

Creación de una Biblia de Animación:

basada en la historia samurái japonesa,
en formato de serie anime.

Paula Jorcano Domínguez
Grau en Mitjans Audiovisuals

CURS 2020-21



Centre adscrit a la



Agradecimientos

A mi familia por apoyarme a lo largo de este camino.

A mi tutora Maida, por animarme siempre.

Resumen

Este proyecto se basa en la creación y desarrollo de una biblia de animación, fundamentada en el formato *anime*, teniendo como base la historia y arte tradicional japonés. Para su elaboración se realiza en el marco teórico una investigación previa del contexto histórico que se quiere narrar y las características fundamentales del anime y del *ukiyo-e*. Además, se indagará en cuáles son los elementos que deben conformar la biblia para desarrollarlos. Posteriormente, se llevará a cabo la creación a nivel artístico todos los elementos que conforman el documento.

Resum

Aquest projecte es basa en la creació i desenvolupament d'una Bíblia d'animació, fonamentada en el format *anime*, tenint com a base la història i art tradicional japonès. Per a la seva elaboració es realitza en el marc teòric una recerca prèvia del context històric que es vol narrar i les característiques fonamentals de l'*anime* i del *ukiyo-e*. A més, s'indagarà en quins són els elements que han de conformar la Bíblia per a desenvolupar-los. Posteriorment, es durà a terme la creació en l'àmbit artístic tots els elements que conformen el document.

Abstract

This project is based on the creation and development of an animation bible, based on the anime format, using traditional Japanese art and history as a basis. For its elaboration, a previous investigation of the historical context to be narrated and the fundamental characteristics of anime and ukiyo-e will be carried out in the theoretical framework. In addition, the elements that should make up the bible will be investigated in order to develop them. Subsequently, the artistic creation of all the elements that make up the document will be carried out.

Índice

1. Introducción	1
2. Marco teórico	3
2.1 Samurái o Bushi	3
2.1.1 El samurái como guerrero.	3
2.1. 2 Armas y armamento samurái	4
2.1. 3 El suicido ritual o <i>seppuku</i>	5
2.2 Onna-bugeisha: la mujer guerrera japonesa	6
2.2.1 Las <i>onna-bugeisha</i> más conocidas	7
2.2.2 Armamento y suicido ritual femenino.	8
2.3 Las Guerras Genpei	8
2.3.1 El Periodo Heian. Antecedentes de la Guerra.	8
2.3.2 El Clan Minamoto	10
2.3.3 Inicio de la guerra, la batalla de Uji.....	10
2.3.4 La batalla de Dan no Ura.....	11
2.4 Ukiyo-e, arte tradicional japonés.	12
2.4.3 Géneros.	13
2.5 Anime	17
2.5.1 Técnica	18
2.5.2 Proporciones y expresiones	19
2.5.3 Géneros	20
2.6 Creación biblia de producción de una serie.	21
2.6.1 Tag-line.	22
2.6.2 Story-line	22
2.6.3 Sinopsis	23
2.6.4 Personajes	23
2.6.5 Espacios	24
3. Análisis de referentes	27
3.1 Kimetsu no Yaiba.....	27
3.2 Rurouni Kenshin	29

3.3 <i>Shingeki no Kyojin</i>	30
3.4 <i>El arte tradicional japonés.</i>	32
4. <i>Objetivos y alcance</i>	37
4.1 <i>Objetivos</i>	37
4.2 <i>Alcance</i>	37
5. <i>Metodología</i>	39
6. <i>Análisis de resultados</i>	43
7. <i>Conclusiones</i>	49
8. <i>Bibliografía</i>	51
9. <i>Estudio de viabilidad</i>	57
9.1 <i>Planificación</i>	57
9.2 <i>Viabilidad técnica</i>	59
9.3 <i>Viabilidad económica</i>	59
9.4 <i>Aspectos Legales</i>	59
10. <i>Annexos</i>	61
10.1 <i>Información del marco teórico</i>	61
10.1.1 <i>Contexto histórico del ukiyo-e.</i>	61
10.1.2 <i>Anime</i>	64
10.2 <i>Imágenes del marco teórico</i>	70
10.3 <i>Imágenes de Análisis de resultados</i>	72
10.4 <i>Biblia de Animación</i>	75

Índice de Figuras

Figura 2.5.2 1 Diversidad de ojos, nariz y bocas.....	19
Figura 2.5.2 2 Diversas expresiones del anime Fuente: Google Imagenes	19
Figura 3.1 1 Elenco de personajes del anime Kimetsu No Yaiba. Fuente: Google imágenes	28
Figura 3.1 2 Rostro del protagonista Tanjiro Kamado. Fuente: Google Imágenes	28
Figura 3.1 3 Fotogramas extraídos del anime. Fuente: Elaboración propia	29
Figura 3.3 1 Personajes de Shingeki no Kyojin. Capitan Levi Ackerman (izquierda), Eren Jeager (derecha) Fuente: Google Imágenes	31
Figura 3.3 2 Personajes femeninos Shingeki no Kyojin. (de derecha a izquierda) Annie Leonhart, Mikasa Akerman y Sasha Blouse. Fuente: Google Imágenes.....	32
Figura 3.4 1 Estampa japonesa Ukiyo-e, serie Heróes de la Gran Pacificación. Autor: Utagawa Yoshiiku. Fuente: Google Imágenes	33
Figura 3.4 2 Estampa japonesa Ukiyo-e, serie Heróes de la Gran Pacificación. Autor: Utagawa Yoshiiku. Fuente: Google Imágenes	33
Figura 3.4 3 Tomoe Gozen, Estampa de la serie Célebres combates entre hombres valientes (1865-1866). Autor: Tsukiko Yoshitoshi. Fuente: Google Imágenes	34
Figura 3.4 4 <i>Tomoe Gozen</i> . Estampa de la serie <i>Espejo de las bellezas del pasado y del presente</i> (1875-1876). Autor: Tsukiko Yoshitoshi. Extraido del libro Historia de los samuráis de Jonathan López-Vera.....	34
Figura 3.4 5 Título de la obra: Koshu - Fugaku Sanjurokkei.....	35
10.1.2 1 Rollo emaki o emakimono. Fuente: Google Imágenes.....	64
10.1.2 2 Toba-e Fuente: Google Imágenes.....	65
10.1.2 3 Hokusai Manga Fuente: Google Imágenes.....	66
10.1.2 4 Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu Fuente: Google Imágenes	66
10.2 1 <i>Título: Beauty Artista: Kitagawa Utamaro</i>	70
10.2 2 Estampa Yakusha-e, Autor: Utagawa Kunisada. Fecha 1859. Fuente: Ukiyo-e Search	70

10.2 3 Título: <i>Koto kanjin o-sumo uki-e no zu</i> Artista: <i>Katsukawa Shunsho</i> . Fecha: 1726-1792 Fuente: Ukiyo-e Search.....	71
10.2 4 Título: Sudden Shower over Shin-Ôhashi Bridge and Atake.....	71
10.3 1 Moodboard y paleta de colores Fuente: Elaboración propia	72
10.3 2 Sello como firma personal. Fuente: Elaboración propia	72
10.3 3 Ilustración de una máscara tengū. Fuente: Google Imágenes	73
10.3 4 Ilustración de un tengū. Fuente: Google imágenes.....	73
10.3 5 Imagen real de los Tesoros Imperiales de Japón. Fuente: Google Imágenes	74
10.3 6 Título: <i>The Battle of Yashima at Dan-no-ura</i> . Autor: <i>Utagawa Toyoharu</i> Año: 1770. Fuente: Ukiyo-e Search	74
10.3 7 Título: The Great Battle between the Minamoto and Taira Clans at Dan-no-ura Autor: Utagawa Sadahide Año: 1847-52. Fuente: Ukiyo-e Search.....	75
10.3 8 Título: <i>Morobito nobori-yama / Fugaku Sanju Rokkei</i> Autor: <i>Katsushika</i> <i>Hokusai</i> . Año: 1823-1829 Fuente: Ukiyo-e Search.....	75

Índice de tablas

Tabla 1 Diagrama de Gantt Fuente: Elaboración propia	58
Tabla 2 Diagrama de Gantt modificado. Fuente: Elaboración propia	58

1. Introducción

Para crear este proyecto se tiene presente diferentes aspectos que la autora pretende dejar reflejados en estas páginas, que es la adoración por la cultura japonesa. A pesar de que es una cultura muy lejana a la propia, tanto por historia como por proximidad geográfica es un tema que despierta la curiosidad humana de la autora. Por ello, en este proyecto se quiere dejar una imagen lo más fidedigna posible a la veracidad de los acontecimientos narrados, tanto en historia como culturalmente.

El objetivo principal de este proyecto es la creación de una biblia de animación. Esta biblia destaca la característica de sustentarse en unos hechos reales de la historia medieval japonesa, de influenciarse del arte tradicional japonés *ukiyo-e* y del *anime*.

Por ello, primero se realizará un estudio de una de las épocas más importantes de la cultura japonesa, comprendida a finales del periodo Heian e inicios del Kamakura. Donde se llevó a cabo uno de los hechos más trascendentales para el pueblo japonés, las Guerras Genpei. Este hecho dejó a su paso muchas figuras relevantes que hoy en día siguen inspirando y dejando huella en pueblo japonés, entre las que destacan Minamoto Yoshitsune, Minamoto Yoritomo, Tomoe Gozen... En este proyecto también se quiere dejar constancia de que alrededor de la cultura japonesa giran muchas leyendas e hipótesis que han llevado a la figura del samurái a relacionarse con una falsa imagen.

Se analizará el arte tradicional japonés *ukiyo-e* como una de las fuentes de referencia e influencia en diversos aspectos a la hora de la creación de los personajes y paisajes. No solo se rascará la superficie de este arte, sino que se mostrará una pincelada de los géneros más relevantes centrándose especialmente en el *musha-e* y alguna pincelada en *fukei-ga*. La otra fuente es *anime*, este arte se también influirá en la creación de estos personajes también se mostrarán diversos *animés* que dejarán pequeños rasgos característicos para la posterior creación de los propios de la historia.

Para la creación de la biblia se procederá a una búsqueda de los puntos necesarios para su formación. En ella se tendrá que detallar la sinopsis, el *storyline*, el formato, el género, el *target*, personajes principales y secundarios, y escenarios. Primero de todo, se hará una breve explicación a nivel teórico de estos puntos. Con esto se quiere conseguir que cualquier persona que desconozca que es y para qué sirve una biblia de animación tenga conocimiento de ello.

Una vez los elementos anteriores se hayan investigado y expuesto, se procederá al objetivo principal del proyecto expuesto anteriormente. Se volcará toda la información encontrada y aprendida en la creación a nivel práctico de la biblia, haciendo hincapié en la creación y representación de los personajes. Los personajes tendrán el estilo visual del *anime*. Se crearán diversos documentos visuales en donde se mostrarán a los personajes en todas sus expresiones faciales, posturas, proporciones, *props*, etc... Todos los elementos necesarios para conocer a cada uno de los integrantes de la historia de manera física y psicológica.

2. Marco teórico

2.1 Samurái o *Bushi*

El origen del término samurái no es propiamente militar. Como forma nominal de *samurái*, o también *saburau*, servía para definir en el Japón antiguo al sirviente de manera general. El cambio en la fonética de *saburai* a *samurái* no se realizó hasta el siglo XVI. Durante los periodos Heian (794-1185) y Kamakura (1185 -1333) el samurái no será únicamente un soldado, guardián del orden o centinela de la corte de Kyoto, sino también un asistente en diversos rituales de la corte (desfiles, recepciones, etc) o como ayudante de administración en asuntos de finanzas. No fue hasta el *shogunato* Kamakura que se desarrolló un rango específico de la jerarquía militar, al que se denominó samurái y que se refería al acompañante armado de un soldado de caballería de rango más alto. (Schwentker, 2015)

El samurái podía estar al servicio del Emperador o de un noble, especialmente en las etapas más tempranas (siglo XII). Con el tiempo, el poder de la nobleza fue relegado, y en su lugar surgió el *bakufu* o *shogunato* y sus vasallos, familias encabezadas por un *daimio*. Era un sistema militar, lo que implica un ascenso de la clase guerrera a la posición más alta de la pirámide de poder. Un samurái era un servidor, pero no necesariamente un guerrero, o podía serlo sin que tuviese que demostrar capacidades marciales. Esto estaba determinado por su funcionamiento, su cercanía al señor, la política del clan y la habilidad. (J.C, 2019)

2.1.1 El samurái como guerrero.

En un principio, los samuráis japoneses eran guerreros parecidos a los que podríamos encontrar en otro lugar del mundo, pero con el paso del tiempo fueron generando unas características que los harían unos guerreros únicos. Son personajes muy atractivos que les envuelve parte mito y parte realidad. Gozan de una gran fama tanto en Japón como en el mundo, a pesar de que se ha popularizado más la parte del mito que los hechos reales.

Los samuráis existieron durante aproximadamente mil años, y gobernaron el país a lo largo de siete siglos. (Jonathan, 2021).

La imagen del samurái es una de las primeras que acude a la mente de los occidentales cuando se piensa en Japón. Definidos como guerreros de gran honor y valentía, pero la realidad histórica no hace justicia a la representación que se ha construido alrededor de estos guerreros. Históricamente, los samuráis constituían una clase diferenciada dentro de la sociedad japonesa y venían a ser una especie de nobleza militar al servicio de un señor feudal. Desde la edad media los samuráis fueron ganando poco a poco mayor presencia e influencia hasta que durante la era Meiji (1868-1912) se procedió al desmantelamiento del sistema de castas. La idea romántica del samurái que se representa como un ejemplo de lealtad y fidelidad, está muy alejada de la realidad. Muchos de ellos fueron guerreros violentos, egoístas y extorsionadores que no dudaron en aprovechar indiscriminadamente su estatus social. (López Rodríguez, 2010).

Sea como fuere, en el siglo X los samuráis formaban ya una clase social muy bien definida. Se caracterizaba por la propiedad de la tierra y por la actividad guerrera. Su condición se transmitía de generación en generación. Frente a estos poderosos guerreros, los campesinos sentían temor –pues iban armados–, mientras que la corte imperial y la refinada nobleza cortesana, obsesionadas con la idea de que la violencia conllevaba una contaminación de las personas, sentían desprecio ante un guerrero que era considerado impuro por la sangre que derramaba. Todo ello permitió a los samuráis dedicarse libremente a los asuntos militares y engrandecer su reputación como clase guerrera. A mediados del siglo XII los samuráis alcanzaron su madurez e irrumpieron con fuerza en la escena política japonesa. (Rubio, 2014).

2.1. 2 Armas y armamento samurái

La espada el alma del samurái.

El lema que da título a este capítulo esconde una de las claves fundamentales para entender el concepto de samurái. La espada era más que el arma principal en el combate, constituía un símbolo de estatus y la expresión material de una actitud moral y espiritual

de tipo elitista. Utilizada en la lucha cuerpo a cuerpo, ocupando el primer puesto de armamento, por delante del arco, las flechas, la lanza y la alabarda. La espada representaba la mayor fortuna en la vida de un samurái, hasta tal punto que aquel que la extraviase era deshonrado. El valor que se atribuía a este objeto se relacionaba con las tradiciones culturales y políticas niponas: la espada del emperador era una de las insignias imperiales. (Schwentker, 2015)

Los diferentes tipos de espadas se diferencian según su longitud. Las más conocidas, con una hoja de 60 cm son las *daito* o *katana*. A partir del siglo XIV, como arma de soporte o auxiliar impusieron las espadas cortas llamadas *shoto* o *wakizashi*, con una hoja de 30 y 60 cm. (Schwentker, 2015)

La armadura samurái

La vestimenta de combate del guerrero samurái mantuvo sus rasgos esenciales durante casi 700 años, pero destacar que durante este tiempo sufrió pequeños detalles de estilo. Las primeras armaduras estaban pensadas para la lucha a caballo, por lo que se caracterizaba por su elasticidad. Formadas de segmentos metálicos y de cuero muy pequeño, unidos entre sí mediante tiras o cuerdas flexibles. La armadura al completo estaba compuesta por múltiples accesorios, seis de los cuales siempre estaban presentes: casco, máscara, coraza, hombreras, guantes y polainas para cubrir las piernas. A los cascos de hierro en diferentes ocasiones se les añadía adornos de hierro como una cornamenta, para dar a su portador una apariencia más amenazadora (Schwentker, 2015)

2.1. 3 El suicidio ritual o *seppuku*.

Desde los periodos más antiguos de la historia japonesa se pusieron en práctica diversos métodos de suicidio de honor. En el siglo XVII Yamamoto Tsumemoto escribió en el código del samurái: “El camino del samurái es la muerte”. Con esto se refería únicamente a la muerte del guerrero en combate, si no también a su deber de suicidarse antes que aceptar la rendición. El más emblemático fue el de rajarse el vientre con un puñal: comúnmente conocido como *hara kiri* o el término formal, *seppuku* (Galindo, 2021)

Aun así, el suicidio era un recurso excepcional, pues no era de extrañar que los samuráis derrotados pasaran a luchar bajo otra bandera si ello aseguraba la supervivencia de su linaje. Por otro lado, destacar que el *seppuku* obligatorio podía dictarse por un tribunal como pena de muerte. Sin duda, este método tan brutal se entendía como una suprema manifestación de coraje. El samurái que iba a inmolarsse iba vestido de blanco, como los peregrinos o los difuntos y acompañado del *kaishakunin*, un amigo o sirviente de confianza. La función del *kaishakunin* era la de decapitar al suicida tan pronto como se apuñalase. (Galindo, 2021)

2.2 Onna-bugeisha: la mujer guerrera japonesa

A lo largo de los mil años de historia de los samuráis vemos muy pocos nombres propios femeninos, que correspondan a la mujer, la madre o la hija de algún samurái importante. Sin embargo, existieron varias mujeres que participaron en batallas, sobre todo en los períodos más antiguos, antes de que la llegada del confucianismo chino relegase a la mujer al entorno doméstico. (López-Vera, 2021)

A diferencia de los hombres, estas eran relegadas al ámbito familiar, y cuando se desposaban debían abandonar su hogar y su familia de sangre para formar parte de la del marido. También eran instruidas en las virtudes de carácter militar, como ser valientes, leales a su esposo y manejar armas en caso necesario, es decir, para defenderse si se hallaban solas en casa o para enseñar a sus hijos en caso de ausencia del marido. Las mujeres japonesas ya desde su nacimiento les correspondía entregar su vida a los demás hasta su muerte. Si era necesario se sacrificaban por sus padres, cónyuges o hijos, o si su integridad y honor eran amenazados. (Calvo, 2016)

Aunque categorizarlas de samurái es más un convencionalismo, pues no lo eran ni existieron exclusivamente durante el dominio militar del país, es evidente que se asociaban con los principios del código del *bushido*, el honor y la defensa familiar. Las *onna-bugeisha* han pasado a la historia como referentes de mujer fuerte, independiente y capaz. (s.f, 2021)

2.2.1 Las *onna-bugeisha* más conocidas

Como se ha mencionado anteriormente pocas han sido las guerreras japonesas, pero entre ellas destacan algunas como Hôjô Masako, Nakano Takeko y Tomoe Gozen. Esta última, nació en el seno de una familia de guerreros samuráis en el año 1157, su formación en el arte de la guerra se centró en la utilización del arco y el sable (Galindo, 2017). Es la más famosa de todas las *onna bugeisha*. Era hermana de un samurái conocido, Imai Kanehira, y esposa o concubina del famoso general Minamoto Yoshinaka. Tomoe pasó a la historia por sus propios hitos en el campo de batalla. Una de las más famosas crónicas de guerra japonesas, el *Heike Monogatari*, define López-Vera (2021) acerca de ella:

Tanto en combates de caballería como de infantería destacaba como un guerrero igual a mil. Con una espada en la mano podía enfrentarse a cualquiera de los demonios y dioses [...]. Fueron muchas las batallas en las que esta amazona se cubrió de gloria». (p. 57)

Luchó en la batalla de Awazu (1184), donde sus tropas fueron derrotadas ante el ejército de Minamoto Yoshitsune. Sabemos que allí Tomoe acabó con la vida de algunos samuráis de renombre, pero no tenemos certeza de lo que sucedió después. Existen diversas fuentes que confirman que al igual que su hermano y su marido, ella murió en esa batalla, pero la mayoría coincide en que escapó con vida y decidió convertirse en monja, llevando una vida tranquila hasta el final de sus días. (López-Vera, 2021)

La anteriormente mencionada Hôjô Masako nació casi a la par que Tomoe Gozen. Al igual que Tomoe nació en el seno de una familia guerra inmersa en las *Guerras Genpei*, el clan Hojo. Su padre, Hojo Tokimasa acordó su matrimonio con Minamoto no Yorimoto, del clan Minamoto al inicio de las guerras. Cuando Yorimoto se convirtió en shōgun, Masako se convirtió en la mujer más poderosa de todo el país. Jamás participó en una batalla, pero su gran habilidad le permitió tener un papel fundamental como guerrera en la historia de Japón. (Diez, 2017)

La última de estas tres grandes guerreras fue Nakano Takeko, de la segunda mitad del siglo XIX (1847-1868). Nacida en la región de Aizu, conocida principalmente por participar en la Guerra Boshin, donde murió combatiendo. Este episodio bélico tuvo lugar entre 1868 y 1869, donde se enfrentaron los partícipes de mantener el último *bakufu* de Japón, el Tokugawa (Diez, 2017)

2.2.2 Armamento y suicidio ritual femenino.

A las mujeres se les enseñaba el arte de la *naginata*, un arma más liviana y de mayor alcance, esto les daba mayor destreza y seguridad. La *naginata* se transformó en un icono de la mujer guerrera japonesa, se llegaron a crear muchas escuelas sobre el uso de dicha arma. A pesar de que también eran instruidas en el arte de la *katana*, nunca se les relaciona de la misma manera que a los samuráis. (Cortés, 2016)

En su entrenamiento también se incluía las instrucciones para el *seppuku*, en la que se enseñaba la manera de suicidarse por sí debían hacerlo. Ahora bien, el *seppuku* era un ritual destinado únicamente a los hombres. El “suicidio femenino” es denominado como *jigai* o *jigaki* cuyo significado es “suicidio” pero haciendo alusión a la figura femenina. Existen pocos registros de mujeres relevantes que hayan practicado este ritual. El proceso del *jigai* se basa en una incisión en el cuello, concretamente en la arteria carótida. Del mismo modo que los samuráis, cuando las mujeres se veían atrapadas en un asedio llevaban a cabo el suicidio para evitar caer prisioneras o perder el honor. (J.C, 2017)

2.3 Las Guerras Genpei

Las *Guerras Genpei* son una serie de batallas entre dos clanes Minamoto y Taira, se iniciaron en 1180 y durante cinco largos años se vivió una sangrienta guerra civil. Durante estas batallas grandes héroes formaron parte en ella y se han convertido en leyendas de Japón. Los guerreros del clan Minamoto fueron los vencedores de las guerras. Su líder, Minamoto Yoritomo se convirtió en el primer *shogun*, o dictador miliar de Japón. (Gaskin y Hawkins, 2008).

2.3.1 El Periodo Heian. Antecedentes de la Guerra.

En 1160, Minamoto Yoshitomo, el líder del clan en ese momento atacó el Palacio Imperial en Kyoto en la denominada rebelión Heiji. Finalmente fueron derrotados por Taira Kiyomori, que tomó el control de la capital. Como consecuencia de sus actos Yoshitomo debía ser ejecutado junto a sus tres hijos. Pero Kiyomori, impactado por la hermosura de la esposa de Yoshitomo, Tokiwa, perdonó la vida de sus hijos a cambio de que ella se convirtiera en su concubina. De esta manera los tres hijos de Yoshitomo fueron

enviados a diferentes puntos de la isla de Japón. Yorimoto, con solo trece años de edad se convirtió en el líder del clan. (Gaskin y Hawkins, 2008).

Además, en 1177, la capital Heian fue víctima de un incendio que arrasó con un tercio de la ciudad y llevándose a su paso alrededor de cuarenta mil cadáveres. A todo añadir una serie de catástrofes naturales. Entre estos acontecimientos se orquestará un complot contra los Taira (Almarza, 2018).

El complot fue elaborado a manos de los allegados del emperador retirado, Go-Shikarawa. Finalmente, dichos hombres fueron ejecutados o exiliados por el clan Taira, hecho que provocó que las relaciones entre Kiyomori y el emperador retirado se tensaran más. En consecuencia, Go-Shikarawa fue despojado de sus cargos dentro de la corte además de ponerlo bajo arresto domiciliario. Estos sucesos llevados a cabo por el líder del clan Taira provocaron que poco a poco su enemistad con gran parte de la corte fuera en aumento. (López-Vera, 2017)

Para culminar, en 1180 se daría el detonante que daría inicio a las *Guerras Genpei*. El líder del clan Taira al emperador Takakura (1161-1181) – cuarto hijo de Go-Shirakawa – abdicó a favor de su hijo Antoku (1177-1185), de dos años de edad. Antoku era nieto por vía paterna del emperador retirado, y por vía materna de Kiyomori. Así pues, Kiyomori podía gobernar Japón con más autoridad que antes, dado que se encontraba bajo arresto domiciliario Go-Shirakawa. El tercer hijo del emperador retirado, el príncipe Mochihito (1151-1180) no le sentó nada bien que se le ignorase para ocupar el cargo y no iba a tolerar esta situación. Con este acto Kiyomori se ganó la enemistad de todo el país, y las *Guerras Genpei* estaban a punto de empezar. (López-Vera, 2017)

Tras su indignación ante la situación, el príncipe Mochihito promulgó un edicto a mediados de ese mismo año pidiendo a los clanes del país que se unieran para combatir a Taira Kiyomori. En esta lista reclamaba a los Minamoto y a otras familias - incluidas familiares de los propios Taira - para levantarse en armas contra Kiyomori (Almarza, 2018).

2.3.2 El Clan Minamoto

Mientras en la capital se daban todos estos sucesos, los hermanos del clan Minamoto aún se encontraban en diferentes puntos de la isla de Japón, sin saber lo que estaba por venir, pero si preparados para la batalla.

Como se ha mencionado anteriormente Minamoto Yorimoto con solo catorce años de edad se convirtió en el líder del clan. A medida que iba creciendo fue instruido en la estrategia militar y política bajo la tutela de Hōjō Tokimasa, aliado del clan Taira en ese momento. Mientras su hermano Yoshitsune fue enviado a un templo en el Monte Kurama. A día de hoy, la vida de Yoshitsune es difícil distinguir los datos reales, ya que su figura está envuelta en leyendas. Una de esas leyendas cuenta como se escapaba cada anochecer del monasterio para ser instruido por Sōjōbō, rey de los *tengu*. Entrenándose noche tras noche, Yoshitsune se convirtió en un guerrero de extraordinaria intuición, velocidad y destreza. (Gaskin, Hawkins, 2008). Respecto a Noriyori, el hermano mediano, poco se sabe durante los veinte años de vida siguientes desde que se le perdonó la vida. Volverá aparecer en 1180 saliendo de la nada. (López-Vera, 2017)

2.3.3 Inicio de la guerra, la batalla de Uji

Tras promulgar este edicto el propio Mochihito puso precio a su cabeza, por lo que tuvo que huir de Kioto refugiándose en los templos junto a Yorimasa y sus hombres. Tras unos días oculto en el templo Onjō-ji bajo la protección de los monjes el clan Taira atacó el templo, obligándoles a huir en dirección Nara. Pero fueron interceptados a la altura de un pueblo llamado Uji, pueblo que dio nombre a la batalla que significó el inicio de las guerras Genpei. Los Taira se encontraban en clara superioridad, por lo que Mochihito, Yorimasa y los pocos que quedaban se refugiaron en un templo cercano, sabiendo que su derrota era inminente. Minamoto Yorimasa dándose cuenta del porvenir prefirió suicidarse antes que ser capturado por sus enemigos. Cogiendo su daga se atravesó el abdomen a la manera tradicional o *seppuku*. Se cree que es el primer acto de *seppuku* del que se tiene constancia. Por otro lado, Mochihito huyó del templo encaminándose de nuevo hacia Nara, pero fue interceptado en el camino y ejecutado antes de llegar. (López-Vera, 2017).

Esta primera batalla, la batalla de Uji sería la mecha que abriría un lustro de hostilidades por todo el país, pues en septiembre del año 1180 Minamoto Yorimoto declararía la guerra al clan Taira. Los primeros meses de la guerra sucedieron en la región de Kanagawa. El ejército de Yorimoto tuvo que enfrentarse a un ejército Taira ampliamente superior en número en la batalla de Ishibashiyama, donde este apenas pudo escapar para protegerse en un pueblo de la región de Awa. El lugar era Kamakura, un pueblo cercano estableció su base durante la guerra, muy relacionada con los Minamoto. Allí fueron llegando y reuniéndose los distintos clanes que pensaban levantarse contra el poder Taira. (Almarza, 2018).

En marzo de 1181, Taira Kiyomori murió por causas naturales. El liderazgo del clan paso a su hijo, Taira Munemori. Los meses siguientes se dieron batallas menores, la de Sunomata y Yahagigawa, donde los Taira vencieron a los Minamoto comandados por Yukiiee, haciéndolo retroceder hasta la región de Kantō. Después de estas mencionadas batallas, la guerra sufrió dos años de hambrunas por todo el país. Estos dos años fueron una tregua donde ambos bandos aprovecharon la oportunidad para reorganizarse y ganar más aliados. Yorimoto aprovechó este tiempo para generar un protogobierno autónomo en la zona de Kantō. Pasado este tiempo y con ejércitos mayores la lucha se retomaría en 1183. (López-Vera, 2017)

En 1183, los Taira huyeron de la capital, se retiraron a su territorio en Honshu occidental y a las islas de Shikomy y Kyushu. Consigo se llevaron los Tesoros Imperiales – el espejo, la joya y la espada -. Cuando el territorio de Kyoto estuvo asegurado, los Minamoto querían poner fin a la guerra por lo que querían acabar con los Taira de una vez por todas. Yoshitsune lideró muchos combates de manera brillante, aplastando muchos asentamientos Taira e incendiando sus campamentos a su paso. (Gaskin y Hawkins, 2008).

2.3.4 La batalla de Dan no Ura.

En marzo de 1184 al mando de un ejército de 76000 hombres, los hermanos Minamoto – Yoshitsune y Noriyori – atacaron la fortaleza de Ichi no Tani, batalla que fue bautizada con ese mismo nombre -. A pesar de eso la mayor parte del clan Taira consiguió escapar de la batalla, los Minamoto derrotaron a gran parte de los generales principales Taira y

tomaron fácilmente la fortaleza. Esta victoria significó un paso accesible hasta Shikoku. En esos instantes, la isla Shikoku, la zona norte y este de Kyūshū y el oeste Honsū estaban bajo el control Taira y estos poseían una superioridad naval frente a los Minamoto. Debido a la inexperiencia naval del clan, Yoshitsune y sus hombres tuvieron que prepararse bien para la siguiente batalla. A diferencia de los Minamoto, los Taira de Ise, eran expertos marinos desde hacia generaciones y eso les daba ventaja en la batalla que estaba por venir (López Vera, 2017).

El 24 de abril de 1185, los Taira reunieron su flota en el estrecho entre las islas Kyushu y Honshi, cerca del pueblo de Dan no Ura. El inicio de la batalla fue marcado por una superioridad naval clara del clan Taira. En mitad de la batalla uno de los capitanes aliados del clan Taira arrió la bandera roja del clan y navegó para unirse a los Minamoto. Dicho capitán reveló a Yoshitsune la ubicación del navío donde se encontraba el emperador y los Tesoros Imperiales. Viendo que todo estaba perdido, Tomomori – el comandante Taira – informó a sus más allegados que la única respuesta honorable era el suicidio. La tragedia siguió a los Taira hasta el final, pues todos en ese navío saltaron al mar. La viuda de Kiyomori, tomó al emperador Antoku y saltaron por la borda, llevándose con ellos los Tesoros imperiales, que más tarde fueron recuperados por los Minamoto, excepto la espada. (Gaskin y Hawkins, 2008).

Así finalizan las *Guerras Genpei*, dejando atrás el periodo Heian y dando paso al periodo Kamakura. Estas guerras significaron un completo cambio de paradigma, el final de un modelo político y social dominado por una corte aristocrática al estilo de la China, y el establecimiento de un gobierno militar. (López-Vera, 2017)

2.4 Ukiyo-e, arte tradicional japonés.

La palabra *ukiyo-e* se compone de tres caracteres o *kanji* que significan “flotante” (o “efímero”), “mundo” y “pintura”. Originalmente la palabra *ukiyo* provenía de los textos budistas, como expresión para referirse al aparente mundo efímero que es necesario trascender para alcanzar el verdadero conocimiento. Con el tiempo, la población empleó el término para referirse a las diversiones mundanas. La “pintura o grabado del mundo flotante” representa la vida cotidiana y las diversiones del pueblo japonés tradicional. El

ukiyo-e es el nombre con el que se conocen las estampas tradicionales japonesas. Anónimo (2017)

Era un artículo genuino de la cultura del periodo Edo, sus imágenes evocaban objetos y personas representativas de la sociedad del momento. (Akama, *s.f*) Era un grabado xilográfico que utilizaba planchas de madera como matriz, pero con la particularidad de producir estampas de color por medio de una técnica llamada *nishiki-e* que consiste en combinar varias planchas de madera entintadas de varios colores para realizar la estampación de la imagen. (Almazan, *s.f*)

Hishikawa Moronobu (1618-1694), considerado el padre del *ukiyo-e*, fue el pionero en desligar e independizar las imágenes que venían acompañando a los textos de los libros ilustrados. En un primer momento las ilustraciones estuvieron subordinadas a los textos hasta que se produjo la independencia de la imagen, que cobra protagonismo por si misma y llega a ser producida por separado en forma de *ichimai-e* (“imagen en hoja exenta”), antecedente directo del *ukiyo-e*. (García, *s.f*)

Los artistas del *ukiyo-e* captaron diferentes temas, ilustraban mujeres hermosas de los barrios de placer (*bijin-ga*), actores de teatro (*yakusha-e*), luchadores de sumo (*sumo-e*), flores y pájaros (*kachoga-e*), paisajes (*fukei-ga*) y por último los héroes y guerreros (*musha-e*). Estos no fueron los únicos géneros, pero si los más populares, que se difundieron fundamentalmente a través de estampas (individuales o en series) e ilustraciones de libros, gracias a la técnica mencionada anteriormente. (Finol, 2016)

2.4.3 Géneros.

Bijing-ga

Los lugares que retratados en estas estampas fueron los barrios de placer o las casas verdes, eufemismo que se refiere a los prostíbulos que había en las principales ciudades japonesas. El más famoso de todos fue el barrio de Yoshiwara, creado en 1617. Tal era la belleza de estas cortesanas que la mayoría solamente podían acercarse a través de los grabados *ukiyo-e*. (Almazán, s.d)

Este género hace referencia a la representación de mujeres que hacían alusión al ideal de belleza japonés de aquel momento. El término *bijin-ga* se define literalmente como

“imágenes de mujeres hermosas”. Puesto que *bi* significa “hermosa”, *jin* es “persona” y *ga* es “pintura”. Las primeras mujeres representadas en ese género fueron las cortesanas, pues eran las que más llamaban la atención a los artistas. Con el tiempo se incluyeron las *geishas*, que en su traducción literal significa “persona de arte”. (Diez, s.f) Las cortesanas de alta categoría del barrio de Yoshiwara se denominadas *oiran* y *tayu*, y en ocasiones se las representaban acompañadas de las jóvenes auxiliarías *kamuro*. (Almazán, s.d)

Desde los primeros artistas hasta el final del *ukiyo-e*, el prototipo de belleza de cada periodo fue el tema distinguido. Los rostros tienen expresión contenida y unos sofisticados peinados. Los rostros se retrataban empolvados de color blanco, cejas marcadas y los labios pequeños y pintados de color rojo. Nunca se acentuaba el escote, pues la zona más erótica era la nuca. No recurrían al desnudo, pues se considera más atractiva la presencia de los coloridos kimonos. (Almazán, s.d)

Okumura Masanobu (1686-1764), fue uno de los primeros artistas que destacó en este género. En el s.XVIII la escuela Kaigetsudō se especializó en la producción de estampas *bijin-ga* con imágenes algo estáticas, pero muy detallistas en las vestimentas. Con la técnica de impresión *nishiki-e*, hacia 1765 y con el artista Suzuki Harunobu (1725-1770), se puso de moda representar un tipo femenino de lánguidas adolescentes, casi incorpóreas y muy delicadas, asociadas a los poemas. A principios del siglo XIX, destacan grandes maestros como Torii Kiyonaga (1750-1815), Chōkōsai Eishō (activo en la década de 1790), Kitagawa Utamaro (1753-1806) y Kikugawa Eizan. De todos ellos, Utamaro destaca por su excepcional capacidad para representar la sutilidad de alma de la mujer japonesa en distintos estados de ánimo. (Almazán, s.d) (véase figura 10.2.1)

Yakusha-e

Otro lugar de diversión para los ciudadanos del período Edo fue el teatro kabuki. Surgió para divertir al pueblo y todo en él es fantasía y espectáculo para atraer al público. Los teatros eran lugares de encuentro cultural entre editores y artistas. Los actores, aunque estaban en grupo social más bajo de la pirámide, gozaban de una gran popularidad. (Almazán, s.d)

Por lo que el *yakusha-e* es el género principal del *ukiyo-e*, y se ilustraban actores o distintas escenas de las obras representadas por estos intérpretes. Es posible que las estampas de actores se inspiraran en los carteles de promoción de las representaciones. Con el tiempo, las estampas *yakusha-e* se convertirían en nuevos productos de moda complementarios a las actuaciones, generando así la expansión del mercado de las estampas. Más del cincuenta por ciento de la producción de las estampas correspondía a esta temática. Esto significó que el teatro kabuki y los grabados *ukiyo-e* permanecieran como dos industrias íntimamente relacionadas hasta el año 1900, donde la fotografía desplazó a las estampas xilográficas. (Akama, *s.f*)

La escuela Torri fue la primera en destacar en la producción de estampas *yakusha-e*, siendo Torii Kiyonobu (1664-1729) uno de los representantes más admirados por su vigor y fuerza, características que mantuvieron también Torii Kiyomasu (1690-1720) y Tori Kiyomasu II (activo entre 1720 y 1750). En el siglo XVIII también sobresalió la escuela Katsukawa, con artistas muy productivos como Katsukawa Shunshō (1726-1793), Katsukawa Shun'ei (1762-1819) y Katsukawa Shunkō (1743-1812). Estos artistas encontraron su éxito con composiciones que destacaban la interpretación del actor con un dibujo realista sobre fondo neutro. (Almazán, *s.d*)

La escuela Utagawa obtuvo prácticamente el monopolio de producción de estampas *yakusha-e*, gracias al talento para conectar con los gustos de su época del autor Utagawa Toyokuni (1769-1825) y su discípulo Utagawa Kunisada (1786-1865). La escuela destaca por un abundante uso del colorido, un gran detallismo en los aspectos de la presentación en lo relativo al escenario, vestuario y maquillaje, así como un perfecto dominio para destacar los rasgos de cada actor. Kunisada fue el artista del *ukiyo-e* con mayor éxito comercial de todos los tiempos. (Almazán, *s.d*) (véase figura 10.2.2)

Sumo-e

El sumo se convirtió en un deporte muy popular a principios del siglo XVIII. El esplendor de estos luchadores llevó a la creación de un nuevo género de estampas *ukiyo-e*, denominado *sumo-e*. Se representaba a los luchadores de sumo de diversas maneras, de cuerpo entero, con ropa de calle, en pleno combate o en estadios donde se celebraban los combates de sumo. (*Escenas de sumo*, *s.f*)

Este género artístico se popularizó a partir de la segunda mitad del s.XVIII, gracias a artistas de las escuelas Torii, Katsukawa y Utagawa. Estas estampas consisten en retratos de los campeones y los momentos estelares de los combates. (Almazán, s.d) (véase figura 10.2.3)

Fukei-ga

La aparición de este tema es relativamente tardía. Hasta la segunda mitad del siglo XVIII la figura humana dominaba la composición de las estampas, relegando a un segundo plano el paisaje. Además, a la popularización del paisaje contribuyó la restricción impuesta por el gobierno del aislamiento de Japón, que se reflejó en un aumento en la demanda de los grabados de este tema. *Fûkei. (El paisaje, s.f)*

Durante el periodo Edo el aspecto de las ciudades era bastante campestre, pues fuera de las zonas residenciales de las élites, había zonas de la ciudad con plantas, árboles, ríos y canales con sus riberas. Los lugares famosos o *meisho* se convirtieron en el tema del *ukiyo-e*. Los paisajes de la principal carretera nacional, el Tōkaidō, las vistas del monte Fuji o los rincones más pintorescos de las ciudades fueron inmortalizados por artistas de gran sensibilidad y talento. (Almazán, s.d)

Dentro de este género destacar Katsushika Hokusai (1760-1849) un innovador artista que, después de haber obtenido éxito en todos los géneros del *ukiyo-e*, orientó sus intereses hacia el *fukei-ga*, gracias a su capacidad para el dibujo y su gran sentido del color. La famosa gran ola de la estampa *El monte Fuji visto desde Kanagawa* es posiblemente la obra de arte japonés más conocida en el mundo. La estampa forma parte de la serie *Treinta y seis vistas del monte Fuji*, un conjunto de 46 paisajes con esta montaña sagrada como protagonista de todas las composiciones. Otro artista que también se especializó en el género fue Andō Hiroshige (1826-1858). Pertenecía a la escuela Utagawa y pronto obtuvo una gran fama y reconocimiento por su capacidad para representar las costumbres de la población en los paisajes de su entorno. Su obra más impactante fue su serie de Cien vistas de Edo (1858), con estampas tan famosas como su *Lluvia repentina en el Nuevo Gran Puente en Atake*. (Almazán, s.d) (véase figura 10.2.3)

Musha-e

Uno de los géneros más queridos – aparte del *yakusha-e* – fue el de héroes y guerreros, conocido como *musha-e*. Durante el periodo Edo, la demanda por este tema se intensificó. Estas imágenes eran una vía de crítica encubierta al poder del *bakufu* en decadencia. Además, la representación de estos guerreros era mucho más atractiva para la población que la imagen de los samuráis del periodo Edo. Quienes debido a la pacificación del país ya no tenían ocasión de mostrar su valor en el campo de batalla. (Anónimo, 2017)

Muchos de los guerreros representados fueron rebeldes contra el poder establecido y figuras donde muchos japoneses se identificaban. Las representaciones se remontan a la historia medieval japonesa, donde muchos de los protagonistas alcanzaron la categoría de héroes en sus batallas. La gran fuente de inspiración para los artistas fue la literatura, el género del relato épico de *Genki monogatari*, cuyo ejemplo más relevante es el *Heike Monogatari*. Un relato que trata una lucha entre dos clanes, el Taira y el Minamoto. (Finol, 2016).

Este género comenzó a desarrollarse desde el siglo XVII, con ejemplos llenos de dinamismo firmados por Okumura Masanobu (1686-1764), Nishimura Shigenaga (1697-1756) y, sobre todo, Katsukawa Shun'ei (1762 - 1819). La mayor difusión de este género se produjo a mediados del siglo XIX, con Utagawa Kuniyoshi (1797-1861), artista de gran creatividad. (Almazán, s.d)

2.5 Anime

El *manga* dio origen a un nuevo género, el *anime*. Existen discrepancias entre los investigadores acerca del origen de la palabra *anime*. Históricamente se asume que viene del francés, animè. En Japón se emplea genéricamente para designar a cualquier producción cinematográfica o televisiva realizada mediante técnicas animadas, independientemente del procedimiento de creación y el país del origen. Para el espectador extranjero, el termino *anime* se asocia de un modo inmediato con la animación japonesa. (Santiago, 2010)

Una gran parte del mercado de anime surge de la adaptación de las historias de algunos mangas homónimos. Los primeros animes serializados fueron los mangas dibujados del anteriormente mencionado Tezuka. Destacar que no se dedicó sólo a ser *mangaka*, sino que también fue animador. El primer anime transmitido regularmente en televisión fue Astroboy (*Tetsuwan-Atom*), en blanco y negro y contó con 193 episodios de 20 minutos. (Cobos, 2010). Una de las grandes ventajas del manga es que actúa como estudio de mercado previo a la realización de una producción animada. Asimismo, también existen multitud de obras de anime originales u otra que, al contrario de la modalidad expuesta anteriormente, terminan generando proyectos editoriales derivados en forma de novelas y publicaciones de *manga*. Existen ocasiones donde el desarrollo de una producción televisiva o un largometraje cinematográfico de gran éxito puede inspirar nuevas series de manga, ya sea adaptando fielmente el relato original, desarrollándolo en más profundidad o transformando completamente la historia del anime. (Santiago, 2010) Un ejemplo de animes originales y después, debido a su popularidad adaptaron *manga* son: *Code Geass*, *Corrector Yui*, *Tengen Toppa Gurren-Lagann*, *Puella Magi Madoka Magica*, *AnoHana* (Ramos, 2016)

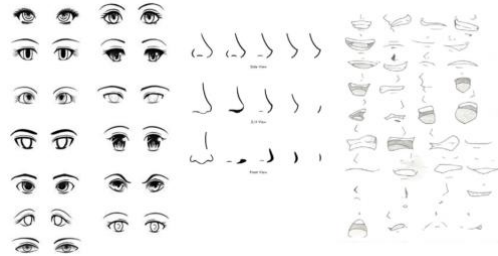
2.5.1 Técnica

El *anime* en su conjunto suele presentarse con carácter realista, aunque estilizándose algunos rasgos faciales como los ojos, nariz y boca. Los ojos siguen la estructura principal de este género mencionada anteriormente creada por Tezuka. Las líneas del anime suelen ser delgadas y limpias, de tal forma que en muchas ocasiones no se llegan a percibir. El diseño de los personajes puede aparecer en diferentes grados de realismo dependiendo del estilo y la historia escogida por el dibujante, sin embargo, solo unos rasgos suelen ser exagerados o estilizados, mientras que el resto del cuerpo queda similar a las proporciones del ser humano. (Mazuelos, 2018)

2.5.2 Proporciones y expresiones

Proporciones

A la hora de diseñar personajes en el dibujo *anime* se establece la tendencia como se ha mencionado en el punto anterior, estilizar los rasgos de la figura. En la figura masculina, el torso es un poco más pequeño



y sus piernas más alargadas, generando un efecto más esbelto en este tipo de personajes.

En la figura femenina, el torso se diseña de la misma manera que en la masculina, pero es más

Figura 2.5.2 1 Diversidad de ojos, nariz y bocas.

Fuente: Google Imágenes

achatado por el pubis y la caja torácica, haciendo más notable otros elementos como los senos, las caderas y las piernas. En cuanto al rostro del anime, se pueden encontrar una gran variedad de ojos, nariz, labios, pelo, etc. En conclusión, un personaje de *anime* se interpreta como la realidad, pero disponiendo de algunos elementos faciales y corporales sutilmente modificados o simplificados. (Mazuelos, 2018)

Expresiones

Las expresiones forman parte de los diálogos que dan vida a los personajes. Sirven para comunicar y enfatizar una idea que los personajes tienen que comunicar. Por lo tanto, es esencial que tengan buenas expresiones para reflejar esos sentimientos. (Mazuelos, 2018) (



Figura 2.5.2 2 Diversas expresiones del anime

Fuente: Google Imágenes

2.5.3 Géneros

El *anime* como el *manga* tiene una variedad de géneros que se clasifican en función del segmento de población al que se dirige como en función del contenido argumental y temático de la serie/película. Se distinguen cinco géneros demográficos básicos: el *komodo*, el *shōnen*, el *shōjo*, el *seinen* y el *josei*. Cada uno de estos tiene unas estructuras narrativas definidas, son fácilmente reconocibles “a simple vista” siguiendo siempre el mismo patrón. (Torrents, 2015).

Género Demográficos

Komodo

Dirigidos a un público infantil, se desarrollan historias alegres con tramas sencillas, mayormente están protagonizadas por niños. Algunos ejemplos conocidos son: *Doraemon* (1979), *Heidi* (1974), *Keroro* (2004). (Torrents, 2015).

Shōnen

Este género, junto al *shōjo*, es el género más popular. Principalmente es un género dirigido a los jóvenes varones – aunque no excluye ni significa que no exista público femenino -, donde se suele combinar la acción y el humor. Los escenarios más comunes son institutos o escuelas, aunque suelen aparecer escenarios fantásticos. Generalmente, suelen aparecer personajes femeninos sexualizados. Los combates de artes marciales y otros tipos de enfrentamientos físico, con o sin elementos sobrenaturales, son característicos de este género. Algunos ejemplos son: *Dragon Ball* (1986), *One Piece* (1999) o *Fairy Tail* (2009). (Torrents, 2015).

Shōjo

El otro género popular es el *shōjo*, está dirigido a una audiencia femenina adolescente. Retrata relaciones sentimentales de las protagonistas, chicas jóvenes, aunque también puede incluir elementos de acción o sobrenaturales. Algunos ejemplos conocidos son: *Sakura, la cazadora de cartas* (1998), *Sailor Moon* (1992) y *Candy Candy* (1976). (Torrents, 2015).

Seinen

En penúltimo lugar encontramos el *seinen*. Este género, está enfocado a hombres adultos. Se caracteriza por la presencia de violencia y sexo, y en muchos casos tramas políticas y sociales complejas. Algunos ejemplos son: *Berserk (1997)* o *Elfen Lied (2004)*. (Torrents, 2015).

Josei

Por último, el género *josei*, sería el equivalente demográfico femenino al *seinen*. Las historias de este género suelen narrar experiencias de la vida diaria de las mujeres de Japón: sus relaciones amorosas, amistades y los retos cotidianos del día a día. En su mayoría encontramos grandes dosis de romanticismo, pero mucho menos idealizadas y más realistas que en *shōjo*. Algunos ejemplos son: *Blue (2018)*, *Paradise Kiss (2005)*. (Torrents, 2015).

2.6 Creación biblia de producción de una serie.

A la hora de realizar un proyecto audiovisual, toda la información debe estar recogida en un documento denominado Biblia. Cuando se trata de una serie, que funciona por capítulos, es imprescindible la elaboración de la biblia. En ella se describe de manera detallada cómo evolucionan los personajes principales: los elementos dramáticos comunes, los lugares, los temas, la progresión dramática, la descripción de los personajes y las relaciones entre ellos, así como una sinopsis de todos los episodios de la temporada. (Devesa, 2011) Se compone de un total de entre 10 y 30 páginas. Cuando se trata de animación debe incluir diseño de los personajes y de los escenarios, (Sáenz, s.f)

En definitiva, la biblia es el documento que se utiliza para vender el proyecto y que de manera posterior servirá como guía para su producción. En ella se detalla el planteamiento de la serie, los personajes y los posibles argumentos de sus episodios. En definitiva, una biblia de producción debe estar compuesta por los siguientes ítems; una ficha técnica (título del proyecto, género, formato, audiencia), un tagline, storyline, sinopsis, los personajes, escenarios, episodios y estructura. Estos elementos se explicarán con detalle a continuación (Esteban, 2017) En el caso de este proyecto al tratarse de una biblia de

animación basada en el *anime* algunos de los conceptos mencionados anteriormente son ligeramente distintos debido al formato.

Dentro de la ficha técnica encontramos los elementos de género, formato y audiencia. El género de la serie va determinado por el tipo de historia que se quiere narrar. En este proyecto, como se ha mencionado anteriormente estará basado en el *anime* tiene su propia división de géneros y estos realizan su propia segmentación demográfica, pues el género a escoger para el desarrollo de la biblia también determinará la audiencia a la que va dirigida. En referencia al formato puntualizar que hace alusión al conjunto de características formales específicas de un programa determinado que permiten su distinción y diferenciación con respecto a otros programas sin necesidad de recurrir a los contenidos de cada uno como criterio de demarcación. Es esencial especificar el tipo de formato del proyecto. Si se trata de una serie, se debe especificar si son capítulos de 3 o 26 minutos y el por qué. Se debe realizar una justificación del tipo de programa. Esta explicación puede estar determinada por cuestiones personales, según gusto y preferencias o por razones externas. Como explica Devesa (2011);

En diversas ocasiones las cadenas de televisión necesitan tener series de entre 3 y 5 minutos para situarse en medio de la programación y hacer cuadrar los tiempos. Por lo tanto, el formato puede ser un encargo y tener que ajustar el contenido a este tipo de formato. Sea cual sea la razón por la que se opta por un formato u otro es una decisión que se toma mientras se está gestando el proyecto; y obviamente afecta enormemente al tipo de historias y personajes. (p.18).

2.6.1 Tag-line.

Es una frase o slogan que sirve para vender el proyecto y de manera posterior para publicitar la serie. Un ejemplo de esto sería en la película Soy Leyenda (2007): “El último hombre en la tierra no está solo”. En cambio, al tratarse de una serie se puede generar un tag-line por temporada, en la serie Narcos (2015) la primera temporada uno: “*No hay mejor negocio que la cocaína*” y en la temporada dos: “*La caza de Pablo está en marcha*”. (Esteban, 2017)

2.6.2 Story-line

El storyline se utiliza para designar el conflicto principal de una historia únicamente en cinco líneas. Independientemente de la longitud de la obra, el conflicto debe poder sintetizarse en un párrafo. El storyline responde a las preguntas, ¿qué pasa? ¿qué ocurre en la historia?, para poder responder a esta pregunta se debe aclarar también el personaje protagonista y cuál es el conflicto. Para responder a esas preguntas hay que dividir en tres partes: cómo empieza, cómo se desarrolla y cómo termina. Es decir, se explica cómo termina la historia. El storyline es la sinopsis más pequeña que se realiza. (Esteban, 2017)

2.6.3 Sinopsis

Una vez el story-line está completado, se pasa a redactar la sinopsis. Esta muestra una visión más amplia de la narración, entre tres y siete páginas, pero nunca más de diez. Es una extensión del story-line. Independientemente de la longitud de la sinopsis, debe precisar la historia, determinar el tema, los personajes principales y los giros. Y, evidentemente, el final, cómo termina la historia. De manera habitual, la sinopsis referente a una serie o película va acompañada de sugerencias de actores, que ayuda a poner a situar a los personajes. En cambio, en animación eso no se realiza. Por el contrario, se crea un primer boceto de los protagonistas. (Devesa, 2011)

2.6.4 Personajes

Un personaje es algo que es simple y complejo a la vez. Son la materia prima con la que daremos forma a la historia, por lo que ostentan tres dimensiones para ser definidos: física, sociológica y psicológica. Dentro de la descripción física se encuentran los siguientes conceptos: sexo, edad, altura y peso, color del pelo, ojos y piel, postura, apariencia, defectos físicos y herencia. (Sáenz, s.f) En la dimensión sociológica se aclaran los siguientes ítems: tipo de personalidad, temperamento, objetivos o metas y por último conflictos internos. Por último, el perfil psicológico, donde se indagaría en los siguientes puntos: estabilidad en las relaciones, estado civil, ámbito familiar, ámbito profesional, rango profesional, ámbito educacional y conflictos externos (Galán, 2007).

A la hora de clasificar los diversos tipos de personajes, se podría estructurar según su relevancia y función en el relato; de mayor o menor importancia, o en función de sus acciones, héroes o villanos. (Galán, 2007).

Personaje Protagonista

Se caracteriza debido a unas competencias únicas y exclusivas que le corresponden únicamente a él o ella. Es posible hallar cierta incertidumbre sobre quién es el protagonista de la historia, pero siempre se destaca algún personaje. Este personaje es sobre el que se aporta mayor información, que más conocemos desde el punto de vista del espectador. En el relato se da a conocer todo sobre su apariencia, psicología, motivación y vida pasada. Por regla general, el protagonista es también el héroe de la acción. (Pérez, s.f)

Personaje Antagonista

En la mayoría de relatos se presenta un enemigo, alguien con quien el protagonista se enfrentará para poder lograr su objetivo. El antagonista se puede presentar de diversas maneras, puede ser una persona, un grupo, pero también puede ser una catástrofe natural, una enfermedad, una ley, un monstruo... En ocasiones el antagonista y protagonista puede que tengan el mismo objetivo: liderar una sociedad, imponer una ley... El antagonista debe tener el mismo peso dramático que el protagonista, pero no debe ser desarrollado con la misma profundidad (Pérez. s.f)

Personaje secundario

A pesar de que no tienen un papel notorio en el relato, sí tienen cierta relevancia. Existen por necesidades de la acción, y su papel debe ser complementario al del protagonista. Deben estar más o menos definidos, pero no deben desviar la atención del espectador hacia ellos. Existen casos en que los personajes secundarios sobresalen y terminan absorbiendo al protagonista. (Pérez. s.f)

2.6.5 Espacios

Otro elemento a destacar dentro de la biblia son los espacios donde suceden los acontecimientos. En animación es importante definir los espacios, ya que a menudo se trata de espacios irreales. Las descripciones, como mínimo, de los lugares principales,

deben incluirse en el documento del proyecto, acompañadas también de dibujos que aporten una idea de lo que se realizará. (Devesa, 2011)

2.6.6 Episodios

En este apartado se debe incluir una sinopsis de cada uno de los capítulos previstos. Cada sinopsis de capítulo debe incluir el número y el título individual por episodio. Según el tipo de serie, en lugar de generar una sinopsis por episodios, se crea un mapa de tramas que explica la estructura y la evolución de las mismas. También se puede añadir una sinopsis de cada una de estas tramas (Fuentes, 2019). Por otro lado, según el tipo de proyecto que se quiera presentar, en el caso que se trate de una serie de 200 capítulos se deberá hacer una especie de sinopsis de toda la temporada. En otros casos como miniserie, series de menos de 13 capítulos o programa unitario, simplemente se deben redactar las descripciones de cada capítulo. (*Final Guión TV*, s.f.)

3. Análisis de referentes

El proyecto a presentar se basa en la creación de una biblia de animación, en formato de *anime*. Forma parte del proyecto la creación de personajes que conformarán la historia. Por ello, se han tomado como referente diferentes fuentes de influencia e inspiración. Los referentes son varios, cada uno de ellos aporta algo significativo y justificado que generará un “nuevo arte”, el propio de la autora del proyecto.

A continuación, se generará un desglose de diferentes *animés* o artes que influyen en la posterior creación y caracterización de los personajes. Con esto se quiere que los personajes no sean diseñados por la influencia de un único referente, sino que el resultado sea la mezcla de varios. La historia de este proyecto esta formada por diferentes personajes, pero es relevante destacar que el personaje protagonista es representado por una figura femenina fuerte e independiente, así pues, la elección de algunos de los siguientes referentes incluye en su elenco figuras femeninas con esas características.

3.1 *Kimetsu no Yaiba*

El primer referente a destacar es el *anime Kimetsu no Yaiba* (2018). El creador e ilustrador es Koyoharu Gotōge. El anime es un *shōnen*, y narra la vida de Kamado Tanjiro, un joven que vive en la montaña junto a su familia. Él trabaja duro para mantener a su familia, un día regresa a casa y descubre que casi todos sus seres queridos han sido asesinados por un monstruo, excepto su hermana Nezuko que como consecuencia está en proceso de convertirse en un demonio. De esta forma, el protagonista emprende un viaje para descubrir el responsable de la masacre y la forma de curar a su hermana. (Guzmán, 2021)

En este proyecto el mencionado *anime* influirá en diversos aspectos. El primero, la composición facial del personaje. Como se ha mencionado anteriormente, *Kimetsu no Yaiba* pertenece al género *shōnen*. Este género influye en la caracterización del personaje, debido al tipo de historia que se narra. La historia del proyecto (se explicará más adelante) se basa en hechos reales de la historia samurái japonesa, a pesar de eso buscará diferenciar a los personajes entre ellos para que capten la atención visual del espectador y pueda recordarlos y diferenciarlos de manera ágil. Uno de los elementos que captan más la

atención es la diversidad de peinados (véase Figura 3.1.1). Será algo a tener en cuenta en la creación de personajes como elemento diferenciador.

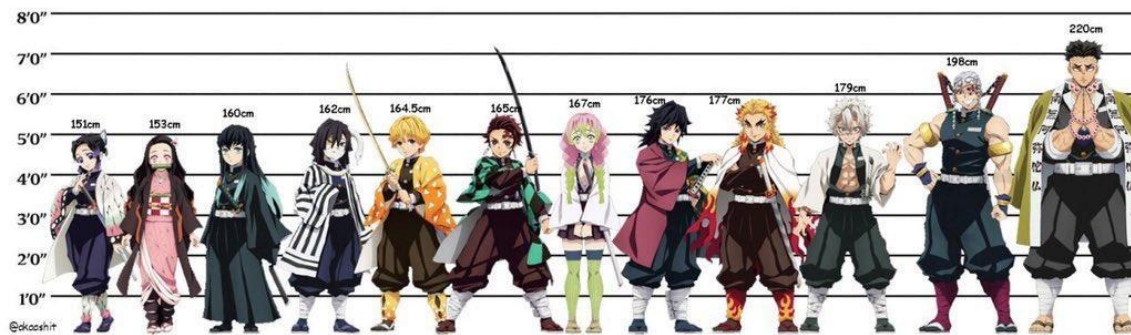


Figura 3.1 1 Elenco de personajes del anime Kimetsu No Yaiba. Fuente: Google imágenes

Otra de las características por las que se reconoce los personajes del *manga* y que trasciende al *anime* es el estereotipo de los ojos grandes. Este “estándar ocular” es el intento de “captar los sentimientos” de los personajes. Los ojos grandes determinan la psicología del personaje, funcionan como el espejo del alma. Sirven para ilustrar los sentimientos y estados de ánimo de los protagonistas y en muchos casos son el único elemento expresivo (Santiago, 2010) Por lo que esta característica se mantendrá en este proyecto, además de la composición facial *anime*. (véase Figura 3.1.2)



Figura 3.1 2 Rostro del protagonista Tanjiro Kamado.
Fuente: Google Imágenes

Por último, destaca la figura femenina de Nezuko Kamado. Nezuko es convertida en demonio devora humanos a inicios del *anime*, esta transformación significará para ella una pérdida de sus facultades y características como ser humano. A pesar de esto, nunca será capaz de devorar a uno, sino que los verá como seres que debe proteger. En la secuencia que se muestra abajo extraída directamente del propio *anime*, vemos como Nezuko es puesta a prueba para ver si es capaz de contener su hambre frente a sangre humana, ganándose así el respeto de los cazadores de demonios, denominados Pilares. Este acto y otros que se muestran a lo largo del *anime* caracterizan al personaje de Nezuko con mucha fuerza de voluntad, fuerte y valiente. (véase Figura 3.1.3)



Figura 3.1.3 Fotogramas extraídos del anime. Fuente: Elaboración propia

3.2 Rurouni Kenshin

Otro anime a destacar es *Rurouni Kenshin* (1996), creado por Nobuhiro Watsuk. La historia ambientada en el siglo XIX, sigue las aventuras de Kenshin Himura, un habilidoso espadachín errante que en el pasado fue conocido como Hitokiri Battōsai, un temible asesino que participó en la guerra civil que desembocó en la derrota del *shogun* Tokugawa, es decir, el inicio del periodo Meiji (1878). (Álvarez, 2019)

Dicho *anime* está ambientado en la época Meiji, época muy posterior a la narrada en la historia del proyecto. Durante ese periodo el conflicto armado era escaso, pero a pesar de eso se tendrá presente a la hora de la elaboración de indumentaria samurái, debido a que a lo largo de los años la ropa únicamente sufrió pequeñas modificaciones. Todo lo comentado en este párrafo se verá más adelante.



Figura 3.2 1 Elenco de personajes del anime Ruroni Kenshin. Fuente: Google Imágenes

Otro elemento a destacar dentro de este *anime*, es la figura femenina de Kaoru Kamiya. Este personaje destaca por tener una personalidad muy fuerte, una mujer joven que sabe valerse por sí misma. Es maestra de kendo y lleva el *dōjō* familiar ella sola, es una chica con determinación que hace lo imposible para superar los obstáculos que se le presentan en el camino. Un claro ejemplo de mujer fuerte e independiente como eran sus antecesoras las *onna-bugeisha*, personaje histórico que se tratará con más profundidad adelante.

3.3 *Shingeki no Kyojin*

Shingeki no Kyojin conocido en occidente como Ataque a los titanes es una serie de *anime* japonés basado en el manga homónimo del género *shōnen*, de Hajime Isayama. Ataque a los titanes se ambienta hace varios cientos de años cuando la humanidad fue casi exterminada por los titanes. Un pequeño porcentaje de la humanidad consigue sobrevivir amurallando a sí mismo en una ciudad protegida por murallas más altas que los titanes. Hace más de 100 años que no se ha visto ningún titán. Pero Eren y su hermana adoptiva Mikasa presencian algo horrible: las murallas de la ciudad son destruidas por un titán colosal que aparece de la nada. (Sensacine, s.f)

Previamente a entrar en las características físicas de los personajes, se destaca otro hecho más importante que también ha servido de referente, la construcción de mujeres extremadamente capaces y diferenciadas de sus roles habituales —como intereses románticos/sexuales o doncellas en apuros—. (Lavinia, 2015) Esta construcción de personaje femenino se verá reflejada en el personaje protagonista del relato pues será una chica.

Centrándonos en las características físicas y de complexión corporal del *anime*, *Shingeki no Kyojin* se encuentra un enriquecimiento del diseño de personajes, dejando muy atrás los esquemas de estilización repetitivos (Lavinia, 2015) Se puede observar que las características físicas de los personajes son más estilizadas que las de otros *animes*, esto se tendrá presente a la hora de representar a los protagonistas. Presentando figuras más esbeltas dispuestas para el combate, pues los personajes deben luchar para sobrevivir. Este efecto se quiere transmitir en el posterior desarrollo de los propios personajes, que observando su complexión corporal transmitan fuerza y coraje en combate.

Como anteriormente se ha mencionado, este *anime* está lleno de personajes femeninos capaces de grandes hazañas, fuertes y sin dependencia de ningún hombre. Destacar que estos personajes no están relegados a un segundo plano, sino que forman parte del elenco de personaje protagonistas y en muchas ocasiones las situaciones son salvadas por



Figura 3.3 1 Personajes de *Shingeki no Kyojin*. Capitan Levi Ackerman (izquierda), Eren Yeager (derecha) Fuente: Google Imágenes

personajes femeninos. Un ejemplo de estos personajes es, Mikasa Akerman, Hange Zoë, Historia Reiss, Annie Leonhart, Ymir, Pieck Finger y Sasha Blouse. (véase figura 3.3.2)



Figura 3.3 2 Personajes femeninos Shingeki no Kyojin. (de derecha a izquierda) Annie Leonhart, Mikasa Akerman y Sasha Blouse. Fuente: Google Imágenes

3.4 El arte tradicional japonés.

Por último, se encuentra el arte tradicional japonés conocido como *ukiyo-e* – Dentro encontramos un género denominado *musha-e*. Este género hace alusión a la ilustración de guerreros samuráis. A continuación, se presentará una selección de diversas estampas que influyen en la construcción de los personajes por dos características.

Una de las características que más puede atraer la atención del espectador es la coloración de las estampas. Destacan en su mayoría los colores rojo y azul, y estarán presentes a la hora del diseño de personajes. Se creará una paleta de colores para seguir el estilo del color de estas estampas y poder reflejarlo de la manera más fidedigna posible. Además, otra característica es que ambas estampas son un claro reflejo de la indumentaria samurái en combate, destacando en la de abajo el casco, con su respectiva decoración. Así pues, los personajes representados con la indumentaria de combate beberán de las diferentes

estampas de este género. (véase figura 3.4.1 y 3.4.2) Las escogidas aquí son únicamente un ejemplo de la infinidad de estampas que se pueden encontrar dentro del género *musha-e* y que representan al guerrero samurái. La paleta de colores aportará tendrá una amplia gama de estilos para poder dotar de versatilidad y originalidad a la hora de colorear las armaduras. (véase figura 10.3.1)



Figura 3.4 1 Estampa japonesa Ukiyo-e, serie *Heróes de la Gran Pacificación*. Autor: Utagawa Yoshiiku. Fuente: Google Imágenes



Figura 3.4 2 Estampa japonesa Ukiyo-e, serie *Heróes de la Gran Pacificación*. Autor: Utagawa Yoshiiku. Fuente: Google Imágenes

Siguiendo la línea de las estampas *ukiyo-e* también destacar las siguientes. En ambas se representa a la *onna bugeisha* conocida como Tomoe Gozen. La primera es de la serie *Espejo de las bellezas del pasado y del presente* (1875-1876) (véase figura 3.4.4) Y la segunda de la serie *Célebres combates entre hombres valientes* (1865-1866), ambas de Tsukioka Yoshitoshi (1839-1892) (véase figura 3.4.3) (López-Vera, 2017).

La protagonista de la historia del proyecto es una mujer, de igual manera que Tomoe Gozen será una *onna-bugeisha*. Por lo que se tendrá presente ambas estampas y el artista

Tsukioka Yoshitoshi para la elaboración de la indumentaria bélica, incluyendo la armadura y la naginata.



Figura 3.4 3 Tomoe Gozen, Estampa de la serie *Célebres combates entre hombres valientes* (1865-1866).

Autor: Tsukiko Yoshitoshi. Fuente: Google Imágenes



Figura 3.4 4 Tomoe Gozen. Estampa de la serie *Espejo de las bellezas del pasado y del presente* (1875-1876).

Autor: Tsukiko Yoshitoshi. Extraído del libro *Historia de los samuráis* de Jonathan López-Vera.

Continuando con esta representación artística y este género en concreto destacar que también se tendrán presentes en el momento de elaboración de escenarios. Debido a la época pocas son las fuentes que se obtienen que reflejen la realidad de las batallas a nivel visual, por eso este género también ha sido el encargado de reflejar muchos conflictos que se han dado. Son varias las estampas que servirán como fuente de inspiración para representar los posibles escenarios del *anime*. Para hacer más completa la ilustración de los escenarios también se tendrá como referente distintas estampas *fukei-ga*. (véase figura 3.4.5)



Figura 3.4 5 Título de la obra: Koshu - Fugaku Sanjurokkei
Autor: Katsushika Hokusai Publicado entre 1829 – 33
Fuente: *Ukiyo-e Search*

4. Objetivos y alcance

4.1 Objetivos

Al realizar este proyecto se pretende conseguir una serie de objetivos. Estos objetivos se pueden diferenciar entre principales y secundarios.

Principales:

- Creación y desarrollo de una biblia de animación.

Secundarios:

- Investigación de diferentes aspectos de la historia y cultura japonesa. Entre estos destacan el arte *ukiyo-e* y la historia medieval japonesa, indagando en la figura del guerrero japonés, el samurái.
- Estudio del origen del *anime* y sus características principales
- Creación de un estilo propio de dibujo.

4.2 Alcance

Para definir correctamente el alcance se debe dividir en dos: alcance de la parte teórica y alcance de la parte práctica.

En la parte teórica, se recopila información sobre un acontecimiento bélico en concreto de la historia japonesa, sobre el arte tradicional japonés *ukiyo-e*, el *anime* y los elementos que deben conformar una biblia de serie. Además, se analizan varios referentes basados en *animes* y estampas *ukiyo-e*.

En la parte práctica, con todos los conocimientos previos asimilados y analizados se procederá a la creación de la biblia de animación. En el documento se plasman los elementos narrativos y artísticos, es decir, se explica la historia y se desarrollan los personajes y escenarios que la conforman.

5. Metodología

En el siguiente punto se detallarán los pasos a seguir para poder cumplir los objetivos marcados y detallados en el punto anterior.

Para poder cumplir los objetivos mencionados se tiene que seguir un diagrama de Gantt (véase tabla 1), esto es necesario para marcar un orden lógico y llegar al resultado final que se desea: la creación y desarrollo de una biblia de animación. Este documento significa el elemento previo a la realización de una serie, en él se detallarán los ítems necesarios que conforman la biblia.

Este proyecto se divide en tres fases claramente diferenciadas: investigación, análisis y desarrollo artístico. Dentro de estas tres grandes fases encontraríamos diferentes sub-fases que se reflejan claramente en el diagrama de Gantt expuesto más adelante.

Investigación

La primera fase es un proceso de investigación y búsqueda de todos los elementos necesarios para conformar el proyecto a nivel teórico. En esta primera fase engloba la idea y la búsqueda de información sobre el tema a tratar, en este caso, la creación de una biblia de animación en formato anime basada en la historia medieval japonesa.

En el marco teórico se encuentra toda la información necesaria para poder crear la biblia de animación. En este apartado se hace una investigación histórica sobre un hecho en concreto de la historia medieval japonesa, las Guerras Genpei, uno de los conflictos bélicos más relevantes de la historia de Japón. Se destaca la figura del guerrero japonés tanto en su versión masculina como femenina, es decir, el samurái y la *onna-bugeisha*. También se muestra el arte tradicional *ukiyo-e*, centrándose en su origen, características y géneros más destacados.

Tal y como se ha mencionado anteriormente este proyecto se basa en la creación de una biblia en formato anime, por lo que los dos últimos puntos del marco teórico se repasarán estos conceptos. Se hará un breve repaso por los antecedentes del anime hasta su creación

y posteriormente una mención de sus características visuales principales y géneros más representativos. Por último, como parte de esta primera fase de investigación y también la más importante, un punto dedicado a los elementos que deben conformar una biblia de serie, en este caso de animación, y que se debe especificar.

Análisis

En segundo lugar, la fase de análisis de *animés* y diferentes estampas *ukiyo-e* como elementos de referencia e influencia en la posterior creación de personajes, objetos y espacios.

El primer elemento en analizar será el *anime*, tomando como punto de inicio diferentes series que tienen una característica en común muy relevante y de vital influencia para este proyecto, la referencia de personajes femeninos fuertes e independientes. La elección de estos *animés* no ha sido deliberada, como anteriormente se ha mencionado la protagonista de la historia es una figura femenina y se quería que las series de influencia tuvieran esta característica en concreto.

Además, de otros elementos de carácter visual que también se verán reflejados de manera posterior en la biblia como, por ejemplo, la diversidad de peinados, la constitución física de los personajes, indumentaria tradicional...

El segundo elemento, las estampas *ukiyo-e*, son una importante influencia cromática en la gran mayoría de elementos. Dentro de este arte – estudiado en el marco teórico - se tendrá como referente principal el género del *musha-e*. Para que dicho arte quede mejor reflejado se realizará una paleta de colores y un *moodboard* como elemento de referencia para la posterior creación y diseño. Además, se quiere lograr que cada una de las armas la caracterice un diseño especial para diferenciar y asociar al personaje de manera más visual.

Desarrollo artístico

Por último, la tercera parte del proyecto, en la que se encuentra el grueso del trabajo y se verá reflejada toda la investigación y conocimientos previos adquiridos. Esta parte es la

más visual, artística y creativa de todo el proyecto, el documento final denominado biblia de animación.

Esta fase se divide en dos, la creación a nivel narrativo y artístico. En los elementos narrativos destacará la creación de tag-line, story-line y sinopsis que narran los hechos de la historia transformados y adaptados. Tomando como base las Guerras Genpei, la historia gira entorno a esos hechos que ocurren de manera verídica, pero se prevé introducir algún elemento que haga darle un toque diferente y más propio a la historia.

Esto proporcionará un punto de vista diferente, pero siempre formando parte de los hechos en primera persona y nunca afectando a lo que realmente sucedió. La historia estará compuesta por diferentes episodios ya que el objetivo de este proyecto es realizar un *anime*. Este *anime* se dividirá en un total de unos 15 episodios, a lo largo de los cuales se quiere narrar el antes, durante y después de las Guerras Genpei desde el punto de vista de la protagonista, en casi toda la historia.

A nivel artístico se encontrará toda la parte de diseño y creación de los personajes, armas y espacios. Dentro de la biblia se pretende diseñar siete personajes y cinco espacios, cada uno de ellos compuesto por diferentes elementos relevantes en la historia.

Previamente a crear los personajes y las armas de manera digital se realizarán diversos bocetos hasta conseguir el definitivo que finalmente se quiere digitalizar. Se prevé la utilización del software Clip Studio también se ha realizado una prueba de las diferentes herramientas hasta dar los indicados y se ha creado un standard para que todos tengan el mismo trazado y similar según. A nivel artístico se ha creado una paleta de colores basada en la gama cromática de las diferentes estampas *ukiyo-e* seleccionadas.

Una vez finalizado la parte de bocetos se iniciará la digitalización de los dibujos. La fase de bocetos se irá haciendo según se avance durante el proyecto, es decir, primero se realizará una fase de bocetos de personajes y de manera posterior la creación de ellos y así con cada uno de los elementos marcados.

Este proceso de creación y desarrollo artístico se llevará a cabo mediante una Wacom Intuous, la tableta gráfica permitirá digitalizar los diseños de manera inmediata en el

software Clip Studio. Este programa es muy popular y conocido entre los artistas de diferentes campos como la ilustración, cómic o el manga, además ofrece una gran cantidad de herramientas a nivel de ilustración que permiten conseguir acabados de gran calidad.

Como se ha mencionado anteriormente para la creación de los personajes, y todos los elementos que estos conllevan se tendrá presente los diferentes aspectos explicados en la fase de análisis. En los referentes al anime se destacará la composición ocular, los peinados, indumentaria, etc. Por otro lado, el *ukiyo-e*, la referencia cromática y el *moodboard* basada en la selección de diferentes estampas del género *musha-e* y motivos del *ukiyo-e*.

Este proceso es el más largo junto a la búsqueda de información en la fase de investigación. Esto es debido a que es el grueso del trabajo y donde se aplicarán todos los conceptos aprendidos a lo largo del proyecto. En esta fase se procederá al diseño de siete personajes de manera facial, con sus respectivas expresiones corporales, con indumentaria tradicional y de forma bélica y armas de combate.

Una vez finalizada la ilustración de todos los elementos se procederá a la maquetación del trabajo mediante el software Adobe Illustrator. Previamente a la maquetación, en el *software* anteriormente mencionado, Clip Studio, se creará un fondo para diferenciar cada uno de los elementos que componen la biblia. Se prevén diferentes diseños, concretamente el de la portada, el de los títulos que dan pie a los diferentes apartados, el de los resultados y el de la contraportada con un breve texto que capte al lector. Esta última se quiere que sea la más simple visualmente para que la atención se vea focalizada en lo que se quiere mostrar y no en el fondo.

La biblia se quiere maquetar en un formato horizontal para que el lector tenga una sensación de más amplitud y vea con claridad todos los componentes. Por lo tanto, en la última fase del desarrollo artístico se procederá a la maquetación del trabajo agrupando todos los componentes creados de manera individual para crear una unidad, la biblia de animación.

6. Análisis de resultados

Una vez finalizado el proyecto se procede a analizar el resultado final, para que el análisis siga un orden lógico se utiliza el índice establecido en la biblia de animación. Previamente al análisis, es necesario recordar que en este punto se recogerán todos los conceptos concretados en el marco teórico y referentes y estipulados en la metodología. Una vez completado se procederá a valorar si los objetivos marcados se han cumplido y para finalizar se hará una valoración personal del resultado del proyecto incluyendo modificaciones y posibles ampliaciones.

A lo largo del marco teórico se ha realizado una investigación amplia de diversos conceptos, y previamente al análisis es necesario hacer un repaso. Primero se ha indagado en la figura del samurái como guerrero y la *onna-bugeisha*, la mujer guerrera, y seguidamente se ha explicado un hecho en concreto sobre la historia medieval japonesa, las Guerras Genpei. Por otro lado, a nivel artístico se ha tratado el *anime*, detallando varios aspectos estéticos y sus géneros. En este mismo nivel encontraríamos el *ukiyo-e*, centrándonos en diversos aspectos históricos, como su origen, la censura bajo la que estaba sometida y los géneros más populares y característicos.

También se han tratado unos referentes para la posterior creación de todos los elementos que componen la biblia, para eso se han tenido presentes tanto *animés* como varias estampas del arte tradicional japonés. Como referentes de *animés* se han escogido *Kimetsu no Yaiba*, *Shingeki no Kyojin* y *Ruroni Kenshin* por los diferentes motivos explicados en su respectivo apartado. Por otro lado, dentro del *ukiyo-e* se han seleccionado diferentes estampas del género *musha-e*, de ese análisis se ha generado una paleta de colores y un *moodboard* (véase anexo 10.3.1)

Una vez recordados los temas tratados a lo largo del proyecto se procede al análisis del resultado, como se ha mencionado anteriormente se sigue un orden lógico establecido por el índice de la biblia. Lo primero que se encuentra al observar la biblia es la portada, en ella consta el título de la obra, *Onna Bugeisha*, acompañada por diversos elementos. Primero acompañando al título se encuentra ubicada una *naginata*, es el arma característica de las *onna bugeisha* y pertenece a la protagonista. Los otros elementos artísticos que la acompañan son motivos muy repetitivos en las estampas *ukiyo-e*.

Podemos observar una inscripción japonesa, extraída y adaptada de una estampa que ilustra a una *onna bugesiha* (véase figura 3.4.4), además de diversas nubes japonesas y cañas de bambú, elementos muy característicos de este arte extraídos del *moodboard*.

En la parte superior derecha se encuentran dos sellos, el más pequeño es un sello original, que hace referencia a que ese elemento artístico ha sido aprobado (*kiwame*). Como se ha explicado anteriormente, las estampas sufrían un proceso de supervisión, este sello quiere dar a entender que la biblia ha sufrido el mismo proceso. El otro sello ubicado junto encima de color rojo es elaboración propia (véase figura 10.3.2), los artistas de este arte acostumbraban a firmar sus obras mediante un sello personal. En este trabajo se ha querido realizar lo mismo como marca distintiva, así ambos sellos son un guiño al *ukiyo-e*. Estos dos elementos se muestran a lo largo de toda la maquetación del proyecto, como una marca de agua.

El índice es la guía de todos los elementos que el lector halla dentro de la biblia, puede leerlos de manera organizada o ir directamente a los elementos que más le interesen. Siguiendo este índice primero se encuentran los diferentes elementos que hacen referencia a la historia: tag-line, story-line, sinopsis y sinopsis por episodios. Estos apartados tienen de base las Guerras Genpei, la historia de este proyecto se basa en unos hechos que sucedieron de manera verídica, tal y como se explican en el marco teórico. Para darle un toque más personal y hacer la historia más propia se ha añadido un elemento nuevo, un personaje, la protagonista Hoshi Tachiba.

La historia es narrada - casi siempre - desde el punto de vista de Hoshi, no se alteran los hechos que realmente sucedieron, el final de los protagonistas de estas guerras sigue siendo el mismo. El motivo por el cual se escogió una mujer guerrera como protagonista es debido a que históricamente la lista de *onna bugeisha* es acotado, es por eso, que Hoshi es un homenaje a todas las mujeres guerreras desconocidas que vivieron durante esa época. La sinopsis es el elemento más largo, pues en ella se narran los hechos que sucedieron donde se ha determinado el tema, los personajes principales, giros y evidentemente el final de la historia.

Una vez elaborada la historia se puede asociar los hechos narrados al género del *anime seinen*. Más concretamente a un subgénero del *seinen* que es el *jidaimono*. En este

subgénero de temática historia es común encontrar aspectos sobrenaturales, como sería Sojobo en esta historia.

Tal y como se explica en el apartado de la biblia, se debe generar un casting para saber cuales serían los actores que representarían a los protagonistas y los escenarios donde sucederían los acontecimientos. En este caso al tratarse de una biblia de animación se han realizado bocetos de todo lo especificado. Los siguientes puntos en el índice muestran todos los elementos visuales que componen la historia, los personajes (principales, antagonista y secundarios), con sus respectivas indumentarias y armas, objetos a destacar y por último escenarios.

Una vez expuestos esos puntos más literarios se inicia a la parte más artística del proyecto, en ella se muestran a los personajes, objetos y escenarios más representativos de la historia. Siguiendo el índice se encuentran los personajes protagonistas, cabe destacar que en cada una de las diapositivas en las que se muestra el nombre del personaje, en el fondo se ha añadido el emblema de la casa a la que representan en la guerra, aunque no pertenezcan a ella de sangre, como es el caso de Hoshi y Benkei.

Cada uno de los personajes protagonistas y el antagonista van acompañados de una breve descripción de sus rasgos a nivel físico, sociológico y psicológico, para conocer un poco más a los integrantes de la historia. Seguido de ilustraciones que muestran expresiones faciales, dos tipos de indumentaria; kimono y armadura de combate con casco y el arma con sus respectivos detalles en las empuñaduras.

Dentro de los personajes hay varios aspectos analizar en los que se han reflejado los diferentes referentes mencionados en este proyecto. Destacar a nivel facial, el estándar ocular y la diversidad de peinados entre personajes, algo que se ha tomado como referente del anime *Kimetsu no Yaiba*. Seguido del diseño y coloración de ambas indumentarias, donde se han tenido varios factores presentes, el primero, para los kimonos se ha tomado como referencia la indumentaria reflejada en el anime *Ruroni Kenshin*.

Destacar que para la coloración del kimono de la protagonista Hoshi se ha optado por diseñarla con uno de los elementos más representativos de Japón, la flor de cerezo o también conocida como sakura. Para los personajes de Yoshitsune y Benkei se ha optado

por el diseño tradicional del kimono, pero para Benkei se ha optado por otro diseño por su condición de monje.

Por otro lado, el diseño de la armadura del samurái, incluye el casco y sus respectivas armas se ha tomado como referencia principal las estampas del género *musha-e*. Para la coloración de ambas indumentarias se ha tenido en cuenta una paleta de colores creada específicamente basada en las estampas *ukiyo-e*. También, destacar que para el diseño de las armas se ha conseguido un efecto visual más potente, por eso se basa en los elementos que formaban parte del *moodboard*.

Otro elemento a destacar de los personajes es la constitución física, los personajes son guerreros entrenados para la batalla, por eso, se ha tenido como base *Shingeki no Kyojin para crear a los protagonistas*.

Respecto a los personajes secundarios destacar la creación de Sojobo, él es un *yokai* – una criatura sobrenatural -, el diseño del cual se ha basado en unos referentes en concretos. Al tratarse de un demonio con apariencia humana, se le ha realizado un kimono en concreto para así distinguirlo del resto con su respectivo emblema, además de su propio aspecto. Inicialmente no se tenía pensado diseñar a este personaje, pero finalmente se decidió su diseño debido a su relevancia en la historia. Es por eso que las ilustraciones utilizadas como referencia han sido seleccionadas posteriormente a la elaboración de la parte teórica del proyecto. (véase anexo 10.3.3 y anexo 10.3.4)

Por otro lado, el otro personaje protagonista, Taguchi Iyo ha sido diseñado siguiendo las mismas especificaciones mencionadas anteriormente para la creación de los protagonistas, con la diferencia que únicamente esta creado con una expresión y el kimono en vista frontal.

En la historia se mencionan unos objetos sagrados, denominados tesoros imperiales. Para su diseño se ha utilizado una imagen que hace referencia a su verdadero aspecto. (véase anexo 10.3.5)

Previamente a la contraportada y como elemento final de la biblia encontramos el diseño de los escenarios. Para su diseño se ha tenido presente diversos elementos entre los que

destacan estampas originales de los escenarios bélicos del género *musha-e* (véase anexo 10.3.6 y 10.3.7). Además, se ha fusionado con otro de los elementos que se quería reflejar que es el difuminado del fondo característico de las estampas *fukei-ga* (véase anexo 10.3.8) En los escenarios también se reflejan diversos elementos estudiados como la implantación el sello de censura y el propio del autor, además de una fragmentación en tres partes de la estampa característica de este género. (véase anexo 10.3.7)

Como último elemento de la biblia de animación se encuentra una contraportada dividida en dos partes. En el lado izquierdo encontramos un breve texto creado para captar la atención del lector y en el lado derecho unas olas, la ubicación de este elemento es debido al trágico final de la historia.

Finalmente, una vez detallados todos los elementos de la biblia y especificado que manera se han reflejado los conceptos y conocimientos adquiridos a lo largo de proyecto se procede hacer una valoración global del proyecto, analizando si los objetivos marcados se han cumplido.

En el apartado de metodología se especificó el contenido que se tenía previsto realizar para esta biblia. En lo referente a la historia se quería presentar tag-line, story-line, sinopsis y la sinopsis de quince episodios, elementos que se han conseguido con éxito y forman parte del documento. Por otro lado, se marcó el diseño de siete personajes y cinco escenarios. Únicamente se han desarrollado seis, y únicamente cuatro de ellos han sido diseñados en su totalidad, los otros dos únicamente a nivel facial y una indumentaria. Y por último se han ilustrado tres de los cinco escenarios previstos. Respecto a la maquetación, se marco el diseño de tres fondos, y la contraportada. Finalmente, únicamente se han diseñado tres, entre los que destacan la portada de la biblia, un fondo limpio para mostrar los elementos donde se ha añadido una marca de agua a partir de dos sellos y la contraportada del proyecto.

Una vez realizado el análisis del resultado de proyecto se realizarán las conclusiones del trabajo junto a una valoración personal.

7. Conclusiones

Como se ha mencionado en el apartado anterior se realizará una valoración personal del proyecto sobre los resultados conseguidos y unas posibles propuestas y ampliaciones. Primero, hace falta recordar los objetivos estipulados para este proyecto, como objetivo principal se encuentra:

- Creación y desarrollo de una biblia de animación.

Los objetivos secundarios son los siguientes:

- Investigación de diferentes aspectos de la historia y cultura japonesa. Entre estos destacan el arte *ukiyo-e* y la historia medieval japonesa, indagando en la figura del guerrero japonés, el samurái.
- Estudio del origen del anime y sus características principales
- Creación de un estilo propio de dibujo.

Se puede afirmar que los objetivos secundarios se han logrado con éxito en su gran medida. Destacar que los objetos de estudio como la historia medieval japonesa y el arte *ukiyo-e* son temas muy extensos y amplios, por lo que se requeriría de muchísimo más tiempo para poder investigar y conocer esos dos conceptos en profundidad.

A pesar de eso, se ha obtenido el conocimiento necesario para poder reflejarlo de manera satisfactoria en este proyecto. Por otro lado, siguiendo con los objetivos secundarios, se ha conseguido sintetizar de manera exitosa el segundo punto. Se ha logrado hacer un breve recorrido histórico de los antecedentes del *anime*, dejando claro cuales han sido sus orígenes hasta llegar al punto en el que se encuentra hoy ese arte. Por último, la creación de un estilo propio de dibujo va muy ligado al objetivo principal de este proyecto. La referencia de diversos animes, y del arte *ukiyo-e* ha conseguido influenciar en la autora para crear un estilo de dibujo bastante elaborado y logrado, con un acabado profesional.

Gracias a que los objetivos secundarios han sido completados de manera satisfactoria se ha podido elaborar con éxito el objetivo principal, la creación de una biblia de animación. Pero hace falta matizar ciertos aspectos, a pesar de que el objetivo principal del proyecto ha sido completado no se han cumplido todos los requisitos marcados al inicio del proyecto tal y como se ha comentado en el apartado anterior. Por lo que eso da pie a una

ampliación del proyecto elaborando y diseñando la totalidad de los personajes y espacios, además de indagar más en la historia y en el arte *ukiyo-e* para poder reflejar aún más en el estilo de dibujo ya conseguido. Finalmente, se quiere concluir este trabajo con una valoración personal por parte de la autora.

Este proyecto ha sido un reto personal para mí por diferentes razones. En primer lugar, debido a motivos laborales. A principios de año fui contratada por una empresa de renombre como parte del departamento de diseño gráfico con un contrato que ocupaba la totalidad de la semana. En segundo lugar, debido a las aspiraciones personales que me había propuesto con este proyecto. Compaginar un trabajo profesional con este proyecto ha sido todo un reto, del cual siento satisfacción por haberlo completado y de los resultados obtenidos, aunque el camino ha sido laborioso. He mimado y cuidado con mucho cariño cada parte de este proyecto y creo que se refleja en muchos aspectos. Por lo que puedo afirmar que se ha puesto mucha dedicación detrás de este proyecto y estoy muy orgullosa de su resultado final.

8. Bibliografía

Libros

López-Vera, J (2017) *Historia de los Samuráis*. (2a ed). Satori

Guth, C (2009). *El arte en el Japón Edo*. Editorial Akal

Santiago. J. A. (2010) *Manga, del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Barcelona: Comanegra.

Schwentker, W. (2015) *Los Samuráis* (2a ed.) Alianza editorial.

Libros electrónicos

Gaskin, C. Hawkins, V (2008). *Breve historia de los Samuráis* [Kindle Cloud Reader version] Recuperado de [Amazon.com](https://www.amazon.com)

Almarza, R (2018). *Breve historia del Japón feudal*. [Kindle Cloud Reader version] Recuperado de [Amazon.com](https://www.amazon.com)

Cabañas, M (2009). *Arte en tiempo de guerra. Guerreros en tiempo de paz: musha-e* <http://hdl.handle.net/10261/176334>

Webgrafía

Akama, R (s.f) *Yakusha-e: las estampas de actores en el contexto visual del ukiyo-e*. Real Academia de las Bellas Artes De San Fernando. https://realacademiabellasartessanfernando.com/assets/docs/catalogos_exposiciones/fantasia_en_escena/Ryo_Akama.pdf

Almazan, D (s.f) *El reloj de la geisha: El ciclo de las horas en el grabado japonés ukiyo-e del periodo Eda (1615-1868)*. <https://ifc.dpz.es/recursos/publicaciones/37/01/16almazantomas.pdf>

Almazán, D (s.d) *El arte del grabado ukiyo-e* [Consulta: 25 de marzo de 2021] <https://live.eventtia.com/es/elartedelgrabadoukiyo-e/Presentacion/>

Álvarez, E (2019) *Ruroni Kenshin, el anime (1996). La revolución será televisada.* <https://www.cuartomundo.cl/2018/12/14/rurouni-kenshin-el-anime-1996/>

Anónimo (2017) *La naturaleza del Samuráis. Estampas japonesas ukiyo-e.* https://odalys.com/odalys/images/exposiciones/Estampas_japonesas_ukiyo-e/odalys_cat_naturaleza_samurai.pdf

Calvo, P. (2016). *Cultura y feminidad en Japón. Una perspectiva de género a través de las obras de Yasunari Kawabata.* (Trabajo final de Grado, Universitat Jaume I, Valencia). <http://hdl.handle.net/10234/164705>

Cobos, T.L (2010). ANIMACIÓN JAPONESA Y GLOBALIZACIÓN: LA LATINIZACIÓN Y LA SUBCULTURA OTAKU EN AMÉRICA LATINA. *Razón y Palabra*, (72),. [Fecha de Consulta 24 de Mayo de 2021]. ISSN:. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>

Cortés, A (2016) *Onna-bugeisha: las guerreras japonesas olvidadas.* [Consulta: 18 de Marzo de 2021]. <https://pousta.com/onna-bugeisha-las-guerreras-japonesas-olvidadas/>

Cornet, Alicia. (2018). *Los ukiyo-e del Museu Nacional.* [Consulta: 29 de Marzo de 2021]. <https://blog.museunacional.cat/es/los-ukiyo-e-del-museu-nacional/>

Delgado, D (2019). (Octubre 15, 2019). *Seppuku, el suicidio ritual japonés* [Consulta: 14 de mayo de 2021] <https://www.muyhistoria.es/edad-media/articulo/seppuku-el-suicidio-ritual-japones-911571126692>.

De Cabo, M. (2014): “El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa”, *Espacio, Tiempo y Forma*, n.o 26, pp. 355 – 375. <http://dx.doi.org/10.5944/etfv.26.2014>

Escenas de sumo (s.f) [Consulta 10 de marzo 2021] <http://www.ukiyo-e.es/sumo/index.html>

Esteban, D (2017) *Cómo crear el storyline de mi historia* [Consulta 9 de abril de 2021] <https://cursosdeguion.com/21-como-crear-el-storyline-de-mi-historia/#:~:text=El%20storyline%20es%20la%20sinopsis,las%201%C3%ADneas%20de%20la%20historia%20E2%80%9D.&text=En%20resumen%2C%20para%20empezar%20a,%C2%BFQui%C3%A9n%20es%20el%20protagonista%3F>

Filmaffinity (s.f) [Consulta 14 de abril de 2021] <https://www.filmaffinity.com/es/film285215.html>

Final, A.M (2016) *El género musha-e en la Biblioteca de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid y Juan Carlos Cebrián*. (Trabajo Fin de Grado, Universidad de Zaragoza). <https://zagan.unizar.es/record/58858?ln=es>

Final Guión TV (s.f) [Consulta: 16 de mayo de 2021]. <https://sites.google.com/site/finalguiontv/4-biblia-tv/4e-estructura>

Fûkei. El paisaje (s.f) [Consulta 9 de marzo 2021] <https://biblioteca.ucm.es/historica/fe-f%C3%BBkei>

Fuentes, P (2019) ¿Qué es la biblia de la serie para un guionista y por qué se llama así? *Artes y Humanidades*.

Galán, E (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. *Revista del CES Felipe II*. 2007, n° 7 <http://hdl.handle.net/10016/5554>

Galindo, D (2017) Las temidas guerreras samuráis: las denominadas Onna Bugeisha. *IX Congreso Virtual sobre la Historia de las Mujeres*, 137-143. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6202366>

Galindo, A (Enero 18, 2021) *El seppuku, la despedida del Samurái*. [Consulta 8 de Marzo de 2021] https://historia.nationalgeographic.com.es/a/seppuku-ritual-despedida-samurai_11256

García, O (s.f) *El período Edo. Sociedad y cultura popular urbana*. Real Academia de las Bellas Artes De San Fernando. <https://www.realacademiabellasartessanfernando.com/assets/docs/cata>

García, A (2005). *Cultura popular y grabado en Japón: siglos XVII a XIX*. <https://doi.org/10.2307/j.ctv3f8qpk.6>

Goldenstein, B. A. y Meo, A. L. (2010): *Construcción del mito en la animación japonesa. Su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza*, Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

Guzmán, G (2021) *Kimetsu no Yaiba llega a Netflix, aquí todo lo que debes saber. El anime que antecede a la película más taquillera en la historia de Japón llegará a Netflix*. [Consulta 15 de abril de 2021] <https://www.mediotiempo.com/streaming/netflix/kimetsu-no-yaiba-llega-a-netflix-aqui-todo-lo-que-debes-saber>

Jimenez, A (2020). *La representación de la masculinidad de los trapos de anime. Caso: Astolfo, Yoonm Fujisaki y Luka*. (Trabajo final de Grado, Universidad de Lima, Perú). https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/12188/Jimenez_Paredes_Andrea_Elizabeth.pdf?sequence=1&isAllowed=y

J.C, A (Octubre 13, 2017). *El suicidio ritual femenino o jigai*. [Consulta: 17 de Marzo de 2021]. <https://akimonogatari.es/suicidio-ritual-femenino-jigai>

J.C, A. (Mayo 31, 2019). *¿Qué es realmente un Samurái?* [Consulta: 13 de Marzo de 2021]. <https://akimonogatari.es/que-es-realmente-un-samurai>

Lavinia, C (2015) *El verdadero ataque de los titanes: La combinación ganadora internacional de Shingeki no Kyojin*. Universidad Politécnica de Valencia. 140-156. DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2015.3539>

López, A (2013) *Animación Japonesa: Análisis de series de anime actuales* (Tesis doctoral, Universidad de Granada, Andalucía) <http://hdl.handle.net/10481/34010>

López Rodríguez, F.J. (2010). Entre geishas y samuráis : la imagen del japonés en el cine occidental. *En Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales Sevilla*: Universidad de Sevilla. <http://hdl.handle.net/11441/57378>

Mazuelos, I (2018) *El anime. Caracterización del personaje y del movimiento en el anime*. (Trabajo de fin de Grado, Universidad de Sevilla, Andalucía) <https://hdl.handle.net/11441/80896>

López-Vera, J. (Marzo 12, 2021). *Samuráis, Héroes del antiguo Japón*. [Consulta: 16 de Marzo de 2021]. https://historia.nationalgeographic.com.es/edicion-impresa/articulos/samurais-heroes-antiguo-japon_16204?_ga=2.32007287.816428816.1618741965-1105245646.1610884912

Pérez. P (s.f) *Construcción del personaje en cine y televisión*. Facultad de las ciencias de la Documentación y la Comunicación. Universidad de Extremadura https://alcazaba.unex.es/asg/500359/GUION_CONSTRUCCION_DEL_PERSONAJE_JPATRICIOPEREZ.pdf

Ramos, J (2016) *Cinco series de anime originales que deberías ver* [Consulta: 21 de mayo de 2021] <https://www.enter.co/cultura-digital/entretenimiento/cinco-series-de-anime-originales-que-deberias-ver/>

Rubio, C. (Enero 28, 2014). *Samuráis, Las guerras entre clanes de Japón*. [Consulta: 16 Marzo de 2021] https://historia.nationalgeographic.com.es/a/samurais-guerras-entre-clanes-japon_7919/6#slide-5

Sastre, D (s.f) *La escuela Utagawa, orgullo de Edo*. Real Academia de las Bellas Artes
De San Fernando
https://realacademiabellasartessanfernando.com/assets/docs/catalogos_exposiciones/fantasia_en_escena/Daniel_Sastre.pdf?PHPSESSID=03e004d478267d2951a3fe7425370ebc

Sensacine (s.f) [Consulta 13 de abril 2021] <https://www.sensacine.com/series/serie-17425/>

Ukiyo-e Search (s.f) [Consulta: 1 de Marzo de 2021] <https://ukiyo-e.org/>

Congresos

Diez, D (s.f) *El grabado bijin-ga o estampada de mujeres: De Harunobu a Chikanobu*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6859748>

Diez, D (2017) Las temidas guerreras Samuráis: las denominadas *onna-bugeisha*. IX Congreso Virtual Sobre Historia de las Mujeres. Universidad de Valladolid. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6202366>

9. Estudio de viabilidad

9.1 Planificación

Planificación inicial

En el apartado de metodología se han detallado las diferentes fases y sub fases que se llevan a cabo para poder realizar el proyecto.

Se distinguen tres fases clave: investigación, análisis y desarrollo artístico. Estas sucederán en orden cronológico, en ocasiones dos fases se estarán ejecutando de manera conjunta.

La fase de investigación se inicia dando forma a la idea y detallando los objetivos del proyecto. Se trabajarán los temas de carácter histórico y artístico. Se realizará una búsqueda de todos los conceptos necesarios para formar el marco teórico, debido a que era un tema histórico muy abundante se marco un lapso de tiempo prolongado para hallar fuentes de pertinentes y de calidad. Paralelamente se iniciará la fase de análisis de referentes enlazados con elementos tratados durante el marco teórico.

En segundo lugar, está la fase de análisis donde se analizará los diferentes referentes escogidos. Este apartado se ha dividido en dos, el primero se centrará en la fase de análisis de diversos animes y la segunda del arte *ukiyo-e*. Una vez hecho esto, se procederá a realizar los primeros bocetos de la creación de personajes, armas y espacios.

La última fase, la cual convive con el análisis de referentes es el desarrollo artístico de los elementos previamente mencionados. Se pretende crear un total de 7 personajes, entre los que incluye los tres protagonistas, un antagonista, tres personajes secundarios y cinco paisajes. Cada uno de estos personajes se pretende desarrollar con sus elementos pertinentes, que incluirían: diseños faciales, expresiones, diseño de indumentaria básica y armadura en todas sus vistas y el diseño de armas. Una vez acabada estas dos sub fases se procederá a la creación de los escenarios.

Por último, dentro de esta última fase se encuentra, también, la maquetación de la biblia de animación. Se realiza una maquetación digital de todos los elementos para poder conseguir el resultado visual conseguido.

A continuación, se adjunta el diagrama de Gantt inicial:

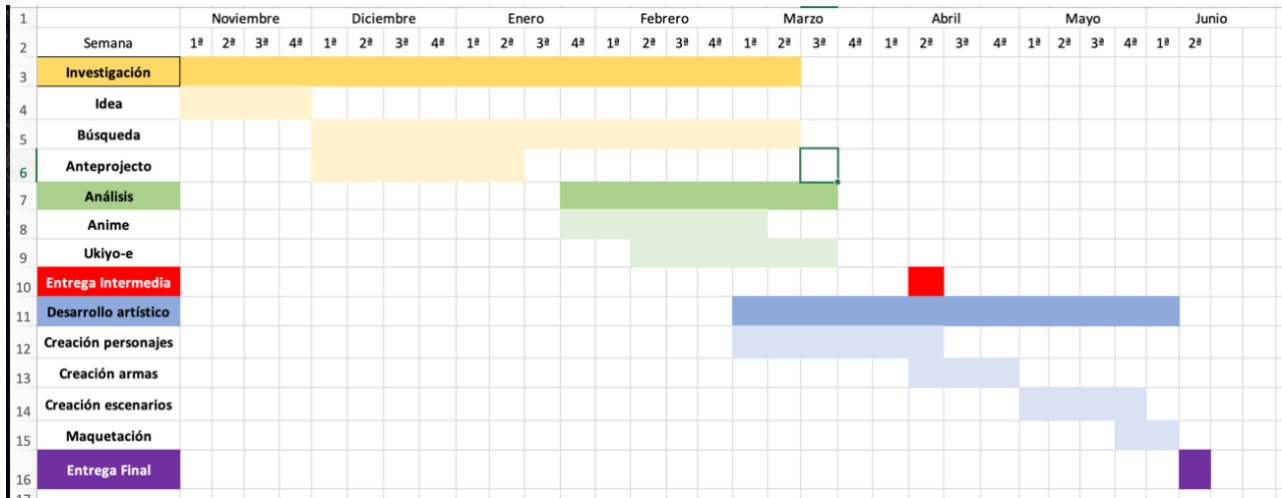


Tabla 1 Diagrama de Gantt Fuente: Elaboración propia

Desviaciones

El proyecto no ha sufrido desviaciones a nivel de orden cronológico, todas las fases se han realizado una detrás de la otra. El único elemento a destacar es un factor externo que ha afectado de manera personal a la autora de este proyecto. Esto se ha especificado en las conclusiones del proyecto, ya que ha afectado en la creación y desarrollo del trabajo. Por lo tanto, las sub fases han sufrido una ligera modificación sobretodo en el desarrollo artístico.

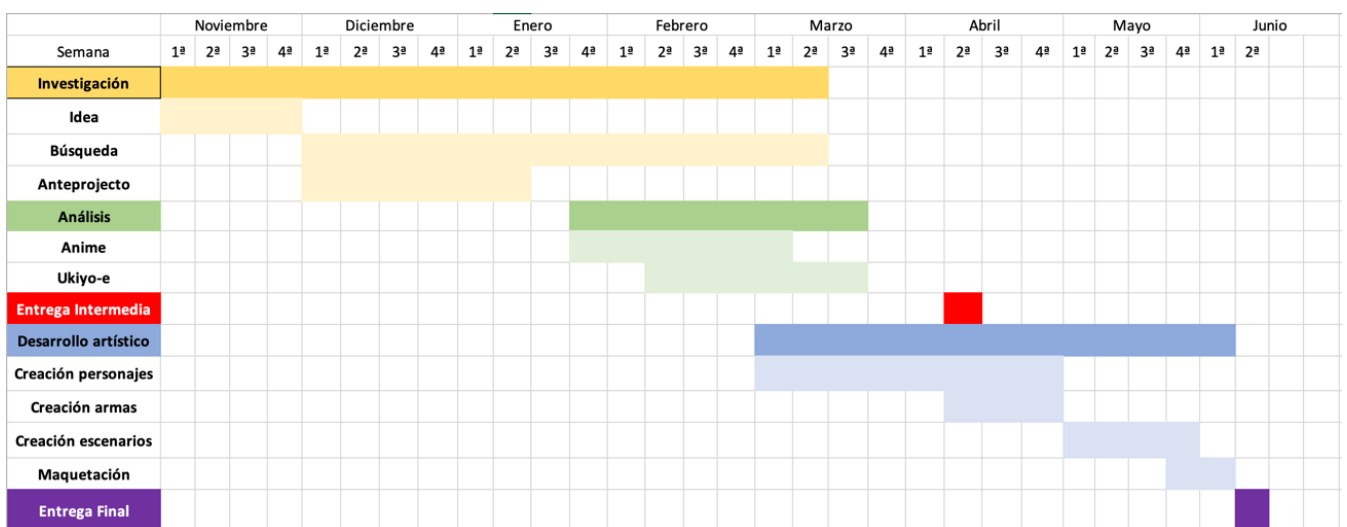


Tabla 2 Diagrama de Gantt modificado. Fuente: Elaboración propia

Como se muestra en el diagrama de Gantt el diseño artístico de los personajes se ha prolongado más en el tiempo. Esto es debido a la complejidad del diseño sobretodo en la armadura, además de generar la idea y plasmar cinco rostros totalmente diferente. Por lo tanto, esto ha hecho que el diseño de personajes aumentará dos días conviviendo paralelamente con el diseño de armas. Esto también afectará de manera posterior al diseño de paisajes

9.2 Viabilidad técnica

Para la creación y diseño de los elementos previamente mencionados ha sido necesario el siguiente material:

- Equipo humano: Diseñadora artística.
- Equipo técnico: Mac Book Pro 13”, Wacom Intous, Software Clip Studio y Adobe Illustrator.

9.3 Viabilidad económica

Referente a la viabilidad económica, todos los elementos mencionados en el sub apartado anterior son recursos de los que se disponía previamente al inicio de este proyecto, por lo tanto, no se aporta ninguna cantidad económica en este sentido.

Por otro lado, destacar que debido al desconocimiento previo de los temas tratados en este proyecto ha sido necesario la compra de diferentes fuentes de información tanto física como digitales. Este gasto no significa una gran cantidad de dinero, pero si ha sido una inversión para que la información plasma sea más pertinente.

9.4 Aspectos Legales

Por otro lado, este trabajo esta bajo la protección de *Creative Commons* con una licencia que incluye:

1. **Reconocimiento:** esto significa que siempre que se utilice la obra ya sea a modo de distribución o reproducción se tendrá que citar al autor.
2. **No comercial:** es decir, que no se podrá hacer uso comercial de ninguna parte del proyecto.

3. **Sin obra derivada:** el proyecto no podrá sufrir ninguna transformación ni obra derivada.

Con esta licencia se pretende proteger los derechos de autor del proyecto.

10. Anexos

10.1 Información del marco teórico

10.1.1 Contexto histórico del *ukiyo-e*.

Con el inicio de la era Edo (1603-1868) se produjo un crecimiento de la industria y el comercio, que repercutió directamente en un aumento de la población en los núcleos urbanos, especialmente en la capital que da nombre al período: Edo, la actual Tokio. Así como un periodo en la historia de Japón conocido también como época Tokugawa. El inicio de esta época coincide con el nombramiento de Tokugawa Ieyasu (1543-1616) como *shogun* y con el establecimiento de la ciudad de Edo como centro militar, político y administrativo. (García, *s.f*)

Con el clan Tokugawa en el poder se consolidó un sistema de castas para fomentar la estabilidad y el orden, con los samuráis en la parte superior, seguidos en orden descendente por los agricultores, artesanos y comerciantes. El periodo Edo fue testigo del florecer de una cultura urbana de diversidad, originalidad y riqueza. Esta prosperidad dio como resultado tanto la transformación creativa y la comercialización de formas culturales asociadas anteriormente con la nobleza y élite militar, como de nuevos avances. A pesar de que se ha trazado distinciones nítidas entre cultura elitista y popular, dichas distinciones ocultan el desarrollo de un sistema de valores culturales compartidos que trascendía las clases sociales. (Guth, 2009) La categoría de *chōnin* incluye al conjunto de artesanos, comerciantes, productos de servicios en general, algunos ex campesinos y ex samuráis. Eran los residentes por excelencia de las emergentes ciudades y su papel fue determinante en la creación y difusión de una parte crucial de la historia del arte y cultura japonesa. (García, *s.f*)

La rigidez impuesta desde el *bakufu*, influenciada de preceptos confucianos legitimadores del orden social establecido, hicieron mella en la sociedad que encontró – consciente o inconscientemente –, una vía de escape a la presión a la que se veía sometida. Los miembros de la élite gobernante encargaban los suntuosos programas constructivos y decorativos de sus castillos y mansiones a artesanos y artistas, dando lugar a un estilo oficial. Paralelamente a la cultura oficial surgió una contra-cultura civil, accesible a todas las clases sociales, con un arte patrocinado por la clase comerciante: la cultura del “mundo

flotante”. La influencia cultural que ejerció la población *chōnin* en la sociedad, le permitió postularse como promotora principal del crecimiento artístico y económico experimentado por Japón durante el periodo Edo. (García, *s.f*)

Los habitantes de las ciudades demandaban lugares donde poder expresarse con libertad frente a la leyes promulgadas y directrices marcadas por un gobierno represivo. Tal era el control del *Bakufu*, que ni los distritos de placer, ni el teatro kabuki ni otras manifestaciones artísticas, se libraron de verse sometidos a su regulación. Los intereses de la sociedad reflejan los gustos de una época donde el anhelo de libertad era constante. Prueba de esto, fue el auge de fenómenos culturales de carácter inmaterial como los distritos de placer, el teatro kabuki, así como de manifestaciones artísticas tangibles en estampas y libros ilustrados. Tanto los teatros como los distritos de placer sirvieron de inspiración a los artistas urbanos. Eran los espacios para la fantasía y el disfrute y junto con las casas editoriales y los talleres de grabados, tenían asignada una ubicación específica en las ciudades, convirtiéndose en núcleos culturales donde todas las manifestaciones estaban interrelacionadas. Una de las manifestaciones artísticas que nació en estos espacios es el *ukiyo-e*. (García, *s.f*)

9.1.1.1 La censura

El *ukiyo-e* eran impresos comerciales destinados a las clases medias de las ciudades japonesas, es decir, que nunca fue un arte elitista. Llevaban un sello de censura debido a unas medidas impuestas por el clan Tokugawa, para así evitar cualquier tipo de movimiento de rebeldía o de oposición. Todos los impresos eran controlados por una autocensura de los editores para evitar multas y penas de cárcel. No existía la libertad de prensa y cualquier insinuación a un escándalo del gobierno o acontecimientos políticos estaba prohibida. Tampoco era pertinente hablar de los clanes rivales, ni de las guerras y traiciones del pasado hacia los Tokugawa. (Anónimo, 2017)

La labor de censura era llevada a cabo desde el Gremio de Mayoristas de Otros Impresos. Su sistema de control poseía un grado de autonomía tal, que son muy raros los casos en donde se conozca alguna intromisión directa por parte del *Bakufu*. El régimen de gobierno autónomo fue muy empleado por el *Bakufu* durante todo el periodo Tokugawa, que dejaba en manos de los gremios la tarea impedir que llegaran a la luz aquellas producciones que como se ha mencionado anteriormente, fueran de desagrado para el gobierno. Este

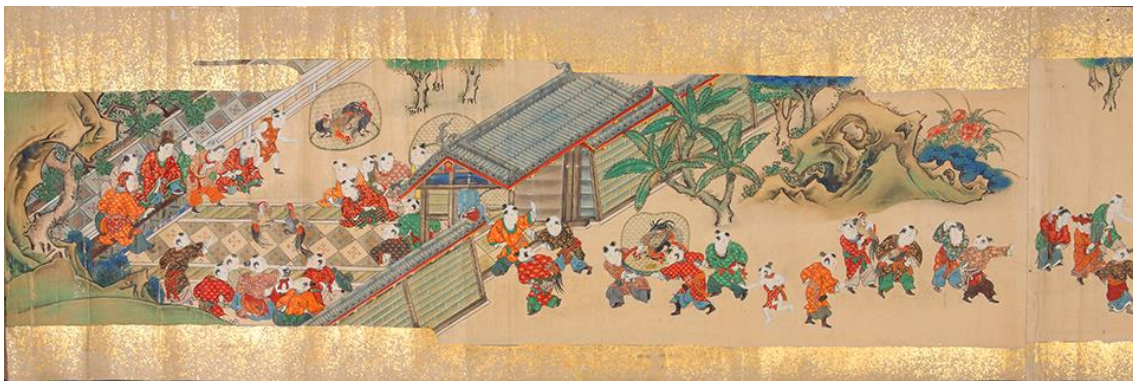
aparente estricto sistema distaba mucho de ser lo suficientemente efectivo, y en algunas ocasiones los miembros del gremio eran castigados. (García, 2005).

Los artistas de las estampas no tenían mucho reconocimiento social en su época. El artista era el encargado de la elaboración del diseño, pero no cortaba ni imprimía el grabado. Adoptaban un nombre artístico para firmar sus obras, nombre que podía ir cambiando a lo largo de su vida profesional. El artista trabajaba para el editor y este era la figura clave en el proceso de elaboración de la estampa *ukiyo-e*. Supervisaban y financiaban todo el proceso de producción, escogían el tema del grabado, suministraban los materiales, coordinaban los artesanos y distribuían los grabados. El éxito del artista iba asociado al éxito del editor, es decir, del proyecto editorial. A su vez, el editor dependía del cliente que compraba las obras. Por lo que, era trabajo del editor tener muy presentes los gustos de la época, para que su proyecto no fuera un fracaso. Durante el periodo Edo, las editoriales estampaban en la obra su sello distintivo para así distinguir sus grabados. Estos sellos podían ir desde un sencillo dibujo, hasta una descripción con el nombre. (Cornet, 2018).

El procedimiento de creación mencionado iba acompañado de manera paralela de una inspección; primero, el editor debía enviar el boceto original (*hanshita-e*) al censor más cercano, con la intención de que fuera examinado. En caso de que fuera aprobado se devolvía al editor para que fuera manufacturado. Este método aparentemente estricto estaba lleno de fisuras, en muchas ocasiones los editores, o los grabadores e impresores, evadían el proceso. Es por eso que, en 1790, fue creado un sello de censura oficial que encerraba el carácter *kiwame* (aprobado), siendo la marca representativa de la aprobación del gobierno. (García, 2005). A partir de 1853, los sellos personales de los censores fueron desapareciendo dando lugar a otro más utilizado que incluía el carácter *aratame* (examinado). (Cornet, 2018).

10.1.2 Anime

Para indagar en los orígenes del anime es pertinente retroceder en el tiempo hasta los primeros dibujos caricaturescos y en las referencias más primitivas sobre el dibujo secuencial, es decir en los orígenes del manga. Las caricaturas niponas más antiguas datan de finales del siglo VII y corresponden a unos dibujos hallados en el reverso de las tablas del techo del templo *Horyuji Gakumonji* en Ikaruga, prefectura de Nara. A partir del siglo XII, en el periodo Heian, la pintura evoluciona hasta llegar a ser un medio donde se reflejaba la estética cortesana. En este periodo es cuando aparecen los primeros rollos ilustrados en forma horizontal, los *emaki* o *emakimono* – literalmente rollo de pintura -. Principalmente se mostraban composiciones pictóricas de temas religiosos o literarios, pero hubo excepciones donde también se trataban batallas épicas, cuentos, relatos literarios, o escenas cómicas. Tenían una longitud de hasta 15 metros de largo y podían ir separados en escenas por fragmentos de textos (López, 2013)



10.1.2 1 Rollo *emaki* o *emakimono*. Fuente: Google Imágenes

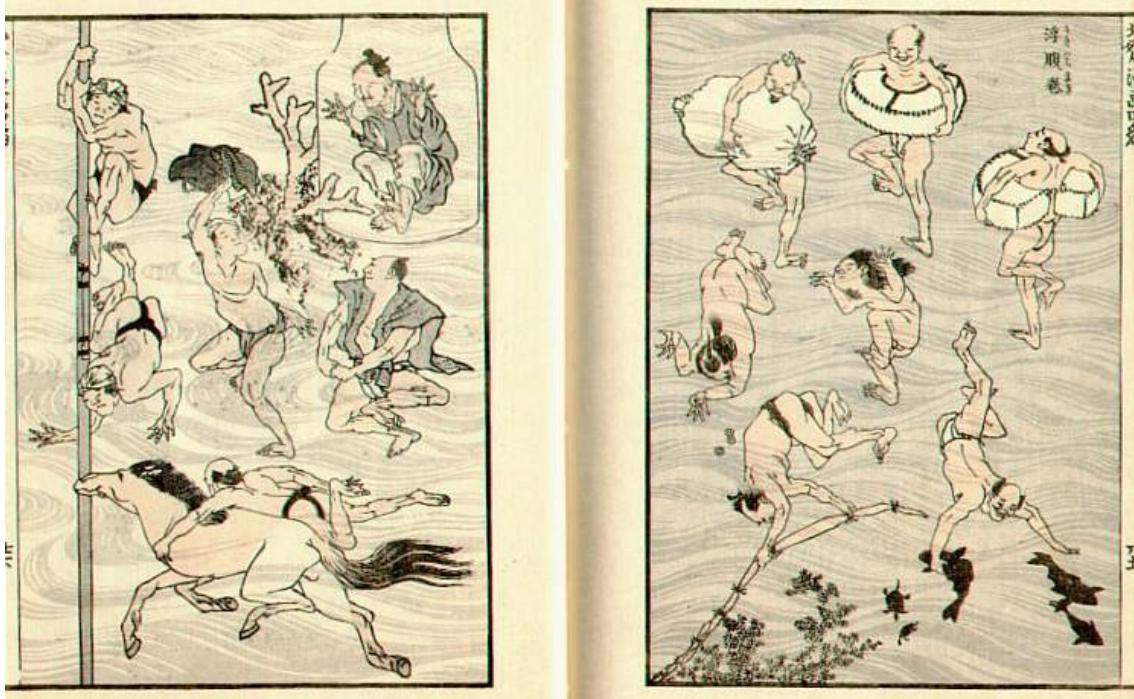
De esta misma época (s.XII) y con características similares se encuentra una de las primeras denominaciones que ha recibido históricamente el manga, o el estilo de dibujo del que deriva, el *toba-e*. Se trataba de recopilaciones de estampas a modo de pequeños libros ilustrados. Su tono caricaturesco, la composición de las escenas o la inclusión de texto, son elementos que los sitúan en los orígenes del manga. El estilo fue creado por el monje budista Toba Sōjō. (Goldenstein y Meo, 2010) De carácter humorístico o sarcástico y con la peculiaridad que los personajes representados eran animales con cualidades humana. (López, 2013)



10.1.2 2 Toba-e Fuente: Google Imágenes

10.1.2.1 Hokusai Manga

De manera contemporánea a los *toba-e* se encontraría al precedente más claro y reconocido del manga actual. Para ello se ha de destacar la figura de Katshuita Hokusai (1760–1849) representante más universal del *ukiyo-e*. Lo que más interesa al presente trabajo es su “Hokusai Manga”. Una colección de 15 volúmenes compuestos por unos 4.000 dibujos rápidos o ensayos de múltiples temáticas: paisajes, escenas cotidianas, posturas etc... Impreso en tres colores: negro, gris y rosa. (López, 2013) La primera ilustración se publicó en 1814 donde empezó a editar pequeños libros de dibujos basados en una recopilación de pinturas sueltas o ensayos espontáneos a modo de bocetos que realizó a lo largo de su vida. En muy poco tiempo se convirtió en un éxito y referente para generaciones de nuevos dibujantes y pintores. Destacar que, a diferencia de sus obras realizadas mediante técnicas xilográficas, su manga consiste en simples dibujos, desarrollados exclusivamente con tinta china, y donde la línea y el juego de blanco y negro adquiere un papel de protagonismo absoluto. Esta particularidad se constituirá como un referente en el manga actual, siendo una de sus características más clásicas y reconocibles. (Santiago, 2010)



10.1.2 3 Hokusai Manga Fuente: Google Imágenes

En 1866 gracias a la Revolución Meiji, las fronteras de Japón se abrieron dejando paso a las influencias occidentales, entre ellas, el cómic occidental. Históricamente, es considerado a Rakuten Kitazawa (1876-1955) el primer dibujante japonés de cómic moderno. Utilizó el termino “manga” para designar a sus tiras cómicas de contenido humorístico e irónico. Su principal mérito es la creación, en 1901, de la primera serie de historias con personajes fijos Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu (El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokube) (véase figura 10.1.2.4) (Santiago, 2010)



10.1.2 4 Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu Fuente: Google Imágenes

10.1.2.2 El manga y Osamu Tezuka

El término japonés *manga* es la palabra con la que conocemos en occidente a los comics, o tiras cómicas procedentes del país nipón. (Cobos, 2010) El *manga* tal y como lo conocemos hoy en día surgió de la combinación del arte gráfico y la historieta occidental, con el indudable aporte que realizó Osamu Tezuka (1928-1989) al diseño de personajes y la producción de estas historietas. (De Cabo, 2014)

Con la llegada de Osamu Tezuka se inicia una etapa de renovación que cambiará el manga para siempre. Se le conoce como uno de los dibujantes más influyentes y unos de los personajes más importantes de la historia contemporánea de Japón. Supuso un punto de inflexión en la historia del manga, a tal punto que hoy podemos hablar de un antes y después de Tezuka. La admiración que sentía por la animación y el cine americano se plasma en el arte de Tezuka. Los ojos grandes que poseen los personajes, con grandes y brillantes pupilas tienen su base en las ilustraciones de Fleischer y Walt Disney. Esta manera de representar los ojos ha sido adoptada por la mayoría de jóvenes autores que le sucedieron a lo largo de las décadas siguientes. De entre las muchas aportaciones que hace Tezuka al manga destacan tres apreciables en cualquiera de sus historias: la superación del didactismo del manga infantil, la narración coherente y la introducción del método cinematográfico. Introdujo los conceptos de lo divertido y lo emocionante a las historietas destinada a un público infantil que tuviesen una finalidad didáctica. (Santiago, 2010) En 1952 nació a manos de este mangaka Tetsuwan-Atom, más conocido como *Astroboy* que sería considerado la consolidación del género manga como tal y lo que le valió a Tezuka el título de “Dios del Manga.” (Cobos, 2010)

10.1.2.3 Géneros temáticos

Dentro de los géneros demográficos se encuentran una subdivisión muy ligada definida por géneros temáticos (Torrents, 2015).

Subgéneros del *shōnen*

Dentro del *shōnen*, los dos subgéneros más populares son: el *shōnen* de lucha y el *spokon*. El *shōnen* de lucha, como *Yu Yu Hakusho* (1992) el argumento gira a partir de una evolución del personaje principal. Este se ve obligado a adquirir virtudes como nobleza,

perspicacia, determinación y voluntad, obtiene conocimientos y poder superando pruebas y enfrentamientos físico y psicológicos. El *spokon* es similar al *shōnen* de lucha, con la particularidad de que las batallas se centran en el ámbito deportivo, un ejemplo es *Haikyū!!* (2014) Este subgénero también existe para el *shōjo*, con la diferencia de que se resaltan rasgos propios del *anime* femenino: la amistad, los sentimientos y el romance. (Jimenez, 2020).

Subgéneros del *shōjo*

Dentro de los subgéneros del *shōjo*, los dos más populares son: el *maho shōjo* y el *slice of life*. El *maho shōjo* o magical girl, se centra en historias sobre chicas con poderes mágicos que deben luchar contra algún poder maligno para salvar el mundo, un ejemplo es el anime *Futari wa Purikyua* (2004). En el *slice of life*, las protagonistas tienen personalidades extremas que al entrar en conflicto generan situaciones comunes para el entorno ficcional. Se desarrollan escenarios cotidianos donde se enfatizan los acontecimientos del día a día de los personajes, un ejemplo de este subgénero es *Non Non Biyori* (2013) (Jimenez, 2020)

Subgéneros de *seinen*

Esta conformado por cinco subcategorías: *cyberpunk*, *mecha*, *jidaimono*, *el horror* y *el gore*. El *cyberpunk* trata futuros distópicos, postapocalípticos, donde existe un alto grado de avance tecnológico. Los personajes suelen ser marginados y olvidados, sobreviven como pueden a una infinidad de situaciones peligrosas, motivadas por su condición de ilegales o perseguidos por la ley. En *mecha*, las historias giran alrededor de robots gigantes, generalmente pilotados por adolescentes que deben salvar el mundo de un enemigo inhumano. (Jimenez, 2020).

En *jidaimono* es animación de temática histórica similar al género cinematográfico occidental. Es bastante común encontrar en él aspectos fantásticos y/o sobrenaturales. Dentro de este subgénero existe una subdivisión categórica en función del tiempo en que se sitúa las narraciones. Por un lado, el *jidaigeki*, que transcurre antes del 1869, durante el periodo Edo y abarca historias de samuráis. Por otro lado, el *gendaigeki*, situado después de 1868, durante la era Meiji, donde empieza la caída del último *shogun*, Tokugawa Yoshinobu. (Jimenez, 2020).

Por último, el *horror* y el *gore*, muy relacionado con el género anterior. El primero puede tocar leyendas y mitos japoneses tradicionales o modernos; y suele tener una temática lúgubre, ambientada en el pasado. En el *gore* se explota la violencia explícita y lo grotesco del ser humanos. Los personajes son expuestos a combates o juegos mortales en lo que luchan incluso unos contra otros por la propia supervivencia. La sangre, mutilación y fluidos corporales son recurrentes y funcionan como elemento estético. (Jimenez, 2020).

Subgéneros del *josei*

Forman parte del subgénero *josei* los animes que tratan relaciones homosexuales entre chicos, el *shōnen ai* y el *yaoi*, y entre chicas, el *shōjo ai* y el *yuri*. El *shōnen,ai* y el *shōjo ai* muestran el amor de pareja enfatizando los sentimientos, sin necesidad de contenido explícito: el *yaoi* y el *yuri* en cambio, sí lo hacen. El argumento de estos géneros se centra en el desarrollo de las relaciones amorosas entre individuos que tienen su sexualidad definida y suelen cumplir roles de género preestablecidos y raramente intercambiables. (Jimenez, 2020).

10.2 Imágenes del marco teórico



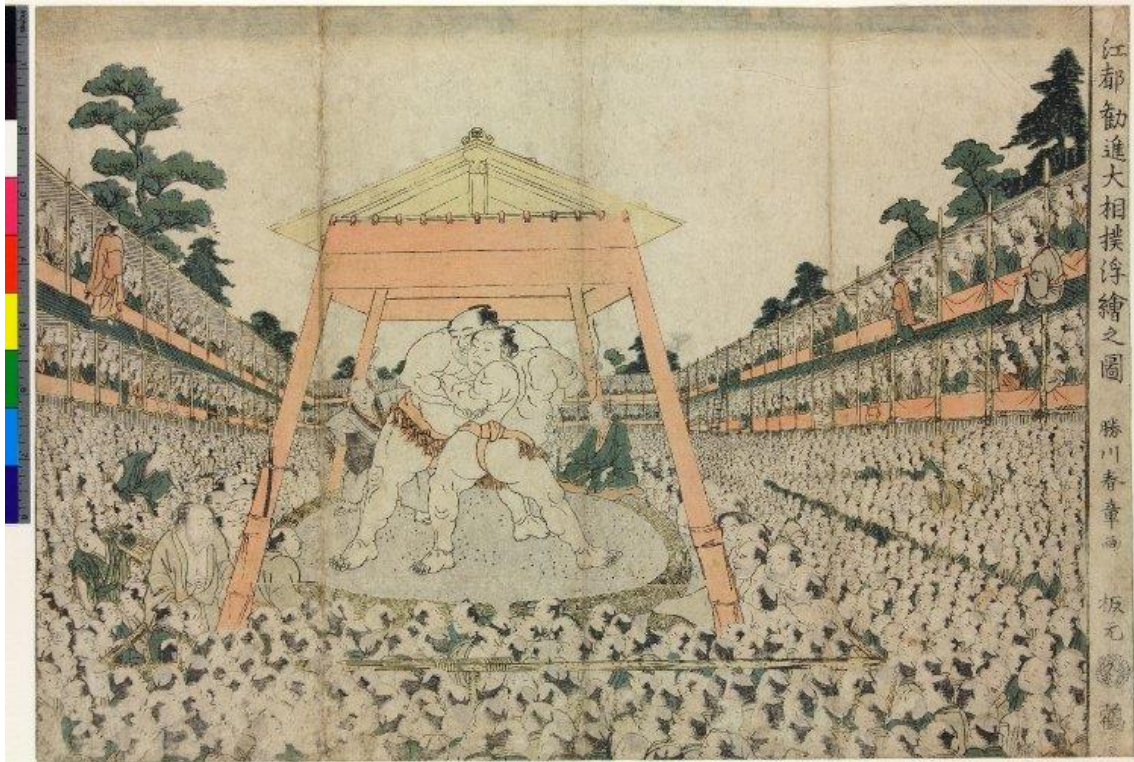
10.2 1 *Titulo: Beauty Artista: Kitagawa Utamaro.*

Fecha: Desconocida, del periodo Edo.

Fuente: Ukiyo-e Search



10.2 2 *Estampa Yakusha-e, Autor: Utagawa Kunisada. Fecha 1859. Fuente: Ukiyo-e Search*



10.2 3 Título: *Koto kanjin o-sumo uki-e no zu* Artista: *Katsukawa Shunsho*.

Fecha: 1726-1792 Fuente: Ukiyo-e Search

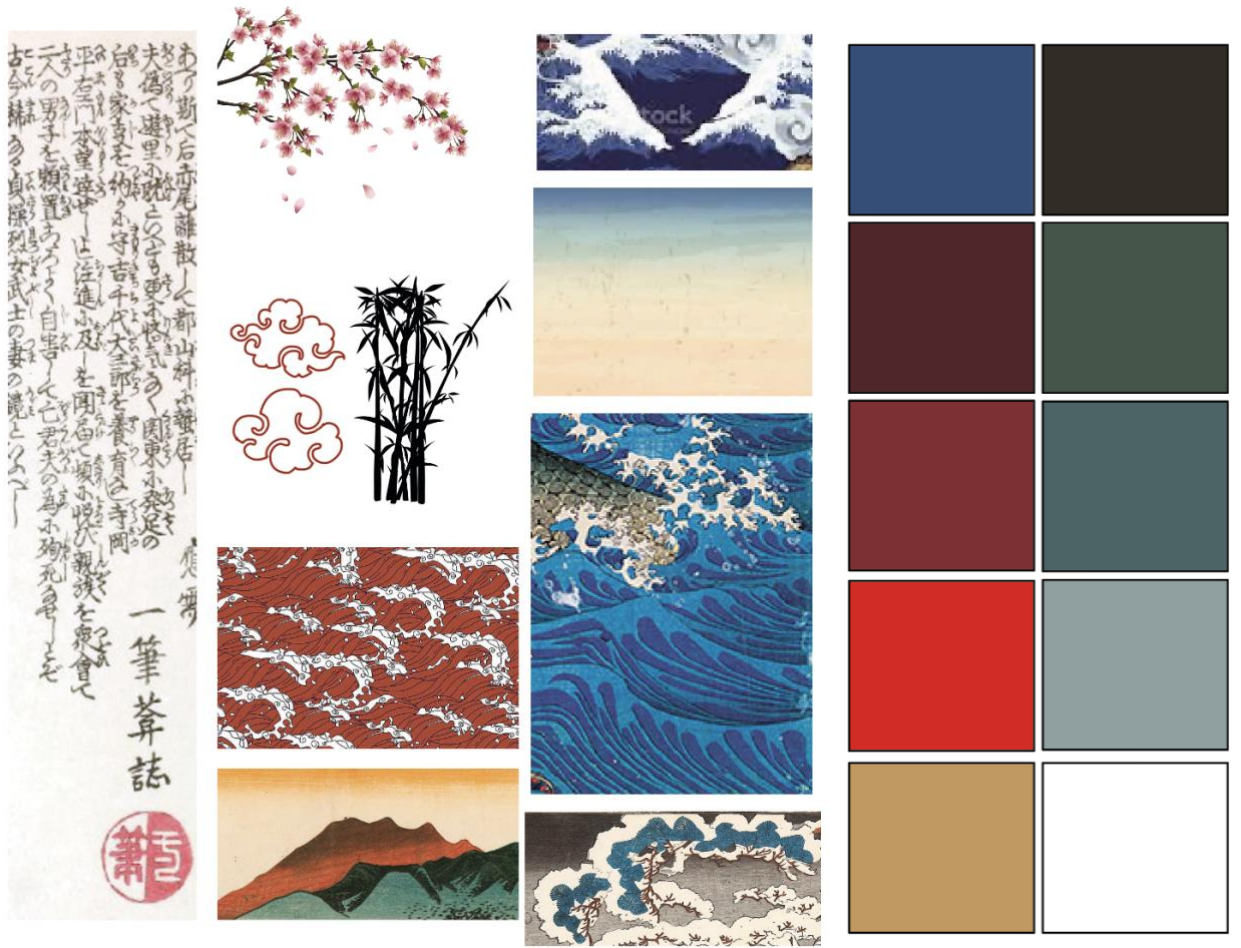


10.2 4 Título: *Sudden Shower over Shin-
Ōhashi Bridge and Atake*

Autor: *Utagawa Hiroshige*. Fecha: 1857.

Fuente: *Ukiyo-e Search*

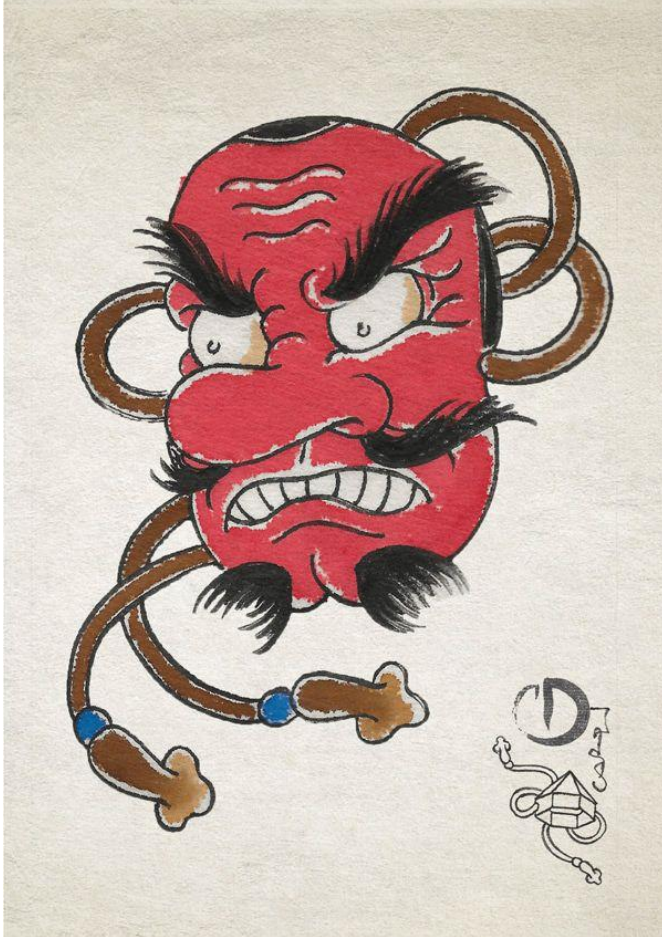
10.3 Imágenes de Análisis de resultados



10.3 1 Moodboard y paleta de colores Fuente: Elaboración propia



10.3 2 Sello como firma personal. Fuente: Elaboración propia



10.3 3 Ilustración de una máscara tengu.
Fuente: Google Imágenes



10.3 4 Ilustración de un tengu. Fuente: Google imágenes



10.3 5 *Imagen real de los Tesoros Imperiales de Japón.* Fuente: Google Imágenes



10.3 6 Título: *The Battle of Yashima at Dan-no-ura.* Autor: *Utagawa Toyoharu* Año: 1770.
Fuente: Ukiyo-e Search



10.3 7 Título: The Great Battle between the Minamoto and Taira Clans at Dan-no-ura Autor: Utagawa Sadahide Año: 1847-52. Fuente: Ukiyo-e Search



10.3 8 Título: *Morobito nobori-yama / Fugaku Sanju Rokkei* Autor: Katsushika Hokusai. Año: 1823-1829 Fuente: Ukiyo-e Search

10.4 Biblia de Animación

Fundació TecnoCampus
Mataró-Maresme
Avinguda d'Ernest Lluch, 32
08302 Mataró (Barcelona)
Tel. 93 169 65 01
www.tecnocampus.cat



Centres universitaris adscrits a la

