sin duda, el corsé es el protagonista de la colección. Lo vemos en estilo V, que es originario de Versace y lo vemos en negro y en rojo, los colores dominantes de esta colección.



Fig. 76: Colección Versace otoño-invierno (2022-2023)

El *power dressing*

El *power dressing* es una tendencia que trata de elegir prendas y accesorios que transmitan seguridad y determinación, proyectando una imagen de empoderamiento. Se caracteriza por incorporar cualidades tradicionalmente asociadas con la vestimenta masculina (hombros prominentes, líneas rectas, siluetas estructuradas...) en la moda femenina, buscando proyectar una imagen de poder y estatus de manera a veces intimidante. Surgió en la década de los 80 como respuesta al aumento de las mujeres en el ámbito laboral. Esta tendencia se basa en el uso de trajes sastres, conjuntos de chaqueta y pantalón, *blazers* o trajes de falda, con cortes limpios, colores sólidos y tonos neutros. Además, se empiezan a ver los *power shoulders* con exageradas hombreras para empoderar la silueta.



Fig. 77: Moodboard power dressing (2023)

- El traje sastre

En la moda femenina, el traje sastre es una pieza que ha evolucionado a lo largo del tiempo, transformándose de un símbolo de masculinidad a un icono de elegancia y empoderamiento femenino. A medida que la sociedad ha avanzado, el traje sastre se ha expandido al armario de la mujer moderna, convirtiéndose en una expresión de fuerza. Coco Chanel fue una de las primeras mujeres en adoptar el traje sastre y revolucionar la moda femenina, transformando el traje sastre en una opción elegante y cómoda, liberando a las mujeres de los corsés y las faldas ajustadas. En la moda contemporánea, el traje sastre ha experimentado diferentes reinterpretaciones, desde versiones ajustadas hasta *oversize*, convirtiéndose en una prenda versátil como símbolo de fuerza y determinación femenina.

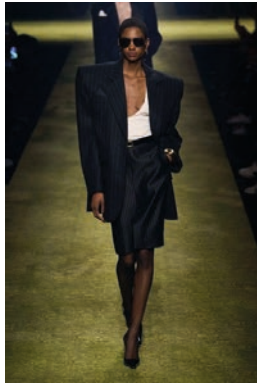


Fig. 78: Yves Saint Laurent
París Fashion Week
(2023)



Fig. 79: Givenchy
Primavera-verano (2020)



Fig. 80: Alaïa
Primavera-verano (2022)

Armani fue pionero en llevar la ropa *business* a las mujeres, incorporando elementos como las americanas para darles un estilo más elegante y el *power dressing* se convierte en un emblema de la moda femenina, les da poder para sentirse en igualdad con los hombres y seguridad en sí mismas. Se pueden ver algunos ejemplos en *celebrities* como Grace Jones vistiendo una chaqueta de Giorgio Armani en la portada de su álbum *Nightclubbing* (Fig. 81). En su última colección primavera-verano en la *Fashion Week* de septiembre de 2023, Armani combina las americanas y camisas con cinturones XL ajustados a la cintura (Fig. 82).



Fig. 81: Grace Jones,
Nightclubbing (1981)



Fig. 82: Giorgio Armani,
Fashion Week (2023)

- Camisas blancas

Coco Chanel también consiguió subir a la alta costura prendas tan básicas como una camisa blanca o un vestido negro. Al igual que con los colores, tonos muy neutros como el negro y el blanco. Chanel incorpora el *look* masculino no solo con los trajes, también con las camisas. Vemos ejemplos en actrices como Katherine Hepburn, que incorpora estos elementos en su imagen (Fig.83), o como Anne Hathaway interpretando a Andy en *El Diablo viste de Prada* (Fig. 84).

Las camisas blancas también son un icono representativo de Karl Lagerfeld. El tema principal de la *MetGala23* fue “En honor a Karl” y muchas celebrities se centraron en el icono de la camisa blanca para sus *looks*, como es el caso de Cara Delevigne (Fig. 85).



Fig. 83: Katherine Hepburn



Fig. 84: Anne Hathaway como Andy en *El diablo viste de Prada* (2006)



Fig. 85: Cara Delevigne en la *MetGala* (2023)

La tendencia oversize

La tendencia oversize se caracteriza por proponer siluetas amplias usando formas fluidas o estructuradas. También se caracteriza por el uso de prendas de tallas más grandes de lo normal, evitando prendas entalladas o ajustadas al cuerpo. Se utiliza como forma de expresar comodidad e informalidad, ofreciendo un aspecto holgado y amplio.



Fig. 86: Moodboard oversize (2023)

Demna Gvasalia, director creativo de Balenciaga, ha destacado por su enfoque vanguardista en la moda, especialmente en el uso de prendas oversize. Ha llevado este concepto a la pasarela y se han convertido en una firma distintiva de Balenciaga, desde trajes, abrigos, monos hasta zapatos y bolsos.

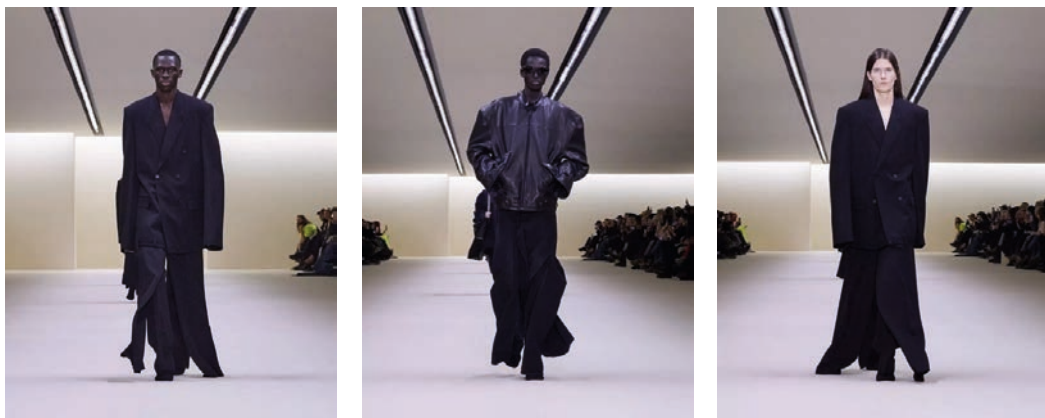


Fig. 87: Balenciaga Winter 23 (2023)

- Pantalones *parachute*

En la tendencia *oversize* vemos prendas como los abrigos maxis, chaquetas gigantes o pantalones anchos. Entre estos últimos destacan los pantalones *parachute*, también conocidos como pantalones paracaídas, que se caracterizan por su diseño holgado y fluido que recuerda al tejido del paracaídas. Suelen tener una cintura elástica ajustable y la caída del pantalón suele ser recta desde la cadera al tobillo. Aunque se asocian con un estilo casual y deportivo, los pantalones *parachute* han evolucionado para adaptarse a una gran variedad de estilos. Pueden encontrarse en diferentes colores, estampados y acabados pudiendo usarse para ocasiones más formales. *Celebrities* como Hailey Bieber o Bella Hadid utilizan esta prenda en su día a día.



Fig. 88: Moodboard pantalones *parachute* (2023)

B. CARTA DE COLORES Y MATERIALES

Una vez concluida la fase de investigar referencias visuales, se puede establecer una paleta de colores sólidos y materiales que definirá la colección:

- *Tarantino Red*: En el estado de la cuestión se resalta la importancia del color rojo en las películas de Tarantino. Es un color con connotaciones de fuerza, poder y pasión que ayudará a seguir el hilo de la marca.

- Negro: El color negro no puede faltar. Representa la noche y la maldad, pero también sofisticación y elegancia.

- Blanco: Se ha elegido usar el color blanco para unificar toda la paleta.

- Amarillo *Kill Bill*: El tono amarillo se usará para homenajear a Uma Thurman en *Kill Bill*

- Gris Marengo: Con el gris, en una tonalidad marengo, se podrá ofrecer un estilo más elegante a la colección.

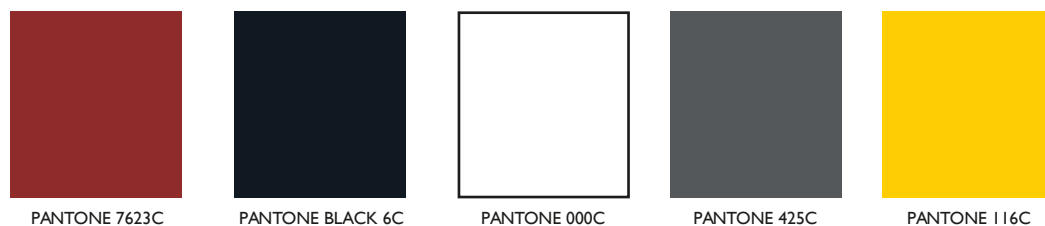


Fig. 89: Carta de colores (2023)

En cuanto a los materiales, primero se realizó una investigación sobre los tejidos que podrían ser adecuados. Se visitaron dos tiendas de telas en Madrid para analizar los diferentes tejidos y cuales funcionaban mejor con la colección. Se buscaron tejidos con connotaciones de poder y resistencia, evitando tejidos muy frágiles o vulnerables que no definen a la marca. Como resultado, se eligieron las siguientes telas por sus connotaciones:

- Popelín: Es un tejido de algodón ligero que se suele usar para camisas. Tiene connotaciones de elegancia y sofisticación. (50% algodón, 50% poliéster).

- Gabardina: La gabardina es un tejido resistente y duradero hecho de algodón, que suele utilizarse para prendas de exterior o trajes formales. (65% poliéster, 35% algodón).

- Polipiel: Es un material sintético compuesto por una base de poliéster y una capa de polímero que imita la textura del cuero, pero con una producción más sostenible y económica.

Además, este tejido es característico en *Kill Bill*, ya que se utiliza para el traje de motorista amarillo de Beatrix y para chaquetas y accesorios y se rige como símbolo rebeldía. (50% poliéster, 50% poliuretano).

- Neopreno: El neopreno es un material resistente y elástico, que puede proporcionar a la colección flexibilidad al ser un material que se ajusta muy bien al cuerpo y ayuda a resaltar la figura. Está compuesto por cloropreno, un polímero de caucho sintético. (90% poliéster, 10% elastano).

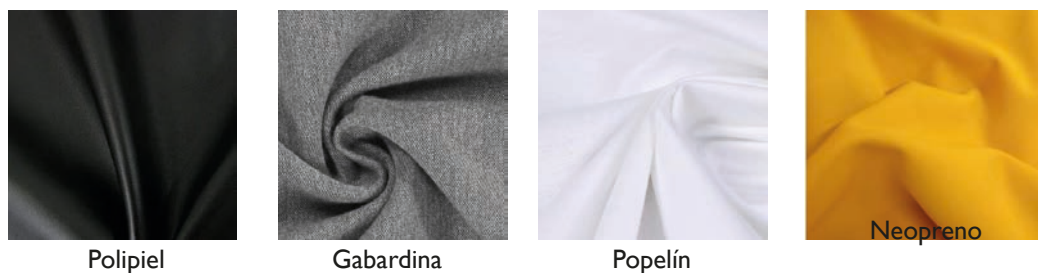


Fig. 90: Carta de materiales (2023)

C. PRIMEROS PASOS: BOCETOS

Se comienza a diseñar la colección cápsula que constará de 8 *looks* que definirán la esencia de los personajes de Uma Thurman: Mia Wallace y Beatrix Kiddo. Partiendo de las referencias explicadas en el anterior punto, se creó un *moodboard* para cada diseño. Estos *moodboards* reflejarán inspiraciones más detalladas y específicas para cada uno de los figurines, tanto inspiración de prendas como de maquillaje y peinados. Después de esto, se comenzarán a abocetar los diseños y se guardará todo el proceso en un libro de bocetos.

Look I

Para el *look I* se planteó hacer un vestido – camisa. Partiendo de la base de un vestido simple, se fueron haciendo pruebas e incorporando pequeñas modificaciones. Se descubrieron los hombros con aperturas (Fig. 92), se diseñaron mangas acampanadas (Fig. 93) y manga murciélago (Fig. 95), además de descartar la idea del corsé (Fig. 84) y crear pinzas que ajustarán la cintura y darán volumen al pecho (Fig. 96). Por último, una vez claro el diseño final, se hicieron las últimas modificaciones, así como diseño de accesorios y complementos (Fig. 97-98)

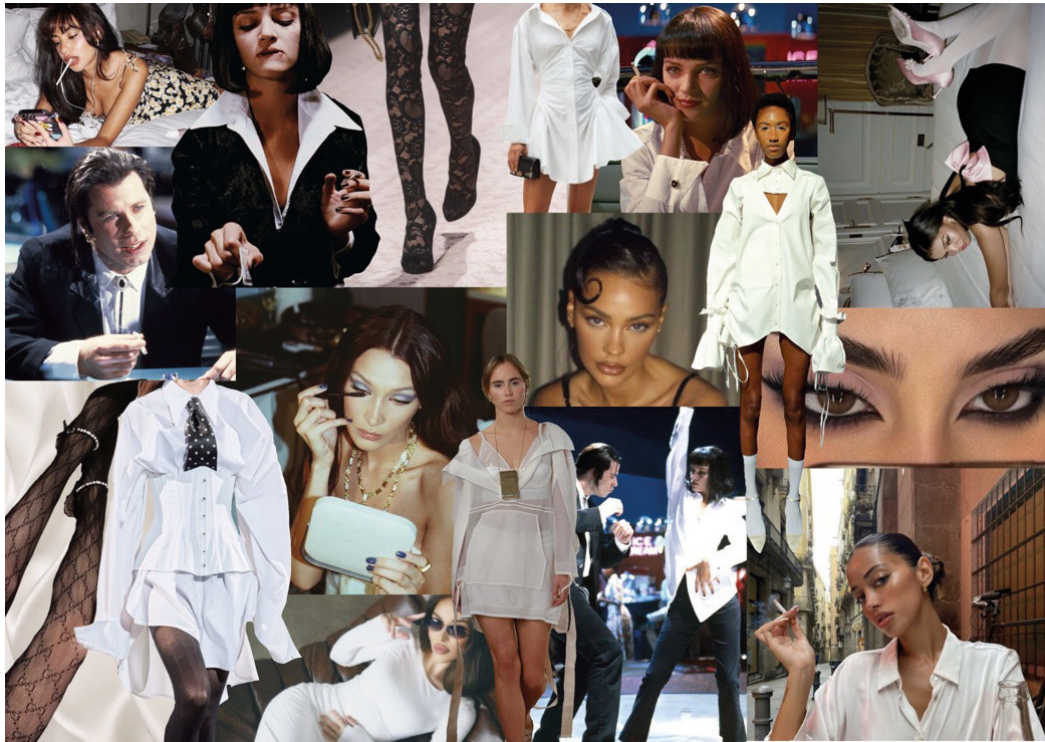


Fig. 91: Moodboard look I (2023)



Fig. 92: Bocetos look I (2023)



Fig. 93: Bocetos look I (2023)

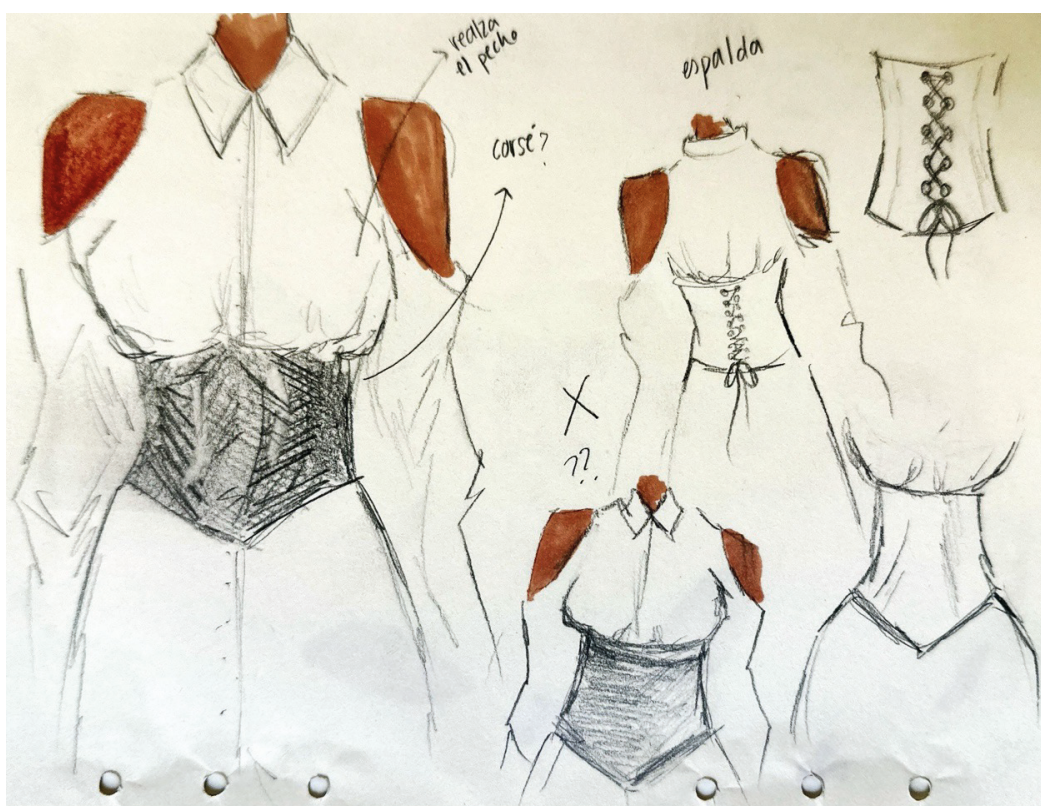


Fig. 94: Bocetos look I (2023)

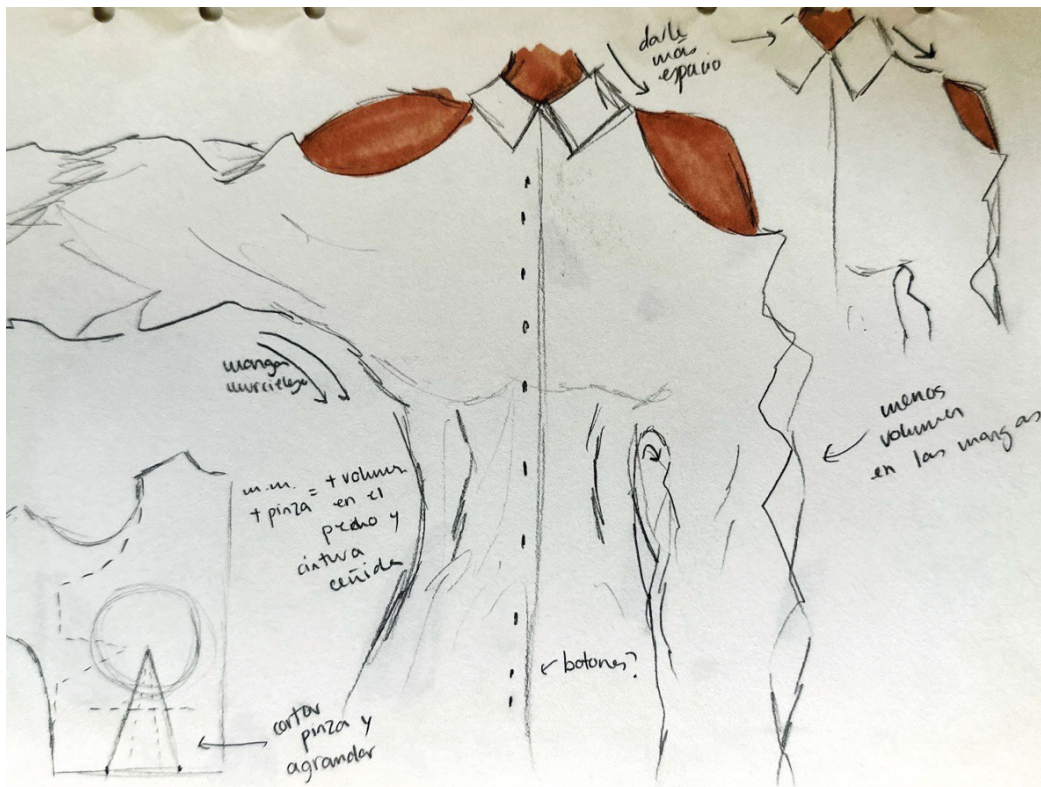


Fig. 95: Bocetos look I (2023)

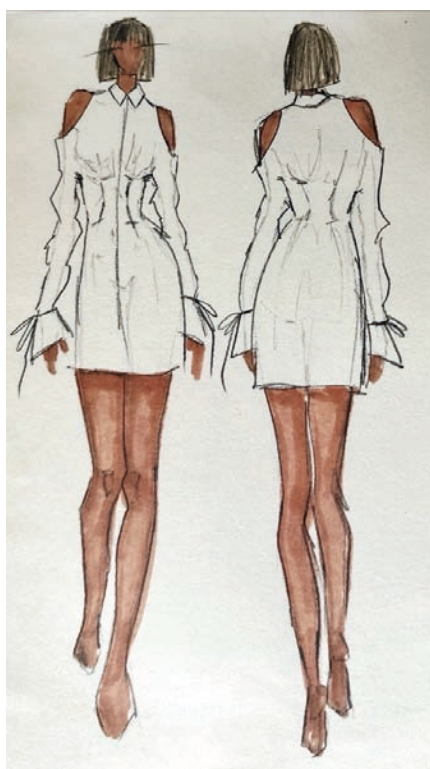


Fig. 96: Bocetos look I (2023)

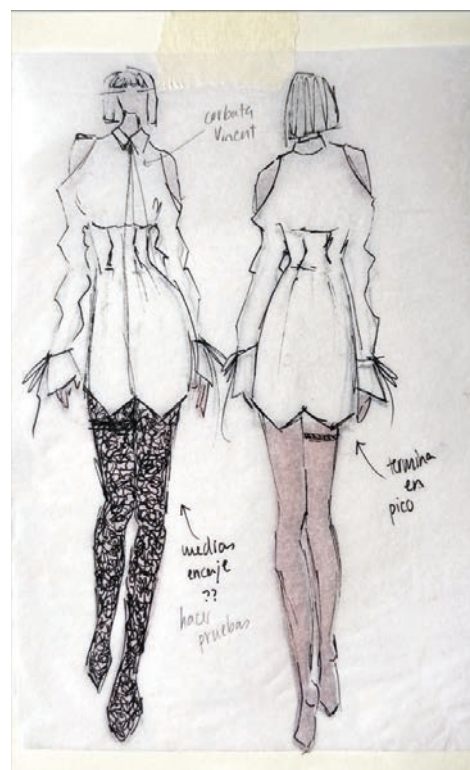


Fig. 97: Bocetos look I (2023)



Fig. 99: Bocetos look 2 (2024)



Fig. 100: Bocetos look 2 (2024)

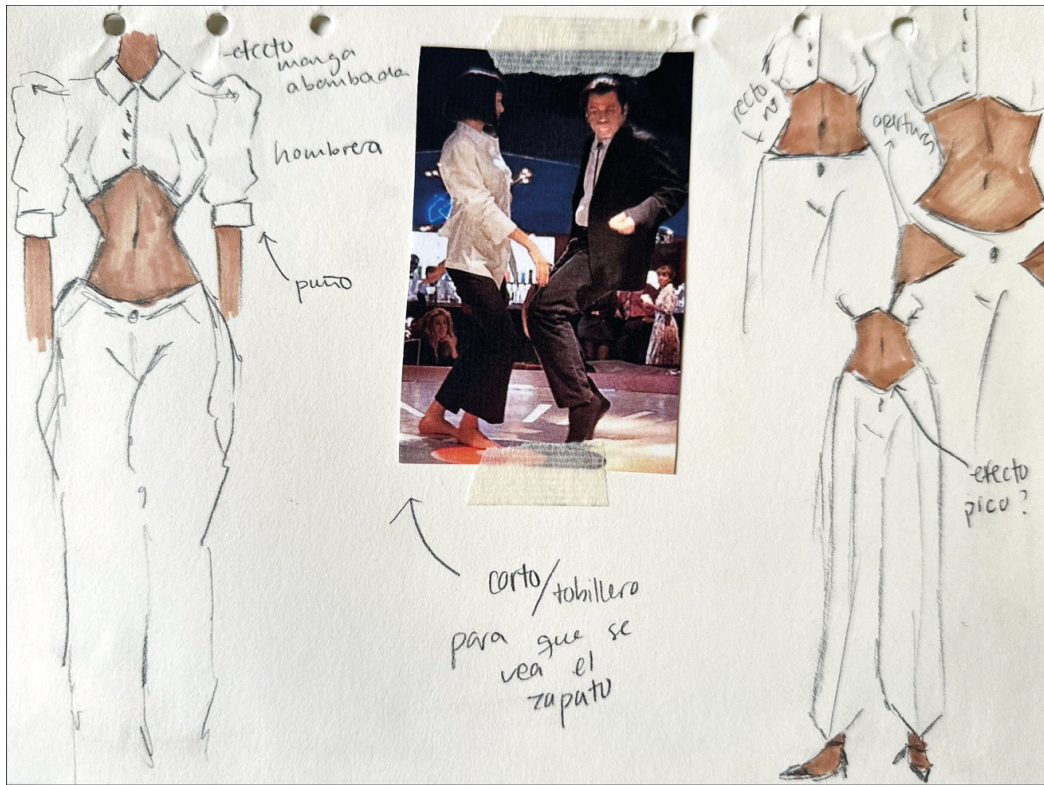


Fig. 101: Bocetos look 2 (2024)

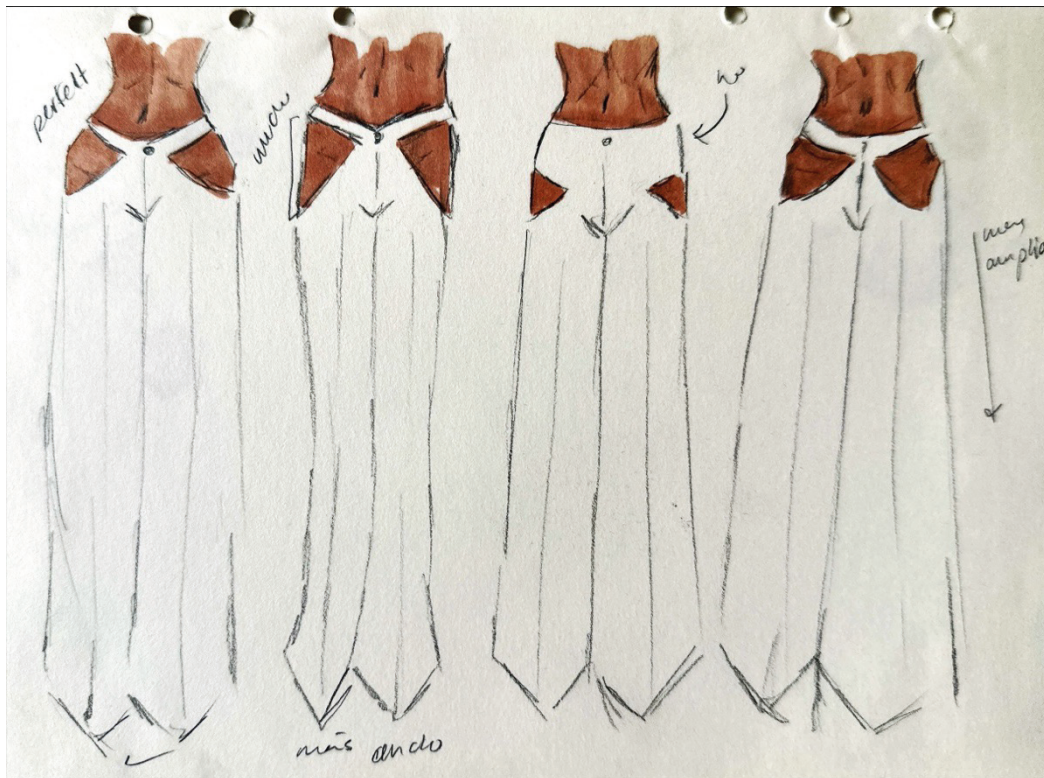


Fig. 102: Bocetos look 2 (2024)



Fig. 103: Bocetos look 2 (2024)

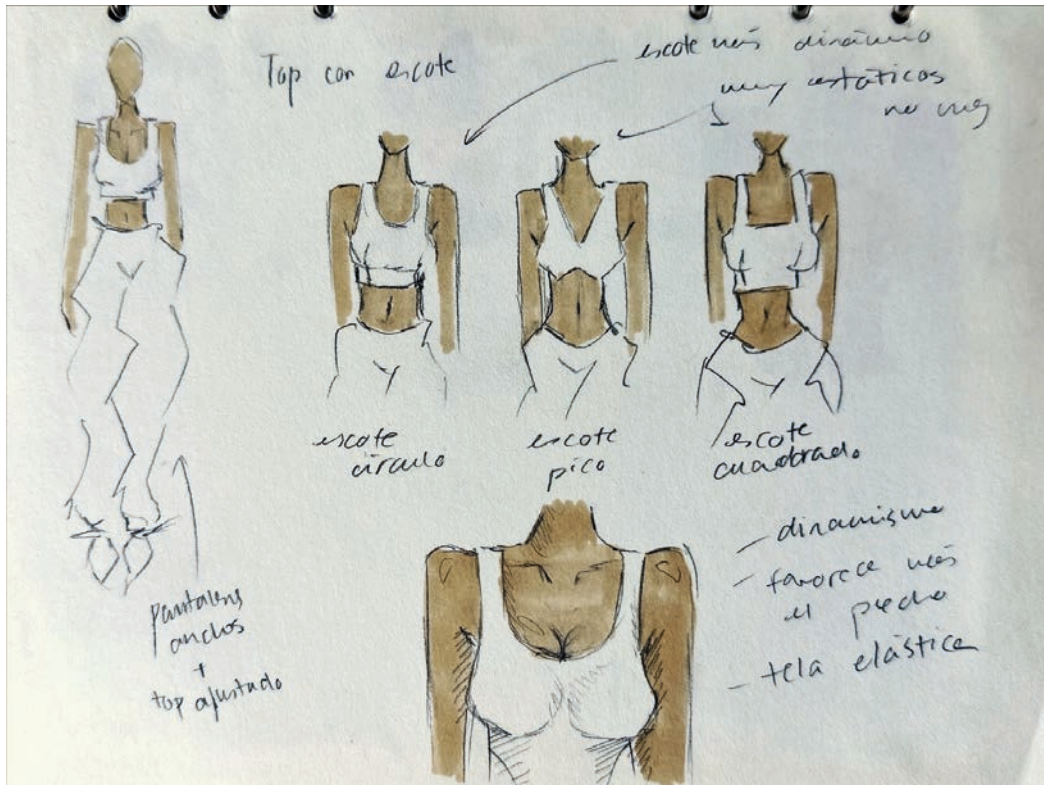


Fig. 105: Bocetos look 3 (2024)



Fig. 106: Bocetos look 3 (2024)

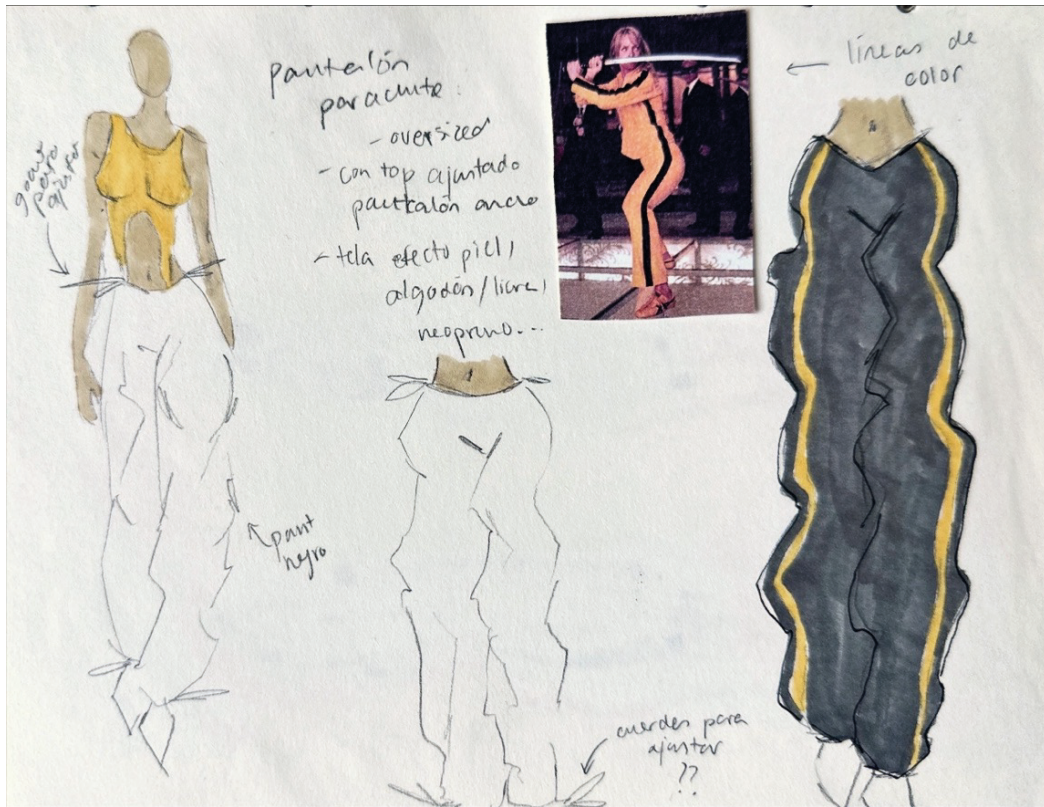


Fig. 107: Bocetos look 3 (2024)

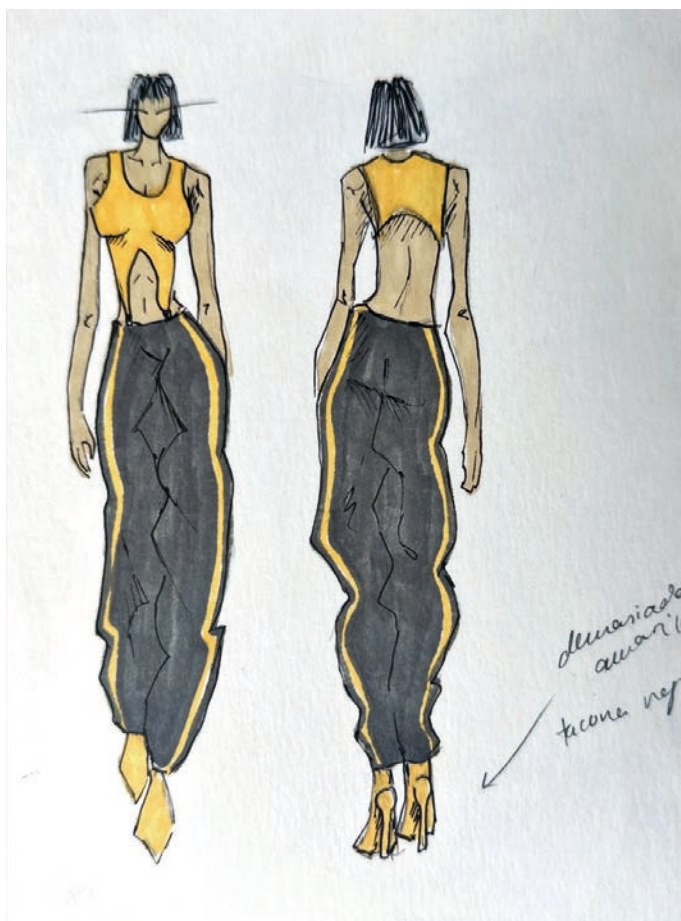


Fig. 108: Bocetos look 3 (2024)

Se partió de la misma idea de la línea amarilla para el look 4, pero usando este símbolo en la parte superior (Fig. 109). Ya que el pantalón sería del mismo estilo parachute que los anteriores, la parte superior debía ser ajustada al cuerpo, para resaltar la figura femenina (Fig. 110). Para ello, se hicieron pruebas de formas, mangas y accesorios, para crear el look perfecto. (Fig. 111)

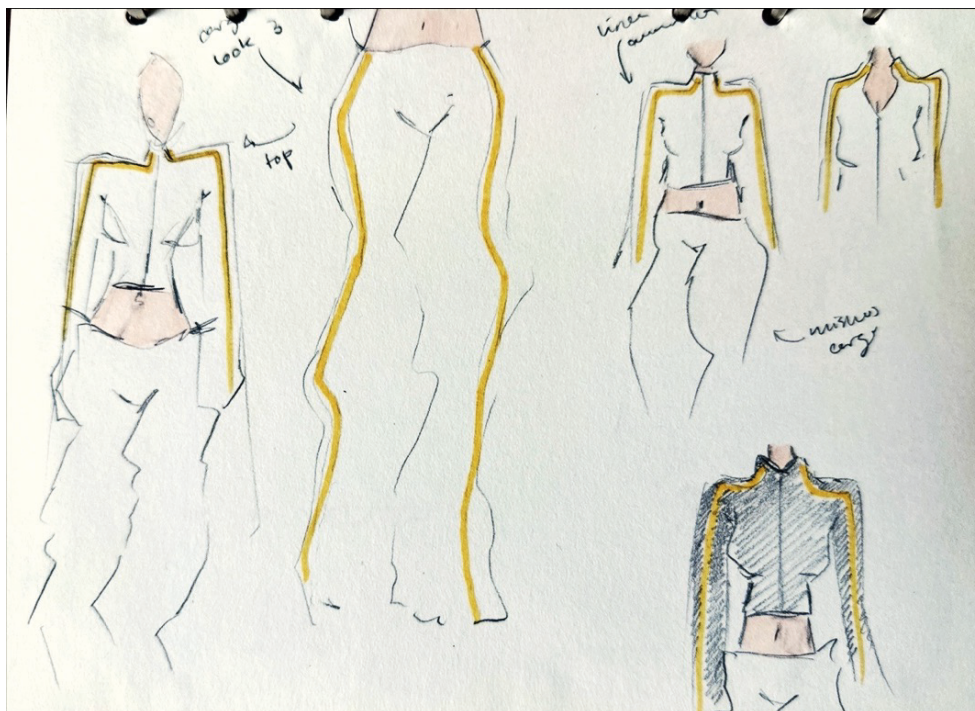


Fig. 109: Bocetos look 4 (2024)

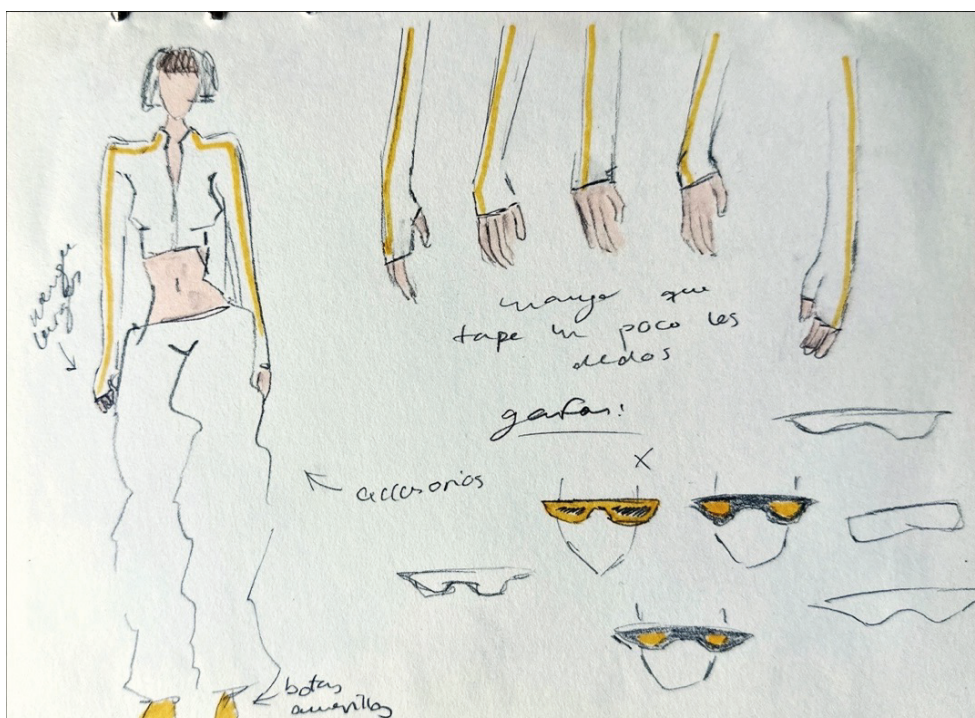


Fig. 110: Bocetos look 4 (2024)



Fig. 111: Bocetos *look 4* (2024)



Fig. 113: Bocetos look 5 (2024)

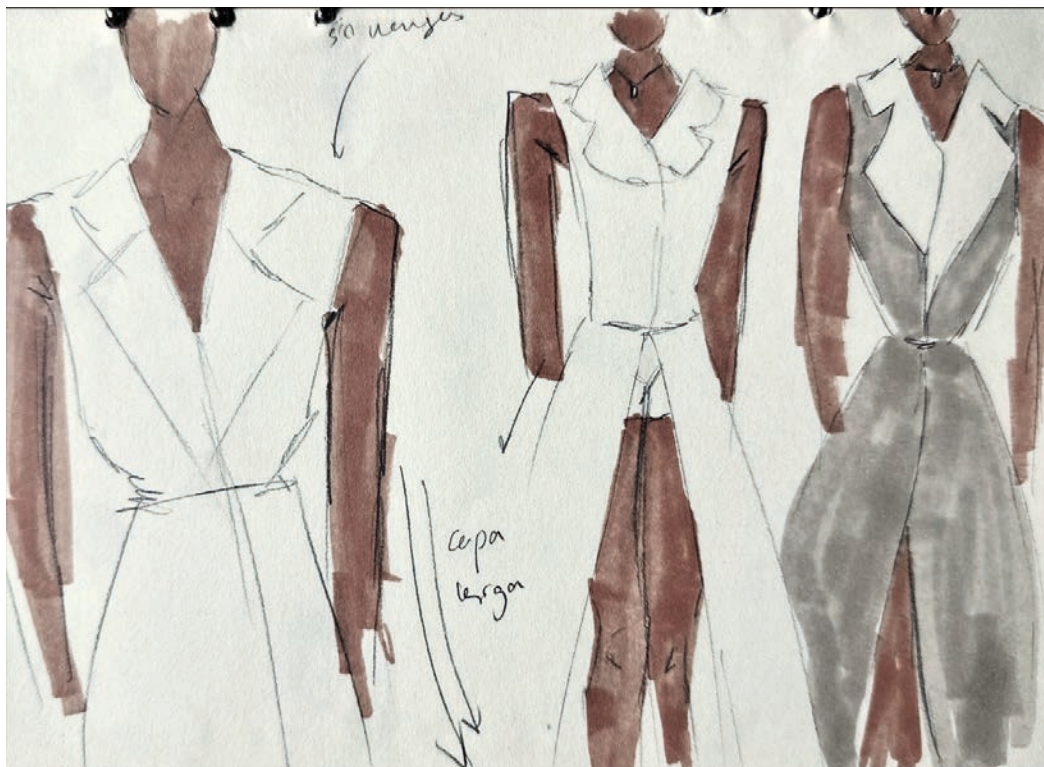


Fig. 114: Bocetos look 5 (2024)



Fig. 115: Bocetos look 5 (2024)

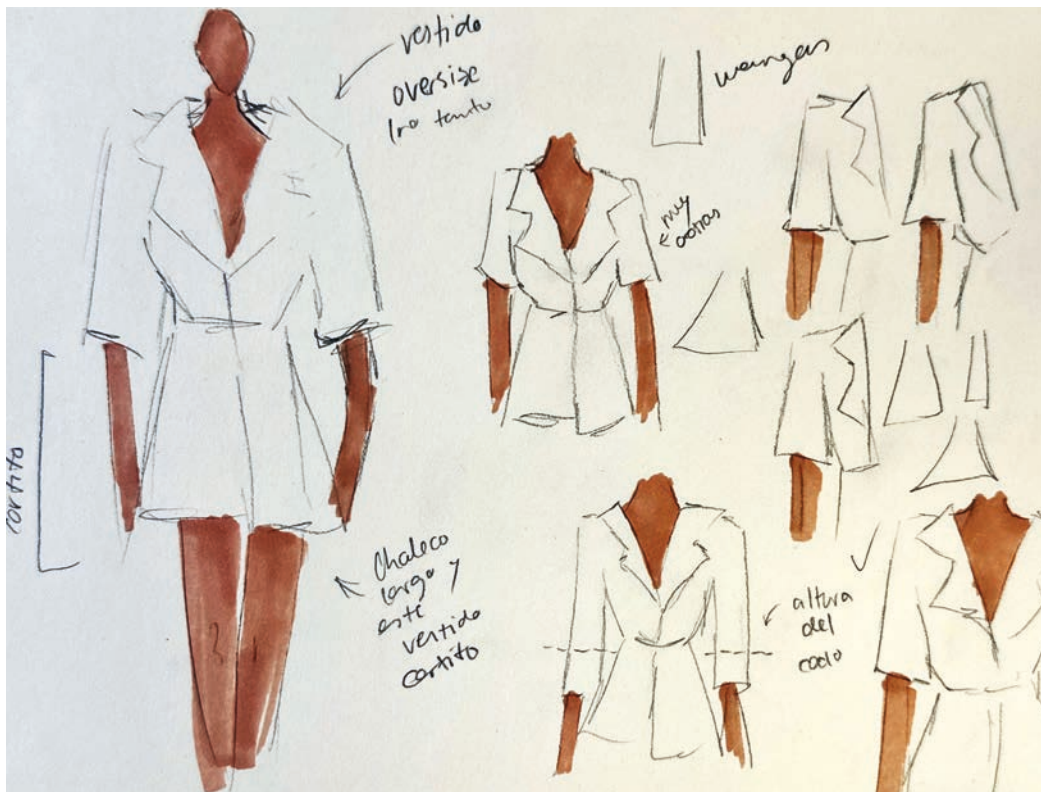


Fig. 116: Bocetos look 6 (2024)



Fig. 117: Bocetos look 6 (2024)



Fig. 118: Bocetos look 5 (2024)

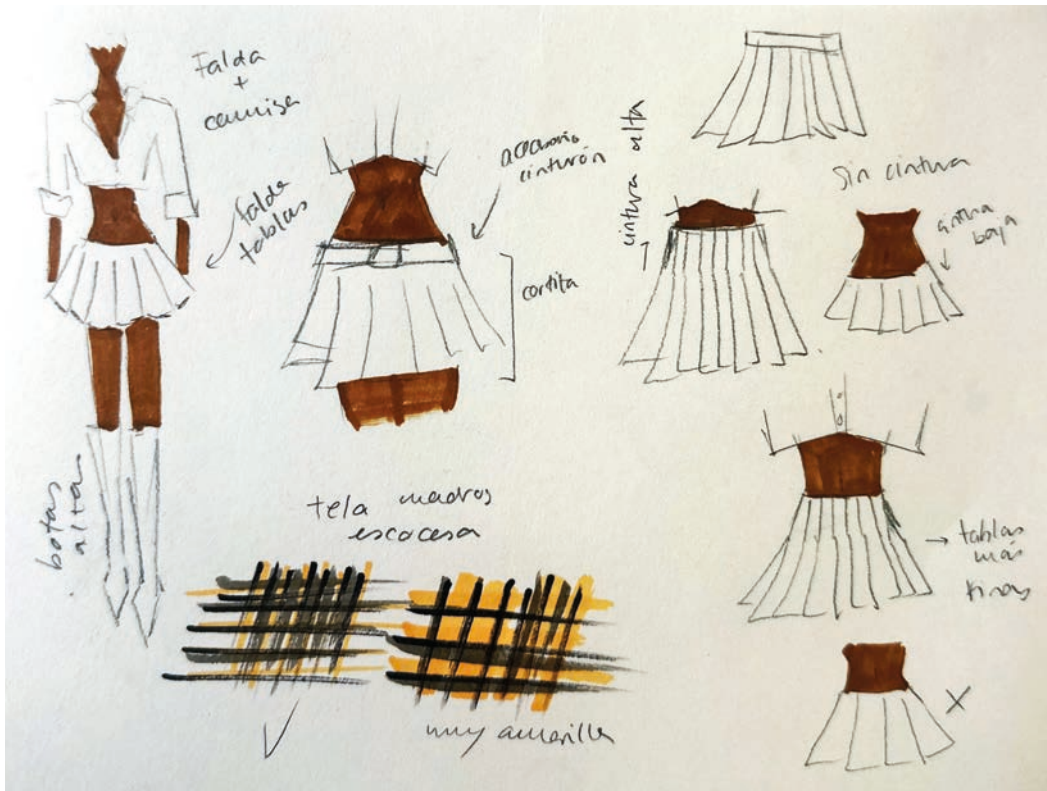


Fig. 120: Bocetos look 7 (2024)

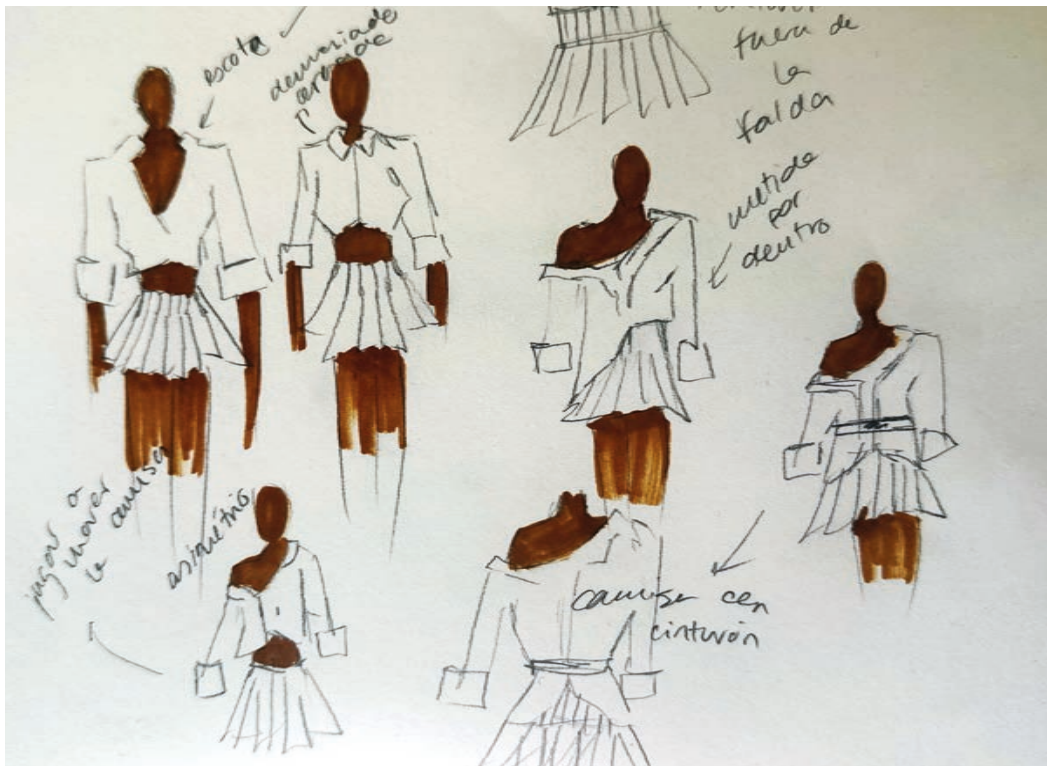


Fig. 121: Bocetos look 7 (2024)



Fig. 122: Bocetos look 7 (2024)

Look 8

Para este último *look* se buscó utilizar la estética de Mia Wallace en un *look* que representase a la perfección el estilo de *Vamp*. Para ello, se partió del concepto de la camisa blanca, prenda distintiva del personaje, y se fueron haciendo pruebas de cortes asimétricos además de añadir el cuello en forma de V que recuerda al logo de la marca (Fig. 124). Por otro lado, una de las prendas más usadas en la colección son los pantalones *parachute*, que después de varias pruebas de color (Fig. 125), se decide darle un toque distintivo con el uso del polipiel rojo.

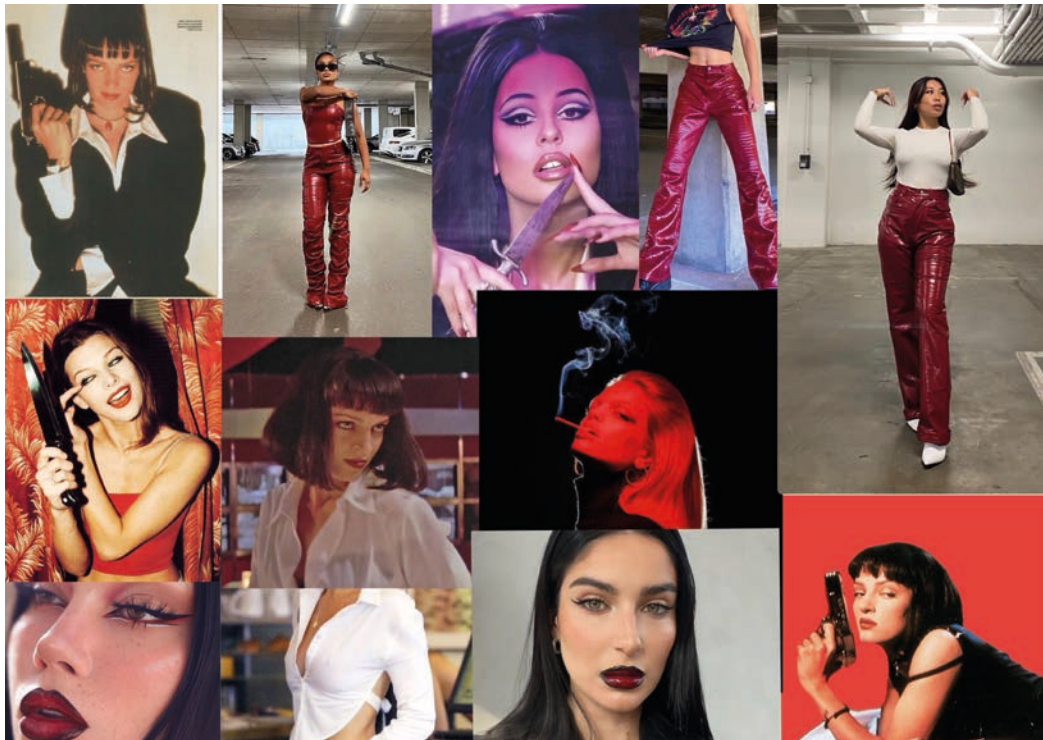


Fig. 123: Moodboard look 8 (2024)

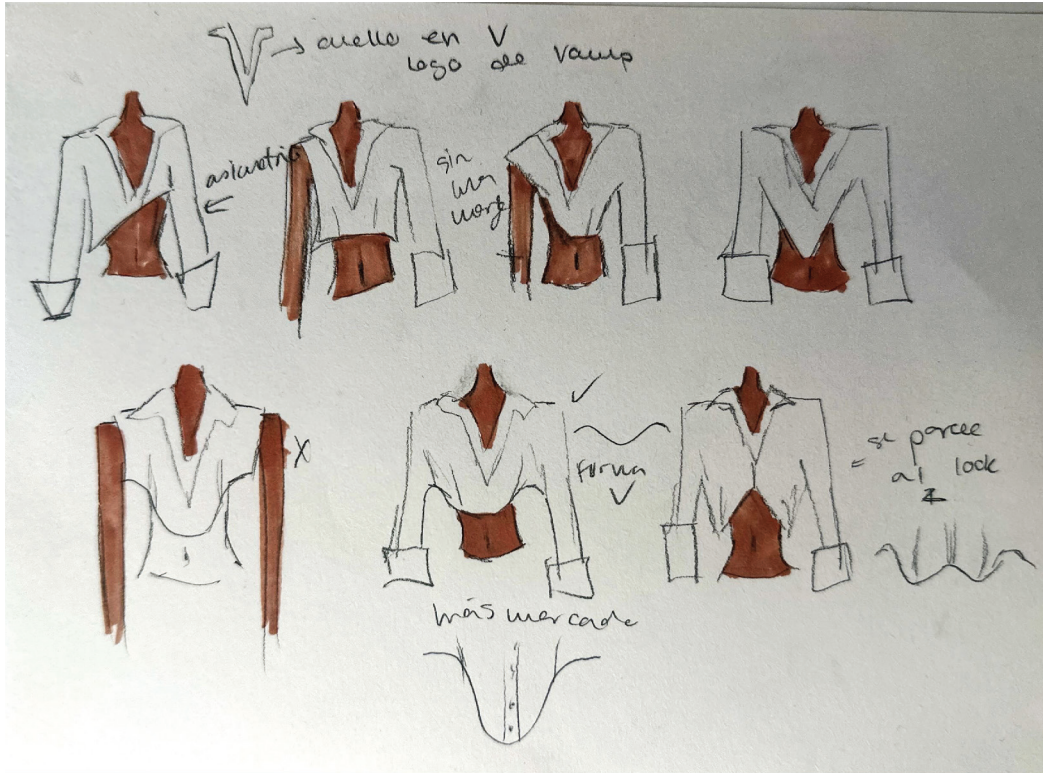


Fig. 124: Bocetos look 8 (2024)

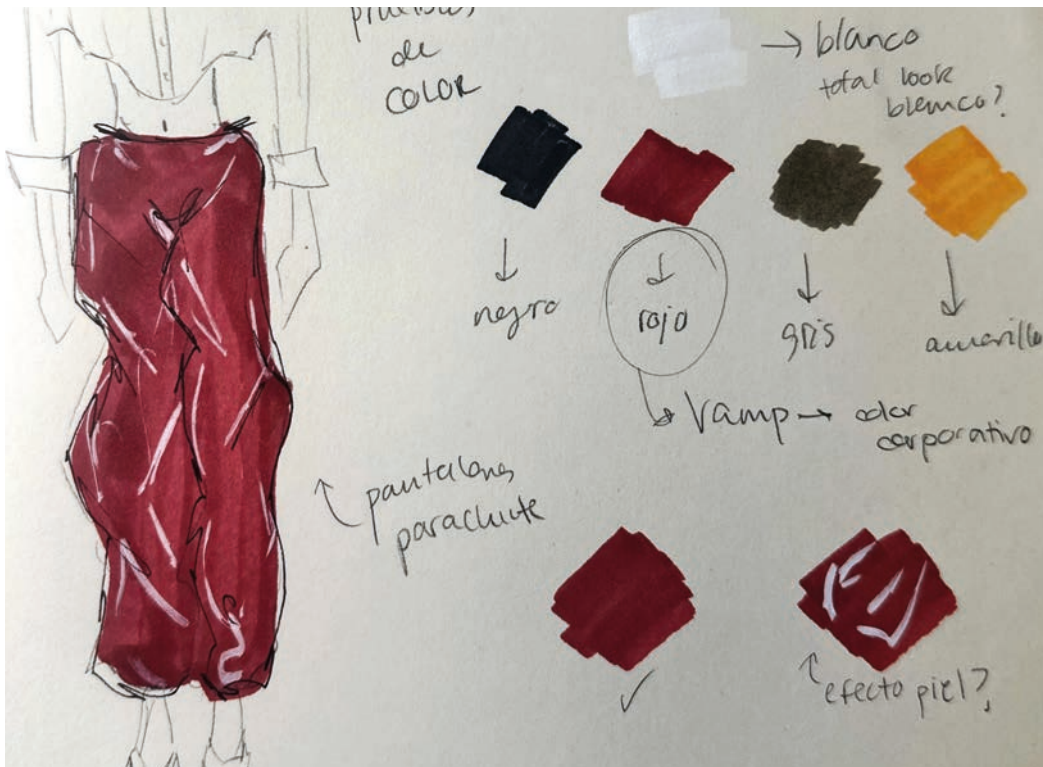


Fig. 125: Bocetos look 8 (2024)



Fig. 126: Bocetos look 8 (2024)

D. CREACIÓN DE LAS PRENDAS: PATRONES Y CONFECCIÓN

Antes de comenzar con la producción de prendas, se hizo una selección de cuáles serían las prendas que se iban a confeccionar y fotografiar (Fig. 127), además de definir el tipo de tela que se compraría (Fig. 128) gracias a la investigación hecha previamente.

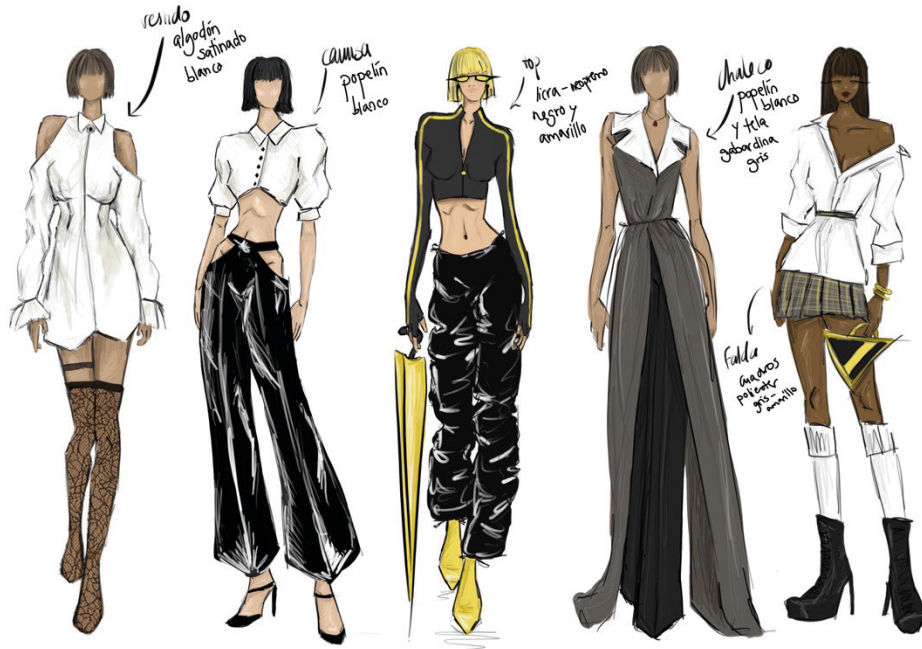


Fig. 127: Selección de prendas y tejidos para confeccionar (2024)



Fig. 128: Carta de tejidos para los looks físicos (2024)

Por otro lado, se compraron los materiales necesarios para la confección (Fig. 129).



Fig. 129: Carta de materiales para los looks físicos (2024)

Una vez comprados todos los materiales, se comenzó la confección de las prendas. El primer paso para crear las prendas elegidas fue tomar las medidas de las modelos que se eligieron para llevar a cabo las fotografías (Fig. 130-132).

FICHA DE MEDIDAS

MODELO I

CONTORNOS

Cuello: 36 cm
Pecho: 87 cm
Cintura: 69 cm
Cadera 99 cm

TALLES

Delantero: 46 cm
Trasero: 42 cm

ANCHOS

Ancho de espalda: 32 cm
Separación pecho: 21 cm
Ancho de hombro: 14 cm
Control cintura: 21 cm
Ancho escote: 7 cm

LARGOS

Largo de manga: 60 cm
Largo de cadera: 25 cm
Largo de caja: 33 cm
Largo de pierna: 108 cm

ALTURAS

Bajada cadera: 23 cm
Bajada pecho: 26 cm
Bajada escote: 8 cm
Bajada sisa: 22 cm



Modelo 1: Irene Mora

Fig. 130: Ficha de medidas Modelo I (2024)

FICHA DE MEDIDAS

MODELO 2

CONTORNOS

Cuello: 37 cm
Pecho: 91 cm
Cintura: 76 cm
Cadera 103 cm

TALLES

Delantero: 50 cm
Trasero: 45 cm

ANCHOS

Ancho de espalda: 40 cm
Separación pecho: 23 cm
Ancho de hombro: 15 cm
Control cintura: 28 cm
Ancho escote: 8 cm

LARGOS

Largo de manga: 62 cm
Largo de cadera: 27 cm
Largo de caja: 38 cm
Largo de pierna: 106 cm

ALTURAS

Bajada cadera: 28 cm
Bajada pecho: 27 cm
Bajada escote: 9 cm
Bajada sisa: 24 cm



Modelo 2: Marina Moro

Fig. 131: Ficha de medidas Modelo 2 (2024)

FICHA DE MEDIDAS

MODELO 3

CONTORNOS

Cuello: 36 cm
Pecho: 88 cm
Cintura: 72 cm
Cadera 99 cm

TALLES

Delantero: 42 cm
Trasero: 38 cm

ANCHOS

Ancho de espalda: 32 cm
Separación pecho: 23 cm
Ancho de hombro: 13 cm
Control cintura: 21 cm
Ancho escote: 7 cm

LARGOS

Largo de manga: 60 cm
Largo de cadera: 25 cm
Largo de caja: 33 cm
Largo de pierna: 105 cm

ALTURAS

Bajada cadera: 23 cm
Bajada pecho: 25 cm
Bajada escote: 9 cm
Bajada sisa: 22 cm



Modelo 3: Claudia Mora

Fig. 132: Ficha de medidas Modelo 3 (2024)

Con estas referencias de medidas de cada modelo se fueron modificando los patrones base de cada modelo para obtener los patrones de cada una de las prendas (Fig. 133-137)



Fig. 133: Patrones *look I* (2024)



Fig. 134: Patrones look 2 (2024)



Fig. 135: Patrones look 4 (2024)



Fig. 136: Patrones look 5 (2024)



Fig. 137: Patrones look 7 (2024)

Una vez terminados los patrones, se comenzó la producción de las prendas. Primero, se realizó un prototipo de las prendas en retor (Fig. 138) para posteriormente ir haciendo ajustes de las pinzas y medidas a cada cuerpo. Por ejemplo, para la camisa del segundo *look* se tuvieron que hacer modificaciones del patrón (Fig. 139-140). Se modificó la pinza del pecho para que se ajustara más a la parte inferior del pecho y no fuera necesario el uso de ropa interior. También se añadió 1 cm a la caída de hombro para darle más volumen a la hombrera.



Fig. 138: Prueba en retor camisa look 2 (2024)



Fig. 139: Primeros patrones camisa look 2 (2024)



Fig. 140: Patrones modificados camisa look 2 (2024)

Cuando las medidas de los patrones son correctas y ya se confirma su viabilidad en las modelos, se procede a cortar las telas en base al patrón (Fig. 141), dejando 1 cm de costura a cada lado. Antes de pasar por la máquina, se hilvana todo para comprobar por última vez que no es necesaria ninguna otra modificación (Fig. 143-146).



Fig. 141: Corte de telas (2024)

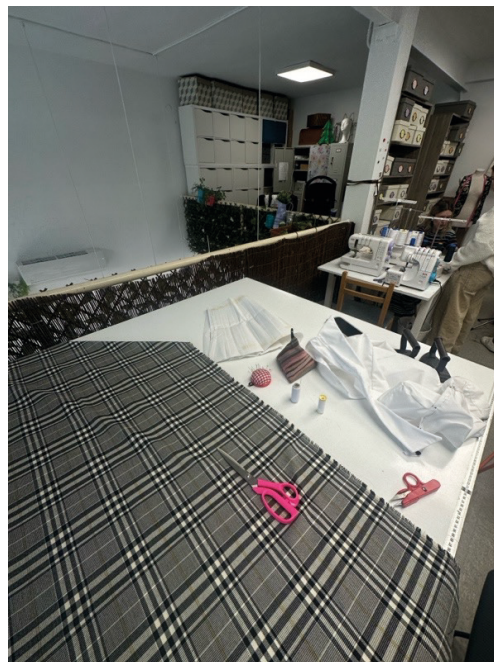


Fig. 142: Corte de telas (2024)



Fig. 143: Hilván para el top del look 4 (2024)



Fig. 144: Hilván para el top del look 4 (2024)



Fig. 145: Hilván para la falda del look 7 (2024)



Fig. 146: Hilván para el top del look 4 (2024)



Fig. 146: Pruebas look 2 (2024)



Fig. 147: Pruebas *look 1* (2024)



Fig. 148: Pruebas *look 6* (2024)

Para los casos del vestido y la camisa (*look 1* y *look 2*) se utilizó una entretela en la zona del cuello y las mangas para reforzarlas y que fueran más rígidas (Fig. 149-150).



Fig. 149: Entretelado cuello *look 1* (2024)



Fig. 150: Entretelado manga *look 2* (2024)



Fig. 151: Manga *look 2* (2024)

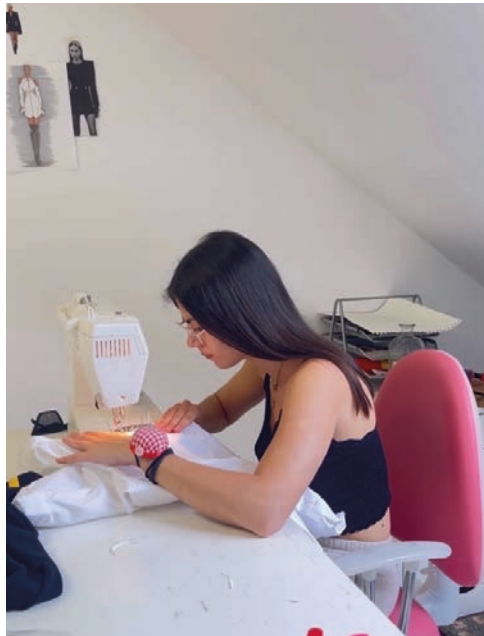


Fig. 152: Proceso de costura (2024)

Posteriormente, se añadieron los detalles y abalorios en cada prenda. Para el *look 1* se colocaron cierres automáticos invisibles, para dar un aspecto de pureza al vestido y que los botones no rompieran la estética (Fig. 153), Sin embargo, para la camisa (*look 2*) se cosieron botones negros con detalles dorados que combinaban a la perfección con la estética del *look* (Fig. 154), además de las hombreras (Fig. 155). Para el top y la falda (*look 4* y *look 7*) se utilizó la cremallera como cierre, ya que en estos casos el uso de la cremallera era lo más adecuado para cada prenda. (Fig. 156).



Fig. 153: Cierres automáticos *look 1* (2024)



Fig. 154: Botones *look 2* (2024)



Fig. 155: Hombreras *look 2* (2024)

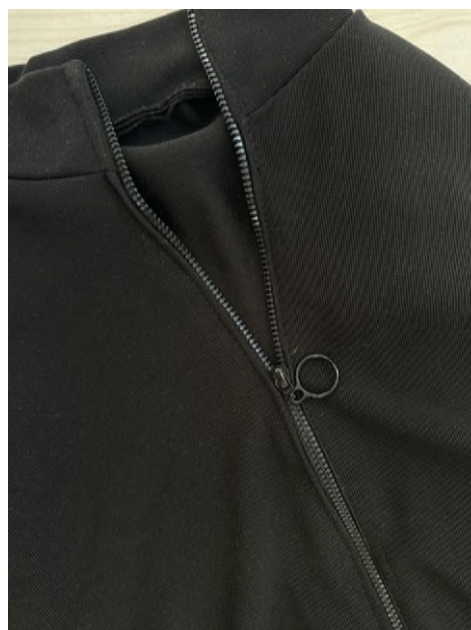


Fig. 156: Cremallera *look 4* (2024)

Después, se utilizó la remalladora para dar un mejor acabado a las prendas (Fig. 157-158). Tras finalizar el proceso de confección de las prendas, se probaron en las modelos para comprobar y visualizar los *looks* en conjunto.



Fig. 157: Proceso remalladora (2024)



Fig. 158: *Look 2* remallado (2024)

Como último detalle, se imprimieron unas etiquetas con el logo de *Vamp* para añadirlas a cada prenda (Fig. 159-161)



Fig. 159: Rollo de etiquetas (2024)



Fig. 160: Etiqueta Look 4 (2024)



Fig. 161: Etiqueta Look 5 (2024)

3.3.2 Colección de bolsos

Tras la realización de los *looks* de la colección, se procedió a realizar una pequeña colección de 3 bolsos para complementar la colección *Revenge*. En una colección de moda, un bolso puede simbolizar varios aspectos, dependiendo de su contexto y temática. Para *Vamp*, los bolsos simbolizan el arma de la mujer, y así se representa en la colección *Revenge*. En este contexto, el bolso no solo sería un accesorio de moda, sino que también sería un elemento simbólico de poder, venganza y control, rindiendo homenaje al personaje protagonista de *Kill Bill*, Beatrix Kiddo.

A. PROCESO DE INSPIRACIÓN

Kill Bill será uno de los focos principales de inspiración para el diseño de los bolsos. Elementos como la katana, los cuchillos y las armas serán definitivos en los modelos planteados. Para ello, se hizo una búsqueda de imágenes inspiradoras (Fig. 162) con la finalidad de agrupar y visualizar los conceptos necesarios.



Fig. 162: Moodboard de inspiración (2024)

Analizando el *moodboard*, obtenemos una paleta de colores más reducida de los establecidos para *Revenge*, donde destacan el negro y el amarillo. Ambos colores simbolizan la fuerza que transmite el personaje de Beatrix Kiddo. Además, para los detalles de los bolsos se utilizará el dorado, ya que este color aporta poder, elegancia y lujo a los accesorios. El dorado también se asocia con lo extravagante. Incorporar dorado en los bolsos puede llamar la atención aportando poder al *look*.



Fig. 163: Carta de colores para los bolsos (2024)

B. PRIMEROS PASOS: BOCETOS

Siguiendo la misma línea de estilo y tendencias estudiadas para las prendas de ropa, se comenzaron a hacer análisis y estudios tipos de bolsos para después elegir cuales eran más adecuados.

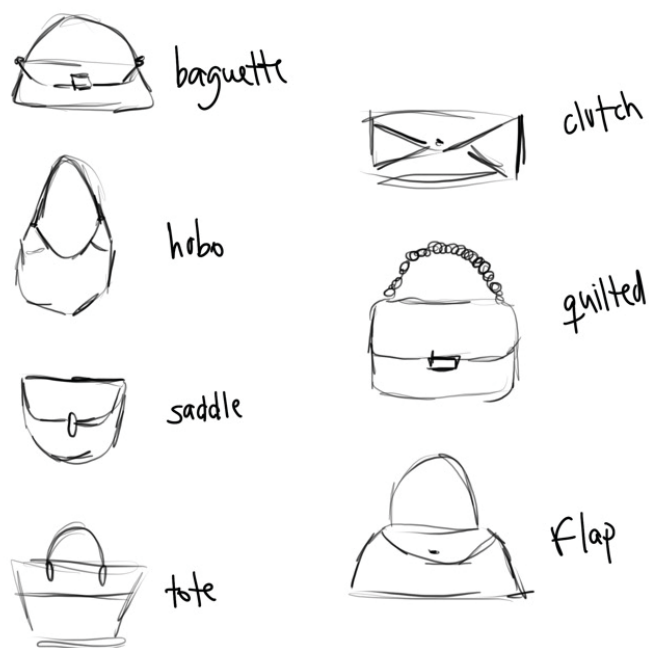


Fig. 164: Tipos de bolsos (2024)

Se eligieron los bolsos estilo *baguette* y *hobo* como referencias de inspiración para los diseños. La forma del bolso *baguette* transmite una sensación de elegancia discreta, siendo un accesorio refinado que complementa perfectamente cualquier *look*, ya que sirve como opción para ocasiones tanto formales como informales. Por otro lado, los bolsos *hobo* destacan por su forma curva, sugiriendo un sentido de libertad y movimiento. A partir de estas dos ideas, se realizó un estudio de formas para encontrar la silueta perfecta para los accesorios (Fig. 165)



Fig. 165: Estudio de formas (2024)

Teniendo como referencia el *moodboard* y el estudio de formas en los bolsos *baguette* y *hobo* se comenzaron a abocetar los diseños (Fig. 166-171). A partir de las siluetas, se fueron añadiendo los detalles y abalorios para decorar cada bolso (Fig. 169), además de añadir el logo de Vamp como complemento (Fig. 171)

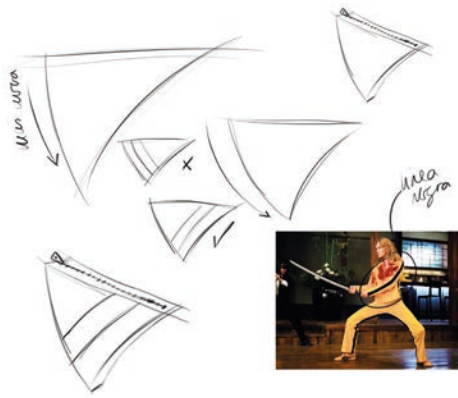


Fig. 166: Bocetos bolso 1 (2024)

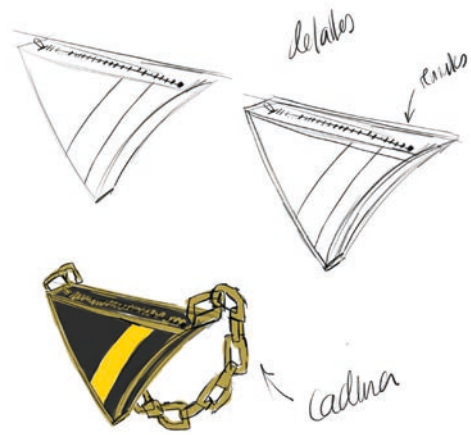


Fig. 167: Bocetos bolso 1 (2024)

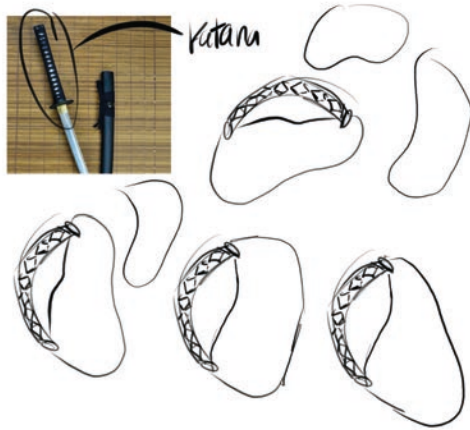


Fig. 168: Bocetos bolso 2 (2024)



Fig. 169: Bocetos bolso 2 (2024)

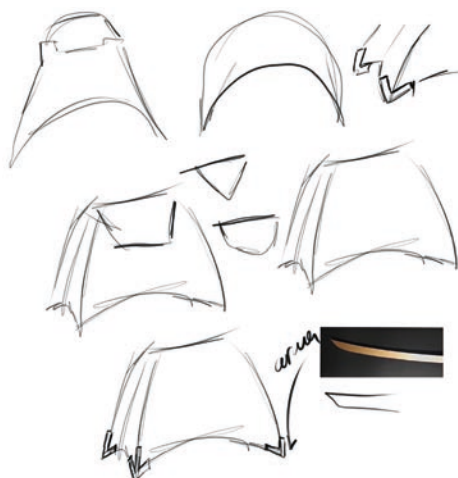


Fig. 170: Bocetos bolso 3 (2024)



Fig. 171: Bocetos bolso 3 (2024)

C. CREACIÓN DEL PRODUCTO: DISEÑO E IMPRESIÓN 3D

Tras tener los diseños de los 3 bolsos, se eligieron los bolsos 1 y 2 para la producción. Para comenzar, se definió qué parte iba a ser impresa en 3D y qué parte sería confeccionada. Se utilizarán los mismos tejidos seleccionados para la colección de ropa, para unificar ambos conceptos. (Fig. 172-173).

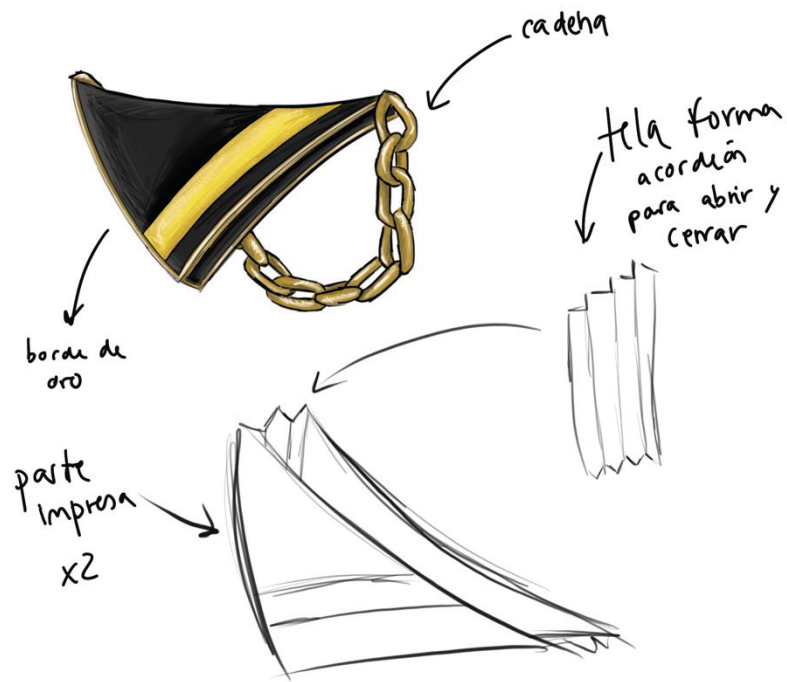


Fig. 172: Bocetos impresión bolso 1 (2024)

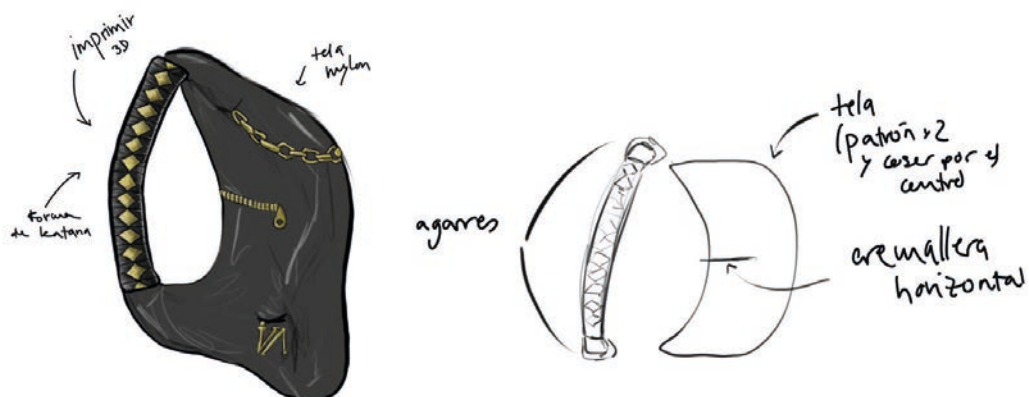


Fig. 173: Bocetos impresión bolso 2 (2024)

Se utilizó el programa 3dmax para el modelado 3D. Para el bolso I se comenzó planteando una estructura base triangular plana (Fig. 174), a la cual se le aplicarán modificadores para convertirlo en un polígono editable y obtener profundidad (Fig. 175), además, se extruirán algunas zonas para crear la banda amarilla y los bordes. Primero, se modeló el bolso completo para verificar su viabilidad (Fig. 176) y posteriormente se separaron las partes que serían impresas (Fig. 177). Para el segundo bolso, se modeló únicamente el asa, partiendo de una línea que se iría modificando hasta obtener la forma deseada (Fig. 178). Después, lo convertimos también en un polígono editable para poder modificarlo y darle volumen, además de extruir los rombos del diseño de la katana. (Fig. 179) Por último, se le añadieron dos agarres a cada lado del asa para que el proceso de confección fuera más sencillo (Fig. 180.).

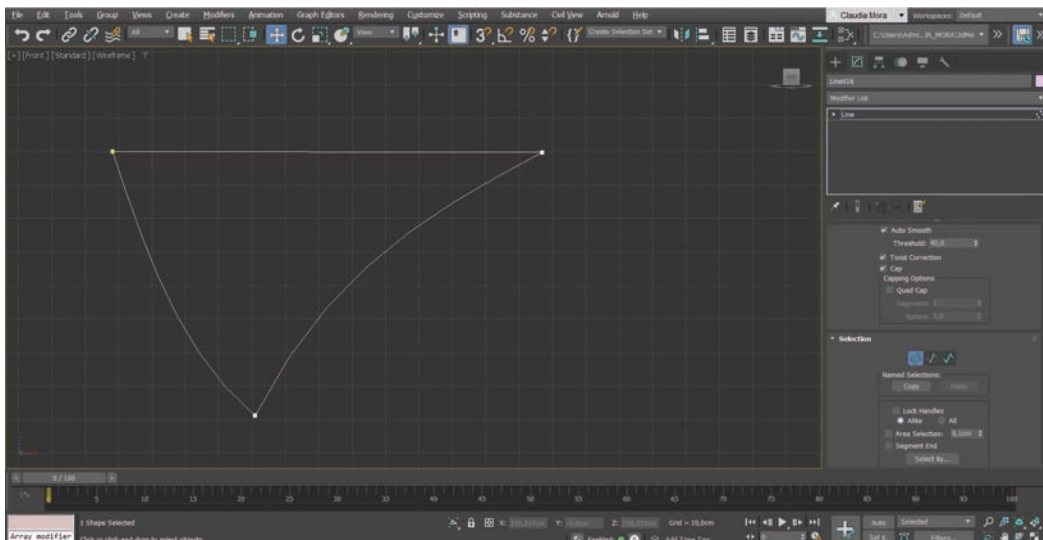


Fig. 174: Modelado bolso I (2024)

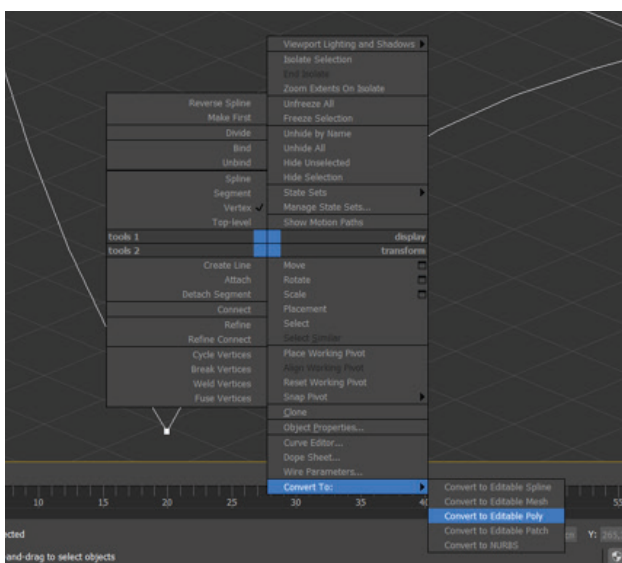


Fig. 175: Polígono editable (2024)

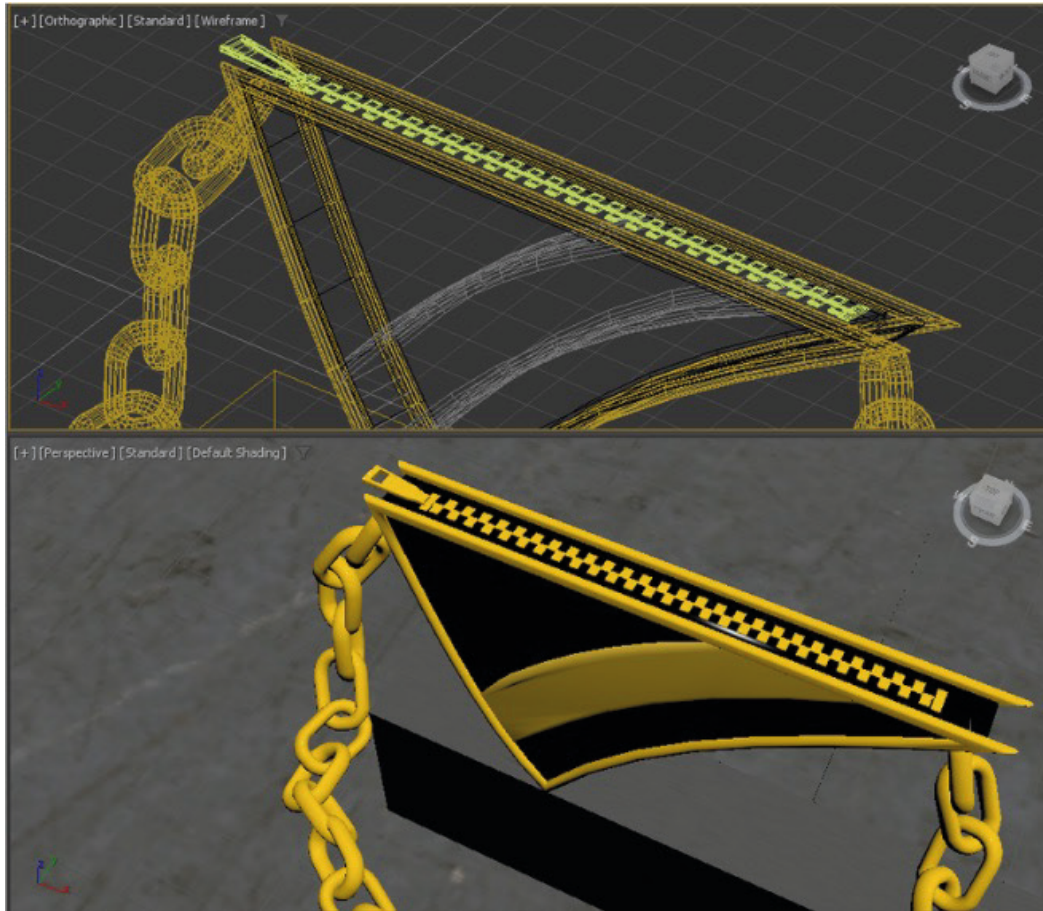


Fig. 176: Estructura base bolso I (2024)

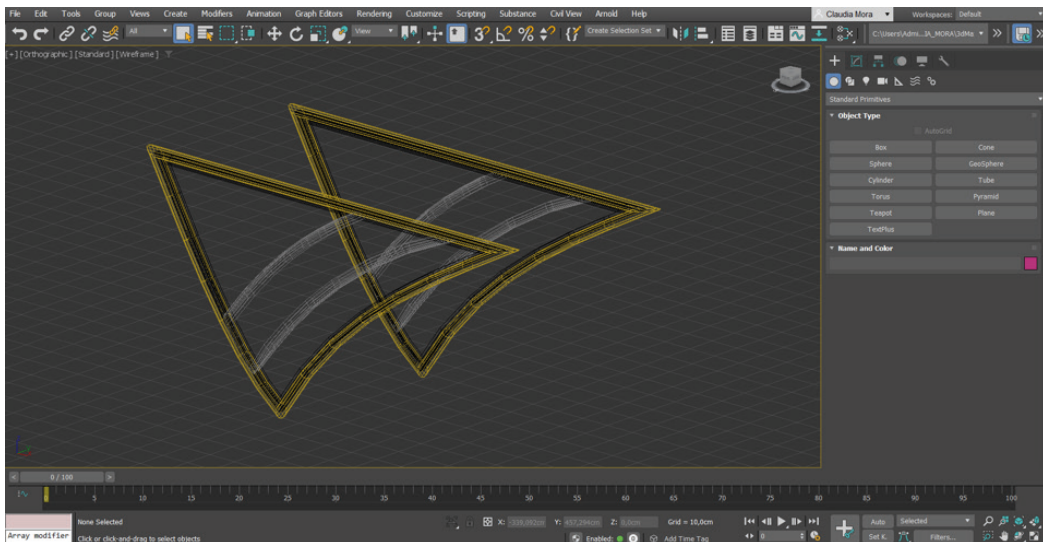


Fig. 177: Modelado bolso I (2024)

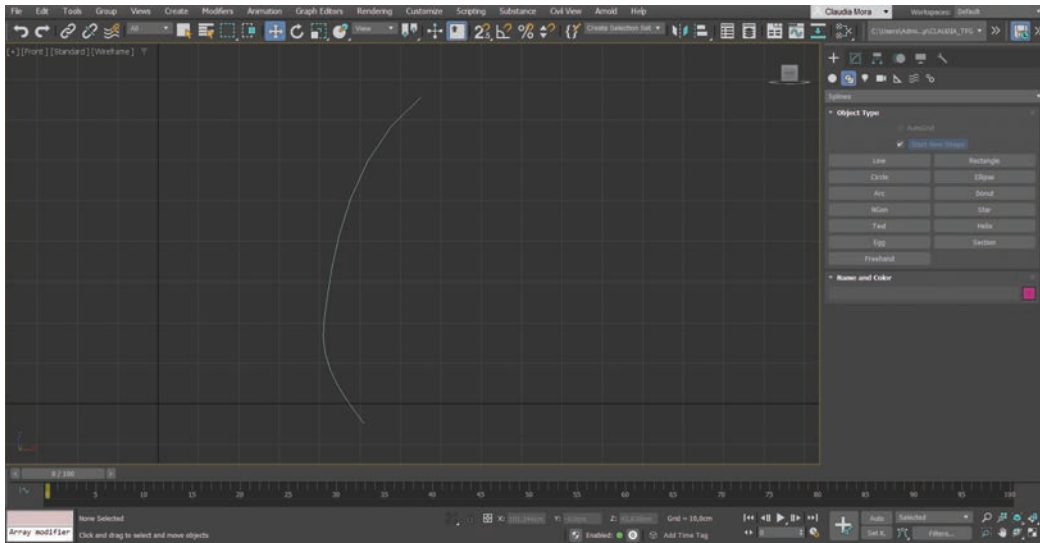


Fig. 178: Modelado bolso 2 (2024)

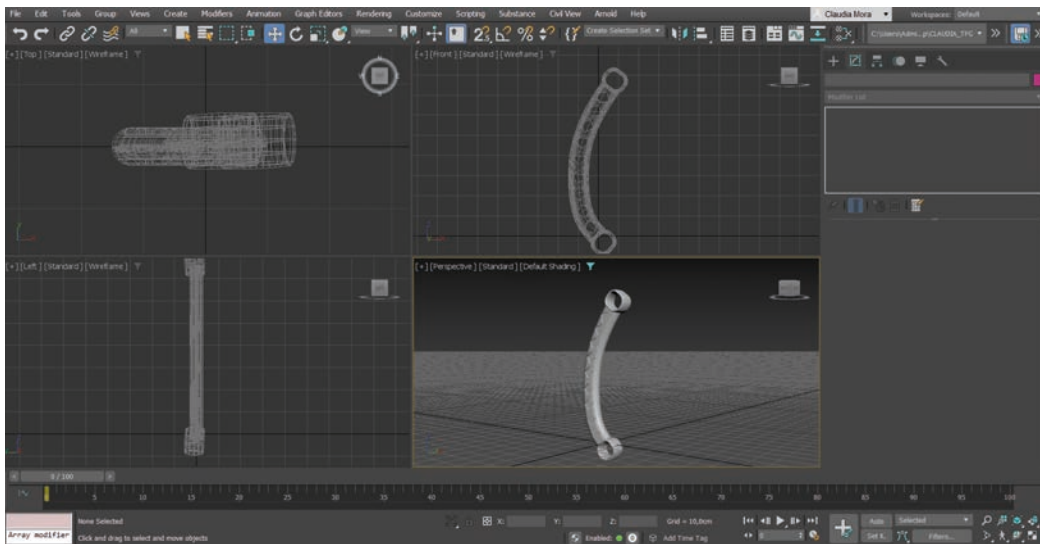


Fig. 179: Modelado bolso 2 (2024)

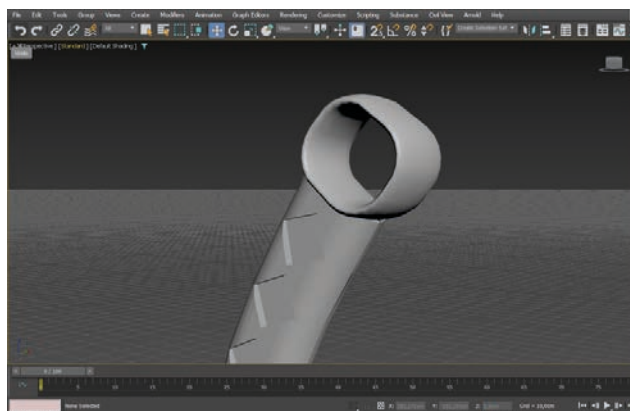


Fig. 180: Modelado bolso 2 (2024)

Una vez finalizado el proceso de modelaje, se procedió a la impresión. Para ello se utilizó una impresora Bambulab y el programa Bambustudio, donde se exportaría el archivo y se elegiría el tamaño de impresión (Fig. 181-182). Para usar esta impresora, se compró filamento de PLA de 1,75 mm de diámetro en color gris (Fig. 183.) para que fuera más fácil pintarlo y, además, este tipo de filamento e impresora proporcionará una impresión mucho más suave y precisa.

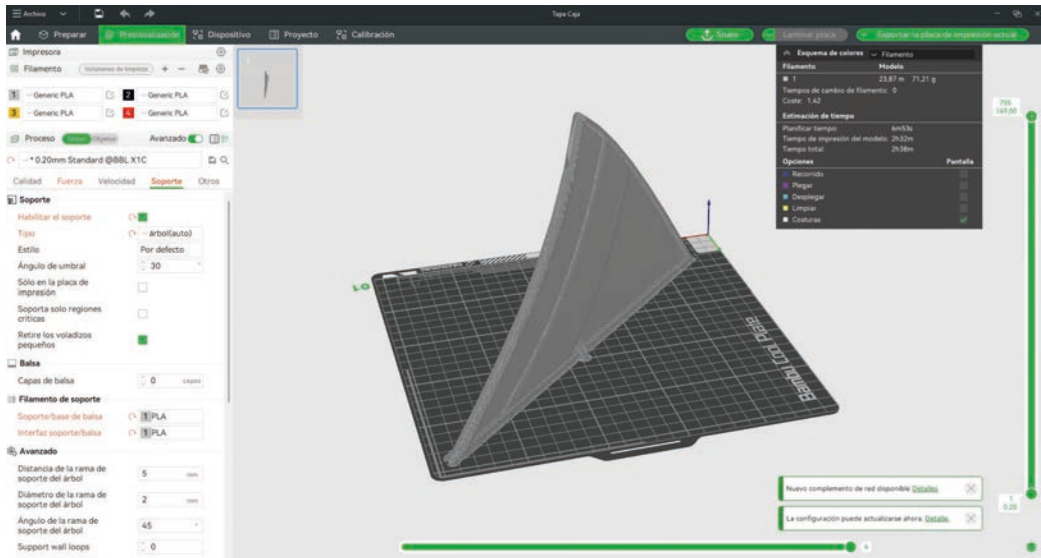


Fig. 181: Bambustudio bolso 1 (2024)

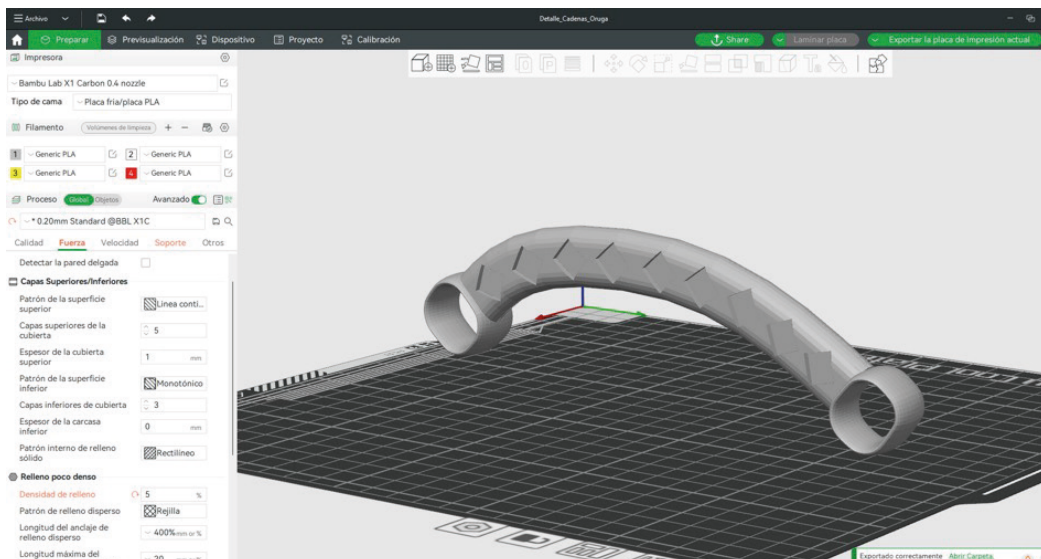


Fig. 182: Bambustudio bolso 2 (2024)



Fig. I83: Filamento PLA 1,75mm (2024)



Fig. I84: Impresora 3D (2024)



Fig. 185: Proceso de impresión 3D (2024)

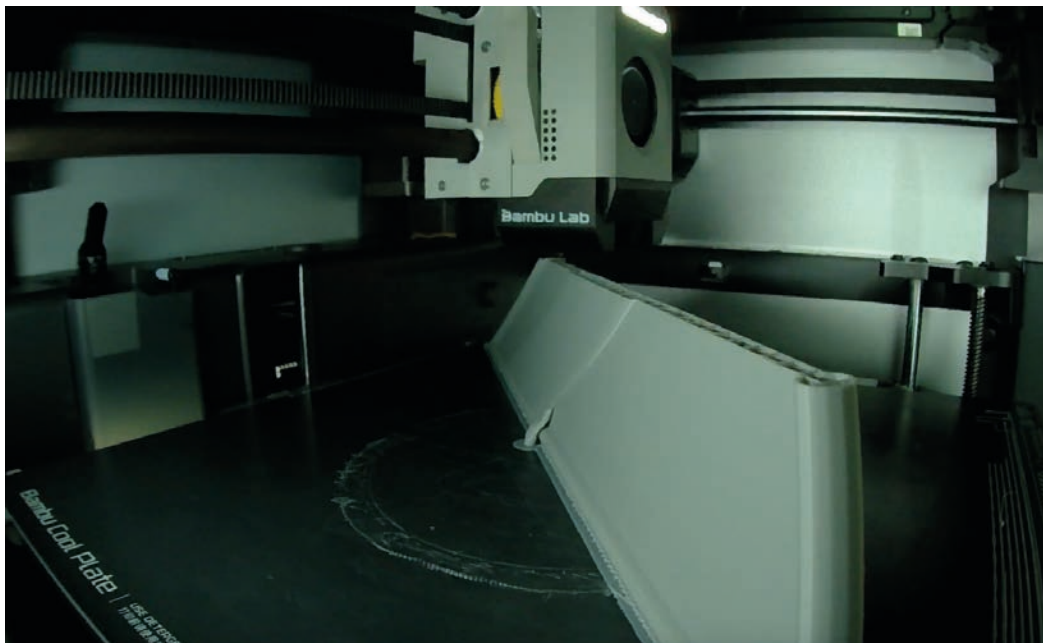


Fig. 186: Proceso de impresión 3D (2024)



Fig. 187: Impresión 3D (2024)



Fig. 188: Impresión 3D (2024)

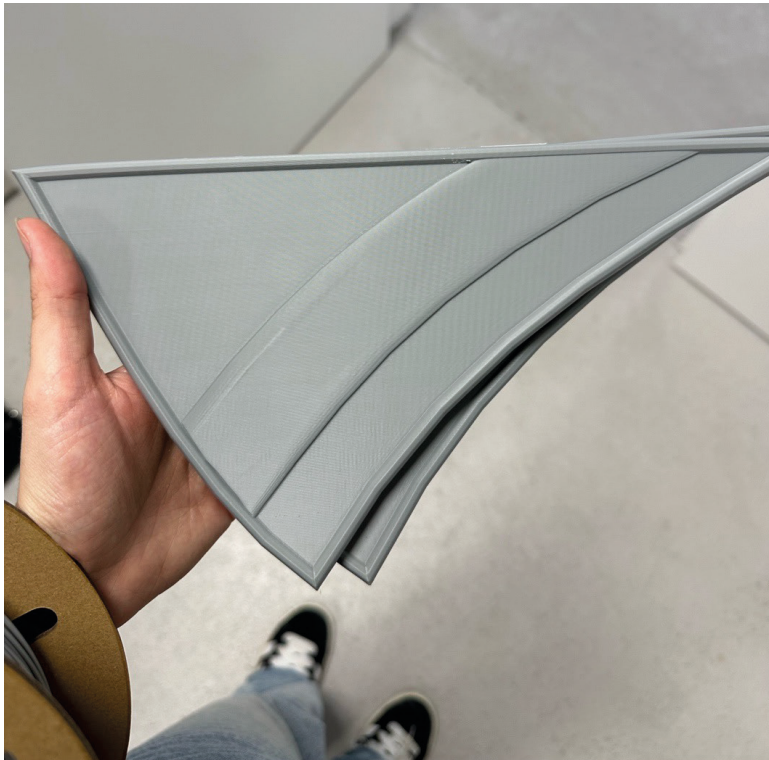


Fig. 189: Impresión 3D (2024)

Tras la impresión, se aplicaron varias capas de pintura acrílica amarilla, dorada y negra para darle color a los bolsos (Fig. 190-191).



Fig. 190: Proceso de pintura (2024)



Fig. 191: Proceso de pintura (2024)

Después, se cortaron las telas en función a los patrones diseñados para cada bolso, se hilvanaron y se cosieron. (Fig. 192) En el bolso 2 se unió la tela a los bolsos gracias a los agarres que habíamos creado (Fig. 193), sin embargo, el proceso de unión de tela con la impresión 3D en el bolso 1, se realizó utilizando Loctite para pegar ambos materiales (Fig. 194).



Fig. 192: Proceso de confección bolso 2 (2024)



Fig. 193: Proceso de confección bolso 2 (2024)

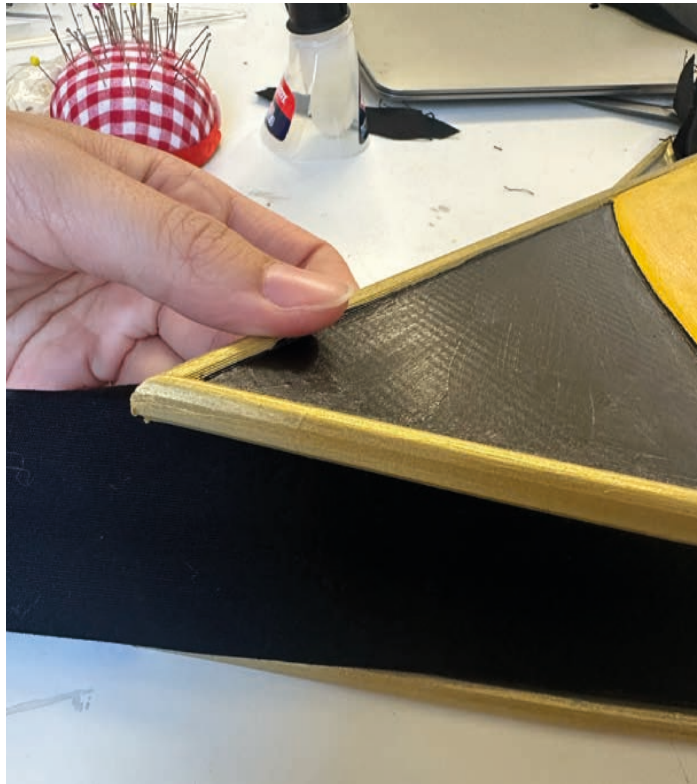


Fig. 194: Proceso de confección bolso I (2024)

Por último, se añadieron detalles como las cremalleras, cadenas y los complementos del bolso 2 (Fig. 195-196).

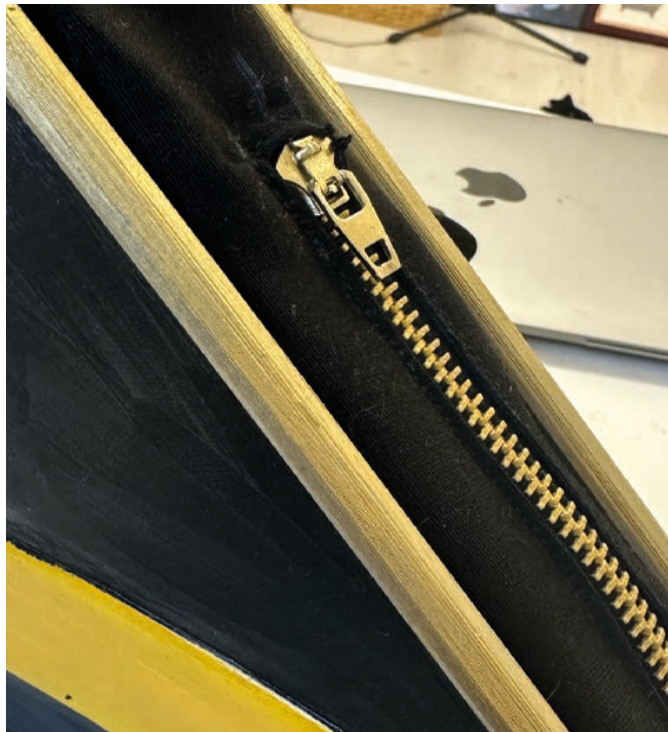


Fig. 195: Cremallera bolso 1 (2024)



Fig. 196: Accesorios bolso 2 (2024)

3.3.3 Dirección de arte y fotografía de moda

Finalizada la colección, se propuso realizar sesiones de fotografía para crear un catálogo de la colección *Revenge*, con el objetivo de transmitir los valores de la marca (poder, sensualidad y confianza) a través de una dirección de arte que incluye maquillaje, estilismo, iluminación y *acting* de las modelos. Las fotos se realizarán a las tres modelos a las que se les tomó las medidas y los patrones.

A. PROCESO FOTOGRÁFICO Y DIRECCIÓN DE ARTE

Se concretó el estilo fotográfico a través de un moodboard que reflejaba estilo de poses, gestos, iluminación y actitud (Fig. 197). Además, se ideó el estilismo para cada look, así como el maquillaje y peinado (Fig. 198-202)

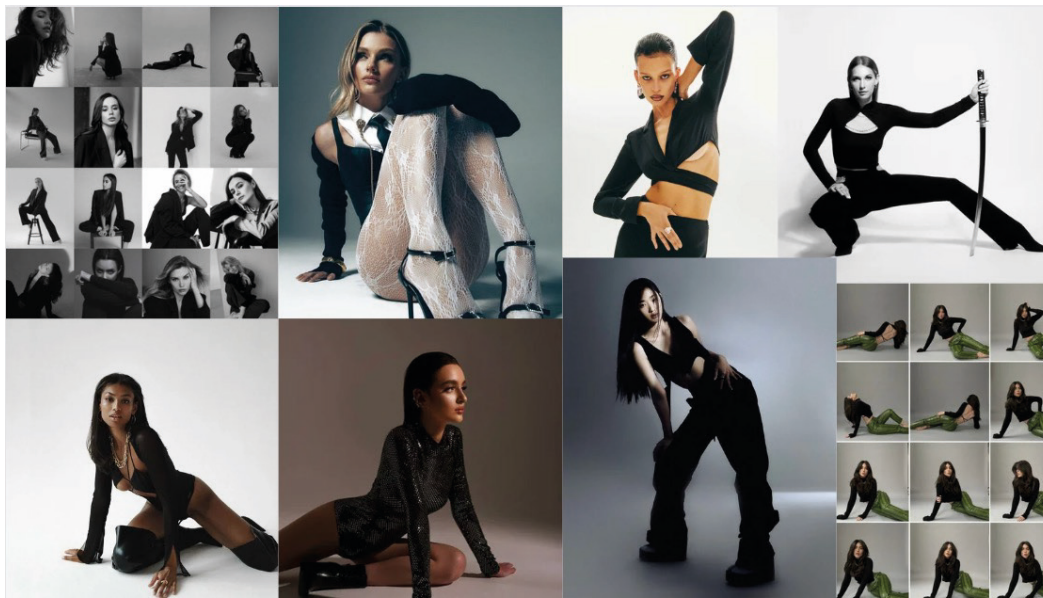


Fig. 197: Moodboard de inspiración(2024)



Fig. 198: Estilismo look I (2024)



Fig. 199: Estilismo look 2 (2024)



Fig. 200: Estilismo *look 4* (2024)



Fig. 201: Estilismo look 5 (2024)



Fig. 202: Estilismo look 7 (2024)

Se optó por realizar las fotografías en un estudio, ya que de esta forma se podría tener más control de iluminación, además de utilizar un fondo neutro para que el foco de atención sea la colección, la modelo, y su *acting*. Por otro lado, utilizar un estudio de fotografía transmite profesionalidad y seriedad y de esta forma se evitarán connotaciones no asociadas con el proyecto. Se contactó con dos fotógrafos profesionales para realizar las sesiones, Magoo Moro y Elena Buceta, y se concertaron sesiones durante tres días. Se decidió utilizar dos focos de luz cálida para la iluminación, ya que, a diferencia de la luz fría, la luz cálida crea un ambiente de calidez con la cual te sientes más conectado con la modelo. Por otro lado, se usó un fondo blanco, además de usar un secador como efecto visual para aportar movilidad y volumen al pelo.



Fig. 203: Proceso fotográfico y dirección de arte (2024)



Fig. 204: Proceso fotográfico y dirección de arte(2024)



Fig. 205: Proceso fotográfico y dirección de arte (2024)



Fig. 206: Proceso fotográfico y dirección de arte (2024)



Fig. 207: Proceso fotográfico y dirección de arte (2024)



Fig. 208: Proceso fotográfico y dirección de arte (2024)

Al terminar las sesiones, se hizo una selección de fotografías. Las fotografías elegidas pasarían por edición fotográfica mientras que las demás quedaron descartadas (Fig. 209-212).



Fig. 209: Fotografías descartadas look 5 (2024)



Fig. 210: Fotografías descartadas look 4 (2024)



Fig. 211: Fotografías descartadas look 2 (2024)



Fig. 212: Fotografías descartadas bolsos (2024)

B. EDICIÓN FOTOGRÁFICA

Las fotografías seleccionadas pasaron por un proceso de edición en Photoshop en el cual se hicieron ajustes de luces y sombras y retoque de pieles, para que las fotografías tuvieran un aspecto más profesional. Por otra parte, se utilizó un filtro de fotografía warming para ofrecer aún más calidez a las fotografías y teñirlas en tonos dorados, proporcionando connotaciones de poder y sensualidad, claves en el proyecto.

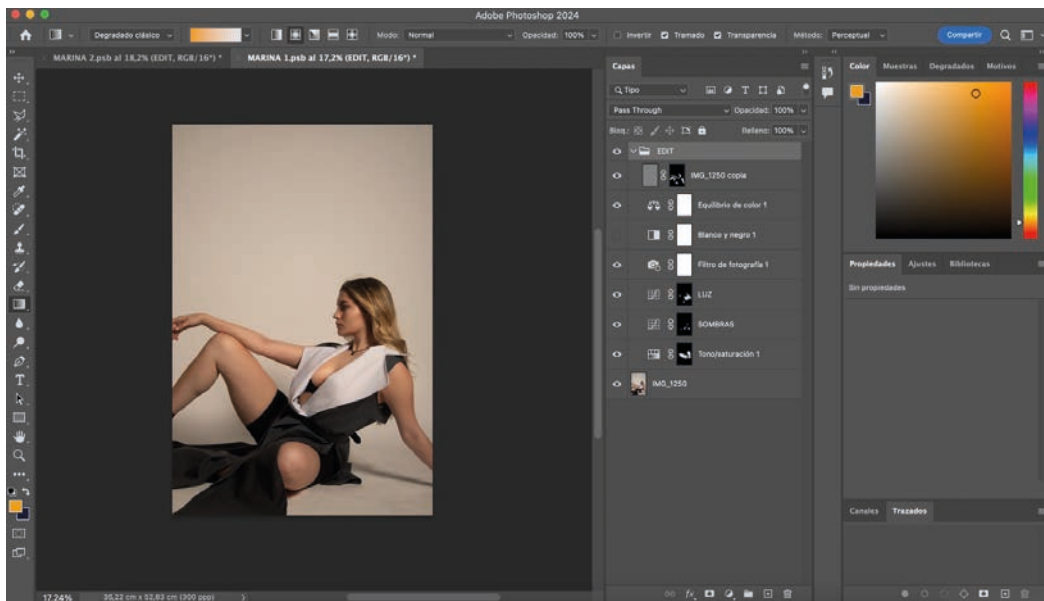


Fig. 213: Edición fotográfica en Photoshop (2024)

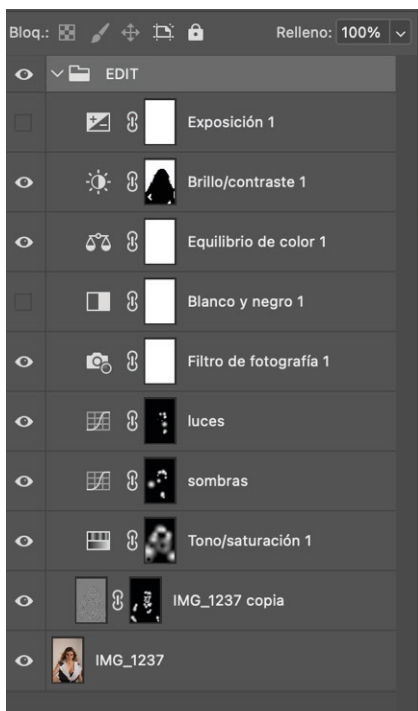


Fig. 214: Capas de edición en Photoshop (2024)

4. Análisis de resultados

Vamp es un proyecto que se centra en el manifiesto de poder, confianza y libertad para la mujer moderna. Con una visión centrada en mujeres empoderadas y dueñas de su destino, la marca de moda *Vamp* se dirige a mujeres que desafían los convencionalismos y son seguras de sí mismas. Este proyecto nace de la necesidad de vestir a la *femme fatale* moderna, además de celebrar la sensualidad femenina como expresión de poder y libertad, ofreciendo prendas y bolsos que realcen la figura y la feminidad de la mujer y que reflejen su fuerte personalidad.



VAMP



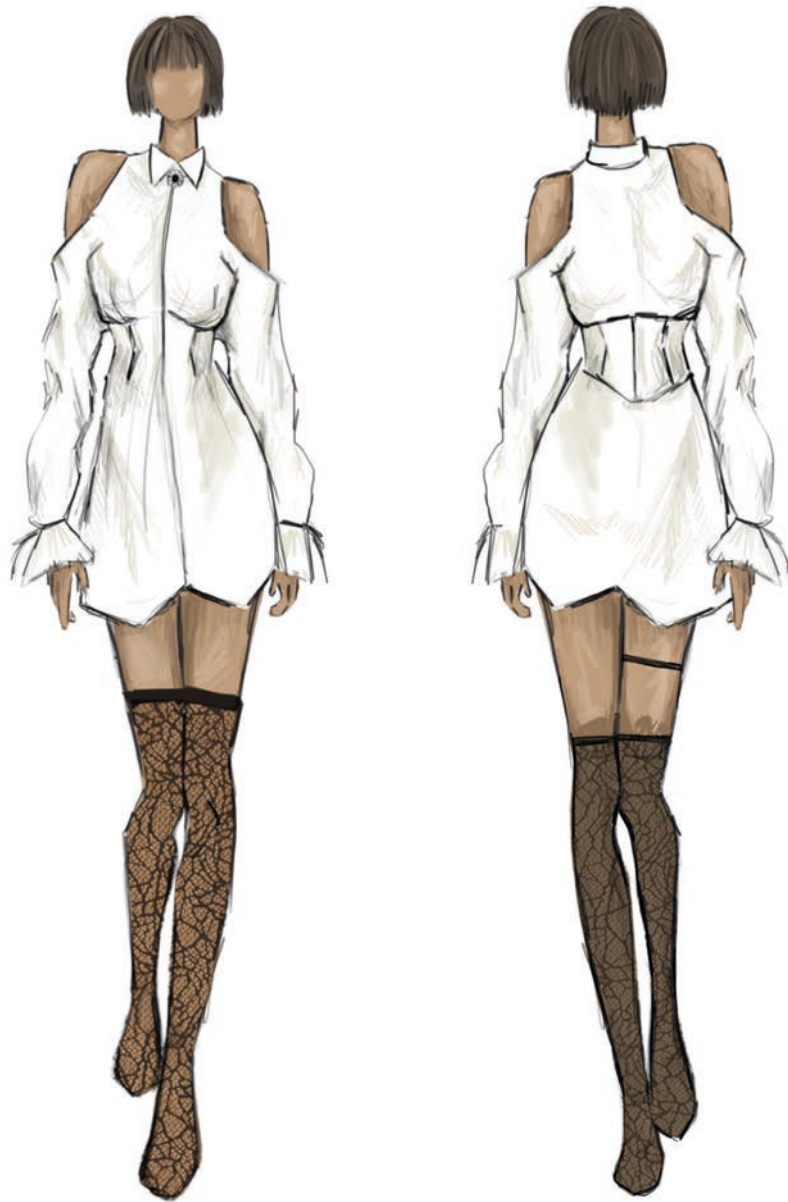


COLECCIÓN PRE-FALL 2024: REVENGE

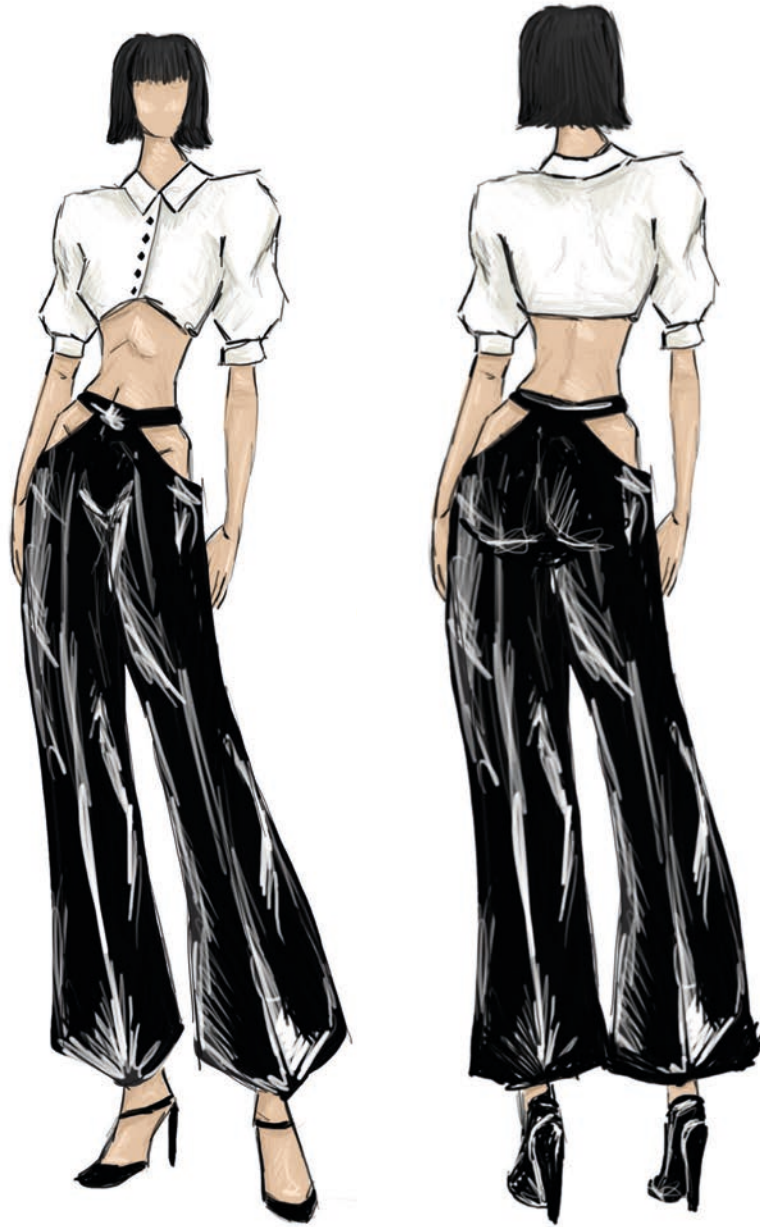
Para materializar la visión de Vamp, surge la colección Revenge, un tributo a los icónicos papeles interpretados por Uma Thurman en las películas de Quentin Tarantino Pulp Fiction y Kill Bill. La primera colección lanzada por Vamp es una colección conceptual Pre-Fall compuesta por 9 looks y 3 bolsos, centrada en representar los valores de la femme fatale homenajando a mujeres como Mia Wallace y Beatrix Kiddo, dos personajes emblemáticos que encarnan fuerza y poder femenino en su máxima expresión. Cada diseño de la colección lleva consigo la influencia de Pulp Fiction y Kill Bill. Además, la inspiración en tendencias, como el fetish core y el power dress, se refleja en cada detalle de la colección, desde los cortes y siluetas atrevidas (cut-ous, oversizes...) hasta la elección de materiales y texturas resistentes para representar la fuerza de la mujer, descartando el uso de materiales frágiles que no están asociados con los valores de la marca. Asimismo, la elección de la gama de color nos recuerda a la perfección estas películas, ya que se ha incluido el “amarillo Kill Bill” y el “rojo Tarantino”. Por otro lado, se eligieron bolsos de estilo baguette y hobo como referencias de inspiración para los diseños. La forma de bolso baguette transmite una sensación de elegancia discreta y los bolsos hobo destacan por su forma curva, sugiriendo un sentido de libertad y movimiento. Tras un estudio meticuloso de formas para encontrar la silueta perfecta de los bolsos, estos simbolizan el arma letal de la femme fatale moderna, homenajando el personaje de Beatrix Kiddo (Kill Bill) y su búsqueda de venganza y empoderamiento.







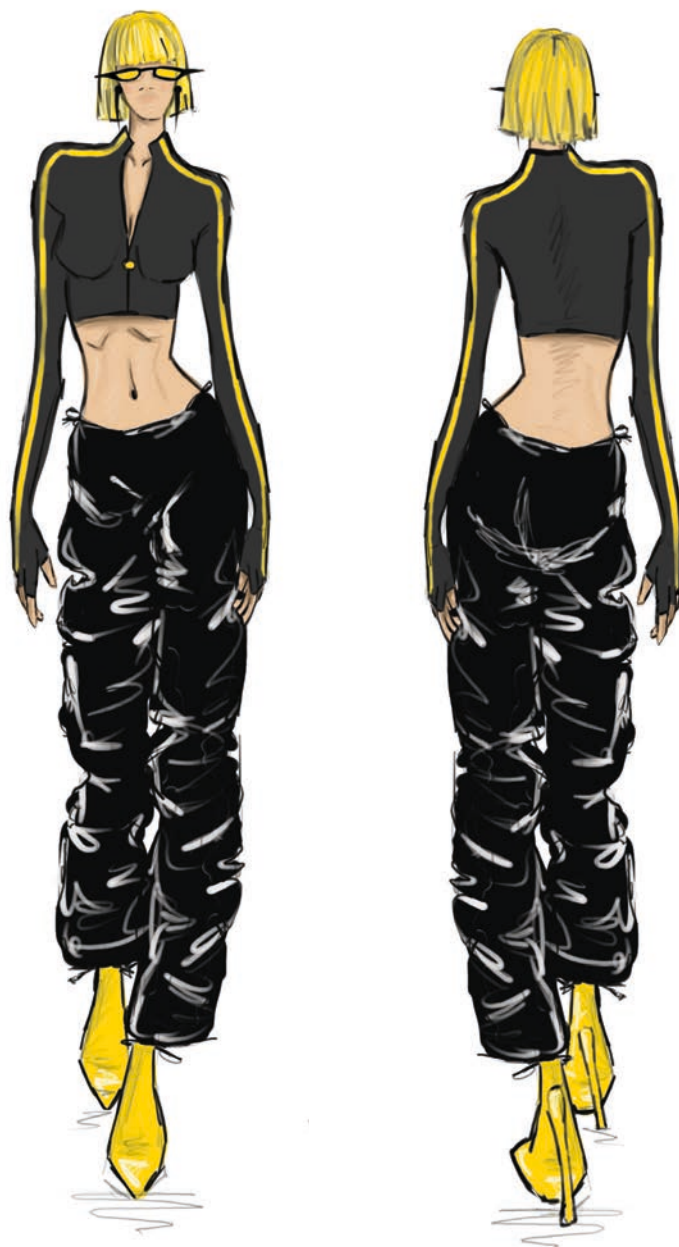
Look 1: You never can tell
Vestido camisa con hombros descubiertos



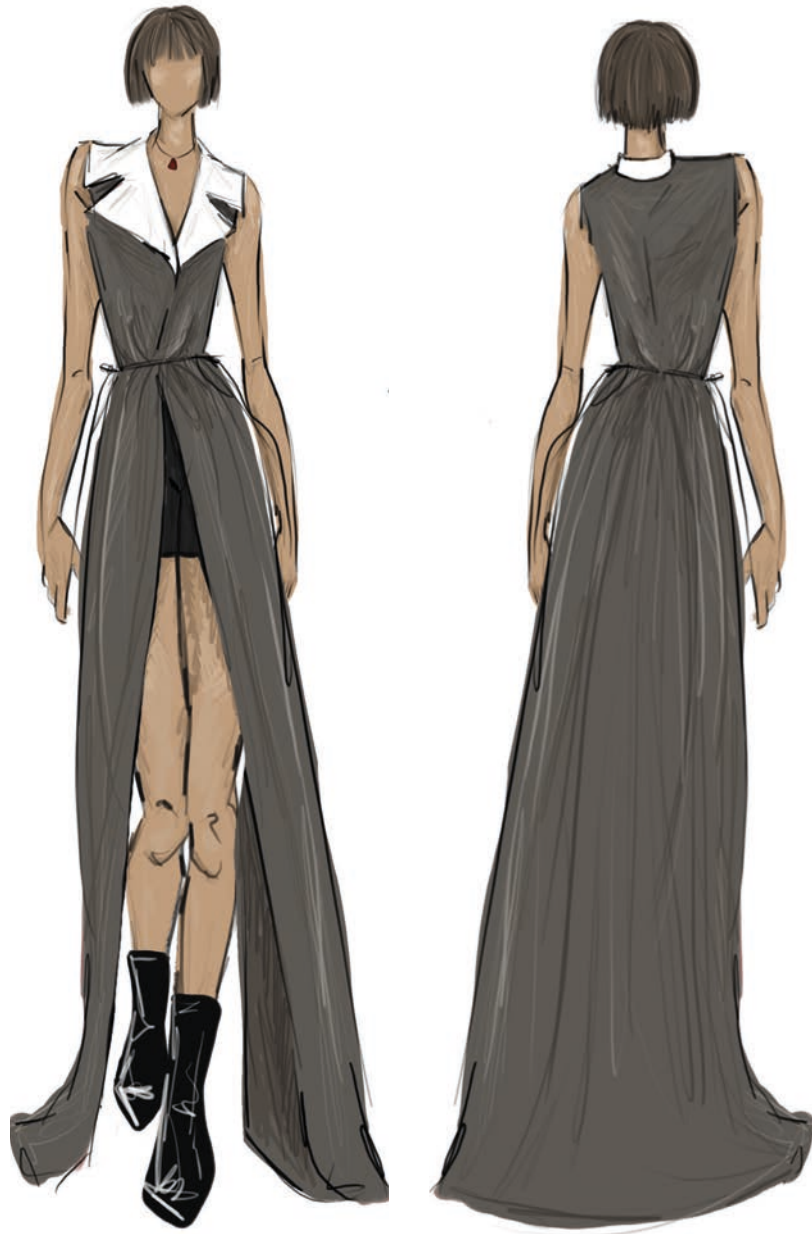
Look 2: Mia's Dance
Camisa crop-top con hombreras
Pantalón con aperturas



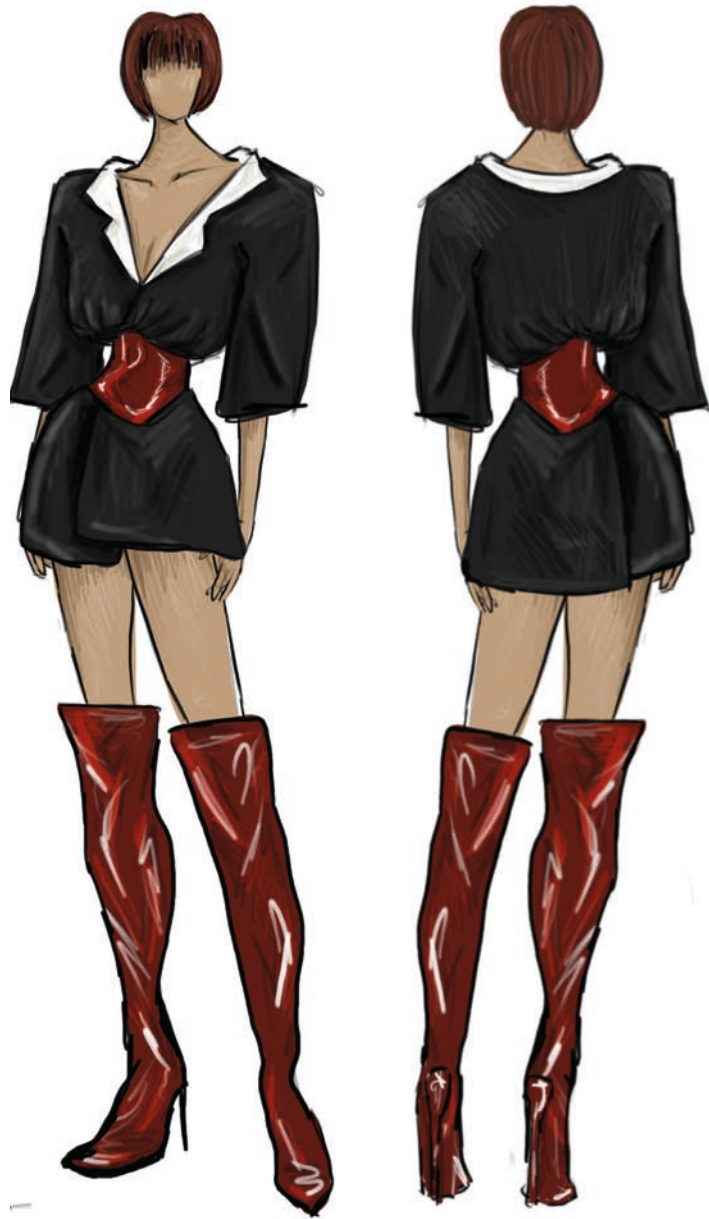
Look 3: Bang
Top de tirantes con cut-out
Pantalón *parachute* con línea amarilla



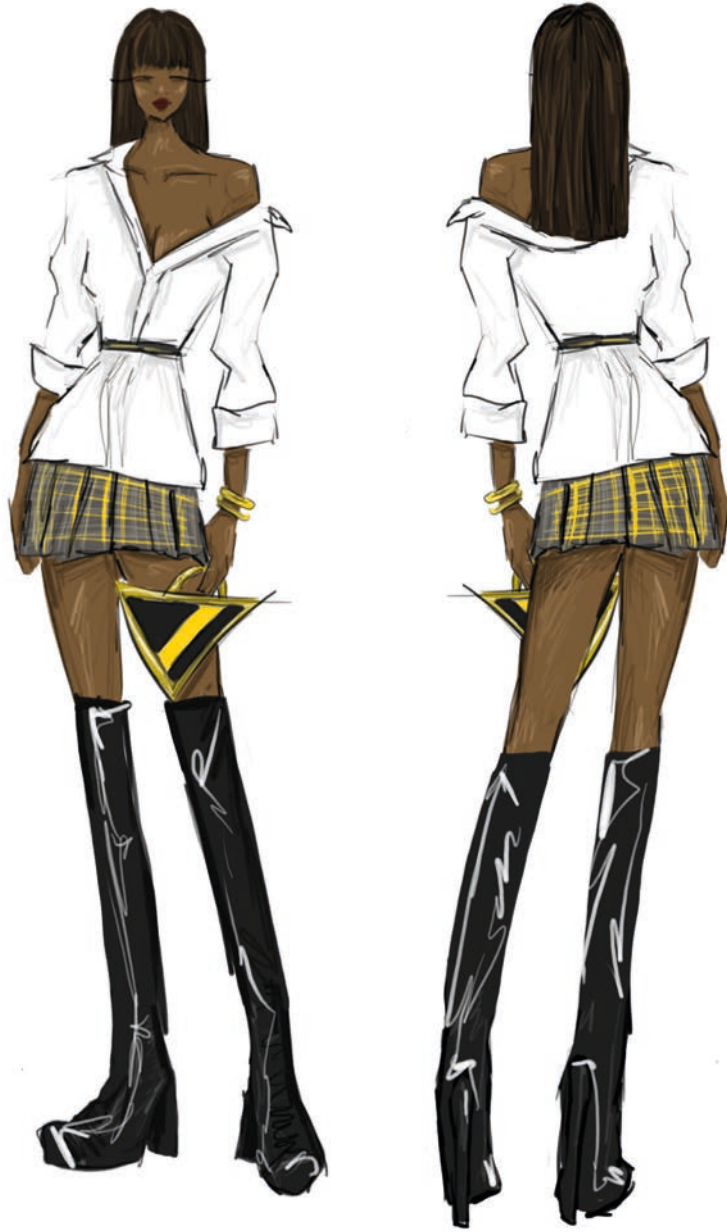
Look 4: Beatrix
Top con línea amarilla
Pantalón *parachute* efecto piel



Look 5: The Bridge
Chaleco largo con cinturón



Look 6: Wallace
Vestido traje sastre con cinturón



Look 7: O'Ren
Camisa blanca con cinturón
Falda de tablas deshilachada



Look 8: Vamp's
Camisa blanca *crop* *oversize*
Pantalones *parachute* efecto piel





Bolso I: *Mamba*
Bolso *baguette* con línea amarilla



Bolso 2: *Budd*
Bolso hobo con accesorios



Bolso 3: *Hanzo*
Bolso *baguette* con remates dorados

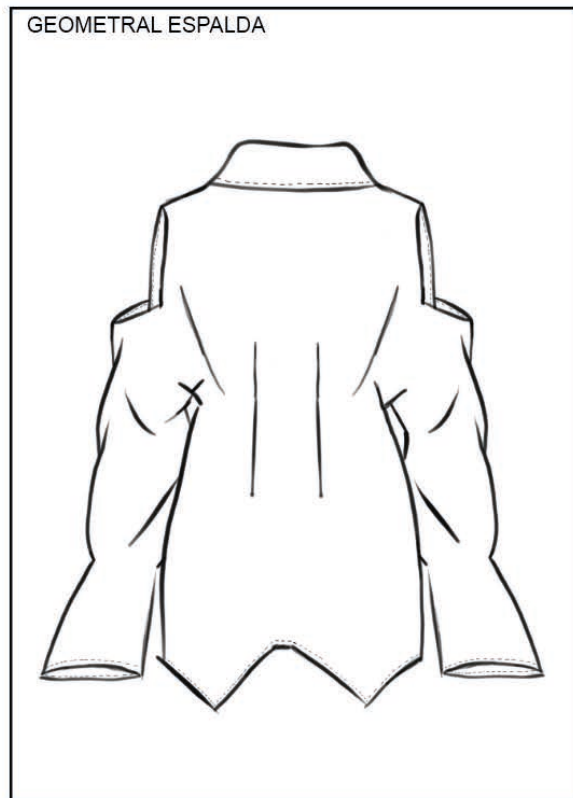
CONFECCIÓN



El proceso de confección para la colección *Revenge* combina la costura artesanal con la innovación digital, ya que los bolsos están diseñados e impresos en material 3D. Para este proyecto, se han prototipado 5 prendas y 2 bolsos. A continuación, se encuentran los prototipos confeccionados de la colección y sus fichas técnicas correspondientes.



FICHA TÉCNICA

EMPRESA: VAMP		LINEA: MUJER	
TEMPORADA:	PRE-FALL	OPCIONES DE COLOR:	
ARTICULO:	VESTIDO CAMISA		<input type="checkbox"/>
REFERENCIA:	00001	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TELAS:	ALGODÓN SATINADO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COMPOSICIÓN:	100% algodón		
TALLAS:	UNICA		
DESCRIPCIÓN: VESTIDO CAMISA CON HOMBROS DESCUBIERTOS			

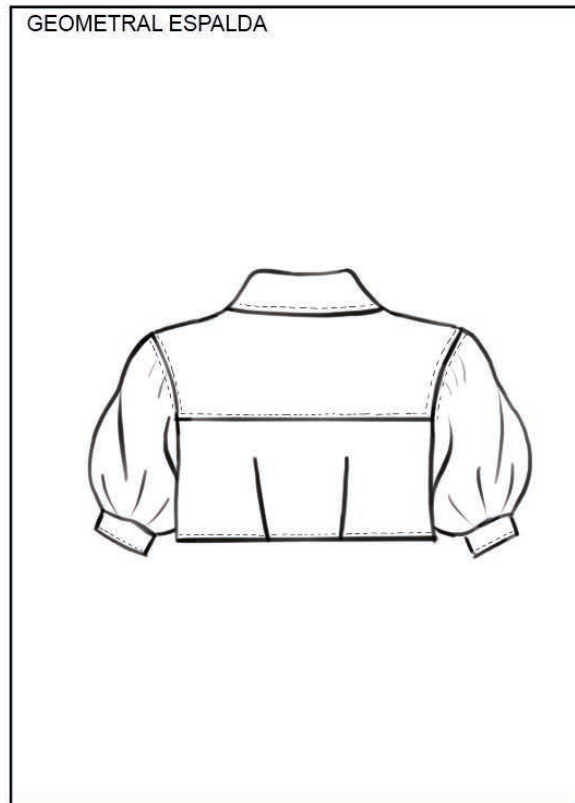
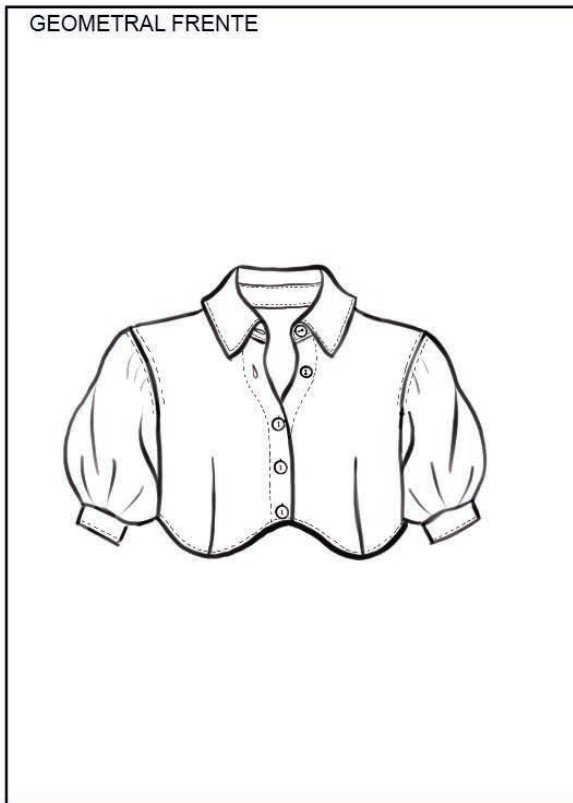


ESPECIFICACIONES TÉCNICAS:		FORNITURAS:		MUESTRA TEXTIL:	
COLOR DE HILO: 800 GÜTERMANN		BOTONES:			
COLOR DE HILO:		CREMALLERAS:			
COLOR DE HILO:		CORCHETES:			
		OTROS: CIERRES AUTOMÁTICOS			
TERMINACIONES:		FORRERÍA:		MUESTRA TEXTIL:	
		TIPO DE FORRO:			
		COLOR:			
		BIES:			
		OTROS: ENTRETELA CUELLO Y PUÑO			



FICHA TÉCNICA

EMPRESA: VAMP		LINEA: MUJER	
TEMPORADA:	PRE-FALL	OPCIONES DE COLOR:	
ARTICULO:	CAMISA		<input style="width: 30px; height: 15px;" type="checkbox"/>
REFERENCIA:	00002	<input style="width: 30px; height: 15px;" type="checkbox"/>	<input style="width: 30px; height: 15px;" type="checkbox"/>
TELAS:	POPELÍN	<input style="width: 30px; height: 15px;" type="checkbox"/>	<input style="width: 30px; height: 15px;" type="checkbox"/>
COMPOSICION:	50% algodón, 50% poliéster		
TALLAS:	UNICA		
DESCRIPCIÓN: CAMISA <i>CROP-TOP</i> CON HOMBREERAS			

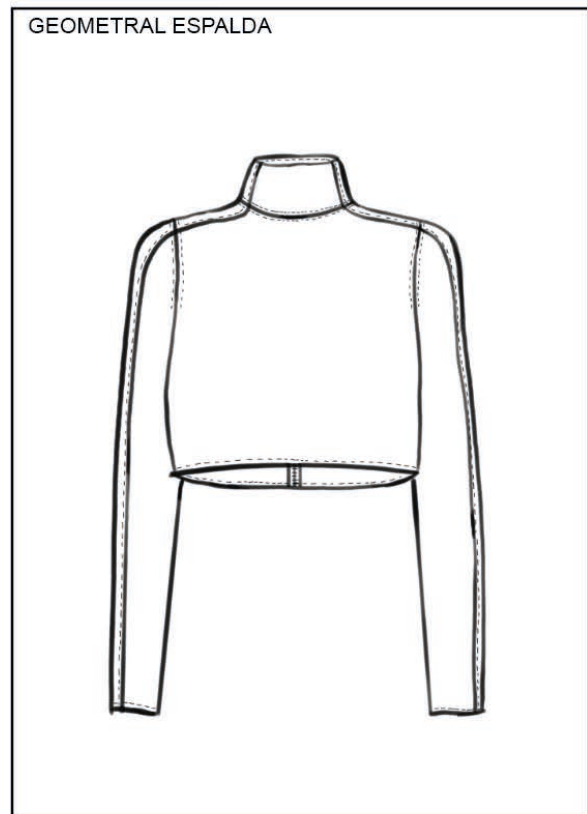
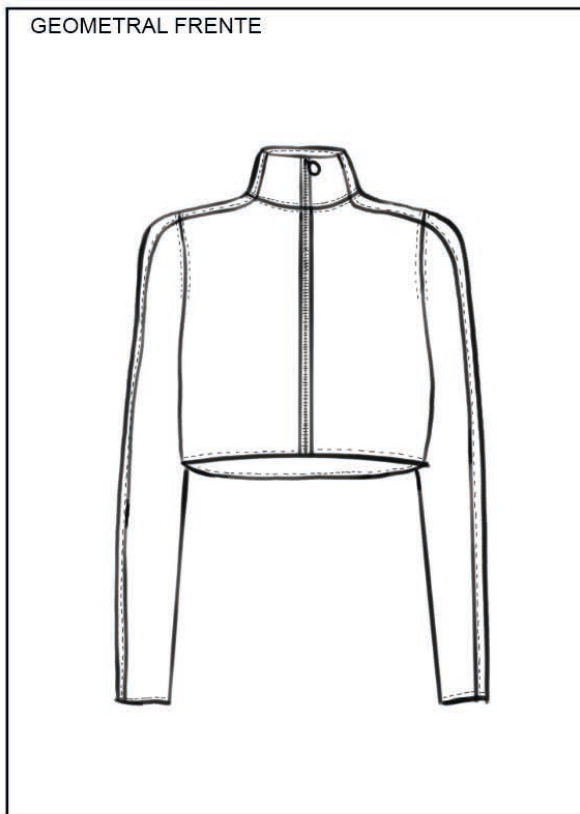


ESPECIFICACIONES TÉCNICAS:	FORNITURAS:	MUESTRA TEXTIL:
COLOR DE HILO: 800 GÜTERMANN	BOTONES: 5 BOTONES	
COLOR DE HILO:	CREMALLERAS:	
COLOR DE HILO:	CORCHETES:	MUESTRA TEXTIL:
OTROS:	OTROS:	
TERMINACIONES:	FORRERÍA:	
	TIPO DE FORRO:	
	COLOR:	
	BIES:	
	OTROS: ENTRETELA CUELLO Y PUÑO	



FICHA TÉCNICA

EMPRESA: VAMP		LINEA: MUJER	
TEMPORADA:	PRE-FALL	OPCIONES DE COLOR:	
ARTÍCULO:	TOP		<input style="width: 20px; height: 15px;" type="checkbox"/>
REFERENCIA:	00003	<input style="width: 20px; height: 15px;" type="checkbox"/>	<input style="width: 20px; height: 15px;" type="checkbox"/>
TELAS:	LICRA	<input style="width: 20px; height: 15px;" type="checkbox"/>	<input style="width: 20px; height: 15px;" type="checkbox"/>
COMPOSICIÓN:	90% poliéster 10% elastano		
TALLAS:	ÚNICA		
DESCRIPCIÓN: TOP CON LÍNEA AMARILLA			

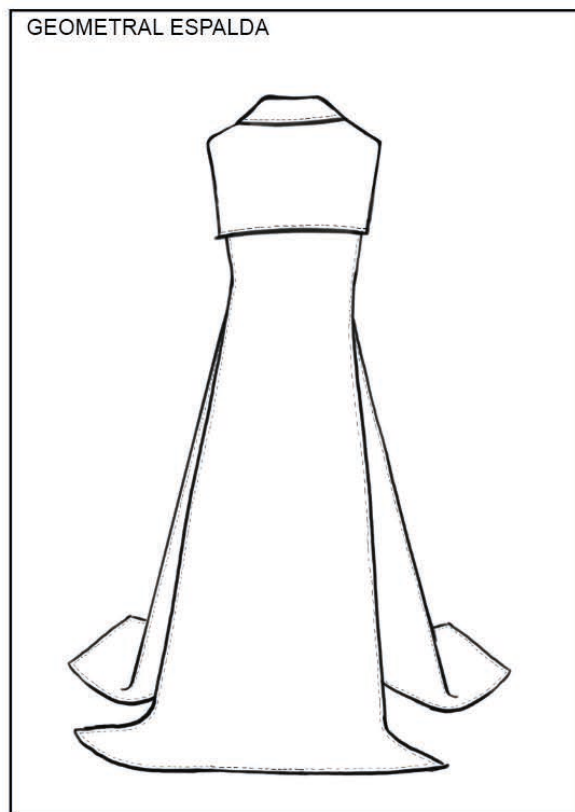
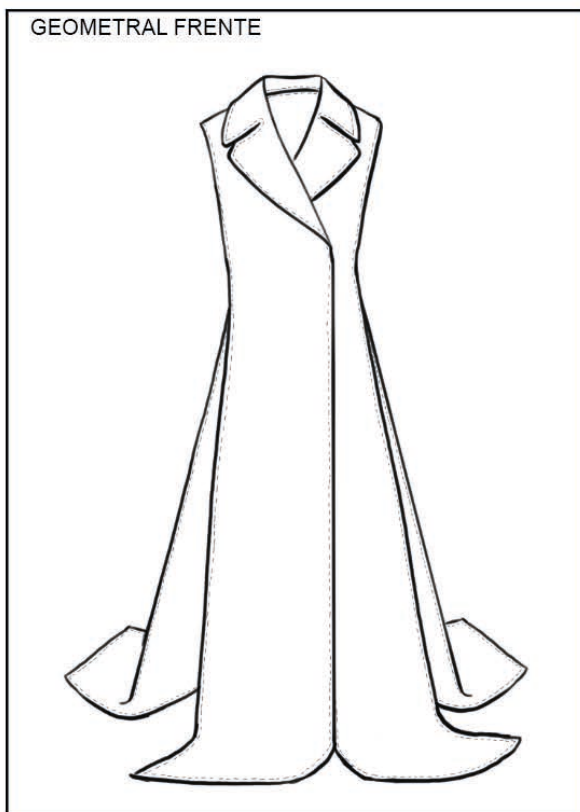


<p style="margin-bottom: 5px;">ESPECIFICACIONES TÉCNICAS:</p> <p style="padding: 2px;">COLOR DE HILO: 1000 GÜTERMANN</p> <p style="padding: 2px;">COLOR DE HILO:</p> <p style="padding: 2px;">COLOR DE HILO:</p>	<p style="margin-bottom: 5px;">FORNITURAS:</p> <p style="padding: 2px;">BOTONES:</p> <p style="padding: 2px;">CREMALLERAS: CREMALLERA 46cm</p> <p style="padding: 2px;">CORCHETES:</p> <p style="padding: 2px;">OTROS:</p>	<p style="margin-bottom: 5px;">MUESTRA TEXTIL:</p>
<p style="margin-bottom: 5px;">TERMINACIONES:</p> <p style="padding: 2px;"> </p> <p style="padding: 2px;"> </p> <p style="padding: 2px;"> </p> <p style="padding: 2px;"> </p>	<p style="margin-bottom: 5px;">FORRERÍA:</p> <p style="padding: 2px;">TIPO DE FORRO:</p> <p style="padding: 2px;">COLOR:</p> <p style="padding: 2px;">BIES:</p> <p style="padding: 2px;">OTROS: ENTRETELA CUELLO Y PUÑO</p>	<p style="margin-bottom: 5px;">MUESTRA TEXTIL:</p> <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div>



FICHA TÉCNICA


EMPRESA: VAMP		LINEA: MUJER	
TEMPORADA:	PRE-FALL	OPCIONES DE COLOR:	
ARTÍCULO:	CHALECO		<input style="width: 30px; height: 15px; border: 1px solid black;" type="checkbox"/>
REFERENCIA:	00004	<input style="width: 30px; height: 15px; border: 1px solid black;" type="checkbox"/>	<input style="width: 30px; height: 15px; border: 1px solid black;" type="checkbox"/>
TELAS:	GABARDINA Y POPELÍN		
COMPOSICIÓN:	GABARDINA: 65% poliéster 35% algodón POPELÍN: 50% poliéster 50% algodón		
TALLAS:	ÚNICA		
DESCRIPCIÓN: CHALECO LARGO CON CINTURÓN			

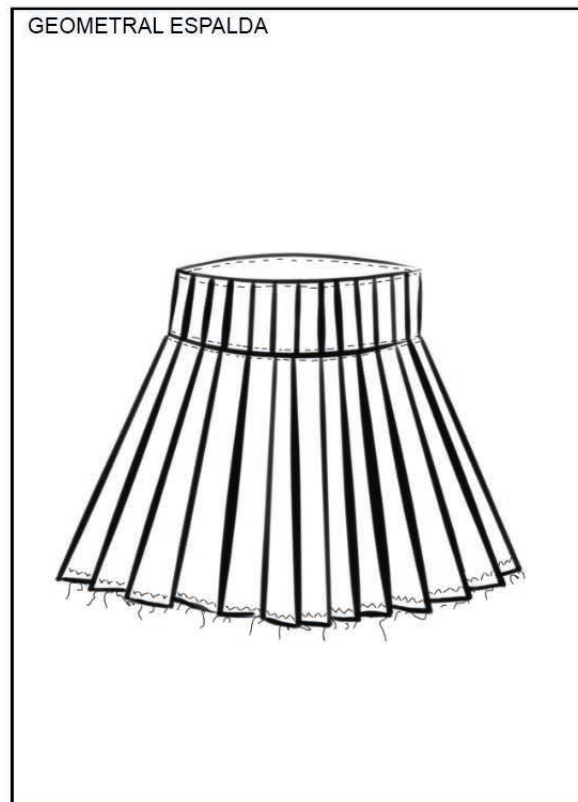
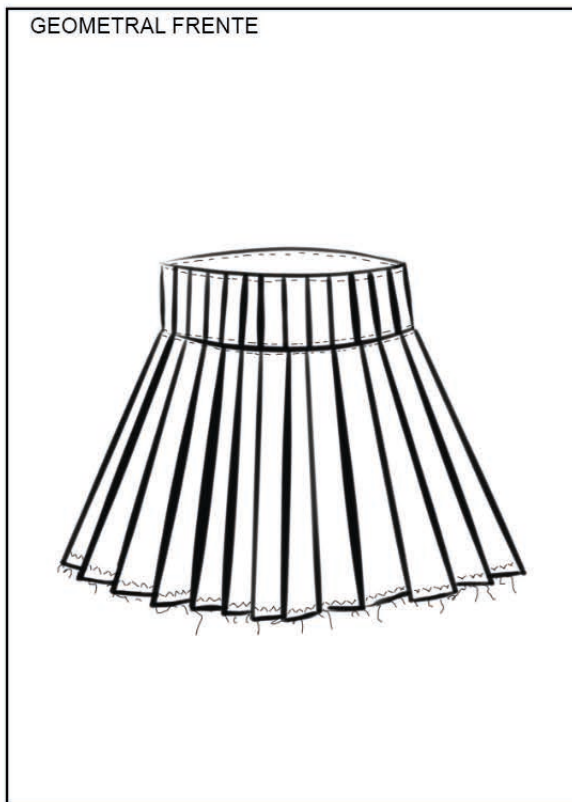




<p style="margin-bottom: 5px;">ESPECIFICACIONES TÉCNICAS:</p> <p style="font-size: small;">COLOR DE HILO: 800 GÜTERMANN</p> <p style="font-size: small;">COLOR DE HILO: 702 GÜTERMANN</p> <p style="font-size: small;">COLOR DE HILO:</p>	<p style="margin-bottom: 5px;">FORNITURAS:</p> <p style="font-size: small;">BOTONES:</p> <p style="font-size: small;">CREMALLERAS:</p> <p style="font-size: small;">CORCHETES:</p> <p style="font-size: small;">OTROS:</p>	<p style="margin-bottom: 5px;">MUESTRA TEXTIL:</p> <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div>
<p style="margin-bottom: 5px;">TERMINACIONES:</p> <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div>	<p style="margin-bottom: 5px;">FORRERÍA:</p> <p style="font-size: small;">TIPO DE FORRO:</p> <p style="font-size: small;">COLOR:</p> <p style="font-size: small;">BIES:</p> <p style="font-size: small;">OTROS:</p>	<p style="margin-bottom: 5px;">MUESTRA TEXTIL:</p> <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div>



FICHA TÉCNICA

EMPRESA: VAMP		LINEA: MUJER	
TEMPORADA:	PRE-FALL	OPCIONES DE COLOR:	
ARTÍCULO:	FALDA		<input type="checkbox"/>
REFERENCIA:	00005	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TELAS:	POLIÉSTER	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COMPOSICIÓN:	100% POLIÉSTER		
TALLAS:	UNICA		
DESCRIPCIÓN: FALDA TABLAS DESHILACHADA			



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS:		FORNITURAS:		MUESTRA TEXTIL:	
COLOR DE HILO: 800 GÜTERMANN		BOTONES:			
COLOR DE HILO: 702 GÜTERMANN		CREMALLERAS: INVISIBLE 40cm			
COLOR DE HILO:		CORCHETES:			
OTROS:		OTROS:			
TERMINACIONES:		FORRERÍA:		MUESTRA TEXTIL:	
		TIPO DE FORRO:			
		COLOR:			
		BIES:			
		OTROS:			





CATALOGO DE FOTOGRAFÍA DE MODA

Tras completar la colección *Revenge*, se emprendió el proceso de capturar su esencia a través de sesiones fotográficas destinadas a dar vida al catálogo de la marca *Vamp*. El objetivo principal es transmitir los valores fundamentales de la marca (poder, sensualidad y confianza) mediante la dirección de arte; expresiones, movimientos, poses de las modelos seleccionadas y el estilismo.

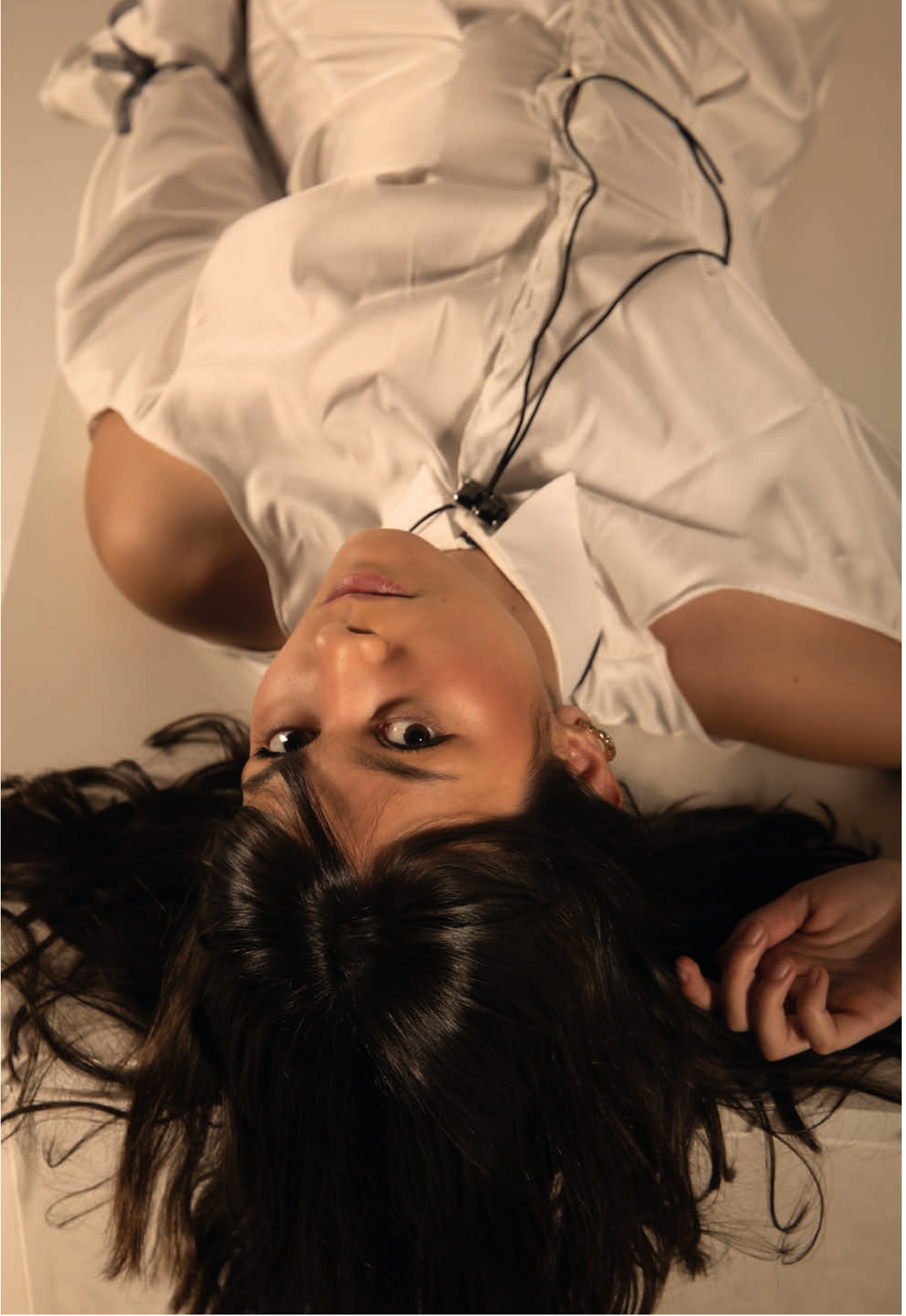
Para garantizar la calidad y coherencia visual del catálogo, las fotografías están realizadas en un estudio profesional, utilizando dos focos de luz cálida para crear un ambiente acogedor y favorecedor, contrastando con la frialdad de la luz artificial, además de usar un fondo blanco y un secador como herramienta visual para agregar movimiento y volumen al cabello, añadiendo dinamismo a las fotografías.

Las fotografías se han recopilado en el catálogo de la colección *Revenge* para la marca *Vamp*.

























































CONCLUSIONES

Durante el desarrollo de este proyecto, se ha buscado explorar y materializar la influencia de la *femme fatale* en el mundo de la moda contemporánea. El objetivo principal era el desarrollo de una colección de moda conceptual *Pre-Fall* que incluyera 9 looks y 3 bolsos inspirados en Uma Thurman, la *femme fatale* de Tarantino, y sus icónicos papeles en *Kill Bill* y *Pulp Fiction*. Este objetivo ha sido cumplido con éxito, logando no solo la creación de prendas y accesorios que reflejan la esencia de los personajes de Uma Thurman, sino también el desarrollo de la marca *Vamp*, que encarna a la *femme fatale* moderna gracias a sus valores de poder, confianza y sensualidad.

Este proyecto ha sido posible gracias a la investigación previa donde se ha estudiado el impacto de la *femme fatale* a lo largo de los años en diferentes campos artísticos, como la pintura, la literatura, la moda y el cine, haciendo hincapié en las películas elegidas de Tarantino, *Kill Bill* y *Pulp Fiction*. Se ha concluido que la figura de la *femme fatale* ha tenido sus pros y sus contras, ya que desde Lilith la *femme fatale* ha sido tanto admirada como criticada. A medida que la mujer va tomando más poder en la sociedad, diseñadores como Jean Paul Gaultier o Thierry Mugler han llevado la *femme fatale* a las pasarelas, optando por reivindicar el poder y la sensualidad femenina. Además, de este estudio, se han hallado las claves para representar los personajes de Mia Wallace y Beatrix Kiddo, analizando su estilismo (la camisa de Mia Wallace en *Pulp Fiction* o el icónico traje amarillo de Beatrix en *Kill Bill*), sus rasgos característicos (como el corte *bob* de Mia) y su impacto en la cultura popular. Se ha conseguido transmitir la fuerza y la determinación de estos personajes a través de la colección *Revenge*, consiguiendo conceptualizar en ellos la figura de la *femme fatale*.

Se ha creado la marca *Vamp* con su manual de identidad corporativo para reflejar el concepto de la *femme fatale* y dar voz a las mujeres poderosas y dueñas de su sensualidad, además de utilizar los conocimientos aprendidos en la fase de investigación para definir los valores de la marca: poder, confianza y sensualidad.

Se ha diseñado la colección *Revenge*, que no solo captura la esencia de la *femme fatale* y los valores de la marca, si no que rinde homenaje a los papeles de Uma Thurman en *Kill Bill* y *Pulp Fiction*, siendo ella y las películas de Tarantino la fuente principal de inspiración. También se ha hecho un análisis de tendencias como el *fetish core*, el *power dressing* o la tendencia *oversize* con el fin de obtener inspiración sobre formas, cortes y siluetas, además de concluir que prendas son las más utilizadas en estas tendencias, como pueden ser las camisas blancas o los pantalones *parachute*.

Se ha llevado a cabo la confección de las prendas, lo cual ha supuesto un reto por la falta de conocimientos iniciales sobre la costura y patronaje. Sin embargo, se ha conseguido recrear con éxito las prendas de forma fiel a los diseños y capturando la esencia de *Vamp*. Además, se han utilizado los conocimientos aprendidos sobre costura durante la realización de las prendas para reproducir los bolsos de la colección, realizando prototipos que combinan la costura tradicional con la innovación digital, ya que se han modelado en el programa 3dmax los bolsos y se han impreso en 3D. Se han creado prototipos funcionales con resultados muy satisfactorios y fieles a sus diseños.

Se han llevado a cabo sesiones fotográficas de los *looks* y los bolsos, obteniendo como resultado un catálogo de la colección que aporta cohesión y sentido con los valores establecidos para el proyecto *Vamp*, a través de una dirección de arte definida por los conceptos aprendidos sobre la *femme fatale*.

Este Trabajo de Fin de Grado ha sido posible gracias a los conocimientos aprendidos a lo largo de la carrera de Bellas Artes. Por un lado, gracias a la asignatura de Diseño Gráfico se ha podido crear la marca *Vamp* y su identidad usando únicamente una tipografía para representar los valores establecidos para la marca. La asignatura de Diseño de Moda cursada este año ha ayudado a establecer la metodología correcta para la creación de la colección, sobre todo en cuanto a

cómo hacer adecuadamente la investigación de moda, analizando tendencias y *moodboards*. Por otro lado, gracias a la asignatura de Edición y Producción Fotográfica se ha aprendido a usar el programa 3dmax para el modelaje de los bolsos en 3D y la metodología correspondiente para su impresión. Se han utilizado los conocimientos aprendidos en Fotografía y Tecnología para llevar a cabo la sesión y la edición fotográfica. Además, la asignatura de Diseño Editorial ha ayudado a que la maquetación del trabajo fuera acorde con el tema y tuviera personalidad para narrar de la mejor forma posible el proyecto.

Una vez cumplidos los objetivos del proyecto, se plantean las áreas de mejora y la posibilidad de desarrollar con más profundidad el proyecto de cara a futuro. Por un lado, hubiera sido beneficioso tener más conocimientos sobre costura y confección para obtener unos acabados más profesionales y poder crear prendas más complejas, además de tener más conocimientos de Photoshop para la edición de las fotografías finales. Por otro lado, para continuar con el proyecto, se plantea la idea de diseñar colecciones comerciales *prêt-à-porter* para la marca *Vamp*, creando dos colecciones anuales (primavera-verano y otoño-invierno) que encarnen a la *femme fatale* moderna. Además, se plantea desarrollar otras colecciones conceptuales que hagan tributo a otras *femme fatale* icónicas, no solo del cine, sino también de la historia, como puede ser una colección inspirada en las brujas de la Edad Media. De la misma manera, se plantea utilizar los conocimientos aprendidos en la asignatura de Marketing para desarrollar el proyecto creando un plan de Marketing para la comercialización de la marca y acceder al mercado de la moda.

En última estancia, este proyecto ha demostrado cumplir con los objetivos principalmente establecidos realizando un ejercicio de investigación, creatividad y compromiso con el tema abordado. Se ha logrado capturar la esencia de la feminidad en todas sus formas y expresiones, inspirando a las mujeres para mostrar su yo más poderoso con confianza.

BIBLIOGRAFÍA

AA.VV. (1992) El libro del cine. Akal

ARRANZ, David Felipe (2015). Cine y Moda ¡Luces, Cámara y Pasarela! Sial Pigmalión.

AVELLANEDA, Diana. (2006). Debajo del vestido y por encima de la piel: historia de la ropa interior femenina. Nobuko.

BARRAL VILLASENÍN, Cristina (2021). All women in the magic of her lock: Mujer y espiritualidad en el imaginario de D.G. Rossetti. [Trabajo de fin de grado] Universidad de Santiago de Compostela.

BERNARD, Jami (1995). Quentin Tarantino, el hombre y sus relatos. Siegel & Siegel Ltda.

BORNAY, Erika (2018). Las hijas de Lilith. Ediciones Cátedra

CASAJÚS QUIRÓS, Concha. (1993). Historia de la fotografía de moda (Aproximación estética a unas nuevas imágenes). [Tesis doctoral] Universidad Complutense de Madrid.

COMAS, Ángel (2005). De Hitchcock a Tarantino Enciclopedia De 'Neo Noir' Norteamericano. T&B Editores.

DÍAZ MATEOS, A. DÍAZ MATEOS, V. & MOJARRO ZAMBRANO, M. "Bésame tonto": La mujer fatal en el cine. Universidad de Sevilla.

FRANKLIN, Caryn. (2019). Moda. Historia y estilos. DK

DUMONT, Gabriel (2017). Beatrix Kiddo en el viejo Oeste. Influencia narrativa, estilística y transtextual del western en los filmes Kill Bill vol. 1 y Kill Bill vol. 2. [Tesis Doctoral] Universidad Central de Venezuela.

ENTWISTLE, Joanne. (2002). El cuerpo y la moda una visión sociológica. Paidós

FLIED, Gottfried. (1989) Gustav Klimt. El mundo en forma de mujer. TASCHEN

FOGG, Marnie. Cuando la Moda es un Arte. 80 obras maestras y los secretos de su éxito. Lunwerg.

GAULTIER, Jean Paul (2022). Cine y Moda por Jean Paul Gaultier. Fundación “La Caixa”.

GRAVES, Robert & PATAI, Raphael. (1969). Los mitos hebreos. LOSADA.

GISBERT, Francisco. (1994). Guía para ver y analizar Pulp Fiction: Quentin Tarantino. Nau Llibres.

GOLDEN, Eve. (1996). VAMP, The Rise and Fall of Theda Bara. National Book Network.

GONZÁLEZ SANZ, Antoni (2016). Análisis del Estilo Cinematográfico de Quentin Tarantino. [Trabajo de fin de grado] Universidad Politécnica de Valencia.

HENAO, María José (2018). Estereotipos femeninos de la mitología griega presentes en los personajes femeninos de Quentin Tarantino: Mia Wallace y Beatrix Kiddo. [Investigación Monográfica] Universidad de La Sabana

IBSEN, Henryk (1879). Casa de Muñecas. LOSADA

MONGIN, Oliver. (1998). Violencia y cine contemporáneo: ensayo sobre ética e imagen. Paidós

NAVARRO, Luis (2011). La insatisfacción de Nora. [Ensayo] En línea: <https://www.clubensayos.com/Espa%C3%BIol/Casa-De-Munhecas-La-Insatisfaccion-De-Nora-Por/93043.html>

NAYA FRANCO, Carolina (2022). Helmut Newton y los bunny costume: moda, fetichismo y bodage. Universidad de Palermo.

PAGE, Edwin (2005). Quintessential Tarantino: The films of Quentin Tarantino. Marion Boyars

PAVES, Gonzalo. (2010). El cine negro de la RKO. T&B Editores

PEÑA MOSQUERA, Pedro Leandro (2018) Análisis de arquetipos en la obra de Quentin Tarantino. [Tesis Doctoral] Universidad Santo Tomás.

PÉREZ SEOANE, Jesús (2007) Personajes Episódicos en el Cine de Tarantino. CD CINE

PÉREZ, VALIÑO, Amalia (2005). Las malas mujeres de la Biblia. [Tesis Doctoral] Universidad Santiago de Compostela.

PETER, Romanov (2006) The significance of music in the films written and directed by Quentin Tarantino. Xarxa

PICATOSTEVERDEJO, Jordi (2022). El Efecto Tarantino. Su cine y la cultura pop. Ma Non Troppo

RIELLO, Giorgio (2016). Breve Historia de la Moda. Desde la Edad Media a la Actualidad. Gustavo Gili, S.L.

RUBIO FERNÁNDEZ, Manuel (2018). La originalidad y la copia inevitable: Análisis del cine de Quentin Tarantino. [Trabajo de fin de grado] Universidad de Sevilla

SÁNCHEZ DEL MOLINO, Iria (2015). La figura de la femme fatale en el cine negro americano: Double Indemnity (Billy Wilder, 1944) [Tesis Doctoral] Universidad de las Palmas de Gran Canaria.

SALVADOR LALLANA, Javier (2016). La representación de la violencia en el cine contemporáneo: El caso de Quentin Tarantino. [Trabajo de fin de grado] Universidad de Sevilla.

SOLER MORATÓN, Melania. (2015) Gustav Klimt y Lilith: la representación de la new woman como femme fatale. [VII Congreso virtual sobre Historia de Las Mujeres] Revista Códice.

SKELLY, Julia (2019) The Phantasmagoric World of Thierry Mugler. Fashion Studies.

VILLAHOZ RODRÍGUEZ, Claudia (2020). La función dramática de los hijos en la evolución de Nora Helmer. Investigación sobre Casa de Muñecas, drama de Henrik Ibsen. [XII Congreso virtual sobre Historia de las Mujeres] Revista Códice.

WALKER VADILLO, Mónica. (2011) Judith y Holofernes. Universidad Complutense de Madrid. En línea: <https://www.ucm.es/bdiconografiamedieval/judith-y-holofernes>

FILMOGRAFÍA

GARNETT, T. (Director). (1946) El cartero siempre llama dos veces. [Film]. Metro-Goldwyn-Meyer

TARANTINO, Q. (Director). (1992) Reservoir Dogs. [Film]. Artisan Entertainment

TARANTINO, Q. (Director). (1994) Pulp Fiction. [Film]. A Band Apart

TARANTINO, Q. (Director). (2009) Malditos Bastardos. [Film]. Universal Pictures

TARANTINO, Q. (Director). (2003) Kill Bill Vol. 1. [Film]. Miramax

TARANTINO, Q. (Director). (2003) Kill Bill Vol. 2. [Film]. Miramax

POWELL, F. (Director). (1915) A Fool There Was. [Film]. William Fox Vaudeville Company.

VIDOR, C. (Director). (1945) Gilda. [Film]. Columbia Pictures

WEBGRAFÍA

ALBALÁ, C. Á. (2020, 24 junio). La construcción del mito de la «femme fatale» plasmado en el arte del siglo XIX. El Independiente. <https://www.elindependiente.com/tendencias/arte/2020/06/24/la-construccion-del-mito-de-la-femme-fatale-plasmado-en-el-arte-del-siglo-xix/1065747/image/1065975>

CABRICES, S. Helmut Newton: su vida, obra fotográfica y fotos más famosas de Vogue. Vogue. [en línea] Disponible en web: <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/helmut-newton-fotografias-biografia> [Consultado el 26 de marzo de 2024]

CANVAS LAB. Femme Fatale: el primer movimiento antifeminista. (19 de febrero de 2020). Médium [en línea] Disponible en web: <https://canvaslab.com/blogs/arte/femme-fatale-el-primer-movimiento-antifeminista#:~:text=Femme%20Fatale%2C%20en%20franc%C3%A9s%2C%20significa,de%20su%20capacidad%20de%20resistirse> [Consultado el 10 de enero de 2024]

CASTANY, C. Historia del corsé: ¿realmente fue una prenda que hizo sufrir a la mujer? [en línea] Disponible en web: [vanitatis.elconfidencial.com. https://www.vanitatis.elconfidencial.com/estilo/moda/2023-10-15/historia-corse-lenceria_1645694/](https://www.vanitatis.elconfidencial.com/estilo/moda/2023-10-15/historia-corse-lenceria_1645694/) [Consultado el 24 de marzo de 2024]

CASTRO, I (2023). Quentin Tarantino: Claves que caracterizan a sus películas. LUZ Noticias. [en línea] Disponible en web: <https://www.luznoticias.mx/2023-03-27/espectaculos/quentin-tarantino-claves-que-caracterizan-a-sus-peliculas/160013> [Consultado el 2 de diciembre de 2023]

FERNÁNDEZ, L. (2021, 4 octubre). Theda Bara, la primera estrella “vamp”. La Razón [en línea] Disponible en web: <https://www.larazon.es/cultura/20200815/v64fwow7kvfsrgv64gi6xztsgu.html>. [Consultado el 10 de marzo de 2024]

GARCÍA, A. 'Casa de Muñecas', un grito a la dignidad. El Mundo. [en línea] Disponible en: <https://www.elmundo.es/elmundo/2011/04/07/ocio/1302192508.html> [Consultado el 10 de febrero de 2024]

GAULTIER, Jean Paul. Las creaciones míticas | Jean Paul Gaultier. [en línea] Disponible en: <https://www.jeanpaulgaultier.com/eu/es/fragancias/gaultier-universo/las-creaciones-miticas> [Consultado el 24 de marzo de 2024]

JAFFE, MILES. Tarantino red. Médiu[m] [en línea] Disponible en web: <https://milesjaffe.com/tarantino-red> [Consultado el 4 de enero de 2024]

JUAREZ ROSALES, Pedro Guillermo. Luz y Color; El efecto visual de Quentin Tarantino. Médiu[m] [en línea]. Disponible en web: <https://pedrogmojuarez.medium.com/luz-y-color-el-efecto-visual-de-quentin-tarantino-c2b17881c671> [Consultado el 20 de enero de 2024]

MEJIA, Manuel. Mitología en el judaísmo: el mito de Lilith y el castigo a la mujer rebelde. Médiu[m] [en línea] Disponible en web: <https://archivoshistoria.com/mitologia-en-el-judaismo-el-mito-de-lilith-y-el-castigo-a-la-mujer-rebelde/> [Consultado el 24 de febrero de 2024]

MEGÍA, Carlos. La influencia de 'Pulp Fiction' en el mundo de la moda. Harper's Bazaar [en línea] Disponible en web: <https://www.harpersbazaar.com/es/moda/tendencias/g330673/la-influencia-de-pulp-fiction-en-el-mundo-de-la-moda/> [Consultado el 4 de diciembre de 2023]

MONTÓN, L. Theda Bara, la primera 'femme fatale' del cine mudo. RTVE.es [en línea]. Disponible en web: <https://amp.rtve.es/television/20230926/theda-bara-cine-mudo-vampiresa-saber-ganar/2456831.shtml> [Consultado el 10 de marzo de 2024]

SALA, À. La obra más brutal de Caravaggio, el pintor macarra. [en línea] Disponible en web: [historia.nationalgeographic.com.es.https://historia.nationalgeographic.com.es/a/judit-decapitando-holofernes-sanguinaria-obra-maestra-tenebrista-caravaggio_20237](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/judit-decapitando-holofernes-sanguinaria-obra-maestra-tenebrista-caravaggio_20237) [Consultado el 20 de febrero de 2024]

SALIDO, M. Thierry Mugler y Demi Moore: la historia del vestido negro más famoso de los años 90. Vogue España [en línea] Disponible en web: <https://www.vogue.es/moda/articulos/thierry-mugler-demi-moore-vestido-negro-proposicion-indecete> [Consultado el 25 de marzo de 2024]

Webzonacinco. ¿Qué es el cine noir? Zona Cinco. [en línea] Disponible en web: <https://zona-cinco.com/que-es-el-cine-noir/> [Consultado el 10 de marzo de 2024]

1920

MP

