

TFG

**YOUKAI'S SKETCHBOOK,
PROCESO Y ELABORACIÓN DE UN FANZINE.**

**Presentado por Leire Lucía López de la Coba
Tutor: Roberto Vicente Giménez Morell**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2018-2019**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

Este proyecto consiste en la elaboración de un *sketchbook* es decir un libro de bocetos, dedicado a un tema: los seres de la mitología y folclore japonés, más conocidos como *youkai*. Sin embargo, estos han sido adaptados a la época actual.

El trabajo se trata de la investigación y profundización de una serie de mitos e historias sobre los *youkai*. Esto se resuelve en la transformación y rediseño de sus protagonistas mediante ilustración y *concept art*, manteniendo siempre la esencia de sus representaciones clásica. Las ilustraciones se realizan en diversos medios tanto digitales como tradicionales. El proyecto se ha realizado en varias fases siendo estas: el abocetado inicial de las ilustraciones; seguida de la edición en digital de estas; y, finalmente, la maquetación de todas ellas en formato de libro para su posterior venta. Esto último es el principal objetivo. Además, en todas las fases se aplican todos los conocimientos teóricos y prácticos obtenidos durante los cuatro años de estudio del Grado en Bellas Artes.

PALABRAS CLAVE

Ilustración, mitología, fanzine, personajes

ABSTRACT

The following project consists in the creation of a sketchbook focused on a topic, Japanese mythology and folklore beings, better known as *youkai*. However, these creatures have being adapted to current times.

The paper deals with the investigation and deepening of a series of myths and stories about *youkai*. This has been achieved through the transformation and re-design of its protagonists, using illustration and concept art, always maintaining the essence of their traditional representations. The illustrations have been made through different media, both digital and traditional. The project has been carried out in several phases: the initial illustrations sketching; followed by their digital edition; and finally, their layout in a book format for later sale. This is its main objective. In addition, all the theoretical and practical knowledge obtained during the four-year study of the Degree in Fine Arts has been applied in all the phases.

KEYWORDS

Illustration, mythology, fanzine, characters

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	04
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	05
2.1 Objetivos del proyecto	05
2.1.1 Motivacion	05
2.2 Metodología	06
2.2.1 Cronograma	07
3. MARCO CONCEPTUAL	07
3.1 Referentes históricos	10
3.1.1 La estampa japonesa	10
3.1.2 Alfons Mucha	11
3.2 Referentes coetáneos	12
3.2.1 Carla Gómez	12
3.2.2 Esther García López	13
3.2.3 Maruti Bitamin y Heikala.	13
4. PRODUCCIÓN: YOUKAI'S SKETCHBOOK	15
4.1 Origen	15
4.2 Procesos y técnicas	16
4.2.1 Periodo de bocetos e investigación.	16
4.2.2 Elección y retoque de bocetos finales.	16
4.2.3 Realización de las ilustraciones acabadas.	16
4.3 Creación	18
4.3.1 Descripción de las páginas	18
4.4 Maquetación y arte final	29
5. CONCLUSIÓN	30
6. BIBLIOGRAFÍA	31
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	33
8. ANEXO	34

1. INTRODUCCIÓN

Un *sketchbook*, libreta de bocetos, bloc de esbozo, etc, es un accesorio esencial en la cotidianidad de un artista. En estos se realizan esbozos de paisajes, apuntes rápidos de anatomía, bocetos para futuras ilustraciones, pruebas con materiales e incluso descripciones de las inquietudes del propio artista. Estos libros se pueden considerar en sí mismos una obra de arte, donde se reúne toda la frescura, personalidad y libertad del creador.

Dina Brodsky, miniaturista y pintora realista estadounidense, dio lo que es una buena descripción de que es un *sketchbook*: «Creo que el cuaderno de bocetos de un artista es parte integral de su proceso, es donde nacen las ideas, donde se documentan sus días y pensamientos; es un registro vivo de su vida, como artista y como ser humano y, también tienden a ser algo privado, que los artistas hacen solo para sí mismos»¹.

Propuestas como la del *inktober* (*ink*/tinta *october*/octubre), un reto creado por Jake Parker en 2009, fueron precedentes del fenómeno del *sketchbook*. El reto consiste en hacer cada día de octubre un dibujo a tinta (que más tarde se ampliaría a otra gran variedad de técnicas), con la finalidad de practicar y mejorar la técnica. Esto animó a los artistas a comenzar a hacer públicos sus fanzines recopilando todos los dibujos del mes. Fue entonces, cuando alrededor de 2016, comenzó a popularizarse en los *artist alley*, es decir, zonas dedicadas a los artistas en eventos sobre la cultura japonesa, con lo que empezaron a recopilar y maquetar las páginas de sus cuadernos de bocetos. Esto ocurrió de la misma forma que en el *inktober*, con la creación de libros para la venta al público y una subsiguiente gran acogida.

A todo el mundo le gusta conocer en profundidad a sus artistas favoritos, y esta iniciativa es perfecta para saciar esa curiosidad. El *sketchbook* se puede ubicar entre el paso intermedio de un libro ilustrado y un libro de artista. Esto se debe a que es mucho más personal que el primero, pero tampoco es un producto que goce de la importancia material del segundo.

El libro *Youkai's sketchbook*, es un *fanzine*² en el que se ha realizado un estudio, maquetación y creación en relación con los seres de la mitología japonesa. En él no aparecen representaciones clásicas, ni fieles a las ideas

1 BRODSKY, Dina, 2019, '*Sketchbook vol.1*', un proyecto de increíbles artistas del cuaderno de bocetos. [en línea] España Disponible en: <https://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/15054-sketchbook-vol-1-un-proyecto-de-increibles-artistas-del-cuaderno-de-bocetos.html>

2 Publicación periódica hecha con pocos medios y de tirada reducida que trata de temas culturales (música, cómic, etc.) alternativos.

populares, sino una visión propia y personal, adecuada a una estética actual, pero sin perder la esencia original de estos demonios. Dentro de lo posible se ha intentado que sigan siendo reconocibles por sus objetos más característicos o características físicas. Sin embargo, este proyecto tampoco encaja completamente con la idea de *sketchbook* que se ha descrito ya que al estar atado a un tema y un objetivo claros, en su venta, no se hacen experimentos arriesgados puesto que se pretende conseguir un producto con el mejor acabado posible. Por ello, las técnicas empleadas son aquellas que mejor domino, debido al gran tiempo empleado en practicarlas.

Este documento recopila todo el proceso de creación del libro; las ideas iniciales y sus problemáticas; la elección de recursos y estilos empleados; cómo surgió el realizar un *sketchbook*; la búsqueda de soluciones; y la creación y arte finalizado. Se han descrito todos estos procesos hasta llegar al resultado final, justificando todas las elecciones.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS DEL PROYECTO

El objetivo principal de este proyecto es la creación de un producto interesante y con calidad artística que dé a conocer el interior del artista, para su posterior publicación y venta.

Además, otra motivación de este proyecto es la expresión de la frescura e inocencia de una obra en sus inicios, ya que cuando se encuentra en la fase de abocetado se puede apreciar mejor la personalidad del autor e incluso la ilusión por lo que hace.

2.1.1 Motivación.

Para que se entiendan mis motivaciones habría que remontarse a mi infancia y al descubrimiento de la animación japonesa y más concretamente, de tres series que me han marcado hasta la actualidad: *Sakura, la cazadora de cartas* e *Inuyasha* y, un poco más tarde, *Naruto*. Comencé a crear a mis propios personajes imaginándome cómo serían dentro de los universos de estas series buscando imitar su estética y estilo.

Más adelante, con la llegada de internet, fui capaz de entender que lo que tenían en común era su lugar de procedencia, Japón. Poco a poco fui sumergiéndome más en el anime y el manga lo que me llevó a enamorarme de la cultura japonesa más de lo popularmente conocido como fanatismo friki.

En *Inuyasha* tuve mi primer contacto con los *yokai*, demonios, leyendas y dioses de la mitología japonesa, y no fue la única, conocí otra gran cantidad de animes que trataban estos mismos seres. El ver como el mismo demonio era representado de una forma completamente diferente pero a su vez reconocible, plantó una pequeña semilla en mí, que iría creciendo con el tiempo y la experiencia.

En el año 2016 comencé a acudir a eventos para vender mis ilustraciones. Esta experiencia, sumada a los progresos perceptibles gracias a la carrera, me dio confianza para mostrar más de mi arte e investigarme a mí misma.

Como he dicho antes, la idea de los *yokai* siempre ha estado rondando por mi mente y mi arte en muchísimas ocasiones se ha visto influenciado por esta mitología. No era de extrañar que surgiera entonces la primera idea sobre el trabajo de fin de grado: adaptar estos demonios a mi estilo y plasmarlos como yo me los imagino.

En un inicio el proyecto iba a tratarse de un libro de ilustraciones. Sin embargo, en 2017 comenzó a popularizarse en la comunidad de artistas españoles la idea del *sketchbook*, una recopilación de bocetos y estudios de color o prácticas, bien maquetadas y puestas en venta. Entonces, ¿por qué quedarme en simplemente un libro ilustrado? Si puedo ofrecer más, ¿por qué no hacerlo? Además, el formato de *sketchbook* se adecua perfectamente a mis objetivos, la venta de este tipo de producto se ha convertido en algo más popular entre el público y como mi estilo y medios son diferentes, puedo mostrar toda mi personalidad en este proyecto.

2.2 METODOLOGÍA

Mediante libros, mangas, animes, videojuegos y películas de esta índole he obtenido la información e inspiración necesaria para realizar este trabajo. Se han descartado también las primeras ideas, ya que suelen venir de antiguos referentes gráficos que hemos visto y han quedado guardadas en nuestro subconsciente. Así mismo, mi trabajo se basa fundamentalmente en la mitología desde mi subjetiva visión de ella, la cual he ido desarrollando con los años.

Respecto a la metodología, se hace gran hincapié en el proceso de creación de las páginas. Se comienza realizando uno o varios bocetos de los *yokai* que han sido previamente elegidos. Después, a elección personal, se elige adaptar algunos de ellos a los distintos medios mencionados anteriormente. Mediante el método de representación escogido, en este caso la ilustración y

el diseño de personajes, se busca contar historias a través de él y en la medida de lo posible no hacer imágenes vacías.

Dado que este proyecto se trata de algo personal, incluso se acerca a un autorretrato de mi obra, ya que muestro mis primeros pasos a la hora de crear, esta memoria será escrita en primera persona en su gran mayoría. Sin embargo, debo aclarar que es cierto que mi paso por la carrera y los conocimientos que he adquirido en ella me han ayudado a realizarlo.

2.2.1 Cronograma

	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
Documentación							
Bocetos							
Artes finales							
Maquetación							
Producción							

3. MARCO CONCEPTUAL

Mi proyecto está enfocado en la producción y posterior venta, por lo tanto es importante analizar previamente el mercado, las tendencias actuales, y lo más importante, tener claro a qué público me estoy dirigiendo.

Actualmente vivimos en un periodo de globalización, en el cual gracias a internet se puede acceder de una forma sencilla a una gran cantidad de información y de contenido a nivel mundial. Dicho esto, una de las industrias que más se ha popularizado es la del anime y el manga. Este tipo de obra se caracteriza por su peculiar estilo, representado con los rasgos estilizados, como ojos muy grandes y coloridos o cabezas ligeramente desproporcionadas.

Centrándonos en el panorama español, cada semana se licencian nuevos títulos tanto en las productoras de animación como en las editoriales. Además estos mercados desde hace unos años han empezado a apoyar a los artistas nacionales pequeños con concursos. Por ejemplo, Norma Editorial realiza cada año uno donde el ganador es premiado con la publicación de su "manga". Además, muchos adultos han crecido viendo series anime, como *Dragon ball*, *Digimon*, *Los caballeros del zodiaco*, *Mazinger Z*, etc. Se trata de un lenguaje artístico que se entiende aunque estés fuera de la línea artística, y cada vez ha ido a más y ha supuesto una gran influencia.



Fig.1: Portada *Delete* (Isabel Terol) ganadora del concurso anual de norma en 2015.

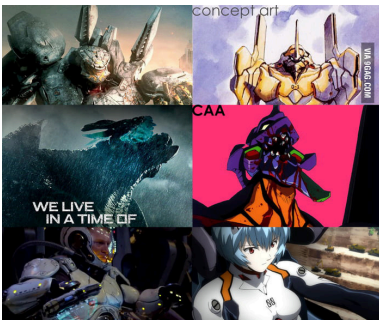


Fig.2: Comparativa entre *Evangelion* y *Pacific Rim*.

En el cine podemos ver cómo se le está dando cada vez más importancia a esta corriente, mediante adaptaciones a la gran pantalla de animes, como *Alita*, *Battle angel*, *Ghost in the shell*, *Dragon ball evolution* o la más actual *Detective Pikachu*. Pero no es únicamente en adaptaciones cinematográficas donde vemos esta influencia, en películas originales como *Pacific Rim* del director Guillermo del Toro, se percibe la influencia de animes como *Evangelion* o *Mazinguer Z*.

Por otro lado la animación cartoon no está exenta de estas influencias. En *Star vs the forces of evil* se ve muy claro como ha sido inspirada en algunos aspectos por *Sailor Moon* y *Sakura la cazadora de cartas*. Otro ejemplo es, la popular *Steven Universe*, al respecto de la cual también la propia Rebecca Sugar reveló que, entre otros títulos, el anime de *Revolutionary girl Utena*, fueron una gran inspiración para su obra «Fue una epifanía para mí. La forma en que juega con la semiótica del género. Yo era una adolescente bisexual viendo un programa como *Utena*. Fue impresionante, me relacioné con él de una manera que nunca antes había sentido y se me quedó grabado»³



Fig.3: Cartel promocional de *Steven Universe*.

Fig.4: Rebecca Sugar, fanart de *Revolutionary girl Utena*.



Con todo esto, se deja en claro lo importante que es el anime en nuestra sociedad y cómo actualmente existe una corriente artística significativa en torno a esta estética.

En cuanto al público al que me dirijo es uno que ha crecido junto a esta corriente y continúa haciéndolo, principalmente en su juventud, pues el ser un friki ya no es algo que se señale y critique La sociedad ha avanzado y ahora se trata de algo popular.

3 SUGAR, Rebecca, 2019, *Steven Universe Was Influenced by Revolutionary Girl Utena*. [en línea] Estados unidos Disponible en: <https://www.denofgeek.com/us/tv/steven-universe/266591/steven-universe-was-influenced-by-revolutionary-girl-utena>

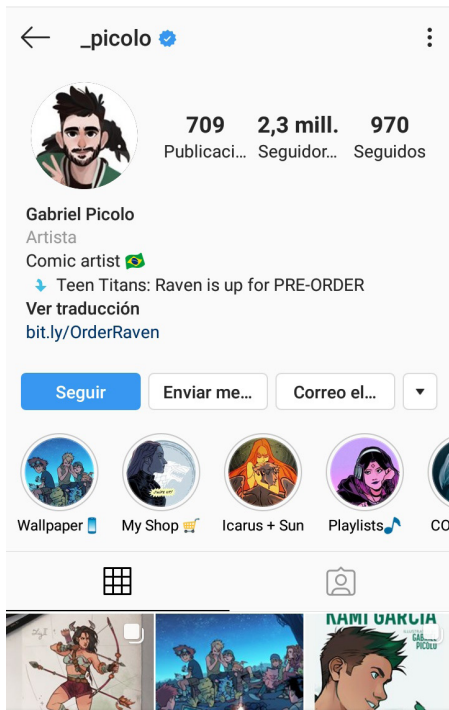


Fig.5: Perfil de instagram de Gabriel Picolo.



Fig.6: Portada de la novela *Teen titans: Beast Boy* de Kami Garcia e ilustrada por Gabriel Picolo.

Antes de dar paso a mis referentes haré una reflexión sobre la importancia de las redes sociales. Estas han supuesto un gran cambio en la sociedad del siglo XXI no solo por el acercamiento entre personas de todo el mundo, algo que antes era casi inviable, sino también por la gran difusión que ofrecen de una forma relativamente sencilla. En la actualidad, como artista, es imprescindible tener alguna red social como *Twitter*, *Instagram*, *Facebook*. Así que se podría decir casi literalmente que si no existes en internet, es como si no existieras. Si bien es cierto que parece sencillo crecer en este medio, también requiere un gran trabajo ya no solo de calidad artística, también es importante la constancia a la hora de subir contenido y el *feedback*⁴.

Con esto dicho, en la actualidad, ¿qué es más importante, publicar en una editorial o ser popular en las redes sociales? Me atrevería a decir que lo segundo, ya que a día de hoy las redes nos sirven como medio para llegar a más gente, lo que antiguamente equivaldría a publicar un libro en una editorial de renombre. Además, existen plataformas como *Kickstarter* donde puedes anunciar un proyecto y que tus seguidores te aporten financiación económica con el fin de apoyarlo, o *Patreon*, en donde los “patrons” aportan mensualmente una cantidad de dinero a cambio de unas recompensas que el artista elige, como acceso a bocetos, tutoriales, *merchandising*⁵, etc.

Lo que me lleva a, ¿quien es más importante: un artista del Renacimiento o uno que haya nacido de las redes sociales? En mi opinión, ambos. Los referentes se renuevan, y de la misma forma que el referente de Monet fue Manet, los referentes de Manet fueron a su vez los de Monet, como una espiral infinita.

4 Palabra del inglés que significa retroalimentación; se utiliza como sinónimo de respuesta o reacción

5 Conjunto de productos publicitarios para promocionar un artista, un grupo, una marca, etc



Fig.7: Okita utamaro, Grabado japonés, *Naniwaya*.

3.1 REFERENTES HISTÓRICOS

3.1.1 La estampa japonesa

También conocida como *Ukiyo-e*, es un género de grabados en xilografía o grabado en madera que se produjo en Japón entre los siglos XVII y XX. Esta corriente tuvo dos etapas, la primera, el arte producido en el periodo Edo, que dura desde su inicio hasta el año 1867. Este fue un tiempo de tranquilidad y en el que se usaban las estampas de forma comercial. La segunda, el periodo Meiji, que data hasta el año 1912, cuando Japón se abrió al mercado occidental y dio paso también a las nuevas influencias extranjeras.

Los temas principales de esta corriente eran la cotidianidad, la naturaleza, las imágenes prohibidas como escenas de sexo y más adelante se empezaron a ilustrar los cuentos chinos que llegaban, muchos de los cuales se adaptaron y se convirtieron en leyendas japonesas. Algunos de los artistas más conocidos de este movimiento fueron Hokusai, Utamaro y Sawaki Sushi.

Además, la estampa japonesa con sus líneas curvas, superficies de patrones y fundamentalmente imágenes planas inspiraron a futuras corrientes europeas como el cubismo, el impresionismo, el modernismo e incluso el fauvismo. Se denominó a esta corriente de influencia y moda por coleccionar estas estampas japonismo.



Fig.8: Claude Monet, *Puente japonés*.

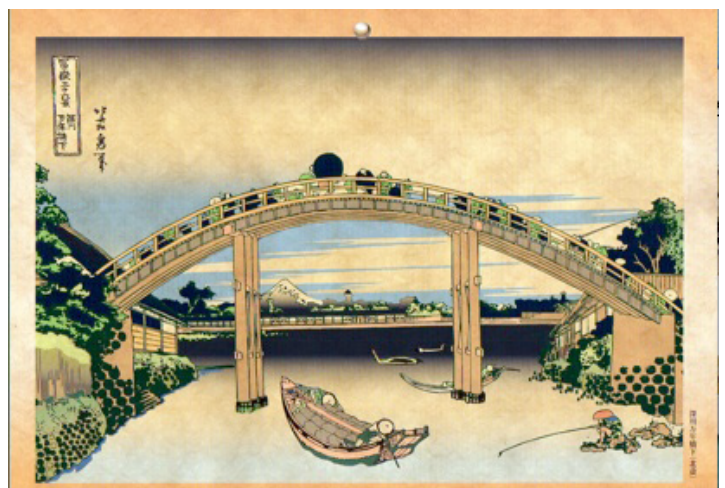


Fig.9: Hokusai, *Fukagawa bannen bashi shita*.

Posteriormente también sería de gran referente en el manga, ya que muchas estampas japonesas se trataban de la sucesión de imágenes para contar historias.



Fig.10: Sawaki Sushi, *Suuhi Yuki-onna*.

Hyakkai Zukan

Es una colección de ilustraciones que se le atribuye a Sawaki Sushi. Se trata de una serie de 30 ilustraciones sobre fantasmas, espíritus y monstruos basados en la literatura, el folclore y la mitología japonesa. Es considerado como uno de los bestiarios japoneses de mejor calidad y una gran influencia en el imaginario de los *youkai* en Japón por generaciones.

Considero a la estampa japonesa un referente por su temática, ya que existe una gran variedad de obras en las que se hacen representaciones de *youkai* y dioses, pues era su única manera de darles forma a todas esas leyendas y son una gran fuente de inspiración.

3.1.2 Alfons Mucha

Alfons Mucha, fue un artista nacido en Checoslovaquia en 1860 y conocido como maestro de los carteles en su época. Terminó sus estudios en la Academia de Bellas Artes de Múnich pero anteriormente estudió en Viena, en la Academia Julian y Colarossi. Mientras que Alfons trabajaba como ilustrador para revistas y carteles también hacía murales por encargo.

Fue uno de los precursores del modernismo, también conocido como *art nouveau*, corriente artística de la década de 1920 que se caracteriza por la estilización, la naturaleza y los cuerpos femeninos. Se destacaban las figuras con líneas sensuales, rompiendo con la simetría con ayuda del pelo, los drapeados de las ropas y los elementos de naturaleza y ornamentaciones que rodeaban a la figura. Lo que le impulsó en su carrera fue usar como modelos a grandes artistas del momento, como Sarah Bernhardt. Incluso los joyeros se interesaron en sus obras llegando a emplear joyas reales en sus cuadros. Se vio influenciado por las obras que llegaban de Japón, el *ukiyo-e*, imágenes de mujeres y en muchas ocasiones sin fondo, con sombreados planos.

Alfons consideraba que el arte existía para transmitir un mensaje espiritual, debido a eso, toda la fama que adquirió y la gran cantidad de admiradores e imitadores no le sentaron nada bien, ya que no le gustaba la idea de que su arte se convirtiera en algo comercial. Además, tras la independencia de Checoslovaquia, Mucha se encargó de diseñar sellos postales, billetes y otros documentos gubernamentales. Tras esto, se dedicó durante muchos años a la que él consideraría su mayor obra, La épica Eslava (*Slovanská epopej*), una serie de pinturas que retrataban la historia de los pueblos eslavos.



Fig.11: Alfons Mucha, *Savonnerie de bagnolet*.

Sin embargo la obra que más me interesa de este artista es de la serie que realizó sobre las cuatro estaciones: mujeres flotando sin la necesidad de un fondo, rodeadas de flores y plantas relleno el espacio a su alrededor. Son esta la clase de obras por las que Alfons Mucha es un referente para mi.

Fig.12: Alfons Mucha , *Las cuatro estaciones*.



Fig.13: Portada el sintetizador de voz MAIKA.



Fig.14: Noririn Hayashi, *Girlfriends*.

3.2 REFERENTES COETÁNEOS

3.2.1 Carla Gómez

Conocida en redes como Noririn Hayashi, es una artista digital española de la actualidad que anteriormente ha trabajado para *Voctro Labs*, empresa que trabaja junto a la división de *YAMAHA R&B* (Japón) en la investigación y desarrollo de tecnologías. Carla realizó el diseño oficial de MAIKA, un *software* de síntesis de voz capaz de cantar, además la artista hizo todas las ilustraciones oficiales del personaje. También ha trabajado para otras empresas, como *Corvus Belli*, haciendo las ilustraciones del juego de cartas *Aristeia!*. Actualmente es *freelance*.

Considero a Noririn un gran referente por su trabajo como diseñadora de personajes y su estilo fresco y dinámico. Con unas claras referencias al anime, ella ha hecho suya esa forma de representación y la ha adaptado a sus intereses. Respecto a la técnica digital que emplea fundamentalmente se trata del coloreado plano o *cell-shading*, que se basa en un sombreado básico pero eficiente ejerciendo fuertes contrastes en las luces y sombras. Sin embargo, dependiendo del resultado que busque hace degradados entre los colores. También tiene una línea limpia, que la varía de color por zonas consiguiendo un resultado más dulce y agradable a la vista, pues combina con su paleta de colores habitual, tonos pastel y luminosos.



Fig.15: Tetra the ripper, autoretrato.



Fig.16: Tetra the ripper, ilustración *nsfw*.

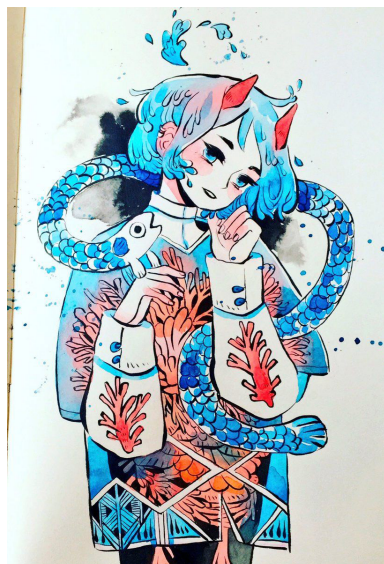


Fig.17: Maruti Bitamin, acuarela.

3.2.2 Esther García López

Más conocido como Tetra the ripper, artista digital español. Fue contratado por *Riot*, empresa de desarrollo de videojuegos estadounidense, gracias a un *fanart*⁶ que hizo de la cantante Lady Gaga. En la actualidad además de ser ilustrador para *Riot*, se dedica a la venta de su *merchandising* original *online* y en eventos.

El estilo de Tetra consiste en una mezcla entre el estilo anime/manga y el cartoon americano, creándose así un estilo propio. Modifica y ajusta la anatomía de sus personajes hasta adaptarlos a su gusto y estilo sin desentonar. Su forma de colorear es puro *cell-shading* y tiene una línea uniforme. Tiende a usar paletas de colores reducidas en sus dibujos, y todas sus obras tienen en común que gracias a las técnicas digitales de sombreado que utiliza estas gozan de mucha cohesión de color.

Lo que más me influyó de este artista fue la forma en la que consigue que sus personajes parezcan adultos a pesar de estar representados con formas y proporciones infantiles. También me llama la atención su forma de realizar imágenes *nsfw*⁷ sin ser grotescas o desagradables a la vista, manteniendo siempre un toque dulce.

3.2.3 Maruti Bitamin y Heikala.

Maruti bitamin, también conocida como Koyamori es una artista china especializada en la acuarela que reside en Canadá. Sus temas recurrentes son la figura femenina, la naturaleza y pequeñas criaturas ficticias que recuerdan a los espíritus de las obras de Hayao Miyazaki (director, animador, ilustrador y productor de cine japonés).

También especializada en la acuarela, está Heikala, ilustradora de Finlandia, que al igual que Koyamori suele usar a mujeres en sus obras, pero a diferencia de esta, Heikala está más interesada en los fondos, la mayoría inspirados en Japón, y tiene una gran habilidad de crear atmósferas.

Ambas artistas se hicieron un nombre en internet y llamaron la atención de las editoriales gracias a su gran dominio de la acuarela, haciendo uso del coloreado plano y creando una gran cantidad de detalles realizados de una forma sencilla. Las dos se animaron a hacer *artbooks* autoeditados, que se

⁶ Concepto proveniente del inglés comúnmente usado para denominar aquellas obras de arte, principalmente visuales, que están basadas en personajes, épocas, vestuarios u otros que el artista toma de universos previamente creados por un tercero.

⁷ Son las siglas de la expresión en inglés Not safe/suitable for work, que significa literalmente «no es seguro/apropiado para el trabajo»



Fig.18: Maruti Bitamin, acuarela.

costearon a través de las reservas de sus seguidores. Gracias a ello, Heikala pudo publicar su segundo libro de ilustraciones con una editorial. También se pueden encontrar online impresiones, llaveros, camisetas y otros tipos de *merchandising* de estas artistas.

Si bien la manera de trabajar de ambas es muy diferente a la mía, sobre todo en tema de contrastes, las considero referentes por la inspiración que me resultan sus obras animándome a seguir con estos materiales.



Fig.19: Heikala, acuarela.



Fig.20: Primer artbook de Heikala.

Fig. 21: Leire López, *Kitsune*.Fig. 22: Leire López, *Hannya*.Fig.23: Leire López, *Dodomeki*.

4. PRODUCCIÓN: YOUKAI'S SKETCHBOOK

4.1 ORIGEN

La primera idea sobre este proyecto nació durante el segundo año de carrera, en la asignatura de Pintura. En dicha clase se propuso un trabajo en el que se daba la opción de realizar un pequeño *fanzine* o una serie de ilustraciones con la temática que deseáramos. Como ya he dicho anteriormente, desde mi infancia me ha interesado la mitología y los seres sobrenaturales, gracias a las series de animación que veía, con lo que mi primera idea al escuchar la propuesta inmediatamente fue el crear un catálogo sobre los *youkai*. Sin embargo, por aquella época no me sentía con la capacidad ni la autoestima para ponerme con un proyecto de tal magnitud. En su lugar, opté por realizar una serie de *headshots* (retratos o bustos) de diferentes *youkai* (fig. 21 y 22), y en vez de catálogo, una interpretación de cómo serían esos personajes según mi imaginación.

Al año siguiente cursé la asignatura de Libro de artista y realicé el pequeño catálogo que no pude hacer anteriormente (fig. 23 y 24). Este trabajo no se adecuaba completamente a las competencias de la asignatura, pero gracias a ellas pude profundizar en nuevas técnicas y formas de trabajo que luego llevaría al ámbito personal.

Y con esto llegamos al Trabajo de Fin de Grado. Dado que este te proporciona gran libertad a la hora de crear tu proyecto, decidí que ahora sí era el momento de atreverme con la temática de los *youkai* y, además de usar el proyecto como medio para crear un producto que a posteriori se pusiese a la venta en plataformas online y eventos. Como ya he dicho, la primera idea fue hacer un libro ilustrado con 30 ilustraciones en digital, lo que me habría gustado que fuera mi trabajo de libro de artista. Sin embargo, más tarde dejé de convencerme por las limitaciones de técnica que me estaba imponiendo a mí misma, ya que quería utilizar otras como la acuarela.

Cuando inicié la carrera tenía claro que me quería especializar en la acuarela y mi proyecto final fuera lo que fuera, sería en acuarela. Pero se ampliaron mis intereses y, además, la pintura digital me proporcionaba gran cantidad de posibilidades y por ello me empezó a apasionar. No obstante, la acuarela seguía siendo mi técnica favorita y sentía que la estaba apartando. Por consiguiente inicié una nueva propuesta, el *sketchbook*, que me proporcionaba toda la libertad que buscaba y además en los últimos años se había popularizado entre los artistas actuales.



Fig.24: Leire López, *Kuchisake-onna*.

Así pues, con este formato podía hacer dos cosas a la vez: diseñar y plasmar sobre el papel mis ideas sobre los *youkai* y todo ese mundo que me apasionaba y, además, hacer un trabajo personal, en el que le muestro al espectador mi interior. Es por ello que acabé con una clara idea de mi proyecto: un *sketchbook* en el que se incluyan ilustraciones y bocetos con diferentes acabados, todos ellos con una temática común, el folclore japonés.

4.2 PROCESOS Y TÉCNICAS

Para el arte de este proyecto, decidí ofrecer cinco tipos de acabados, para que fuera más dinámico e interesante. Dos acabados de bocetos diferentes, tinta sencilla, acuarela y pintura digital.

El proceso de este trabajo se puede dividir en tres fases:

4.2.1 Periodo de bocetos e investigación.

En él me proponía investigar cada día sobre varios mitos e historias, escogía las más atractivas a mi parecer y abocetaba las ideas que me surgían respecto a cómo sería ese personaje. Durante este periodo le di prioridad a la cantidad, sobre la calidad, ya que prefería tener numerosos bocetos que más adelante pudiese estudiar para así elegir los mejores. Mi meta era tener un mínimo de 30 páginas de bocetos, sin darle importancia a que se repitieran algunos personajes, pues al no ser un catálogo no era necesario que todos fuesen diferentes.

4.2.2 Elección y retoque de bocetos finales.

Finalizada la primera fase, llegaba el momento de descartar aquellos que no fuesen interesantes, o simplemente aquellos compuesto ideas muy superficiales. Además, otro factor a tener en cuenta era que para la posterior maquetación, era necesario que el *sketchbook* contuviera un número par de páginas, con lo que se dejaron fuera algunas de ellas no por su calidad, sino por esta razón.

4.2.3 Realización de las ilustraciones acabadas.

Una vez realizada la criba y ya decididas las que serían ilustraciones acabadas, escogí cuáles irían en digital y cuáles en acuarela. Disponía de la misma cantidad para ambas técnicas, cuatro y cuatro y cada una fue seleccionada por como se adecuaría a la técnica.

Dicho esto, los cinco acabados que tengo son los que se describen a continuación.

Primero, un boceto menos trabajado y más puro en el que concreto las formas y los detalles con la misma mina que he usado previamente y si fuese necesario un suave tramado para darle profundidad. Es decir, lo mínimo para que se vea en claro el personaje. Para finalizar el boceto marco algunas zonas de más interés con un lápiz de color .

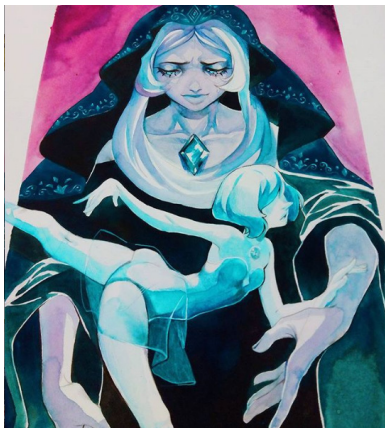


Fig.25: Noririn Hayashi, acuarela.

El siguiente acabado consiste en un boceto más definido con el mismo comienzo que el anterior, pero le añado una línea provisional con lápiz azul, además de un ligero sombreado a dos tonos en algunos casos.

Finalmente, dentro de los acabados más sencillos, la tinta sencilla, con la cual busco un acabado limpio y uniforme, por lo que se trata de la línea con tinta rosa lo más precisa posible.

A continuación daré detalles sobre los acabados más complejos. El primero de esta categoría es de la acuarela. Se trata de acuarela seca, aplicando capas de color suaves y superponiendo unas sobre otras hasta conseguir la intensidad deseada. Tiendo a trabajar esta técnica de forma suave y con degradados generalmente sutiles, aprovechándome de las transparencias que te proporciona la propia técnica. Una vez finalizado esto, hago la línea, detalle y añado intensidad con lápices de colores, ya que de esa forma consigo definir la forma sin perder la dulzura característica de la acuarela, además de aumentar el foco de atención.



Fig.26: Portada Dr.Slump.

Para finalizar, en cuanto a la pintura digital he usado la técnica del coloreado plano, más conocido como *cell-shading*. Se trata de una técnica que se emplea tanto en animación y cómic como en videojuegos y novelas gráficas. Su nombre proviene de la unión de dos palabras anglosajonas: *cels*, que significa acetato, y *shading*, sombreado. Se comenzó a utilizar en 1996 con el reinicio de la serie animada *Dr.Slump*, adaptación de un manga del mismo nombre de Akira Toriyama. Consiste en pintar capa sobre capa, sin degradados, las sombras y luces. Esto da un acabado simplista a la vez que fresco y limpio. En cuanto a mi aplicación de este sistema, previamente realizo unos suaves degradados creando una base antes de añadir las capas sin progresiones. De esta forma consigo más profundidad y nivel de detalle sin perder la frescura y limpieza del *cell-shading*.

Fig.27: Captura del juego *Zelda, breathe of the wild*.





Fig.28: Portada de *Sakura, card captor*.

Toda la paleta de colores que envuelve al libro se compone de tonos pastel, haciendo un notable uso del rosa en especial, ya que todos los bocetos son de este color. En la actualidad estoy pasando por lo que se podría llamar una “etapa rosa”, puesto que cuando descubrí las minas rosa me parecieron muy cómodas para trabajar, además de darme confianza. Por otro lado, la paleta pastel me lleva acompañando desde siempre, son los tonos con los que me encuentro más a gusto y transmiten justo lo que busco: dulzura e inocencia. En mi trabajo me gusta hacer imágenes que den una sensación ambigua, usando una paleta de colores poco saturados y un estilo “cuqui”, pero que el mensaje detrás de esa agradable atmósfera no sea inocente.

Materiales utilizados: Minas rosas, minas azules, lapices de colores Arteza, bolígrafo de tinta rosa, acuarelas Van Gogh, *Ipad* 2018 y tableta gráfica *Intuos*.

Programas usados: *Procreate* y *adobe photoshop cc* 2018.

4.3 CREACIÓN

El estilo de dibujo utilizado es de un estilo muy cercano al cómic japonés, el manga, debido a que como he dicho anteriormente se trata de una gran influencia para mí. Sin embargo, le otorgo un estilo personal, que he ido perfeccionando con los años. Además, intento mantenerme fiel a la anatomía, deformándola con conocimiento de causa. Como respaldo, cuando me han surgido dudas acerca de cómo representar ciertas poses, he hecho uso de fotografías referentes y de espejos.

4.3.1 Descripción de los personajes

A continuación explicaré más detalles acerca de mis motivos para la adaptación específica de cada *youkai* en mi obra en orden de aparición en el *sketchbook*.

Oni

Los *oni* son unos de los demonios más populares en Japón; además se les considera de los *youkai* más fuertes e inteligentes y han sido retratados en una infinidad de historias. Una de las más populares es un cuento llamado *El oni rojo que lloró*. En esta se nos narra la historia de un *oni* rojo que quería ser amigo de los humanos, pero estos le temían por su aspecto feroz. El *oni* rojo tenía un amigo, el *oni* azul, al que no le interesaban los humanos pero al que no le era agradable ver a su amigo triste. Es por ello que el *oni* azul ideó



Fig.29: Cartel de *Puella magi Madoka magica*.

un plan: iría al pueblo a asustar a los humanos y el *oni* rojo le vencería en un combate, de modo que lo verían como un salvador, y así lo hicieron. Después de eso todos los humanos adoraban al *oni* rojo, y este, al cabo de un tiempo, recordó a su buen amigo. Cuando le fue a visitar se había ido para que nunca descubrieran su engaño y el *oni* rojo se puso muy triste hasta el punto de llorar por él.

Con esta historia como base, comencé a imaginar la relación de dos *oni*. El primer *oni* que me vino a la mente fue una guerrera tranquila, armada con un *kanabō* (arma popular entre los oni que consiste en un báculo de hierro cubierto de pinchos). Decidí dotarla de vestimentas urbanas y el característico patrón de tigre, usado tradicionalmente por los *oni*, en la chaqueta. El segundo *oni* decidí que fuera una herrera a la que le apasionaran las armas, alegre, entusiasta y con una gran admiración por su amiga guerrera. Esta vez usando unas ropas más tradicionales ya que no tiene especial interés por salir de su taller.

Fig.30: Youkai's sketchbook, oni herrera.

Fig.31: Youkai's sketchbook, oni herrera y oni guerrera.

Fig.32: Youkai's sketchbook, oni guerrera.

Fig.33: Youkai's sketchbook, oni guerrera.



Tanuki

El *tanuki* es considerado un *youkai* bonachón e inofensivo. De hecho, sus historias tienen mucho más de divertidas y ridículas que de aterradoras. Son unos maestros del engaño y la transformación y se divierten haciéndose pasar por humanos u objetos.

Para esta representación quise hacer un pequeño *tanuki* al que le gustara cuidar de su jardín, en el que posiblemente muchas de sus plantas fueran otros *tanuki* transformados y disfrutara de la interacción con los humanos. Ilustro lo que serían las etapas de su día, desde que se levanta, se encarga de sus plantas y cuando cae la tarde se hace pasar por humano, realizando acciones cotidianas.

Fig.34: Youkai's sketchbook, tanuki.

Fig.35: Youkai's sketchbook, tanuki.

Fig.36: Youkai's sketchbook, tabuki.

Fig.37: Youkai's sketchbook, tanuki.



Tengu

Son reconocidos como los dioses de la montaña. Se dice que los *tengu* son enormes pájaros que han sido humanizados. Se les considera maestros de las artes marciales, y castigan a todos aquellos que comentan una falta contra algún objeto o recinto sagrado.

Existen dos representaciones para los *tengu*, una con pico y alas y otra en la que el pico es sustituido por una nariz exageradamente larga y un rostro rojo. En mi caso decidí recrear ambas. Una versión femenina con pico de ave y una lanza, preparada para proteger su territorio. La segunda versión es masculina con una máscara, armado esta vez con un abanico de plumas, llamado *ha-uchiwa*, instrumento que puede crear feroces ráfagas de viento. A este quise darle un ambiente de festival, ya que se popularizó el disfrazarse de tengu en los festivales japoneses. Ambos diseños fueron resueltos en digital, ya que me parecían adecuados para una ilustración final.

Fig.38: Youkai's sketchbook, tengu hembra.

Fig.39: Youkai's sketchbook, tengu hembra.

Fig.40: Youkai's sketchbook, tengu macho.

Fig.41: Youkai's sketchbook, tengu macho.



Kitsune

El *kitsune* es un yokai que a lo largo de la historia ha tenido dos interpretaciones: deidad y demonio. Por un lado, como deidad se le conoce como *Inari*, diosa de la fertilidad, el arroz, la agricultura y los zorros, que favorece las cosechas. Por otro lado, como demonio es nombrado *nagikitsune*, *yokai* que engaña y transmite enfermedades mortales. Según la mitología china los zorros se transformaban en mujeres para seducir a los hombres y succionarles la energía. Por otro lado, son débiles a los perros y no aguantan su presencia.

En mi libro, las primeras representaciones que se ven son una pareja. Uno de ellos es un *kitsune*, y su compañero es un *inugami* (demonios perro que se dice que son capaces de poseer cuerpos humanos). Lo primero que se me vino a la mente fue la típica relación amorosa entre dos personas que comienzan odiándose. A continuación, encarné lo que me imaginaba que serían los súbditos de la diosa *Inari*, *kitsune* joviales, y finalmente a la visión propia de la diosa, pero no en su templo siendo adorada, sino como te la podrías encontrar en la noche dando un paseo con sus guardianes.

Fig.42: Youkai's sketchbook, kitsune y inugami.



Fig.43: Youkai's sketchbook, kitsune jóvenes.



Fig.44: Youkai's sketchbook, Inari.

Fig.45: Youkai's sketchbook, Inari.



Fujin y Raijin

Son los dioses del viento y del rayo respectivamente. *Fujin* posee una manta sagrada con la que impulsa los vientos y *Raijin* está rodeado de una variante de los tambores japoneses con los que produce el ruido de los truenos que anuncian la tormenta. Se cuenta que antes eran enemigos mortales, y las tormentas eran provocadas debido a sus peleas. Sin embargo, con los años se convirtieron en amigos y desde entonces cuando se encuentran se producen las tormentas por sus festejos. En esta ocasión fui bastante fiel a su representación original. Se podría considerar que en esta vez lo que hice fue un rediseño clásico, adaptado a mis gustos personales y estilo.

A *Fujin* le hice con una expresión tranquila, ya que el viento es algo que habitualmente fluye pacífico, mientras que a *Raijin* quise plasmarlo más jovial en contraste ya que, además los truenos se podrían interpretar como carcajadas muy fuertes. Por esas mismas sensaciones escogí los colores, una gama de azules y violetas para el *Fujin*, tonos que transmiten paz, y los complementarios para el *Raijin*, que por el contrario son más chillones y vibrantes.

Los consideré adecuados para la acuarela por el interés que me causaba el hecho de resolver las transparencias del viento, sumado al hecho de que al contrario que en las ilustraciones tradicionales, donde se da una imagen más dura y violenta, quería conseguir lo opuesto, una apariencia dulce y suave, ya que la acuarela me ayuda a ello.

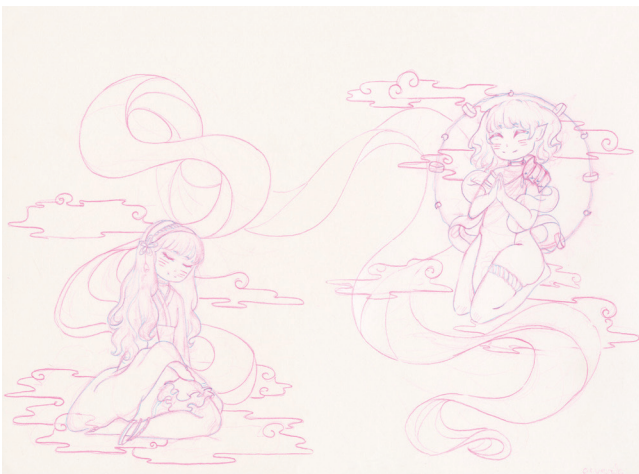


Fig.46: Youkai's sketchbook, Fujin y Raijin.



Fig.47: Youkai's sketchbook, Fujin y Raijin.



Fig.48: Youkai's sketchbook, gyokuto.

Gyokuto (conejo de la luna)

Este *youkai* nace de una leyenda japonesa. Esta narra la historia de un viejo peregrino que un día encontró a un mono, un zorro y un conejo. El hombre se encontraba agotado de su viaje y pidió a los animales que le consiguiesen comida. El mono pudo traerle frutas, el zorro consiguió un ave y, mientras tanto, el conejo no pudo encontrar nada. Sin embargo, al ver al anciano tan agotado se lanzó a la hoguera ofreciéndose a sí mismo como alimento. El viejo peregrino al ver esto reveló su identidad como deidad y recogió los restos del conejo enterrándolos en la luna, como monumento a su solidaridad. Desde entonces los japoneses ven en las manchas de la luna un conejo machacando arroz con un martillo para preparar *mochi* (pastel tradicional japonés).

Mi representación del *gyokuto* es una niña inocente que vive en la luna, sus actividades favoritas son dormir y hacer mochi. Tiene una expresión tímida debido a su falta de confianza por la tarea que no pudo llevar a cabo en vida, conseguir comida al anciano.

Kuchisake-onna



Fig.49: Youkai's sketchbook, kuchisake-onna.

Representa al fantasma de una mujer con la boca rajada y forma parte de una leyenda urbana. Un hombre desfiguró a su mujer ya que se iba a la guerra y no quería que su esposa le fuera infiel, pues poseía una gran belleza. Se dice que pasea por las noches con una mascarilla en busca de chicos jóvenes y les pregunta "¿Soy bella?". Acto seguido, asesina a todos aquellos que den una respuesta, tanto si es alagadora como si no.

En la actualidad, gracias al movimiento feminista, se le ha restado importancia a la apariencia externa, con lo que mi representación de la *Kuchisake-onna* es una chica joven y despreocupada a la que no le importa la opinión de los demás. No obstante si alguien se intenta sobrepasar con sus burlas, no tendrá reparos en hacerle lo mismo que le hicieron a ella.

Hannya

Las *hannya* son mujeres consumidas por los celos. Existen tres tipos, según el nivel de maldad, algo que afecta a su apariencia.

En primer lugar se encuentra la *Namanari*, la más débil. Es una mujer que aún conserva la apariencia humana, pero que posee unos pequeños cuernos en la cabeza. La segunda es la *Chunari*, más poderosa y temible que la anterior. Estas siguen sin sufrir una transformación total, pero poseen cuernos más prominentes y colmillos grandes y afilados. Finalmente, el nivel más po-

deroso de *hannya*, las *Honnari*. Ellas ya son demonios completos, con cuerpo de serpiente y capaces de lanzar fuego por la boca.

Decidí para esta ocasión hacer una chica de instituto, pues la adolescencia es una época en la que la mayoría tienen problemas de autoestima debido a todos los cambios físicos por los que se pasa. Se trata de la etapa perfecta para que una chica se convierta en una *Nanamari*. Sin embargo, aún conserva su inocencia. Es por ello que usé acuarela para ilustrar el sentimiento efímero e inocente que puede transmitir esta técnica.

Fig.50: Youkai's sketchbook, nanamari.

Fig.51 Youkai's sketchbook, nanamari



Yuki-onna

Se trata de un espíritu que reside en lugares nevados. Es representada como una mujer alta, hermosa y de largos cabellos. Su piel es pálida, tanto que parece translúcida y por sus vestimentas habitualmente blancas a menudo se le confunde en paisajes nevados como parte de la misma nieve. En las leyendas más antiguas, se veía a la *Yuki-onna* como un *youkai* despiadado y prácticamente como la encarnación del mal. En la actualidad, se la describe más humana, acentuando su naturaleza fantasmal y efímera belleza.

La chica que yo he dibujado es una mujer consciente de su belleza y con ropas más actuales. Represento a alguien amable que podrías encontrarte en las noches más heladas cuando estás perdido y te indicaría el camino, preguntándote más tarde si esa inmensa belleza que ella porta puede ser humana. También hice a este espíritu de pequeña, divirtiéndose con la nieve para representar su inocencia y el cambio en la cultura japonesa cuando dejaron de verla como ser maligno.

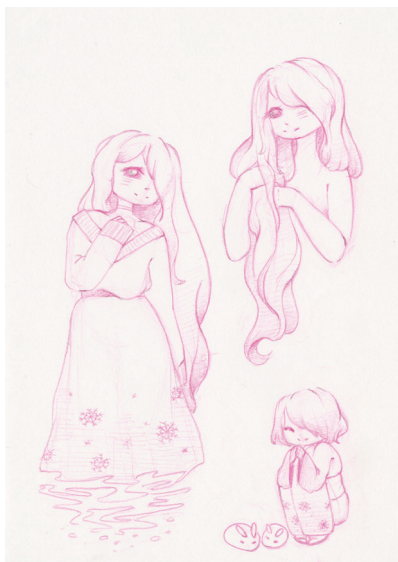


Fig.52: Youkai's sketchbook, yuki-onna.



Fig.53: Youkai's sketchbook, nezumi.



Fig.54: Youkai's sketchbook, ningyo.



Fig.55: Youkai's sketchbook, ningyo.

Nezumi

Se trata de ratas gigantes que vagan por las calles y devoran gatos callejeros. Si bien al igual que en Europa las ratas eran despreciadas, al mismo tiempo en Japón eran celebradas por ser animales prolíficos y como tales servían a *Daikokuten*, uno de los siete dioses de la fortuna.

Existe una leyenda sobre una rata que vivía en un establo. Como los habitantes de la casa ya estaban acostumbrados a ella, e incluso la gata de la casa no le temía y jugaban juntas por la noche, la dejaban estar. Un día, tras tener una camada de cinco crías, la gata cayó enferma y fue la rata quien se encargó de criar a los pequeños gatos. Por este cuento se tiene, además de la idea de ratas malvadas y peligrosas, la creencia de la existencia de ratas viejas capaces de adoptar camadas de gatos abandonados.

Esta fue la historia que me inspiró para hacer las viñetas de como mi personaje encontró una caja de gatos abandonados y no pudo evitar acogerlos y cuidarlos.

Ningyo

Se trata de la versión japonesa de las sirenas. La apariencia física de las sirenas en Japón difiere un poco a la de la tradición occidental. Normalmente el cuerpo en forma de pez empieza desde el cuello, dejando la cabeza como su única parte humana. Al igual que sus homólogas occidentales, poseen un bello rostro y una voz envidiable.

A pesar de que según las leyendas, a las sirenas de Japón les nace el cuerpo de pez desde el cuello, en mi ilustración le nace más allá de los hombros, quedando oculto por el kimono. En Japón se considera que una de las partes más atractivas de las mujeres son los hombros y la nuca, de modo que al ser este un *youkai* que seduce me pareció imprescindible hacerla con el kimono cayendo, de un modo insinuante. Además consideré que la mejor técnica para ilustrar una sirena sería la acuarela y el mismo modo la forma aleatoria que crean las manchas en el papel es perfecta para hacer las manchas de la cola.

Nekomata

Son gatos fantasma de dos colas. Se decía que los gatos con la cola muy larga se podían convertir en *youkai*, por lo que a la mayoría de ellos se les cortaba la cola. Al parecer, por esta razón en Japón la mayoría de gatos siguen teniendo la cola muy corta. Su función es proteger las escrituras sagradas en los templos budistas de los roedores. Durante el período Edo (1603-1868), se pusieron de moda las historias de gatos domésticos que se convertían en *nekomata*.

Los *nekomata* no dejan de ser gatos, y algo característicos en ellos es su independencia y actitud sosegada. Para esta ocasión hice una chica calmada, a la que las únicas cosas que le entusiasman, al igual que a sus compañeros felinos, son la comida y otros gatos. Presamente porque, como felinos, les gusta la comida, quise representar cómo sería el cómico encuentro entre un *nekomata*, representando a un gato, y una sirena, representando a un pez.

Fig.56: Youkai's sketchbook, nekomata.

Fig.57: Youkai's sketchbook, nekomata y ningyo.



Fig.58: Youkai's sketchbook, futakuchi-onna.

Futakuchi-onna

Es una mujer que por una maldición fue convertida en *youkai*. *Futakuchi-onna* significa "mujer de dos bocas" y así es como es representada, poseyendo una boca adicional en la nuca.

Esta maldición se da en mujeres que no alimentaron a sus hijastros y los dejaron morir, preocupándose únicamente de sus hijos biológicos. Es el espíritu del niño abandonado el que se instala en el cuerpo de la mujer para tomar venganza. La boca situada en la parte posterior de la cabeza demanda alimentos y la mujer, que puede mover sus cabellos como si fueran tentáculos, los usa para alimentarla. En el caso de que la mujer se negara a alimentar a su segunda boca, esta puede dar alaridos que causan un tremendo dolor de



Fig.59: Youkai's sketchbook, dodomeki.

cabeza a la mujer que padece la maldición.

En mi dibujo represento este acto de alimentar al inquilino alojado en su nuca. Quise que la boca de la mujer no se viera, para darle énfasis a que no tiene ningún control sobre su vida, ni para quejarse del martirio que vive.

Dodomeki

Se les describe como mujeres con los brazos muy largos cubiertos con minúsculos ojos de pájaro. Se dice que eran niñas humanas, pero desarrollaron inclinaciones por robar dinero y debido a estas malas acciones, un día fueron transformadas en este monstruo.

En este caso hice a una niña dodomeki con los ojos cerrados, tranquila, y le coloqué más ojos por las piernas para dar la sensación de que esta chica durante su infancia humana fue consumida por los pecados más graves.



Fig.60: Youkai's sketchbook, komainu.

Komainu

Son un par de criaturas leonescas que protegen la entrada de muchos santuarios sintoístas japoneses. Fue durante el siglo XIV que se comenzó a creer que el león tenía el poder de repeler el mal.

Tenía claro que para la portada quería a hacer un *torii*, un arco japonés que simboliza la entrada al más allá. Quise usar a los *komainu* ya que son usados habitualmente para proteger estas puertas en muchos templos. Los representé como niños pequeños y simpáticos que te animan a entrar a este paseo por los diferentes seres que será el contenido de mi libro.

Tsukumogami

Se trata de objetos cotidianos que adquieren vida en su centésimo aniversario.

Finalmente, para la contraportada, quería hacer uso de los más populares, que son el *kasaobake*, el *tsukumogami* de las sombrillas y el *hahakigami*, el de las escobas. Me parecen muy representativos dentro del movimiento de los *yokai*. Tienen una apariencia graciosa, fácil de adaptar a mi estilo y me parecen una despedida adecuada.



Fig.61: Youkai's sketchbook, Tsukumogami.

4.4 MAQUETACIÓN Y ARTE FINAL



Fig.62: Youkai's sketchbook

Durante la producción del contenido surgieron diferentes problemáticas que más tarde se resolverían en la maquetación. En primer lugar, la temática de mi libro no es lo suficientemente popular ni conocida como para que fuera entendida por todo el mundo. Si bien es cierto que la mayoría de mi público está familiarizado con la cultura japonesa, no todos han profundizado en este tema. Además, otra pequeña parte de las personas que conforman mi público se encuentra fuera de esta temática. Por ello, era necesario una descripción que les ayudase a situarse en la temática.

Mi proyecto no está pensado para ser un catálogo o una enciclopedia sobre los *youkai*, sino más bien una breve introducción, por lo que no tenía ningún interés en dar una información extensa sobre estos seres pero sí una resumida explicación. También serviría a modo de anticipo, invitando al público a querer investigar más acerca de aquellos que le han llamado la atención.

Ya que el foco de interés de mi *sketchbook* son los propios dibujos, la idea de introducir texto en la páginas fue desechada inmediatamente. Por lo tanto, valoré la realización de un glosario donde se describiesen los *youkai* en el orden de aparición, situado al final para que, una vez se terminase de ver el contenido artístico sin distracciones, el usuario pudiera informarse sobre ellos. Además barajé la idea de incluir un índice, pero el libro no era lo suficientemente extenso como para poder hacerlo de forma atractiva e interesante, con lo que opté finalmente por colocar el nombre de cada especie en su página correspondiente, localizable en la parte superior, de este modo para el espectador sería más fácil identificarlos.

En cuanto al idioma de los textos incluidos, me decanté por hacerlos en español e inglés. Gracias a internet la visibilidad ya no se limita únicamente a nuestro propio país, sino que se está expuesto a todas las partes del mundo, una globalización que se ve facilitada además por las plataformas de venta online.

Además, siendo el inglés un idioma universal, no quise cerrar la posibilidad de nuevos públicos, y dado que se trata de un producto que se ha realizado en España y su venta está pensada principalmente para eventos de este país, el español me parecía imprescindible. La traducción al inglés ha sido realizada por Raquel Sogorb Antón, graduada en traducción. Me incliné por encargarle este trabajo a alguien especializado, ya que ni como proyecto de fin de grado, ni como proyecto personal, se trata de una tarea relevante en mi papel como artista. Además, me parece importante darle visibilidad a



Fig.63: Youkai's sketchbook



Fig.64: Youkai's sketchbook

la colaboración de cara al mundo laboral. De la misma forma que un escritor contrata a un ilustrador para las imágenes de su libro, un ilustrador busca la ayuda de un escritor para los textos de su obra.

Todas las página e ilustraciones han sido escaneadas gracias al escáner del LRM, laboratorio de recursos media, del departamento de dibujo. En cuanto a las tipografías empleadas para el título, estas han sido escogidas por la forma orgánica y gestual. Mientras que en el interior se ha priorizado la lectura y por ello se ha elegido una de palo seco.

Para finalizar, en lo referente al material de la producción del libro, elegí papel reciclado de 170 gramos en el interior, para amplificar el aspecto de un producto tradicional y fresco, y acabado mate en la portada y contraportada para mantener la cohesión de lo tradicional.

5. CONCLUSIÓN

Como ya he dicho, la idea inicial fue que este proyecto fuera un libro ilustrado, sin embargo nunca me convenció demasiado. Debido a eso, hubo retrasos, ya que no fue fácil decidirme a embarcar en esta nueva idea. Mi principal temor fue el cómo defenderlo, ya que no había visto este tipo de proyecto dentro de los trabajos de fin de grado. Otro gran temor era hacia mi propia habilidad como artista, algo que me ha acompañado durante toda la carrera. Dudaba si iba a poder hacer un libro con un mínimo de calidad. Durante todo el proceso continuamente me preguntaba si no eran repetitivas las páginas, si aburriría el que fueran la mayoría bocetos, tanto rosa... ¿valía la pena mi trabajo? ¿Era suficiente? O incluso antes de empezar, ¿soy capaz de hacer un libro de más de dos páginas?

Una cosa que he aprendido durante la carrera de Bellas Artes es “si no sabes hacer algo es porque todavía no lo has intentado”. Durante toda mi vida he tendido a rendirme en seguida y quedarme estancada en un punto, por miedo. Así que, daba igual que no hubiera visto otros proyectos de *sketchbooks* como proyectos de final de grado, lo único que tenía que hacer era enseñar todo el trabajo que supone el *sketchbook* y porqué se trata de una propuesta interesante. ¿Era lo suficientemente buena como para hacerlo? ¿Cómo saberlo si no lo intentas? Solo tengo que hacer que funcione. He dado lo mejor de mí misma, haciendo estudios, saliendo de “mi zona de *confort*” en tema de poses, me he forzado a hacer cosas que antes evitaba, como las manos. En lo relativo al uso mayoritario de un color como el rosa, ahora veo que da cohesión a todo el trabajo, lejos de hacerlo monótono.

A nivel de dibujo, gracias a este proyecto he ganado mucha soltura a la

hora de trabajar y una mejoría en las formas y proporciones. Al trabajar mayoritariamente en dibujo tradicional y a pesar de buscar la frescura del boceto, no podía permitirme un resultado mediocre o cometer fallos de anatomía graves. Me había acostumbrado a la comodidad del digital, donde tienes herramientas para escalar, cortar, transformar... sin dejar rastro de los fallos. Me di cuenta de esto al pasar a digital las seleccionadas, ya que no tuve que modificar apenas el boceto mientras hacía la línea.

Para concluir, he de admitir que estoy muy satisfecha con el trabajo que he realizado y todos mis objetivos cumplidos, a excepción del más importante, que es el que se va a comenzar a llevar a cabo a partir de ahora, su venta al público. Todavía me queda mucho que mejorar en expresiones, movimiento, dinamismo, anatomía e incluso quiero explorar diferentes estilos más adelante. Ver el resultado final me ha animado a continuar mejorando y a realizar más proyectos similares con otras temáticas que me interesan, como chicas mágicas, la comunidad LGBT, mujeres y un largo etcétera.

6. BIBLIOGRAFÍA

Introducción.

- <http://www.thelightingmind.com/sketchbooks-de-bocetos-a-obras-de-arte/>
- <https://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/15054-sketch-book-vol-1-un-proyecto-de-increibles-artistas-del-cuaderno-de-bocetos.html>
- <https://www.hazhistoria.net/blog/%C2%BFqu%C3%A9-es-inktober>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Fanzine>
- <https://www.denofgeek.com/us/tv/steven-universe/266591/steven-universe-was-influenced-by-revolutionary-girl-utena>
- https://www.instagram.com/_picolo/

Referentes históricos.

- <https://es.wikipedia.org/wiki/Ukiyo-e>
- <http://laestampajaponesa.blogspot.com/>
- <https://arte.laguia2000.com/pintura/la-estampa-japonesa>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Hyakkai_Zukan
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Japonismo>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Art_Nouveau
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Modernismo_\(arte\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Modernismo_(arte))
- <https://www.significados.com/art-nouveau/>
- <http://arteac.es/alfons-mucha/>

- https://es.wikipedia.org/wiki/Alfons_Mucha
- [https://www.laimprentacg.com/alfons-mucha-mucho-mas-que-el-carte-
lista-del-art-noveau/](https://www.laimprentacg.com/alfons-mucha-mucho-mas-que-el-carte-
lista-del-art-noveau/)

Referentes coetáneos.

- https://vocaloid.fandom.com/es/wiki/Noriko_Hayashi
- <https://www.instagram.com/noririnhayashi/>
- <https://tetratheripper-portfolio.tumblr.com/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/NSFW>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Fanart>
- https://www.instagram.com/maruti_bitamin/
- [https://comix-quest.com/2016/04/11/an-artist-a-week-maruti-bitamin-
koyamori/](https://comix-quest.com/2016/04/11/an-artist-a-week-maruti-bitamin-
koyamori/)
- <https://www.instagram.com/heikala/>
- <https://www.creativeboom.com/inspiration/heikala/>

Creación.

- <http://yokai.com/>
- <http://yokai.com/dodomeki/>
- <http://yokai.com/kuchisakeonna/>
- <http://yokai.com/futakuchionna/>
- <http://yokai.com/gyokuto/>
- <http://yokai.com/hannya/>
- <http://yokai.com/hashihime/>
- <http://yokai.com/kijo/>
- <http://yokai.com/komainu/>
- [https://santuariodelalba.wordpress.com/2017/04/24/el-conejo-de-la-
luna-leyenda-japonesa/](https://santuariodelalba.wordpress.com/2017/04/24/el-conejo-de-la-
luna-leyenda-japonesa/)
- [https://www.vice.com/es_latam/article/dpb4jz/las-mujeres-demonio-y-
fantasma-del-antiguo-japon](https://www.vice.com/es_latam/article/dpb4jz/las-mujeres-demonio-y-
fantasma-del-antiguo-japon)
- [https://japonerias.com/blog/fujin-y-raijin-los-dioses-japoneses-del-
viento-y-el-trueno/](https://japonerias.com/blog/fujin-y-raijin-los-dioses-japoneses-del-
viento-y-el-trueno/)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Futa-kuchi-onna>

Libros.

- Pérez Riobó, Andrés. *Yokai monstruos y fantasmas en Japón*. Editorial Satori.
- Okamoto, Kido. *Fantasmas y samuráis cuentos modernos del viejo Ja-
pón*. Editorial Quaterni.

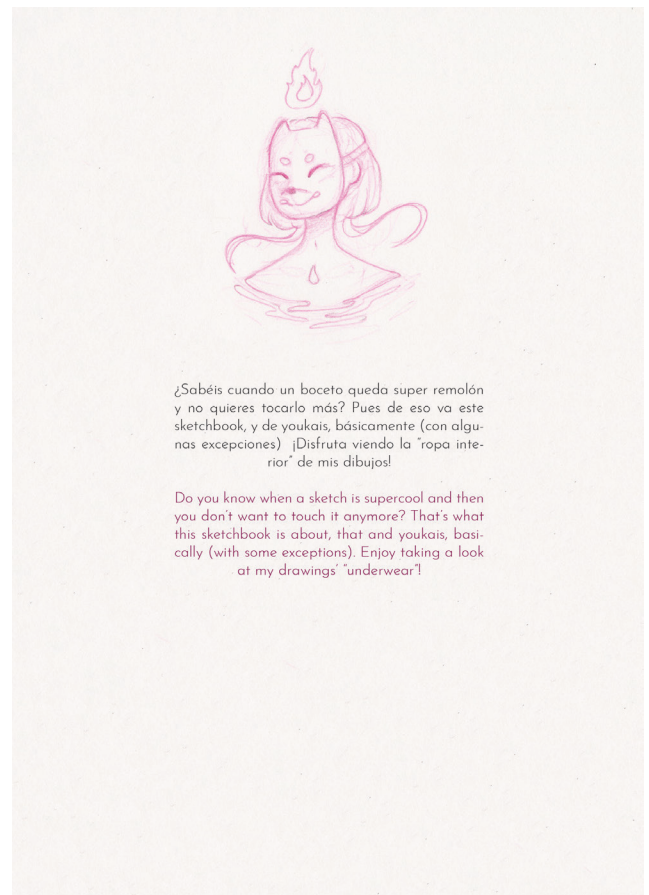
- Davisson, Zack. *Yurei. Los fantasmas de Japón*. Editorial Satori.
- Gordom Smith, Richard, *Cuentos tradicionales de Japón*. Editorial Satori.

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig.1: Isabel Terol, portada de <i>Delete</i> . Ganadora del concurso anual de norma en 2015.	07
Fig.2: Comparativa entre <i>Evangelion</i> y <i>Pacific Rim</i> .	08
Fig.3: Cartel promocional de <i>Steven Universe</i> .	08
Fig.4: Rebecca Sugar, <i>Fanart</i> de <i>Revolutionary girl Utena</i> .	08
Fig.5: Perfil de instagram de Gabriel Picolo.	09
Fig.6: Portada de la novela <i>Teen titans: Beast Boy</i> de Kami Garcia e ilustrada por Gabriel Picolo.	09
Fig.7: Okita utamaro, grabado japonés, <i>Naniwaya</i> .	10
Fig.8: Claude Monet, <i>Puente japonés</i> .	10
Fig.9: Hokusai, <i>Fukagawa bannen bashi shita</i> .	10
Fig.10: Sawaki Sushi , <i>Suuhi Yuki-onna</i> .	11
Fig.11: Alfons Mucha, <i>Savonnerie de baignolet</i> .	11
Fig.12: Alfons Mucha , <i>Las cuatro estaciones</i> .	12
Fig.13: Portada el sintetizador de voz MAIKA.	12
Fig.14: Noririn Hayashi , <i>Girlfriends</i> .	12
Fig.15: Tetra the ripper, autoretrato.	13
Fig.16: Tetra the ripper, ilustración <i>nsfw</i> .	13
Fig.17: Maruti Bitamin, acuarela.	13
Fig.18: Maruti Bitamin, acuarela.	14
Fig.19: Heikala, acuarela.	14
Fig.20: Primer artbook de Heikala.	14
Fig. 21: Leire López, <i>Kitsune</i> .	15
Fig. 22: Leire López, <i>Hannya</i> .	15
Fig.23: Leire López, <i>Dodomeki</i> .	15
Fig.24: Leire López, <i>Kuchisake-onna</i> .	16
Fig.25: Noririn Hayashi, acuarela.	17
Fig.26: Portada <i>Dr.Slump</i> .	17
Fig.27: Captura del juego <i>Zelda, breathe of the wild</i> .	17
Fig.28: Portada de <i>Sakura, card captor</i> .	18
Fig.29: Cartel de <i>Puella magi Madoka magica</i> .	18
Fig.30: Youkai's sketchbook, oni herrera.	19
Fig.31: Youkai's sketchbook, oni herrera y oni guerrera.	19
Fig.32: Youkai's sketchbook, oni guerrera.	19
Fig.33: Youkai's sketchbook, oni guerrera.	19
Fig.34: Youkai's sketchbook, tanuki.	20
Fig.35: Youkai's sketchbook, tanuki.	20
Fig.36: Youkai's sketchbook, tabuki.	20
Fig.37: Youkai's sketchbook, tanuki.	20
Fig.38: Youkai's sketchbook, tengu hembra.	21
Fig.39: Youkai's sketchbook, tengu hembra.	21
Fig.40: Youkai's sketchbook, tengu macho.	21
Fig.41: Youkai's sketchbook, tengu macho.	21
Fig.42: Youkai's sketchbook, kitsune y inugami.	22
Fig.43: Youkai's sketchbook, kitsune jóvenes.	22
Fig.44: Youkai's sketchbook, Inari.	22
Fig.45: Youkai's sketchbook, Inari.	22
Fig.46: Youkai's sketchbook, Fujin y Raijin.	23
Fig.47: Youkai's sketchbook, Fujin y Raijin.	23
Fig.48: Youkai's sketchbook, gyokuto.	24
Fig.49: Youkai's sketchbook, kuchisake-onna.	24
Fig.50: Youkai's sketchbook, nanamari.	25
Fig.51 Youkai's sketchbook, nanamari	25

Fig.52: Youkai's sketchbook, yuki-onna.	25
Fig.53: Youkai's sketchbook, nezumi.	26
Fig.54: Youkai's sketchbook, ningyo.	26
Fig.55: Youkai's sketchbook, ningyo.	26
Fig.56: Youkai's sketchbook, nekomata.	27
Fig.57: Youkai's sketchbook, nekomata y ningyo.	27
Fig.58: Youkai's sketchbook, futakuchi-onna.	27
Fig.59: Youkai's sketchbook, dodomeki.	28
Fig.60: Youkai's sketchbook, komainu.	28
Fig.61: Youkai's sketchbook, Tsukumogami.	28
Fig.62: Youkai's sketchbook	29
Fig.63: Youkai's sketchbook	29
Fig.64: Youkai's sketchbook	30

8. ANEXO

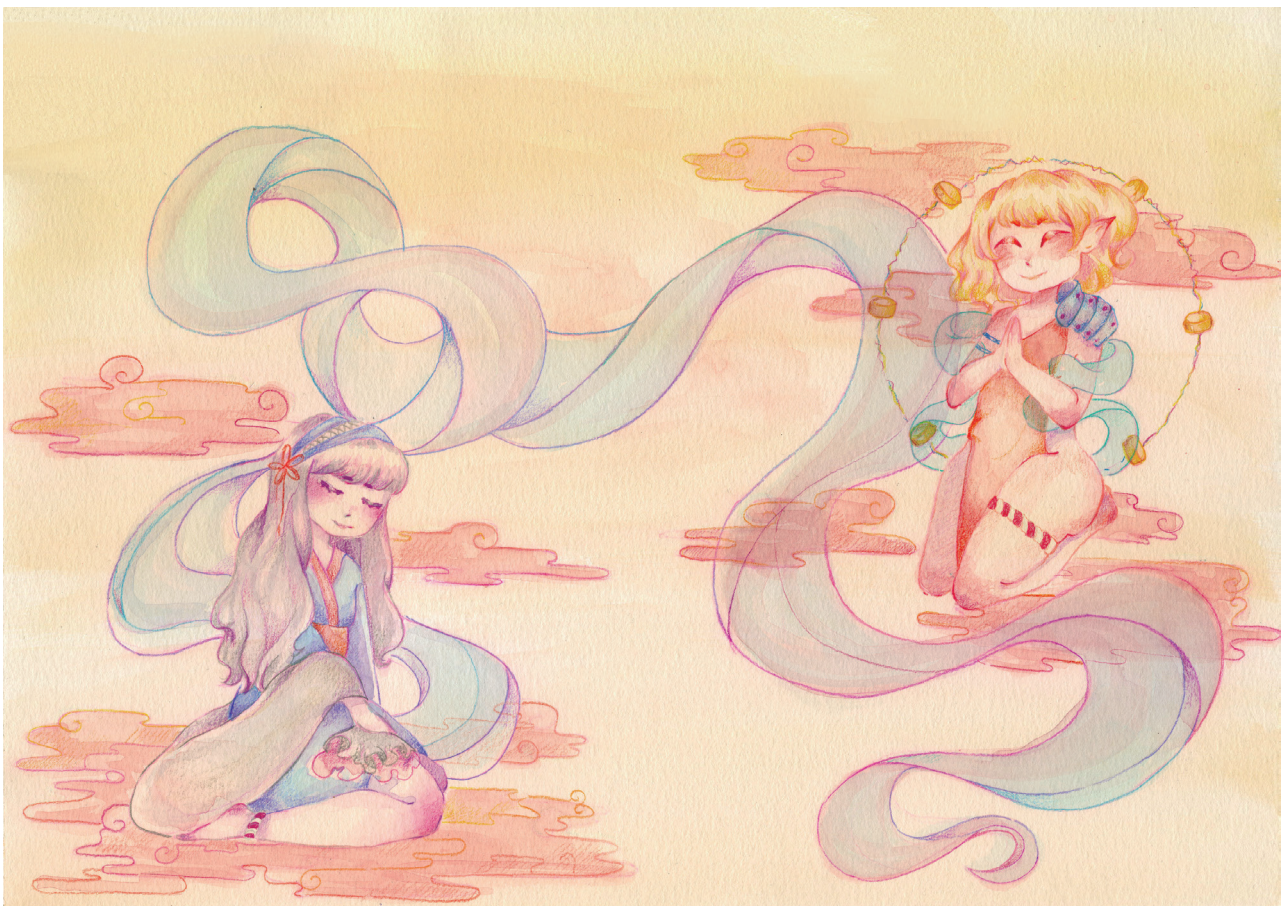
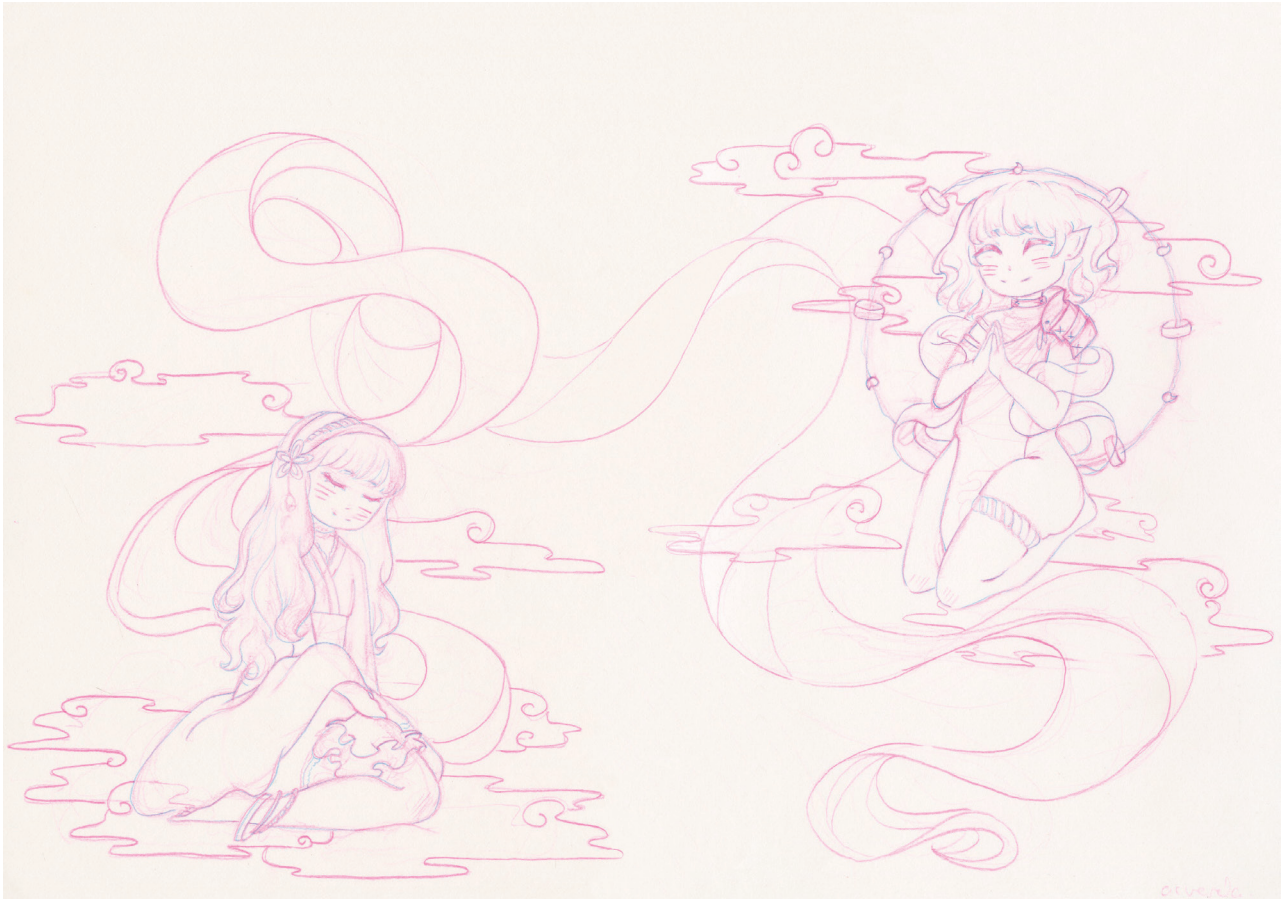




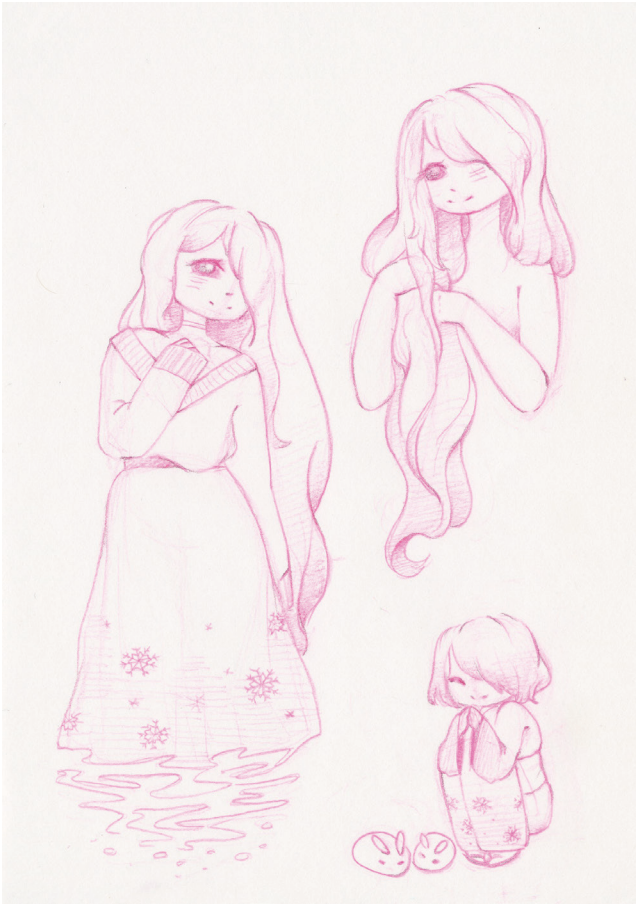














GLOSARIO

KOMAINU: Se representan como estatuas de estatuas híbridas de perro y león que custodian las entradas de los templos para ahuyentar a los malos espíritus.

ONI: Son demonios con forma humana. Tienen la piel roja, azul, rosa o negra, cuernos y prominentes colmillos. Visten con faldones de piel de tigre y están armados, popularmente, con un báculo de hierro llamado *Kanabō*.

TANUKI: Dentro de los *youkai* que se dedican a transformarse y engañar a las personas el *tanuki* es el más representativo, superando al *kitsune*. Tienen a hacerse pasar por humanos, pero son más cómicos que peligrosos. Otra característica popular de esta criatura son los testículos enormes, que representan prosperidad y buena suerte.

TENGU: Se trata de enormes pájaros que han sido humanizados y viven en las montañas. En las descripciones antiguas se presentan con aspecto humano pero con pico y alas, atributo que posteriormente se transformó en una nariz extremadamente larga. Portan un abanico de plumas llamado *ha-uchiwa*, que puede crear feroces ráfagas de viento.

GLOSSARY

KOMAINU: They are portrayed as statues of hybrids of dogs and lions and they guard temple entrances to chase evil spirits away.

ONI: Demons that appear in human form. Their skin is red, blue, pink or black, and they have horns and prominent fangs. They wear tiger-skin loincloths and are commonly armed with iron staffs called *Kanabō*.

TANUKI: *Tanuki* is the most representative one among the *youkais* that shapeshift and deceive people, surpassing *kitsune*. It tends to impersonate humans, but it is more comical than dangerous. Another popular feature of this creature are the huge testicles they have, which represent prosperity and good luck.

TENGU: They are gigantic birds that have been turned into humans and live in the mountains. In ancient descriptions they appear human-shaped, but have beaks and wings. This characteristic later was transformed into an extremely long nose. They carry a feather fan called *ha-uchiwa*, which can create ferocious gusts of wind.

respuesta, tanto si es alagadora como si no, son asesinados por ella.

HANNYA: Mujeres demonio consumidas por los celos. Se observan 3 grados:

- NANAMARI:** Conservan el cuerpo de mujer pero poseen pequeños cuernos.
- CHUNARI:** Poseen unos cuernos más prominentes y colmillos que se asemejan a los de los elefantes.
- HONNARI:** La más poderosa, pierde por completo la forma humana adquiriendo la de una serpiente que lanza fuego por la boca.

YUKI-ONNA: Mujer de las nieves. Es representada como una mujer alta, hermosa y de cabellos largos que se manifiesta en las noches nevadas. Flota sobre la nieve y sus ojos producen terror a los humanos.

NEZUMI: Se trata de ratas gigantes que vagan por las calles y devoran gatos callejeros. También se mencionan casos de ratas viejas que cuidan de pequeños gatos abandonados.

give an answer, both flattering and not.

HANNYA: Demon women consumed with jealousy. There are 3 levels:

- NANAMARI:** They preserve a woman's body but have tiny horns.
- CHUNARI:** They have more prominent horns and tusks that look like those of elephants.
- HONNARI:** The most powerful, they lose completely the human form, acquiring that of a snake that breathes fire.

YUKI-ONNA: Snow woman. She is portrayed as a tall, beautiful woman with long hair that appears on snowy nights. She floats on the snow and her eyes strike terror in humans.

NEZUMI: These are giant rats that wander the streets and devour stray cats. Cases of old rats taking care of small abandoned cats are also mentioned.

KITSUNE: El *kitsune* es un *yokai* que a lo largo de la historia ha tenido dos interpretaciones: deidad y demonio. Por un lado, como deidad se le conoce como *Inari*, diosa de la fertilidad, el arroz, la agricultura y los zorros, que favorece las cosechas. Por otro lado, como demonio es nombrado *nagikitsune*, demonio que engaña, transmite enfermedades mortales o se transforma en mujeres para seducir a los hombres.

RAIJIN Y FUJIN: Son los dioses del rayo y del viento, respectivamente. *Fujin* posee una manta sagrada con la que impulsa los vientos y *Raijin* está rodeado de unos tambores con los que produce el ruido de los truenos que anuncian la tormenta.

GYOKUTO (CONEJO DE LA LUNA): Este *youkai* nace de una popular leyenda japonesa sobre un anciano, un mono, un zorro y un conejo. En ella se nos narra el sacrificio que hace el conejo para alimentar al anciano, el cual más tarde se revela como una deidad y entierra al conejo en la luna, convirtiéndola en su hogar. Por eso las manchas de la luna tienen la apariencia de un conejo amasando arroz.

KUCHISAKE-ONNA: Representa al fantasma de una mujer a la que su marido desfiguró. Pasea por las noches con una mascarilla en busca de chicos jóvenes y les pregunta "¿Soy bella?". Aquellos que den una

KITSUNE: The *kitsune* is a *youkai* that has had two versions throughout history: deity and demon. On one hand, it's known as a deity as *Inari*, goddess of fertility, rice, agriculture and foxes, who favours harvesting. On the other hand, as a demon it's named *nagikitsune*, a *youkai* that deceives, spreads deadly diseases or transforms into women to seduce men.

RAIJIN AND FUJIN: They are the gods of lightning and wind, respectively. *Fujin* has a sacred weapon with which he propels the wind and *Raijin* is surrounded by drums with which he produces the sound of thunder announcing the storm.

GYOKUTO (MOON RABBIT): This *youkai* originates in a popular Japanese legend about an old man, a monkey, a fox and a rabbit. This legend tells us the story of the sacrifice made by the rabbit when it feeds the old man, who later reveals himself as a deity and buries the rabbit in the moon, making it its home. That is why the moon spots look like a rabbit kneading rice.

KUCHISAKE-ONNA: It represents the ghost of a woman who was disfigured by her husband. She walks around at night wearing a mask, in search of young boys in order to ask them: "Am I beautiful?". She kills those who

NINGYO: Se trata de la versión japonesa de las populares sirenas occidentales, con la diferencia de que a estas les nace el cuerpo de pez desde el cuello conservando un hermoso rostro.

NEKOMATA: Son gatos fantasma de dos colas. Se decía que los gatos con la cola muy larga se podían convertir en *youkai*, tanto los domésticos como los salvajes.

FUTAKUCHI-ONNA: Mujer de dos bocas, la segunda situada en la nuca. La boca de la parte posterior suelta insultos y ordena a la mujer que la alimenten, puede usar el pelo a modo de tentáculos para martirizar a la misma.

DODOMEKI: Son mujeres maldecidas con los brazos largos y repletos de ojos. Esta maldición puede recaer sobre ellas por realizar malas acciones en su niñez, como robar.

TSUKUMOGAMI: Objetos cotidianos que adquieren vida en su centésimo aniversario.

NINGYO: They are the Japanese version of the well-known western mermaids, with the difference that the former have a fish body that starts from the neck, thus maintaining a beautiful face.

NEKOMATA: Two-tailed ghost cats. It was said that cats with a really long tail could turn into *youkai*, both domestic and wild ones.

FUTAKUCHI-ONNA: Two-mouthed woman, who has the second mouth at the back of her neck. The mouth at the back screams insults and orders the woman to feed her. It can use her hair as tentacles to torment her.

DODOMEKI: They are cursed women with long arms full of eyes. This curse can fall on them for doing bad deeds in their childhood, such as stealing.

TSUKUMOGAMI: Everyday objects that come to life on their 100th anniversary.

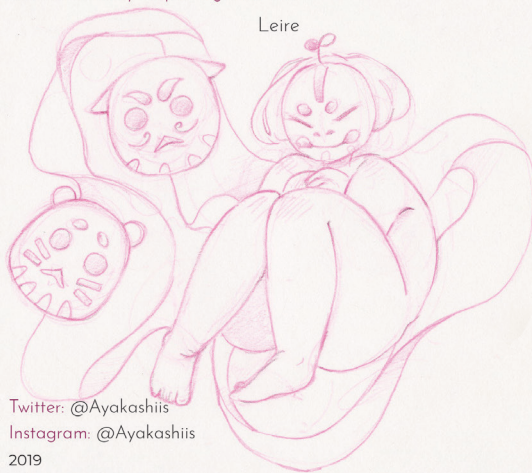
Muchas gracias a todos los que han confiado en mi y me han ayudado en este proyecto, también gracias a ti que has comprado este humilde sketchbook, significa mucho para mi.

Thanks a lot to all those who have trusted and helped me with this project, and also thanks to you for buying this humble sketchbook, it means a lot to me.

La corrección y traducción al inglés de los textos de este sketchbook ha sido realizada por Raquel Sogorb Antón.

This sketchbook's texts have been corrected and translated by Raquel Sogorb Antón.

Leire



Twitter: @Ayakashiis
 Instagram: @Ayakashiis
 2019

