

TFG

MAGICAL GIRL.

PROYECTO DE DIRECCIÓN CREATIVA Y FOTOGRAFÍA.

Presentado por Maria José Candela Rocamora.

Tutor: Rodrigo Pérez Galindo.

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El presente trabajo consiste en el estudio y realización de una serie de fotografías, partiendo desde mi punto de vista, tanto a nivel estético como personal, sobre los temas que considero mas escabrosos de la cultura japonesa.

Centrándome especialmente en el manga, el hentai, los suicidios, y la presión social sobre los estudios y el trabajo, cosas muy arraigadas a esta cultura. A partir de ello, creare mediante la fotografía, unas recreaciones de lo que es a mi parecer esta cultura, construyendo mi propio personaje.

Aun tratándose de un fenómeno cultural reciente, es impensable negar el impacto que ha tenido el manga y el anime en la sociedad. El creciente número de convenciones y festivales dedicados a este medio.

Como medio de consumo, ha demostrado ser un negocio muy rentable para la cultura japonesa, ya que además de los citados mangas, también puede adquirirse toda clase de merchandising de la serie que queramos, ya sean figuras de los personajes, posters, ropa o videojuegos.

Estos hechos han marcado un antes y un después en esta cultura.

Palabras clave: hentai, anime, estética, soledad, sexo, cultura.

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN	5
2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.	5
2.1. Los objetivos del proyecto.	5
2.2 Motivación.	6
2.3 Metodología.	7
2.4 Referentes.	7
2.4.1 <i>Synchrodogs.</i>	7
2.4.2 <i>Gaspar Noé, Enter the void.</i>	8
2.4.3 <i>Nobuyoshi Araki.</i>	8-9
2.4.4 <i>Cindy Sherman.</i>	9-10
3.CUERPO DE LA MEMORIA.	10
3.1 Contenido conceptual de la obra.	10
3.2 Japón y su cultura.	10
3.2.1 Aparición del manga.	11-12
3.2.2 La figura de la mujer en la sociedad y en el anime.	13-14
3.2.3 Parte oscura, sexualidad y filosofía.	14-15
3.2.4 Magical girl como personaje propio y forma de expresión.	16
3.3 Desarrollo práctico del proyecto.	17
3.3.1 Antecedentes	17-18
3.3.2 Proceso de selección y análisis de la obra.	19-20-21
3.3.3 Técnica y estilo	22
3.4 Producción de la obra.	23
3.4.1 Simbología y color.	23
3.4.2 Elección de papel y materiales	24
4.CONCLUSIÓN	25-26
5.BIBLIOGRAFÍA	27-28-29
6.ÍNDICE DE IMÁGENES	29-30

Agradecimientos: A Juanma por la paciencia y el cariño, a Paco y a Rodrigo por hacer posible este proyecto y apoyarme, y por último a mi hermano, gracias por mostrarme esta cultura y por formarme como persona y artista.

Love is something
you've never asked for.
Joe.

1.Introducción.

Japón es a nivel cultural y sociológico, un país de gran complejidad. Podríamos decir que es un país con claras carencias de identidad ,dada a su costumbre de adoptar ciertos patrones y valores culturales de otros países. Hecho extraño ya que japon tiene una riqueza cultural envidiable, con muestras de expresión muy propias y muy especiales. Una de ellas y en la que mas me he inspirado para la realización de este trabajo, el anime y el manga.

El proyecto cuenta con un estudio exhaustivo de los elementos que componen dicha cultura, y las diferencias entre la sociedad oriental y la occidental, diferencias muy marcadas y que hacen de la cultura japonesa una sociedad aislada y muy característica.

Abordaré el tema desde mi punto de vista, inspirado en gran parte en los conocimientos que he ido adquiriendo durante estos años, gracias mayormente a los referentes en los que me he inspirado para crear parte de mi obra.

Está pensado para que cualquier persona, pueda con solo observar estas fotografías, apreciar tanto a nivel conceptual como estético lo que yo intento reflejar con mi personaje.

Este personaje, cuyo nombre será Magical Girl, está inspirado en la figura femenina que presentan la mayoría de mangas, caracterizadas principalmente por los colores de pelo extravagantes, por tener una personalidad muy tímida, pero jugando con eso de una forma sensual, ya que por dentro son al final heroínas que inspiran y son referentes de muchos adolescentes. Este factor choca con la sociedad actual, ya que la mujer se muestra siempre sumisa, ejerciendo el papel de ama de casa, sin voz ni voto, y que apenas muestra sus sentimientos.

2.Objetivos y metodología.

2.1 Objetivos.

Los objetivos principales de este trabajo son:

- 1-Reflejar a través del medio fotográfico la parte oscura de la cultura.
- 2-Mostrar desde mi punto de vista y creando un alter ego, parte de mi pensamiento hacia esta cultura y como forma de representación.
- 3-Analizar los elementos culturales más conflictivos o problemáticos y tratar los temas tabúes como el sexo o la presión social.
- 4-Integrar y desarrollar los conocimientos adquiridos durante el período formativo en el grado de bellas artes, incluyendo la experiencia de otros encargos y los obtenidos durante la elaboración del proyecto.
- 5-Reflexionar sobre la identidad y su representación en la imagen.

2.2 Motivación.

Respecto a mis motivaciones, tendría que remontarme a mi infancia, siempre me he sentido atraída por esta cultura. Recuerdo como primer contacto con este mundo cuando mi madre me dejaba ver en la televisión Doraemon, ya desde entonces me llamaban la atención esos personajes tan cercanos y de ojos tan grandes y característicos. A lo largo de los años empezaron a salir más series, y fue a partir de los 11 años, cuando mi hermano trajo a casa unos cds de una serie llamada naruto, hecho que marcaría definitivamente mi adolescencia.

A raíz de esto, empecé a dibujar todas las noches cómics o personajes de estas series, intentando imitar los estilos de mis ilustradores favoritos, a la vez que quería crear mis propias historias.

Poco después descubrí con la llegada de internet, el mundo del disfraz inspirado en estos personajes, el llamado *cosplay*, en esa época yo visitaba frecuentemente el blog de una japonesa que creaba sus propios vestidos, todos ellos elaborados de una forma impresionante, en los cuales se veían reflejados meses de absoluta dedicación y paciencia. Parte de la gracia entonces en este tipo de blogs, eran las sesiones de fotos que realizaban con sus disfraces, en ellas imitaban a la perfección el personaje en el que se habían inspirado, de una forma impecable y muy profesional, hecho que me llamó la atención y incitó a que me adentrara en el mundo de la fotografía.

Al año siguiente adquirí mi primera cámara semi-profesional, con la que encontraría en el autorretrato una forma de expresión, que me alejó totalmente del lápiz y el papel, ya que este medio me ofrecía la rapidez y la eficacia que estaba buscando a la hora de crear personajes o historias visuales.

Este sentimiento me ha movido hasta día de hoy, a explorar otros horizontes en este campo, llegando a encontrar en mi cuerpo y desde esta perspectiva una revelación, por ello, y aunque siempre he trabajado sola, con elementos tan simples como cartulinas, un trípode y un disparador remoto, he tenido que llegar a pedir ayuda, a amigos, familiares o fotógrafos profesionales, para que facilitaran mi trabajo al no disponer de los suficientes medios, como estudios con fondos de muchos colores o equipos más profesionales, todo ello para que yo haya podido conseguir representar exactamente lo que quería.

Debido a esto, he llegado a un punto en el que me siento mejor desde la parte de la dirección creativa, ya que disfruto más eligiendo escenas, objetos o situaciones que quiero reflejar en la instantánea que del propio acto de realizar las fotografías en sí.



2.3 Metodología.

Por medio de documentales sobre el tema tratado, mangas y animes, libros, y películas de esta índole, he querido sacar información e inspiración para realizar el trabajo fotográfico que da forma a este proyecto, me fundamento en la parte más oscura de Japón para poder transmitir por medio de la imagen esa parte tan oscura, prohibida y extraña que he descubierto gracias a la información que he ido adquiriendo sobre la cultura nipona a lo largo de estos años.

Mi forma de trabajo es sencilla, se basa principalmente en intentar transmitir y provocar sensaciones con lo mínimo, inspirándome en mis referentes y en situaciones de mi vida cotidiana, para ello me apoyo principalmente en unos valores que he conseguido con el paso del tiempo, ejemplo de ellos podrían ser la luz suave, los fondos neutros y planos de colores pasteles, la ausencia de parafernalias que carguen demasiado la imagen, y ante todo, la sencillez y la pulcritud del resultado final.

Aún así, considero que al final cada fotografía es un mundo y que deben ser tratadas en solitario, ajenas al resto y de forma distinta, ya que cada imagen puede estar tomada en diferentes localizaciones o con distintas cámaras, hecho que condiciona el resultado y que puede afectar al conjunto.

2.4 Referentes.

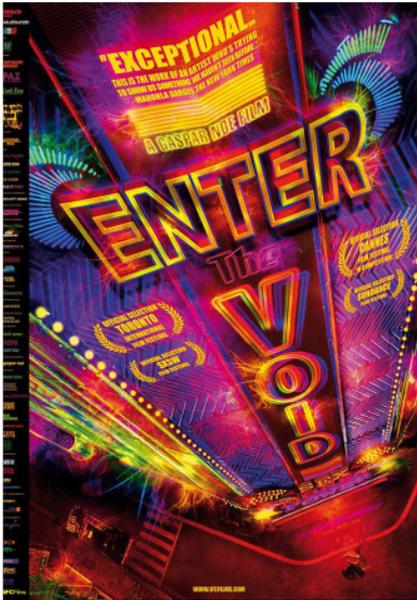
2.4.1 *Synchrodogs*:

Como uno de mis referentes más importantes, tengo a los fotógrafos que componen *Synchrodogs*. Esta pareja ucraniana esta formada por Tania Shcheglova y Roman Noven. Desde el minuto 1 de su carrera, sus imágenes surrealistas en plena naturaleza captaron el interés del mundo del arte y de la moda internacional. Actualmente trabajan para marcas muy reconocidas a nivel global, como Kenzo y Bimba y Lola.

De ellos me inspiro en su estilo marcado y espontáneo, el uso de colores muy neutros en la fotografías mas profesionales o de estudio, el uso del flashazo y los colores blanquecinos que aporta este mismo, el desnudo como parte natural de la obra, centrándose en la figura de la mujer ante todo, figura poderosa, sensual, que se mimetiza con el ambiente, pero que a la vez choca entre lo real y lo imaginario.



Synchrodogs for *Jalouse* magazine, Paris.



2.4.2. Gaspar Noé, *Enter the void.*

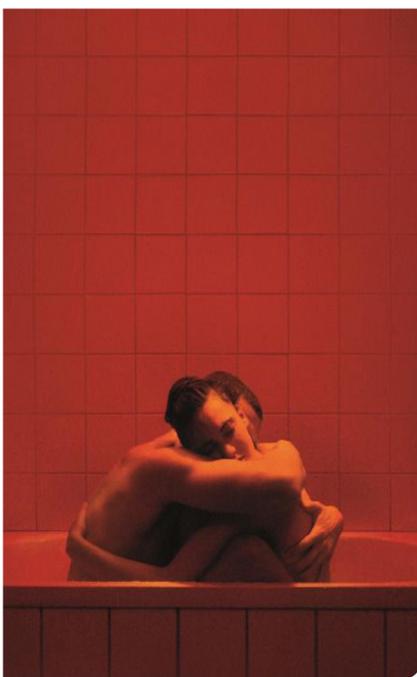
Gaspar Noé es un guionista y director argentino. Su carrera comienza en 1985 y uno de sus principales trabajos reconocidos fue el cortometraje “Carne”. Noé es considerado un director muy polémico, debido a que los temas principales que trata en sus películas son el sexo explícito y el consumo de drogas. La unión de esto crea una de sus mayores obras maestras, *Enter the void*, en el cuál construye un absoluto melodrama psicodélico, ambientado en los clubes nocturnos de tokyo y en el lado mas sexual y oscuro de esta ciudad.

De él me inspiro en la forma tan carnal y directa de mostrar temas tan tabúes en la sociedad japonesa, como las drogas, el sexo o la sangre. El uso de luces totalmente artificiales también me llama especialmente la atención, con neones azules y rosas, muy característicos en toda su obra. También hay que destacar su magistral dirección, con planos muy únicos y de un estilo muy personal y reconocible. La provocación esta muy presente, llegando incluso a lo repulsivo, pero siempre con la intención de remover algo en el interior del espectador.

2.4.3. Nobuyoshi Araki.

Fotógrafo y artista contemporaneo japonés, mundialmente reconocido debido a la crudeza de sus fotografías, y acusado de misógino por muchas feministas.

Araki estudia fotografía, y muestra en su trabajo el amor por su esposa Yoko, dotándola de una sensualidad y sumisión muy característica en su obra. Cuando ella fallece todo su trabajo pasa a reflejar el dolor y la soledad que envuelve su vida, mostrando en sus fotografías su lado mas íntimo pero a la



Synchrodogs, supernatural project.
Enter the void, 2009.
Love, 2015.



Retrato de Kaori, musa de Araki.
Obra shibari.

vez perverso.

“La fotografía es amor y muerte. Ese será mi epitafio” Nobuyoshi Araki deambula por las calles de Tokyo cámara en mano, retratando sin pensárselo cualquier cosa que le llame la atención. Su barrio favorito para el ha sido siempre Kabukicho, en cierto modo es el llamado “barrio rojo” de Tokyo, lleno de love hotels (hoteles del amor donde pernoctar y hacer practicas sexuales con algun o alguna acompañante), burdeles, clubes nocturnos, sex shops y demás gente del mundillo. El “kinbaku” o también llamado “shibari”, es el arte japonés de la atadura erótica, cuyos antecedentes técnicos pueden rastrearse hasta un arte marcial del siglo XVI y que actualmente es un ingrediente básico de la subcultura del sadomasoquismo o bondage. Nobuyoshi Araki tiene una enorme habilidad para el arte de la fotografía de kinbaku, y ese talento para fotografiar mujeres atadas y sometidas ha sido frecuentemente malinterpretado o directamente incomprendido.

Al analizar sus fotos de bondage hay que tener en cuenta que Araki no es un “nawashi” o también llamado maestro de la cuerda; sus ataduras, incluso las más complejas como las suspensiones, son formalmente simples y repetitivas.

Pero las imágenes tienen una elegancia sobrenatural que trasciende más allá de lo simplemente visual, mención aparte de un enorme sentido de la estética, captando de forma única la generalmente intensa mirada de las modelos. El propio Araki ha comentado en la introducción de *“Todas las mujeres son hermosas”* (2006): *“Existe una estética propia del bondage, como la del shibari de los maestros. Pero no necesito una perfección como esa en la fotografía. Ni siquiera tiene por qué ser un buen bondage. Cuando ato a una mujer, le digo “Estoy atando tu corazón, no tu cuerpo”. En realidad, podría desatarse de mi atadura... Pero no tiene por qué hacerlo”*.

2.4.4 Cindy Sherman.

Cindy Sherman nace en 1954 en Nueva Jersey, desde muy joven empezó a experimentar con el cambio de identidad, ya que le encantaba jugar a disfrazarse junto a sus amigas de ancianas.

Después de sus estudios, dio sus primeros pasos artísticos en la pintura, pero la abandonaría finalmente para adoptar la fotografía como medio de expresión.

Gran parte de su obra es creada en su estudio en el Soho de Nueva York, ahí pasa sus días experimentando con vestidos, disfraces y pelucas adquiridos en mercados o tiendas de segunda mano. En gran parte me inspira la forma en la que trabaja, ya que ella misma se presenta como modelo, iluminadora, estilista, escenógrafa y cualquier rol que quisiera adquirir, todo ello desde la absoluta soledad. Llama la atención que quisiera mostrar sus alter egos de una forma mas profunda, a pesar de que algunas de sus obras rozan lo grotesco o satírico.



Retrato de Cindy Sherman.
Personaje videojuego Dead or Alive.

“No era solo que me divertiera disfrazándome, sino que quería saber cómo se sentía ser otra persona”, señaló en una ocasión. “Quería saber qué sentía una vieja o un monstruo, personajes que me parecían mucho más interesantes que una princesa”.

3.1 Contenido conceptual de la obra.

3.1.1 Japón y su cultura:

En referencia a Japón y su cultura, desde hace siglos ha fascinado a los viajeros ya sea por su lejanía o hermetismo, por su manera de mantener vivas las tradiciones más antiguas, por saber diferenciar la influencia externa occidental del país de la suya propia, el Japonés se siente Japonés más que asiático, este país es un punto y aparte, no se parece en nada a otros países de corte asiático, son honorables, competitivos, respetuosos, valoran la cordialidad y el respeto, rasgos que se llevan arrastrando desde las épocas de los Daimios¹ y los Shogunatos², todos conocemos lo que es una huelga a la Japonesa, algo impensable en otros países, son otra cultura, pero una que va más allá en todos los aspectos, como aterrizar por primera vez en otro planeta, son un país pequeño pero con una gran repercusión, tienen una fuerte industria informática y una rica tradición milenaria Shintoista que han sabido mantener intacta, aunque Religiones como la Católica intentaron introducirse en Japón, pero no gozaron de mucho éxito.

Es una cultura económica en expansión pero no tanto en natalidad, en eso tienen graves problemas, ya que el Japonés en casi todos sus ámbitos no suele ser muy extrovertido, es más, está bien visto taparse la boca cuando se ríen por educación ya que no ven correcto mostrar en público los dientes, al igual que cuando caen enfermos se respetan los unos a los otros, ya que hacen uso de las mascarillas para no contagiar a los demás, pero tanto orden social y perfección laboral, les trae una desgracia, una parte tan oscura y perversa que los eclipsa de una forma tan pasmosa que las perversiones sexuales son tan comunes que llegan a ser el país que más produce y consume cualquier tipo de arte erótico o también llamado Hentai³, en el que podemos encontrar tantas perversiones como se tengan, desde simple voyeurismo, pasando por la necrofilia e incluso la pedofilia, y lo más sorprendente es que legal, en otros países se verían sometidos a penas de prisión por tales aficiones.

No hay cultura perfecta y esta ha pagado un precio muy alto por ser una potencia mundial, la baja natalidad, las relaciones sexuales poco satisfactorias que provocan la huida a los mundos de los mangas hentai y a otro tipo de fetiches y que causa un alto índice de suicidios por culpa de las grandes presiones académicas y laborales a las cuales están sometidos, en resumidas cuentas todo esto y mucho más es lo que viene del país del Sol Naciente.

Conectando con lo hablado en la entrada anterior, ya tenemos dos razones de porqué en las estadísticas sale que en Japón la actividad sexual es tan

1-Soberano feudal.

2-Gobierno militar establecido en Japón.

3-Género del manga o anime de contenido pornográfico.



Fotografías extraídas del blog Kirainet. En las imágenes aparece una maquina expendedora de ropa interior usada, a su lado un comprador.

reducida: sienten que al casarse⁴ su pareja pasa a ser un hermano/hermana, y como hacer ese tipo de cosas con familiares no está bien visto, se ve que no están por la labor; por lo tanto deciden que la solución quizás sea buscar vías de escape alternativas.

Podemos ver un claro reflejo de la gran presión a la cual están sometidos los jóvenes estudiantes japoneses en la película basada en el manga del mismo nombre *Battle Royale*, en el cual una clase de instituto japonés es abandonada y obligada a matarse los unos a los otros en una clara batalla campal por ya no solo su supervivencia, sino por su futuro académico y laboral, esto refleja el alto grado de exigencia profesional a la cual son sometidos en Japón, ingresar en una universidad de prestigio es algo fundamental si lo que se quiere es llegar a ser alguien productivo en esa sociedad⁵, entrar en una peor universidad o no tener estudios limita tu status ya no solo para ti mismo sino para la sociedad, siendo a grandes rasgos, una persona de segunda clase sin un futuro claro estable ni económico ni social, un fracaso laboral o académico puede desembocar en suicidio por temor al rechazo y la deshonra, en este caso parece que las tradiciones de la época de los Shogunes aun estén en vigor, ya que parece que el Bushido o código del samurai, en el que honor es lo que premia por encima de todas las cosas, aún siga viviendo en la cultura Japonesa.

Un ejemplo de manga-anime dónde vemos esto es *Love Hina*, es una parodia romántica sobre un chico, Keitaro Urashima, que pretende ingresar en una de las más prestigiosas universidad del Japón, la Todai, en la cual si logra acceder y finalizar sus estudios, podrá convertirse en una persona reconocida y de provecho, Keitaro no cesa en su empeño por lograr aprobar la prueba de acceso que ya tantas veces ha suspendido y con dedicación al final lo consigue, sin embargo un estudiante de Japón que se presente varias veces y que acabe suspendiendo repetidamente lo más lógico es que desista o bien que se suicide o como poco que acabe sumido en una depresión severa y acabar transformándose en un “hikikomori” (aislamiento social agudo) cerrándose en un habitación con gran vergüenza y pesar.

3.2.1 Aparición del manga y el anime.

En japonés la palabra manga significa cómic, es decir, serie de cuadros en secuencia que combinan textos e ilustraciones para contar una historia. A diferencia de los cómics occidentales, el manga generalmente es en blanco y negro, los recursos visuales de los mangakas suelen ser más amplios (líneas cinéticas, impresiones de efectos sonoros) y su dibujo es más simple, suele hacer énfasis en la narración y cuida mucho más el diseño de sus personajes.

Los orígenes del manga se remontan a varios siglos anteriores, Japón vivió una admiración enorme hacia la cultura china, por ello decidieron adoptar gran parte de sus costumbres, pensamientos o estilos de dibujo, en los cuales estaban introducidos los Chôjûgiga⁶, o “Rollo Animales. Fueron creados en

4- GARCÍA, H. Kirainet: Sexo en Japón. (<http://goo.gl/iPyzYW>)

5- GARCÍA, H. Kirainet: Perseverancia (<http://goo.gl/Dh7m87>)



Primeras ediciones de la revista Shonen Jump, 1968-1969, en ellas se aprecian los temas más famosos, los héroes y los deportes.

el siglo XII por un monje budista, eran básicamente tiras de papel que se iban desenrollando de derecha a izquierda, y en los que aparecían animales en situaciones que satirizaban las costumbres budistas de la época, estas caricaturas pasaron a ser usadas para representar cualquier cosa, desde mundos de cosmología a historias de sufrimiento o aberraciones.

Pero el cambio más significativo llega a raíz de la segunda guerra mundial, ante la rendición del país frente a los americanos, emergió la necesidad de entretenimiento como industria ante la necesidad del país de evadirse de la cruda situación y miseria en la que habían quedado.

El estilo de manga que podemos ver a día de hoy se desarrolló íntegramente durante la época de posguerra, siendo el público infantil al que iban dirigidas este tipo de publicaciones. Durante la ocupación de Japón tras la guerra, el manga tenía una forma distinta, pero poco después apareció *akahon*, la primera revista que recopiló estas historias originales. Tiempo después una compañía dedicada a la impresión, introduciría las primeras revistas con ediciones mensuales.

Los primeros autores debieron adaptarse a las peticiones del público de la época, ya que era la mayor fuente de ingresos.

A comienzos de los '50, la economía de Japón creció de forma muy considerable y en 1959 aparecieron dos nuevas revistas para niños, *Shonen Magazine*, de Kodansha, y *Shonen Sanday*, de Shogakukan, pero eran demasiado caras y carecían de un rumbo estable. En cuanto al funcionamiento de estas revistas, se creaba una historia independiente de unas diez páginas cada semana. Si adquiría cierta popularidad, esta podía ser mantenida continuamente, y si por el contrario, no generaba ganancias o interés por parte del público, la serie podía cancelarse en cualquier momento. El modo de elaboración de estas series es muy similar, se basa en usar un personaje principal, con una breve historia que siempre vuelve, al final del capítulo, a la situación inicial, de modo que la historia carece de complejidad, para facilitar su comprensión. Es similar al cómic americano tradicional, y los temas más famosos fueron héroes, deportes y robots.

Poco después, la aparición de la televisión supuso que el dibujo de animación ocupase un puesto muy importante en la sociedad. El manga amplió su campo de acción, creando historias originales de dibujos animados para televisión y también mangas basados en animaciones originales. En los '60 aparecieron varias revistas semanales dirigidas a chicas (*Shonen manga*). En 1968 Shueisha creó *Shonen Jump* semanal, pero ya existían demasiadas revistas y no era posible coleccionar todas las obras de mangakas populares. *Jump* decidió contratar solo a artistas jóvenes y elaboró un sistema para averiguar la popularidad de cada obra en la revista y actuar dependiendo de su repercusión. El resultado final fue una revista única y original, manteniéndose a día de hoy como una de las más importantes en Japón.

3.2.2 La figura de la mujer en la sociedad y en el anime.

Los distintos géneros de manga/anime han sido articulados por su característica estética que por repetitiva los ha hecho muy identificables, sobre todo, fuera de Japón. La dulzura de sus personajes se vincula con la delicadeza de los rasgos de la Lolita adaptada totalmente a un proceso de infantilización. A propósito de este género se puede problematizar la forma en que la industria del consumo de imágenes y los diseñadores se valen de la aparente sumisión femenina a un ideal de elegancia y delicadeza, una estética arraigada a las japonesas por códigos de belleza y conducta que dan lugar a esta particular apariencia física.

El manga/anime ha sido el promotor de fenotipos que sirven para conducir a la mujer, idealizada, por diferentes espacios que marcan una identificación sociocultural. La niña desvalida como tipología ideal se presenta en personajes de cualquier edad en diferentes contextos. La figura de la mujer dentro de estos límites fantasiosos permite el control sobre la proyección de un deseo masculino sobre lo que se supone que debe ser una dama. Lo anterior viene apoyado por una percepción masiva de que la belleza debe ser así, “*kawaii*” o encantadora, en todo momento. Los dibujos tiernos con bordes redondeados y colores pastel, inspiran una ternura que desea disfrutarse en las criaturas femeninas que, al no existir en la vida real, se muestran intentando modelarlas desde estas historias.

Recuerdo que la primera vez que vi un *artbook* en persona, me di cuenta de que los rasgos más destacables de cualquier personaje femenino eran los pechos. Llama la atención que en cualquier manga o anime, se aprovecha cualquier momento, plano o situación en la que aparezcan ellas para enfatizar estos atributos, característicos también por ser en el 99% de los casos de un tamaño descomunal, totalmente ajeno y desvinculado al tipo de fisonomía que tienen las mujeres japonesas. Esto se aplica también a todo el merchandising, ya sean figuras de acción, cojines, pósters, utensilios del hogar, cualquier objeto relacionado con este mundo está brutalmente sexualizado, lo que en las redes se llama “*fan service*” claramente orientado a atraer al público masculino.

En contraposición a la figura de la mujer curvilínea de grandes pechos y caderas, esta la imagen más infantil, enfocada en el lado inocente y tierno de la mujer, personajes caracterizados por el tipo de vestimenta y los rasgos añados, es muy corriente que al hablar en las series de la edad de estas chicas sean mayores de edad, pero de apariencia totalmente infantilizada.

Por otra parte, podemos destacar la figura de la mujer super heroína, un ejemplo muy famoso y típico en gran parte de estas historias, protagonizadas por heroínas adolescentes con poderes mágicos que tienen que lidiar también con el amor. Una de las obras pioneras en crear este tipo de personajes fue la figura de Sailor Moon.

Este manga llevado a la pantalla en 1992, cuenta la historia de Usagi Tsu-



Figura de acción de un personaje femenino, caracterizado por el gran tamaño de sus pechos.

Funda de almohada con personaje infantil sexualizado.



kino, una chica de secundaria a la que se le dan fatal los estudios y solo se centra en vagar durante todo el día, todo esto cambia cuando descubre que tiene poderes especiales que le ayudarán a salvar la tierra de los enemigos que la amenazan.

Cabe destacar que uno de los principales problemas a los que se enfrenta en la serie sea el amor, normalmente, las protagonistas de estos cómics terminan alejándose de estas aventuras para casarse con el hombre de sus sueños, la cultura nipona se caracteriza por su conservadurismo. A pesar de la liberación femenina de las últimas décadas, una de las principales metas de este país respecto a la mujer sigue siendo muy similar a las de sus heroínas de comic: el matrimonio.

3.2.3. Parte oscura, sexualidad y filosofía.

La cultura Japonesa esta fuertemente subyugada a una fuerte represión sexual es un fenómeno tan común allí que es llamado “Sex less”, una falta de apetito sexual tan grande que el marido acaba por ver a la mujer como una hermana por lo cual las relaciones sexuales pueden caer al extremo de solo mantenerlas en pocos casos y llegando a medias de entre 4 y 6 relaciones sexuales por año, por eso vuelcan sus frustraciones más prohibidas en el submundo del manga-anime, donde hay autores que plasman sus deseos más oscuros y deplorables sexualmente hablando, en historias decadentes de violaciones, pedofilia, necrofilia, zoofilia, sexo con personas discapacitadas físicas y psíquicas, todas ellas con un fuerte elemento de dominación misógina, otras perversiones destacables es el genero de violaciones por seres con tentáculos o “Shokushu goukan” influenciado por el bondage pero de una forma viviente y más explícita, Toshio Maeda en su obra “Urotsukidoji” fue pionero en el uso moderno de mostrar la violación por tentáculos, como crítica a la fuerte censura que sufren los órganos sexuales al mostrarlos durante la penetración pero que sin embargo no es necesaria en los tentáculos.

Podemos citar casos extremos en los cuales esas fantasías se hacen realidad como el caso de Issei Sagawa que mató a la estudiante neerlandesa Renée Hartevelt, para posteriormente comérsela, según su versión lo hizo porque ella era hermosa y saludable, todo lo contrario de como se veía él, ya que se sentía débil, feo e insignificante y quería “absorber su energía”, él atribuye esta tendencia caníbal a un sueño de su infancia donde veía a su padre y su madre servir a su hermano menor como comida en una olla, fue tratado como un enfermo mental y actualmente es considerado una pequeña celebridad e Japón, algo que a priori puede parecer increíble pero en la realidad nipona así es.

Otro caso destacable, es el de un usuario del juego de nintendo DS Love Plus, se caso⁷ con un personaje de este mismo, “Sal 9000” que es como se conoce virtualmente, este chico contrajo matrimonio con su novia virtual “Nene Anegasaki” con la que compartía una relación sentimental en el videojuego.



Dragon Ball, Doraemon, Evangelion, Shin-Chan.

El fenómeno en general es alarmante ya que esta serie de problemas están causando que los índices de natalidad sean realmente bajos.

Vivimos en una sociedad que actualmente es más compleja. La comunicación cara a cara es vital, pero a día de hoy vivimos conectados a internet todo el tiempo, sin embargo, la realidad es que aún necesitamos vernos las caras, leer las expresiones de la gente, escuchar sus voces, para poder entender por completo sus emociones, en conclusión, para convivir.

Otros están obsesionados con la realidad virtual, ya que se sienten muy intimidados por las mujeres reales, así que prefieren tener una ciber-novia antes que una de verdad, lo que para en occidente puede ser algo casual, en Japón es una realidad que pone en peligro la natalidad del país.

Mención aparte podemos ver casos de frustraciones sexuales en mangas y animes de consumo diario, en Dragon Ball tenemos la sobre explotación sexual de Bulma en situaciones forzadas, disfrazada de conejita de Playboy, enseñando su ropa interior, o bañándose desnuda, muestras claras de voyeurismo y fetichismo, las relaciones matrimoniales entre Goku y Chichi y Vegeta y Bulma, nos muestras dos matrimonios disfuncionales en los cuales las relaciones sentimentales son inexistentes y ellos prefieren estar haciendo cualquier otra cosa a estar en familia, y el papel de ellas está sometido a ser un estereotipo de la buena mujer que se queda en casa cocinando o cuidando de los hijos, otro ejemplo de pedofilia y voyeurismo lo veríamos en la serie Doraemon donde en la mayoría de las veces en que se muestra a Shizuka en el baño, está completamente desnuda mientras que alguien la mira, un claro ejemplo de un comportamiento pedófilo, en Rebirth of Evangelion podemos ver una escena en la que mientras Asuka está en coma medio desnuda, Shinji se masturba al verle los pechos, otro estereotipo de mujer no sexualizada es el de la madre de Nobita, que es mostrada como una despótica ama de casa, controladora e histérica muy similar a Misae Nohara de Shin Chan, en esta última serie Shin Chan es el claro ejemplo de el Anti-japonés, destroza todos los estereotipos de frustración sexual de la cultura nipona, es un niño con un alto libido, que siempre está cortejando a chicas guapas, le gusta ver revistas de lencería y no tiene el menor reparo en mostrar en público su pene o sus nalgas, un comportamiento que en la cultura nipona estaría más que censurado y sería una actitud reprochable, en resumidas cuentas podemos ver en estos ejemplos parafilias, fetiches, conductas que se podrían tachar de instintos pedófilos, misoginia, voyeurista e exhibicionistas.



Ten cuidado con lo que deseas.



Sailor Moon, primera magical girl.
Carátula Magical girl, de Carlos Vermut.
Portada Wedding Peach, anime.

3.2.4 Magical Girl como personaje propio.

Como definición, las Magical Girls guerreras vieron la luz en los años 90. Hasta ese momento, no habían apenas cómics protagonizados por mujeres de manera comercial. Estas temáticas han conseguido atraer al sector femenino. Principalmente es un estilo de anime y manga, y tiene como tema principal a una chica que tiene algún poder mágico o especial.

Por norma general, suelen tener las siguientes características: las protagonistas deben combatir contra criaturas malignas que alteren la paz de la ciudad, proteger su otra identidad y mantenerla en secreto, todo esto al mismo tiempo que lidian con los problemas de su edad, como los amoríos o la escuela.

Son muy comunes los elaborados trajes que suelen llevar cuando sus poderes mágicos se manifiestan.

Mi "inner" magical girl se fragua en mi mas tierna infancia mientras como mencione anteriormente como una realidad externa a mi propia existencia, un mundo onírico en la cual poder dar rienda suelta a todo aquello querido y anhelado por lo más profundo de mi existencia, una doble realidad al más puro ideal platónico del mundo de las ideas donde la verdad no es como tal me la han mostrado sino como yo siempre deseé verla, Magical girl no es solo un alter ego, o un *doppelganger* de mi misma, es un demiurgo de mi propio reflejo, es la materialización gracias a toda la cultura *geek* de la cual me he nutrido a lo largo de los años, ser magical girl me hace poder afrontar mejor las frustraciones que se pueden tener como persona, ya que como humana soy finita e imperfecta, pero el ideal de magical girl es perfecto, es una liberación, ejemplos tales como Tyler Durden en El Club de la Lucha de Chuck Palahniuk, donde Tyler no es más que el deseo de las frustraciones de Jack, o Usagi Tsukino en Sailor moon, Momoko de Wedding Peach, etc...

No es más que el reflejo del hartazgo de la sociedad mundana, ya que en la sociedad japonesa se vive reprimido por los niveles tan altos de exigencia a los cuales están sometidos, en esa cultura donde no se premia la labor del individuo como tal sino la labor del individuo como parte de un colectivo que opera como una perfecta máquina donde la óptima labor de todos es necesaria, aquí no hay lugar para egos y individualismos, aquí lo importante es un bien común, al más puro estilo de una perfecta mente colmena.

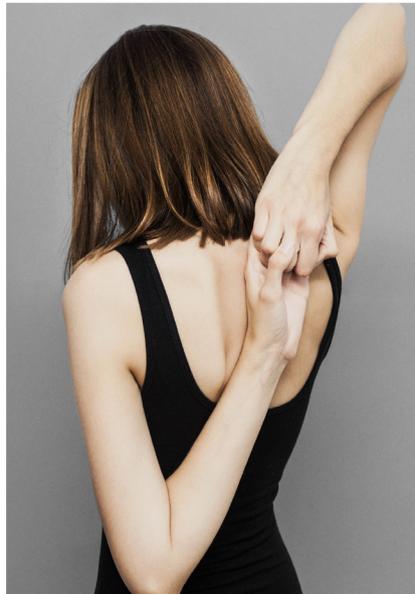
Mis expresiones artísticas nacen de mi misma, soy mi propio canon, ya que desde donde mejor se crea un mundo, es a través de uno mismo, el mejor arquitecto de los sueños siempre debe ser cada persona individualmente, todo esto es fruto de una laboriosa introspección personal, un fuerte carácter autocrítico y una necesidad imperiosa perfeccionista en la cual lo más importante de mi obra ya no solo es el resultado final, sino que yo acepte como óptima esta misma.



3.3 Desarrollo práctico del proyecto.

3.3.1 Antecedentes.

Estamos hablando de un proyecto que ha ido evolucionando a etapas interrumpidas durante dos años, lo que conllevaba que todo evolucionase y cambiase progresivamente. Las primeras fotografías que realice inspirándome este mundo, fueron tomadas en un estudio de fondo neutro amarillo y otro gris, en ellas quería dar la sensación de que yo era un objeto inanimado, como una figura de anime sin vida, hecha para estar expuesta, por ello no aparece el rostro en ninguna de las tomas en las que soy la protagonista.



En segundo lugar, realizo un proyecto dividido en dos partes, una primera de catalogación, y una segunda de investigación y apropiacionismo. En la primera parte realizo una serie de fotografías de cds, a modo de catálogo, centrándome principalmente en los dibujos y las caratulas. Finalmente, hago una selección de lo que mas me ha llamado la atención de cada uno de los discos, realizando capturas de pantalla. Con estas tomas me interesa que den una sensación de espontaneidad, por ello no me preocupa la calidad de la imagen, ya que lo que busco es la baja resolución y que se noten los desperfectos de la imagen.

Serie realizada en el 2015, luz de estudio y fondo amarillo neutro.

Serie realizada en 2014, luz natural y fondo gris neutro.



Segunda parte del proyecto, apropiacionismo mediante capturas de pantalla en CD Hentype.



Miku con Kimono rojo, Project Zero.
Kurenai con Kimono modificado, Red
Ninja.

3.3.2 Proceso de selección y análisis de la obra.



El conjunto de las imágenes crean un tríptico expresivo, gracias al color y a la simbología del kimono como elemento tanto estético como simbólico, el kimono simboliza la tradición milenaria nipona, su cultura, sus raíces, pero también sus oscuras verdades, como son la realidad de una baja fertilidad, el alto índice de suicidios, y la gran presión familiar y laboral a la que son sometidos, las imágenes muestran una fusión entre lo viejo y lo nuevo.

En la primera imagen jugamos con los tonos rojo, amarillo y azul, con ellos conseguimos un contraste muy marcado, destacando entre ellos el rojo, un rojo sangre muy vivo, en esta primera imagen podemos observar como la figura crea una perfecta armonía en una clara inspiración con el arte zen y los poemas *haiku* en la cual se busca encontrar esa paz que a veces es tan efímera, podemos observar como no se le ve el rostro, esto también debido al poco individualismo de la cultura nipona. En la segunda imagen el kimono vuelve a estar presente como elemento más significativo pero en este momento sirve para eliminar la personalidad de la mujer, ya que al no verle la cara la despersonaliza, esta sentada sobre varios periódicos que indican la baja natalidad japonesa, oculta sus órganos sexuales con un *pai-pai*, un artículo muy conocido japonés y tan antiguo como su cultura, pero oculta su órgano como con vergüenza, en clara alusión al alto índice de gente que sufre el *sexless*, se puede observar que ella esta sola en la habitación, recluida del mundo como un *hikikomori*⁸, pero a la vez también desterrada por esa falta de libido y por sentirse deshonrada gracias a algún error cometido en esa cultura. En la última imagen si podemos ver el rostro, pero solo parcialmente, como motivo de ese recelo a mostrarse tal cual son en la cultura nipona, en esta imagen el kimono también goza de gran protagonismo ya que ese rojo violento choca contra el azul cielo más frío, nos muestra la soledad interior del ser, la vergüenza, el kimono en este caso se usa como un "*hiyab*" simbólico, esta imagen esta en contraposición a la segunda en lo que respecta al sexo, vemos connotaciones en la imagen que se asemejan a una Geisha,

⁸término japonés para referirse al fenómeno social de las personas apartadas que han escogido abandonar la vida social



Manga Velvet Kiss.
Sadako, The Ring.

como el estilo de sus ojos y labios, una profesión en las cuales las geishas son educadas para que con su arte sean deseadas, no hablamos de prostitución, ya que la geisha no es prostituta, ella escoge si quiere estar con alguien o no, y su fin no es tener sexo, es conquistar el corazón, esta imagen porta una mirada de auxilio sincera, que ansia gritar libertad.



En este políptico de cuatro fotos encontramos en todas las imágenes un fondo rosa pastel, que suaviza la imagen y dulcifica el conjunto artístico, en clara contraposición con las imágenes que muestran escenas más maduras, en ellas se juega con la pérdida de identidad, mostrar el cuerpo humano como un objeto de consumo, un fetiche sexual oculto y reprimido.

En la primera imagen se muestra el cuerpo femenino como una figura manga-anime, como recién sacada de su envoltorio, ya no solo nos muestra el alto índice de exportación nipona de esta clase de artículos, sino que nos muestra como la persona en si se convierte en un objeto de consumo, gracias a pasiones y perversiones prohibidas que en la cultura nipona no esta bien vistas que se hagan en familia y por eso no les queda más motivo que tener



Funda de cojín que aparece en la segunda sesión, Dragon Destiny.

fantasías, según mi visión esta muñeca no es sino mi personaje Magical girl, con los elementos de la peluca, plástico de embalar y la caracterización y al no mostrar la cara se pierde el elemento de personificación, destaco la fragilidad de la mujer al mostrar el embalaje típico de un juguete delicado.

En la segunda imagen, empezamos a mostrar la sexualización desmedida en los mangas y series de animación, que muchas veces utilizan esa herramienta de sexualizarlo todo para captar la atención masculina, en lo que se suele llamar “fan service” ósea darla al público lo que quiere, y el reclamo sexual es el que más éxito tiene, las parafilias con lo colegialas suelen ser las más recurrentes, en esta imagen volvemos a no ver el rostro con lo cual es más fácil empatizar con ella puesto que puede ser cualquier persona que conozcamos, como vemos lleva un diario donde guarda sus secretos que solo nosotros podemos ver, pero ella no, ya que en esa condición de fantasía acosada por hombres, no puede mostrarle sus secretos a nadie, la han despojado de identidad y con los únicos que puede ser franca es con quien contempla la imagen.

En la tercera imagen podemos observar de nuevo el tema de la presión académica, entre otros elementos destacados como el sexo forzado, el temor al fracaso tanto a la familia como a la sociedad, en la imagen podemos observar la postura tan forzada, totalmente antinatural e incómoda, como un reflejo de la dificultad de vivir en una sociedad tan reprimida y exigente, el cuerpo nos recuerda a gente que cae, gente que es forzada, la pose es una referencia a *Sadako* de *The ring*, que fue arrojada a un pozo, pero en este caso se ha querido reflejar que ese pozo del cual se sale con esfuerzo y mucho dolor y sacrificio no es más que el pozo de una depresión muy profunda.

En la última de las imágenes podemos ver, que la persona ya carece totalmente de presencia, la persona ha mutado como si en una crisálida hubiese estado, en un objeto real de consumo, no es más que un símbolo sexual, por eso se nos muestra más el cojín con la imagen de la chica sugerente, que la propia modelo, de la cual solo vemos un poco de sus piernas, ella se ha convertido en un reclamo sexual carente de alma o presencia, y es ese símil del cojín el que se puede apreciar, ya que no parece ser que vaya a encontrar el amor, será solo un cojín en varias camas pero en ninguna propia donde pueda descansar, una vida de paria errante del amor que solo con sexo y estimulación se podrá saciar.



Fotografía de la sesión donde se aprecia el color real del fondo al emplear un flash frontal y de menos potencia.

3.3.3 Técnica y estilo.

Las fotografías del primer tríptico han sido todas realizadas con una Nikon D5100, los objetivos utilizados han sido el 50 mm y varios teleobjetivos. La luz es natural y todas las tomas han sido realizadas en exteriores.

Por otra parte y en contraposición, el segundo políptico está realizado con una Canon EOS 5D II y la sesión es en interior, en un estudio con flashes externos.

La iluminación⁹ está inspirada en una sesión realizada por Synchrodogs para la marca Bimba y Lola, en ella la luz se caracteriza por ser muy difusa, utilizando un flash externo superior y un reflector en la parte inferior. Esto aporta a toda la imagen gran luminosidad y hace desaparecer la sensación de profundidad del campo visual, por otra parte, el hecho de utilizar un flash externo de un tamaño superior, esto fue debido a que el verdadero color del fondo es fucsia y mucho más oscuro que el que aparece en las imágenes finales, con la potencia de la luz conseguí apagar el tono tan rosáceo y dulcificar el ambiente, aportando un color pastel más cercano al estilo que quería conseguir.



9-- Video de la campaña, iluminación: Bimba y Lola (<http://goo.gl/nBryhq>)



Natalie Portman, Star Wars Episodio I, inspiración oriental y clara simbología de los colores cálidos.

3.4 Producción de la obra

3.4.1 Simbología y color.

Indiscutiblemente, los colores tienen su propio valor de expresión y pueden influir directamente sobre nosotros, hay que tener en cuenta que los colores provocan reacciones y emociones diferentes en cada ser humano, que pueden preferir o rechazar algunas tonalidades.

Podemos destacar 3 colores en la obra final, el rojo, azul y rosa.

En primer lugar, en la tradición popular, el rojo está asociado a la fuerza y la violencia, por otra parte, podemos ver una dualidad inherente en el hombre, ya que este color puede remitirnos a la sangre y a la guerra, pero también al amor y la pasión.

En segundo lugar, utilizo ese tono de azul para expresar la serenidad y la inocencia del alma humana, inspirada en la fábula de la estatua de sal que se fundió con el azul mar, una clara alusión a la unión con la infinitud del cosmos, o como dirían los hinduistas la fusión *Atman-Brahman*, cuando el ser se une al todo.

En tercer y último lugar, el rosa, y más concretamente ese tono tan pastel, remite a la feminidad, la inocencia y la infancia. En clara contraposición a los desnudos que se muestran en las imágenes y a su significado.

La simbología está también muy presente en la obra, como ejemplo, puedo mencionar la inspiración en películas como Star Wars, donde George Lucas se inspira en las películas western y de samurais para crear su mayor franquicia, podemos ver un ejemplo de esto ya no solo en la propia trama de las películas sino por ejemplo en Darth Vader, que es una especie de villano futurista o reinventado pero vemos esta inspiración del mundo oriental más ejemplificada en la figura de Padmé Amidala, de la cual me inspiré para realizar el retrato ya que tiene un marcado estilo de geisha, tanto en el maquillaje facial, como en los tonos cálidos y rojos de sus vestiduras.

3.4.2 Edición final y programas.



Las fotografías han sido editadas mediante el programa Camera Raw, para modificar los colores sin que la imagen pierda información, trabajando siempre con la máxima calidad, una vez hecho esto, pase al programa de edición fotográfica Adobe Photoshop CS6.

En la primera imagen se puede observar como ha cambiado la tonalidad, para ello utilice varias capas de curvas creadas por mi, aportando mas contraste y una tonalidad mas cálida, ya que en la imagen sin editar la piel tiene un tono más apagado. En segundo lugar, he quitado mediante la herramienta tampón de clonar el aro de la nariz, ya que no funcionaba con la imagen que quería conseguir, el kimono también ha sido retocado, ajustándolo mas al rostro y equilibrando la parte izquierda de la imagen.

En la segunda fotografía he vuelto a utilizar una capa de color más cálida, aparte he limpiado las imperfecciones de la pared y he rectificando la curvatura de la esquina, por último elimine el pezón para dar al cuerpo la apariencia de una muñeca.

4. Conclusión.

En este último apartado y como conclusión, podría hacer una pequeña reflexión sobre lo aprendido.

En primer lugar podemos decir que el trabajo de investigación ha sido profundo y cuidado, aunque se trate de una serie de fotos, creo que el trasfondo, ligado a todas las experiencias que he ido recolectando a lo largo de los años con relación al mundo nipón es muy importante. Con las imágenes pretendo crear y transmitir parte de lo que hay en mi interior, mis fantasías, miedos, inquietudes creativas, intento ver la majestuosidad de las formas de la mujer en retratos vivientes que se transforman en fotografías, como si fueran retazos vivos de mi propia esencia, ver el cuerpo de la mujer como una unión en perfecta simetría estética como si se tratase de un dibujo de finos trazos, tan sutil como si la rozara la música, incluso encuentro una belleza oculta en las fotografías bondage, donde la mujer indefensa se muestra tal y como es, un ser bello, pero a la vez indefenso, no indefenso ante un hombre agresivo, sino indefensa ante la propia vida, llena de dificultades tanto sociales como personales, el mundo evoluciona, pero el arte debe de hacerlo a la vez que este, para ser un canal sólido en el cual se puedan plasmar sentimientos de una manera pura y sincera.

Siempre me ha gustado ver las obras desde tres ópticas, la del autor o lo que la obra significa personal y pictóricamente para él, la propia obra en sí que ya de por sí tiene su significado propio en un determinado espacio único e inalterable, y la visión del propio espectador, que puede despertar un nuevo significado más allá de lo que sugiera el autor o más allá de lo que la propia imagen muestre, es mucho más, es algo que trasciende los sentidos, es algo profundo, algo que atraviesa los sentidos, donde los ojos no tienen cabida para observar, ni la manos para tocar, simplemente se disfruta de la obra mirando y tocando a través del alma y el corazón, para mí ese es el fin último de la obra, la trinidad o *"trimurti"* de significados sentimentales del proyecto artístico, Autor, proyecto, espectador.

Desde el primer momento, he intentado encontrar mi propio estilo a la hora de mostrar la fotografía como mi forma de expresión, este proyecto a favorecido sobretodo la oportunidad de emplear más tiempo en un trabajo en concreto del que solemos tener en la universidad.

Este trabajo me ha dado la libertad de encontrar mi camino como artista, a partir de muchas de mis inquietudes creativas como autores fotográficos, películas, de lo aprendido en la universidad y de mis propios intereses, he podido crear un lenguaje propio con el cual intento hacer de lo bruto, sucio, oscuro o perverso algo bello, encontrar la luz en un oscuro pozo, ese es el fin que persigo con mi proyecto.

La cultura nipona me parece fascinante, pero la crítica que hago es que como ya hicieron en un pasado y se abrieron a las influencias del comercio y la moda exterior, ahora deberían ir más allá en lo que respecta a la libertad

del individuo y a una moral sana, una sociedad donde las relaciones sexuales desaparecen con el matrimonio es una sociedad condenada a una futura extinción, donde por culpa de reprimir ciertas actitudes pueden producir casos anómalos a la larga como generar parafilias o oscuros gustos sexuales, o como he citado en anteriores casos, ver a la esposa como una hermana, o casarte con tu video consola nintendo Ds, para mí esos no son gestos de una cultura tan desarrollada como lo es Japón y creo que lo sería aun más si fueran un poco más tolerantes con el tema del sexo, y no fueran tan duros y tan exigentes consigo mismo en el ambiente laboral, académico, etc....

El precio que ha pagado Japón por ser una gran potencia económica e industrial ha sido deshumanizarse cada vez más, volverse maquinas carentes de sentimientos y opiniones, donde lo más importante es la "polis" como dirían los griegos pero el individuo no, donde parece que su propio sistema sea el Gran Hermano de 1984 y estos le sirvan con perfección y sumisión, donde un fallo en cualquier ámbito es motivo de expulsión o deshonor, una sociedad Orwelliana donde no se trabaja para vivir, sino para mantener a ese sistema, donde como citaban Pink Floyd en Another brick on the wall, es que al final solo quieren que seas otro ladrillo en ese muro, no un ser pensante y sintiente, sino otro engranaje más para que ese sistema siga vivo, pero al coste de sus propias vidas.

5. Bibliografía.

PÁGINAS WEB

BLOG KIRAINET [Consulta 2010-2016]

Disponible en : (<http://www.kirainet.com/>)

BLOG A JAPÓN [Consulta 2010-2016]

Disponible en : (<http://www.ajapon.com/>)

BLOG KIPI [Consulta 2008-2016]

Disponible en: (<http://still.kipi.lomo.jp/>)

HECTOR GARCÍA. Sexo en Japón. Japón, 2007.

[Consulta:2015-03-18] Disponible en < <http://www.kirainet.com/sexo-en-japon-parte-1/>>

HECTOR GARCÍA. Perseverancia. Japón, 2007.

[Consulta:2015-06-18] Disponible en < <http://www.kirainet.com/perseverancia/>>

VICE MEDIA. Queremos mucho a Synchronodogs y a su gente en pelotas.

[Consulta: 2016-05-14] Disponible en < <http://www.vice.com/es/read/we-love-synchrodogs><

XATAKAFOTO. Nobuyosi Araki y su universo fotográfico: entre la perversión y la excelencia. [Consulta: 2016-04-15] Disponible en < <http://www.xatakafoto.com/fotografos/nobuyosi-araki-y-su-universo-fotografico-entre-la-perversion-y-la-excelencia>>

ANIME NEWS NETWORK INC. Anime News Network. [Consulta: 2015-03-18] Disponible en: (<https://www.animenewsnetwork.com/>)

LIBROS

NOBUYOSHI ARAKI. Tokyo Lucky Hole, Japan 1985.

GARCIA HÉCTOR. Un geek en Japón, 2008.

ORWELL GEORGE. 1984, 1949.

MURAKAMI HARUKI. After Dark, 2004.

SYNCHRODOGS. Bizantine, 2013.

HARUMI CHIHIRO. Velvet Kiss, 2009.

SEJERSEN CASPER. Belongs to Joe, 2015.

YAZAWA AI. Nana, 2000.

TAKAYA NATSUKI. Fruits basket, 1999.

CLAMP COLECTIVE. Chobits, 2001.

AUDIOVISUAL

BONG,J. Tokyo! [DVD-Video] JAPAN: Bitters End / Sponge / Backup Films / Picnic, 2008.

OTOMO,K. Akira [DVD-Video] JAPAN: Akira Committlee, 1988.

TAKITA, Y. Okuribito (despedidas) [DVD-Video] JAPAN: Amuse Soft Entertainment, 2008.

CHAN-WOOK, P. Oldboy [DVD-Video] COREA: Show East Co, 2003.

FINCHER,D. El club de la lucha [DVD-Video] USA: Fox 2000 pictures, 1999.

NOÉ, G. Enter the void [DVD-Video] USA: IFC Films, 2009.

VON TRIER, L. Nymphomaniac I & II [DVD-Video] EUROPE: les films du losange, 2013.

VICE, El bosque del suicidio [documental] USA-JAPAN, 2014.

WINDERS, W. Tokyo-GA [documental] JAPAN: 1985.

NARUTO [serie] JAPAN, Toei Animation, 2002.

SAILOR MOON [serie], JAPAN-CANADA, 1992.

DORAEMON [serie],Asatsu-DK / Shin Ei Animation / TV Asahi, 1979.

EVANGELION [serie], JAPAN, Gainax / TV Tokyo / NAS, 1995.

DRAGON BALL [serie],JAPAN, Toei animation, 1986.

FUKASAKU,K. Battle Royale [DVD-Video] JAPAN: Toei Company, 2000.

BESSON,L. León el profesional [DVD-Video] Francia: Gaumont, 1994.

QUENTIN,T. Kill Bill [DVD-Video] USA: Miramax Films, 2003.

LUCAS,G. Star Wars.Episode I [DVD-Video] USA: Lucasfilm,1999.

NAKATA,H. The Ring [DVD-Video]JAPAN: Omega,1998.

ZWICK,E. El último samurái [DVD-Video]USA: Warner Bros, 2003.

MARSHALL,R. Memorias de una Geisha [DVD-Video]USA: Dreamworks, 2005.

VIDEOJUEGOS

Final Fantasy VIII, X, X-2 / 1999-2001: JAPAN, Squaresoft.

Kingdom Hearts, Chain of Memories / 2004: JAPAN, Square Enix.

Lost Odissey / 2007: JAPAN, Microsoft.

Dead or alive, Xtreme Beach Volleyball /2003: JAPAN, Team Ninja.

Project Zero / 2003: JAPAN, Tecmo.

6. Índice de imágenes.

pg.7. Fotografías Jalouse Magazine Synchronodogs.

pg.8. Portadas películas Gaspar Noé, Enter the void y Love.

pg.9. Fotografías Araki de Kaori y de la técnica Shibari.

pg.10. Retrato Cindy Sherman y imagen de juego Dead or Alive.

pg.11. Fotos máquina expendedora y hombre, blog Kirainet.

pg.12.Portadas de las revistas Shonen Jump.

pg.13. Fotografías de figura de acción y funda de cojín estampada.

- pg.14. Fragmentos de cómics hentai.
- pg.15. Fotogramas extraídos de diversos capítulos de anime.
- pg.16. Personaje Sailor Moon, portada Magical Girl, Portada Wedding Peach.
- pg.17. Fotografías propias anteriores proyectos.
- pg.18. Fotografías propias anteriores proyectos.
- pg.19. Fotografía personaje Project zero, portada videojuego Red Ninja.
- pg.20. Fragmentos cómic y fotograma película The Ring.
- pg.21. Fotografía funda de almohada que aparece en la obra.
- pg.22. Fotografía propia descartada para el proyecto y fotogramas video.
- pg.23. Fotografías Padme Amidala de Star Wars.
- pg.24. Fotografías propias sin editar.

