

# TFG

---

## LIBRO ILUSTRADO DE LEYENDAS JAPONESAS

Presentado por Arantxa Torres García

Tutor: Joaquín Aldás Ruiz

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

El TFG consiste en un libro de leyendas japonesas para un público infantil. Lo que se pretende con este proyecto es que los niños conozcan otras culturas diferentes a las nuestras mediante interesantes leyendas populares de ese país. Esta es una buena forma de mostrarles que la cultura en nuestro mundo es muy diversa y podrán contrastarla con su propia cultura diferenciando los símbolos de cada una. El método con el cual enseñamos esto a los niños es mediante la publicación de un libro ilustrado de leyendas, en el que ilustramos cada una de ellas usando colores atractivos que llamen la atención.

El propósito es enseñar a los niños de forma entretenida sobre la cultura de otros lugares.

Palabras clave: Ilustración, libro ilustrado, leyendas japonesas, pintura, color, Japón, cultura.

## ABSTRACT

The End-of-Degree Project will consist of a book of Japanese legends for children's audience. We pretend with this project is that children know other cultures different from ours through interesting popular legends of that country. This is a good way to show them that the culture in our world is very diverse and they can contrast it with our own culture by differentiating the symbols of each one. The method with which we will teach this to children will be through the publication of an illustrated book of legends, in which we will illustrate each one of them using attractive colors that attract the attention of children.

In conclusion, the purpose is to teach children in an entertaining way about the culture of other places.

**Keywords:** Illustration, illustrated book, Japanese legends, painting, color, Japan, culture

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD.

Este Trabajo de Final de Grado ha sido realizado íntegramente por la alumna Arantxa Torres García. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2016/2020 del grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de Valencia.

El presente documento es original y no ha sido entregado en otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado como marca la normativa.

Firma:

Handwritten signature of Arantxa Torres García in black ink, written over a horizontal line.

Fecha: 01/07/2020

## **AGRADECIMIENTOS.**

En primer lugar, gracias a mi tutor, que me ha ayudado y acompañado durante todo el desarrollo del proyecto.

También gracias a Fede, Silvia, Pablo y Josu, por el interés y los ánimos, por el intercambio de archivos e ilustraciones, los consejos que me daban y la compañía que me hacían, eternamente agradecida.

Finalmente gracias a mi familia y amigos, que me han estado acompañando y apoyando hasta el final, esto no lo habría conseguido sin vosotros.

## INDICE.

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>8</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGIA.....</b>	<b>9</b>
2.1 JUSTIFICACIÓN.....	9
2.2. OBJETIVOS.....	9
2.3. METODOLOGÍA.....	9
<b>3. DOCUMENTACION.....</b>	<b>10</b>
3.1. DEFINICIÓN Y CONCEPTO DEL LIBRO ILUSTRADO. .....	10
3.2. EL CONTEXTO DE LAS LEYENDAS.....	11
3.3. IMPORTANCIA DE LAS LEYENDAS EN JAPÓN....	13
<b>4. DESARROLLO DEL PROYECTO.....</b>	<b>15</b>
4.1 <i>BRIEFING/PAUTAS DE ENCARGO</i> .....	15
4.2 REFERENTES PROFESIONALES.....	15
4.1.1. <i>HOKUSAI</i> .....	15
4.1.2. <i>HIROSIGE</i> .....	16
4.1.3. <i>TN</i> .....	16
4.1.3. <i>FEIFEI RUAN</i> .....	16
4.1.4. <i>RASGOS DE INTERÉS</i> .....	16
4.2 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE DESARROLLADO.... .....	17
4.2.1. <i>CARACTERIZACIÓN DE LOS PERSONAJES</i> .....	17

4.2.2. <i>DISEÑO DE LOS ESPACIOS</i> .....	19
4.2.3. <i>PORTADA Y CONTRAPORTADA</i> .....	22
4.2.4. <i>STORYBOARD</i> .....	22
4.2.5. <i>ILUSTRACIONES FINALES</i> .....	25
4.2.6. <i>TIPOGRAFÍA Y MAQUETACIÓN</i> .....	33
4.3 RESULTADO.....	35
4.4 PREVISIÓN DE IMPACTO Y PRESUPUESTO.....	35
<b>5. CONCLUSIONES</b> .....	<b>35</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>37</b>
<b>7. ÍNDICE DE IMÁGENES</b> .....	<b>37</b>
<b>8. ANEXOS</b> .....	<b>40</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El proyecto consiste en la realización de un libro ilustrado de temática japonesa, representando los mitos más populares de su cultura, aquellos que han llegado hasta la actualidad.

La cultura japonesa siempre ha sido muy rica en leyendas y mitos, y mediante las extravagantes y poderosas deidades y demonios, pretendían que las enseñanzas de esas historias pasasen a los más pequeños, enseñándoles valores positivos.

El libro ilustrado tiene una extensión de 40 páginas, sin contar la cubierta, y todas sus páginas contienen ilustraciones.

El trabajo se ha dedicado a la elaboración y estudio de la ilustración, composición y tipografía, así como el diseño de la portada y el diseño editorial. El proyecto es un prototipo de libro para librería comercial, por lo tanto, también es muy importante la elección del papel, la impresión y la encuadernación del mismo, ya que todo se refleja en el resultado final.

Para la realización del proyecto planteamos dividir el proceso en tres partes diferenciadas.

En la primera parte encontramos los objetivos y la metodología donde explicamos que pretendemos alcanzar con nuestro trabajo. Cuál va a ser nuestro proceso de trabajo - la propuesta del tema, el desarrollo de la idea y su justificación y la forma en la que vamos a desarrollar nuestro proyecto-. En cuanto a la metodología a seguir lo resumimos en tres pasos: la documentación, la búsqueda de referentes y el desarrollo del proyecto. Es el apartado de documentación realizamos los estudios sobre la cultura japonesa y la estrecha y longeva relación que tienen con los mitos. Lo presente que está la mitología y los seres fantásticos en oriente. También hablamos de la importancia de los libros ilustrados en el período de crecimiento de los niños, el libro ilustrado como acercamiento a la lectura y la ilustración, la capacidad de ésta de transmitir a los niños aquello que quizá aún no alcancen a comprender sólo con la letra.

En la segunda parte encontramos el desarrollo y la producción del proyecto. En esta parte de la memoria explicamos y mostramos cómo hemos ido desarrollando el libro ilustrado, desde los bocetos iniciales y los estudios de los personajes que aparecen en ellas hasta las ilustraciones finales. También en esta parte explicamos la maquetación del libro, así como la elección tipográfica usada tanto en el cuerpo del texto como en los títulos.



## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1 JUSTIFICACIÓN

El ámbito profesional en el que se desarrolla el proyecto es la ilustración. El motivo del encargo es la realización de un libro ilustrado de temática japonesa. El propósito y la finalidad del trabajo es llevar a cabo la publicación de un libro ilustrado y venderlo en librerías.

### 2.2. OBJETIVOS

El objetivo general del proyecto es aprender a elaborar un libro ilustrado contemplando toda la amplitud del proceso desde su inicio: propuesta del tema, desarrollo de la idea, tratamiento del texto, diseño de ilustraciones, maquetación y edición impresa.

Los objetivos específicos son:

- Estudiar la importancia de las leyendas en la cultura popular japonesa y analizar cómo repercuten en el desarrollo de los niños.
- Aprender la esencia particular de la cultura nipona y transmitir su conocimiento mediante ilustraciones.
- Practicar los conocimientos adquiridos sobre ilustración y diseño gráfico experimentando con la relación texto e imagen para contar historias.
- Adquirir experiencia para producir y editar un libro ilustrado.
- Elaborar detalladamente el diseño que mejor se aproxime a la caracterización de personajes y su entorno dentro de la comunidad nipona.

### 2.3. METODOLOGÍA

Estructuramos en tres secciones distintas:

- Documentación.
- Búsqueda de referentes.
- Desarrollo del proyecto.

La documentación es la primera parte del trabajo y además debe ser la más sólida ya que en base a ellas se va a ir construyendo posteriormente todo el proyecto. Nos ocupamos de recoger y contrastar la información que usaremos en el trabajo. Analizar y documentar la importancia que tiene la leyenda en Japón y cómo mediante ellas se intenta hacer un refuerzo en la educación infantil (sobre todo a edades tempranas), ya que estas historias, no solo son historia popular de Japón, sino que además fomenta valores positivos.

La búsqueda de referentes que fuesen cercanos a la cultura de Japón nos ha permitido tener una visión más lograda de cómo son los entornos. Ha nutrido nuestra obra al emplear distintos recursos utilizados por otros artistas para conseguir un proyecto más homogéneo y cohesionado con la temática.

Respecto a la fase de producción, primero, se ha escogido la técnica, los medios y recursos afines a nuestro estilo personal, al tiempo que se ha ilus-

trado y redactado cada fase del proceso. A continuación, se ha elaborado un *storyboard* de las leyendas, componiendo cada una de las páginas del libro y estudiando las partes donde se incluye texto e imagen en un pequeño borrador. Y tras decidir la composición definitiva realizar las ilustraciones finales.

Para la maquetación del libro ilustrado usamos InDesign<sup>1</sup> donde ya tenemos las ilustraciones finales diseñadas junto al texto para acabar creando el libro.

Por último, una vez terminada la edición, se imprime el libro para extraer conclusiones sobre el interés del resultado con el fin de su publicación editorial.

## 3. DOCUMENTACION

### 3.1. DEFINICIÓN Y CONCEPTO DEL LIBRO ILUSTRADO

El libro ilustrado se caracteriza por compartir en una misma página texto e imagen, estando ambos contenidos en interrelación. Ambos se complementan y aportan una conexión a la obra. En el libro ilustrado, al contrario que en el álbum ilustrado, las imágenes y el texto podrían existir de forma independiente, pero al unirlos genera una experiencia mucho más enriquecedora en el lector.

El libro ilustrado es propio y característico de la literatura infantil, es decir, predomina mucho más en este género, en este público específico, ya que tiene un diseño que resulta muy atractivo para los pequeños. Sin embargo, podemos encontrar excepciones también y ver que jóvenes y adultos pueden disfrutar de esta misma forma de libros ilustrados, dado que el contenido puede adaptarse a todas las edades.

Para contextualizar el libro ilustrado en el tiempo encontramos que empezó a usarse este término a finales del s.XIX y mediados del s.XX, más exactamente el nacimiento del término se sitúa en 1931 con la publicación del escritor Jean Brunhoff (1899-1937): *Historia de Babar, el pequeño elefante*. Con esta publicación se combinó por primera vez el texto y la imagen dentro de una publicación editorial. Pese a que este es el primer momento que tenemos registro de una obra de estas características, en editorial no significa que anteriormente no se hubieran producido libros ilustrados; sin ir más allá, podemos encontrar a Charles Perrault (1629-1703) y su recopilación de cuentos de hadas; también escritores como Madame d'Aulnoy (1651-1705, o Heinrich Hoffmann (1809-1894) con *Pedro Melenas* (1845).

Si nos centramos en la literatura infantil, el primer libro específicamente para niños que encontramos es el *Orbis Pictus* (*El mundo en imágenes*) (1698) del filósofo y pedagogo Jan Amos Comenius (1592-1670). Este libro fue pensado específicamente para los niños, y se vendió como tal enfocado a ellos. Se trata de una enciclopedia que nombraba los cuerpos celestes del cielo. Este libro tenía la particularidad de que a parte del texto contaba

1. Programa de diseño y maquetación.

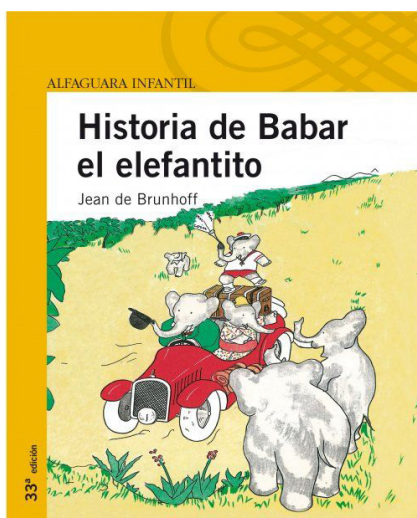


fig.1 Historia de Babar el elefante - Alfaguara Infantil

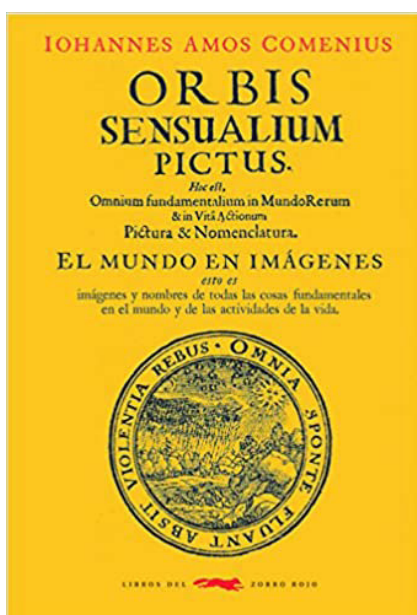


fig.2 Orbis Pictus (*El mundo en imágenes*) Amos Comenio publicado en 1658.



fig.2 Orbis Pictus (El mundo en imágenes)  
Amos Comenio publicado en 1658.

con imágenes, cosa que invitaba a los niños a disfrutar de él.

Evelyn Arizpe y Morag Styles, autoras e investigadoras especializadas en literatura infantil, realizaron un estudio sobre cómo la imagen ayudaba a la comprensión del texto para los más pequeños y aportaba información complementaria a los escritos.

Según un estudio relacionado con la capacidad de comprensión de la imagen de los niños demuestra que:

*“Los resultados de nuestro estudio hicieron resaltar sobre todo el placer y motivación que los niños experimentaron al leer estos libros ilustrados, además de las respuestas intelectuales, afectivas y estéticas que engendraron en niños de distintas culturas y habilidades lingüísticas. Las ilustraciones les ofrecieron a todos por igual una entrada a la historia y a ideas que de otra manera serían de difícil acceso a los lectores más pequeños.”* (Arizpe & Styles, 2002).

Actualmente el libro ilustrado está teniendo uno de sus mejores períodos, ya que nuestra época está predominada por el uso de la imagen en prácticamente todo. La imagen es un recurso muy poderoso, pues su capacidad de transmitir ideas es enorme y además consigue esto sólo con mirarlo muy brevemente, la imagen tiene un alto atractivo y son una de las grandes apuestas de las editoriales por su alta funcionalidad.

### 3.2. EL CONTEXTO DE LAS LEYENDAS

#### *El cortador de bambú y la princesa Luna*

El cuento del cortador de bambú es un cuento folclórico del s. X. Éste es considerado como uno de los textos japoneses más antiguo que existe, este cuento también se conoce como *La historia de la princesa Kaguya* (nombre de la protagonista).

La historia trata sobre una pareja que no podía tener hijos. Un día el anciano fue al bosque a cortar bambú y se encontró a una niña dentro de uno de los tallos. Esta niña era la princesa Kaguya que provenía de la Luna. Esta historia ha tenido varias adaptaciones tanto al cine y musicales como en diversos *animes*.

#### *Sakura y Yohiro*

La leyenda de la flor de *Sakura* es una de las leyendas más populares de Japón. No se encontró datación exacta de cuando apareció esa leyenda, pero es una de las más extendidas entre la cultura nipona. Esta leyenda es una historia de amor que trataba el romance entre una mujer y un árbol de flores de sakura. La palabra *Sakura* significa “flor de cerezo”, pero el árbol protagonista de nuestra historia no sabía eso. Desde ese momento la fusión del árbol con la joven daría el nombre al famoso árbol *Sakura* japonés. Desde entonces hasta la actualidad, el olor de los árboles perfuma los campos de Japón.

### ***El pescador y la tortuga***

En esta leyenda encontramos que el tiempo es el protagonista escondido. El nombre del protagonista es Urashima Taro, después de salvar a una tortuga que estaba siendo atacada por unos niños es recompensado con la visita al palacio del dios Dragón. Después de pasar varios días en el palacio del dios Dragón decide volver a la superficie y se da cuenta de que han pasado 300 años.

Esta es una de las leyendas más antiguas que considera los viajes en el tiempo. El nombre de nuestro protagonista aparece ya en historias del período Muromachi en el s. XV, pero en la historia se remonta al período Nara en el s. VII.

Esta leyenda popular también realiza apariciones en *animes*, *mangas* y diversos programas de televisión, por ejemplo, podemos encontrarlo en *animes* infantiles como *Doraemon* o *One Piece*.

### ***La leyenda de tsukimi***

Esta leyenda trata sobre una famosa festividad japonesa que se celebra en otoño en honor a la luna llena (entre septiembre y octubre). Esta tradición llegó desde China a Japón durante el período Heian, sin embargo se popularizó durante la era Edo. Mientras que en China a esta festividad se la nombraba como “Festival de la Luna” en Japón se adaptó el nombre “Tsukimi”.

En esta leyenda encontramos presentes elementos ligados a esta festividad como serían el conejo, el mono, el zorro y la luna. Mientras que todos los animales conseguían traer algo para ofrecer, el conejo no conseguía ningún alimento, por lo cual se ofreció a sí mismo como ofrenda.

### ***Momotaro, el niño melocotón***

Momotaro es el protagonista de uno de los cuentos tradicionales más famosos de Japón. Comparte similitudes con la leyenda de la Princesa Luna. En esta leyenda nos encontramos con una pareja de ancianos que encuentran un melocotón gigante cerca del río. En el interior del melocotón encontraron un niño. Este niño era Momotaro que al crecer se convierte en un gran héroe decidiendo salvar Origashima de los demonios (onis).

Esta popular leyenda también hace apariciones en *animes* populares japonesas como *Pokemon*, *Shin Chan* y *Detective Conan*.

### ***La mariposa azul***

Las leyendas orientales están llenas de enseñanzas y sabiduría, la historia de la mariposa azul no iba a ser una excepción. Nos habla de valores importantes a tener en cuenta, esenciales en los niños para aprender y ser mejores personas.

En la leyenda de la mariposa azul encontramos un sabio que explica a sus aprendices que la vida depende de ellos mismos, de las decisiones que

hagan, que deben ser responsables y consecuentes con sus acciones, ya que su vida está en sus manos.

Cuenta la historia que hace muchos años un hombre enviudó, al ver que sus hijas eran tan inteligentes decidió que las enviaría con un sabio para que pudieran seguir cultivando su curiosidad e inteligencia. El sabio era capaz de responder todas las preguntas que las niñas le hacían, por lo que éstas pensaron en ponerle un reto y esconder una mariposa azul en sus manos preguntando al sabio si ésta estaba viva o muerta y actuar dependiendo de su respuesta.

### 3.3. IMPORTANCIA DE LAS LEYENDAS EN JAPÓN

Las leyendas y la mitología siempre ha estado presente en las vidas de los japoneses. La mitología japonesa juega un importante papel incluso en la actualidad por lo que seguirá teniendo sentido en el presente. Muchos de los mitos que han llegado a hoy en día perviven porque han sido transmitidos y explicados de generación en generación. La mitología japonesa es un sistema muy complejo de creencias. El panteón Shinto (con relación al Sintoísmo, la veneración de los espíritus de la naturaleza, *kamis*) por sí solo ya se compone de una colección extensísima de dioses o espíritus, contando con más de 8.000. El Sintoísmo es la segunda religión con mayor número de fieles en Japón.

Los mitos tradicionales japoneses se basan en el *Kojiki* (*Kojiki* o *Furukotofumi* es el libro histórico más antiguo que se conserva sobre la historia de Japón, significa registro de cosas antiguas) en el *Nihonshoki* (El *Nihonshoki* es el segundo libro más antiguo sobre la historia de Japón) y otros libros complementarios.

En todo Japón la vida sobrenatural estuvo y sigue estando anclada en el día a día de sus habitantes, es un elemento más de la vida cotidiana. Encontramos la región de Tōno<sup>2</sup>, situada en el noreste de Japón. Esta región, en la prefectura de Iwate, es un área rodeada completamente por las montañas y que además conserva un fuerte carácter tradicional. El anclaje natural en el que se encuentra esta región, marcadamente rural y unido a un clima muy extremo convirtió la región en un lugar perfecto para la aparición de leyendas y mitos. Pese a ello, el folclore nipón, sus leyendas y mitos son comunes en muchas zonas del país, pues es un bagaje histórico compartido por toda la población japonesa. Podemos encontrar distintos ejemplos, los zorros que roban la cena, ancianos abandonados en montañas y los demonios *kappas*<sup>3</sup>.

2. Tono es una región situada en la prefectura de Iwate, entre la ciudad de Hanamaki y Kamaishi. Se popularizó a raíz de la recopilación de cuentos populares "Tono Monotagari", del japonés Kunio Yanagita (1875-19629)

3. Los *kappas* son demonios similares a los ogros que habitan en ríos y aguas fluviales. En la religión sintoísta se consideran deidades del agua, así como pequeños ogros hambrientos.

Lafcadio Hearn (1850-1904), especialista en la cultura nipona, describe la literatura japonesa como:

*“Sin el conocimiento de las fábulas populares y de las supersticiones del lejano oriente, la comprensión de sus novelas, de sus comedias y de sus poesías continuará siendo imposible”* (Hearn, *El romance de la Vía Láctea*: 56).

En la cita de Hearn entendemos como la literatura japonesa sigue presente en el día a día de los nipones, está a un nivel que la cultura no podría abandonar ese pasado mítico e histórico-literario que lo ha acompañado durante tantísimos siglos y del que se sigue alimentando. La mitología y las leyendas populares siguen siendo a día de hoy tradición viva en este país.

En Japón, pero también en todo Oriente, encontramos que la presencia de seres fantásticos en sus obras posee una carga de realidad que se entiende de distinta forma que en los relatos occidentales. De esta manera podemos ver que se realiza un entendimiento distinto entre la mitología de relatos occidentales frente a la mitología de la literatura oriental. Más allá de estas leyendas y creencias populares vemos que la presencia de estos seres fantásticos sigue teniendo cabida en esta sociedad. Es una nueva apreciación de la realidad “posible” del mundo fantástico, por lo que vemos que estos elementos mágicos están muy presentes en sus vidas. Esta es una característica significativa de la mitología japonesa: la invasión constante de la dimensión cotidiana. Esta característica se debe a la visión sintoísta del mundo, es decir, según la cual todo lo que existe posee un impulso vital: la naturaleza está habitada por todo tipo de espíritus.

Siguiendo esta relación de la mitología con lo cotidiano, el folclore japonés nos habla de un mundo paralelo habitado por seres fantásticos que no siempre es visible al ojo humano, sino que de esta forma se logra difuminar la frontera entre el mundo fantástico y el mundo cotidiano.

Pese a que muchos de estos seres pueden causar el mal, por el contrario también son capaces de proteger a los indefensos y las vidas humanas, en la interpretación sintoísta estos seres se encuentran más allá del bien y el mal.

En cuanto al desarrollo de la literatura fantástico oriental encontramos una expansión brutal de los mitos y leyendas durante el período Nara. Estas primeras narraciones se mezclaban también con las provenientes de otros países orientales, por lo cual, encontramos muchas variantes de los mismos mitos, origen de las cuales no siempre se ha sabido determinar. Con la aparición de los *Nihon Ryoiki*<sup>3</sup> se empieza a manifestar en Japón la “literatura de leyendas” en la que el autor no expresa unas ideas propias sino que trata de explicar la naturaleza de la humanidad, es decir, con intención moralizante.

Toda la tradición folclórica nipona proviene de un punto común: la búsqueda de la explicación del propio mundo, así como de los fenómenos, que bien inspirados por el terror, o por la belleza, se convirtieron en objeto de atención para la sociedad nipona, que creó mitos y leyendas sobre ello.

4. Libro escrito durante el período Heian perteneciente a la colección setsuwa (género literario de mitología). Escrito por Kyōkai entre 707 y 824. Es la colección más antigua del budismo.

Es cierto que todas las culturas poseen una gran tradición folclórica, tradiciones orales y relatos fantásticos, sin embargo, en Japón el folclore cobra una especial importancia y esto se debe a la gran carga de realidad que llevan impresas estas tradiciones.

Las creencias en Japón se perpetúan gracias a rituales oficiales como la purificación, agradecimiento y celebración. Estos rituales se han conservado a lo largo de los siglos sin sufrir apenas ninguna variación en sus actos, debido al carácter popular de éstos.

Esta mezcla entre la tradición y la modernidad se transmite con la concepción de los seres fantásticos, es decir, estos se convierten en el punto de unión entre el pasado y el presente, por lo que su presencia en la actualidad sigue siendo totalmente válida en una sociedad que los necesita para reconocerse como propia, pese a lo rápido que cambian los tiempos.



fig.3 Sarumaru Daiyu - Katsushika Hokusai 1835.

## 4. DESARROLLO DEL PROYECTO

### 4.1 BRIEFING/PAUTAS DE ENCARGO

Realización de un libro ilustrado para un público infantil, por lo que tanto el contenido narrado como ilustrado debe adaptarse a los niños. El libro ilustrado debe llevar una maquetación cuidada, siendo la finalidad del proyecto de ser un producto editorial que se pueda vender en librerías.

### 4.2 REFERENTES PROFESIONALES

En cuanto a los referentes, se han seleccionado cuatro artistas que han trabajado o trabajan temáticas y estilos relacionados con la cultura oriental.

Encontramos artistas antiguos, grandes referentes como son Hokusai y Hiroshige, pero también artistas contemporáneos como TN y Fei Fei Ruan.

#### 4.1.1. HOKUSAI

Katsushika Hokusai, conocido popularmente como Hokusai (Edo, actual Tokio, 31 de octubre 1760 - 10 de mayo de 1849) fue un grabador y pintor japonés. Estuvo adscrito en una escuela donde predominaba la técnica *Ukiyo-e*<sup>4</sup> durante el período Edo.

Hokusai fue uno de los principales artistas de esta escuela y fue autor de una inmensa y variada obra abarcando distintas temáticas como la vida diaria de la población, paisajes, flora y fauna en *Hokusai Manga* hasta grabados de paisajes como *Treinta y seis vistas del monte Fuji (1831-1833)* y las *Cien vistas del monte Fuji (1849)*. De estos grabados salieron obras tan trascendentes como *La gran ola de Kanagawa* y *Fuji en días claros*.



fig.4 Sudden Shower over Shin-Ohashi at Atake - Utagawa Hiroshige 1856.

5. Género de grabados realizados mediante xilografía o técnica de grabado sobre madera. Se produjeron en Japón entre los s. XVII - s. XX.



fig.5 y 6 Guobo x pasta de dientes chinas  
- TN.



fig.7 DOCTOR WHO - II  
Poster Series: TARDIS X CHINA - Feifei Ruan.

#### 4.1.2. HIROSHIGE

Utagawa Hiroshige era el pseudónimo artístico de Ando Tokutaro (Edo, Tokio, 1797 - 1858). Fue un pintor japonés perteneciente a la escuela Utagawa una de las más importantes del estilo *ukiyo-e*. Hiroshige era dibujante, pintor y grabador, su mayor producción de obra fue durante 1818 y 1858 llegando a crear 5400 grabados. Fue uno de los principales exponentes del paisajismo japonés consiguiendo una técnica paisajística de alto nivel con un estilo muy pulido. Uno de los últimos representantes del estilo *ukiyo-e*, siendo un prestigioso grabador antes de que la xilografía decayera en Japón.

Hiroshige realizó distinguidas estampas sobre el monte Fuji y la ciudad de Edo.

#### 4.1.3. TN

TN es el pseudónimo del ilustrador chino Weibo. Nacido en la ciudad de Jiujiang. Actualmente reside en Zhejiang dedicándose profesionalmente a la ilustración desde hace casi cuatro años.

En toda la obra de TN está presente la cultura china, llena de motivos de sus festividades religiosas, representando momentos de la vida cotidiana, paisajes y mitología. Las ilustraciones cuentan con un interesante uso del color consiguiendo unas ilustraciones vibrantes y llenas de sentimiento.

#### 4.1.3. FEIFEI RUAN

Feifei Ruan es una ilustradora y narradora visual china que reside actualmente en Nueva York. Estudió narración visual graduándose en la Escuela de Artes Visuales en 2015 (*School of Visual Arts*). Entre sus producciones se encuentran portadas de libros, revistas, arte para *webs*, *merchandise* y *billboards*. Su trabajo ha sido reconocido por la *Society of Illustrators*, *AOI*, *Spectrum* y *Communication Arts*.

Entre sus clientes encontramos *The New York Times*, *Penguin Books*, *Harper collins*, *BuzzFeed News*, *Variety*, *ElleMen*, *BBC Studios*, *Vanke*, *Mercedes-Benz* y *Fendi Baguette*.

Su obra está cargada de colorido y dejando de lado la línea en negro se sumerge en la línea a color creando siluetas con un potente contraste frente a un fondo oscuro. Esta artista tampoco deja de lado sus raíces asiáticas y en sus ilustraciones podemos encontrar numerosos referentes a su cultura.

#### 4.1.4. RASGOS DE INTERÉS

Ahora que ya conocemos, a grandes rasgos, la trayectoria de nuestros referentes pasamos a exponer lo que nos pareció interesante de cada uno de ellos para adaptarlo a nuestro proyecto.

En cuanto a Hokusai e Hiroshige nos parecía provechoso intentar adaptar las paletas de sus grabados e ilustraciones a las del libro ilustrado, usando su aportación cromática y formal con referencia a la visión y los estudios que



ellos realizaron sobre el paisaje japonés.

Por otro lado, TN y Fei Fei Ruan, tienen un particular estilo con mucho color, que también se relaciona directamente con la cultura asiática. De estos artistas destacamos el uso que dan a la línea con color para crear contraste en las zonas más oscuras, sin que la línea pierda su protagonismo y el uso de algunas formas orgánicas como nubes, que recuerda mucho a las ilustraciones antiguas japonesas.



fig. 8 y 9 - Kimono tradicional femenino y masculino.

## 4.2 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE DESARROLLADO

### 4.2.1. CARACTERIZACIÓN DE LOS PERSONAJES

En cuanto a la caracterización de los personajes nos hallamos frente a un elenco muy variado de ellos, pero todos mantienen los elementos de la cultura japonesa.

Empezando por los personajes humanos debemos tener muy en cuenta el tipo de ropajes que van a vestir, ya que los hombres y las mujeres no llevan el mismo tipo de kimono, éste también puede variar dependiendo de la estación del año en la que se encontraban. Empezando por las mujeres, existen diferencias entre las edades: las niñas y mujeres jóvenes visten el *furisode*, este tipo de kimono se caracteriza por ser de exuberantes y muy coloridos, cuentan con unas mangas anchas y largas que pueden llegar hasta los tobillos.

Por otro lado, las mujeres adultas y/o casadas llevan otro tipo de kimono. Este tipo de kimonos se rigen por unas pautas más conservadoras. Los colores de estos ropajes son más sobrios y las mangas más cortas que los de las niñas y jóvenes. Encontramos también que predomina el fondo negro en estos kimonos junto a motivos asimétricos que se colocan en la parte inferior.

En cuanto a los hombres, el tipo de kimono que llevan es mucho más sencillo que el de las mujeres pese a haber diversos estilos.

Las mangas del kimono masculino están unidas al cuerpo y son menos largas que las femeninas. El kimono masculino típico es de piezas divididas y generalmente de colores oscuros y mucho más sobrios que los de las mujeres. Encontramos que predominan los colores negros, azul oscuro, verdes y marrones. Algunos pueden llegar a tener patrones sutiles. El estilo de kimono masculino más formal es de seda negra lisa y está acompañado por interiores blancos.

Los kimonos más casuales son comúnmente de colores más brillantes como el morado claro, algunos verdes y azules.

Otra de las distinciones las encontramos en los kimonos que se llevan durante la época estival. Este kimono es mucho más ligero de llevar, generalmente de algodón y se conoce como *yukata*.

Una vez establecidas las distinciones entre los kimonos de mujeres y los de los hombres veremos su aplicación a nuestro libro ilustrado. Los personajes femeninos que hay en las historias son en su mayoría niñas o jóvenes por

lo que llevan kimonos de colores muy brillantes y vistosos, con estampados de flores o figuras geométricas. Sin embargo, en la historia de los cortadores de bambú vemos que se trata de ancianos, por lo que la mujer va vestida con tonos más oscuros y un kimono de apariencia más sobria.

Pasa lo mismo con los personajes masculinos, en estos encontramos unos kimonos más oscuros, azules, grises y negros, por lo general, aunque tam-



fig. 10 - ilustración de la princesa Kayuga con kimono tradicional femenino y Emperador con kimono tradicional masculino.

En lo referente a las criaturas mitológicas nos encontramos con los *Oni*<sup>6</sup>. Son los seres de la mitología japonesa que más características tienen en común con demonios y ogros de la cultura occidental. A los *Oni* se los acostumbra a representar con forma humanoide, con largos cuernos saliendo de su cabeza. La piel puede ser de un gran abanico de colores pasando por el rojo, azul, rosa, verde y negro, siendo estos los más comunes. Tienen tendencia a vestir pieles e incluso a llevar armas como garrotes. Pese a que la mayor parte del tiempo se los representa con forma humanoide también podemos encontrar variaciones con características antinaturales, teniendo éstos una gran cantidad de ojos o dedos.



fig. 11 - Ilustración de *Oni* por Matahei, siglo XVIII.

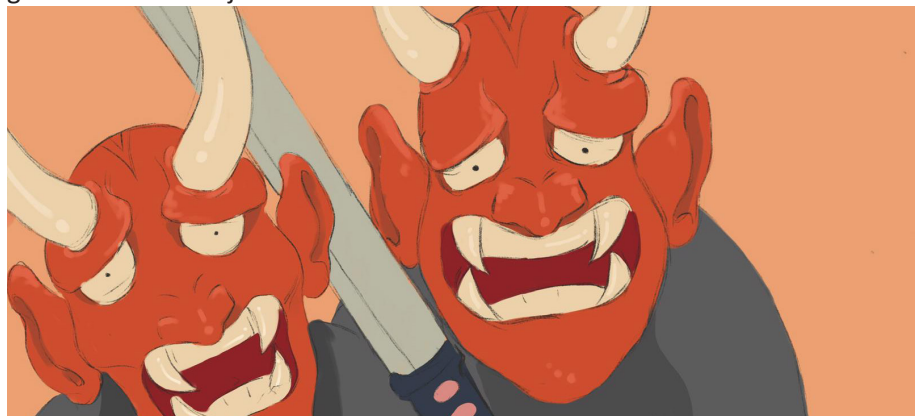


fig. 12 - Ilustración de *Onis* japoneses.

6. Los *Oni* son criaturas del folclore japonés parecidos en apariencia a los demonios y los ogros. Son muy populares por lo que se representan continuamente en el arte.



fig. 13 - La Princesa Tamatori roba una de las gemas de Ryūjin, por Utagawa Kuniyoshi.

Otro ser mitológico que hace aparición en el libro ilustrado es el dragón japonés. La mayoría de dragones japoneses son deidades de agua que se asocian a la lluvia y espacios con agua fluvial y estancada. Se suelen representar como criaturas serpentinas de gran tamaño, sin alas y con unas grandes garras o patas alargadas. Vemos aquí una gran diferencia entre el dragón que se representa en el continente asiático frente a la figura de dragón que se conoce en occidente, mientras los asiáticos cuentan con formas alargadas similares a las serpientes en occidente, estos seres nos recuerdan más a los lagartos: no se les asocia al agua (como en Asia), cuentan con alas y además su cuerpo es más ancho y robusto. Mientras que en unos parece privar la agilidad vemos que en los otros predomina la fuerza. Además podemos observar también otro detalle curioso, la anteposición del agua (dragones orientales) frente al fuego (dragones occidentales).

El Dios Dragón (*Ryūjin*) que aparece en nuestro libro ilustrado es el gobernante de mares y océanos. Este ser mitológico es descrito como un gran dragón que es capaz de cambiar de forma pudiendo adaptar la forma humana. Se dice que el Dios Dragón vive en un castillo submarino “el palacio del dragón” dónde guarda las joyas recogidas por la marea mágica.

#### 4.2.2. DISEÑO DE LOS ESPACIOS

En cuanto al diseño de los espacios, los paisajes abiertos y la naturaleza son un elemento muy presente en las leyendas de nuestro libro ilustrado. La conexión entre la naturaleza y las deidades que en ella se manifiestan.

Podemos ver extensos bosques de bambú donde aparece la princesa Kaguya, en la historia de los Cortadores de bambú. En esta historia la vegetación está presente en todas las ilustraciones siendo un elemento común de nexo. En las imágenes de la princesa Kaguya y el emperador, y ambos están rodeados de flores, igual que en la mesa y finalmente la imagen del Monte Fuji.



fig. 14 - Ilustración de ancianos en un bosque de bambú.

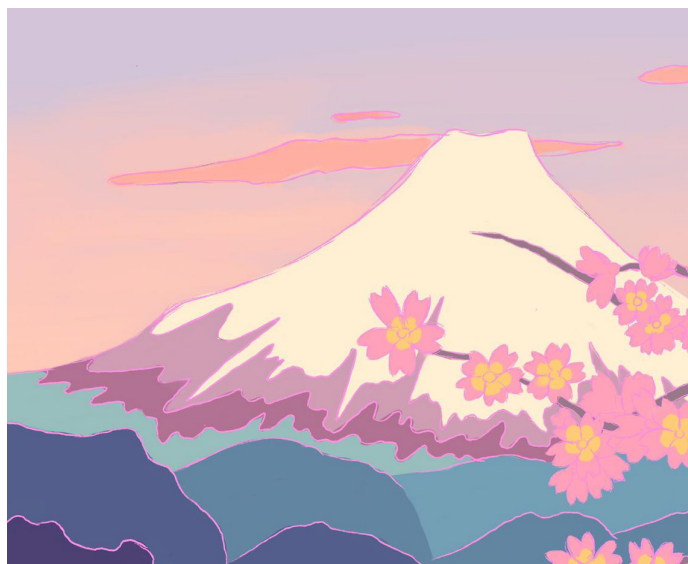


fig. 15 - Ilustración vista del monte Fuji.

En la leyenda de Sakura y Yohiro desde el principio nos encontramos en un bosque para después pasar a un arroyo, y finalmente ver la evolución de Yohiro en el árbol nuevamente. En esta historia la naturaleza cobra una especial notoriedad siendo el alma de uno de ellos, por lo que en la ilustración final ocupa la doble página y la figura del árbol se sitúa en el centro.



fig. 16 - Ilustración de Sakura y Yohiro al lado de un arroyo.



fig. 17 - Ilustración del árbol de sakura.

En la leyenda del Pescador y la tortuga la importancia del mar es el elemento en común durante toda la historia, siendo también el Dios Dragón que aparece en esta leyenda.



fig. 18 - Ilustración del fondo del mar, morada del Dios Dragón.

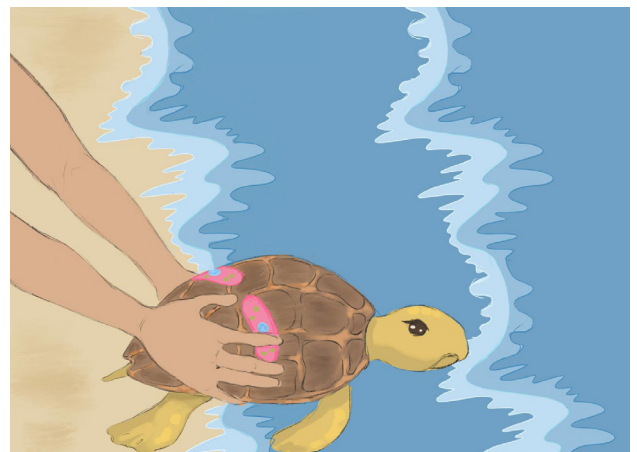


fig. 19 - Ilustración de la costa.

Siguiendo con la relevancia de la naturaleza en las leyendas asiáticas podemos verlo de nuevo en Momotaro, el niño melocotón, con la aparición del río que transporta el fruto en el cual viene el niño.

Dejando atrás los elementos naturales para centrarnos en los espacios interiores y zonas urbanas, vemos que éstas también tienen su importancia. Esto lo podemos ver en la leyenda de Momotaro con la aparición de una antigua aldea japonesa inspirada en la aldea Shirakawa-go de casas bajas con techos de paja y construcciones de tablas de madera. Pese a tener unos materiales tan rudimentarios el resultado de las casitas resulta pintoresco y encantador.

También contamos con espacios interiores de las tradicionales casas japonesas como podemos ver en la leyenda de la mariposa azul.

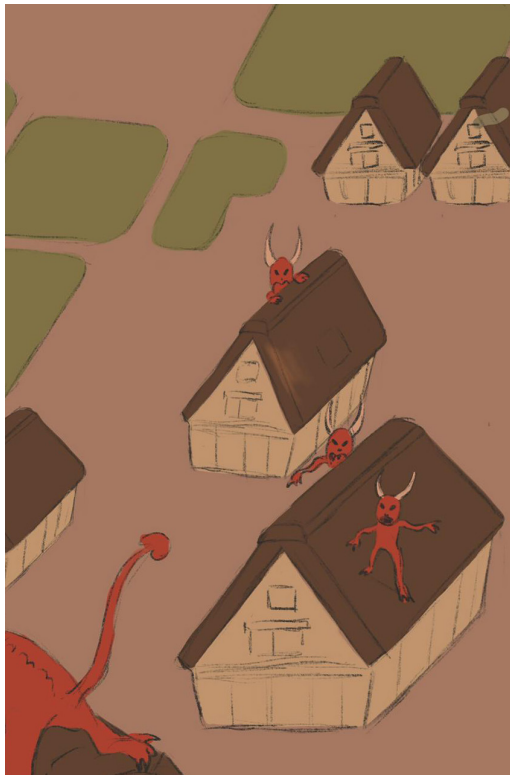


fig. 20 - Ilustración de aldea tradicional japonesa.



fig. 21 - Ilustración del interior de una casa tradicional japonesa.

#### 4.2.3. PORTADA Y CONTRAPORTADA

En cuanto a la portada se quería abordar desde la perspectiva de que recordase al contenido que encontraremos en el libro, por lo que usamos una de las ilustraciones del mito “*El cortador de Bambú*”. Esta ilustración fue diseñada principalmente para ocupar solamente una página, por lo que para la portada y contraportada hubo que ampliarla.



fig. 22 - Portada y contraportada del libro ilustrado, *Leyendas japonesas* (2020).

#### 4.2.4. STORYBOARD

En el *storyboard* podemos encontrar los primeros acercamientos para estructurar los mitos en ilustraciones. Esta parte del proceso es esencial, ya que nos ahorra mucho trabajo después y gracias a ello podemos concretar como será el resultado final.

Para la elección de las ilustraciones representativas de cada mito analizamos bien el texto para determinar cuales podrían ser los momentos más interesantes, llamativos y representativos de cada leyenda, y que en definitiva resuman bien ese fragmento del texto. Al final, el propósito de este proceso

de trabajo es lograr captar las esencia del mito, sin dejar detalles relevantes.



### EL CORTADOR DE BAMBÚ

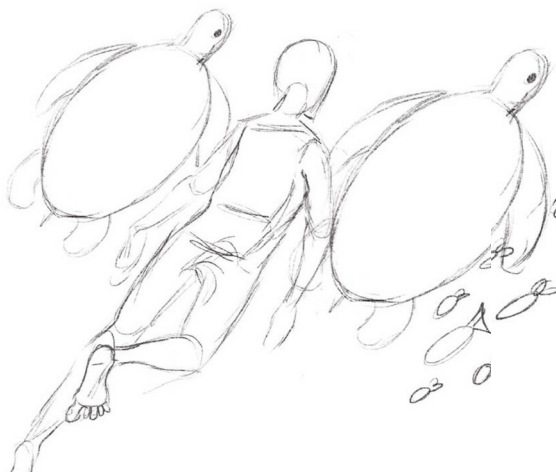
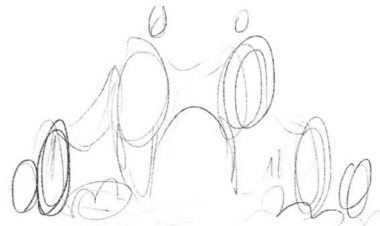
Según la leyenda hubo una vez una humilde pareja de ancianos que nunca había podido tener hijos pese a desearlo profundamente. Para vivir, la pareja dependía de la recolección de bambú y de su uso para elaborar diferentes artículos. Una noche, el anciano se internó en el bosque para cortar y recoger bambú, pero de repente se dio cuenta de que una de las muestras que había cortado brillaba a la luz de la Luna.



Tras examinar el tallo, encontró dentro de él a una pequeña niña, de pocos centímetros de tamaño. Dado que su mujer y él nunca habían podido tener hijos, el hombre la llevó a su hogar, donde la pareja le daría el nombre de Kaguya y decidiría criarla como a su hija. Además de ello, la rama de la cual había salido la niña empezó con el tiempo a generar oro y piedras preciosas, haciendo rica a la familia.

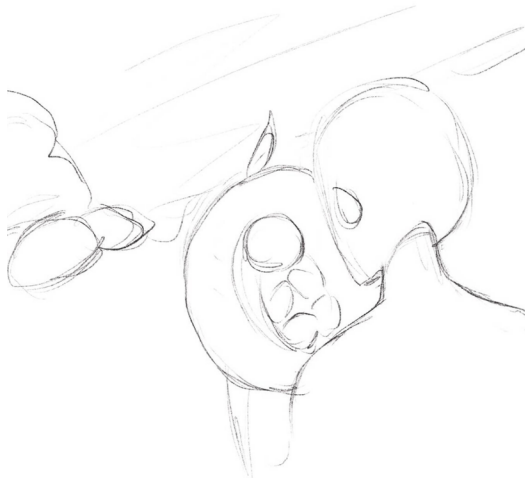


La criatura le llevó al Palacio del Dragón, donde el pescador fue bien recibido y agasajado. Se quedó allí por tres días, pero tras ello quiso volver a su hogar dado que sus padres tenían una edad avanzada y quería visitarlos. Antes de partir, la diedad del mar le otorgó una caja, que le advirtió nunca debía abrir.



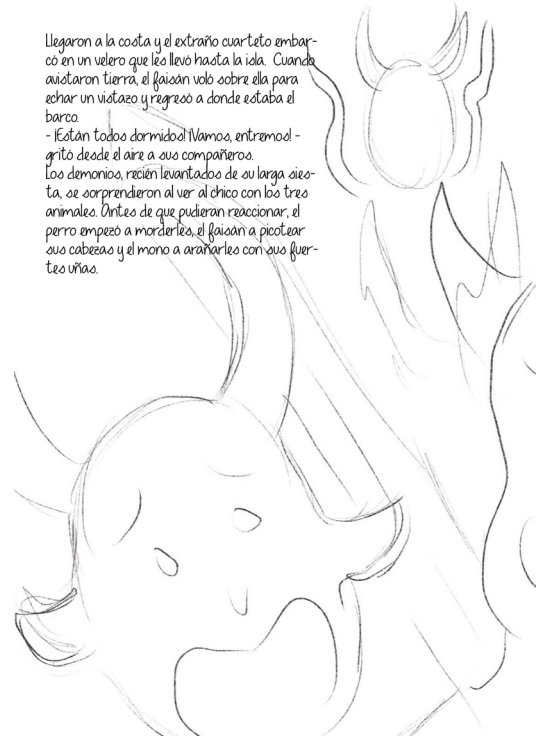
Urashima volvió a la superficie y se dirigió hacia su casa, pero según iba llegando fue viendo que la gente era extraña y los edificios estaban diferentes. Al llegar a su casa la encontró totalmente abandonada, y tras buscar a su familia no pudo encontrarla. Preguntando a los vecinos, algunos ancianos le dijeron que en esa casa vivió hace mucho una anciana con su hijo, pero este se ahogó. Pero la mujer había muerto hacía mucho, antes de que él naciera, y con el tiempo el pueblo había ido desarrollándose.

Si encontrar un mebcoton gigante fue algo muy extraño, más raro fue lo que vieron dentro. Al abrirlo, de su interior salió un pequeño niño de tez blanca que sonriente les miraba con sus grandes ojos negros como el azabache. Los ancianos se pusieron muy contentos y se lo llevaron a casa. Le llamaron Momotaro, pues, en japonés, Momo significa mebcoton.



Llegaron a la costa y el extraño cuarto embarcó en un velero que lo llevó hasta la isla. Cuando avistaron tierra, el faisán voló sobre ella para echar un vistazo y regresó a donde estaba el barco.

- ¡Están todos dormidos! ¡Mamos, entremod! - gritó desde el aire a sus compañeros. Los demonios, recién levantados de su larga siesta, se sorprendieron al ver al chico con los tres animales. Antes de que pudieran reaccionar, el perro empezó a morderles, el faisán a picotear sus cabezas y el mono a arañarles con sus fuertes uñas.



En cuanto a la disposición de los textos se intentó crear un equilibrio entre la imagen y el texto, por lo que en los bocetos se trabajó tanto en la composición de la imagen como de los textos.

Podemos observar que dependiendo del tipo de ilustración que tenemos el texto se sitúa en distintas partes de la páginas para darle dinamismo a la maquetación y no tapar las ilustraciones.

## LA MARIPOSA AZUL

Cuenta una leyenda japonesa, que hace muchos años, un hombre envidioso y quedó a cargo de sus dos hijas. Las dos niñas eran muy curiosas, inteligentes y siempre tenían ansias de aprender. Por eso preguntaban mucho a su padre. A veces, su padre podía responderles sabiamente, pero otras veces no sabía qué contestar.

Viendo la inquietud de las dos niñas, decidió enviarlas de vacaciones a convivir y aprender con un sabio, el cual vivía en lo alto de una colina.

Viendo al anciano tan agotado y débil, el animal decidió encender un fuego y lanzarse a él, ofreciendo su propia carne como alimento.

Ante el noble gesto, el anciano reveló su verdadera identidad: se trataba de una poderosa deidad, la encarnación de la propia Luna, la cual decidió recompensar el gesto del conejo llevándolo a la Luna junto a él.

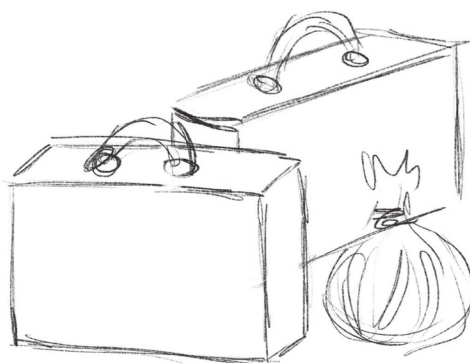


fig. 23 - 29 .Bocetos de algunas páginas del libro ilustrado, *Leyendas japonesas* (2020).



#### 4.2.5. ILUSTRACIONES FINALES

Una vez esbozadas las primeras ideas empezamos a realizar las ilustraciones con una línea más limpia y situando todos los elementos finales en la imagen. Cuando tenemos ya finalmente el *lineart* definitivo, nos dedicamos a darle color a las ilustraciones.

El color cobra especial relevancia en los mitos, ya que gracias a ello podremos describir la esencia que desprende el relato, conectar más con aquello que está ocurriendo, en definitiva, el color nos ayudará a transmitir mejor las emociones plasmadas en ellas. También aquí añadimos, que muchas de las paletas usadas están inspiradas en las paletas de color que usaron los artistas japoneses mencionados como referentes.



fig. 30 - 33. Ilustraciones relato EL COR-TADOR DE BAMBÚ, Libro ilustrado de leyendas japonesas. (2020)

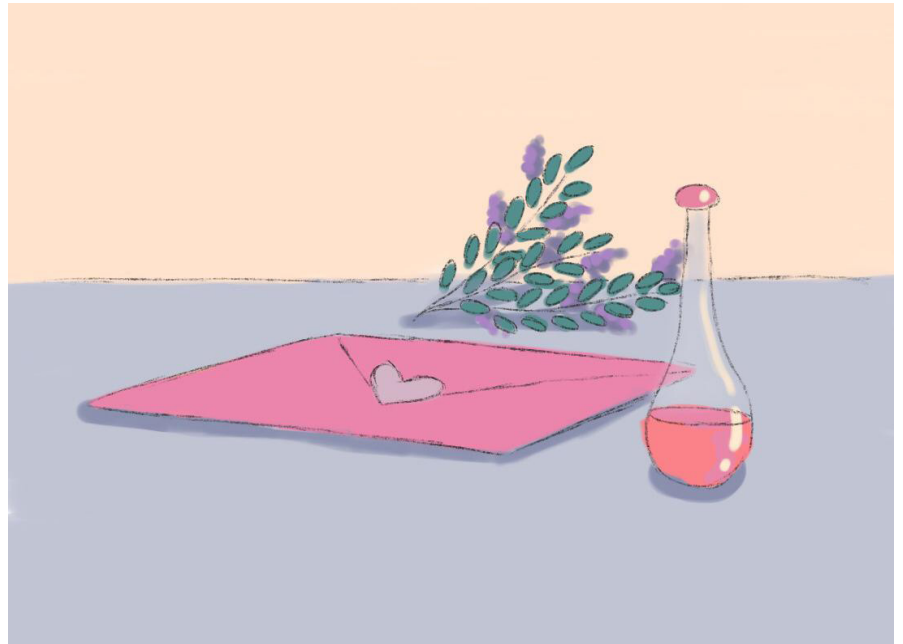
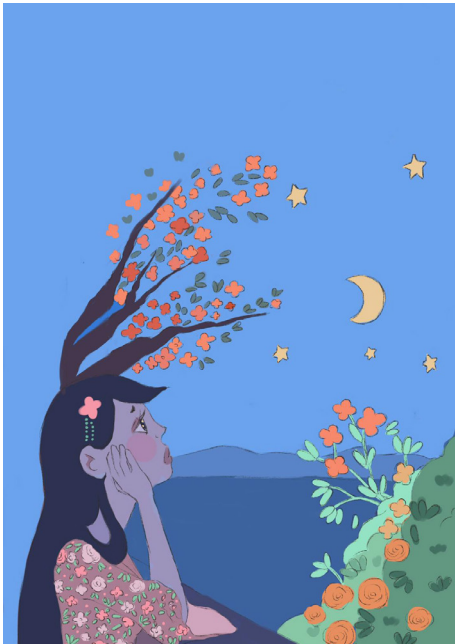


fig. 34 - 37. Ilustraciones relato EL COR-  
TADOR DE BAMBÚ, *Libro ilustrado de*  
*leyendas japonesas.* (2020)



fig. 38 - 41 Ilustraciones relato SAKURA Y YOHIRO, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)



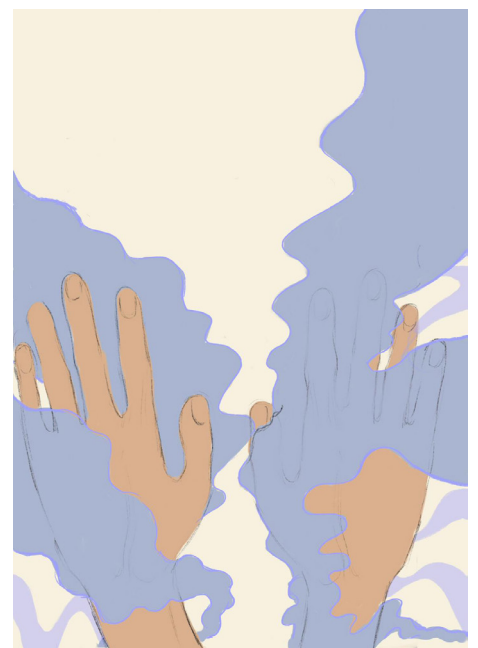
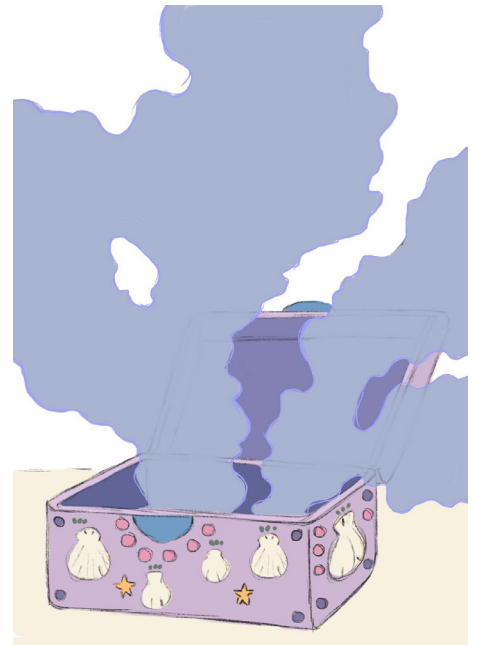
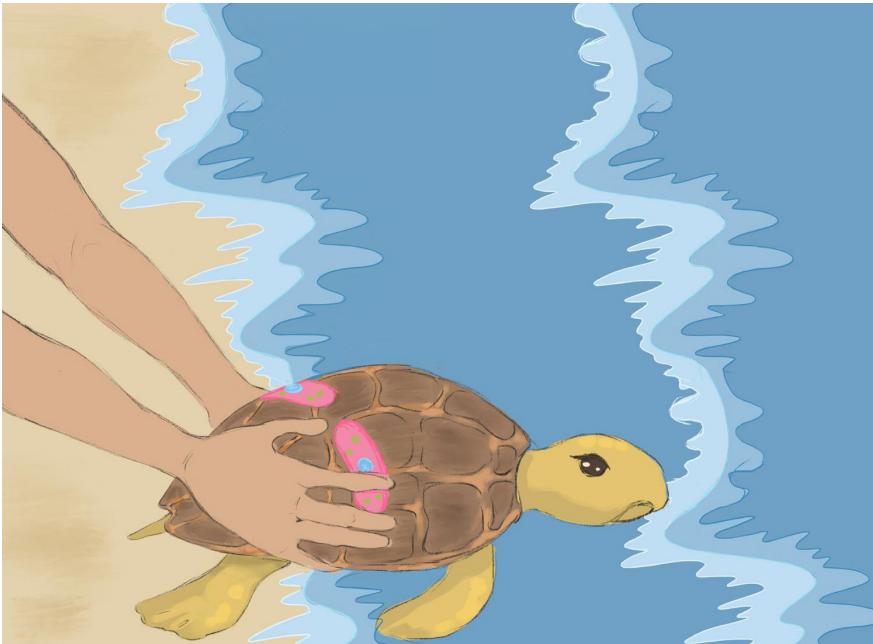


fig. 42 - 43 Ilustraciones relato EL PESCADOR Y LA TORTUGA, *Libro ilustrado de leyendas japonesas.* (2020)

fig. 44 - 45 Ilustraciones relato EL PESCADOR Y LA TORTUGA, *Libro ilustrado de leyendas japonesas.* (2020)

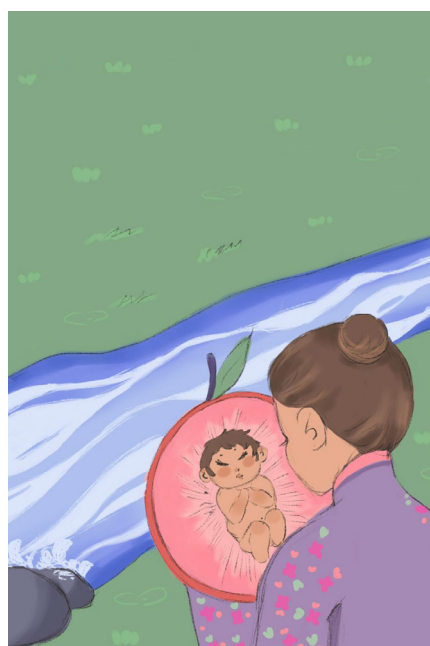
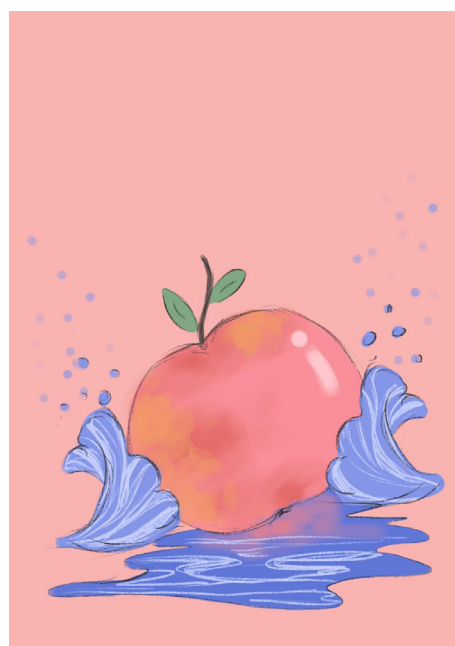
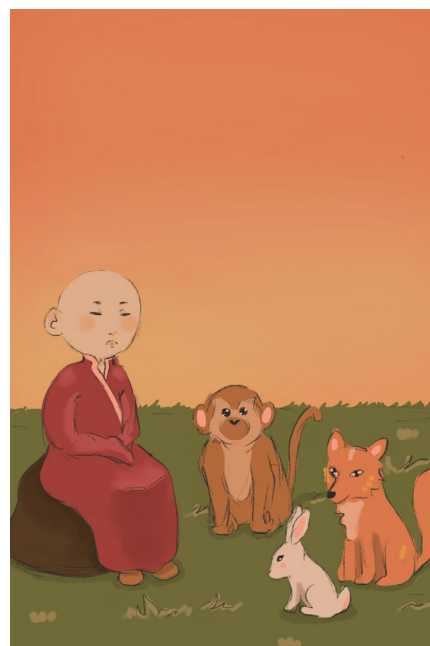
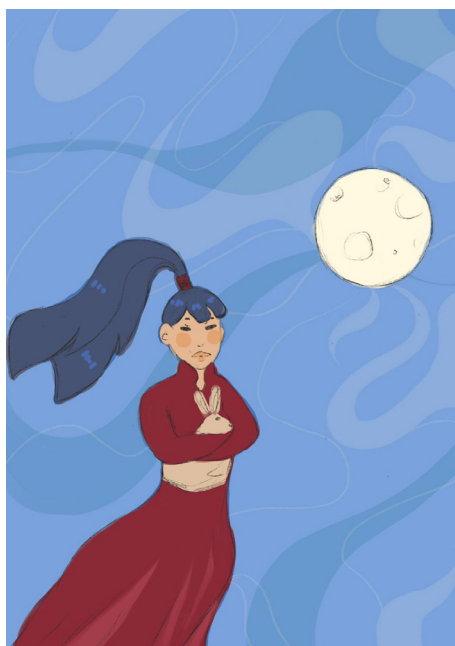


fig. 46 - 47. Ilustraciones relato LA LEYENDA DE TSUKIMI, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)

fig. 48 - 49. Ilustraciones relato MOMOTARO, EL NIÑO MELOCOTÓN, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)

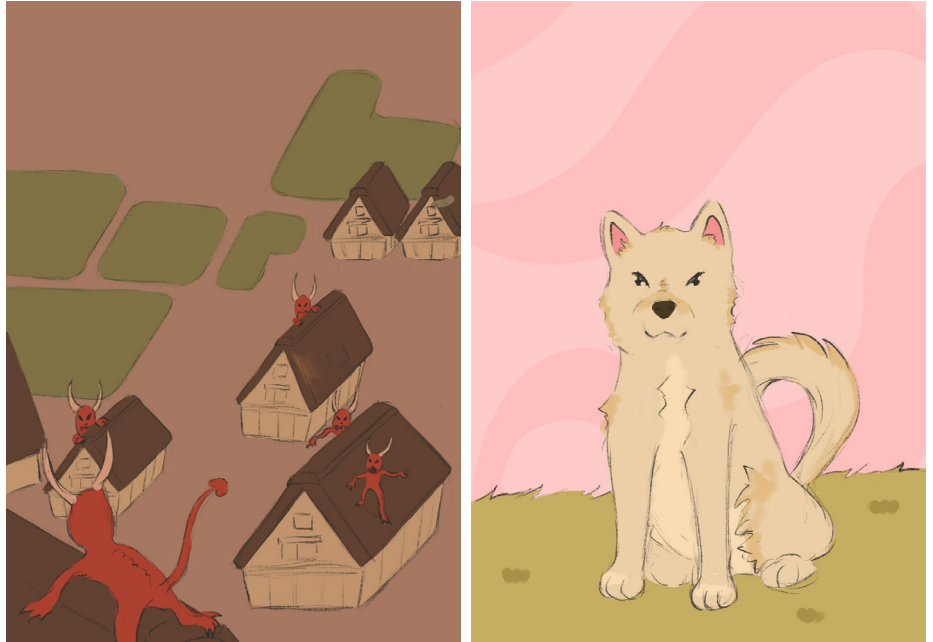


fig. 50 - 52. Ilustraciones relato MOMOTARO, EL NIÑO MELOCOTÓN, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)



fig. 53 - 54. Ilustraciones relato MOMOTARO, EL NIÑO MELOCOTÓN, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)

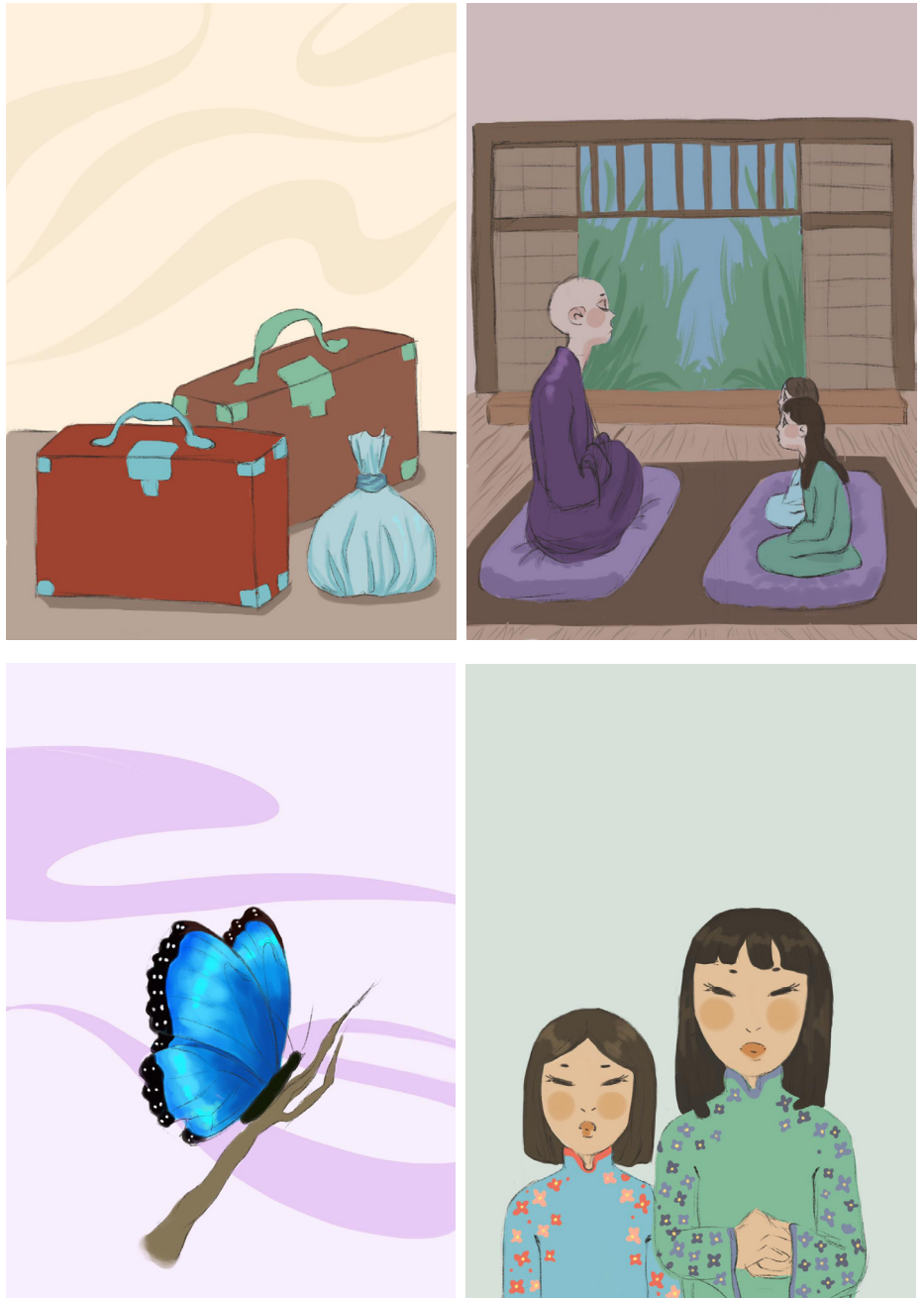
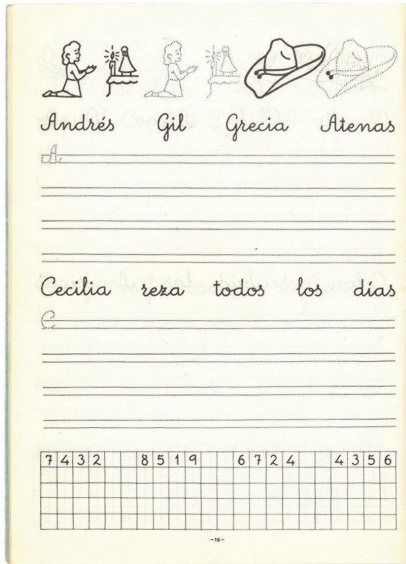


fig. 55 - 58. Ilustraciones relato LA MARI-  
POSA AZUL, *Libro ilustrado de leyendas  
japonesas*. (2020)





4.2.6. TIPOGRAFÍA Y MAQUETACIÓN.

En cuanto a la maquetación del libro nos centraremos en hablar primero de la tipografía.

La tipografía usada principalmente en el proyecto es *KG Begin Again*, ya que este tipo de letra recuerda a la caligrafía de los niños cuando están empezando a aprender a escribir.

Por otro lado, la tipografía complementaria, usada para los títulos, es *Bitterbrush DEMO*. Esta tiene un trazo más grueso para destacar sobre el bloque de texto. De la misma forma se buscó una tipografía que pudiese recordar a la caligrafía japonesa de tinta sobre el papel.

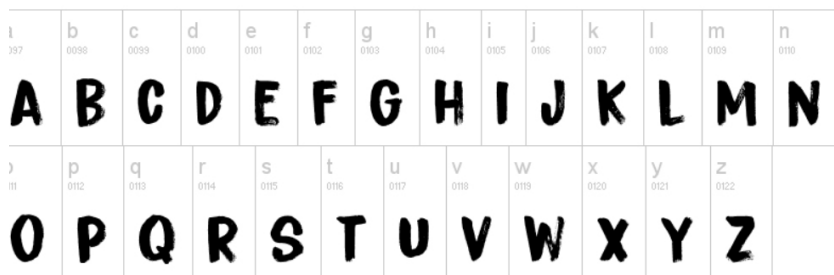
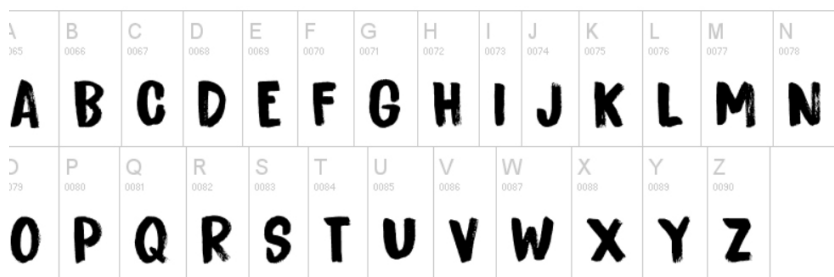
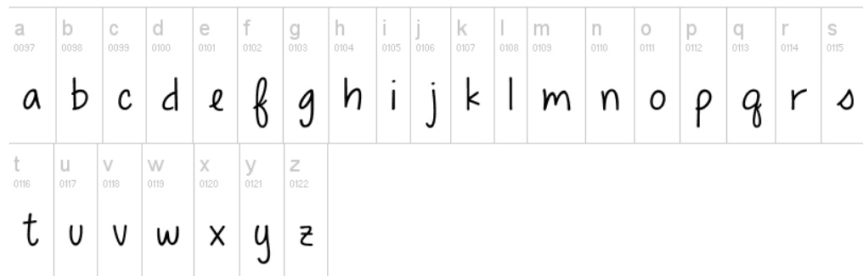


fig. 59. Imagen de página de Cuadernillo Rubio.

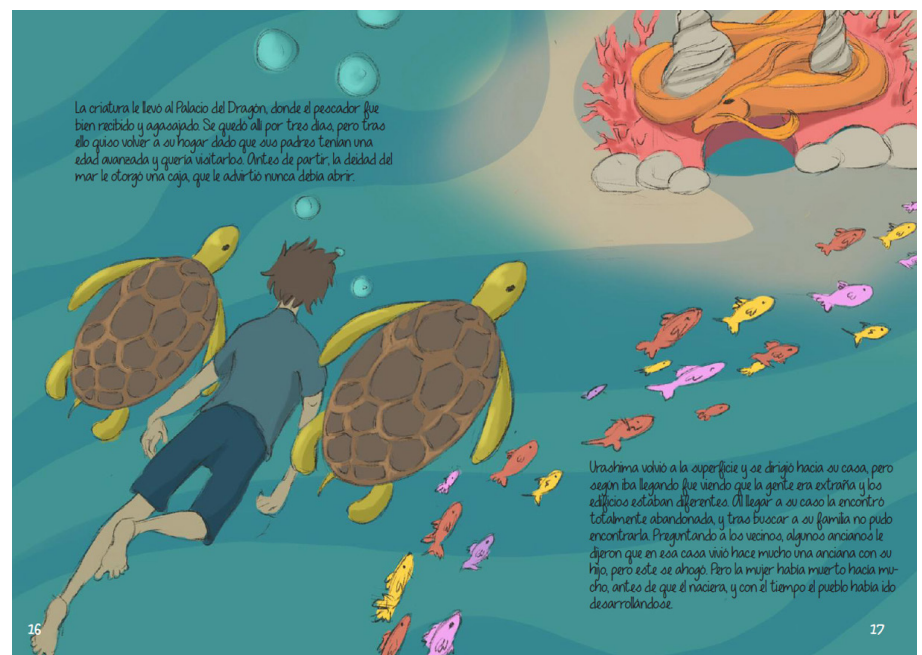
fig. 60 - 61. Ejemplos de escritura japonesa.

fig. 62. Imagen tipografía KG Begin Again

fig. 63. Imagen tipografía Bitterbrush DEMO.

Referente a la maquetación de las páginas llevan una estructura similar: el bloque de texto lo situamos en la parte superior, sin robar protagonismo ni tapar la ilustración. Por otro lado, en las dobles páginas, el texto se distribuye por los laterales.

fig. 64 - 66. Muestras de la maquetación de algunas páginas del libro ilustrado, Leyendas japonesas (2020).



### 4.3 RESULTADO.

### 4.4 PREVISIÓN DE IMPACTO Y PRESUPUESTO.

Teniendo ya el trabajo realizado, evaluamos la viabilidad de nuestro producto desde el punto de vista comercial.

En el campo de la ilustración infantil encontramos un gran surtido de temáticas, desde libros de producción propias, hasta relatos de cuentos tradicionales como el de este proyecto. Dado que estos libros, no solo entretienen a los niños, sino que además ofrecen el añadido del aprendizaje cultural sobre otros países, siempre es una propuesta interesante, impulsar el aprendizaje a través del ocio.

El presupuesto de la producción y edición editorial del libro ilustrado está basado en una publicación de 200 ejemplares para su venta en librerías.

Ilustraciones	3.500€
Maquetación	1.700€
Cubierta	350€
Impresión	3.000€
Encuadernación	1.000€
Precio total (sin IVA)	9.550€

## 5. CONCLUSIONES

El proceso del trabajo me ha ayudado a reflexionar sobre las cosas que hemos estado aprendiendo durante estos cuatro años de carrera y cómo estos conocimientos eran aplicables al proyecto. Cómo desarrollar el libro de principio a fin de forma exitosa, pasando por toda la planificación inicial, el desarrollo, las pruebas de prototipos y finalmente el producto terminado.

Ha sido un proceso que hemos realizado en numerosos trabajos empezando por los famosos transversales donde también teníamos que llevar un desarrollo del trabajo estructurado para poder sacar el proyecto adelante de

forma exitosa ya que el transversal no formaba parte de una asignatura solamente, sino que aunaba todo lo que habíamos aprendido de las asignaturas de ese año, hasta proyectos de envergadura más pequeña de asignaturas individuales, por lo tanto, ha sido una ventaja el estar “entrenados”. Por lo tanto en mayor o menor escala habíamos ido realizando pequeños acercamientos, muy útiles, a cómo podría ser un trabajo como el que he realizado.

Empecé a trabajar en el proyecto a finales de 2019, sobre el mes de noviembre, buscando información y estableciendo la temática de qué sería el libro ilustrado. Después de esto trabajé en la recopilación de los relatos y probé distintos tipos de ilustración hasta encontrar una que sentía que se adecuaba al público infantil al que iba dirigido y con el que además me sentía cómoda y representada como ilustradora.

El proyecto me ha dado la oportunidad de conocer más a fondo la cultura y el folclore de Japón, al tener que estudiarlo para la documentación del trabajo y contrastar con nuestra propia cultura, la diversa visión y forma de afrontar la mitología que tenemos en occidente frente a cómo oriente entiende su cultura. De la misma forma me enseñó a gestionar un trabajo de esta envergadura y tener metas a largo plazo, por lo tanto la organización ha sido clave. He tenido que llevar a la práctica todo lo aprendido en ilustración durante estos cursos, pero además, también sobre la importancia de la tipografía y la maquetación, pertenecientes al diseño editorial, para tener un buen producto final.

Reflexionando sobre todo el proceso de producción que lleva el proyecto me hizo darme cuenta de la cantidad de cosas que había aprendido en la carrera y que había podido aplicar al proyecto para que al final resultase un producto real, preparado para llevar a librerías y que además había realizado yo misma.

Finalmente, me gustaría terminar diciendo que he puesto todo mi esfuerzo y recursos en la realización de este proyecto, intentando siempre conseguir el mejor resultado, a pesar del confinamiento por el COVID-19, trabajando muchas horas en perfeccionar las ilustraciones y el contenido del libro en general. Espero que todo ello se refleje en el gran esfuerzo de tiempo y trabajo invertido en el Trabajo de Final de Grado.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

Gómez Aragón, Anjhara (Ed.). (2016). *Japón y Occidente: El Patrimonio Cultural como punto de encuentro*. (Vol. 1). Aconcagua Libros.

GURNEY, J. (2015). *LUZ Y COLOR*. OBERON.

LAURICELLA, M. (2016). *ANATOMÍA ARTÍSTICA* (1.a ed.). Gustavo Gili.

HEARN, L. (2019). *Historias de fantasmas de Japón*. Grupo Editorial Luis Vives.

TORIYAMA, S. (2014). *Guía ilustrada de monstruos y fantasmas de Japón*. QUATERNI.

### ARTICULOS

Arizpe, E., & Styles, M. (2002, junio). ¿Cómo se leen las imágenes? *LECTURA Y VIDA REVISTA LATINOAMERICANA DE LECTURA*. <https://www.oei.es>

Orellana, G. (s. f.). *CRIATURAS DE LA MITOLOGÍA JAPONESA*. academia.edu. [https://www.academia.edu/20203713/Criaturas\\_de\\_la\\_Mitolog%C3%ADa\\_Japonesa](https://www.academia.edu/20203713/Criaturas_de_la_Mitolog%C3%ADa_Japonesa)

Requena Hidalgo, C. (s. f.). *La creación del mundo japonés: representaciones mitológicas y literarias en Kojiki*. <https://www.academia.edu/>. [https://www.academia.edu/28543476/La\\_creaci%C3%B3n\\_del\\_mundo\\_japon%C3%A9s\\_representaciones\\_mitol%C3%B3gicas\\_y\\_literarias\\_en\\_Kojiki](https://www.academia.edu/28543476/La_creaci%C3%B3n_del_mundo_japon%C3%A9s_representaciones_mitol%C3%B3gicas_y_literarias_en_Kojiki)

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES

fig. 1 Historia de Babar el elefantito - Alfaguara Infantil

fig. 2 *Orbis Pictus (El mundo en imágenes)* Amos Comenio publicado en 1658.

fig. 3 Sarumaru Daiyu - Katsushika Hokusai 1835.

fig. 4 Sudden Shower over Shin-Ohashi at Atake - Utagawa Hiroshige 1856.

fig. 5 y 6 Guobo x pasta de dientes chinas - TN.

fig. 7 DOCTOR WHO - II Poster Series: TARDIS X CHINA - Feifei Ruan.

fig. 8 y 9 - Kimono tradicional femenino y masculino.

fig. 10 - ilustración de la princesa Kayuga con kimono tradicional femenino y Emperador con kimono tradicional masculino.

fig. 11 - Ilustración de *Oni* por Matahei, siglo XVIII.

fig. 12 - Ilustración de *Onis* japoneses.

fig. 13 - La Princesa Tamatori roba una de las gemas de Ryūjin, por Utagawa Kuniyoshi.

fig. 14 - Ilustración de ancianos en un bosque de bambú.

fig. 15 - Ilustración vista del monte Fuji.

fig. 16 - Ilustración de Sakura y Yohiro al lado de un arroyo.

fig. 17 - Ilustración del árbol de sakura.

fig. 18 - Ilustración del fondo del mar, morada del Dios Dragón.

fig. 19 - Ilustración de la costa.

fig. 20 - Ilustración de aldea tradicional japonesa.

fig. 21 - Ilustración del interior de una casa tradicional japonesa.

fig. 22 - Portada y contraportada del libro ilustrado, *Leyendas japonesas* (2020).

fig. 23 - 29 .Bocetos de algunas páginas del libro ilustrado, *Leyendas japonesas* (2020).

fig. 30 - 33. Ilustraciones relato EL CORTADOR DE BAMBÚ, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)

fig. 34 - 37. Ilustraciones relato EL CORTADOR DE BAMBÚ, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)

fig. 38 - 41 Ilustraciones relato SAKURA Y YOHIRO, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)

fig. 42 - 43 Ilustraciones relato EL PESCADOR Y LA TORTUGA, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)

fig. 44 - 45 Ilustraciones relato EL PESCADOR Y LA TORTUGA, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)

fig. 46 - 47. Ilustraciones relato LA LEYENDA DE TSUKIMI, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)

fig. 48 - 49. Ilustraciones relato MOMOTARO, EL NIÑO MELOCOTÓN, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)

fig. 50 - 52. Ilustraciones relato MOMOTARO, EL NIÑO MELOCOTÓN, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)

fig. 53 - 54. Ilustraciones relato MOMOTARO, EL NIÑO MELOCOTÓN, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)

fig. 55 - 58. Ilustraciones relato LA MARIPOSA AZUL, *Libro ilustrado de leyendas japonesas*. (2020)

fig. 59. Imagen de página de *Cuadernillo Rubio*.

fig. 60 - 61. Ejemplos de escritura japonesa.

fig. 62. Imagen tipografía *KG Begin Again*.

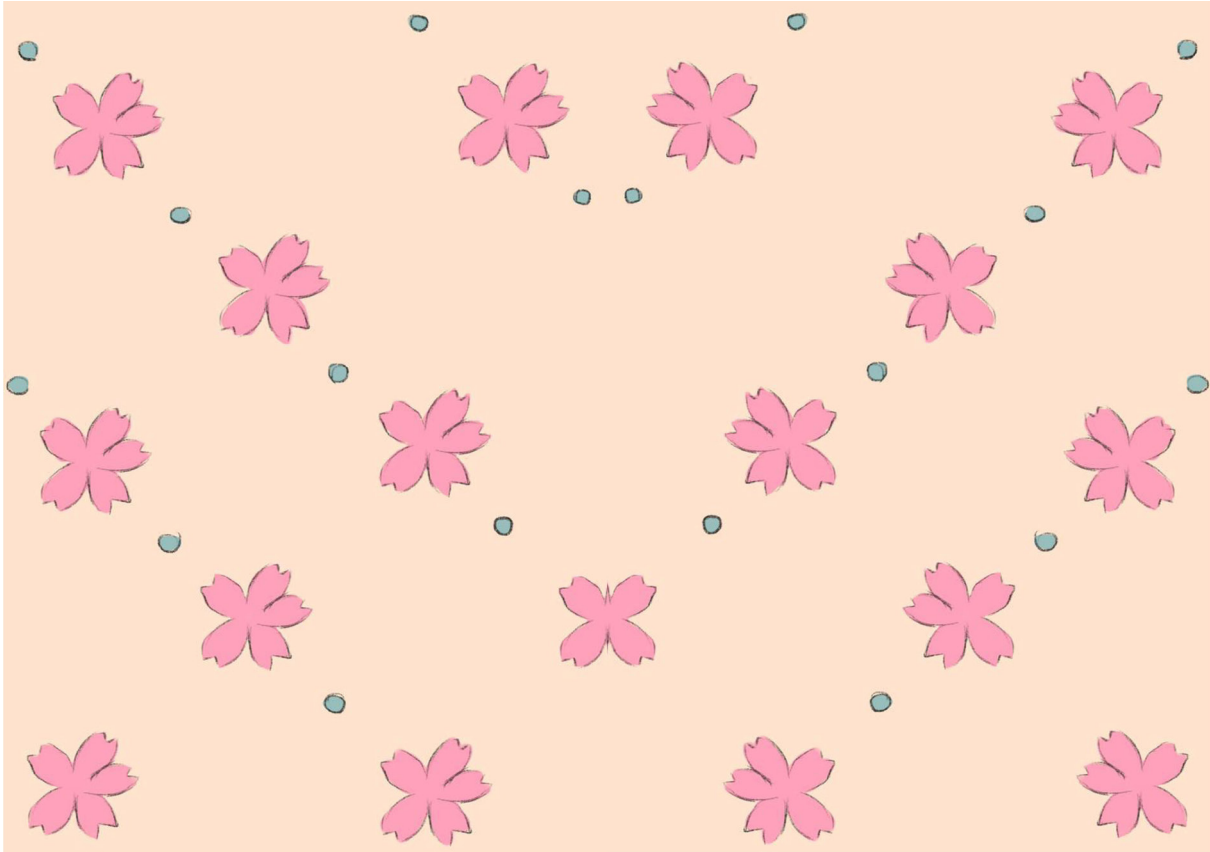
fig. 63. Imagen tipografía *Bitterbrush DEMO*.

fig. 64 - 66. Muestras de la maquetación de algunas páginas del libro ilustrado, *Leyendas japonesas* (2020).

## 8. ANEXOS







Tras examinar el tallo, encontró dentro de él a una pequeña niña, de pocos centímetros de tamaño. Dado que su mujer y él nunca habían podido tener hijos, el hombre la llevó a su hogar, donde la pareja le daría el nombre de Kaguya y decidiría criarla como a su hija. Además de ello, la rama de la cual había salido la niña empezó con el tiempo a generar oro y piedras preciosas, haciendo rica a la familia.



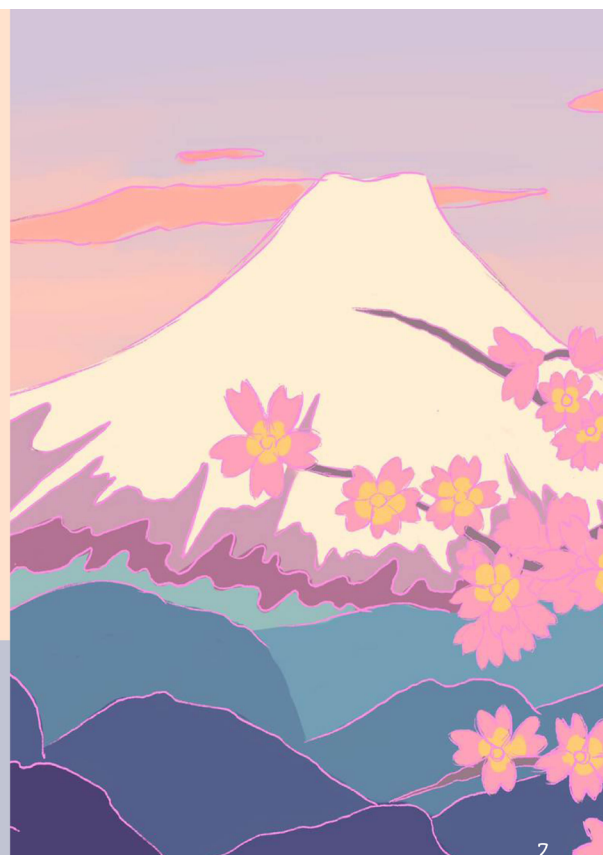
La niña fue creciendo con el paso del tiempo, convirtiéndose en una hermosa mujer. Su belleza sería tal que empezaría a tener numerosos pretendientes, pero ella se negó a casarse con ninguno. Las noticias sobre su belleza llegaron a oídos del emperador, quien intrigado solicitó que acudiera a su presencia, a lo que Kaguya-hime se negó. Ante la negativa el emperador acudiría en persona a visitarla, cayendo rápidamente enamorado de ella y pretendiendo llevarla con él a su castillo, a lo que la joven también se negaría. A partir de entonces el emperador seguiría manteniendo la comunicación con Kaguya-hime a través de numerosas cartas.

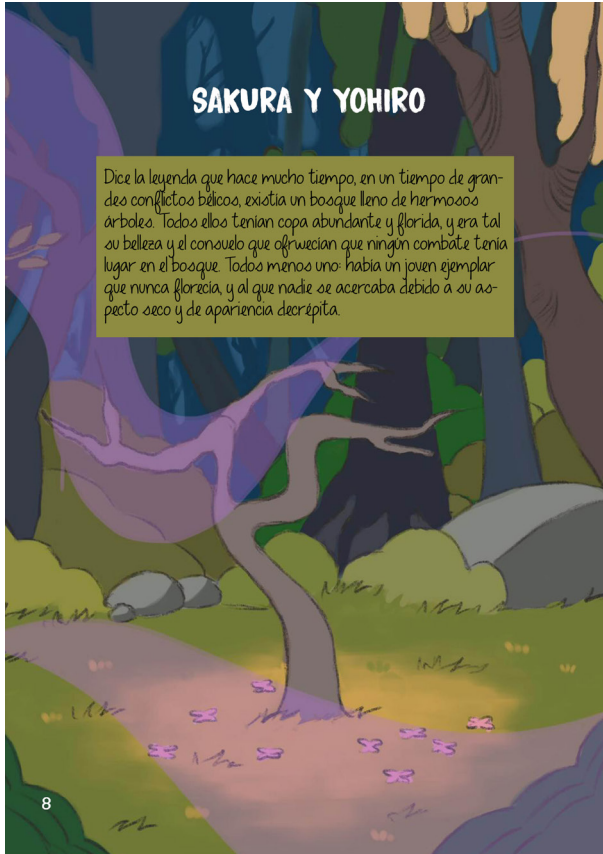


Un día, la joven habló con su padre adoptivo sobre el porqué de sus negativas, así como el motivo por el que cada noche pasaba las horas mirando al cielo: ella provenía de la Luna, su hogar, de la cual era princesa y a la cual estaba destinada a volver en poco tiempo. Angustiados, los padres se lo comunicaron al emperador, el cual envió guardias para intentar evitar que la mujer fuera devuelta a la Luna.



Pese a las medidas de seguridad, una noche de luna llena una nube descendió desde la Luna con intención de llevársela. Antes de partir de nuevo a su hogar natal, sin embargo, Kaguya-hime se despidió de sus padres y dejó atrás una carta de amor para el emperador, junto con una botella en la que le dejaba al segundo el elixir de la vida eterna. La carta y la botella le fueron entregados al emperador, quien decidió llevarlos a la montaña más alta y crear una hoguera. Allí, una vez salió la Luna, el emperador arrojó la carta y el elixir al fuego, generando un humo que ascendería hacia el lugar donde había partido su amada. Ese monte es el monte Fuji-yama, y aún hoy en día podemos ver en su cima el humo procedente de la hoguera del emperador.





Un día un hada, viendo la situación del árbol, se conmovió y decidió ayudarlo: le propuso al árbol lanzarle un hechizo gracias al cual podría sentir lo mismo que un corazón humano a lo largo de veinte años, con la esperanza de que la vivencia de la emoción le hiciera florecer. Además durante dicho periodo podría transformarse en ser humano a voluntad. Sin embargo, si después de dichos años no lograba recuperarse y florecer, moriría.



Fueron viéndose todos los días, surgiendo una profunda amistad. Dicha amistad terminaría poco a poco haciéndose más profunda, hasta llegar a ser amor. Yohiro decidió contarle a Sakura lo que sentía por ella, junto con el hecho de que era un árbol a punto de morir. La joven calló. Cuando faltaba poco para que acabaran los veinte años del hechizo, Yohiro se tornó árbol de nuevo. Pero aunque no lo esperaba, Sakura llegó y le abrazó, contándole que también le quería.

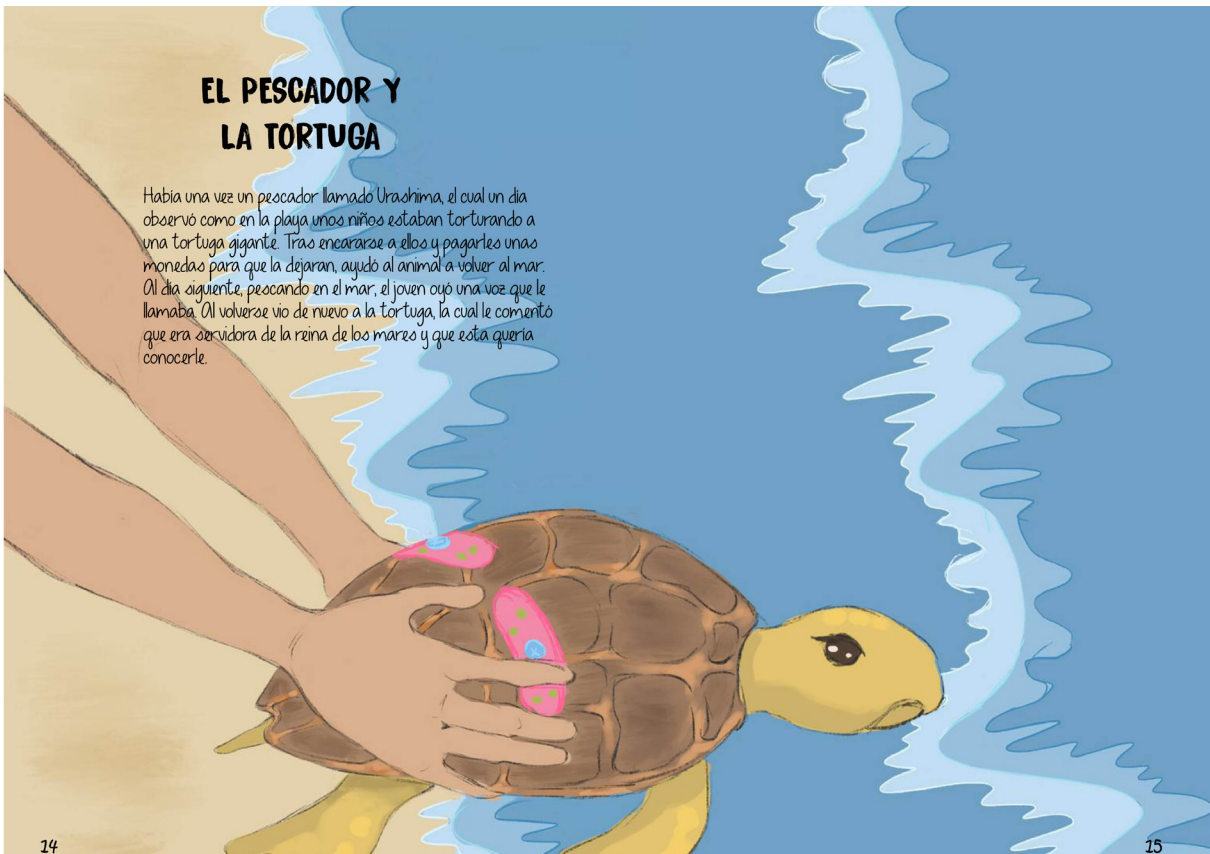




13

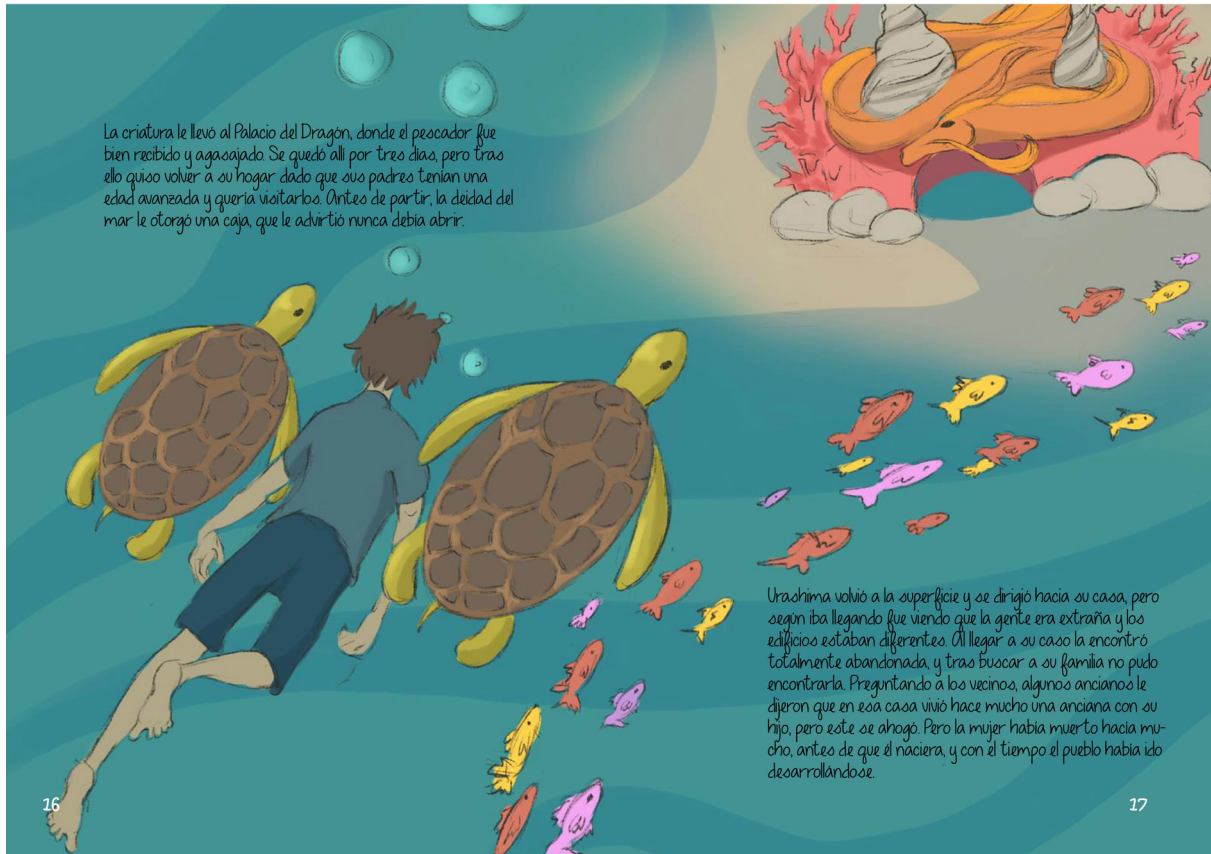
## EL PESCADOR Y LA TORTUGA

Había una vez un pescador llamado Urashima, el cual un día observó como en la playa unos niños estaban torturando a una tortuga gigante. Tras encerrarlos a ellos y pagarles unas monedas para que la dejaran, ayudó al animal a volver al mar. Al día siguiente, pescando en el mar, el joven oyó una voz que le llamaba. Al volverse vio de nuevo a la tortuga, la cual le comentó que era servidora de la reina de los mares y que está quería conocerle.



14

15



La criatura le llevó al Palacio del Dragón, donde el pescador fue bien recibido y agasajado. Se quedó allí por tres días, pero tras ello quiso volver a su hogar, dado que sus padres tenían una edad avanzada y quería visitarlos. Antes de partir, la deidad del mar le otorgó una caja, que le advirtió nunca debía abrir.

Urashima volvió a la superficie y se dirigió hacia su casa, pero según iba llegando fue viendo que la gente era extraña y los edificios estaban abandonados. Al llegar a su casa la encontró totalmente abandonada, y tras buscar a su familia no pudo encontrarla. Preguntando a los vecinos, algunos ancianos le dijeron que en esa casa vivió hace mucho una anciana con su hijo, pero este se ahogó. Pero la mujer había muerto hacía mucho, antes de que él naciera, y con el tiempo el pueblo había ido desarrollándose.



Aunque para Urashima apenas habían pasado unos días, en el mundo habían pasado varios siglos. Afiorando el tiempo pasado en el Palacio del Dragón, el joven miró la cajita con la que la deidad del mar le había obsequiado, y decidió abrirla. Desde el interior surgió una pequeña nube, que empezó a partir hacia el horizonte. Urashima la siguió hacia la playa, pero cada vez le costó más avanzar y empezó a notar más y más debilidad.

Su piel se arrugó y cuartecó, como la de una persona de edad avanzada. Al llegar a la playa terminó de comprender que lo que guardaba la caja no eran otra cosa que los años que habían pasado para él, que tras abrirla volvían a su cuerpo. Murio poco después.

## LA LEYENDA DE TSUKIMI

Dice la leyenda que había una vez un anciano peregrino se encontró un día con varios animales, como el mono, el zorro o el conejo. Agotado y hambriento, les pidió ayuda para conseguir alimento. Mientras que el zorro cazó un ave y el mono recogió frutos de los árboles, el conejo no conseguía nada que el ser humano pudiera comer.



20

Viendo al anciano tan agotado y débil, el animal decidió encender un fuego y lanzarse a él, ofreciendo su propia carne como alimento.

Ante el noble gesto, el anciano reveló su verdadera identidad: se trataba de una poderosa deidad, la encarnación de la propia Luna, la cual decidió recompensar el gesto del conejo llevándolo a la Luna junto a él.



21

## MOMOTARO, EL NIÑO MELOCOTÓN

Hace muchos años vivía en el lejano Japón una pareja de ancianos que no había tenido hijos. El hombre era leñador y su esposa le ayudaba en la tarea diaria recogiendo troncos y maderas. Un día salieron los dos al campo y mientras el hombre trabajaba, ella se acercó al río a lavar la ropa. ¡Menuda sorpresa se llevó la buena mujer! Flotando sobre las aguas vio un enorme melocotón. Llamó a su marido y entre los dos, consiguieron llevarlo hasta la orilla.



22

Si encontrar un melocotón gigante fue algo muy extraño, más raro fue lo que vieron dentro. Al abrirlo, de su interior salió un pequeño niño de tez blanca que sonriente les miraba con sus grandes ojos negros como el azabache. Los ancianos se pusieron muy contentos y se lo llevaron a casa. Le llamaron Momotaro, pues, en japonés, Momo significa melocotón.



23

Por aquellos años con frecuencia asaltaban la aldea unos demonios que ponían todo patas para arriba, robando todo lo que podían y aterrorizando a sus habitantes. La tarde en que Momotaro alcanzó la mayoría de edad, todos propusieron que fuera el quien salvara al pueblo de los molestos demonios.



24

- ¡Es un honor para mí ir a Onigashima, la Isla de los Demonios y les daré un buen escarmiento para que no vuelvan por aquí - dijo el joven mientras le ponían una armadura y le daban provisiones para unos días. Dispuesto a cumplir su misión cuanto antes salió del pueblo y tras varias horas caminando, el valiente Momotaro se encontró con un perro.

- Hola Momotaro... ¿A dónde vas? - le dijo el animal.

- Voy a la isla de Onigashima a derrotar a los demonios.

- ¿Me das algo de comer que tengo mucha hambre? - preguntó el perro.



25



El mono aceptó y se unió al grupo a cambio de un poco de alimento. Poco después se les acercó un faisán.

- ¿A dónde os dirigís, amigos?

- A Onigashima, a ver si conseguimos deshacernos de los demonios - afirmó Momotaro.

- Perfecto, me apunto a ayudaros - dijo el faisán con voz algo chillona. A cambio, Momotaro compartió también con él su comida.

27

Llegaron a la costa y el extraño cuarteto embarcó en un velero que les llevó hasta la isla. Cuando avistaron tierra, el faisán voló sobre ella para echar un vistazo y regresó a donde estaba el barco.

- ¡Están todos dormidos! ¡Vamos, entremos! - gritó desde el aire a sus compañeros.

Los demonios, recién levantados de su larga siesta, se sorprendieron al ver al chico con los tres animales. Antes de que pudieran reaccionar, el perro empezó a morderles, el faisán a picotear sus cabezas y el mono a arañarles con sus fuertes uñas.

Por mucho que los demonios quisieron defenderse, no tuvieron nada que hacer ante un equipo tan valiente y bien organizado.

- ¡Ay, ay! ¡Nos rendimos! ¡Dejadnos en paz, por favor! - suplicaban desesperados.

28



29

- ¡Solo si prometéis dejar tranquila a la gente de mi aldea! - les gritó Momotaro. - ¡No quiero que os acerquéis a ella nunca más!

- Si... ¡Haremos lo que tú digas! - bramaron los demonios sin fuerzas ya para defenderse.

- Está bien... ¡Pues ahora devolvednos todo lo que le habéis robado durante años a mi gente!

Así lo hicieron. Momotaro y sus pintorescos amigos cargaron una carretilla con cientos de monedas y joyas que los demonios habían quitado a los habitantes de la aldea y se despidieron de la isla para siempre.

Al llegar al pueblo, fue recibido como un héroe y compartió el éxito con sus nuevos y fieles amigos.

30



31



## LA MARIPOSA AZUL

Cuenta una leyenda japonesa, que hace muchos años, un hombre envidioso y ciego a cargo de sus dos hijas. Las dos niñas eran muy curiosas, inteligentes y siempre tenían ansias de aprender. Por eso preguntaban mucho a su padre. A veces, su padre podía responderles sabiamente, pero otras veces no sabía qué contestar.

Viendo la inquietud de las dos niñas, decidió enviarlas de vacaciones a convivir y aprender con un sabio, el cual vivía en lo alto de una colina.



32

El sabio era capaz de responder a todas las preguntas que las pequeñas le planteaban, sin ni siquiera dudar.

Sin embargo, las dos hermanas decidieron hacerle una pregunta trampa al sabio para medir su sabiduría. Buscaron una pregunta que este no fuera capaz de responder.

- ¿Cómo podremos engañar al sabio? ¿Qué pregunta podríamos hacerle que no sea capaz de responder? - preguntó la hermana pequeña a la más mayor.

- Espera aquí, enseguida te lo mostraré - indicó la mayor.



33

La hermana mayor salió al monte y regresó al cabo de una hora. Tenía su delantal cerrado a modo de saco, escondiendo algo.

- ¿Qué tienes ahí? - preguntó la hermana pequeña.

La hermana mayor metió su mano en el delantal y le mostró a la niña una hermosa mariposa azul.

- ¡Qué bonita! ¿Qué vas a hacer con ella?

- Ya sé qué preguntaremos. Iremos en su busca y esconderé esta mariposa en mi mano. Entonces le preguntaré al sabio si la mariposa que está en mi mano está viva o muerta. Si él responde que está viva, apretaré mi mano y la mataré. Si responde que está muerta, la dejaré libre. Por lo tanto, conteste lo que conteste, su respuesta será siempre errónea.



34

Aceptando la propuesta de la hermana mayor, ambas niñas fueron a buscar al sabio.

- Sabio - dijo la mayor - ¿Podría indicarnos si la mariposa que llevo en mi mano está viva o está muerta?

A lo que el sabio, con una sonrisa pícaro, le contestó: 'Depende de ti, ella está en tus manos'.



35

