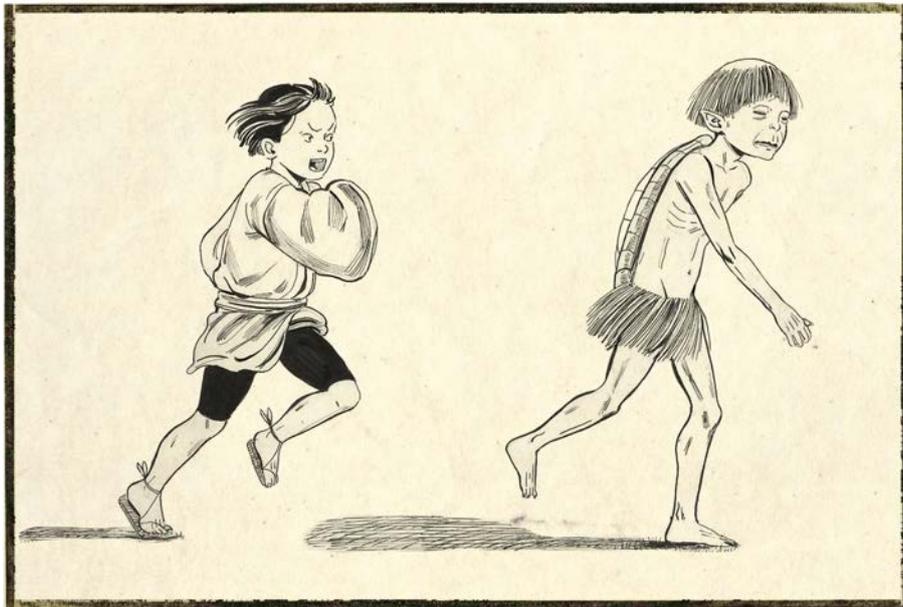


Trabajo de Final de Grado
Bellas Artes

El Cómic de KOTORI



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Ainoa Regadera Oliva
Niub: 16454351
Tutor/a: Tébar Avila, Victoria
Barcelona 2017
Línea de Dibujo A1

“A la edad de cinco años tenía la manía de hacer trazos de las cosas. A la edad de 50 había producido un gran número de dibujos, con todo, ninguno tenía un verdadero mérito hasta la edad de 70 años. A los 73 finalmente aprendí algo sobre la calidad verdadera de las cosas, pájaros, animales, insectos, peces, las hierbas o los árboles. Por lo tanto a la edad de 80 años habré hecho un cierto progreso, a los 90 habré penetrado el significado más profundo de las cosas, a los 100 habré hecho realmente maravillas y a los 110, cada punto, cada línea, poseerá vida propia”.

- Escrito a los setenta y tres años de edad por mí, antes Hokusai, ahora Owakio Rojin, un viejo loco por el dibujo.”

Katsuhika Hokusai

INDICE

| | |
|--|----|
| 1. RESUMEN | 7 |
| 2. ABSTRACT | 7 |
| 3. INTRODUCCIÓN | 9 |
| 3.1 Estancia en Japón | 10 |
| - Pintura tradicional Japonesa <i>Nihonga</i> | 10 |
| - <i>Wabi-Sabi</i> | 11 |
| - Grabado xilográfico Japonés <i>Ukiyo-e</i> | 12 |
| - Documentación gráfica e histórica..... | 13 |
| 3.2 ¿Qué es un Kappa? | 14 |
| 3.3 ¿Por qué comic? | 15 |
| 4. REFERENTES | 17 |
| 5. ANTECEDENTES DE MI PROYECTO | 23 |
| 6. MI PROYECTO | 24 |
| 6.1 Descripción del capítulo seleccionado..... | 24 |
| 6.2 Objetivos de mi proyecto..... | 25 |
| 6.3 Producción, materiales empleados y método de trabajo..... | 26 |
| 7. OBRA FINAL | 29 |
| 8. CONCLUSIONES | 41 |
| 9. BIBLIOGRAFÍA | 42 |
| 10. ANEXOS | 43 |
| 10.1 Esbozos..... | 43 |
| 10.2 Diseño de personajes..... | 45 |

1. RESUMEN / PALABRAS CLAVE

El cómic constituye uno de los métodos artísticos más polivalentes, tiene la capacidad de establecer una conexión emocional implícita con el espectador y abocarlo a experimentar aquellas emociones y vivencias que el mismo personaje experimenta a lo largo del relato. A su vez, invita al lector a establecer un diálogo interno originando una consecuente evolución personal.

Mi propósito en este Trabajo de Fin de Grado es plasmar en papel el fragmento de una narración de creación propia, utilizando el cómic como medio de representación. La temática tiene origen en el folklore y bestiario japonés. Esto, sumado a mi pasión por transmitir historias, ha impulsado la realización de este proyecto, nacido y formado en el mismo país del sol naciente.

Mi deseo es poder captar la atención del lector, invitarlo a descubrir y experimentar temáticas posiblemente desconocidas y de igual modo, infundir unos valores morales fundamentales como la amistad, compañerismo y respeto.

Poder crear es bello, sentir y vivir lo que dibujas es un regalo.

Palabras Clave: Cómic, Manga, Japonismo, Folklore, Transmitir.

2. ABSTRACT / KEYWORDS

Comic constitutes one of the most versatile artistic methods, it has the ability to establish an implicit connection with the spectator, leading him to experience the same emotions and feelings that the character goes through during the narrative. In turn, it invites the reader to establish an internal dialogue resulting into a personal evolution.

My aim in this end-of-degree project is portraying a fragment of a self-produced story. The thematic has its origin in the Japanese folklore and mythology. This together with my passion for telling stories, has pushed the completion of this project, created and developed on the same Land of the Rising Sun

My wish is to capture the reader's attention, inviting him to experience and discover possibly unfamiliar topics, likewise, instilling fundamental moral values as friendship, companionship and respect.

Key Words: Comic, Manga, Japonism, Folklore, To Convey.

3. INTRODUCCIÓN

Con este proyecto no solo busco poder crear una historia con el cómic como lenguaje artístico, sino que pretendo que también constituya una síntesis de toda mi trayectoria artística, no solo en la facultad de Bellas Artes sino desde la infancia, pues desde que tengo uso de razón me ha encantado crear historias y plasmarlas.

Su título es “Kotori”, que en su conjunto será un cómic de larga duración incluyendo diversas sagas, que giran alrededor de una misma trama y siguiendo el mismo hilo temporal. Debido a la extensión del proyecto global he debido seleccionar un pequeño capítulo por no poder abordarlo íntegramente. El motivo por el cual he elegido este fragmento (Ver apartado 5), es porque se trata de una de las escenas más significativas de toda la historia, ya que Kotori, la protagonista principal, se encuentra por primera vez con el coprotagonista y por diversos motivos deciden emprender una aventura juntos.

Mi historia es de carácter ficticio, está ambientada en el período *Edo*¹, y se desarrolla en un pueblo pesquero japonés. Esta pequeña aldea está principalmente habitada por mercaderes, pescadores y campesinos que trabajan en campos de arroz u otros cultivos.

La trama se inicia a raíz del surgimiento de diversos conflictos y disputas entre humanos y *Kappas*² (Ver apartado 4), causados mayoritariamente por la deforestación y ocupación humana de ríos y terrenos donde éstos habitan, causando consecuentemente bajas en la población.

Todas estas trifulcas desencadenarán una serie de acontecimientos. Tendrán lugar desapariciones y asesinatos en ambos bandos, generando así una suspicacia mutua.

Humanos y *Kappas* se enzarzarán en guerrillas y ataques incesantes, desconociendo aún que detrás de este conflicto se esconde una mano negra, que mueve los hilos según sus intereses.

1. El período Edo es una etapa de la historia de Japón, se extiende desde el 24 de marzo de 1603 hasta el 3 de mayo de 1868.

2. Criatura mitológica del folklore japonés.

3.1 ESTANCIA EN JAPÓN

Uno de los elementos que más han influenciado y motivado el desarrollo de mi obra ha sido el país del sol naciente. Siempre me he considerado una gran admiradora de la cultura nipona, durante mi niñez el manga y anime fueron las primeras influencias que me impulsaron a adentrarme en el mundo del dibujo. A medida que fui madurando, descubrí que había otros múltiples aspectos de esta maravillosa cultura que podían enriquecer mi obra y mi visión del arte, como: la mitología, folklore, literatura, religión, arte tradicional, etc.

Aquí cabe destacar que gracias a los intercambios internacionales que realiza la facultad de Bellas Artes de la Universitos de Barcelona, he tenido la gran oportunidad de estudiar el primer cuatrimestre de mi cuarto curso de carrera en la Universidad de Tsukuba, Japón. Esta experiencia ha sido determinante en la realización de mi proyecto, pues durante esos 5 meses de estancia en Japón me he podido empapar de su cultura, tradiciones, técnicas artísticas y su metodología de trabajo etc.

Para así profundizar en mi conocimiento sobre múltiples aspectos de su sociedad y mitología, y de esta forma impulsar en el desarrollo de este trabajo de final de grado.

Allí he aprendido y puesto en práctica técnicas y estilos artísticos que desconocía, los que expongo a continuación.

Pintura tradicional japonesa (*Nihonga* 日本画)

Nihonga es el nombre que se le otorga al estilo de pintura tradicional japonesa desde el período Meiji¹. Se caracteriza por hacer siempre uso de materiales naturales como pigmentos minerales o aglutinantes de origen animal para producir obras.

Este estilo tiene origen en el siglo XVIII, cuando desde China y Corea llegó una técnica pictórica llamada “*Karae*”, entonces Japón adoptó esta técnica a sus motivos naturales, y la nombró “*Yamatoe*”.

El ámbito en el cual *Nihonga* me ha influenciado notoriamente es a nivel de ritmo de trabajo, metodología y temática.



Fig 1. Hishida Shunsō, *Rakuyō* (落葉, *Fallen Leaves*), 1909, (Pintura sobre papel de arroz).

1 Período Meiji (23 de octubre de 1868 - 30 de julio de 1912) comprende los 45 años del reinado del emperador japonés Meiji.

Todo y ser una técnica que dista bastante del lenguaje artístico que presento para este TFG, opino que durante mi estancia en Japón y el aprendizaje de esta técnica, he absorbido múltiples conocimientos que me han permitido mejorar el desarrollo de mi proyecto personal.

La pintura *Nihonga* acostumbra a representar motivos de la naturaleza, con un gran nivel de detalle y minuciosidad. Éste es precisamente uno de los elementos más significativos de mi obra, pues siempre busco plasmar la belleza de los paisajes naturales del país del sol naciente a base de dibujos minuciosos y con alto nivel de detalle. Es un arte puramente estético y simplemente busca plasmar la belleza del instante y de la naturaleza efímera e imperfecta.

Bajo mi punto de vista este aspecto influye y beneficia a mi obra, pues el cómic se constituye de múltiples escenas o dibujos que en muchas ocasiones carecen de mensaje o significado por sí mismos, pues tan solo nos presentan una situación en un ambiente determinado, al igual que sucede en la pintura tradicional japonesa.

El hecho de haber podido estar en contacto con docentes y alumnos que avanzaban sus obras de forma incesante, me ha enriquecido a nivel de metodología de trabajo.

Pude presenciar cómo trabajaban con una calma, laboriosidad y minuciosidad sorprendentes, creando así una atmósfera de trabajo agradable y armónica que me ayudó a plantearme el proceso de trabajo desde un punto de vista totalmente distinto. A su vez, me facilitó poder captar la calma y belleza características de la naturaleza y así ver ciertas mejoras en el resultado final de mi obra.

Wabi-Sabi

Aquí destaco un término, *Wabi-Sabi* (侘・寂) que describe un tipo de visión estética japonesa.

Wabi-Sabi se basa en la belleza de la imperfección, en la fugacidad de la vida, en la sensibilidad y modestia, en la sencillez, fragilidad y precariedad de la existencia. En el arte se manifiesta haciendo uso de composiciones sencillas donde siempre se incluyen elementos de la naturaleza.

Esta visión tan particular de la belleza ha inspirado e influenciado mi trabajo personal y el modo en el que represento los paisajes y elementos integrados en mi cómic.

El *Wabi-Sabi* aprecia la belleza de aquellos elementos naturales e imperfectos, los cuales se ven alterados por el paso del tiempo: tal y como la madera desgastada y húmeda de una cabaña, la naturaleza desordenada e imperfecta, e incluso el musgo que cubre superficies de forma azarosa. Todos estos elementos se pueden apreciar en la mayor parte de mi obra personal.

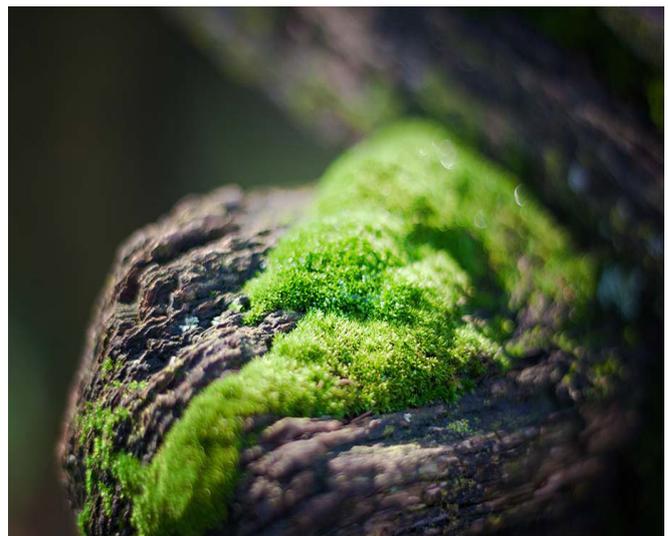


Fig 2. Ejemplo concepto *Wabi-Sabi*.

Grabado xilográfico Japonés (Ukiyo-e 浮世絵)

El grabado xilográfico *ukiyo-e* se originó en Japón durante el periodo *Edo*, vivió una época dorada en todos los ámbitos pues surgió en un ambiente de paz, estabilidad política y financiera siendo muy idóneo para un proceso de desarrollo artístico.

Éste era comúnmente utilizado para ilustrar libros de historias y leyendas tradicionales, pero luego se convirtió de por sí en impresos de una sola página.

El grabado *ukiyo-e* refleja imágenes y escenarios del país del sol naciente, tales como paisajes típicos, puentes, volcanes y costas..

También representan escenas cotidianas de los barrios de la ciudad de *Edo*, el día a día de los campesinos, mercados, etc.



Fig 3. Kiyonobu, 1714. Representación de Actores, (Grabado xilográfico pintado a mano).

Otra de las temáticas más utilizadas fue la mitológica, ilustrando leyendas tradicionales japonesas, (*yūrei, yōkai*) con presencia de diversas criaturas surgidas del imaginario japonés.

Esta técnica se caracteriza por hacer uso de colores planos, variados e intensos, con un peculiar tratamiento de la perspectiva y dibujo alejado de la realidad con ciertos matices cómicos.

Este arte ha influenciado manifiestamente mi obra, en primera instancia a nivel de expresión pictórica. El arte *ukiyo-e* se caracteriza por gozar de un estilo de dibujo muy distintivo y único, busca la simplificación de los rasgos faciales empleando la línea de contorno como gran protagonista. Esa sencillez y caricaturismo logra una expresividad muy característica, guardando un gran parecido con el cómic,

Otro elemento que ha enriquecido mi proyecto personal es la temática. Como he mencionado anteriormente, este arte presenta temas múltiples y diversos, siendo el elemento de unión las escenas costumbristas. Las escenas son variadas e informales, con predominio de elementos satíricos y caricaturescos.

Por estas mismas características las estampas *ukiyo-e* son consideradas las primeras manifestaciones artísticas que iniciaban el género manga, con la única excepción de que las representaciones son aisladas y no en secuencia. Ambos representan múltiples elementos de la cultura nipona, como pueden ser: hechos históricos, aspectos de su sociedad, cotidianidad y fantasías y elementos ficticios de ésta, etc. Asimismo, fueron pensadas para reproducirse en grandes tiradas.

Cabe destacar que **Katsuhika Hokusai** (1760 – 1849), uno de los máximos representantes del arte *Ukiyo-e* fue el mismo creador del término *Manga*, éste surge a raíz de la popularización de manuales para instruir a dibujantes novatos, siendo uno de los más reconocidos el manual “Manga” de Hokusai.

Éste acuñó el término combinando los kanji informal (漫 *man*) y dibujo (画 *ga*). Lo que se traduce como “dibujo informal” o “garabato”

He de destacar que en mi obra personal he procurado cambiar uno de los elementos más representativos del Ukiyo-e y de muchos mangas, la repetición constante del mismo rostro. He procurado diversificar los rasgos faciales para así dar más juego tanto a la historia como a los personajes.

A excepción de este aspecto, tanto las escenificaciones, temática, como la búsqueda de la espontaneidad en los personajes han influido de forma evidente mi Trabajo de Fin de Grado.

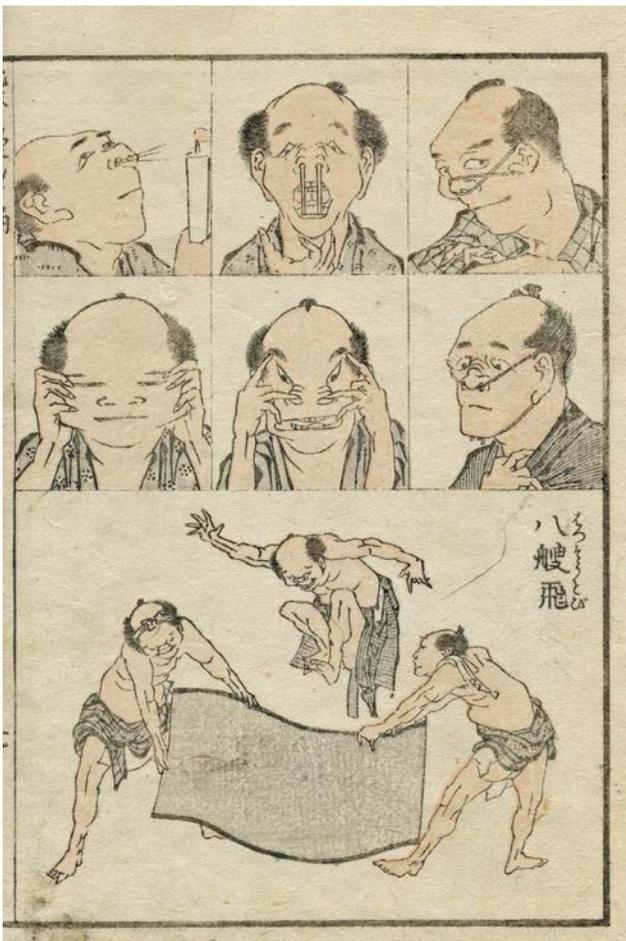


Fig 4. Hokusai, 1814-1878. Dibujos aleatorios del manual *Manga* (Grabado xilográfico), Nagoya.

Documentación Gráfica e Histórica

En mi estancia en Japón, no solo pude aprender diversas modalidades plásticas (*nihonga* y grabado xilográfico), sino que tuve la oportunidad de visitar bosques y aldeas para documentarlas fotográficamente.

A su vez pude acceder a una inmensa cantidad de material histórico, catálogos de imágenes etc. Visité diversas exposiciones, entre ellas el *Edo-Tokyo Museum*, que expone infinidad de material e información de la antigua ciudad de Tokyó en el periodo *Edo*. Contiene réplicas a tamaño real de puentes, hogares y comercios típicos de aquella época, todo acompañado de una gran cantidad de antigüedades, textos y maquetas en miniatura.

Considero que todas estas vivencias me han ayudado a llevar a cabo una representación más fiel a la realidad de aquella época.



Fig 5. Fotografía Maqueta, *Edo Museum*.



Fig 6. Fotografía tomada por mí en Japón.

3.2 ¿QUÉ ES UN KAPPA?

Los Kappas (河童, lit. niño de río) son seres típicos del folklore nipón, en concreto pertenecientes al término *Yōkai*. Los *Yōkai* son seres mitológicos surgidos del imaginario cultural japonés. Éste término es muy amplio y engloba diversos significados; desde los *Yuurei* (fantasmas), *Oni* (demonios), *Bakemono* (monstruos de forma cambiante), o los *Hengeyōkai* (personas híbridos de animales o con características semejantes).

Los *Kappas* son unas criaturas de apariencia humanoide y de altura aproximada a la de un niño. Acostumbran a tener piel de reptil de colores como verde, azul o amarillo. Habitan en lagos, charcas y ríos, sus características físicas se han desarrollado y adaptado a su ambiente, pues tienen las manos y pies palmeados como los anfibios.

Aunque su apariencia física varía dependiendo de cada región, las características más típicas son; un caparazón, pico, y un “plato” en la parte superior de la cabeza. Este “plato” carece de pelo y siempre debe estar húmedo pues si no morirían de deshidratación. He de destacar que hay excepciones en la representación de los *Kappas* dependiendo de la región y del artista que lleva a cabo la representación.

Aun siendo criaturas acuáticas, también se aventuran a deambular por la tierra, cuando lo hacen, deben asegurarse siempre de tener el “plato” lo suficientemente húmedo como para no deshidratarse.

Los *Kappas* son normalmente vistos como un tanto malévolos y traviesos. Acostumbran a hacer bromas inocentes como levantar el kimono a las mujeres, o incluso llegar a hacer maldades como ahogar o secuestrar humanos, aunque normalmente tienen una actitud bastante pacífica.

Su figura ha servido para alertar a los niños del peligro de jugar alrededor de los ríos o lagos.

El *Kappa* protagonista de mi historia es un tanto distinto a la idea más común de *Kappa*, aun siendo el pico una de sus características más típicas, decidí representarlo con unos rasgos faciales más humanizados, y de este modo conseguir un mayor nivel de empatización del lector con el personaje. Éste es un poco tímido por lo que no tiene buena relación con sus otros compañeros, que son más atrevidos y más dados a jugar malas pasadas a los humanos.



Fig 7. Toriyama Sekien, 1712- 1788. *Kappa* (Grabado Xilográfico) 1712-1788.



Fig 8. Keiichi Hara, 2007. *El Verano de Coo* de Keiichi Hara (Película de Animación).

3.3 ¿POR QUÉ CÓMIC?

El motivo por el cual elijo el cómic como medio predilecto para plasmar mis ideas es porque, desde corta edad, ha resultado ser el método más eficiente para pasar a papel todas aquellas historias y personajes que habitaban en mi cabeza.

Me apasiona el vínculo que el dibujante de cómic puede llegar a crear con su obra, pues en mi experiencia, los personajes se vuelven una parte tan importante de mi ser que he llegado al punto de sentir emociones semejantes a las que ellos experimentan.

Opino que es un arte muy complejo y completo, ya que no solo debes ser buen dibujante, sino que debes tener capacidad de; crear guiones, diseñar personajes, saber buscar los mejores planos y encajes, y que al unir finalmente todos estos factores haya una coherencia que permita que la narración sea fluida e interesante para el lector.

Otro motivo por el cual elijo el cómic es por la sencillez del dibujo. Siento que al poder modelar la realidad a mi gusto, me permite variar y simplificar los rasgos faciales de las personas, y así, volverlas más expresivas con menor dependencia de que el dibujo sea fiel a la realidad.

Si tuviera que definir mi estilo de dibujo, lo concibo como un híbrido entre manga y cómic. Opino esto por varios motivos:

El manga es el cómic originado en Japón; tanto el tipo de dibujo, como la narración y distribución de viñetas distan bastante del cómic americano o europeo, frecuentemente es más sencillo, menos trabajado, carece de color y la narración de las viñetas es genéricamente más variada y dinámica.

En cambio, el cómic occidental posee una calidad de dibujo superior, pues éste acostumbra a ser anatómicamente más correcto y a tener fondos mucho más elaborados. La distribución de viñetas es frecuentemente más lineal y con un formato más repetitivo, haciendo especial uso de planos cinematográficos.



Fig 9. Marvel, Jesús Saiz, 2016. *Capitan América: Steve Rogers Vol. 1: Hail Hydra* (Photoshop).

Otro factor importante aquí es el proceso de producción del cómic, en Japón, al contrario que en muchas editoriales occidentales, el autor se encarga del proceso de creación íntegro, incluyendo; argumento, narración, personajes, escenarios, etc.

Mientras que en la mayoría de editoriales occidentales, en especial las estadounidenses como Marvel, DC, Dark Horse, se divide el trabajo entre varios profesionales; creador de personajes, guionista, dibujante, colorista, etc.

A simple vista puede parecer un método más eficiente y ágil de producción, pero a mi parecer acaba suponiendo una despersonalización de la obra, pues ésta carece del vínculo de unión del dibujante como autor exclusivo de su obra, resultando en cómics muy bien trabajados pero con una cierta falta de personalidad e implicación emocional.

Es preciso mencionar que hay autores europeos que han conseguido llegar a publicar sus obras de creación personal, pero siendo éstos una minoría. Lamentablemente el mercado de cómic europeo no es tan amplio y popular como el japonés, lo que supone una escasez de géneros, poca variedad de obras y dificultades en la publicación en serie a largo plazo. Cabe destacar, además, que el manga goza de un total aproximado de 15 géneros distintos, lo que se traduce en una variedad muy extensa de cómics enfocados para todo tipo de públicos. Éste y otros aspectos han supuesto la clave de su éxito, pues todos podemos encontrar una historia que nos resulte atractiva, conectemos directamente con ella y así fidelizar al lector.

En conclusión, opino que en mi obra selecciono aquellos aspectos que más atractivos me resultan de cada estilo de cómic, quedándome con el dibujo más detallista y elaborado del cómic occidental, sumado a una narra-

ción, temática y distribución de viñetas más libre característica del manga. A su vez, he procurado incluir el suspense para avivar en el lector el deseo de saber qué pasará en el próximo capítulo.



Fig 10. Hugo Pratt, 1977. *Corto Maltés en Siberia*. (Tinta y Gouache sobre papel).



Fig 11. Katsura Hoshino, 2013. Manga *D.Gray Man*, Vol.21, Cap. 198. (Tinta sobre Papel).

4. MARCO TEÓRICO

4.2 REFERENTES

Katsuhika Hokusai

Katsuhika Hokusai (葛飾 北斎, Edo (Tokyo), 1760- 1849) representa uno de los artistas japoneses más brillantes del período Edo, su obra se constituye primordialmente de grabados xilográficos y pintura *Ukiyo-e*. Destacó por su pensamiento liberal alejado de la moral rígida del confucionismo.

Tanto Hokusai como otros artistas de la época, Utagawa Kuniyoshi (1797-1861) fueron creadores de una nueva corriente artística alejada del arte más conservador japonés. Poniendo especial interés en: la cotidianidad, vida urbana, nuevas modas y criaturas de la mitología japonesa. Temáticas propias del arte popular surgido en el siglo XX, incluyendo el manga como uno de éstos.

Considero a Hokusai como uno de mis grandes referentes, su arte ha sido determinante en el desarrollo de lo que hoy conocemos por manga, la espontaneidad y caricaturismo de sus colecciones de estampas y dibujos han inspirado notoriamente el diseño y creación de mis personajes. En especial el manual “manga”,

(mencionado anteriormente en el apartado *Ukiyo-e*). Esta colección gráfica incluye múltiples estampas a pequeña escala de escenas cómicas y cotidianas, flora, fauna y *Yōkais*.

Tanto el tratamiento de la figura humana, expresiones faciales y representaciones satíricas han contribuido e influido en el diseño y expresividad de mis personajes.

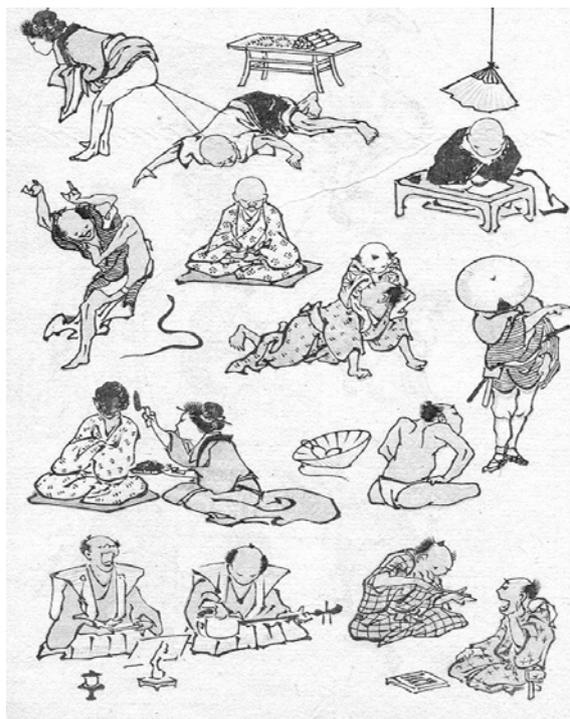


Fig 12. Hokusai, 1814-1878. Dibujos aleatorios del manual *Manga* de Hokusai. (Grabado Xilográfico).

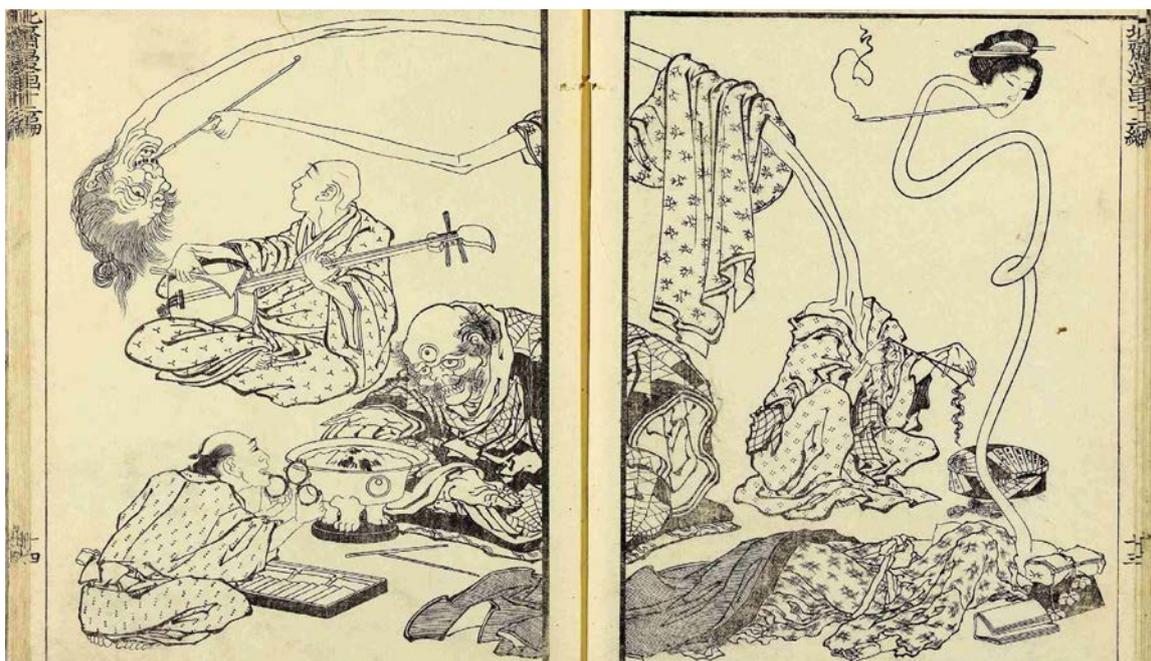


Fig 13. Hokusai 1814-1878, *Yōkais* del manual *Manga* (Grabado xilográfico), Nagoya.

Vincent Van Gogh

Vincent Willem van Gogh (1853, Zundert, Países Bajos - 1890 Francia) fue un pintor neerlandés y uno de los mayores exponentes del postimpresionismo. Realizó un total aproximado de 900 cuadros y más de 1600 dibujos.

Lo considero un referente especialmente por sus dibujos paisajísticos realizados a tinta y plumilla.

La serie “Montmajour” contiene 6 vistas (48cm x 60cm) del paisaje rural provenzal francés, en ellos demuestra la gran versatilidad, fuerza y calidad de sus dibujos, gozando de una gran profundidad, detalle y gran control de la línea.

El tratamiento del paisaje utilizando la tinta como medio de representación han sido muy inspiradores en la realización de todos los fondos naturales incluidos en mi obra, siendo de gran ayuda a la hora de aportar profundidad y fuerza a éstos.

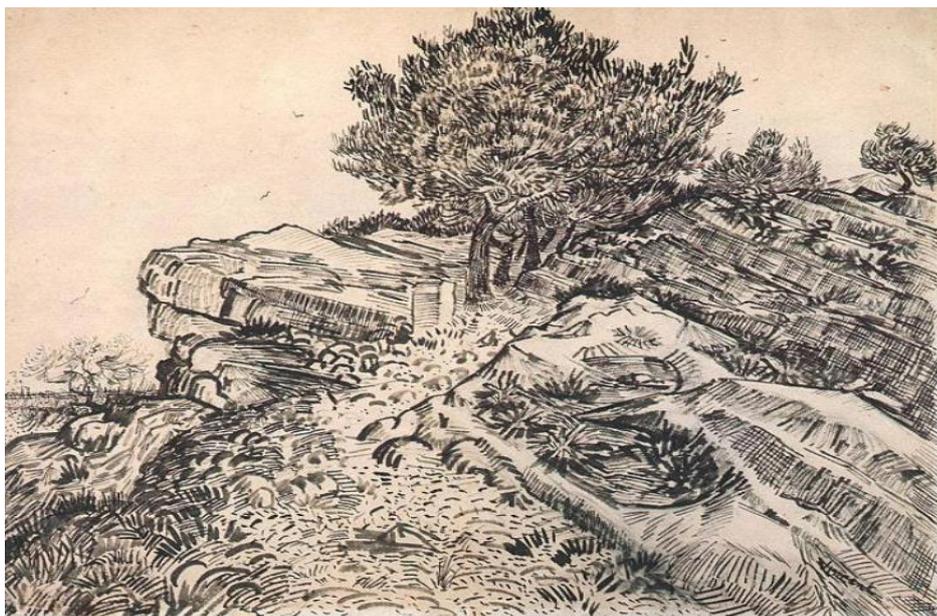
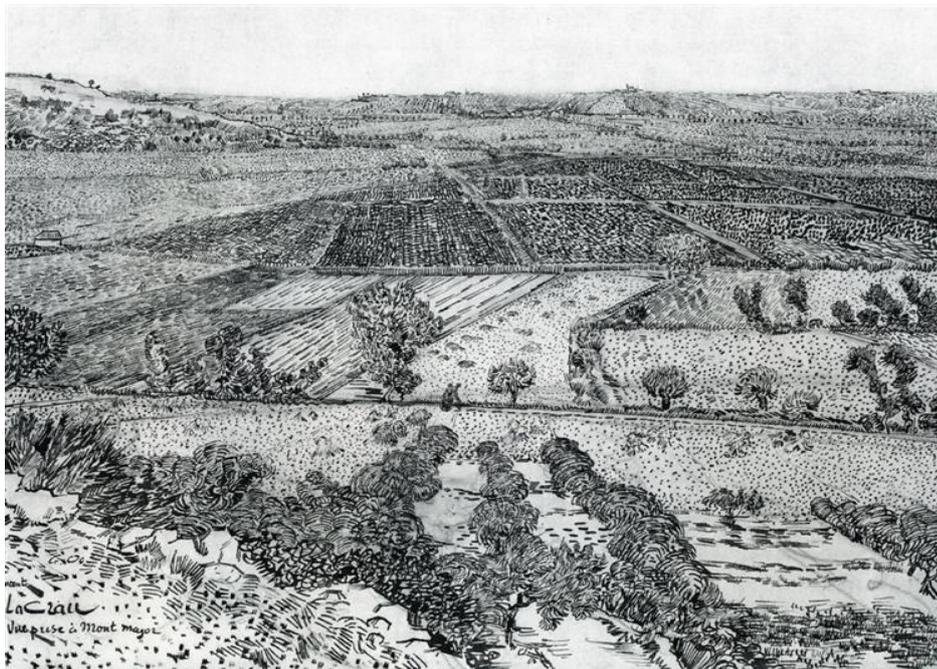


Fig 14. Vincent Van Gogh, 1888. *Montmajour* (48x60cm) (Tinta sobre Papel).

Kawanabe Kyōsai

Kawanabe Kyōsai (河鍋暁斎 Koga, Ibaraki 1837-1889) fue un artista de origen nipón considerado el último experto en pintura tradicional japonesa.

A lo largo de su trayectoria tocó técnicas como pintura y grabado xilográfico (浮世絵, Ukiyo-e). Creó múltiples cuadros y esbozos donde abordaba infinidad de temáticas de una forma poco ortodoxa para su época. Sus dibujos eran excelentes y de un gran poder imaginativo.

Una de las múltiples temáticas de sus obras fueron los Yōkai y mitología japonesa. En sus estampas, esbozos y pinturas plasmaba mundos y realidades diversas donde daba vida a monstruos del imaginario nipón.

Considero que ha influenciado mi obra primordialmente a nivel de temática, ya que sus técnicas, aun habiéndolas probado en Japón, no me han parecido idóneas en este proyecto.



Fig 15. Kawanabe Kyōsai, *Tengu* (天狗) (Pintura).



Fig 16. Kawanabe Kyōsai, *Desfile Nocturno, Hyakkyakou* (百鬼夜行) (Pintura).

Mizuki Shigeru

Mizuki Shigeru (水木 しげる Marzo 8, 1922 – Noviembre 30, 2015) fue un autor de manga de origen nipón, mundialmente conocido por sus obras de criaturas fantásticas y terroríficas típicas del folclore japonés, como por sus historias de tema bélico.

Con apenas 20 años fue enviado a la guerra de Guinea, donde sufrió experiencias traumáticas como la muerte de la mayor parte de sus compañeros y la pérdida de su brazo izquierdo en un bombardeo, lo que le impulsó a ilustrar una de sus obras.

Su obra más influyente, *GeGeGe no Kitarō* gira en torno a la temática *Yōkai*. Shigeru fue pionero en abordar esta temática pues en aquel momento histórico (1959), la mitología y folclore japonés estaban en riesgo de desaparición debido a las fuertes influencias occidentales, esto provocó que parte de la población abandonara sus tradiciones en busca de la modernidad. Con este manga, los *Yōkai* recuperaron su popularidad de forma notoria y así las nuevas generaciones volvieron a entrar en contacto con la parte más tradicional de su país.

Lo considero uno de mis referentes porque trata temas de mitología japonesa. Gracias a sus mangas y enciclopedias ilustradas he podido descubrir diversas variedades de *Yōkai* que anteriormente desconocía. Por otra parte, su dibujo minucioso a tinta y plumilla también ha significado una influencia notable a la hora de diseñar y recrear mis personajes.



Fig.17 Mizuki Shigeru, 1970-1980. Enciclopedia de *Yōkai*. (妖怪大百科) (Tinta).



Fig 18. Mizuki Shigeru, 1970-1980. Enciclopedia de *Yōkai*. (妖怪大百科) (Tinta y Pintura).

Takehiko Inoue

Takehiko Inoue (井上雄彦 1967 Okuchi, Japón)
Artista de cómic más conocido por ser el creador de uno de los mangas deportivos más vendidos de la historia, *Slam Dunk*.

Una de sus obras más características es *Vagabond*, un manga de 27 tomos que ilustra la vida del samurái Yamamoto Musashi.

Inoue se caracteriza por la minuciosidad y calidad de sus dibujos.

Siempre fiel a las técnicas tradicionales, ha realizado su obra íntegramente a con: lápiz, plumilla, pincel de caligrafía y tinta.

Sus cómics se caracterizan por un dibujo elaborado y dinámico, con fondos muy detallados y variados.

Lo considero uno de los referentes predilectos de mi obra ya que me ha influenciado notoriamente tanto a nivel de ambientación histórica, como en minuciosidad y técnicas de dibujo.



Fig 19 y 20. Takehiko Inoue, 2005. *Vagabond* (Tinta, pincel y plumilla).

Sara Pichelli

Sara Pichelli (1983, Amatrice, Italia) Sara Pichelli (1983, Amatrice, Italia) es una animadora y dibujante de historietas que ha ganado bastante fama en los últimos años.

Ha trabajado para editoriales como IDW Publishing o Marvel, sus ilustraciones más conocidas son las de la obra *Ultimate Comics: Spider-Man*, en la que da vida a las historias de Miles Morales.

La considero una referente por el dinamismo de sus viñetas y la gran expresividad de los personajes, su trabajo ha enriquecido mis dibujos en múltiples aspectos.



Fig 21. Sara Pichelli, *Loki* (Photoshop),



Fig 22. *Ultimate Spiderman Vol 1* de Sara Pichelli (Photoshop), 2012.

5. ANTECEDENTES DE MI PROYECTO

Yōkai Monogatari

Durante el transcurso de mi tercer curso del grado en Bellas Artes, en la asignatura de Taller de Creación II realicé un cómic como proyecto personal. Éste es el antecedente más influyente y significativo para mí, pues con él empecé a delimitar la temática que me interesa tratar en mi obra.

La experimentación con nuevas herramientas y formatos me resultó muy satisfactoria y quise profundizar en estos aspectos. Por este motivo decidí realizar un comic en el Trabajo de Fin de Grado, aportándome una maduración en cuanto a los diferentes aspectos de la realización,

consiguiendo una mayor definición de mi estilo de dibujo y mejorando los resultados artísticos en relación al proyecto Yōkai Monogatari

La temática de este proyecto también tiene origen en el folklore y bestiario japonés. En éste, los llamados Yōkai toman protagonismo y se convierten en una parte principal de la obra. Presentados con un punto de humor satírico y un dibujo elaborado, busco presentar una escena en la cual estos “Yōkai”, en compañía de un monje sintoísta, debaten en la sala de un templo sobre su drástica pérdida de popularidad en el Japón moderno, y las constantes ridiculizaciones que sufren.

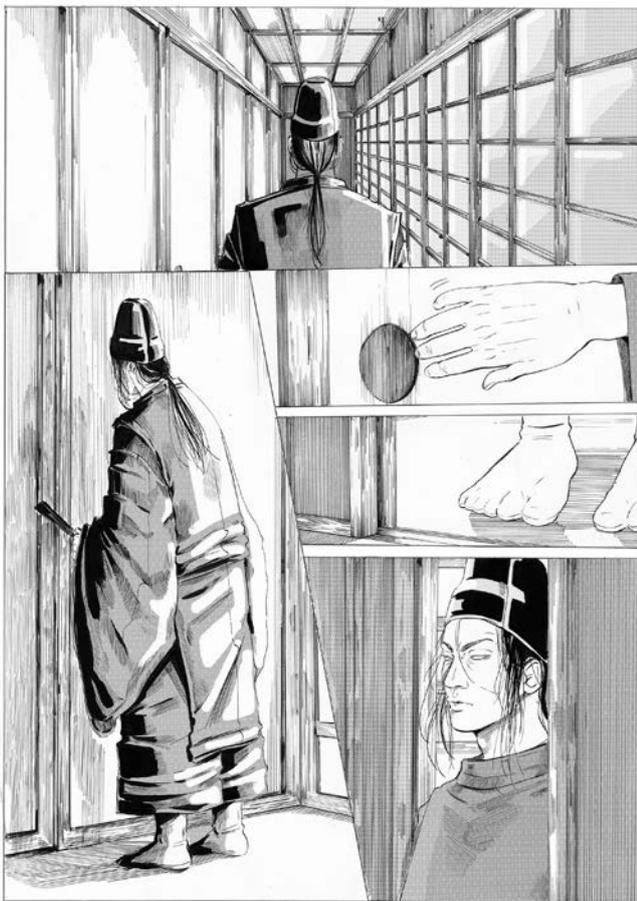


Fig 23 y 24. Página 1 y 6, Ainoa Regadera Oliva, 2016. *Yōkai Monogatari* (29,7x42). Tinta sobre Papel.

6. MI PROYECTO

6.1 DESCRIPCIÓN DEL CAPÍTULO SELECCIONADO

Como he mencionado con anterioridad en el apartado *Introducción*, el cómic “Kotori”, es de carácter ficticio, está ambientado en el período Edo y se desarrolla en un pueblo pesquero japonés.

La protagonista, Kotori, es una niña japonesa de 8 años, es huérfana y vive con su abuela en una humilde casa de campesinos. Para ganarse la vida se dedican a hacer sombreros de paja que Kotori vende en el mercado. Su abuela al ser muy anciana debe estar encamada, limitando notoriamente su movilidad.

A penas tienen para comer por lo que la mayoría de campesinos las visitan y les traen pequeños regalos o alimentos.

La escena que he decidido ilustrar es el momento justo en el cual Kotori regresa a casa y se encuentra que su abuela ha desaparecido. Diversos detalles como: la cama deshecha, el té derramado, sumados a la casi inmovilidad de su abuela le hacen plantearse que lo más probable es que haya sido raptada por un *Kappa*.

Esto se debe a que, como he mencionado con anterioridad, están teniendo lugar diversas guerrillas entre humanos y *Kappas*, lo que han llevado a que ocurran asesinatos y desapariciones. Kotori, ante esa situación no se le ocurre en otro culpable que un *Kappa*, pues su abuela al estar encamada no podría haber salido por su propio pie.

Desesperada, decide salir corriendo de casa en su búsqueda, a medio camino se encuentra a un campesino conocido de la familia al quien pregunta por su abuela, pero él dice no tener noticias de ella. Aún más angustiada prosigue su camino, adentrándose en el bosque en busca del río más cercano, pues los *Kappa* habitan en ese tipo de entorno.

Cuando lleva un rato deambulando, angustiada y molesta por no encontrar nada, aparece un *Kappa* cazando peces en el río. Éste es el otro joven protagonista del relato.

Al verlo, Kotori no puede contener su rabia y se abalanza hacia él. Una vez lo ha atrapado no puede evitar derramar las lágrimas mientras le suplica que le devuelva a su abuela.

El *Kappa*, atónito y asustado, le dice no saber nada y además parecen no cuadrarle sus argumentos. Kotori acusa a los *Kappa* de los múltiples asesinatos y desapariciones de humanos, mientras que él, confundido, le intenta explicar que la situación es la contraria, ya que son ellos los que están sufriendo la ira de los humanos, que ocupan sus terrenos y asesinando a los suyos.

Ante la incertidumbre, Kotori se derrumba. Entonces el *Kappa*, confuso por la situación y argumentos que ella le da, más el hecho de verla tan perdida, decide ofrecerle ayuda para buscar juntos al culpable de todo este conflicto. Y así emprenden juntos una muy larga aventura, que no se desarrollará íntegramente en este proyecto por no adaptarse al tiempo para desarrollarla.

6.2 OBJETIVOS

Mi objetivo principal con este cómic es crear una historia apta para todos los públicos, que consiga conectar con el espectador, captar su interés, y que así simpatizara con las emociones y vivencias que los personajes experimentan en el transcurso de la trama seleccionada.

Para conseguir la conexión del lector, he procurado transmitir y promover unos valores fundamentales en los que todo ser humano se pueda ver reflejado; la amistad, la capacidad de compartir, empatizar y ayudar a los demás.

Dado que busco transmitir estos valores opté por utilizar la figura del niño como protagonista principal, en este caso la de niños de distintas razas, con la intención de simbolizar el nexo de unión entre los dos mundos, el de los humanos y Yōkai. Adicionalmente, opino que los niños están menos influenciados por los rencores enquistados de los adultos, por lo que son más dados a relacionarse con otros tipos de seres sin necesidad de temerles o tener prejuicios hacia ellos. Bajo mi punto de vista tienen mayor capacidad de empatizar con el prójimo, y en este caso, estar menos cegados por el odio que impide a los humanos y los Kappas dialogar y llegar a un mutuo acuerdo.

Otro de mis objetivos en este proyecto es poder acercar al mundo occidental el folklore japonés, y de esta manera profundizar en múltiples aspectos de la cultura nipona que me parecen realmente apasionantes aunque bastante desconocidos por muchos. Busco presentar al público una visión distinta de Japón, más auténtico y tradicional, alejándome de aquel alterado por la modernidad.

A nivel artístico, en este proyecto busco lograr un dibujo variado, detallado y muy elaborado. Mi objetivo principal es crear una lectura clara, constante y amena. Mi objetivo fundamental es que todo el trabajo sea de calidad, que las viñetas no resulten repetitivas, que tengan

planos variados donde sea fácil seguir el hilo de la acción; de este modo conseguimos que el lector ponga toda su atención en la trama y que disfrute de la lectura y la contemplación de los dibujos.

Bajo mi punto de vista, los fondos en las viñetas son el elemento esencial para conseguir adentrar al lector en el mundo que el dibujante ha creado, lo ideal es que el lector acompañe y empatice con los personajes protagonistas dentro del contexto en el que se desarrolla la historia. Por este mismo motivo, he invertido una gran cantidad de motivación y de horas en realizar fondos con paisajes detallados, buscando así aportar realismo y variedad en las viñetas.

Busco plasmar la fuerza y delicadeza de la naturaleza a base de trazos de grosores variados, intentando así aportar profundidad y volumen a los elementos integrados en la viñeta. He querido cuidar la diferencia de grosor de contorno según la posición y distribución de los elementos, destacando así aquellos que se encuentran en los primeros planos respecto a los que están más alejados.

Las viñetas son otro aspecto esencial del cómic, por lo que en todo momento he procurado hacerlas variadas y de diferente formato para evitar la repetición. Son el elemento perfecto para acompañar, dinamizar y dar fuerza a la composición, consiguiendo así imágenes de mucho más interés visual. Hacer uso de líneas diagonales, o bien aprovechar los elementos integrados para cerrar las composiciones mediante curvas o espirales, son estrategias que favorecerán la calidad del dibujo y su composición.

Otro aspecto que cuido en lo posible son los rasgos físicos y faciales de los personajes y sus expresiones. Ya que constituyen un elemento primordial y esencial de un cómic, son el vehículo de transmisión de aquellas emociones y pensamientos que el dibujante busca plasmar y comunicar.

Considero que la expresividad es vital, por lo que intento cuidar hasta el último detalle las expresiones de los rostros.

Mi objetivo es trabajar la variedad de rostros de los personajes. Opino que es necesario que todos y cada uno ellos tengan características físicas muy definidas y distintivas, ya que éstas nos dan información visual y pistas sobre los mismos, permitiéndonos sacar conclusiones sin necesidad de conocer mucho de ellos.

Es ideal el conseguir plasmar el alma del personaje en cualquier viñeta. En definitiva, que las páginas hablan por sí solas sin necesidad de

6.3 PRODUCCIÓN, MÉTODO DE TRABAJO

Los materiales artísticos y métodos que he empleado son los siguientes. El proceso de creación es mucho más complejo de lo que parece, y como todo requiere su tiempo de maduración.

Material empleado

1. Papel satinado tamaño A3, gramaje 165gr (marca mayor). Ideal para emplear tinta.
2. Portaminas grosor 0.5
3. Pincel de caligrafía japonesa sumi-e.

Este pincel se hace a base de pelos de mustela, es ideal para trabajar con tinta, su forma alargada y fina permite mucha precisión y flexibilidad en los trazos, de esta forma se gana mucho en expresividad, ya que la plumilla hace una línea más fina y con menor variedad de grosor.

Aquí he de destacar que yo desconocía este instrumento hasta que hace un par de años tuve el placer de asistir a una clase magistral de uno de los dibujantes de manga que he mencionado con anterioridad, Takehiko Inoue. En aquella clase pude presenciar cómo dibujaba en directo utilizando uno de estos pinceles, me

sorprendió lo versátiles que podían llegar a ser, y esto no fue todo, pues tuve la gran suerte de que regalara unos pinceles y fuera yo la afortunada que lo recibió. Desde aquel día no he vuelto a utilizar ningún otro instrumento para pasar a tinta.

4. Plumilla Metálica

Para aquellas líneas más finas o precisas utilizo la plumilla, no es una de los útiles que más empleo pues como he mencionado anteriormente prefiero el pincel.

5. Rotring o punta fina de distintos grosores; 0.05, 1.0, 3.0, 8.0

6. Tinta China, marca *Winsor and Newton*.



Fig. 25 Pincel *Sumi-e*.

Los pasos fundamentales son los siguientes:

- Lluvia de ideas
- Diseño de personajes
- Desarrollo de la historia escrita
- Story Board
- Dibujo páginas
- Pasado en tinta
- Escaneo
- Procesado Photoshop
- Impresión

1. El primer paso a seguir es realizar la lluvia de ideas, pensar una historia desde cero no es sencillo y conviene un proceso largo de desarrollo y maduración.

Una vez tengo una idea inicial del tema prosigo con el diseño de personajes.

Este paso para mí es primordial ya que así delimito la personalidad de los protagonistas con el objetivo de desarrollar la historia de forma coherente. Todo esto se debe a que según el carácter de cada personaje, sus acciones e intenciones puedes variar notablemente.

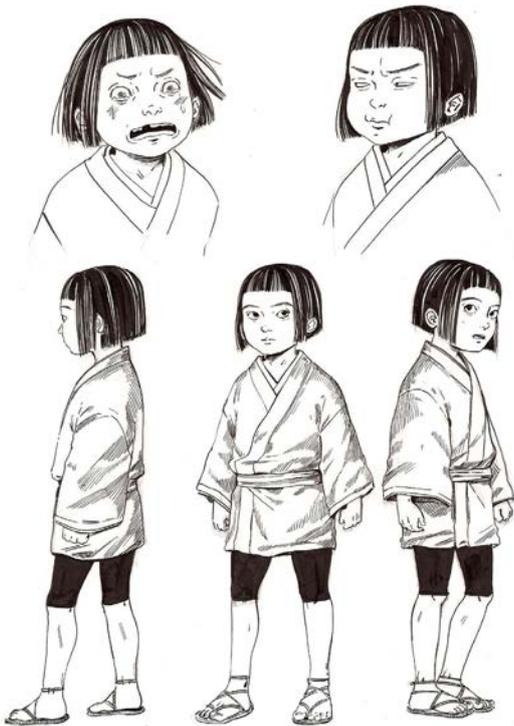


Fig 26. Diseño del Personaje *Kotori*.

Una vez los personajes y escenarios ya están diseñados, puedo empezar a desarrollar la trama de una manera más detallada, siguiendo una línea temporal para que cada escena o capítulo tenga relación con el anterior y el siguiente.

2. Story Board, el *Story Board* es un esbozo orientativo de las páginas definitivas. Éste sirve para hacerte una idea previa de como estarán distribuidas las viñetas, cuáles serán los planos y encuadres y que diálogos de textos aparecerán.

Este proceso es necesario para evitar cambios de última hora en las páginas definitivas y así tener una idea precisa de aquello que quieres plasmar en cada página.



Fig 27. Página 1 del *Story Board*.

Una vez el *Story Board* se ha finalizado y retocado las veces necesarias, pasamos al siguiente paso, el dibujo de las páginas definitivas.

3. Tomando de referencia el story board que realicé anteriormente, paso a dibujar cada una de las viñetas, esta vez de una manera más detallada y concisa. Acostumbro a utilizar portaminas, ya que el grosor de la mina me es muy conveniente.

4. Una vez he finalizado el dibujo de las páginas, el siguiente paso es pasarlas a tinta. Como ya expliqué, mi instrumento predilecto es el pincel de caligrafía japonés, mejor conocido como *Sumi-e*.

He de recalcar que en ciertas partes utilizo rotuladores punta fina de diferentes grosores, para detalles muy minúsculos acostumbro a utilizar uno de grosor 0.5, para los bocadillos de texto el de 3.0, y para los márgenes de las viñetas utilizo el de 8.0.

Una vez he finalizado todo el proceso del pasado a tinta, borro cualquier rastro de lápiz y paso al escaneo de las páginas. Es necesario convertirlas en un archivo digital para acabar el proceso de edición por *Photoshop*.

El primer paso consiste en ajustar el nivel de brillo de las páginas para así crear un contraste blanco y negro. Seguidamente procedo a borrar todas aquellas manchas, equivocaciones o restos de grafito no deseados.

Una vez la página ha sido perfeccionada, doy inicio a la aplicación de las tramas digitales para así añadir el sombreado, éstas se pueden encontrar y descargar fácilmente por la red, las hay de diversos tipos e intensidades de gris.

Para aplicarlas en la página digital se necesita primero seleccionar aquella sección del dibujo en la que se quiere emplear, todo seguido se debe insertar la imagen de la trama en una nueva capa en modo multiply, de este modo se vuelve transparente permitiendo así ver el dibujo

original y trabajar sobre éste sin alterarlo. Según la intensidad de gris deseado en cada viñeta se pueden ajustar los niveles de opacidad.

Una vez las tramas han sido aplicadas, el siguiente paso es insertar los diálogos en los bocadillos de texto, (he empleado la fuente *Anime Ace 2.0*), enumerar las páginas y convertirlas en archivo jpg.

Cuando las páginas han sido finalizadas, el último paso es maquetarlas, para así imprimirlas y encuadernarlas en el tan típico formato de grapa del cómic.

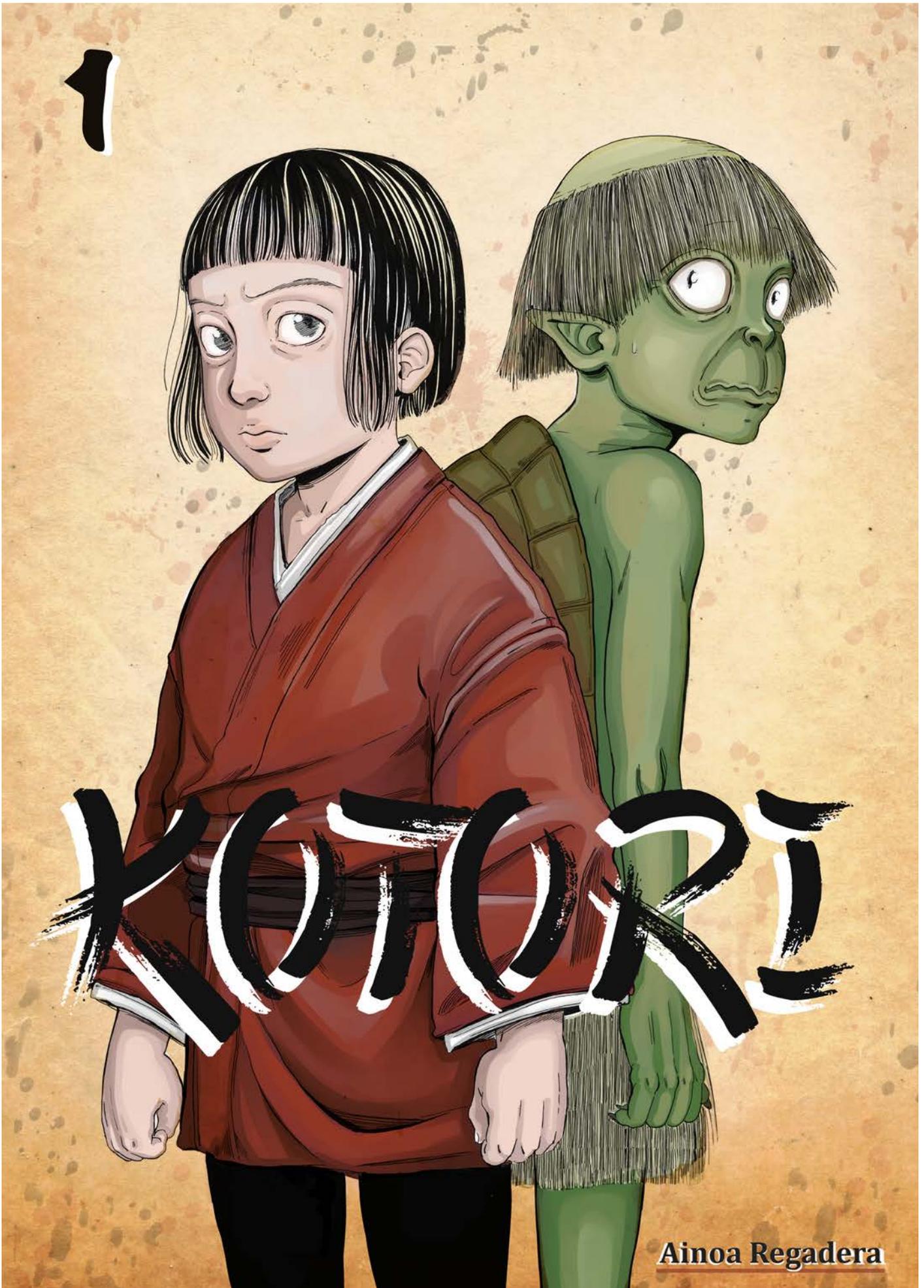
Para pintar la portada, he hecho uso de un programa digital *Paint Tool Sai* sumado a la inserción del título y retoques hechos por *Photoshop*.

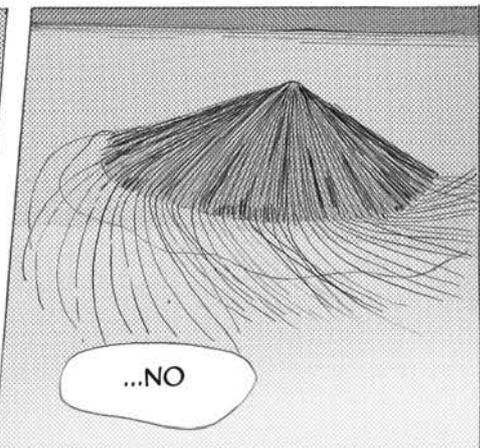
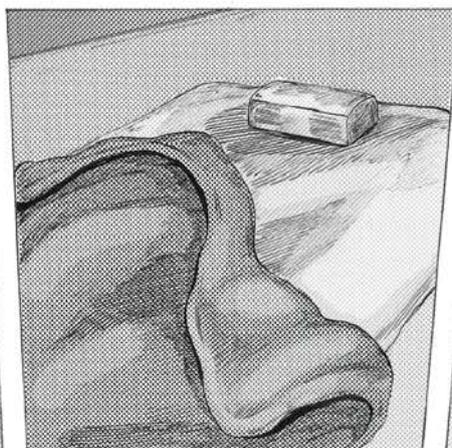
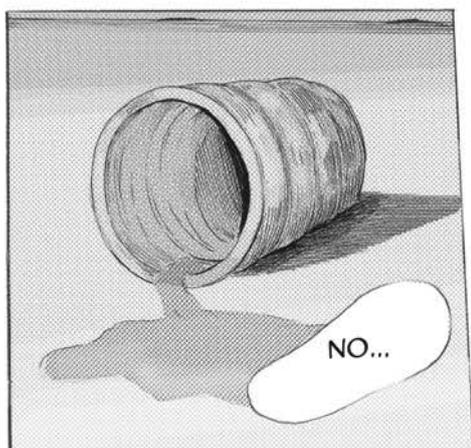
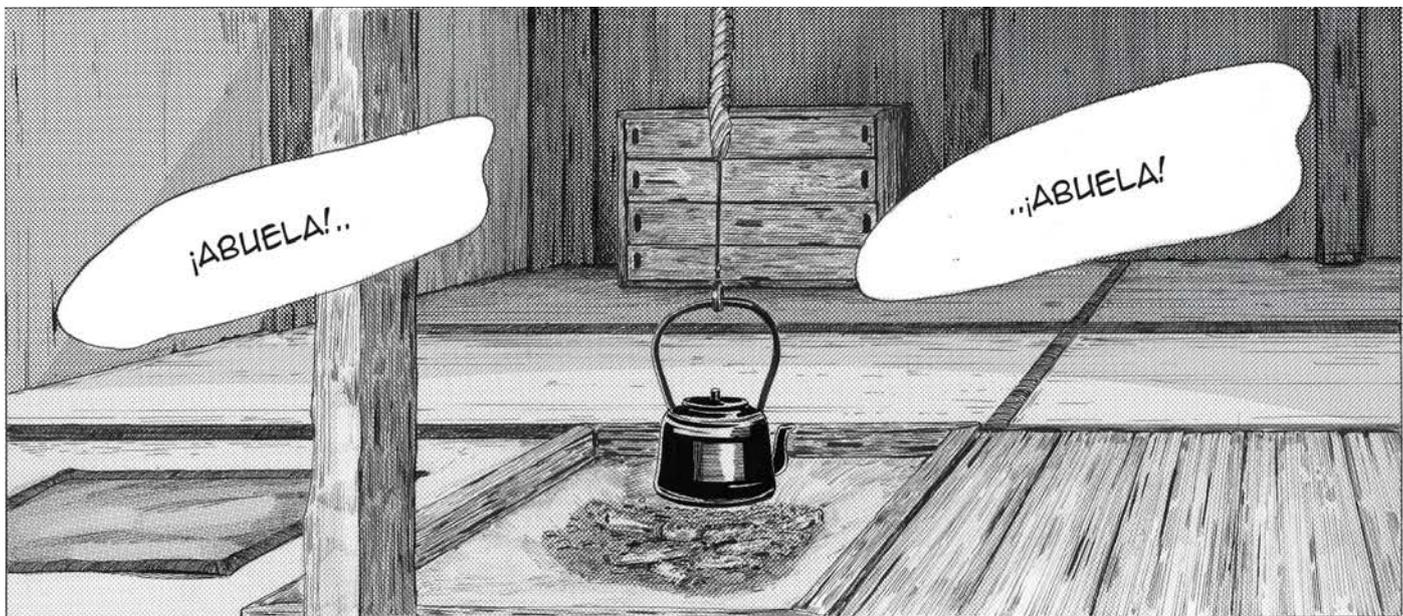
Y así finaliza todo el proceso de producción de mi obra.

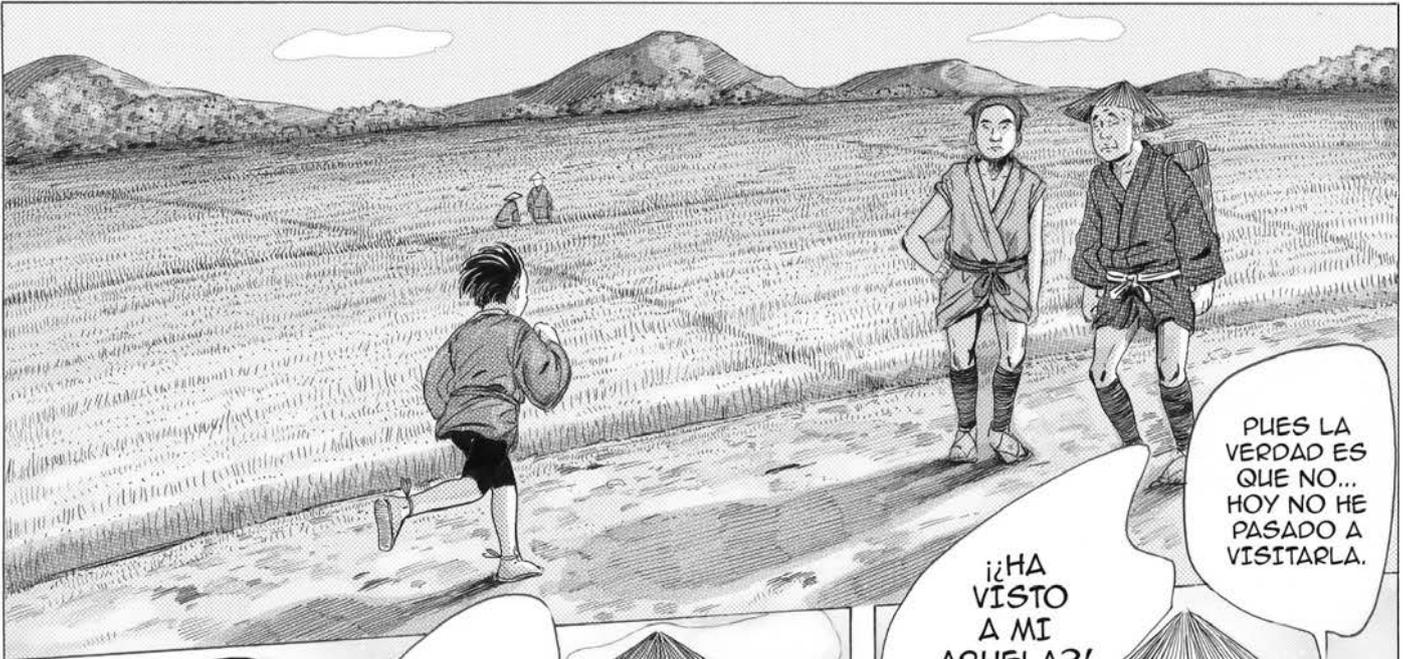


Fig 28 y 29. Página 7 antes y después de la edición por *Photoshop*.

7.OBRA FINAL (PORTADA Y PÁGINAS)







PUES LA VERDAD ES QUE NO... HOY NO HE PASADO A VISITARLA.

¿HA VISTO A MI ABUELA?!



AH ...

¡KOTORI!

AH



¿QUÉ SUCEDE?, ¿TE ENCUENTRAS BIEN?



¡AH!, YA VEO ...

... MUCHAS GRACIAS SEÑOR TAKADA



¡REGRESARÉ EN UNAS HORAS!, VOY HACIA EL RIO ¡NO SE PREOCUPE POR MÍ!

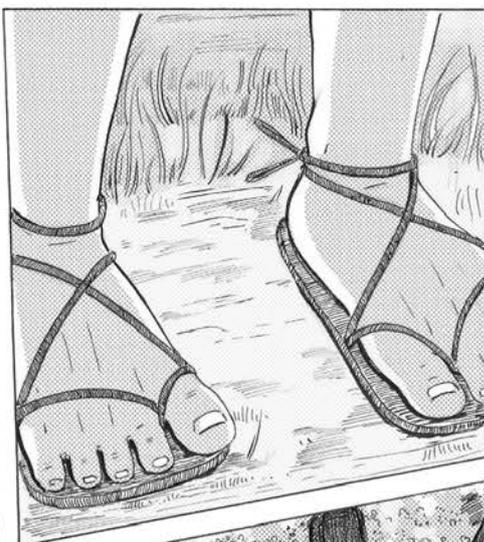
¡PERO KOTORI!, ANOCHECERÁ DENTRO DE POCO, NO DEBERÍAS IR SOLA, ¡ES PELIGROSO!





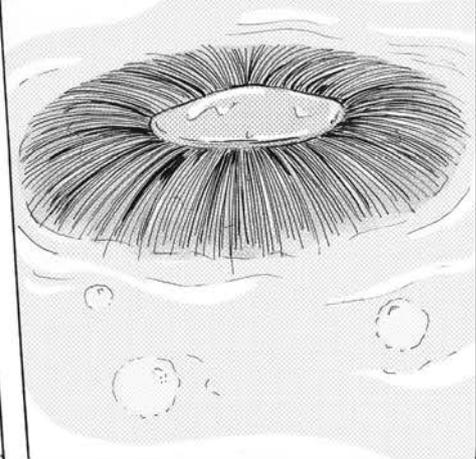
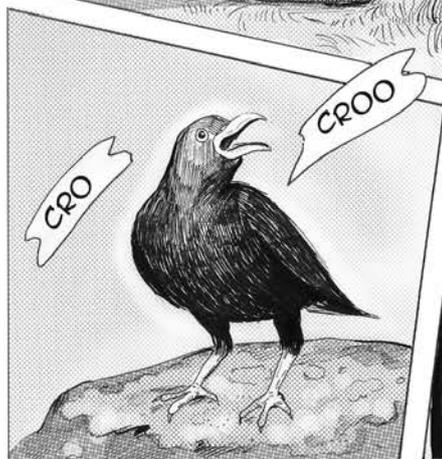
ABUELA

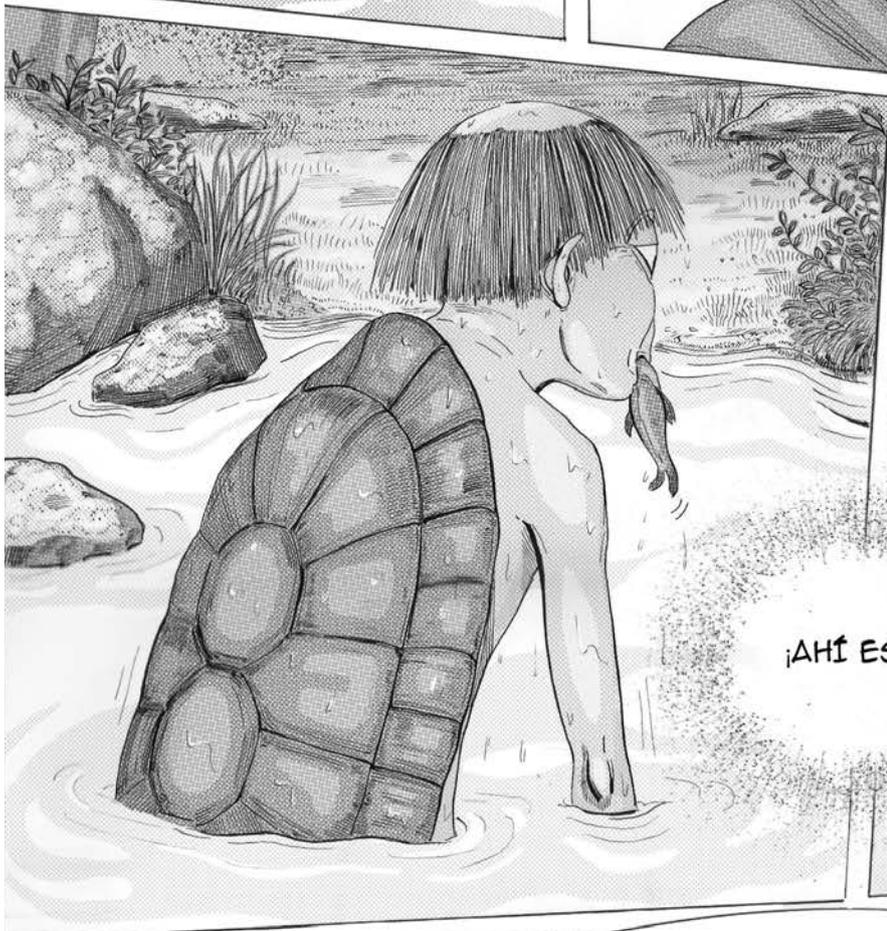
¡TE ENCONTRARÉ!
LO JURO.





AÚN
HABIENDO
VENIDO HASTA
EL RÍO NO
CONSIGO DAR
CON NINGÚN
KAPPA...
NO DEBERÍA
ALEJARME
MUCHO MÁS O
NO SABRÉ
REGRESAR
A CASA.





¡AHÍ ESTÁ...!



¡POR FIN TE ENCONTRÉ!



¿EH?



¡QUIETO AHÍ!

¡NO TE MUEVAS NI UN PELO!



¿EH?
¿PE...PERO QUÉ?
¿TÚ QUIÉN ERES?



¡NO TRATES DE HUIR
PORQUE TE ALCANZARÉ!
¡KAPPA COBARDE!
ESCUCHA LO QUE TE TENGO
QUE DECIR



AH ..

AH ..



¡DE..DE..
DÉJAME
TRANQUILO,
NO TE
CONOZCO DE
NADA!



¿EH?
...
¿EH?!

¿QUE
HACES
?!



PO...POR FAVOR
¡PARA!
SI SIGUES ASI NOS...

¡...VAMOS A
CAER..!



¡AG
...!

¡AH!





BU
AA
...

EH..
NO
LLORES
POR
FAVOR...

UN KAPPA
NUNCA
SE LLEVARÍA
A UN
HUMANO,
MENOS A UNA
ANCIANA.

BUA
...

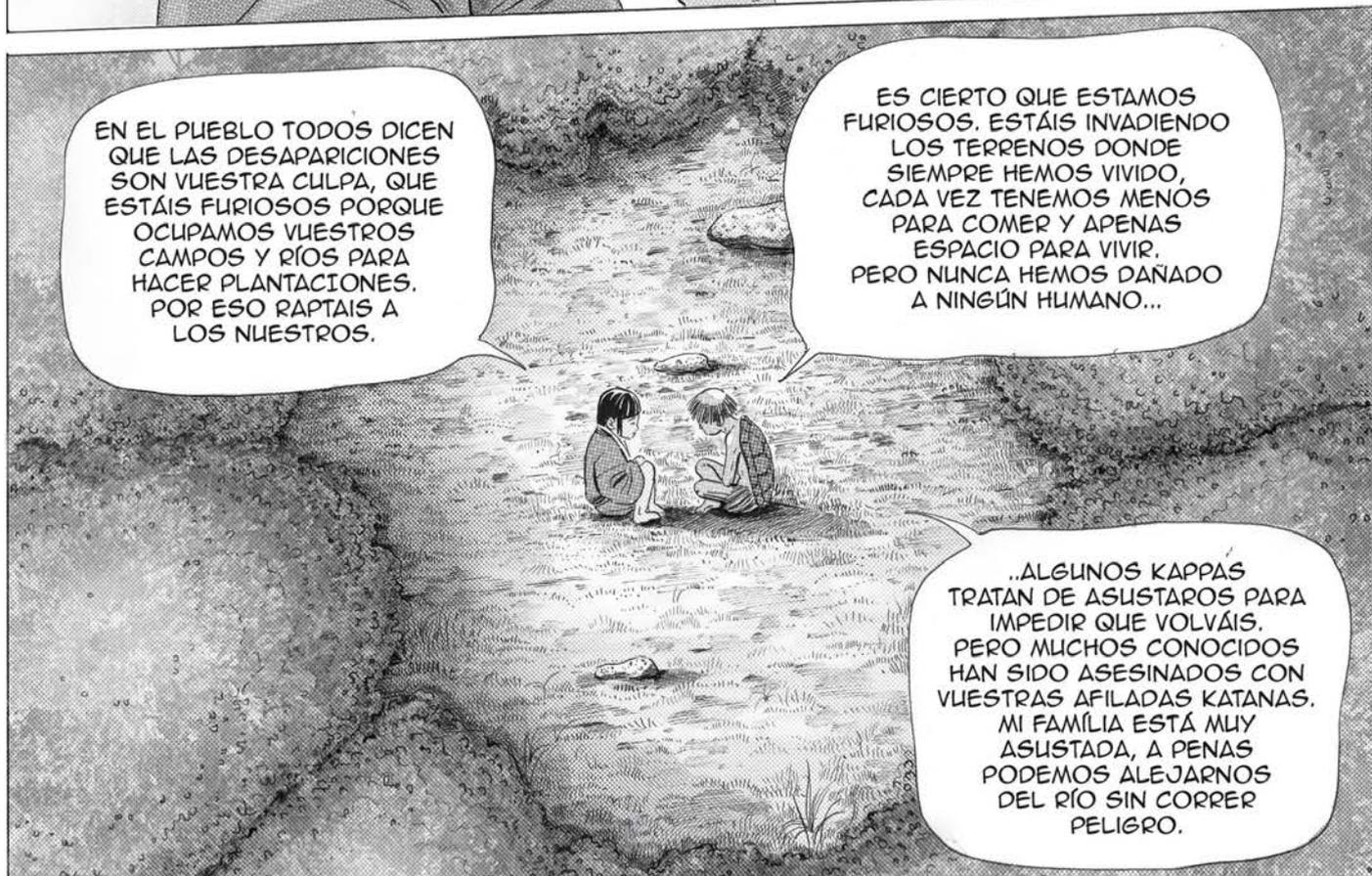


¿EH?
PERO
EN-
TONCES
¿QUIÉN
?

¿QUE OS
HACE
PENSAR QUE
HEMOS
SIDO
NOSOTROS?

NO ENTENDEMOS
LO QUE ESTÁ
SUCEDIENDO.

ESTAS ÚLTIMAS
SEMANAS HAN
MUERTO MUCHOS
KAPPAS EN
MANOS DE LOS
HUMANOS.



EN EL PUEBLO TODOS DICEN
QUE LAS DESAPARICIONES
SON VUESTRA CULPA, QUE
ESTÁIS FURIOSOS PORQUE
OCUPAMOS VUESTROS
CAMPOS Y RÍOS PARA
HACER PLANTACIONES.
POR ESO RAPTAIS A
LOS NUESTROS.

ES CIERTO QUE ESTAMOS
FURIOSOS. ESTÁIS INVADIENDO
LOS TERRENOS DONDE
SIEMPRE HEMOS VIVIDO,
CADA VEZ TENEMOS MENOS
PARA COMER Y APENAS
ESPACIO PARA VIVIR.
PERO NUNCA HEMOS DAÑADO
A NINGÚN HUMANO...

..ALGUNOS KAPPAS
TRATAN DE ASUSTAROS PARA
IMPEDIR QUE VOLVÁIS.
PERO MUCHOS CONOCIDOS
HAN SIDO ASESINADOS CON
VUESTRAS AFILADAS KATANAS.
MI FAMILIA ESTÁ MUY
ASUSTADA, A PENAS
PODEMOS ALEJARNOS
DEL RÍO SIN CORRER
PELIGRO.



¡DEJA QUE TE AYUDE A
BUSCAR A TU ABUELA!
TENEMOS QUE DESCUBRIR
QUÉ ESTÁ PASANDO.

PERO YO...
¿DÓNDE DEBERÍA IR
AHORA? MI ABUELA
ESTÁ ENCAMADA,
NO HA PODIDO
IRSE SOLA.

¡AH!

¡SÍ!
¡POR
FAVOR!

¡VAMOS!

8. CONCLUSIONES

El transcurso de creación de esta obra ha sido gratificante pero a su vez extenso y un tanto complejo. Me considero una persona exigente con mi trabajo, siempre busco poder potenciar o mejorar aquellos aspectos donde más carencias observo. Opino que mi inconformismo es positivo en muchos sentidos, pues al finalizar un dibujo o página siempre veo los defectos y aspectos mejorables. No obstante esto también supone que, en caso de disponer de tiempo, siempre voy a rehacer aquellas páginas de las cuales no me siento del todo satisfecha.

Debido a esto he llegado a rehacer un total de 7 páginas, siendo 11 las finales.

Todo y que mi inconformismo y perfeccionismo han ralentizado notablemente la creación y finalización de mi obra, a su vez han elevado su calidad y ayudado en el proceso de maduración de ésta, ya que he puesto en práctica todo un proceso de aprendizaje (error, repetición y acierto), y así paulatinamente buscar la evolución en mi obra.

Por otro lado, este proyecto tiene un gran valor sentimental para mí, pues está directamente vinculado a mis vivencias en Japón y todo lo que esta experiencia ha supuesto para mí. Opino que esta estancia ha sido esencial para el desarrollo de mi proyecto, pues para tratar de captar la esencia tan característica de Japón durante el período feudal, y lograr una buena ambientación histórica, he procurado abastecerme de la mayor cantidad de información necesaria. El haber podido nutrirme de su cultura, visitar museos y exposiciones y haber indagado con mayor profundidad sobre su mitología y creencias me ha facilitado divulgar en forma de cómic diferentes aspectos de la cultura y mitología nipona.

Desde primera instancia puse una gran motivación e ilusión en este trabajo, todo el proceso de ideación, documentación e investigación ha sido muy enriquecedor y he disfrutado plenamente de él.

Pese a la mejorable calidad del resultado final de mi obra y la ausencia de tiempo adicional para elaborarlo y extenderlo, considero que el haberla realizado ha supuesto una gran evolución y crecimiento personal.

Espero que haya propiciado la mejora y desarrollo de mi trabajo personal en múltiples aspectos, deseo proseguir con más fuerza este proyecto y así dar una pincelada a la diversidad del mercado del cómic occidental, aportando al público temáticas posiblemente desconocidas.

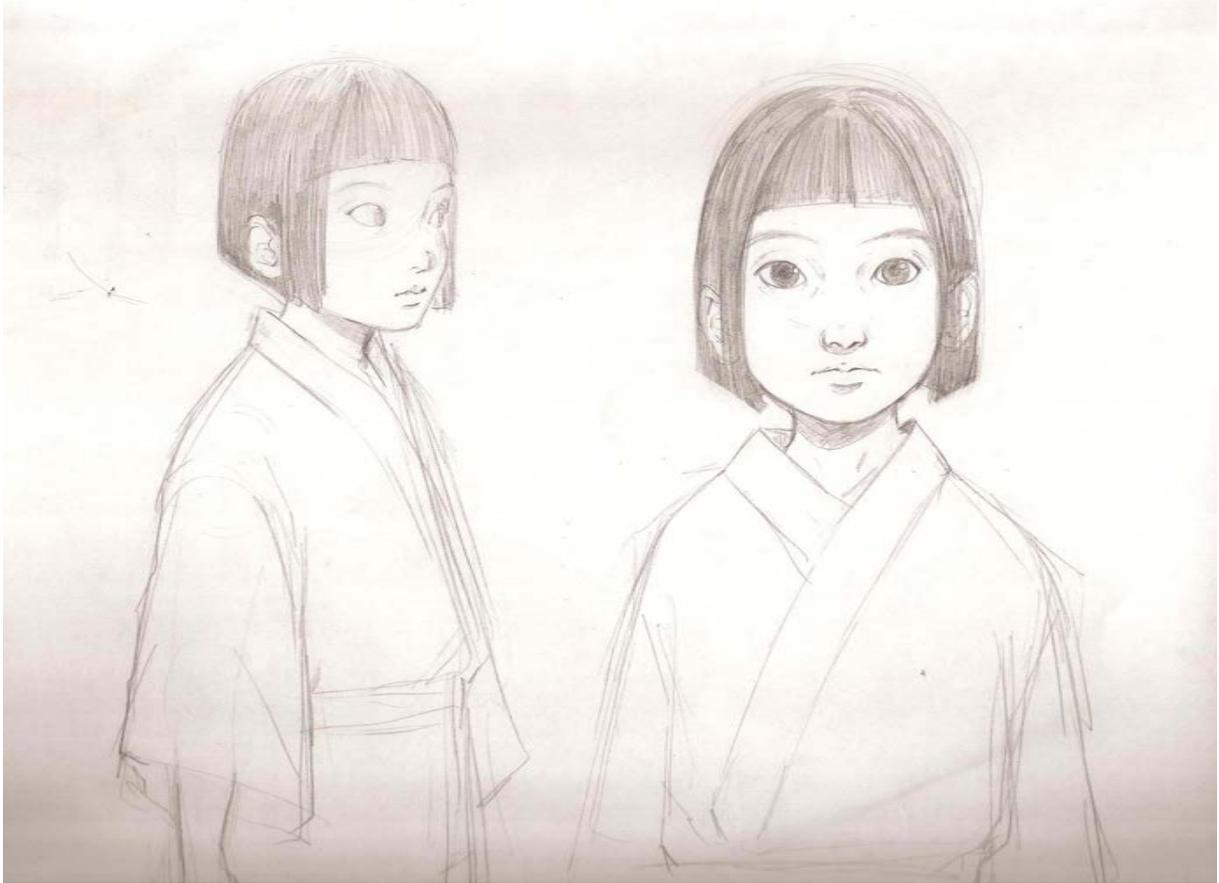
Me gustaría que mi Trabajo de Fin de Grado consiguiera plasmar los frutos de toda la ilusión, esfuerzo y ganas de crear que he experimentado durante toda su elaboración, ha sido una experiencia muy beneficiosa, intensa y memorable. Valorar el desarrollo personal siempre es muy gratificante, y creer en lo que haces aún más.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Santiago, José Andrés (2010). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, Santiago de Compostela, Editorial DX5 Digital & Graphic.
- Bru i Turrull, Ricard (1955). *Hokusai a Catalunya*, Montserrat: Monestir de Montserrat, Editorial Serra d'or. 0037-2501.
- Ashkenazi, Michael (2003). *Handbook of Japanese Mythology*. ABC-CLIO. Shigeru Mizuki (2004). *Youkai Daihyakka* (Japan Edition). Tankobon
- Laboratorio de Investigación de Nihonga, *Universidad Nacional de Arte y Música de Tokyo* (2007). *Illustrated Japanese Painting Dictionary* (Japan Edition). Universidad de Tokyo.
- Bru i Turull, Ricard, Japonismo. *La fascinación por el arte japonés*, Fundación La Caixa, Barcelona, 2013.
- Lamber, Gisèle y Bouquillard, Jocelyn: Comisariado(2008). *Ukiyo.e: imágenes de un mundo efímero: grabados japoneses de los siglos XVIII y XIX de la Bibliothèque Nationale de France*. Fundació Caixa Catalunya.
- Boquillard Jocelyn y Marquet Cristopher (2007). *Hokusai: First Manga Master*. New York: Abrams.
- Lecaldano, Paolo (1976). *La obra pictórica completa de Van Gogh. Vol. 1*. Editorial Noguer.
- Walker, John. (1989). *Joseph Mallord William Turner*. Londres, Editorial Thames and Hudson.
- Biblioteca Nacional de España (1996). *Catálogo de las estampas de Goya* en la Biblioteca Nacional. Lunwerg; Ministerio de Educación y Cultura.
- Lothe, André (1970). *Tratado del Paisaje*. Buenos Aires, Editorial Poseidón, 4ª edición.
- Hutchinson, Edward (2011). *El Dibujo en el Proyecto de Paisaje*. Editorial Gustavo Gili.
- Ruskin, John (1983). *Les tècniques del dibuix*. Leartes.
- Jung Gi, Kim (2013). *Sketch Collection*. Editorial Superani.
- Jose Maria, Bea (1985). *La técnica del Cómic*. Editorial Iru.
- Mateu Mestre, Marcos (2010). *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Editorial DesignStudio.

10. ANEXOS

10.1 ESBOZOS



Primer esbozo de *Kotori*, 2016, lápiz sobre papel (A4).



Esbozo *Señor Tanaka*, 2016, lápiz sobre papel (A5).



Esbozo *Kotori*, 2016, lápiz sobre papel (A5).

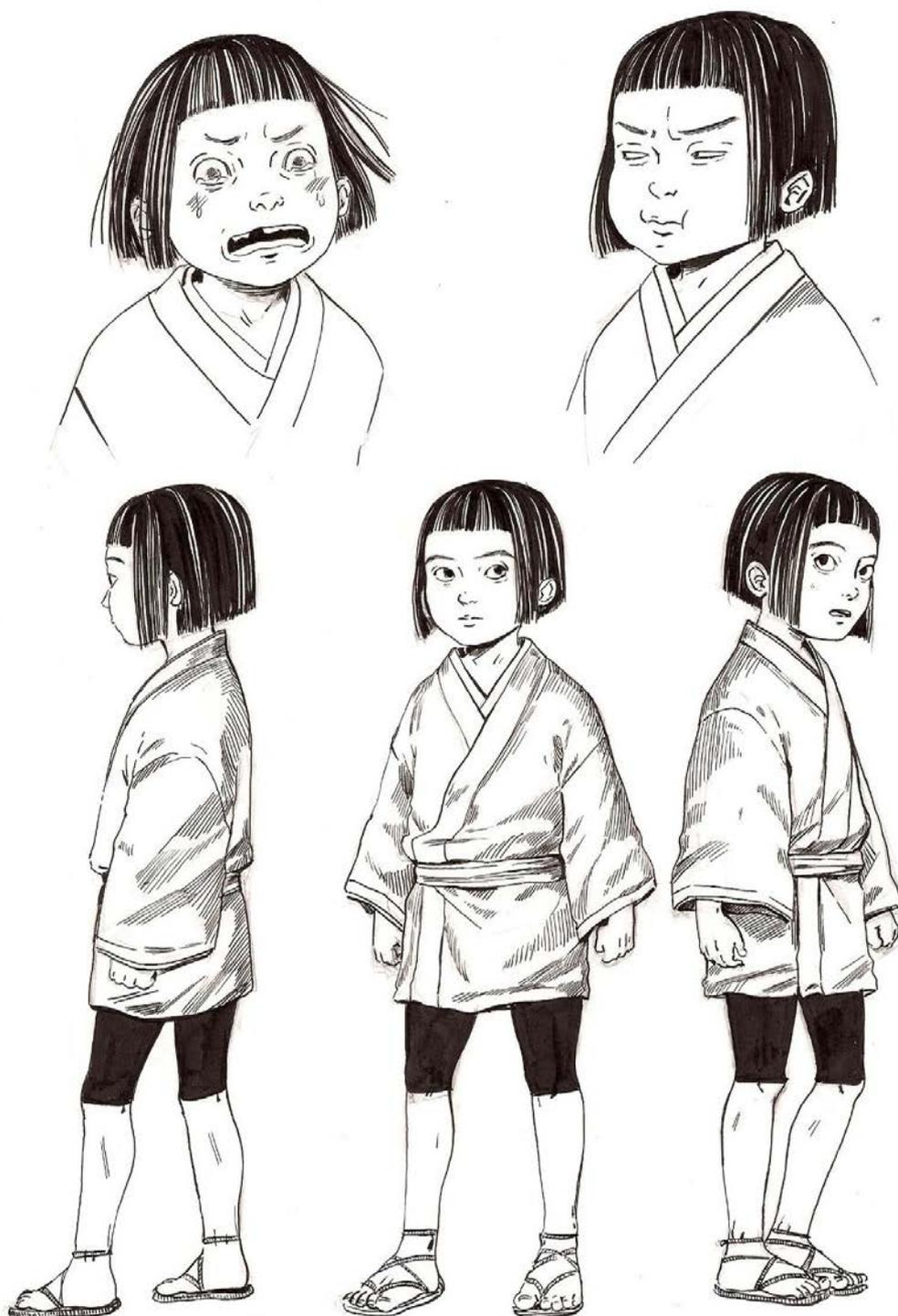


Esbozo. *Trabajador del Campo*, 2016, lápiz sobre papel (A4).

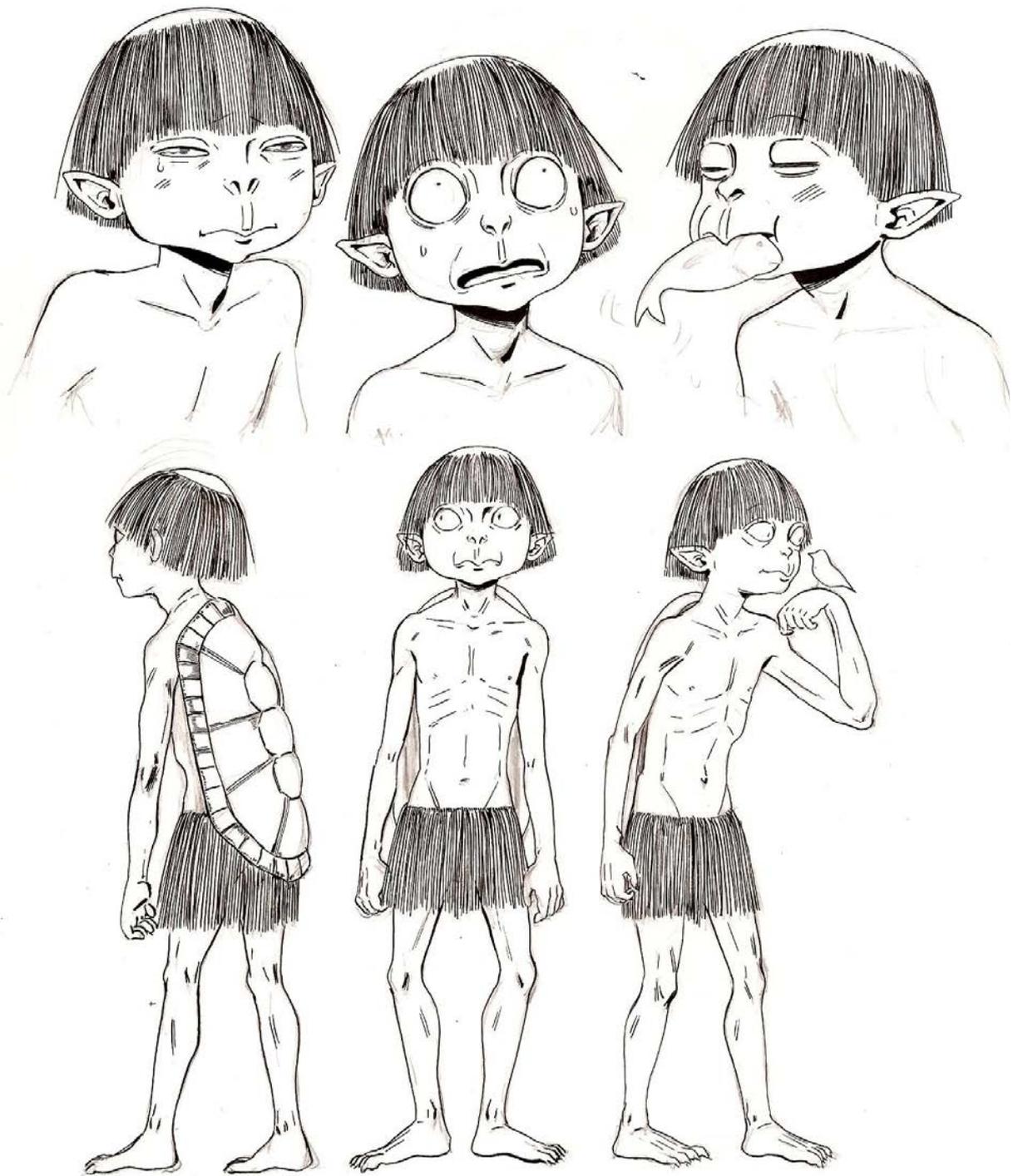


Esbozo. *Kappa* 2016, lápiz y tinta (A5).

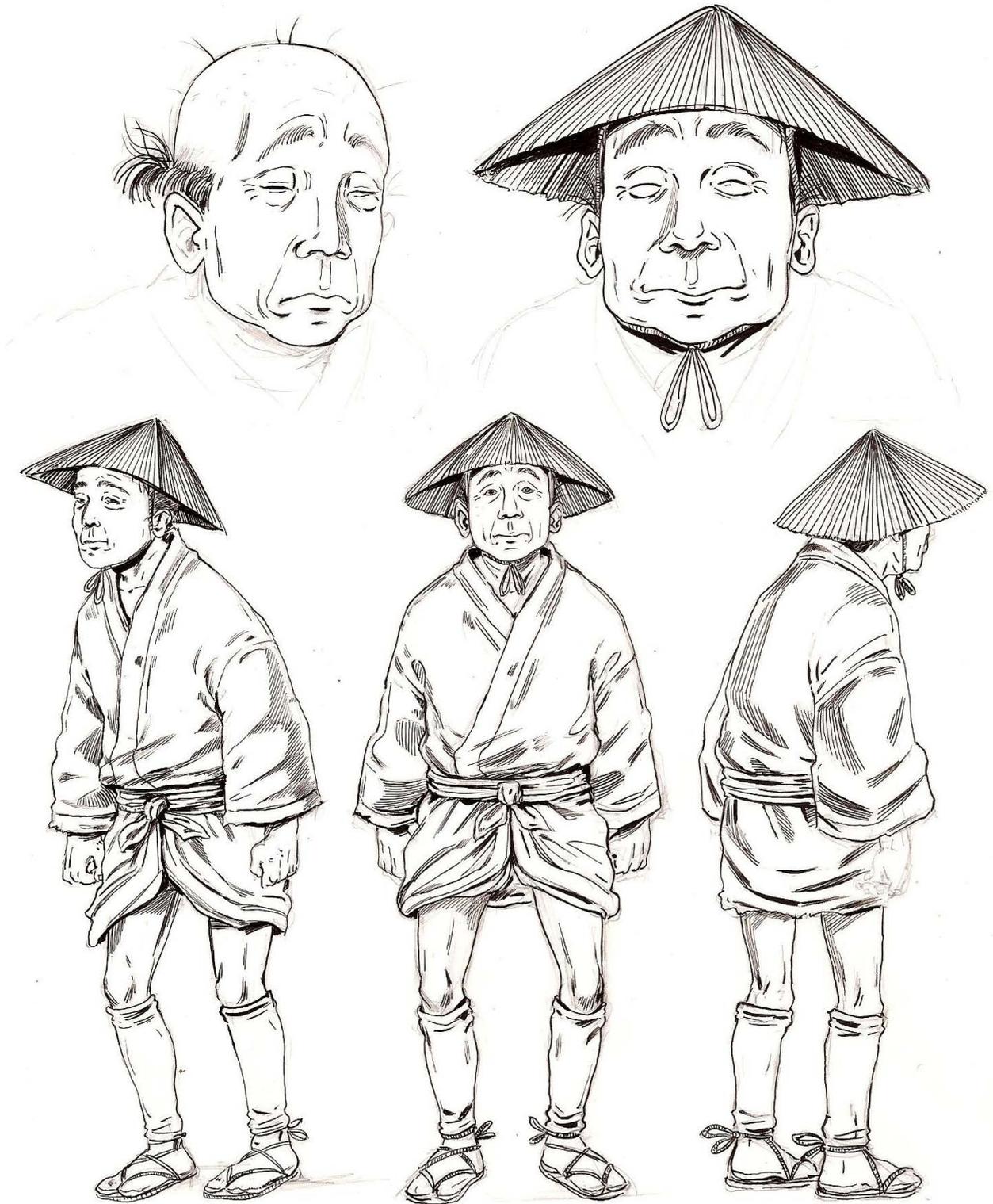
10.2 DISEÑO DE PERSONAJES



Diseño del Personaje *Kotori*, 2017, lápiz y tinta sobre papel (A4).



Diseño del Personaje *Kappa*, 2017, lápiz y tinta sobre papel (A4).



Diseño del Personaje *Señor Takada*, 2017, lápiz y tinta sobre papel (A4).

