

# TFG

---

## LA LEYENDA DE KITSUNE.

DISEÑO DE UN PERSONAJE DE FICCIÓN DESDE SU  
CARACTERIZACIÓN HASTA EL *CONCEPT ART*

Presentado por Diana García García

Tutor: Joaquín Aldás Ruiz

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

El presente proyecto aborda el desarrollo creativo del proceso de rediseño humanizado de Kitsune, una criatura mitológica perteneciente a la cultura japonesa; desde el proceso de *concept art* y preproducción, hasta la caracterización física de un modelo en base al diseño del personaje realizado.

Se aborda todo el proceso de diseño del personaje: bocetos, pruebas de color, hoja de giro y diseño final. También se incluye el desarrollo de la confección física de los *props* pertinentes para la caracterización del modelo en base al diseño del personaje establecido; así como la elaboración de fotografías mostrando el trabajo llevado a cabo.

## ABSTRACT

This project aims to discuss the creative development about the process of a humanized redesign of Kitsune, a mythological creature belonging to Japanese culture; from the concept art and preproduction process all the way to the physical characterization of a model based on the previously done character's design.

The entire character design process will be covered: sketches, color tests, turnaround sheet, and final design. It will also include the physical crafting development of the relevant props for the model's characterization based on the established design of the character; as well as the elaboration of photographs showing the work carried out.

## PALABRAS CLAVE

Diseño de personaje, *concept art*, ilustración, caracterización, atrezzo, fotografía.

## KEYWORDS

Character design, concept art, illustration, characterization, atrezzo, photography.

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente Trabajo de Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por la alumna Diana García García. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2017/2021 del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Universitat Politècnica de València.

El presente documento es original y no ha sido presentado como ningún otro trabajo académico previamente. Todo el material extraído de fuentes externas ha sido citado y nombrado tal y como indica la normativa oficial.

Firma:



Fecha: 30 de junio de 2021

## AGRADECIMIENTOS

Muchas gracias a mi tutor de TFG, Joaquín Aldás, por su dedicación e interés en este proyecto y por su empatía y buenos consejos durante el desarrollo.

Agradecimientos a mi amiga y compañera de *hobby*, Florencia Sofen, por ofrecerse de forma desinteresada a vestir mi creación y prestar su completo estudio fotográfico y su ayuda incondicional para lograr un resultado final que ha excedido mis expectativas.

Finalmente, gracias a mis familiares y amigos por apoyarme siempre y animarme a hacer lo que más me gusta.

# ÍNDICE

	Pág.
<b>1 — INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
1.1 — Justificación.....	6
<b>2 — OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....</b>	<b>7</b>
2.1 — Objetivos generales.....	7
2.2 — Objetivos específicos.....	8
2.3 — Metodología.....	9
<b>3 — MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>11</b>
3.1 — Contextualización del tema.....	11
3.1.2 — Arte y cultura en Japón.....	11
3.1.3 — Los Yokai en la mitología nipona.....	12
3.1.4 — La leyenda de Kitsune.....	12
3.2 — Cosplay y caracterización.....	14
<b>4 — REFERENTES.....</b>	<b>15</b>
4.1 — Referentes del ámbito de la ilustración.....	15
4.1.1 — Zach Fischer.....	15
4.1.2 — Hannah Alexander.....	15
4.1.3 — Gladzy Kei.....	16
4.2 — Referentes del ámbito de la confección y caracterización.....	17
4.2.1 — Nikita Cosplay.....	17
4.2.2 — Kamui Cosplay.....	18
4.2.3 — Alyson Thabbitha.....	18
<b>6 — PREPRODUCCIÓN.....</b>	<b>19</b>
6.1 — Bocetos y pruebas de diseño.....	20
6.2 — Ilustración y arte final del personaje.....	22
<b>7 — PRODUCCIÓN.....</b>	<b>23</b>
7.1 — Materiales.....	23
7.2 — Patrones.....	24
7.3 — Costura.....	25
7.4 — Creación de los <i>props</i> y accesorios.....	29
7.4.1 — <i>Obi</i> .....	29
7.4.2 — Orejas.....	30
7.4.3 — Peluca.....	31
7.5 — Caracterización.....	32
7.6 — Fotografías y edición.....	33
<b>8 — RESULTADO FINAL.....</b>	<b>35</b>
<b>9 — PREVISIÓN Y VIABILIDAD ECONÓMICA.....</b>	<b>38</b>
<b>10 — CONCLUSIONES.....</b>	<b>39</b>
<b>11 — BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>40</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

La pretensión del proyecto realizado es establecer una relación directa entre la ilustración y el *concept art* y la confección artesanal de elementos de atrezzo y vestuario basados en los diseños estudiados en el proceso de preproducción.

Para establecer esta relación, se partirá de un concepto ya existente, un personaje perteneciente a la mitología de la cultura japonesa. La razón de esta elección viene motivada por el potencial que puede ofrecer realizar proyectos creativos de cualquier índole inspirados en la mitología típica de distintas culturas o países del mundo. Además, gracias a iniciativas como esta, es posible ayudar a dar a conocer culturas fascinantes y despertar interés de en la población.

El personaje mitológico seleccionado para la realización de este proyecto es el espíritu animal conocido como Kitsune. Kitsune significa “zorro” en japonés, y es uno de los espíritus Yokai en Japón. La razón por la que fue escogido para realizar este trabajo fue por el gran potencial creativo que posee la cultura japonesa y todo lo que la rodea. Ésta ha sido fuente de inspiración de infinidad de libros, películas, cuentos y leyendas.

A través de este ambicioso proyecto, se pretende realizar un rediseño renovado y llamativo de la apariencia humanizada de esta deidad, resaltando sus atributos más característicos y mostrar los detalles que la identifiquen y diferencien del resto de criaturas mitológicas. Además de ello, se propone ir más allá de la representación en papel y dar vida a través de la caracterización de un modelo tomando como referencia el diseño realizado.

Para lograr esta recreación, se emplean distintas técnicas de elaboración artesanal, tales como patronaje, costura, pintura, maquillaje y tantas como requiere el diseño final del personaje.

## 1.1. JUSTIFICACIÓN

Uno de los principales motivos que han impulsado la realización del presente proyecto es que este tipo de creaciones elaboradas artesanalmente han presentado un auge considerable en los últimos años, debido a las posibilidades que ofrecen en el mundo del cine, el teatro, el entretenimiento y arte en general. El propósito de este proyecto es llevar más allá el concepto del diseño de personajes y convertirlo en algo sólido que pueda vestir una persona y transformarse así en una obra de arte viviente que haga que el personaje que vemos en papel cobre vida, con la finalidad de mostrar las posibilidades que ofrece el diseño de personajes combinado con otras técnicas artísticas para crear un producto que se pueda vender como encargo para representaciones teatrales, vestuario de cine y/o televisión o para disfrute particular del cliente.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

En este apartado se indican los objetivos establecidos en este proyecto, que se clasifican en dos tipos: los generales, que hacen referencia a las finalidades globales del proyecto en sí; y los específicos, que abarcan las metas más concretas que se pretenden lograr.

### 2.1. OBJETIVOS GENERALES

- Consolidar los conocimientos adquiridos en el Grado en Diseño y Tecnologías Creativas y ponerlos en práctica.
- Realizar un proceso exhaustivo de búsqueda de datos y documentación acerca del personaje mitológico seleccionado y crear una estética acorde a la época y a la cultura que le caracteriza.
- Desarrollar en profundidad determinadas destrezas vistas en clase en relación a disciplinas como *concept art*, diseño, ilustración y dirección de fotografía.
- Aplicar conocimientos adquiridos de forma autodidacta en relación a la caracterización y confección de vestimentas en base a un diseño de personaje existente.
- Crear un vínculo entre las competencias del diseño de personajes y la elaboración de atrezzo y vestimentas para fines teatrales, comerciales, de entretenimiento o de exhibición.
- Aprender conceptos y metodologías nuevas para llevar a cabo el proyecto con éxito y conseguir la mayor calidad posible en todos los aspectos que contempla.

## 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Hacer acopio de documentación acerca de la mitología y el folclore a los que pertenece el personaje mitológico seleccionado.
- Diseñar el personaje y el entorno en el que se desenvuelve en base a la historia seleccionada, desarrollando conocimientos de ilustración y *concept art*.
- Realizar una planificación de los elementos a realizar de forma física y recopilación de los materiales necesarios, tales como goma EVA<sup>1</sup>, pegamentos, pintura, aerógrafo, maquillaje y cualquier material que pueda requerir el diseño final del personaje.
- Confeccionar el atuendo del personaje y los *props*<sup>2</sup> pertinentes adaptados a una modelo en vivo.
- Caracterizar a la modelo seleccionada y realizar fotografías mostrando el trabajo de confección realizado.
- Retoque digital en Adobe Photoshop de las fotografías realizadas para lograr un acabado óptimo.

Cada objetivo específico hace referencia a una etapa del proyecto. El presente trabajo comprende varias disciplinas diferentes y necesarias para obtener un resultado óptimo.

---

1. Goma EVA: material polimérico termoplástico que se suele emplear en manualidades por su flexibilidad y facilidad de manejo.

2. *Props*: elemento que forma parte de un escenario y con el que interactúan los personajes en artes escénicas y videojuegos.



## 2.3. METODOLOGÍA

Para la correcta realización del proyecto es indispensable establecer un primer proceso intensivo de búsqueda de información y documentación, con la finalidad de que el resultado final sea coherente y respetuoso con todos los aspectos pertenecientes a la cultura en la que se inspira, además de evitar anacronismos y errores históricos. Este proceso no formará parte únicamente de la fase de preparación e investigación, sino que estará presente a lo largo de toda la realización del proyecto.

También se enumeran los referentes que han servido de inspiración en cada uno de los ámbitos que engloba el proyecto, así como ilustradores, *concept artists*, diseñadores de vestuario para cine, teatro y televisión, *cosplayers*, fotógrafos, etc.

Una vez reunida esta información, se procede a la realización de numerosos bocetos del personaje seleccionado, teniendo en cuenta sus diferentes representaciones en el arte a lo largo de la historia y añadiendo u omitiendo los elementos pertinentes para que el nuevo diseño sea innovador y atractivo, pero que a la vez conserve los rasgos más característicos del personaje tal y como se le conoce popularmente con tal de que sea reconocible con sólo un vistazo.

Habiendo determinado el diseño final del personaje y estudiado la forma en la que se reproducen los elementos necesarios para la caracterización de la modelo, se procede a la etapa de confección del atuendo y construcción del atrezzo. Esta fase viene condicionada por el aspecto del diseño final, de modo que a medida que se ha ido avanzando en el proyecto, se realizan ligeras modificaciones en el diseño del personaje o en el modo de fabricar el atuendo.

Los materiales necesarios para la reproducción física del atuendo y los *props* también dependen en gran medida de cómo es el diseño final del personaje. Sin embargo, siguiendo la experiencia personal en la realización de prendas y disfraces en base a un diseño preestablecido, se pueden determinar algunos materiales o procesos comunes que son imprescindibles en la mayoría de casos.

A continuación se muestra un cronograma donde se establecen los tiempos aproximados que se dedican a cada etapa del proyecto, dividiendo el índice y sus contenidos en varias franjas y especificando el tiempo dedicado a cada una desde febrero hasta julio de 2021.

CONTENIDOS	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
1. INTRODUCCIÓN	■				■	
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	■					
3. MARCO TEÓRICO		■	■	■		
4. REFERENTES	■	■	■			
6. PREPRODUCCIÓN			■			
6.1. Bocetos y pruebas de diseño			■			
6.2. Ilustración y arte final del personaje				■	■	
7. PRODUCCIÓN				■	■	
7.5. Caracterización					■	
7.6. Fotografías y edición					■	
8. RESULTADO FINAL					■	
9. PREVISIÓN Y VIABILIDAD ECONÓMICA					■	
10 — CONCLUSIONES					■	
11 — BIBLIOGRAFÍA					■	
ENTREGA Y DEFENSA						■

Figura 1. *Cronograma*. Planificación visual de los tiempos dedicados a cada fase del proyecto **La leyenda de Kitsune**. Diana García García, 2021.



Figura 2. *La gran ola de Kanagawa*. Grabado de Katsushika Hokusai. 1830-1833



Figura 3. *El Dios del Trueno y el Dios del Viento*. Pintura de Ōgata Kōrin. Principios del siglo XVIII (periodo Edo)



Figura 4. *Representación de distintos espíritus Yokai con forma de animales, humanos y objetos*. Autor y fecha desconocidos.

## 3. MARCO TEÓRICO

Antes de hablar sobre los referentes y el proceso de producción seguido para este proyecto, es importante contextualizar el tema que trata, de modo que se sepa en todo momento a qué nos referimos al mencionar terminologías específicas como *cosplay*<sup>3</sup> o *props*; términos a los que es imprescindible hacer alusión para comprender los objetivos principales del presente proyecto.

También se contextualiza el trabajo teniendo en cuenta sus orígenes históricos, explicando quién es el personaje en el que se basa el presente proyecto y la cultura y el arte del país al que pertenece.

### 3.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL TEMA

#### 3.1.2. Arte y cultura en Japón

El arte japonés refleja todo lo referente a la cultura y la trayectoria de dicho país. A lo largo de la historia, la creación y la cultura nipona han plasmado en gran medida aspectos referentes a la sociedad, la economía, la religión y el poder político. Las obras japonesas se han manifestado a través de multitud de disciplinas, tales como la pintura, la escultura, el teatro, la literatura, la música; y en épocas más actuales, el cine y los videojuegos.

El arte en Japón se ha visto influenciado por innumerables sumas de culturas y civilizaciones que han poblado el país durante siglos; lo cual le otorga un característico estilo ecléctico. Japón ha recibido mayoritariamente influencias de países continentales como China y Corea, especialmente desde el siglo V. Cabe destacar que gran parte de las obras producidas han sido de índole religiosa, introduciendo elementos de la religión sintoísta y el budismo a partir del siglo V.

Japón se caracteriza por haber absorbido aspectos y costumbres de toda clase de civilizaciones y por asumir sin complicaciones cualquier tipo de innovación. Todas estas influencias religiosas y sociales hacen que la cultura y las tradiciones niponas sean admiradas por sus particularidades y sus afamadas costumbres.

Para los japoneses, el arte sostiene como fundamento el vínculo entre el hombre y la naturaleza. Se trata de una filosofía que destaca el carácter efímero de las cosas y la belleza de su entorno natural. También valoran en gran medida la calma y la serenidad, por lo que es común realizar rituales basados en la simplicidad para admirar la armonía del ambiente que contemplan.

3. *Cosplay*: Actividad que consiste en disfrazarse de un personaje de ficción, generalmente de un cómic o de una película, aunque también de otros ámbitos culturales.



Figura 5. Desfile de espíritus Yokai.  
Autor y fecha desconocidos.



Figura 6. Tríptico de Takiyasha la Bruja y el Espectro Esqueleto.  
Utagawa Kuniyoshi, 1844.



Figura 7. El Príncipe Hanzoku, aterrorizado por una representación de Kitsune.  
Impresión de Utagawa Kuniyoshi (siglo XIX).

### 3.1.3. Los Yokai en la mitología nipona

La mitología japonesa, al igual que su arte, consta de numerosas influencias adoptadas de otras civilizaciones como la china y cuenta con una mitología muy rica y variada.

Dentro de los mitos y leyendas niponas, se reconoce una gran cantidad de dioses y diosas de todo tipo. Kitsune, la criatura sobre la que se desarrolla el presente proyecto, es un tipo de Yokai.

Los Yokai son una clase de demonios o espíritus pertenecientes al folclore japonés. A menudo adoptan formas de animales, objetos, personas o híbridos. Estas criaturas son, por lo general, más poderosas que los seres humanos y son prácticamente invulnerables a estos. También poseen unos valores distintos a los mortales y se comportan con arrogancia y superioridad hacia ellos.

Los Yokai son originarios de la religión sintoísta, la más extendida en Japón. En este dogma existen numerosas deidades protectoras asociadas a la naturaleza.

Podemos encontrar diferentes tipos de Yokai. A menudo presentan la apariencia de algunos animales considerados mágicos según el folclore japonés.

A continuación se enumeran algunos de los espíritus yokai con forma de animales que son percibidos como sobrenaturales en la mitología nipona:

<i>Tanuki</i> (mapache)	<i>Nekomata</i> (gato)	<i>Kamaitachi</i> (comadreja)
<i>Kitsune</i> (zorro)	<i>Okami</i> (lobo)	<i>Suiko</i> (tigre de agua)
<i>Hebi</i> (serpiente)	<i>Inugami</i> (perro)	<i>Kappa</i> (rana o pato)

Los Yokai eran conocidos por poseer la habilidad de la metamorfosis, permitiéndoles adoptar diferentes formas, incluida la humana.

### 3.1.4. La Leyenda de Kitsune

*Kitsune* es una palabra japonesa que significa “zorro”. El zorro es un animal muy respetado y admirado en el folclore japonés debido a su belleza e inteligencia, y se cree que posee habilidades mágicas que se vuelven más fuertes con el paso del tiempo. De esta forma, se considera que cuanto mayor es el número de colas que posee la criatura, mayor es su sabiduría y su poder. El más poderoso es el zorro de nueve colas. Kitsune es el espíritu Yokai que, según la tradición, es el encargado de proteger aldeas y bosques.

Una de sus habilidades más destacadas es la de la metamorfosis, siendo capaz de adoptar forma humana, comúnmente la de una hermosa mujer joven.

El zorro de nueve colas ha tenido numerosas representaciones en diferentes culturas de más países además de Japón; tales como Corea, China, Grecia o la India. En algunas de estas culturas, como la coreana, el Kitsune



Figura 8. Estatua sintoísta de Kitsune en Japón, en homenaje a la diosa Inari.



Figura 9. Mujeres japonesas en un festival Matsuri, portando máscaras representativas de Kitsune.



Figura 10. Representación humana y femenina del zorro de nueve colas.

es considerado un espíritu de origen maligno, al contrario de lo que se cree popularmente en Japón. Su origen se remonta a la estrecha relación que ha tenido siempre el zorro con el ser humano, ya que ha sido un animal enormemente admirado.

Los zorros de nueve colas destacan por su infinita sabiduría y poderes mágicos, además de su gran longevidad. Se cree que cuanto mayor es su número de colas, mayor es su poder y su sabiduría, siendo el máximo el zorro de nueve colas. Cuando un Kitsune obtiene su novena cola al cumplir los 1000 años de vida, su pelaje se vuelve de color blanco o dorado.

Un dato curioso sobre estos espíritus es que, aunque adopten formas humanas, sus sombras siguen teniendo forma de zorro; hecho que ha delatado su verdadera identidad en multitud de leyendas.

Existen numerosos escritos y leyendas que cuentan las diversas travesuras que realizan estos espíritus al transformarse en humanos.

Según la mitología japonesa, existe una clase de Kitsune malvado que posee la capacidad de distorsionar la realidad hasta el punto de hacer perder la cordura a los mortales o poseer sus cuerpos. A estos espíritus malvados se les conoce como *Yako* (“zorro de campo”), y prefieren dedicarse a realizar travesuras antes que a la protección de aldeas y bosques. En la otra cara de la moneda encontramos a los Kitsune de tipo *Zenko* (“zorro celestial”). Estos espíritus son lo opuesto a los *Yako*; son animales bondadosos que cumplen con su deber de guardianes y sirven a la diosa *Inari*<sup>4</sup>. Se dice que estas criaturas detestan a los perros, puesto que estos son capaces de percibir su presencia y tienden a espantarlos con sus ladridos.

Sin lugar a dudas, Kitsune es una de las criaturas más peculiares y fascinantes del folclore japonés, y sus mitos y leyendas han sido una gran inspiración en el mundo del teatro, el cine, la literatura y la música. Incluso el famoso manga y anime *Naruto* se inspiró en las leyendas de esta criatura (además de muchas otras figuras de la mitología nipona) para su creación.

Este animal sigue siendo un ser de gran influencia en la actualidad. En Japón se realizan numerosos rituales y celebraciones en su honor; como ofrecer el que se cree que es su plato de comida preferido (el *Abura-age*<sup>5</sup>

También se rinde homenaje a Kitsune en los festivales tradicionales de Japón, donde es común ver a los asistentes utilizando máscaras representativas del animal; así como desfiles de carrozas con personas disfrazadas de Kitsune y otras criaturas típicas del folclore japonés. También se celebran numerosos festivales dedicados en su totalidad a rendir homenaje al zorro de nueve colas, por ser el fiel espíritu guardián y sirviente de la diosa *Inari*.

4. *Inari* (también conocida como *Oinari*) es la deidad japonesa sintoísta de la fertilidad, el arroz, la agricultura, los zorros, la industria y el éxito en general.

5. *Abura-age*. Se trata de un plato de frituras de tofu comúnmente añadido a la sopa de fideos.



Figura 11. La artista y modelo Jessica Nigri llevando un disfraz basado en un rediseño de Sindragosa, del videojuego *World of Warcraft*, 2017.



Figura 12. La artista Kamui llevando una vestimenta del personaje *Iden Versio*, como encargo para promoción del videojuego *Star Wars Battlefront II*, 2019.

### 3.1. COSPLAY Y CARACTERIZACIÓN

El *cosplay* es una práctica que tiene su origen en los años 70 en Japón y el término es una contracción de las palabras *costume* (disfraz) y *play* (interpretar). Los practicantes de este *hobby*, también llamados *cosplayers* utilizan vestimentas, accesorios, maquillaje, pelucas y demás elementos para interpretar un personaje o un concepto. Generalmente, estas creaciones son representaciones en vivo de personajes pertenecientes a películas, series, animes, videojuegos, libros y obras audiovisuales de todo tipo. El proceso del *cosplay* puede incluir la creación de un diseño de vestimenta propio para llevarlo a la confección posteriormente (como es el caso del proyecto Kitsune), o se puede tomar de referencia un diseño existente.

Existe una gran variedad de eventos alrededor del mundo en los cuales los asistentes lucen sus mejores creaciones para que los fans se fotografíen con ellos, para concursar en competiciones de *cosplay* realizando una actuación, o simplemente por diversión. Esta práctica está concebida en la mayoría de los casos como un *hobby*, pero existe un número considerable de artistas que han adquirido cierta fama gracias a él y han logrado dedicarse a ello de forma profesional. Algunos influencers como *Kamui* o *Kinpatsu* se ganan la vida realizando tutoriales y vendiéndolos para ayudar a creadores principiantes a confeccionar sus trajes. Los artistas más reconocidos y con mayor experiencia a menudo son invitados a eventos de todo el mundo para ser jueces de los concursos y/o impartir talleres o charlas explicando su trabajo a los asistentes.

Los *cosplayers* y *cosmakers*<sup>6</sup> a menudo también son contratados por empresas de todo tipo para promocionar sus productos; confeccionando un traje de una mascota o un personaje (por ejemplo, el protagonista de un nuevo videojuego) y crear publicidad a partir de él. Esta es una práctica que se encuentra en auge, ya que es una forma de expresión creativa con la que cada vez disfrutan más fanáticos y artistas. Además, con el surgimiento de las nuevas tecnologías y las nuevas formas de marketing, el *cosplay* es adaptable a infinidad de disciplinas artísticas y permite crear un producto vendible; ya sea mediante encargos de vestimentas completas o piezas concretas de la misma. También permite a los *cosmakers* más experimentados transmitir sus conocimientos sobre caracterización y confección mediante tutoriales, charlas *online* y en eventos, e incluso para promocionar un producto.

6. *Cosmaker*: término que se aplica a un artista o aficionado que confecciona y construye un *cosplay*, para uso propio o para venderlo.

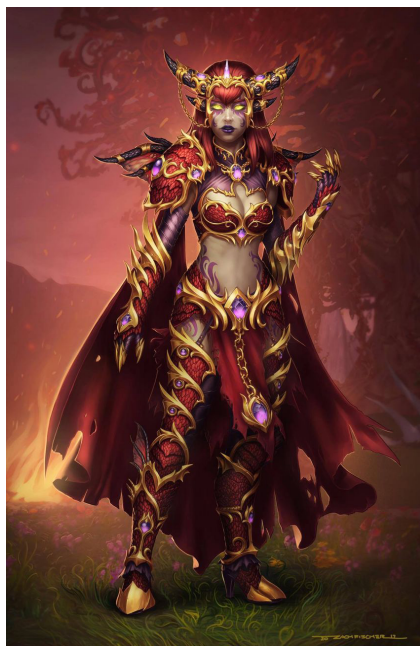


Figura 13. Rediseño digital del personaje Alexstrasza, del videojuego *World of Warcraft*. Realizado por Zach Fischer, 2019.



Figura 14. Rediseño digital del personaje Aqua, del videojuego *Kingdom Hearts*. Realizado por Hannah Alexander, 2019.

## 4. REFERENTES

El presente trabajo engloba diferentes disciplinas, pero el proceso per se, se divide en dos categorías muy marcadas. Una de ellas es la parte de preproducción, que comprende todo el proceso de investigación y documentación artística, además de los bocetos y el diseño del personaje seleccionado, para la cual se han destacado mayoritariamente *concept artists* especializados en la realización de diseños para *cosplay*. La otra gran categoría es la que hace referencia a toda la parte de producción del atrezzo y los elementos físicos necesarios para la caracterización del personaje.

Por esta razón, los referentes empleados en el proyecto también se encuentran clasificados en estos dos grandes grupos.

### 4.1. REFERENTES DEL ÁMBITO DE LA ILUSTRACIÓN

#### 4.1.1. Zach Fischer

Zach Fischer es un ilustrador y *concept artist freelance*, que vive en California, Estados Unidos. En los últimos años ha realizado numerosos diseños digitales de personajes basados en franquicias de videojuegos populares, tales como *World of Warcraft*, *League of Legends*, *Diablo* y *Overwatch*. Este artista realiza rediseños de personajes desde todas las perspectivas por encargo para que los *cosplayers* puedan recrear vestimentas, armaduras y *props* en base al arte que Zach crea. Ha realizado colaboraciones con artistas reconocidos mundialmente, como Jessica Nigri, Kinpatsu, Kamui y muchos más.

#### 4.1.2. Hannah Alexander

Hannah Alexander es una diseñadora e ilustradora de Reino Unido, conocida sobre todo en la red social Instagram por realizar rediseños de vestuario de personajes de ficción pertenecientes a películas, series, videojuegos, etc.

Se dedica profesionalmente a realizar diseños de personajes destinados al *cosplay* por encargo. Dichos diseños destacan por su belleza, buen gusto y su correcta adaptación inspirada en el personaje y su entorno.

Muchos de los diseños realizados por esta artista han sido utilizados para la realización de su disfraz correspondiente, con unos resultados espectaculares que logran plasmar a la perfección toda clase de detalles que hacen justicia a la belleza de la ilustración.



Figura 15. Fotografía de la artista Gladzy Kei caracterizada como el personaje *Vaiana* en su propia reinterpretación del diseño.

Fotografía hecha por Gar Yao Cheung, 2018.



Figura 16. Grupo de *cosplayers* caracterizadas como distintos personajes del videojuego *Overwatch*. Los diseños de los trajes fueron realizados por Gladzy Kei. Fotografía hecha por Dave Yang, 2019.

#### 4.1.3. Gladzy Kei

Gladzy Kei es una artista, ilustradora y *cosplayer freelance* que vive en Filipinas. Es muy reconocida en el mundo del *cosplay* por realizar rediseños de personajes ficticios pertenecientes a películas, series y videojuegos, que posteriormente publica en sus redes sociales. Ha realizado diseños para artistas y modelos reconocidas mundialmente como Jessica Nigri y Danielle Beau-lieu. También ha participado en numerosas ocasiones como artista invitada y jueza en concursos y eventos internacionales relacionados con videojuegos y películas en los últimos años. El aspecto particular de esta referente es que, además de realizar los diseños ella misma, en ocasiones los lleva a la realidad mediante el *cosplay*, que es el principal objetivo del proyecto **La Leyenda de Kitsune**. Por esta razón, la artista Gladzy Kei podría considerarse como la referente más importante en este trabajo; además de un ejemplo a seguir tanto en el ámbito del *concept art* como de la confección de vestimentas.

A continuación se mostrarán imágenes de los distintos trabajos realizados por ella, así como el proceso de creación que siguió para su reinterpretación del diseño de *Vaiana*, de la película de *Walt Disney Pictures*, *Vaiana*.



Figura 17. Proceso de creación realizado por Gladzy Kei para el rediseño del personaje *Vaiana*; desde el boceto inicial hasta su confección física. Gladzy Kei, 2019.





Figura 18. Bocetos y prueba de color de un brazalete para su reinterpretación de *Vaiana*, hecho por Gladzy Kei, 2019.



Figura 19. Construcción en goma EVA y *worbla*<sup>7</sup> de un elemento de la armadura del *cosplay* de *Vaiana*. Hecho por Gladzy Kei, 2019.



Figura 21. Nikita vistiendo un traje hecho por ella misma y diseñado por Sakizou. Fotografía de Brice Change-Wai, 2019.



Figura 20. Boceto de cuerpo entero del rediseño de *Vaiana* y detalle de la hombrera. Hecho por Gladzy Kei, 2019.

## 4.2. REFERENTES DEL ÁMBITO DE LA CONFECCIÓN Y CARACTERIZACIÓN

### 4.2.1. Nikita Cosplay

Nikita es una diseñadora de moda y modelo de Francia, apasionada de las películas, el *anime*<sup>8</sup> y los videojuegos. Ha sido galardonada con numerosos premios en concursos internacionales por su destreza en la confección de vestidos y armaduras de sus personajes favoritos; además de por sus brillantes actuaciones y puestas en escena. Ha realizado más de 130 disfraces en total, incluyendo estilización de pelucas, costura, maquillaje, etc. Actualmente se dedica de forma profesional al diseño de moda y además es autora de varios libros tutoriales para *cosplayers* principiantes.

7. *Worbla*: material termoplástico moldeable al calentarlo a altas temperaturas que se endurece al enfriarse.

8. *Anime*: series o películas de animación tradicional o digital realizadas en Japón.



Figura 22. Kamui luciendo su armadura del personaje *Nergigante*, del videojuego *Monster Hunter World*. Fotografía de Kamui Cosplay (Benni), 2018.



Figura 23. Kamui luciendo su armadura del personaje *Zinogre*, del videojuego *Monster Hunter World*. Fotografía de Kamui Cosplay (Benni), 2017.

#### 4.2.2. Kamui Cosplay

Svetlana Quindt (mundialmente conocida como *Kamui*) es una *cosplayer* y autora alemana en activo desde el año 2003. Es considerada como una de las mejores profesionales de su ámbito en todo el mundo y es enormemente apreciada por sus fans y por la comunidad de los videojuegos. Posee una dilatada experiencia realizando trajes, armaduras y creaciones de todo tipo e implementa nuevas técnicas y materiales en cada proyecto. Actualmente y, con la ayuda de su marido Benni, se dedica de forma profesional a vender libros tutoriales explicando la forma en que realiza todo lo relacionado con la creación de vestimentas de fantasía: costura, fotografía, creación de armaduras y *props*, instalación de luces y mecánicas, etc. En ocasiones complementa sus libros tutoriales con vídeos donde muestra detalladamente el proceso de creación de sus obras en su canal de YouTube. También ha realizado colaboraciones con eventos y marcas internacionales y a menudo es invitada como jurado de concursos de todo el mundo.

#### 4.2.3. Alyson Tabbitha

Alyson Tabbitha es una maquilladora y modelo de Florida, Estados Unidos, que lleva en activo desde el año 2014. A lo largo de su trayectoria ha realizado cientos de disfraces y caracterizaciones realmente impresionantes debido al increíble parecido que logra con el personaje que recrea, gracias a su gran talento en la confección de disfraces y, especialmente, en el maquillaje. Ha logrado realizar recreaciones realmente fieles de algunos de los personajes más famosos de la historia del cine: *Jack Sparrow*, *Harley Quinn*, *el Joker*, *Wonder Woman* y muchos más.



Figura 24 (derecha). Comparación de dos fotografías de Alyson Tabbitha como ella misma y caracterizada como el personaje *Jack Sparrow* (*Piratas del Caribe*). 2014.

## 6. PREPRODUCCIÓN

Para iniciar el proceso de preproducción se han tenido en cuenta diversos aspectos relacionados principalmente con la cultura y el arte japonés. También se han analizado cuidadosamente los aspectos más característicos de la figura de Kitsune, para poder plasmarlos en el diseño final del personaje y que se sepa sin lugar a dudas de qué personaje mitológico se trata con tan sólo echar un vistazo.

Ya que el propósito principal del presente trabajo es adaptar un personaje existente, rediseñándolo con la finalidad de “disfrazar” a una persona como tal; se justificará el utilizar una modelo femenina con lo expuesto en el apartado teórico. El nuevo diseño tomará como referencia multitud de aspectos vistos en el arte y la cultura japonesa; teniendo en cuenta vestuario, maquillaje, ambientación e incluso la personalidad.

Este personaje se representa con la forma de un zorro, de modo que inevitablemente nuestro diseño debe de presentar aspectos característicos de dicho animal. Los zorros son carnívoros, por lo cual el diseño final, aunque se trate de una versión humanizada, debe tener orejas puntiagudas, uñas o garras afiladas y una melena blanca y sedosa. Los zorros son animales muy inteligentes y este espíritu destaca por su picardía, de modo que nuestro personaje debe tener una mirada picaresca y un maquillaje que resalte la agudeza y la elegancia propias de este espíritu animal.

Todos estos valores se ven reflejados en el diseño final. A modo de inspiración se ha realizado una recopilación de diversas imágenes en forma de *moodboard*, que, en conjunto, refleja la esencia del proyecto.

Figura 25. *Moodboard* recopilatorio con imágenes de inspiración para el proyecto *La Leyenda de Kitsune*. Diana García García, 2021.

### Moodboard

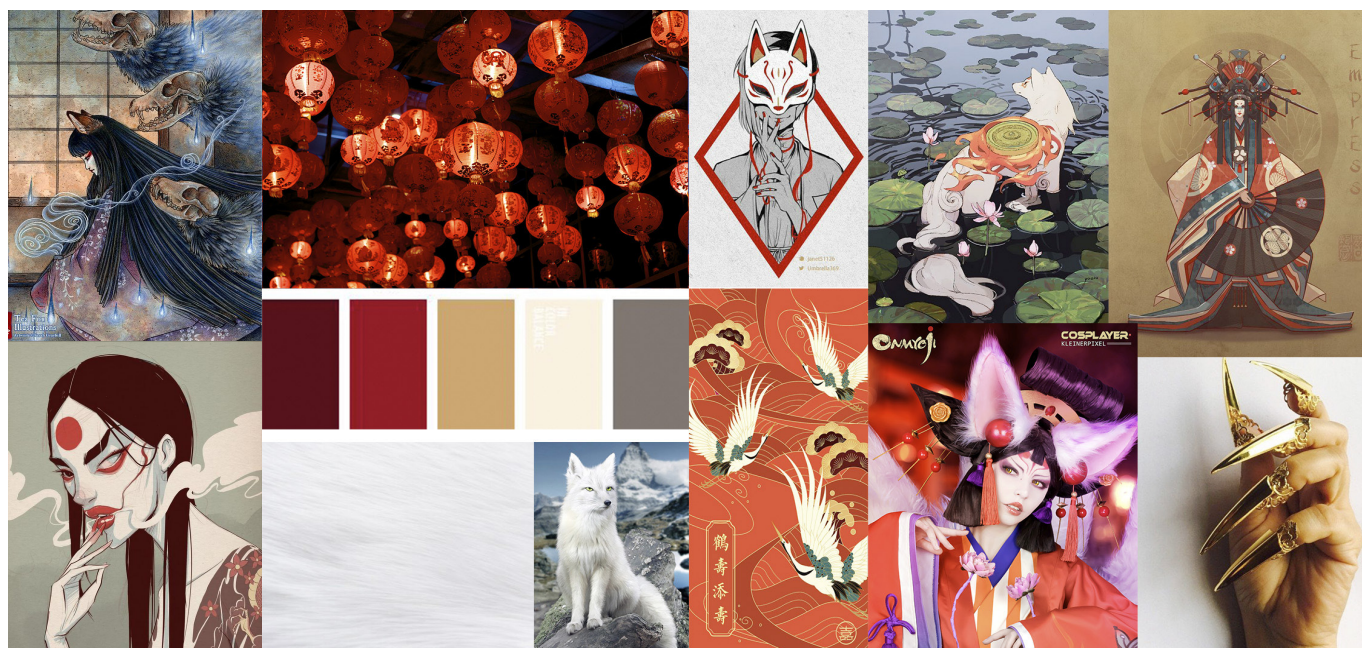




Figura 26. Primer boceto del diseño de vestuario. Diana García García, 2021.

## 6.1. BOCETOS Y PRUEBAS DE DISEÑO

Para la realización de los primeros bocetos del personaje se tuvieron en cuenta numerosas referencias, desde obras de arte japonesas típicas del período Edo<sup>9</sup>, hasta obras más actuales de cine y animación niponas apoyándose en tendencias de moda oriental desde la época imperial hasta nuestros días.

Desde los bocetos iniciales se buscaba mantener una estética que recordara en todo momento a las vestimentas típicas de la época imperial en Oriente, por lo que el kimono fue la mejor opción como prenda principal. Se probó a emplear largas faldas y capas ostentosas para realzar el prestigio y el poder de Kitsune. Los elementos que estuvieron presentes durante todos los procesos de diseño fueron las orejas de zorro y las garras afiladas, ya que, al tratarse de un animal carnívoro y depredador, se vio necesario mostrar rasgos que remarcaran su fiereza y elegancia. Como elemento extra, en algunos bocetos se añadió una cola larga y peluda, imitando las de los zorros reales, pero finalmente esta idea se descartó por considerarse demasiado llamativa y poco natural. Se prefirió prestar atención a los pequeños detalles que por sí solos ya indicaban la clase de criatura de la que se trata, sin necesidad de recargar demasiado el conjunto.



Figuras 27, 28 y 29. Segundo, tercero y cuarto boceto del diseño de personaje y vestuario. Diana García García, 2021.

9. Período Edo: época en Japón que abarca desde el año 1603 hasta el 1868. Este lapso de tiempo alude al gobierno de Shogunato Tokugawa o Edo, y termina con la restauración del régimen imperial por parte de Tokugawa Yoshinobu.

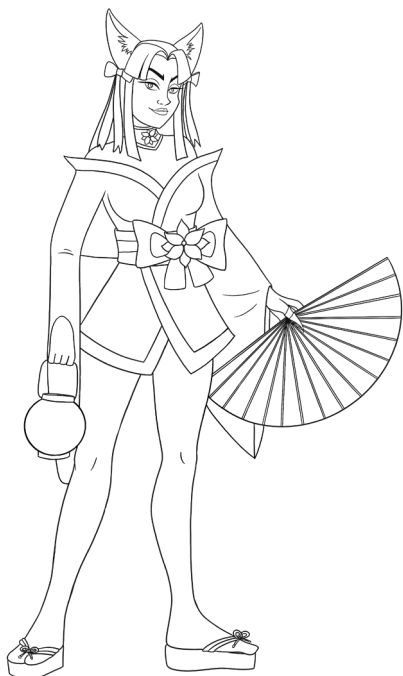


Figura 30. Contorno en tinta de la ilustración final del personaje. Diana García García, 2021.

Una vez definido el diseño en el boceto final del personaje, se procedió a pasar a limpio la ilustración e iniciar las pruebas de color. Siguiendo la paleta cromática establecida para la estética del proyecto, se realizaron distintas variaciones tonales para valorar cuál era la combinación que mejor se ajustaba al concepto deseado.

Las características más emblemáticas de Kitsune se transmiten a través de los colores. Los colores más representativos de esta criatura son el blanco, el rojo y el dorado. En esta reinterpretación se ha añadido un ligero toque de azul verdoso, cuya psicología evoca a la seguridad, la protección, lo sagrado y lo místico. Los detalles en color azul turquesa hacen referencia a la naturaleza y la serenidad, ya que se trata del espíritu protector de los bosques.

En las imágenes de la página siguiente se pueden ver tres pruebas de color diferentes. Las primeras pruebas se realizaron disponiendo como base de los colores granate y negro. El resultado no fue malo, pero se llegó a la conclusión de que el hecho de que unos colores tan oscuros fueran los predominantes dotaban al personaje de unos rasgos muy endurecidos y quizá incluso maliciosos. Dado que desde un principio se deseó representar a los zorros de nueve colas de naturaleza bondadosa (los conocidos como de tipo *Zenko*), finalmente se aportó más protagonismo al color blanco, de modo que este fuera el destacado en todo el conjunto y el personaje irradiara un aura mística y celestial. Por estos motivos, se escogió la versión que presentaba el kimono en tela de color blanco con los bordes en granate y cabello blanco con degradados en rojo.



Figuras 31, 32 y 33. Pruebas de color 1, 2 y 3 del diseño final. Diana García García, 2021.



Figura 34. Diseño final sin fondo.  
Diana García García, 2021.

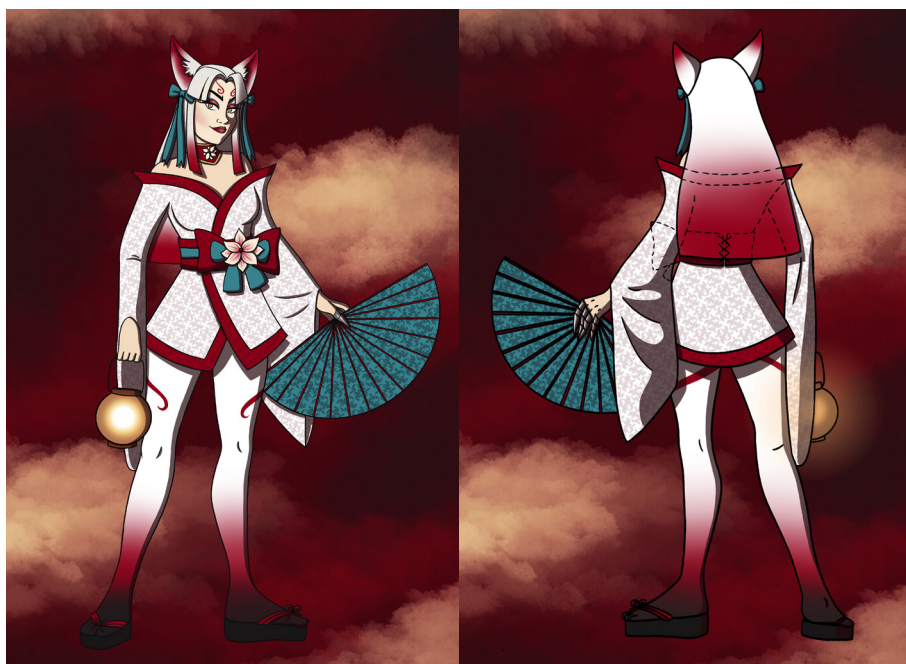
## 6.2. ILUSTRACIÓN Y ARTE FINAL DEL PERSONAJE

Tras haber estipulado el diseño del personaje, su vestimenta y el esquema de color adecuado, se procedió a realizar la ilustración que serviría de guía definitiva y sentaría las bases para comenzar a construir el *cosplay*.

El diseño final muestra una gran presencia del color blanco, ya que es el color característico del pelaje de los Kitsune más poderosos. Además, el blanco representa la pureza, lo espiritual y lo impecable; valores que son muy afines al trasfondo de esta criatura mitológica. Contrastando con el blanco, encontramos un tono rojizo oscuro, que aporta un toque de elegancia y sofisticación al diseño en conjunto y es muy representativo en la cultura oriental.

Complementando el color granate y aplicado en algunos detalles concretos de la vestimenta, encontramos un tono azul turquesa empleado en determinados accesorios del conjunto, como unos lazos decorativos debajo de las orejas y algunos detalles en el nudo del *obi*<sup>10</sup> sobre el lazo de tela roja. Coronando el lazo de la faja, se ha colocado un ornamento que imita los pétalos de las flores de los árboles de cerezo durante la época primaveral en Japón, tan característicos de su cultura y estética.

El diseño definitivo en conjunto encaja sin problemas en la estética y el ambiente oriental que se buscaba desde un principio. Se trata de una mujer astuta, elegante y bondadosa cuyo principal propósito es proteger aldeas y bosques. Gracias a su apariencia humana/híbrida le resulta más sencillo pasar desapercibida entre los mortales sin ser descubierta.



Figuras 35 y 36. Diseño final con fondo.  
Vistas delantera y trasera  
Diana García García, 2021.

10. *Obi*: faja ancha de tela resistente que se lleva sobre el kimono, ajustándose al cuerpo.

## 7. PRODUCCIÓN

### 7.1. MATERIALES

Analizando el diseño final al que se llegó después de varias pruebas, se hizo una lista de todos los materiales que se necesitan para la confección completa de un *cosplay* a la altura de Kitsune y los accesorios de utilería empleados en la sesión fotográfica. A continuación se muestra el listado con su correspondiente presupuesto:

Tela de brocado blanca - 30€  
 Tela de brocado roja - 15€  
 Tela de pelo blanco - 15,48€  
 Peluca blanca - 12,05€  
 Sandalias - 10,58€  
 Parasol de tela - 10€  
 Goma EVA de 2mm de grosor - 3€  
 Máscara - 5€  
 Tela de tul azul - 7,95€  
 Farol decorativo - 15€  
 Accesorios varios - 15€

Total: **139,06€**



Figuras 37 y 38. Fotografías que muestran la textura brocada de las telas escogidas para la construcción del kimono. Diana García García, 2021.

El motivo de la elección de las telas brocadas viene dado por el origen de la fabricación de los primeros tejidos de este tipo en la historia, que se remonta a China, desde donde se expandió hacia otros países como Persia o Bizancio. Además, en Europa este tejido es considerado muy valioso debido a su confección en seda y es muy exclusivo entre los gremios más altos de la sociedad: la nobleza, el clero y la realeza. Por estas razones se ha considerado que este tejido es el ideal para la confección del atuendo del personaje, dada su elegancia y su connotación prestigiosa.

Los colores seleccionados para estos tejidos han sido el granate y el blanco; tonalidades más representativas del zorro de nueve colas y muy presentes en la paleta cromática del proyecto. Si bien los motivos de la tela son de estilo occidental, sus formas recuerdan a la textura de los tejidos con los que se fabrican los kimonos japoneses tradicionales.



Figura 39. Detalle de la tela de color azul empleada en algunos detalles concretos de la vestimenta. Diana García García, 2021.



Figuras 40 y 41. Patrones del kimono de las partes delantera y trasera pasados a tela y recortados. Diana García García, 2021.

Para la realización de algunos de los detalles de la vestimenta ideados en color azul turquesa, se escogió una tela de seda azul translúcida con algunos toques de brillo. Este tejido se empleó como un modo de crear pequeños contrastes de color con el tono granate que, junto al blanco, predomina en la totalidad del diseño. Además, la textura de la tela y su tratamiento en la construcción del vestido aporta unos toques de elegancia y delicadeza, que recuerdan a los rasgos más emblemáticos de la personalidad de Kitsune.

## 7.2. PATRONES

En cuanto a la realización de los patrones, se tuvieron en cuenta en todo momento las medidas exactas de la modelo que vestiría finalmente el traje, para lograr que el kimono se ajustara lo máximo posible a su cuerpo.

Con la finalidad de obtener un tallaje lo más adecuado posible, los patrones se dividieron en varias piezas separadas, que se unirían posteriormente creando las curvas y formas pertinentes sin necesidad de realizar demasiadas pinzas o pliegues en la tela. Se añadieron varias marcas de registro<sup>11</sup> en los patrones separados para que, a la hora de coserlos, las piezas quedaran perfectamente alineadas entre sí, creando la forma deseada.

Una vez trazados y recortados los patrones en papel con las medidas y las formas adecuadas, se pasaron a la tela definitiva, asegurándose de que cada pieza estaba recortada en el color que le correspondía en función del diseño del personaje y dejando un margen de costura de 2 centímetros. Para la base del kimono se escogió la tela brocada de color blanco, y los bordes del mismo se crearon en la tela brocada granate. Siguiendo este esquema de color, la silueta del vestido se veía muy definida y en armonía con el resto de elementos.

11. Marcas de registro: son unas líneas concretas que se dibujan en los bordes de los patrones para que, a la hora de unirlos entre sí, queden con la forma deseada y no se creen arrugas y pliegues indeseados al coserlos.



### 7.3. COSTURA

Una vez recortados y preparados los patrones del kimono, se procedió a su unión mediante costuras, teniendo siempre muy en cuenta el orden en el que se debían coser y alineando lo máximo posible las marcas de registro para lograr un resultado óptimo. Afortunadamente, las telas seleccionadas fueron muy sencillas de coser, ya que eran lo suficientemente resistentes como para que la aguja pasara a través de ellas sin dificultades y sin preocupaciones por rasgar el tejido accidentalmente.

En primer lugar se procedió a unir con alfileres las piezas correspondientes a la parte delantera del pecho y las mangas, cada lado por separado. Colocar los alfileres en disposición perpendicular a la línea de costura permitía poder coser directamente a través de ellos sin que se atascaran en la máquina y sin necesidad de hilvanar previamente, ahorrando así una notable cantidad de tiempo.

Figuras 42 y 43. Piezas correspondientes a la parte delantera del kimono, unidas mediante alfileres y preparadas para coser. Diana García García, 2021.



Figuras 44 y 45. Detalle del proceso de costura de las piezas delanteras del kimono. Diana García García, 2021.

Una forma de lograr unas costuras planas y definidas es empleando una plancha. Se presionan las aberturas por la parte interior, lo cual hace que la tela mantenga una forma consistente y se adapte correctamente al cuerpo.



Figuras 46, 47 y 48. Detalle de antes, durante y después de planchar las costuras. Diana García García, 2021.

Tras realizar esta acción en todas las costuras del kimono, se empleó un tipo de puntada en zig zag en las aberturas para evitar que se deshilaran posteriormente y lograr un acabado más limpio y pulcro en la parte interior de la prenda. Lo ideal para crear estos acabados habría sido emplear una máquina remalladora especializada, pero por falta de recursos y presupuesto, se recurrió a una puntada que fuera lo suficientemente versátil como para que las fibras de la tela no se deshicieran por el roce.

Siguiendo estos procesos con el resto de piezas del kimono, se fueron uniendo los patrones, formando así la parte superior del mismo que posteriormente se cosería a las partes de la espalda y a la falda.



Figuras 49 y 50. Parte delantera del kimono y las mangas, unidas por alfileres y cosidas. Diana García García, 2021.



Figura 51. Parte frontal del kimono, con las piezas unidas. Diana García García, 2021.



Figura 52. Detalle del bias cosido en el borde inferior de la falda. Diana García García, 2021.



Figura 53. Forma de la manga extendida y terminada. Diana García García, 2021.

De esta manera, todas las piezas principales del kimono quedaron unidas y mantuvieron la forma deseada que se adaptaría al cuerpo de la modelo.

Antes de unir la parte de la falda a la pieza correspondiente al pecho, se fabricó un bias<sup>11</sup> con la misma tela granate de brocado para conseguir un acabado limpio en el borde inferior de la falda. Para crear el bias, se trazó sobre el brocado granate un rectángulo que tuviera la forma y la medida del bajo de la falda, pero con el doble de anchura para poder coserlo por ambas partes. Una vez listo, se fue colocando con alfileres de manera que cubriera todo el borde inferior de la falda y quedara lo más ajustado posible. Finalmente, se procedió a pasar una costura por el borde superior para fijar el bias por la parte exterior, mientras que por la parte interior se colocaron unas tiras de entretela<sup>12</sup>, que, una vez planchadas, se adherían a la tela que quedaba a ambos lados, como si se tratara de cinta de doble cara.

Las mangas fueron patronadas y añadidas posteriormente debido a su complejidad a la hora de coserlas a las aperturas de las mangas superiores del vestido. La forma de estas mangas consta de un rectángulo alargado con dos aberturas a cada lado para poder pasar el brazo.

Cuando estos procesos estuvieron terminados, el kimono base estuvo prácticamente acabado, a falta del borde granate superior del pecho. Dado que en el diseño definitivo del personaje, los bordes de la parte del cuello tenían un aspecto rígido y a la altura de los hombros terminaban en punta, fue necesario reforzarlos para que mantuvieran una forma firme.

Para ello, se trazaron los patrones de los bordes sobre hojas de goma EVA de 2 milímetros de grosor y se recortaron con unas tijeras. Estas piezas de goma EVA se colocaron debajo de los bordes exteriores del kimono y se pegaron con cola de contacto a lo largo de los mismos para que mantuvieran su forma y no perdieran rigidez. De esta forma, los bordes de la parte del pecho y la espalda quedaron con la forma deseada y ayudaron a que la parte superior de la prenda se mantuviera erguida.

11. Bias: trozo de tela cortado al sesgo respecto al hilo, que se aplica a los bordes de algunas prendas.

12. Entretela: tela que se coloca generalmente mediante un sistema de pegado en caliente, como refuerzo entre el tejido y el forro de algunas partes de prendas de vestir.

Con el objetivo de que el vestido mantuviera su forma una vez puesto, se instalaron unos tirantes de sujetador enganchados mediante unas pequeñas tiras de tela cosidas al borde superior, reforzado previamente con goma EVA.

Finalmente, se cosieron unas tiras de velcro por la parte interior del cierre del kimono, con la finalidad de que resultara sencillo de poner y de quitar para la modelo.



Figura 54. Resultado del kimono base colocado sobre un maniquí. Diana García García, 2021.



Figura 55. Detalle de los bordes superiores del kimono reforzados con goma EVA. Diana García García, 2021.



Figura 56. Detalle de uno de los enganches de los tirantes. Diana García García, 2021.

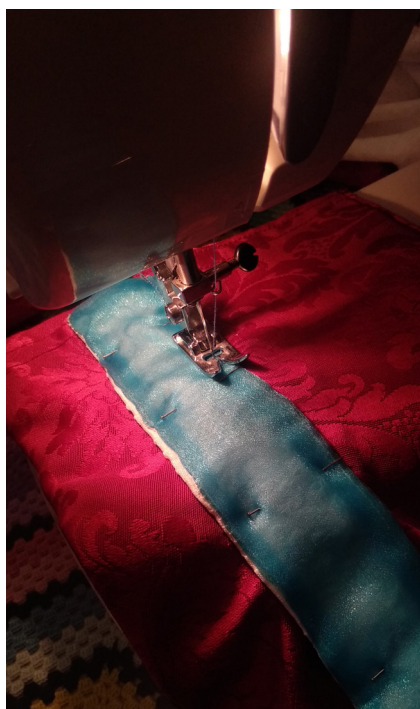


Figura 57. Detalle de la tira azul siendo cosida a la base del *obi*. Diana García García, 2021.

Figura 58 (derecha). Aspecto del *obi* con todas las piezas unidas. Diana García García, 2021.

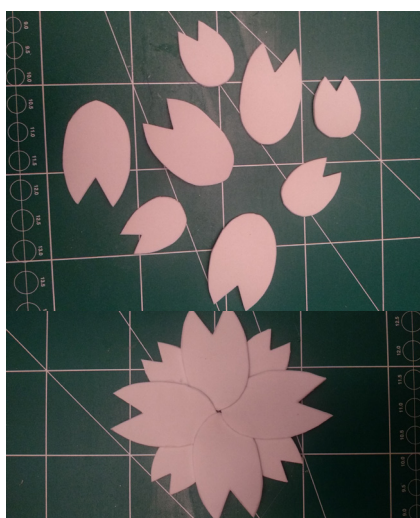


Figura 59. Detalle de los pétalos de la flor central recortados y unidos. Diana García García, 2021.

## 7.4. CREACIÓN DE LOS *PROPS* Y ACCESORIOS

### 7.4.1. *Obi*

Una vez finalizado el kimono, era el momento de fabricar el *obi*, que consiste en la faja que rodea la prenda por fuera alrededor de la cintura.

El proceso de construcción de esta pieza fue sencillo y muy similar al que se llevó a cabo para unir las piezas del vestido. El patrón se dividió en dos partes que luego se coserían creando la forma deseada de la cintura.

Con la finalidad de que esta pieza tuviera una mayor rigidez e hiciera el papel de corsé, las piezas del *obi* se recortaron dos veces cada una sobre la tela brocada de color granate, para unirse posteriormente creando una especie de forro interior.

Decorando esta pieza, se creó una tira compuesta de varias capas de la tela de seda azul mencionada anteriormente y una capa de fondo hecha en la tela brocada blanca, con tal de que el color azul resaltara aún más sobre el rojo de la base.

Del mismo modo, se añadieron los pequeños lazos con la misma tela de seda, teniendo especial cuidado de no rasgarla al pasarla a través de la aguja de la máquina, dada la delicadeza de este tipo de tejidos.

El lazo de mayor tamaño de color rojo del corsé se creó uniendo dos piezas de brocado granate entre sí e introduciendo a través de una pequeña abertura guata de relleno de cojines para dotarle de un aspecto esponjoso y llamativo.

Esta pieza se unió al corsé empleando dos trozos de velcro y a modo de cierre se instalaron unos ojales en ambos extremos del mismo, por los cuales se entrelazaría una cuerda blanca que permitiría un ajuste perfecto al cuerpo de la modelo.



El ornamento central del lazo se realizó recortando varias piezas en forma de pétalo de flor de cerezo sobre goma EVA de 2 milímetros de grosor y pegándose entre sí con ayuda de una pistola de silicona caliente.



Figura 60. Detalle de la pieza central del lazo del obi. Diana García García, 2021.



Figuras 61, 62 y 63 (derecha). Vestimenta completada y colocada sobre un maniquí. Diana García García, 2021.



Figuras 64, 65 y 66. Proceso de creación de las orejas. Diana García García, 2021.

Para conseguir un acabado más realista que se asemejara a las flores de cerezo auténticas, se añadieron unas texturas en colores rojo y rosado a los pétalos con ayuda de rotuladores a base de alcohol. Una vez terminado este paso, el *obi* y el kimono estuvieron completados.

#### 7.4.2. Orejas

Un elemento clave de la caracterización de Kitsune fueron las orejas de zorro. Para crearlas en base al diseño estipulado se recortó dos veces una plantilla en forma de triángulo sobre goma EVA blanca de 2 milímetros de grosor. Para dotar a la plantilla de mayor consistencia, se adhirió alrededor de los bordes un marco hecho de alambre, que también permitiría doblar la oreja con la forma deseada.

Una vez hecho esto, se recortó el mismo patrón empleado sobre tela de pelo falso blanco, que se asemejara lo máximo posible al pelaje de un zorro. Estos recortes de pelo se adhirieron con una pistola de silicona caliente sobre la estructura de goma EVA y alambre creada previamente y de esta forma se consiguió que la base de las orejas estuviera cubierta de pelo.

Con tal de lograr un acabado mucho más realista, se recortó el pelaje en ciertas zonas estratégicas empleando una máquina esquiladora, tomando como referencia fotografías de orejas de zorros reales.

Finalmente se les añadió color con ayuda de pintura acrílica y un cepillo de dientes y se colocaron en una diadema para facilitar su sujeción.



Figura 67. Aspecto de la peluca antes de la estilización. Diana García García, 2021.



Figuras 68 y 69. Resultado final de la estilización de la peluca. Diana García García, 2021.

### 7.4.3. Peluca

Para concluir con la construcción del *cosplay* del personaje, se adquirió una peluca de color blanco, lisa, de 110 centímetros de longitud y de fibras resistentes al calor.

Tomando como referencia el aspecto del cabello del personaje en la ilustración final, se adquirió un sobre de tinte en polvo multiusos de color rojo oscuro. En el proceso de teñido de la peluca, se llenó de agua una cazuela de acero inoxidable. Una vez se llevó a ebullición a fuego lento, se añadió todo el contenido del sobre del tinte para lograr un color más intenso en las puntas del cabello. A continuación, se sumergió la peluca empezando por las partes más bajas, donde se pretendía alcanzar la tonalidad más intensa, y se fue introduciendo poco a poco el resto de la peluca, dejando las partes más cercanas a la cabeza en un color completamente blanco para lograr el efecto degradado que presentaba el diseño final del personaje.

Transcurridos unos minutos, se extrajo la peluca de la cazuela y se escurrió y secó con ayuda de un secador de pelo. Posteriormente se procedió a recortar las puntas del cabello con unas tijeras afiladas creando un corte recto y sin picos. También se recortaron dos mechones delanteros y el flequillo, que quedaba abierto dejando ver la frente de la modelo.

En todo momento se priorizó intentar hacer que los colores de las orejas y el degradado de la peluca coincidieran el máximo posible para que no desentonaran entre sí, logrando un acabado más natural y realista.



Figura 70. Aspecto final de las orejas sobre la peluca. Diana García García, 2021.

## 7.5. CARACTERIZACIÓN

Para realizar las fotografías mostrando el resultado final del proyecto se contó con la ayuda desinteresada de la *cosplayer* argentina Florencia Sofen, quien posee una amplia experiencia como modelo de vestuarios de fantasía para eventos, publicidad y promociones de marcas de tiendas de disfraces internacionales. También ha sido invitada y jurado de numerosos concursos de caracterización en eventos de dentro y fuera de España.

Para realizar el maquillaje se tuvo muy en cuenta el diseño final del personaje, para lo cual se realizaron los rasgos faciales de la modelo otorgándole una mirada sagaz y elegante. Los colores principales empleados en el maquillaje fueron los mismos que los de la paleta cromática empleada en el proyecto: rojos, azules y un toque de blanco perlado en la iluminación y contornos.

Figura 71 (derecha). La modelo Florencia Sofen caracterizada como Kitsune. Diana García García, 2021.



Figura 72. Elementos de atrezzo empleados en la sesión fotográfica. Diana García García, 2021.

Para la colocación y disposición del atrezzo necesario para el escenario de la sesión de fotos, se hizo acopio de distintos elementos y *props* de temática japonesa que ayudarían a recrear el ambiente místico y natural que se buscaba desde un inicio. Dichos *props* fueron tales como una sombrilla de estilo japonés, un farol iluminado por una vela, una máscara pintada con motivos distintivos de Kitsune, un abanico decorado con motivos imperiales y un biombo oriental para el fondo. Como elementos extra, se colocaron distintas hileras de hojas y flores alrededor del biombo y por el suelo de la composición, las cuales evocaban a los bosques de los cuales el zorro de nueve colas es protector.

Todos estos elementos en conjunto, acompañados de una correcta iluminación por focos con luces azul y roja, otorgaron a las fotografías una estética naturalista y mágica, que recordaba a escenas propias de películas ambientadas en el lejano Oriente.



## 7.6. FOTOGRAFÍAS Y EDICIÓN

La sesión fotográfica contó con un total de 155 fotografías, de las cuales se ha hecho una selección de aquellas que se considera que muestran de forma más correcta el resultado de la confección de la vestimenta, la caracterización de la modelo y las poses que ayudaban a entender mejor el personaje y su entorno.

La edición digital de las fotografías se llevó a cabo en el *software* Adobe Photoshop. Se optó por mantener en la medida de lo posible la belleza propia de las imágenes, retocándolas lo mínimo posible para lograr realzar los aspectos más interesantes del conjunto sin eclipsar su naturalidad.

En las siguientes páginas se muestra una comparación de algunas de las fotografías seleccionadas antes y después de ser editadas digitalmente.



Figuras 73 y 74. Comparación de una fotografía de perfil de la modelo antes y después del retoque digital. Diana García García, 2021.



Figuras 75 y 76. Comparación de una fotografía de plano medio de la modelo antes y después del retoque digital. Diana García García, 2021.

Durante la edición fotográfica se priorizó especialmente aportar más fuerza a la mirada de la modelo, modificando el color de los ojos dotándolos de una tonalidad amarilla mostaza y un brillo etéreo que resaltaría el origen sobrenatural de la criatura a la que interpreta.

Además, también se añadió un viñeteado sutil del color más oscuro de la composición en los bordes de las fotografías para tratar de dirigir la atención del espectador al elemento central de la foto. Acompañado de unos sutiles brillos y efectos de luz añadidos en los extremos de la fotografía, se recrea de forma satisfactoria el ambiente místico y espiritual que se pretendía conseguir.

## 8. RESULTADO FINAL

Tras un largo y exhaustivo proceso de investigación, desarrollo visual, confección y creación de todos los elementos necesarios para lograr un resultado correcto y atractivo, en las fotografías resultantes se puede apreciar la armonía que crean los atributos y detalles empleados, que se complementan entre sí para crear una atmósfera onírica y sobrenatural que nos transporta hasta el lejano Oriente.

Comparando el resultado final de la construcción de la vestimenta y la caracterización de la modelo como Kitsune con el diseño de personaje ideado en la etapa de preproducción, se puede comprobar que se han recreado fielmente todos los elementos y detalles que componen la esencia del personaje en la ilustración, que era el objetivo principal del presente proyecto.



Figuras 77 y 78. Comparación de la ilustración de referencia del personaje con la fotografía del resultado final. Diana García García, 2021.



Figuras 79 y 80. Fotografías de la modelo caracterizada interpretando al personaje. Diana García García, 2021.



Figuras 81 y 82. Fotografías de la modelo caracterizada interactuando con los elementos de atrezzo. Diana García García, 2021.

## 9. PREVISIÓN Y VIABILIDAD ECONÓMICA

Una vez concluido el proyecto, es posible hacer balance del coste de los materiales empleados y el tiempo necesario para realizarse y calcular el presupuesto aproximado que se necesitaría para llevarse a cabo como un encargo profesional.

Teniendo en cuenta los materiales empleados para la construcción del disfraz y el atrezzo y su precio, obtendríamos la parte proporcional sumando su total:

- Tela de brocado blanca - 30€
- Tela de brocado roja - 15€
- Tela de pelo blanco - 15,48€
- Peluca blanca - 12,05€
- Sandalias - 10,58€
- Parasol de tela - 10€
- Goma EVA de 2mm de grosor - 3€
- Máscara - 5€
- Tela de tul azul - 7,95€
- Farol decorativo - 15€
- Accesorios varios - 15€
- Total materiales: 139,06€

Además de la construcción de la vestimenta y sus accesorios correspondientes en base al diseño realizado, se deberían sumar los costes de la realización de la ilustración pertinente mostrando el diseño del personaje. Estos costes podrían variar en función de la complejidad y/o particularidades del diseño, pero realizar una ilustración por encargo de estas características engrasaría el presupuesto en, aproximadamente, 100€.

A este total se debería añadir la parte correspondiente al coste de realización de los patrones, la costura y la construcción de todos los elementos que requiera el diseño del personaje. Calculando las horas que se han tardado en realizar el proceso completo, la mano de obra sumaría aproximadamente 210€ al presupuesto total.

Sumando todos estos gastos, el presupuesto final sería de **450€** en total.

Como se ha podido comprobar, este precio es demasiado elevado y no sería muy accesible para todo el mundo que desee poseer un *cosplay* hecho a mano basado en un diseño original, por lo que una opción más económica podría ser solicitar únicamente la ilustración mostrando el diseño del personaje y adquirir tutoriales y otras facilidades para construir la vestimenta uno mismo.

## 10. CONCLUSIONES

Haciendo balance de todo lo realizado a lo largo del presente proyecto, se podría afirmar que los objetivos planteados al inicio del mismo se han cumplido de forma satisfactoria. El proceso de investigación y el apartado práctico llevado a cabo me han servido de gran ayuda para profundizar en distintas técnicas artísticas que van más allá de los contenidos impartidos en el Grado de Diseño y Tecnologías Creativas, y que combinados se pueden llegar a hacer obras fantásticas de todo tipo.

Personalmente considero de vital importancia aportar visibilidad a toda propuesta que involucre una parte creativa destinada a la caracterización de un cuerpo humano y su transformación en una obra de arte que cobre vida y vaya más allá de su representación en papel. La razón de esta creencia es que cada día más personas se interesan por este tipo de prácticas que dejan volar la imaginación hasta límites que tan sólo nuestras mentes conocen; además de su considerable aumento en la demanda de trabajos por encargo relacionados con el *cosplay* en los últimos años.

La realización del proyecto La leyenda de Kitsune ha resultado todo un reto, ya que transformar un diseño realizado mediante la ilustración, con toda la libertad imaginativa que ello implica, en una prenda de vestir que una persona real pueda llevar, siempre conlleva un desafío nuevo al que enfrentarse. Sin embargo, al tratarse de un proyecto que busca la hibridación entre la ilustración, el diseño de personajes y la confección de vestuario, ha permitido desarrollarnos en cierto modo en todas estas disciplinas, pudiendo aprender nuevos conceptos y técnicas interesantes sobre ellas.

Analizando el proyecto y reflexionando acerca de las posibles mejoras que nos hubiera gustado poder incluir en caso de disponer de algo más de margen de tiempo y de presupuesto, la implementación de sistemas electrónicos como luces LED y otros mecanismos habría aportado un toque muy original y novedoso al resultado final, ya que habría realzado aún más la naturaleza mágica y espiritual de la criatura que se ha representado.

Con toda sinceridad puedo decir que nos satisface el resultado final del proyecto, ya que ha alcanzado nuestras expectativas e incluso las ha superado en ciertos aspectos. También nos enorgullece haber podido sacar provecho de las competencias aprendidas en el Grado para aplicarlas a una de nuestras disciplinas artísticas favoritas: el *cosplay*, que permite la transformación de una persona corriente en una obra de arte viviente.

Como proyección de futuro, tenemos esperanzas depositadas en que este tipo de propuestas cobren cada vez más fuerza y protagonismo y se logren romper las barreras que separan estas prácticas de las artes más populares y exitosas de nuestros días, para que se combinen entre sí y se logren resultados fascinantes, fruto de la unión de talentos de todo tipo.

# 11. BIBLIOGRAFÍA

## LIBROS

BARTER, TAYLA. *Spirit Blossom Ahri (League Of Legends) Cosplay Tutorials & Patterns*. Canadá, 2020.

BARTER, TAYLA. *Wig styling for Cosplay*. Sudáfrica, 2018.

PÉREZ RIOBO, ANDRÉS. *Japón en su historia. Desde los primeros pobladores hasta la era Reiwa*. España: Editorial Satori, 2020. ISBN 9788417419592

PÉREZ RIOBO, ANDRÉS. *Yokai. Monstruos y fantasmas en Japón*. España: Editorial Satori, 2014. ISBN 9788494239076

QUINDT, SVETLANA. *The book of Cosplay photography*. Alemania, 2018.

QUINDT, SVETLANA. *The book of Cosplay sewing*. Alemania, 2017.

UTAGAWA, KUNIYOSHI. *Los 47 Ronin: Guía Ilustrada de Samuráis*. España: Editorial Quaterni, 2017. ISBN 9788494616037

WADA, Takumi, FUJIBAYASHI, Hidemaru y TAKIZAWA, Satoru. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Creando a un Héroe*. España: S.A Norma Editorial, 2019. ISBN 9788467938418.

## TRABAJOS ACADÉMICOS

ALAIN NAVARRO, NOELIA. *Diseño y confección de vestuario y props inspirado en personajes de ficción y videojuegos [trabajo fin de grado]*. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015.

RIAZA TOMÁS, ALBA. *IRIS. Diseño y confección de vestuario fantástico que reacciona a la luz ultravioleta [trabajo fin de grado]*. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2019.

BARBERÀ FORTANET, RAQUEL. *El sueño de una noche de primavera: La imagen de la mujer en el grabado tradicional japonés. HARU NO YORU NO YUME [trabajo fin de máster]*. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2021.

TORRES GARCÍA, ARANTXA. *Libro ilustrado de leyendas japonesas [trabajo fin de grado]*. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2020.

## ARTÍCULOS EN PÁGINAS WEB

Moreno Sánchez, J.L. octubre 2017. Historia y Leyendas de los Yokai. ¿Qué son? ¿De donde vienen? <https://www.nextn.es/2017/10/historia-y-leyendas-yokai/#:~:text=o%20menos%20acertada.-,Los%20Yokai,de%20dioses%20y%20esp%C3%ADritus%20protectores.>

Britez, D. mayo 2019. Kitsune, el zorro de la mitología japonesa <https://mirandohaciajapon.com/kitsune-zorro-japones/>

Macossay Chávez, J.E. mayo 2021. El folclore detrás de El Viaje de Chihiro <https://www.tomatazos.com/articulos/621594/El-folclore-detras-de-El-Viaje-de-Chihiro>



## LISTADO DE IMÁGENES

Figura 1. Página 10. *Cronograma*. Planificación visual de los tiempos dedicados a cada fase del proyecto La Leyenda de Kitsune. Diana García García, 2021.

Figura 2. Página 11. *La gran ola de Kanagawa*. Grabado de Katsushika Hokusai. 1830-1833. Extraído de <https://artsandculture.google.com/asset/the-great-wave-off-the-coast-of-kanagawa/fAFp7yddSAtcTQ?hl=es&avm=2>

Figura 3. Página 11. *El Dios del Trueno y el Dios del Viento*. Pintura de Ōgata Kōrin. Principios del siglo XVIII (periodo Edo). Extraído de <https://www.bu-jinkan.com.ar/relato-mitologico-de-las-deidades-del-trueno-y-el-rayo-raijin-y-fujin/>

Figura 4. Página 11. *Representación de distintos espíritus Yokai con forma de animales, humanos y objetos*. Autor y fecha desconocidos.

Figura 5. Página 12. *Desfile de espíritus Yokai*. Autor y fecha desconocidos.

Figura 6. Página 12. *Tríptico de Takiyasha la Bruja y el Espectro Esqueleto*.

Utagawa Kuniyoshi, 1844. Extraído de <https://www.facebook.com/cultura-colectivaarte/posts/utagawa-kuniyoshi-takiyasha-la-bruja-y-el-espectro-del-esqueleto-1843-1847-fragm/1401445093346863/>

Figura 7. Página 12. *El Príncipe Hanzoku, aterrorizado por una representación de Kitsune*. Impresión de Utagawa Kuniyoshi (siglo XIX). Extraído de [https://es.wikipedia.org/wiki/Kitsune#/media/Archivo:Prince\\_Hanzoku\\_terrorised\\_by\\_a\\_nine-tailed\\_fox.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Kitsune#/media/Archivo:Prince_Hanzoku_terrorised_by_a_nine-tailed_fox.jpg)

Figura 8. Página 13. Estatua sintoísta de Kitsune en Japón, en homenaje a la diosa Inari.

Figura 9. Página 13. Mujeres japonesas en un festival Matsuri, portando máscaras representativas de Kitsune.

Figura 10. Página 13. *Representación humana y femenina de Kitsune*. Extraído de <https://www.ancient-origins.net/myths-legends-asia/kitsune-0012027>

Figura 11. Página 14. La cosplayer y modelo Jessica Nigri llevando un disfraz basado en un rediseño de *Sindragosa*, del videojuego *World of Warcraft*, 2017.

Figura 12. Página 14. La artista Kamui llevando una vestimenta del personaje *Iden Versio*, como encargo para promoción del videojuego *Star Wars Battlefront II*, 2019.

Figura 13. Página 15. Rediseño digital del personaje *Alexstrasza*, del videojuego *World of Warcraft*. Realizado por Zach Fischer, 2019.

Figura 14. Página 15. Rediseño digital del personaje *Aqua*, del videojuego *Kingdom Hearts*. Realizado por Hannah Alexander, 2019.

Figura 15. Página 16. Fotografía de la artista Gladzy Kei caracterizada como el personaje *Vaiana* en su reinterpretación del diseño. Fotografía hecha por Gar Yao Cheung, 2018.

Figura 16. Página 16. Grupo de *cosplayers* caracterizadas como distintos personajes del videojuego *Overwatch*. Los diseños de los trajes fueron realizados

por Gladzy Kei. Fotografía hecha por Dave Yang, 2019

Figura 17. Página 16. Proceso de creación realizado por Gladzy Kei para el rediseño del personaje *Vaiana*; desde el boceto inicial hasta su confección física por medio del cosplay. Gladzy Kei, 2019

Figura 18. Página 17. Bocetos y prueba de color de un brazalete para el *cosplay* reinterpretado de *Vaiana*, hecho por Gladzy Kei, 2019.

Figura 19. Página 17. Construcción en goma EVA y *worbla* de un elemento de la armadura del *cosplay* de *Vaiana*. Hecho por Gladzy Kei, 2019.

Figura 20. Página 17. Boceto de cuerpo entero del rediseño de *Vaiana* y detalle de la hombrera. Hecho por Gladzy Kei. 2019.

Figura 21. Página 17. Nikita Cosplay vistiendo un traje hecho por ella misma y diseñado por Sakizou. Fotografía de Brice Change-Waï, 2019

Figura 22. Página 18. Kamui luciendo su armadura del personaje *Nergigante*, del videojuego *Monster Hunter World*. Fotografía de Kamui Cosplay (Benni), 2018.

Figura 23. Página 18. Kamui luciendo su armadura del personaje Zinogre, del videojuego *Monster Hunter World*. Fotografía de Kamui Cosplay (Benni), 2017.

Figura 24 (derecha). Página 18. Comparación de dos fotografías de Alyson Tabbitha como ella misma y caracterizada como el personaje *Jack Sparrow* (*Piratas del Caribe*). 2014.

Figura 25. Página 19. *Moodboard* recopilatorio con imágenes de inspiración para el proyecto *La Leyenda de Kitsune*. Diana García García, 2021.

Figura 26. Página 20. Primer boceto del diseño de vestuario. Diana García García, 2021.

Figuras 27, 28 y 29. Página 20. Segundo, tercero y cuarto boceto del diseño de personaje y vestuario. Diana García García, 2021.

Figura 30. Página 21. Contorno en tinta de la ilustración final del personaje. Diana García García, 2021.

Figuras 31, 32 y 33. Página 21. Pruebas de color 1, 2 y 3 del diseño final. Diana García García, 2021.

Figura 34. Página 22. Diseño final sin fondo. Diana García García, 2021.

Figuras 35 y 36. Página 22. Diseño final con fondo. Vistas delantera y trasera Diana García García, 2021.

Figuras 37 y 38. Página 23. Fotografías que muestran la textura brocada de las telas escogidas para la construcción del kimono. Diana García García, 2021.

Figura 39. Página 24. Detalle de la tela de color azul empleada en algunos detalles concretos de la vestimenta. Diana García García, 2021.

Figuras 40 y 41. Página 24. Patrones del kimono de las partes delantera y trasera pasados a tela y recortados, listos para unirse entre sí. Diana García García, 2021.

Figuras 42 y 43. Página 25. Piezas correspondientes a la parte delantera del kimono, unidas mediante alfileres y preparadas para coser. Diana García Gar

cía, 2021.

Figuras 44 y 45. Página 25. Detalle del proceso de costura de las piezas delanteras del kimono. Diana García García, 2021.

Figura 46, 47 y 48. Página 26. Detalle de antes, durante y después de planchar las costuras. Diana García García, 2021.

Figuras 49 y 50. Página 26. Parte delantera del kimono y las mangas, unidas por alfileres y cosidas. Diana García García, 2021.

Figura 51. Página 27. Parte frontal del kimono, con las piezas unidas. Diana García García, 2021.

Figura 52. Página 27. Detalle del bias cosido en el borde inferior de la falda. Diana García García, 2021.

Figura 53. Página 27. Forma de la manga extendida y terminada. Diana García García, 2021.

Figura 54. Página 28. Resultado del kimono base colocado sobre un maniquí. Diana García García, 2021.

Figura 55. Página 28. Detalle de los bordes superiores del kimono reforzados con goma EVA. Diana García García, 2021.

Figura 56. Página 28. Detalle de uno de los enganches de los tirantes. Diana García García, 2021.

Figura 57. Página 29. Detalle de la tira azul siendo cosida a la base del obi. Diana García García, 2021.

Figura 58 (derecha). Página 29. Aspecto del obi con todas las piezas unidas. Diana García García, 2021.

Figura 59. Página 29. Detalle de los pétalos de la flor central recortados y unidos. Diana García García, 2021.

Figura 60. Página 30. Detalle de la pieza central del lazo del obi. Diana García García, 2021.

Figuras 61, 62 y 63 (derecha). Página 30. Vestimenta completada y colocada sobre un maniquí. Diana García García, 2021.

Figura 64, 65 y 66. Página 30. Proceso de creación de las orejas. Diana García García, 2021.

Figura 67. Página 31. Aspecto de la peluca antes de la estilización. Diana García García, 2021.

Figuras 68 y 69. Página 31. Resultado final de la estilización de la peluca. Diana García García, 2021.

Figura 70. Página 31. Aspecto final de las orejas sobre la peluca. Diana García García, 2021.

Figura 71 (derecha). Página 32. La modelo Florencia Sofen caracterizada como Kitsune. Diana García García, 2021.

Figura 72. Página 32. Elementos de atrezzo empleados en la sesión fotográfica. Diana García García, 2021.

Figuras 73 y 74. Página 33. Comparación de una fotografía de perfil de la

modelo antes y

después del retoque digital. Diana García García, 2021.

Figuras 75 y 76. Página 34. Comparación de una fotografía de plano medio de la modelo antes y después del retoque digital. Diana García García, 2021.

Figuras 77 y 78. Página 35. Comparación de la ilustración de referencia del personaje con la fotografía del resultado final. Diana García García, 2021.

Figuras 79 y 80. Página 36. Fotografías de la modelo caracterizada interpretando al personaje. Diana García García, 2021.

Figuras 81 y 82. Página 37. Fotografías de la modelo caracterizada interactuando con los elementos de atrezzo. Diana García García, 2021.