



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultat de Belles Arts

La bruixa de la muntanya i el rei drac: adaptació de conte
tradicional coreà

Treball Fi de Grau

Grau en Disseny i Tecnologies Creatives

AUTOR/A: Perales Martí, María

Tutor/a: Pleguezuelos Rodríguez, María Isabel

CURS ACADÈMIC: 2021/2022

TFG

LA BRUIXA DE LA MUNTANYA I EL REI DRAC:

ADAPTACIÓ DE CONTE TRADICIONAL COREÀ.

Presentat per Maria Perales Martí

Tutora: María Isabel Pleguezuelos Rodríguez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grau en Disseny i Tecnologies Creatives

Curs 2021-2022



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUM I PARAULES CLAU

El present treball exposa el procés de creació de la reproducció d'un àlbum il·lustrat per al públic infantil. Ha sigut concebut buscant obrir una porta cap a la cultura i llengua coreana mitjançant l'adaptació d'una narració folklòrica. En concret, el treball presenta el procés de recollida de recursos i referents a través del treball de camp i el posterior disseny de la narració, els personatges, la composició de pàgines interiors, la preconcepció de color i la maqueta. Com a resultat, s'ha creat *La bruixa de la muntanya i el rei dels dracs*, un conte que transmet la importància de respectar els límits afectius de l'altre. A més, es tracta d'un producte perfectament comercialitzable amb un disseny cuidat aconseguit amb la combinació de pintura de tinta asiàtica amb tècniques digitals.

Paraules clau: conte infantil; llibre il·lustrat; il·lustració; il·lustració digital; pintura amb tinta; disseny de narrativa; *concept art*; disseny de personatge.

SUMMARY AND KEY WORDS

The current paperwork showcases the creation process of a children picture book. The project intends to bring forward the Korean culture and language through a folkloric tale. Specifically, this document recounts the collection of resources and references via field research and the design of the project's narrative, characters, backgrounds and layouts. As a result, *La bruixa de la muntanya i el rei dels dracs* has been produced, a tale that transmits the relevance of respecting each other's affective boundaries. Moreover, this is a marketable product with a conscious and affable design archived with a mixture of ink painting and digital techniques.

Keywords: children's story; book illustration; illustration; digital illustration; ink painting; narrative design; concept art; character design.

CONTRACTE D'ORIGINALITAT

Aquest treball de fi de grau ha sigut realitzat íntegrament per l'alumna Maria Perales Marti. Aquest és l'últim tràmit per a l'obtenció de títol de la promoció 2016/2022 del Grau en Disseny i Tecnologies Creatives de la Universitat Politècnica de València. El present document és original i no ha estat lliurat com un altre treball acadèmic previ, i tot el material pres d'altres fonts ha estat citat correctament.

Signatura:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'M. Perales Marti', written over a large, stylized circular scribble.

Data: 20/06/2022

AGRAIMENTS

A María Isabel Pleguezuelos Rodríguez, per tutoritzar aquest projecte i animar-me a perseguir la meua ambició.

A la meua família, sense la qual no hagués pogut viure l'intercanvi ni realitzar aquest projecte. A Marta Rodríguez Puig per la correcció de tots els textos i l'ajuda desinteressada. A totes aquelles persones que van fer l'experiència a corea plaentera i emocionant.

I sobretot, a tots aquells que puguen gaudir d'aquest projecte en el futur.

ÍNDEX 2.0

1. INTRODUCCIÓ	6
1.1. JUSTIFICACIÓ	6
1.2. OBJECTIUS	6
1.3. METODOLOGIA	7
2. DESENVOLUPAMENT	8
2.1. PAUTES DE L'ENCÀRREC O <i>BRIEFING</i>	8
2.2. REFERENTS I TREBALL DE CAMP	9
2.2.1. <i>referents nascuts de l'intercanvi cultural</i>	9
2.2.2. <i>anàlisi de referents concrets i elements de la cultura i tradició</i>	10
2.2.3. <i>referents de la il·lustració no procedents de Corea</i>	12
2.3. DESCRIPCIÓ DEL PROCÉS DE CREACIÓ	12
2.3.1. <i>recerca, adaptació de la història i redacció</i>	12
2.3.1.1 <i>Recerca</i>	12
2.3.1.2 <i>Elecció i adaptació</i>	13
2.3.1.3 <i>Futura traducció</i>	14
2.3.2. <i>realització de l'art conceptual o Concept art</i>	14
2.3.2.1 <i>Textura</i>	15
2.3.2.2 <i>Fons</i>	18
2.3.2.3 <i>Personatges</i>	19
2.3.2.4 <i>Color</i>	22
2.3.2.5 <i>Cohesió</i>	23
2.3.3. <i>esquematització de paginació i ritme narratiu</i>	23
2.3.4. <i>il·lustració final</i>	23
2.4. RESULTATS	25
2.5. PREVISIÓ DE DIFUSIÓ	25
2.5.1. <i>col·laboració amb col·legi València-Túria</i>	25
2.5.2. <i>promoció a editorials i concursos</i>	25
2.5.3. <i>auto-publicació</i>	25
2.6 PRESSUPOST	26
3. CONCLUSIONS	27
4. BIBLIOGRAFIA	28
5. ÍNDEX FIGURES	29

NOTA

Pulsar el títol del TFG situat al capçal de totes les pàgines condueix a aquest índex. Per a facilitar la lectura, aquest índex funciona com a menú de navegació amb hipervincles.

1. INTRODUCCIÓ

1.1. JUSTIFICACIÓ

La creació d'un conte es pot dividir en dos parts: d'una banda, la preproducció, on es defineixen tots els elements visuals i narratius i d'altra, la producció, on finalment es realitzen les il·lustracions, maquetacions, últimes correccions i es porta a impremta. Tenint en conte açò, la demanda d'investigar específica d'aquest conte, i la necessitat de l'alumna de perfeccionar les seues habilitats, a més del desig d'experimentar, s'ha decidit centrar-se primerament en realitzar una preproducció ferma i cuidada. Com es pot utilitzar per una promoció posterior professional, s'ha passat per alt que el projecte pugua requerir una major inversió de temps. Per tant, aquest treball de fi de grau pretén generar la pre-producció del conte *La bruixa de la muntanya i el rei dels dracs*, definit ja tots els elements gràfics i tècnics que porten a la seua posterior producció com a producte comercialitzable.

Atés que l'alumna ha realitzat amb anterioritat dos llibres il·lustrats de trets similars a l'assignatura de E-Publishing, és capaç de comprendre els requeriments del procés. Gràcies a això, la identificació de cadascuna de les seues parts es converteix en una tasca menys complexa. A més, donat que està gaudint d'una beca d'intercanvi acadèmic a Corea del Sud a la Universitat Sungkyunkwan, el treball d'investigació és més accessible quant al contingut del conte i les tècniques artístiques que es posaran en us al producte final.

La realització d'aquest projecte desencadena en la posterior producció final del conte, al qual se li buscarà una promoció posterior tant presentant-lo a concursos editorials com una possible autopublicació. Es tracta d'objectius no propis d'aquest treball de fi de grau però sí fortament vinculats.

1.2. OBJECTIUS

General: generar la preproducció d'un conte enriquit pels elements artístics i culturals coreans, amb la seua propera producció i promoció en ment.

Específics:

- Desenvolupar un llenguatge visual amable i alegre que s'adeqüe al públic objectiu.
- Nodrir l'acabat estètic de les il·lustracions de les tècniques artístiques i dels mestres pintors de Corea.
- Dissenyar una narrativa amb ritmes cuidats i dinàmics.
- Explorar amb la planificació de les pàgines i el dibuix buscant la generació de composicions estimulants.

- Estudiar i triar la paleta i disseny òptims per la narrativa, tenint en compte la tradició cromàtica a l'art coreà.
- Construir uns personatges i fons concordes amb la història, el llenguatge visual i el missatge.
- Comunicar una moralitat que faci costat als xiquets al seu aprenentatge.
- Concebre una portada, contraportada i logotip, centrats en atraure i cridar l'atenció.

1.3. METODOLOGIA

Quant a la metodologia i planificació, s'ha tingut amb compte el context específic en el que es genera aquest projecte. Es troba fortament vinculat a la investigació i experimentació, front a altres projectes a la indústria on tot s'estructura al voltant del treball en equip amb una persona encarregada de l'escriptura i l'editorial. Així doncs, s'ha atorgat més espai de treball a aquestes àrees.

Aquest treball de reproducció pretén generar:

- La història, adaptada als objectius del projecte.
- Disseny de personatges amb caracterització definida.
- Disseny de paginació o *storyboard*, és a dir, tenir dissenyada cada pàgina, sabent quina part del text contindrà i com serà exactament la il·lustració (elements, composició, i fons)
- Disseny de progressió del color o *colorScript*, on es defineix tant la paleta que s'utilitzarà com la seua evolució per enfatitzar el moment de l'història. El *colorScript* i el *storyboard* seran els que definiran la narrativa.
- Disseny d'il·lustració. Comprendrà la definició d'estil combinant els referents de Corea amb altres Europeus i la cohesió de caricaturització, disseny de fons i colors.
- Guia amb l'estàndard per poder replicar el procés en qualsevol altra instància i així aconseguir un acabat uniforme als futurs arts finals.
- Recerca i generació de textures.

Respecte a l'apartat d'història, considerant que l'escriptura no és el camp d'estudi de l'alumna però sí que suposa un element clau pel producte final, s'ha determinat adaptar un conte tradicional. Això augmenta potencialment la qualitat del text final, que no parteix de zero. A més, al tractar-se d'un relat que ja existeix, també repercuteix en la qualitat de la il·lustració, ja que facilita la distribució del temps dedicat a tots dos apartats a favor de dedicar més temps a la concepció visual.

En conseqüència a la complexitat del treball, s'ha desglossat en tasques més concretes:

- Treball de camp. Consta d'investigació i recerca de referents, especialment quant a l'art coreà.
- Adaptació de la història
- Recerca i generació de textures
- Experimentació amb estil dels fons
- Disseny de personatges
- Recerca i selecció de paletes i progressió cromàtica
- Definició de il·lustració. Després l'experimentació anterior, s'ha pres la decisió final de quina tècnica aplicar en cada categoria, buscant una cohesió
- Generar una guia amb l'estàndard

Tot i que el procés es presenta d'aquesta manera per facilitar la comprensió, l'ordre no segueix una cronologia, ja que ha sigut un procés de cerca i experimentació, en certs moments paral·lel a la investigació, enriquint-se tots els descobriments entre sí.

Entrant en detall a l'apartat d'il·lustració, és important destacar que s'ha usat il·lustració digital per produir el producte final mitjançant els programes de Procreate i Adobe Photoshop. Així i tot, la il·lustració tradicional té un pes important, especialment quan es tracta d'obtenir textures i experimentar amb el fons; també pren rellevància per la reproducció i adaptació d'elements de la il·lustració amb tinta asiàtica, que s'ha realitzat amb mitjans digitals.

2. DESENVOLUPAMENT

2.1. PAUTES DE L'ENCÀRREC O *BRIEFING*.

Aquest projecte neix arrel que l'alumna detectara la manca de coneixement i comprensió de la cultura coreana per part de la ciutadania espanyola i valenciana, a més de l'absència d'una connexió entre ambdues cultures tot i les seues semblances. Cal senyalar que últimament s'entreveu cert indici d'aquesta connexió, parat en part per la situació sociopolítica actual. A més, s'ha de tindre present l'impacte de la Ona Coreana, que ha posat al país en el punt de mira i l'ha internacionalitzat. Esta informació prové de les conclusions a les que arriba l'estudiant a través de l'inmersió i intercanvi cultural al que està participant.

Cal destacar que, segons el que s'ha observat, es podria afirmar que, malgrat la immensa riquesa cultural de Corea, el país es veu opacat en popularitat per altres nacions veïnes com Japó o Xina.

Davant aquesta realitat, es busca aproximar ambdues cultures, pensant en tres públics objectius: els xiquets de 8 a 12 anys que es desenvolupen

rodejats per les dos llengües i per tant les volen aprendre, els estudiants de qualsevol edat que coneixen una de les dos llengües i volen aprendre l'altra (especialment residents en països de parla hispana), i les persones en general interessades en la mitologia i art tradicional coreà.

És per això que l'objectiu principal d'aquest conte és introduir i fer referència a diversos elements de la cultura coreana (l'art tradicional, la mitologia i la pròpia llengua). A més, es busca presentar-ho d'una manera afable i lleujera, centrada al voltant de l'oci per que l'aprenentatge siga passiu i no percebut. El que es pretén és que el lector disfrute d'una història entretinguda i unes il·lustracions atractives, per que, sense casi percebre-ho, obtinga els coneixements ja mencionats. Per descomptat, no es descarta que el comprador potencial tinga la intenció d'aprendre la llengua activament mitjançant el llibre. Llavors, els xiquets bilingües podran practicar la lectura en les dos o tres llengües que dominen, mentres que qui pretén aprendre una llengua estrangera, podrà enriquir el seu vocabulari amb la doble lectura. Finalment s'ha intentat crear un producte al que convisquen tant lo tradicional com lo contemporani i modern, formant una unió atemporal, especialment quant a l'estil.

2.2. REFERENTS I TREBALL DE CAMP.

Davant del repte d'introduir una cultura, costums i folklore d'un país del que l'alumna no és originària, pren especial importància el procés d'immersió cultural i d'investigació de primera mà gràcies a l'intercanvi acadèmic. Degut al pes que ha tingut la recerca de referents al projecte, a continuació es presenten tres apartats als que s'enumeren i expliquen aquestes influències.

Al primer es parla del procés del treball de camp, enumerant-se les diverses fonts i els referents que s'han pres. Al segon, es presenten i expliquen elements culturals rellevants compilats en un glossari de terminologia clau pel conte. I, finalment, al tercer, s'exposen altres referents importants no relacionats amb la cultura coreana. Tots aquests elements son fonamentals per la posterior definició i cimentació del projecte.

2.2.1. referents nascuts de l'intercanvi cultural. (Treball de camp)

A continuació s'enumeren de forma reduïda i resumida les fonts d'informació cultural i artística extretes de l'intercanvi amb una breu explicació sobre com han influït al projecte. Es recomana llegir la versió completa a l'Annex II.

1. Classes *Ink painting* a la Universitat Sungkyunkwan:

Suposa una introducció a tot el que envolta la pintura amb tinta asiàtica: materials, tècniques, història i eines d'estudi. A més, proporciona un espai idoni per l'experimentació.

RECORDATORI

A l'Annex II podeu trobar tant explicacions una mica més esteses com imatges rellevants.

2. Visites culturals als museus:

D'una banda, estes visites suposen una aproximació als diferents moviments artístics i autors que serviran com a base per definir l'estil, facilitant reproduir els elements del llenguatge visual interpretatiu de la realitat de l'art tradicional corea. D'altra banda, també s'hi extreu aprenentatge dels costums i forma de vida del passat.

Els museus visitats són:

- National Museum of Korea, d'on es va obtenir més informació quant a tradició artística.
- MMCA (Museum of Modern and Contemporary art), la major font de referències estètiques en lo referent a modernitzar la tradició.
- The National Folk Museum Of Korea, una mostra molt didàctica de les tradicions, folklore, vestimenta, mitologia, etc.

3. Visites a construccions històriques i culturals:

Són rellevants tant per estudiar l'arquitectura com per analitzar les pintures que es poden trobar a totes aquestes construccions, a més de l'ús de símbols i colors. Es poden observar grans influències quant a patrons, maneres de representar criatures mitològiques, simbolismes i colors.

Els llocs visitats són: Palau Gyeongbokgung, Palau Changdeokgung, temples a Bukhansan, Queen's Garden, Temple Haedong Yonggungsa, el temple de Suwon i Hanbok Village.

4. Contacte directe amb la cultura i el país:

L'immersió cultural facilita l'aproximació a tots els elements quotidians de la vida contemporània a Corea del Sur, des dels hàbits fins al contingut multimèdia que es consumeix, informació essencial pel projecte.

2.2.2. anàlisi de referents concrets i elements de la cultura i tradició

Al present apartat es mostra un resum del glosari, encara que es recomana consultar la versió completa a l'ANNEX III.

- Hangul

És el nom que rep la forma d'escriptura coreana. A aquesta memòria apareixen transcrits a l'alfabet llatí certs termes del coreà que són complexos de traslladar al valencià..

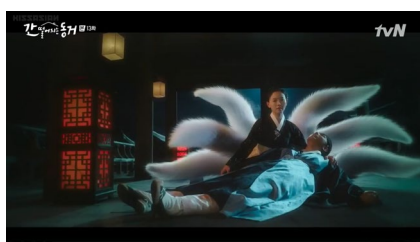


fig.1. My roommate is a Gumiho

- Ona Coreana, *hallyu*

«L'augment de l'interés internacional cap a Corea del Sur i la seua cultura popular [...]» (Oxford English Dictionary, s.d., definició 1)¹

Cobra pes especialment per la importància que li dona el propi país a promoure la seua cultura a nivell mundial, el que també es coneix com soft power.

- *Kumiho*

Ésser de la mitologia coreana. Es descriuen com dones de gran bellesa que s'alimenten dels homes després de seduir-los. A més, solen ser entitats malvades i mentideres. Moltes vegades se les vincula a la prostitució i, per tant, a les *kisaeng*.

- *Kisaeng*

Dones atractives educades en les arts i la cultura amb l'objectiu de que entretinguen als homes. També exerceixen la prostitució amb nobles.

- El sol i la lluna i els cinc pics (*Irworobongdo*)

Pintura tradicional situada sempre darrere del tro reial que en cada còpia reproduceix un mateix disseny sols amb xicotetes variacions.



fig.2. Hanbok

- *Hanbok*

Terme paraigua per referirse als trajes tradicionals coreans, considerat per molts un dels elements més representatius del país. Ha evolucionat al llarg de la historia, però hi ha una serie de models que s'han popularitzat recentment per l'ona coreana.

- Pentinats tradicionals:

En el passat, les dones duien pentinats complexos i ornamentats vinculats al estrat social, mentre que els homes en duien de més simples.

- *Gat*:

Es el barret més emblemàtic i reconegut a l'actualitat.

- Rei del cel:

Figura mitològica i religiosa que regna sobre els cels. Neix del confucianisme i del budisme, per tant també és rellevant al folklore xinés i japonés.

RECORDATORI

A l'Annex III podeu trobar tant explicacions una mica més esteses com imatges rellevants.

-Simbologia del fènix i el faisà

Els fènix i els faisans representen a la reina i al rei: les concubines portaven periquitos, mentre que la figura del fènix representa al rei i reina, al tro i a les joies de la reina "binyo" i el faisà a la reina i les princeses i és un símbol de bona fortuna, robes nupcials i gales, patrons.

¹ Traducció de l'autora de l'anglès «The increase in international interest in South Korea and its popular culture [...]» (Oxford English Dictionary, s.d., definició 1)



fig.3. Azur et Asmar



fig.4. Il·lustració d'Helen Borten



fig.5. Il·lustració d'Anastasia Suvorova

2.2.3. referents de la il·lustració no procedents de Corea

-**Azur et Asmar (Michell Ocelot)**: pel seu treball aproximant dos cultures distants, junt amb les seues composicions i ús de colors i patrons.

-**Helen Borten**: per les composicions que genera la il·lustradora, allunyades de les que estan cimentades al contexte de la cinematografia i traguen el màxim partit al mitjà 2D i editorial.

-**Anastasia Suvorova**: pel seu ús de textures i generació de formes. A més a més, per la simplificació de paisatges i altres elements propis del fons.

-**Núria Tamarit**: pel seu disseny de personatges.

-**Natalie Andrewson**: pel seu disseny de personatges, aplicació de textures i ús del color.

2.3. DESCRIPCIÓ DEL PROCÉS DE CREACIÓ

« Tradition is not simply the recreation or imitation of things of the past but a process of continual change to give birth to new traditions that become established as the culture of today.»

Encyclopedia of Korean Folk Culture (s.d.)

2.3.1. recerca, adaptació de la història i redacció

2.3.1.1. recerca

Aquest apartat és un resum, la versió completa es pot consultar l'ANNEX IV

Per realitzar el projecte es va optar per adaptar una història popular. Es va recurrir al llibre *Folk tales from Korea*, un recull d'històries tradicionals de transmissió oral d'In-seop Jeon, que l'alumna va adquirir de [The National Folk Museum Of Korea](#).

D'aquest llibre l'alumna va seleccionar tres històries que va considerar interessants d'adaptar, cadascuna pels seus motius específics. També es barallà l'opció d'adaptar *El mite Dangun*.

Es va elegir *La bruixa de la muntanya i el rei dels dracs* ja que:

- És una història que conté molts elements propis del folklore coreà com paisatges, criatures, aliments, monedes, etc.
- Mostra un tòpic narratiu reconegut a tot el món: el viatge de l'heroi.

No es descarta adaptar en un futur alguna les altres dos faules del mateix recull. Es faria buscant publicar-les en un únic volum de 24 pàgines, que és un estàndard bastant comú a l'industria on 14 pàgines estan més fora del comú.

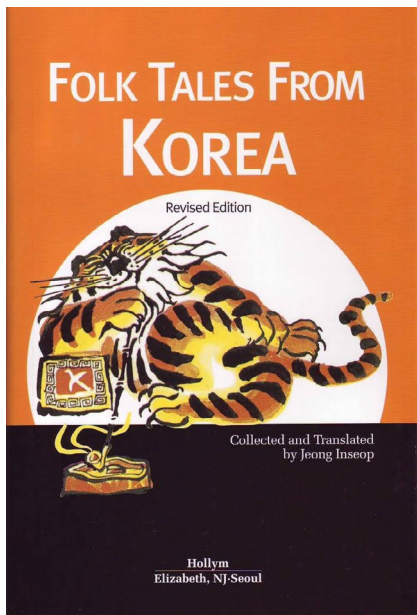


fig.6. *Folk Tales From Korea*

2.3.1.2 Adaptació

L'adaptació i redacció es fan directament al valencià. Els canvis que s'han realitzat són els següents:

1. Es canvia el protagonista masculí per una protagonista femenina.

Tot i que cada vegada la ficció és més paritativa, encara existeix una manca de protagonistes guerreres femenines, especialment quan parlem de contingut amb elements tradicionals com ve a ser la fantasia medieval.

Este canvi, d'altra banda, es pren principalment per un altre motiu: alterar el missatge que transmet el conte. Per aconseguir açò, s'ha pres la decisió de modificar la interacció entre la protagonista i la bruixa, la qual desencadena el conflicte.

A l'original, la bruixa intenta imposar una interacció sexual amb el protagonista masculí, escena que reforça un pensament a la societat vinculat al masclisme de que les dones son males i volen aprofitar-se dels homes. A més, respalla la idea de que les dones que tenen desitjos sexuals actius són malvades. Al substituir la figura del protagonista masculí per una protagonista femenina, aquest acte de mal gust per part de l'antagonista es desvincula més dels rols i estereotips de gènere i facilita un altre discurs. Es manté l'aprenentatge de que no està bé forçar als demés a tindre interaccions afectives amb altres, es distancia del problema de gènere lleugerament i a més ajuda a normalitzar les relacions homosexuals.

S'aprofunditza més en aquest tema a l'ANNEX III.

2. També amb l'objectiu de modificar el missatge del conte, l'escena pateix altres canvis.

En concret es substitueix el missatge original de que una dona deu ser casta, i el desig sexual i la seua expressió està malament per la idea de que tots hem de respectar els límits afectius dels demés. Per aconseguir-ho, es modera l'interacció, llevant-li rellevància al contingut sexual i donant-li una major importància a l'afecció. Aquest canvi es pren també perquè respectar els límits afectius dels demés és un bon aprenentatge aplicable no sols a relacions romàntiques, sinó també cap als amics i familiars.

3. S'ha canviat l'escena a la que els set nens ataquen a la tortuga, que es el rei dels dracs.

En lloc de mostrar-se un passatge amb violència física tan explícita, es nombra que estaven fent burla de l'animal i tractant-lo com si fos un joguet sense respectar els seus sentiments. Així, s'enllaça amb el discurs del respecte cap als sentiments de l'altre i s'introdueix la lliçó de no oblidar que els animals també senten i no són joguines.

4. L'última modificació consisteix en que el text obliga amb

Fa molts molts d'anys, va haver-hi una guerrera que havia emprés un viatge per créixer i conèixer amics nous. Un dia anava caminant [...] en lloc de només amb Fa molt de temps vivia una guerrera. Un dia anava caminant [...]. Es fa amb la intenció que l'estructura de la narració resulte més cíclica i per donar a la protagonista un propòsit més enllà dels objectius menuts i temporals que li sorgeixen després de trobar-se amb els dos conflictes que apareixen a la narració. Tindre una meta personal per sobre de la història que es narra dona més profunditat a la protagonista.

2.3.1.3 Futura traducció

Aquest text posteriorment es traduirà al castellà i al coreà, per que així es pugui complir l'objectiu de facilitar l'accés a la llengua coreana.

Primerament, ja que la història està en valencià, s'haurà de traduir al castellà, tant per poder presentar una versió en castellà i coreà i una altra en valencià i coreà, com per facilitar la cerca d'un traductor que treballi amb el coreà. Tot i que l'alumna domina el valencià i el castellà, es delegarà aquesta tasca a una professional de la traducció, per evitar l'intrusisme laboral i garantir la professionalitat del resultat.

En segon lloc es contactarà amb l'agència de traducció Lingua Vox per realitzar la traducció castellà i coreà, certificat de qualitat ISO 17100; en aquesta treballen amb el text dos traductors i un lingüista.

Davant açò, es barallen dos estratègies per crear un llibre bilingüe. O bé s'inclouen les dos llengües a la mateixa pàgina, resultant en 16 pàgines totals, o bé s'imprimeix el conte al complet dos vegades, amb dos portades i dos direccions de lectura que convergeixen a meitat del llibre.

2.3.2. realització de l'art conceptual o concept art.

Una vegada obtesos els recursos per realitzar el conte mitjançant el treball de camp, investigació i adaptació, es va procedir amb l'experimentació per definir tots els aspectes visuals, recolzant-se amb la informació i referents establerts. En concret, es testà amb l'objectiu de concretar l'estil que prendria l'art final, el disseny de personatges i les paletes de colors que s'utilitzen.

Respecte a la recerca d'un estil d'art final, es va experimentar especialment amb l'adaptació o ús al context del llibre infantil dels elements i recursos de la pintura tradicional coreana amb tinta. A més, també es va estudiar la manera de combinar aquests recursos amb la il·lustració digital per buscar un estil amable i agradable pel·l públic objectiu.

Aquesta serie d'exploracions i proves es poden dividir en els cinc camps següents: experimentació amb textures, experimentació amb els fons, experimentació i disseny de personatges, elecció de paleta, i cohesió dels elements en una il·lustració.

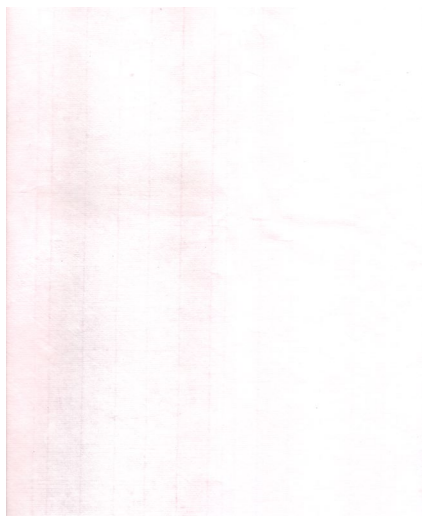


fig.7. Z2.2

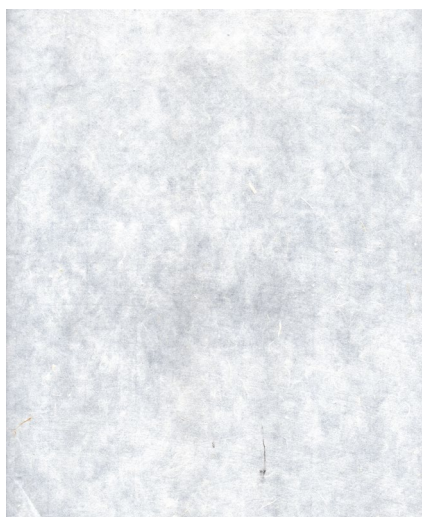


fig.8. W2.1

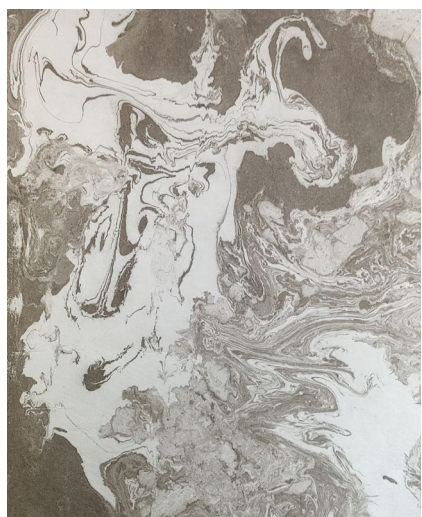


fig.9. X1

2.3.2.1 Textura

Basat en el que s'ha explicat anteriorment, s'havia pres la decisió d'incloure textura al conte. A més, amb la textura es buscava aproximar-se als referents, que aportara al resultat final de més pes visual i crear proximitat amb elements tradicionals. Es pretenia, també, obtenir textures pròpies que donaren personalitat i caràcter a les il·lustracions, a més de contar amb textures que s'assemblaren a l'apariència de l'art i la cultura coreanes.

El primer pas per açò va ser seleccionar una serie d'elements variats tenint en compte la seua digitalització, que era el segon pas. Una vegada digitalitzades estes textures, es van fer una sèrie de proves per implementar-les a les il·lustracions juntament amb altres textures no creades per l'alumna. La principal font de textures externes han sigut els pinzells digitals de Procreate que inclou el programa per defecte i dels quals s'ha tret partit de les textures que generen.²

A l'aplicar i experimentar amb les textures generades, es va treballar amb les ferramentes de modificació d'il·luminació conegudes habitualment com "niveles" i "curvas". A més també es varen utilitzar modes de transparència com "multiplicar" o "aclarar".

Les proves que es van fer amb les textures:

- Utilitzar-les uniformement sobre la il·lustració, buscant crear l'efecte que tota la il·lustració ha sigut realitzada sobre eixe paper.
- Emprar-les per construir els elements i formes sòlides del fons o dels personatges.
- Donar-los ús pel fons però no pels personatges.
- Combinar-les: utilitzar papers coreans digitalitzats com a fons i textures de font externa per definir els elements de la il·lustració (com les pròpies dels pinzells que ofereix la aplicació d'il·lustració digital que s'utilitza).

Les textures generades per l'experimentació són les següents:

- Z1: paper d'arròs per pintura de tinta oriental, obtingut a Corea del Sur, molt econòmic i utilitzat de forma habitual per la pràctica de les tècniques a l'aula. Digitalitzat mitjançant la fotografia.
- Z2.1: paper d'arròs, digitalitzat amb un escàner d'ús domèstic de superfície plana. S'obingué situant darrere del paper una cartolina blau fosc per evitar les transparències pròpies del paper.
- Z2.2: paper d'arròs, digitalitzat amb un escàner posant al darrere una cartulina rosa pastel.

² Quan es mencionen a la memòria per referir-se a ells s'utilitza el nom oficial castellà que ha rebut per part de l'empresa.

- W1: paper de fibra d'origen coreà realitzat a l'aula per l'alumna seguint el procés tradicional digitalitzat amb fotografia.
- W2.1: paper de fibra coreana digitalitzat amb escàner i cartolina blau fosc.
- W2.2: paper de fibra coreana digitalitzat amb escàner i cartolina rosa pastel.
- X1: paper de seda somtés a l'aula a un procés de tintat amb patrons que s'assemblen al marbre digitalitzat mitjançant fotografia.

Exemples de resultats obtesos de les proves:

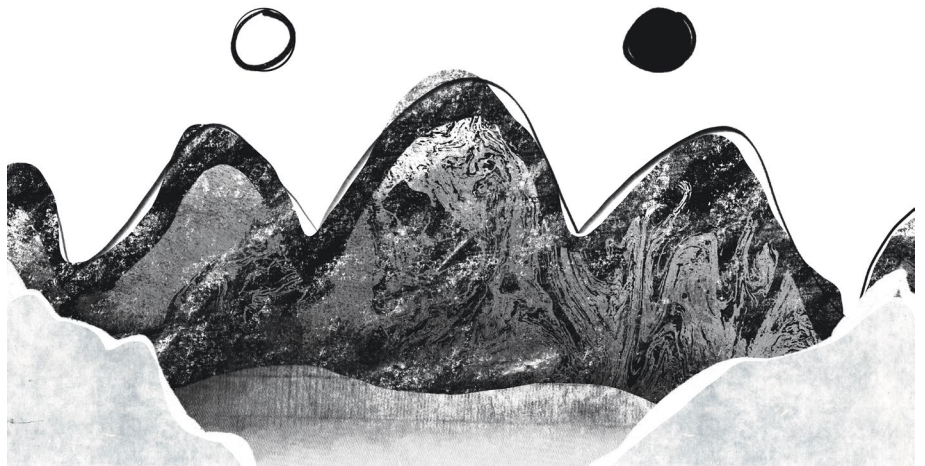


fig.10. Aplicació per generar un fons, versionant el *Irworobongdo*. Es van utilitzar les textures junt amb contrastos de lluminositat per generar l'entorn. Textures digitalitzades: X1, W2.2,Z2.1. Combinat amb pinzells texturitzats de Procreate: làpiz 6B, cera artística, Tarkine.

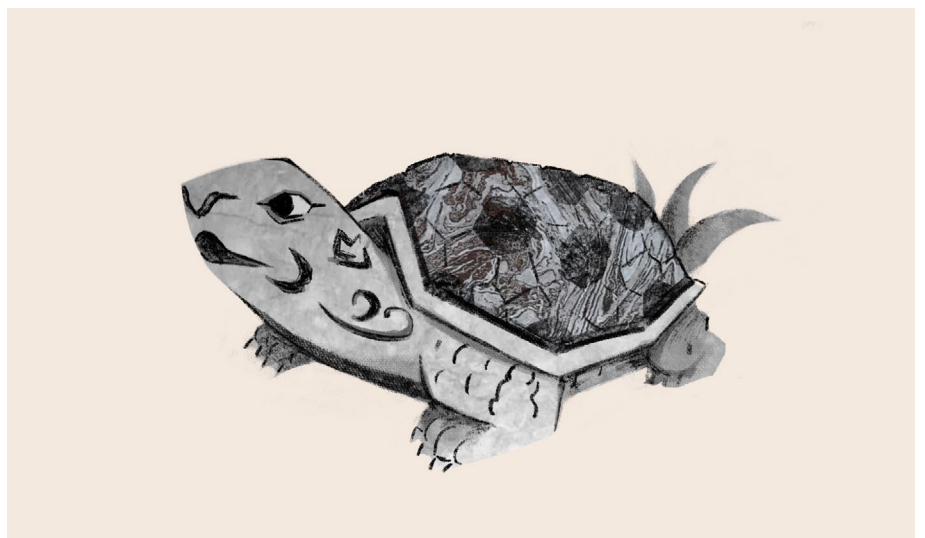


fig.11. Aplicació per generar un personatge, el rei dels dracs a la història. De nou, s'ha utilitzat el contrast de textura i lluminositat per generar la figura. Textures digitalitzades: X1, W1. Combinat amb pinzells texturitzats de Procreate: làpiz 6B, cera artística, Tarkine, Tiza.



fig.12. Il·lustració d'un yan, moneda que apareix a la historia original abans de la seua adaptació. S'utilitzaren textures digitals pròpies del programa i després s'aplicà textura W1 a sobre de forma uniforme.

Pinzells texturizats de Procreate utilitzats: estilografo, tinta corrida, Maleuca, Salpicadura, i 4B comprimido. A més es varen usar pinzells texturizats digitals "max pack watercolor" de compra aliena al programa , desenvolupats per l'il·lustrador [Max Ulichney](#) junt altres.

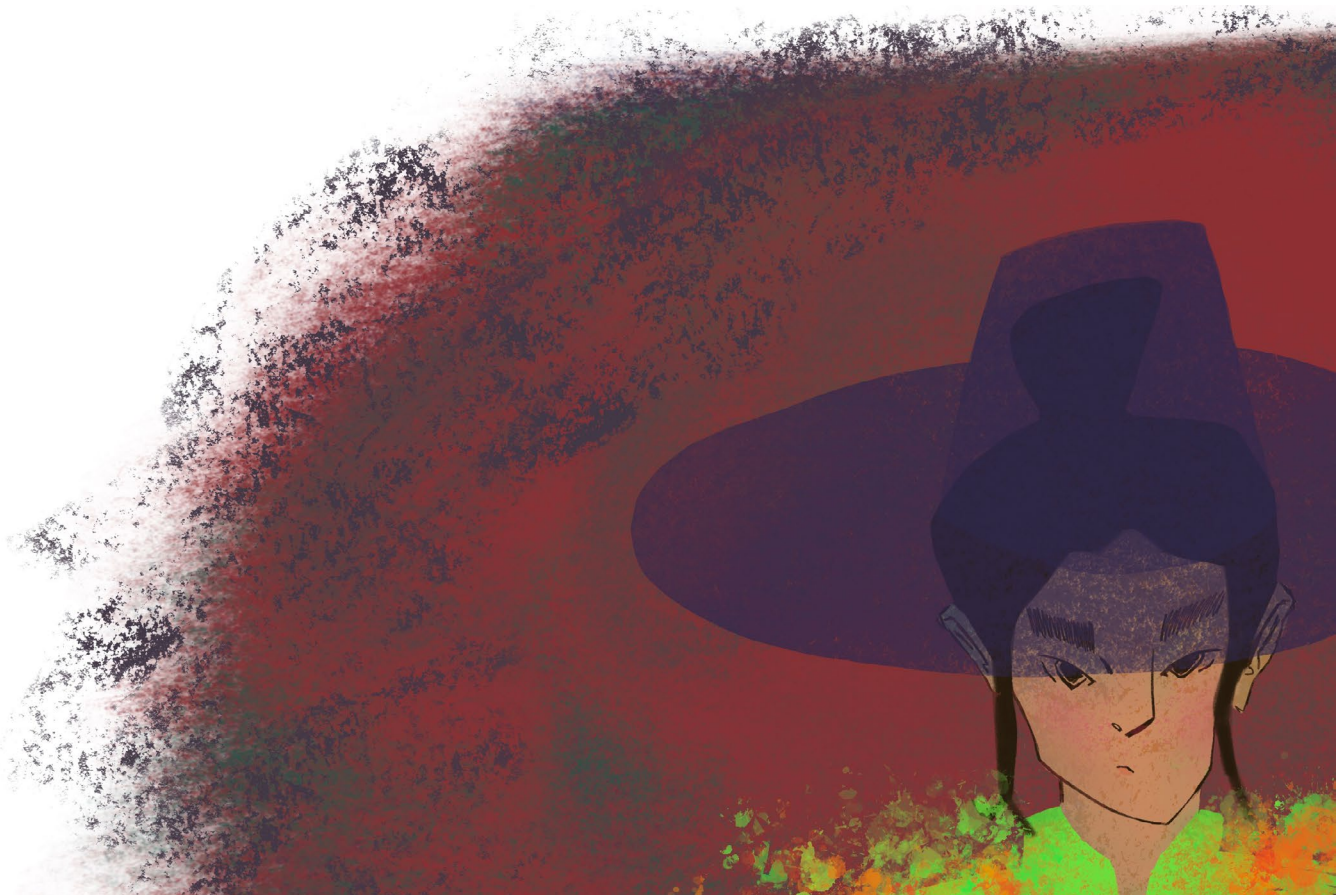


fig.13. Il·lustració experimental de la protagonista abans de definir el disseny. S'utilitzaren exclusivament textures pròpies dels pinzells de Procreate: Lápiz 6B, 4B comprimido, 6B comprimido, Árbol quemado, Salpicadura.

2.3.2.2 Fons

Quant al fons, es va explorar tenint sempre en compte les pintures paisatgistes pròpies i tan característiques de la pintura de tinta. Es va experimentar amb la seua modernització i amb el trasllat al format del conte infantil, sempre tenint en compte l'opció de reduir els fons a un color pla o a algun element simple, buscant el minimalisme característic d'algunes especialitats de la pintura amb tinta coreana. A més, també es va provar tant usar un fons de color com amb un en BiN, amb textura o sense, desvinculant així aquest procés d'experimentació de la selecció de paleta o de la posterior cerca de cohesió entre personatge, fons i color, amb l'objectiu de prendre més llibertat i per tant explorar sense límits. Com a resultat, es generà una progressió d'estils de fons més tradicionals i complexos a d'altres més contemporanis i minimalistes, especialment influïts per l'exploració d'altres referents obtinguts al [MMCA](#) i autors contemporanis de contes infantils.



fig.14. i fig.15. Fons abstracte, línia d'horitzó, tècnica tradicional (no digital, digitalitzat a posteriori). Ús de pigment amb fils i altres materials en lloc del pinzell. Basada en referents observats al [Museum of Modern and Contemporary art](#).



fig.16. i fig.17. Pintura amb tinta a mig camí entre abstracte i realisme, aplicant pràctiques com diluir tinta proporcionalment per aconseguir variacions de lluminositat i definició i puntillatge i línies fines contínues amb pinzells amples. Basada en referents observats al [Museum of Modern and Contemporary art](#).



fig.18. i fig.19. Fons amb pintura tradicional de tinta realista seguint el llenguatge visual definit pels pintors coreans del passat, especialment quant a definir cataractes mitjançant l'espai negatiu o l'ús de punts llargs propis d'alguns dels pinzells tradicionals per la representació d'arbres i altres plantes. Basada en referents observats al [National Museum of Korea](#).

2.3.2.3 Personatges

El procés de disseny de personatges es va estructurar en tres parts:

1. Dissenyar el personatge en base a que s'adequara a certs requisits i a decidir la forma corporal, cabells, roba, arma, expressivitat facial...) (consultar Annex VI per a visualitzar part del process)
2. Definir l'estil de caracterització de la figura humana, prou determinats pels referents ja mencionats a l'apartat 2.2.
3. Experimentar les possibilitats de art finalitzat, pensant en diferents tècniques i en la possible compatibilitat amb estils de fonts que més avant es decidiria i perfilaria.

Per realitzar el disseny de personatges es van aplicar múltiples coneixements pràctics d'entre els quals destaquen dos: l'aplicació de la tècnica de la silueta popularitzada per Disney Animation Studios i l'ús de la teoria de disseny que ha començat a popularitzar-se recentment coneguda com «Xicotet, mitjà i gran» (*Small, medium, Big/Large*). Aquesta teoria es basa en molts dels principis bàsics del disseny, també tinguts en consideració, junt amb teories més conegudes com la dels contrastos de Itten.³

Tota l'exploració realitzada es va centrar més al disseny de la protagonista, generant la resta a partir d'aquest disseny principal, buscant contrast i centrant-se en la simbologia i el folklore. Paral·lelament, es va experimentar tant amb diferents formes corporals, com amb diferent estils de vestidura.

D'una altra banda, s'ha buscat no repetir els estereotips de proporcions freqüentment aplicats als dissenys de personatges trop, especialment quant a diferenciació de gènere. També s'ha fugit de la necessitat de fer els personatges atractius reproduint els estàndards actuals de bellesa, sempre amb una composició visual interessant i inclús divertida en ment.

PROTAGONISTA

Quant a la protagonista, després del procés d'experimentació, es va decidir el seu disseny. A continuació s'enumeren algunes de les decisions preses i els motius.

Proporcions i tamany

Es va decidir que aquest disseny seria el definitiu degut a que, quan es mostraven les propostes, era el que provocava una reacció positiva a la majoria de gent.

A més, aquest disseny aconsegueix que, tot i ser una guerrera, mostre una imatge més amable que concorda amb l'actitud del personatge, qui evita resoldre conflictes amb violència. Cal afegir que se l'ha distanciada dels estereotips de bellesa per que destaquen altres característiques del personatge com la seua intel·ligència, moralitat o fortalesa. En aquest sentit s'intenta transmetre el missatge de que tota la força no es física, sinó que de vegades la fortalesa es dir no i recolzar-se en les persones que amb anterioritat t'han oferit la mà.

Respecte a les vestidures

Tot i que es tingué en compte que els *hanbok* més populars són amb faldons llargs i s'estudià aquesta opció i d'altres, es va decidir aproximar-se al disseny de robes que faciliten el moviment per lluitar, coherent amb el fet que es una guerrera. No obstant, estes robes al mateix temps fan referència als faldons. Es tracta d'un tipus de disseny utilitzat ocasionalment al contingut modern *mainstream* per guerrers i nòmads; está simplificat per deixar així més pes protagonisme als complements del personatge: l'arma i el barret.

Barret

La protagonista compta amb un pentinat simple típic dels homes i un barret també vinculat als homes, específicament als nobles. Aquest barret és un element altament promocionat com a imatge del país en l'actualitat i per això s'ha elegit. També s'ha seleccionat front al d'ús més habitual pel poble pla, que és més desconegut, per reforçar que el lector pense sols en Corea i no en altres països asiàtics. Açò es podria donar degut a la seua semblança amb el barret que el públic espanyol ja coneix com «el barret xinés».

Arma

Es va tindre primerament el mateix conflicte d'evitar eixa percepció occidental de que Xina, Japó i Corea son el mateix país, ja que l'espasa tradicional coreana s'assembla a la japonesa (*katana*). Una llança, en canvi, era una arma molt comú a la Corea tradicional i menys associada a Àsia que podia resultar interessant. També es va considerar l'opció de l'arc, descartada per ser l'arma



fig.20. Esborrany amb silueta, process disseny de personatge.



fig.21. Esborrany amb silueta, process disseny de personatge.



fig.22. Esborrany, process disseny de personatge.



fig.23. Esborrany, process disseny de personatge.



fig.24. Esborrany, process disseny de personatge.

que s'associa per defecte a les dones al gènere de fantasia medieval junt amb les dagues i el verí. També es va ponderar la destal, ja que és un arma que requereix una gran força i està associat a personatges menuts per contrast. Finalment, es va prendre la decisió basant-se únicament en l'estètica, quedant-se així amb l'espasa.

LA BRUIXA

La bruixa és una *kumiho* i el conte deixa entreveure que pugui ser una *kisaeng*. Es presenta com la vilana i té paral·lelismes amb la trop de *femme fatal* o *lady dragon*. Com que les *kisaeng* originals eren dones cultes, versades en l'art i refinades, s'intenta reflexar al conte, junt amb una feminitat molt marcada. Açò possibilita l'aparició de vestits i pentinats tradicionals més elaborats que s'havien descartat per la protagonista, mostrant així més elements culturals. No obstant, perd elegància al llarg de la història. Aquest personatge té dos formes: la humana i la de rabosa.

VELLETA / REINA DE LA MUNTANYA

Duu roba i pentinats respectables i sobris més associats a les dones de la cort. A més, té un aspecte gentil i afable. Al tractar-se d'un personatge oposat a la bruixa, es prengué la decisió de donar-li també una segona forma animal. Es tracta d'una au inspirada en dos ocells: un faisà, que és l'au relacionada amb la reina, i el fènix, un dels símbols de la reialesa coreana. Aquesta forma es va dissenyar amb la intenció de mostrar al lector que el personatge de la velleta és la verdadera reina. Tant la seua forma animal com la humana están relacionades entre sí pels colors i pels dibuixos plasmats a la roba de la figura humana.

REI DELS DRACS I DRACS

Als segells reials i pels palaus es poden trobar figures de tortugues, ja que estan associades amb els reis i el poder. Al interpretar que el personatge és una tortuga degut a aquesta relació, el seu disseny es va basar en aquestes estàtues afegint-li les tres que té a la història. Els dracs que serveixen al seu rei es van basar en les pintures al temple de Suwon.

PERSONATGES DELS CELS

Al conte apareixen tant el rei dels cels com els seus guerrers. Per donar-li més misticisme, sols s'ha representat la silueta del rei dels cels. A més se'l mostra davant de la pintura El sol i la lluna i els cinc pics i amb les robes pròpies d'un rei com el barret.



fig.25. Paleta inspirada per *Wrapping Cloth with Phoenix Design*.



fig.26. Paleta inspirada per *Painting of Ten Longevity Symbols on Ten-panel Folding Screen*



fig.27. Paleta inspirada per *Ceremonial Pheasant Robe of the Consort of Imperial Prince Yeong*

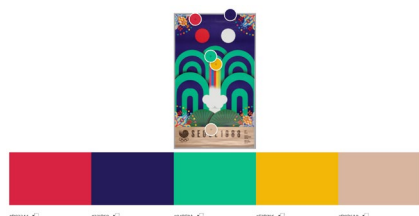


fig.28. Paleta inspirada per *Poster of 1988 Olympic Games, Seoul*.

2.3.2.4 Color

Quant a la definició de paletes, van néixer totes de les influències coreanes enumerades anteriorment al punt 2.2.2. Es va barallar o bé utilitzar una paleta d'escala de grisos com la majoria de pintures referents o bé una basada en els colors claus de l'arquitectura tradicional i la reialesa, prou comuns a les pintures de tinta amb colors. Quant a l'ús i l'aplicació de la paleta, es varen prendre com a referents l'estètica dels contes infantils més comuns a la indústria editorial occidental.

Influència d'exposició sobre color al Museu del folklore a Corea <https://artsandculture.google.com/story/vqXBoDKJVZn0LA?hl=es>

Es va establir una paleta es basada en verts, rojos i blaus part de l'estètica tradicional per tot el conte exceptuant les vestimentes, que presenten més varietat. Açò es deu a que al *hanbok* els colors simbolitzen l'estatus i situació matrimonial de qui el duu. Aquest tres colors enumerats s'han combinat moltes vegades amb grocs i cremes.

Es decidí combinar la paleta acromàtica amb l'anteriorment mencionada amb l'objectiu de crear profunditat i diferenciar el fons del personatge. Quant a l'obtenció de tonalitats concretes, l'alumna s'ha recolzat en la ferramenta Adobe Color per generar paletes a partir d'imatges.

Finalment, es generà el color script amb paleta que va sorgir a partir de *Wrapping Cloth with Phoenix Design*, al qual es fa énfasis en crear tres ambients: un de positivitat i llibertat (blanc brut), un agressiu i fosc vinculat amb la bruixa (roig i gris) i, finalment, el del mar (blaus). A més, a cada personatge rellevant se li va atorgar un color: rosa per la senyora que li ofereix ajuda, roig per la bruixa i daurat per lo diví i reial.

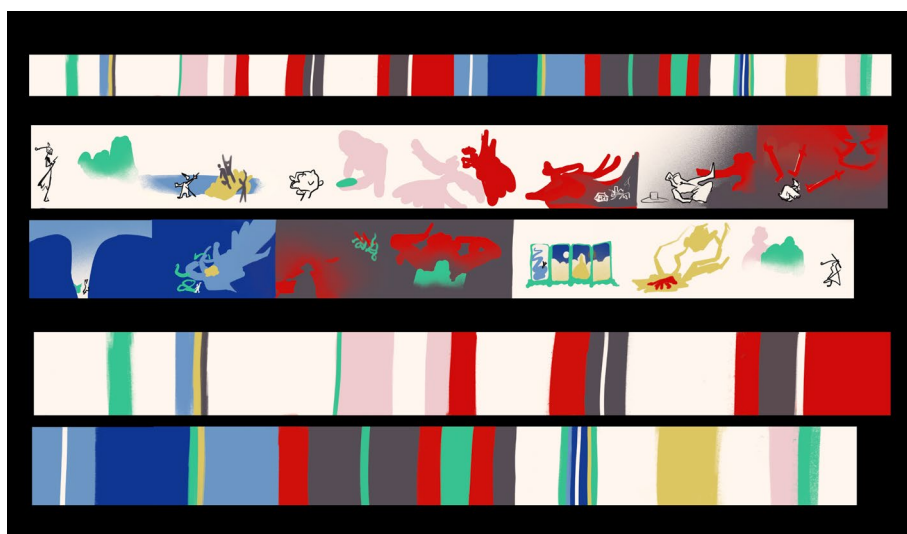


fig.29. colorscript

2.3.2.5 Cohesió

Aquesta part va consistir principalment en agafar elements anteriors i provar a generar composicions amb ells. Es van tindre presents en tot moment els principis del disseny, buscant contrast, profunditat i flexibilitat per crear diferents contextos en funció de l'escena.

S'arribà a la conclusió de que es podien utilitzar totes les textures a les il·lustracions excepte la del paper Z, que seria per donar-li textura al llenç digital. Cadascuna d'estes textures s'usaria en un àmbit concret propi.

Totes les il·lustracions del llibre es van cohesionar mitjançant la paleta seleccionada, el color script i les textures utilitzades sistemàticament per fer els personatges i els fons.

2.3.3. esquematització de la paginació i el ritme narratiu

Primerament, es van subratllar moments que resultaven interessants i que inspiraven idees molt clares o clau per la narració. A partir d'ahí, es van començar a realitzar xicotets esborranys per experimentar amb la composició, ja que era un dels aspectes que més es volia cuidar i treballar.

Una vegada fet aquest estudi sense definir una paginació, es va començar a dividir el text per pàgines. Durant aquest procés es van valorar l'estructura narrativa, els punts d'inflexió, els clímax, el nombre de successos per pàgines i el tempo de l'acció per buscar la divisió que servira millor a la lectura i resultara més interessant. També es tingué en compte que sols s'introduiria un personatge per pàgina per facilitar la comprensió als més menuts i fer-ho més lleuger.

Finalment, es començà a definir la il·lustració final per cada pàgina, també mitjançant el dibuix de xicotets esborranys i realitzant fotografies de referència quan era necessari. Aquesta part es va dividir en tres fases: una primera de definició d'il·lustració, una de correccions principals i una final amb més correccions quan el projecte ja estava més avançat.

(consultar Annex V per a visualitzar part del process)

2.3.4. il·lustració final

A aquest apartat es presenta una guia per poder reproduir l'estil del projecte i per que es pugui mantenir una coherència entre pàgines a l'hora de completar la producció.

LLENÇ

El llenç és una doble pàgina que mesura 43,2 cm i 25,35 cm. La textura del propi llenç pot ser la mateixa per totes les pàgines, encara que pot ser modificada depenent del cas.

Els passos que s'han seguit per crear el llenç són els següents:

1. Situar la textura Z2.1 com a fons base, simulant paper.
2. Unir diferents parts del paper per cobrir més superfície.
3. Treballar en textures, si cal, mitjançant ferramentes d'edició de la lluminositat.

ELEMENTS PRIMER PLA

Per generar els elements més importants, cal basar-se en el color script i el disseny de personatges i a més seguir els següents pasos:

1. Per treballar els personatges i objectes es comença per generar formes de color planes.
2. Afegir textures per crear degradats i complexitat amb els pinzells Malaleuca, Tarkine, Plimsoll i 4B comprimido.
3. Gastar el pinzell «Salpicadura» per donar l'efecte visual de que és fluït, màgic i oníric.
4. Definir detalls i elements rellevants amb línia amb làpiz 6B.

FONS

Quant al fons, s'utilitzaren transparències i dessaturació per crear profunditat, mesclant el color dels propis elements amb el color del fons. Tots aquest degradats i difuminacions accentuen l'efecte oníric que es persegueix.

1. Generar una forma en color pla per treballar amb els elements del fons. Cal treballar la forma amb màscares per seguir un mètode no destructiu que facilite la seua correcció.
2. Afegir textura corresponent utilitzant màscara de retall i mètode de transparència «Multiplicar». S'usa W1 pels plans més pròxims, W1 junt amb W2.1 (amb opacitat baixada) en plans més distants.
3. Generar degradats amb «Jing Sketch pack» (Sketch form i Shading Pencil). Buscar un efecte boirós o de llum dependent d'escena.
4. Definir les vores de les formes amb «Dull Flat Pencil» del mateix pack. Açò afavoreix una vora menys definida que la dels personatges (definit amb «làpiz 6B»), augmentat un efecte difuminat amb el fons, el que ajuda a generar una diferència entre personatge i fons i accentuar la profunditat.
5. Definir clarament els diferents plans de cada element al dibuix, utilitzant tant la lluminositat com jugant amb les textures anteriorment nomenades i difuminant encara més les vores dels elements del fons.
6. Afegir els detalls que es consideren necessaris.

DETALLS I MODIFICACIONS

Finalment, es pot realitzar qualsevol modificació posterior que es considere necessària, com afegir algun detall.

2.4. RESULTATS

Els resultats del projecte es poden veure a l'annex principal d'aquesta memòria, recopilats a un dossier creat per la seua posterior difusió. Ací s'inclouen tots els elements previstos de reproducció mencionats a la introducció.

Tenint en compte els objectius, els resultats són realment satisfactoris, ja que aconsegueixen mostrar la cultura coreana de forma afable i atractiva. A més, es presenta una reproducció que permet entreveure uns resultats finals de producció més que satisfactoris.

També cal apuntar que la qualitat estètica dels dissenys amb l'ús de les textures i paletes supera la que s'havia previst.

2.5. PREVISIÓ DE DIFUSIÓ

2.5.1. col·laboració amb col·legi València-Túria.

Es van dur a terme una sèrie de reunions amb la directora del col·legi coreà València-Túria⁴. Amb ella es va concretar una futura col·laboració amb l'escola per fer una lectura del llibre amb els xiquets creat amb ambdues cultures i els adults que estan aprenent la llengua i s'interessen per la cultura. Es valora, a més, gravar l'encontre per la futura promoció en xarxes i crear detalls com marcapàgines o pegatines per regalar i per promocionar el llibre.

2.5.2. promoció a editorials i concursos

Una vegada acabada la producció, es presentarà el conte a cadascun del premis tenint el compte els seus calendaris. Es prioritzaran els concursos als quals es publiquen els contes premiats, ja que eixe és l'objectiu principal. Si no s'aconsegueix publicar-lo mitjançant aquest mètode, s'enviarà a diferents editorials.

2.5.3. auto-publicació

Si el conte no aconsegueix publicar-se mitjançant cap dels dos plantejaments anteriors, serà autopublicat. En aquest projecte no s'inclouen les diferents formes i processos d'autopublicació perquè s'afavoreixen els mètodes ja mencionats i aquesta memòria se centra en la creació de la reproducció.

2.6. PRESSUPOST

Calcular el pressupost per un projecte que es va a presentar i dur a terme és molt rellevant pel seu èxit posterior. Per facilitar el procés, s'ha dividit en temps invertit, mà d'obra, subcontractes i material.

A aquesta taula, a més, es reflexen d'una banda el conjunt de recursos ja invertits i d'una altra, la previsió dels que seran necessaris per la posterior producció.

El salari s'ha calculat seguint l'estipulat al conveni d'Arts gràfiques, al BOE nº294, publicat el 9 de desembre del 2021. Es calcula que l'hora es cobra a 14€/h basat en els 24 546€ bruts anuals (incloent les pagues) assignats al nivell que correspon a un il·lustrador a l'àmbit editorial i les 1 768 hores anuals corresponents al gremi.

La inversió de temps en investigació teòrica no s'ha inclòs al pressupost, però el material d'investigació sí.

S'han empleat 224 hores en completar el projecte en lloc de les 150 que corresponen al 6ets del treball de fi de grau. Això equival a 4 hores al dia, invertint-se 56 dies. En total, a desembre es va treballar durant nou dies, a gener, vint, a febrer, quinze i a abril, dotze

Al tractar-se d'un projecte acadèmic que s'havia de compaginar amb una jornada de 8h laborals diàries, es van aprofitar al màxim els dies festius. Per la realització de la memòria i finalització d'elements es dedicaren més de 4 hores al dia de 20 dies de juny.

Com ja s'ha mencionat, es va contactar amb l'agència de traducció Lingua Vox per pressupostar una traducció del castellà al coreà, certificat de qualitat ISO 17100 amb la revisió de dos traductors i un lingüista. Hi hauria un contacte directe amb traductora del valencià al castellà, també com a potencial editora en cas d'autopublicació.

PRESSUPOST PREPRODUCCIÓ	
TREBALL	hores
Disseny narrativa i adaptació història	88h
Disseny personatges	60h
Color	16h
Fons i textures	60h
Total hores	224h
Preu per hora	14€/h
Total	3.136€
DESPESES	preu
llibre històries folklore corea	16€
llibre pintura coreana tradicional	25€
Material pintura tinta	120€

PRESSUPOST PRODUCCIÓ	
Il·lustracions x 16 pàgines (12h/pàg)	192h
Portada i contraportada	24h
Total hores	216h
Preu per hora	14€/h
Total	3.024€
DESPESES	preu
Professional de la traducció del castellà al coreà	411€
Professional de la traducció del valencià al castellà	250€

fig.30. pressupost

3. CONCLUSIÓ

Aquest ha sigut el projecte creatiu que més investigació ha requerit de carrera acadèmica de l'alumna. Conseqüentment, ha comportat certs desafiaments.

Han sigut reptes la immersió a la cultura, l'exploració de fonts directes, la verificació de les fonts juntament amb la traducció o adaptació al format conte il·lustrat i la selecció d'elements culturals que mostrar.

D'una altra banda, també ho ha sigut la investigació o exploració de tècnica, composició i estil. Tot i que ha sigut la part més complexa i també ha estat lligada a la recerca de referents, també ha sigut de la que més s'ha enriquit l'alumna, aconseguint una serie d'aprenentatges que seran aplicats en futur projectes.

Quant a la programació, és probablement un dels altres camps d'on s'han extret més ensenyances. Al primer pla no es va considerar la possible influència d'altres circumstàncies vitals sobre el temps del que es disposava per dedicar al projecte. Açò va suposar un replantejament del projecte i la planificació quan es va introduir la manca de huit hores diàries de dilluns a divendres. Tot i que s'ha mostrat una habilitat d'adaptació que es imprescindible en tot professional, hagués sigut menys necessària si s'hagués valorat la possibilitat de tindre imprevistos des del començament.

A més, es considera que deuria d'haver-se posat a prova el resultat final, mostrant-lo a algun grup de xiquets i a educadors i pedagogs. Per sort, tot i que deuria d'haver formar part d'aquest fase, es una tasca que encara està a temps de fer-se, junt amb l'anàlisi i les modificacions que es consideren necessàries i òptimes.

Es vol concloure aquest projecte remarcant que ha sigut una experiència que ha enriquit a l'alumna no sols amb l'experimentació artística, sinó també amb el treball de camp. A més, ha estat motivada en tot moment davant el possible futur impacte del projecte tant pel lector que intenta aprendre la llengua i cultura coreanes com per les famílies interculturals. Les arrels culturals poden definir-nos de moltes maneres i perdre-les pot significar deixar-se pel camí un tros de nosaltres mateixos.

4. BIBLIOGRAFIA

SEO, DAESEOK 徐大錫 (s. f.). *Mito De Dangun* (檀君神). Enciclopedia del Folclore y la Cultura Tradicional de Corea. <https://folkency.nfm.go.kr/sp/topic/detail/5336#> [enciclopèdia operada per The National Folk Museum Of Korea] [Consulta: 20 de juny de 2022]

Hanbok(韓服). (s. f.). Encyclopedia of Korean Folk Culture. <https://folkency.nfm.go.kr/en/topic/detail/7251> [enciclopèdia operada per The National Folk Museum Of Korea] [Consulta: 20 de juny de 2022]

Saenghwal hanbok (生活韓服). (s. f.). Encyclopedia of Korean Folk Culture. <https://folkency.nfm.go.kr/en/topic/detail/7067> [enciclopèdia operada per The National Folk Museum Of Korea] [Consulta: 20 de juny de 2022]

Seth, M. J. (2010). *A History of Korea: From Antiquity to the Present*. Rowman & Littlefield Pub Inc. [p.164]

National Palace Museum of Korea. (s.f.). *Painting of the Sun, Moon, and Five Peaks on Six-panel Folding Screen*. Google Arts & Culture. Recuperado 20 de junio de 2022, de <https://artsandculture.google.com/asset/painting-of-the-sun-moon-and-five-peaks-on-six-panel-folding-screen/WAGA1YFOTJ1ndw?hl=es>

Guerrero, Barbara, “Representing Modern Female Villain: On Feminine Evil, Perverse Nationhood, and Opposition in Rómulo Gallegos’ *Doña Bárbara* and Salman Rushdie’s *Midnight’s Children*” (2016). Electronic Thesis and Dissertation Repository. 4266. <https://ir.lib.uwo.ca/etd/4266>

Prasso, Sheridan (2006). «*Hollywood, Burbank, and the Resulting Imaginings*». *The Asian Mystique: Dragon Ladies, Geisha Girls, and Our Fantasies of the Exotic Orient (Illustrated edición)*. PublicAffairs. pp. 77-83. ISBN 978-1-58648-394-4.

Jin, Dal Yong (2016). “*The Rise of the New Korean Wave*”. In Jin, Dal Yong (ed.). *New Korean Wave: Transnational Cultural Power in the Age of Social Media*. Vol. 1. University of Illinois Press. pp. 3–19. doi:10.5406/illinois/9780252039973.003.0001. ISBN 978-0-252-03997-3. JSTOR 10.5406/j.ctt18j8wkv.4.

Jeong, I. (1982). *Folk Tales from Korea* (Revised Edition). Hvollym Intl.

5. ÍNDEX DE FIGURES

fig.1. Captura *frame* de la serie televisiva *My roommate is a Gumiho*

fig.2. Seoul Design Foundation (2018) *Young Designers' Hanbok Excursion x Changdeokgung Palace Concert* [fotografia encontre de dissenyadors amb hanboks] Recuperada de <https://artsandculture.google.com/asset/young-designers%E2%80%99-hanbok-excursion-x-changdeokgung-palace-concert/sQGxH0ZN79UwNQ>

fig.3. Michel Ozelot (2007), captura *frame* de la pel·lícula *Azur et Asmar*

fig.4. Helen Borte (1960), il·lustració pertanyent al llibre *Do you see what I see?*

fig.5. Anastasia Suvorova (2022), il·lustració pertanyent al projecte *The Journey*. Recuperada de <https://www.behance.net/gallery/137175205/The-journey>

fig.6. Jeong, I. (1982). *Folk Tales from Korea* (Revised Edition). Hvollym Intl. [Portada]

fig.7. obra pròpia (2021) Textura Z2.2

fig.8. obra pròpia (2021) Textura W2.1

fig.9. obra pròpia (2021) Textura X1

fig.10. obra pròpia (2022) il·lustració, Fons *Irworobongdo* amb textura en blanc i negre [Aplicació per generar un fons, versionant el *Irworobongdo*. Es van utilitzar les textures junt amb contrastos de lluminositat per generar l'entorn. Textures digitalitzades: X1, W2.2, Z2.1. Combinat amb pinzells texturitzats de Procreate: làpiz 6B, cera artística, Tarkine.]

fig.11. obra pròpia (2022) il·lustració, El rei dels dracs [Aplicació per generar un personatge, el rei dels dracs a la història. De nou, s'ha utilitzat el contrast de textura i lluminositat per generar la figura. Textures digitalitzades: X1, W1. Combinat amb pinzells texturitzats de Procreate: làpiz 6B, cera artística, Tarkine, Tiza.]

fig.12. obra pròpia (2022) il·lustració, *Yan* [Il·lustració d'un *yan*, moneda que apareix a la història original abans de la seua adaptació. S'utilitzaren textures digitals pròpies del programa i després s'aplicà textura W1 a sobre de forma uniforme. Pinzells texturitzats de Procreate utilitzats: estilografo, tinta corrida, Maleuca, Salpicadura, i 4B comprimido. A més es varen usar pinzells texturitzats digitals "max pack watercolor" de compra aliena al programa, desenvolupats per l'il·lustrador [Max Ulichney](#) junt altres.]

fig.13. obra pròpia (2022) il·lustració, Guerrera [Il·lustració experimental de la protagonista abans de definir el disseny. S'utilitzaren exclusivament textures pròpies dels pinzells de Procreate: Làpiz 6B, 4B comprimido, 6B comprimido, Àrbol quemado, Salpicadura.]

fig.14. obra pròpia (2022) il·lustració, Fons abstracte I [Fons abstracte, línia d'horitzó, tècnica tradicional (no digital, digitalitzat a posteriori). Ús de pigment amb fils i altres materials en lloc del pinzel. Basada en referents observats al Museum of Modern and Contemporary art.]

fig.15. obra pròpia (2022) il·lustració, Fons abstracte I amb personatge [exemple, referència de aplicació composició sobre fons]

fig.16. obra pròpia (2022) il·lustració, Fons abstracte II [Pintura amb tinta a mig camí entre abstracte i realisme, aplicant pràctiques com diluir tinta proporcionalment per aconseguir variacions de lluminositat i definició i puntillatge i línies fines contínues amb pinzells amples. Basada en referents observats al Museum of Modern and Contemporary art.]

fig.17. obra pròpia (2022) il·lustració, Fons abstracte II amb personatge [exemple, referència de aplicació composició sobre fons]

fig.18. obra pròpia (2022) il·lustració, fons tradicional [Fons amb pintura tradicional de tinta realista seguint el llenguatge visual definit pels pintors coreans del passat, especialment quant a definir cataractes mitjançant l'espai negatiu o l'ús de punts llargs propis d'alguns dels pinzells tradicionals per la representació d'arbres i altres plantes. Basada en referents observats al National Museum of Korea.]

fig.19. obra pròpia (2022) il·lustració, Fons tradicional amb personatge [exemple, referència de aplicació composició sobre fons]

fig.20. - fig.24. obra pròpia (2022) esborranys, part del process de disseny de personatges, en concret de la protagonista i la velleta.

fig.25. paleta generada amb ajuda ferramenta Adobe Color (2022), Utilitzant com a base la imatge *Wrapping Cloth with Phoenix Design* [Recuperada de <https://artsandculture.google.com/asset/봉황문인문보/awG1FTKrb8CQvA?ms=%7B%22x%22%3A0.5%2C%22y%22%3A0.47250399148483235%2C%22z%22%3A10.323992237798265%2C%22size%22%3A%7B%22width%22%3A1.1147483907950828%2C%22height%22%3A0.5792622585337803%7D%7D>]

fig.26. paleta generada amb ajuda ferramenta Adobe Color (2022), Utilitzant com a base la imatge *Painting of Ten Longevity Symbols on Ten-panel Folding Screen* [Recuperada de <https://artsandculture.google.com/asset/painting-of-ten-longevity-symbols-on-ten-panel-folding-screen/zgFhp2rcoNz6lg>]

fig.27. paleta generada amb ajuda ferramenta Adobe Color (2022), Utilitzant com a base la imatge *Ceremonial Pheasant Robe of the Consort of Imperial Prince Yeong* [Recuperada de <https://artsandculture.google.com/asset/ceremonial-pheasant-robe-of-the-consort-of-imperial-prince-yeong/uwHT5ywWz9pJhg?hl=es>]

fig.28. paleta generada amb ajuda ferramenta Adobe Color (2022), Utilitzant com a base la imatge *Poster of 1988 Olympic Games, Seoul* [Recuperada de <https://artsandculture.google.com/asset/poster-of-1988-olympic-games-seoul-unknown/AAH1Zac-jv3hfw>]

fig.29. obra pròpia (2022), *colorscript*

fig.30. tabla pròpia (2022), pressupost



LA BRUIXA I EL REI DELS DRACS

Perales Marti, Maria

INDEX

- **TEXT** _____ **03-04**
- **DISSENY DE PERSONATGE** _____ **05-13**
 - PROTAGONISTA 05-08
 - BRUIXA 09
 - VELLETA 10
 - TORTUGA 11
- **STORYBOARD** _____ **12-17**
 - MINIATURA 12
 - DETALLAT 13-17
- **COLOR** _____ **18-19**
 - PALETA 18
 - COLOR SCRIPT 19
- **ART FINAL** _____ **20**

Fa molts, molts d'anys, va haver-hi una guerrera que havia emprés un viatge per créixer i conèixer amics nous. Un dia anava caminant per la vora de la mar quan va veure a set xiquets que estaven rodejant una tortuga gegant de tres cues. Els menuts estaven fent nosa al pobre animal, que semblava molt trist. Estaven tractant-lo com a una juguina, sense tindre en compte els seus sentiments.

La guerrera sabia que això no estava bé i volia ajudar a la pobra tortuga, així que va demanar al grup que li la vengueren. Els xiquets hi accediren, així que la dona va pagar un Nyang a cada nen. Aleshores va alliberar a la tortuga al mar i aquesta, abans de submergir-se a l'aigua digué:

—Sentim un profús agraïment per aquest acte de benevolència. Som el Rei dels Dracs, qui governa les profunditats del mar. Hui érem a l'exterior per observar el món dels humans, i aquests nens odiosos nós tenien atrapats. Si en qualsevol moment estàs en perill, vine a aquesta platja i crideu-nos. Farem tot el que pugam per ajudar-te.

Poc després, la guerrera va partir de nou en la seua aventura. Una vesprada estava perdud a a la immensitat d'una serralada quan es va trobar amb una barraca aïllada. Sense dubtar-ho, va tocar a la porta.

Una velleta obrí la porta i la guerrera li va preguntar si li permetria refugiar-se allí una nit. La dona va acceptar i immediatament li va donar sopar.

Quan la xica li va preguntar el camí per creuar la muntanya, la senyora respongué exaltada:

—No creues aquesta muntanya. Hi ha una bruixa malvada que viu al pic, una rabosa que ha viscut mil anys. Jo solia ser la deessa d'aquesta muntanya fins que ella vingué amb la seua màgia i em va usurpar la meua posició. La bruixa segur que et farà mal si t'apropes a ella— va dir. No obstant, la guerra va desestimar les protestes de l'anciana i contestà: —Cap guerrera s'aterroriria davant una criatura com la que descrius.

El matí següent va continuar el seu viatge ascendint la muntanya. Quan ja estava prop del pic, una dona d'immensa bellesa amb un vestit preciós es va aproximar a la guerrera. Pareixia que flotava gràcilment per damunt del sòl. Quan ja hi era al seu costat, la dona digué amb un somriure llagrimer:

—Soc la deessa d'aquesta muntanya. La meua casa està prou prop. Vine amb mi i descansa una mica.

La guerrera la va acompanyar preguntant-se qui podia ser, tot i que sospitava que havia de ser la bruixa de la qual la velleta li havia advertit. La dona li va servir vi i menjars saborosos i tot seguit va intentar abraçar-la i farcir-la d'afecció tot i que la jove es veia molt incomoda i mostrava rebuig.

—Estic molt sola vivint ací pel meu compte—digué la dona—. Queda't ací i visquem juntes per sempre.

La guerrera va refusar fermament l'oferta i enfadada afegí:

—No està bé pressionar a una persona que ja s'ha negat i més encara en assumptes d'afecte i intimitat.

La bruixa es va omplir de ràbia davant la negativa.

—Ja veig que no t'agrada—va escopir—. Et vas a penedir de la teua actitud desagradable, perquè et mataré. Vaig a mostrar-te la meua màgia i així recapacitaràs.

El cel de sobte es va encapotar i enfosquir i incomputables espases de foc aparegueren del no-res i amenaçaren a la guerrera, qui va suplicar que li donara una setmana per aclarir-se, petició que la dona va acceptar.

Només digué que sí, l'aventurera es va afanyar fins la platja on havia alliberat la tortuga. Es col·locà vora a mar i cridà alt i clar al Rei dels Dracs. Immediatament, un noi misteriós eixí de l'aigua i li va donar la benvinguda. Es va girar i va recitar unes paraules màgiques que feren que les aigües es partiren en un ampli camí davant d'ell.

El xiquet guià la guerrera fins al regne dels dracs davant la presència del Rei. Ella contà al rei els perills que li aguitaven i el rei accedí a ajudar-la, enviant els seus tres germans a desfer-se de la bruixa de la muntanya. La guerrera es va agafar a les cues dels tres dracs germans i en un tres i no res ja estava de tornada a la muntanya, lliscant per damunt del terra sense tocar-lo amb els peus.

Tan prompte arribaren els tres germans dracs, formaren una tronada fosca i terrorífica per destruir la casa de la bruixa, açò sols va fer que la dona eixira mentre reia amb força.

—Has acudit al Rei dels Dracs en cerca d'ajuda—rigué burlona—. La seua màgia està a la meua altura, mira.

Llançà a l'aire un paper gravat amb signes màgics i de sobte tres pilars de foc rellampegaren al cel i tombaren als tres dracs, deixant-los abatuts. Al mateix temps, el cel es va aclarir i el vent es va aturar.

La bruixa agafà a la guerrera de la mà i digué:

—Ara has de fer el que jo mane. Vine, quedat amb mi i fes-me companyia.

Però la guerrera es va alliberar i li demanà un mes per aclarir-se. Reticent, la dona va accedir, però afegí:

—Si intentes guanyar-me de nou i acabes perdent, no et donaré una tercera oportunitat. Ho comprens?

Així, la guerrera tornà de nou al palau del Rei dels Dracs i li contà el que havia passat. El rei va sospirar angoixat i respongué:

—La bruixa és massa forta per que jo puga fer-li front. L'única cosa que podem fer és anar i demanar al Rei dels Cels que la castigue.

El rei dels dracs, acompanyat pels seus soldats, acudí al regne dels cels i implorà humilment al rei per que castigués a la bruixa. El rei va concedir el seu desig i a l'acte envià a tres guerrers dels cels.

Quan arribaren a la muntanya, els guerrers dels cels ompliren l'aire de violents vendavals i rajos tronadors. La bruixa eixí i tira els seus papers màgics a l'aire, però sense cap èxit. Un raig caigué sobre la casa i una rabosa morta aparegué on la bruixa havia estat minuts abans.

La guerrera donà les gràcies efusivament als guerrers del cel i la velleta que havia conegut en primer lloc tornà a regnar de nou com a deessa de la muntanya.

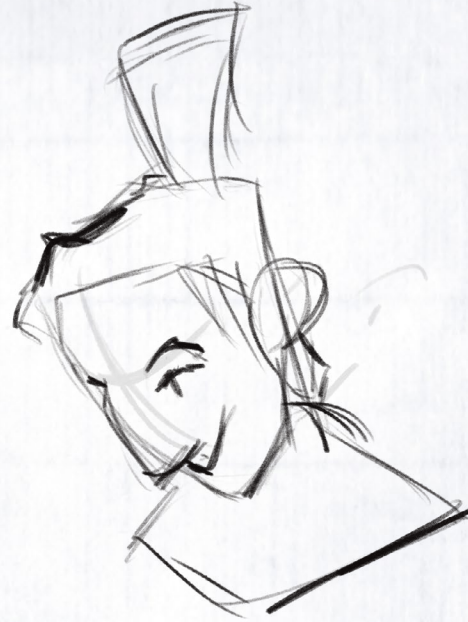
protagonista



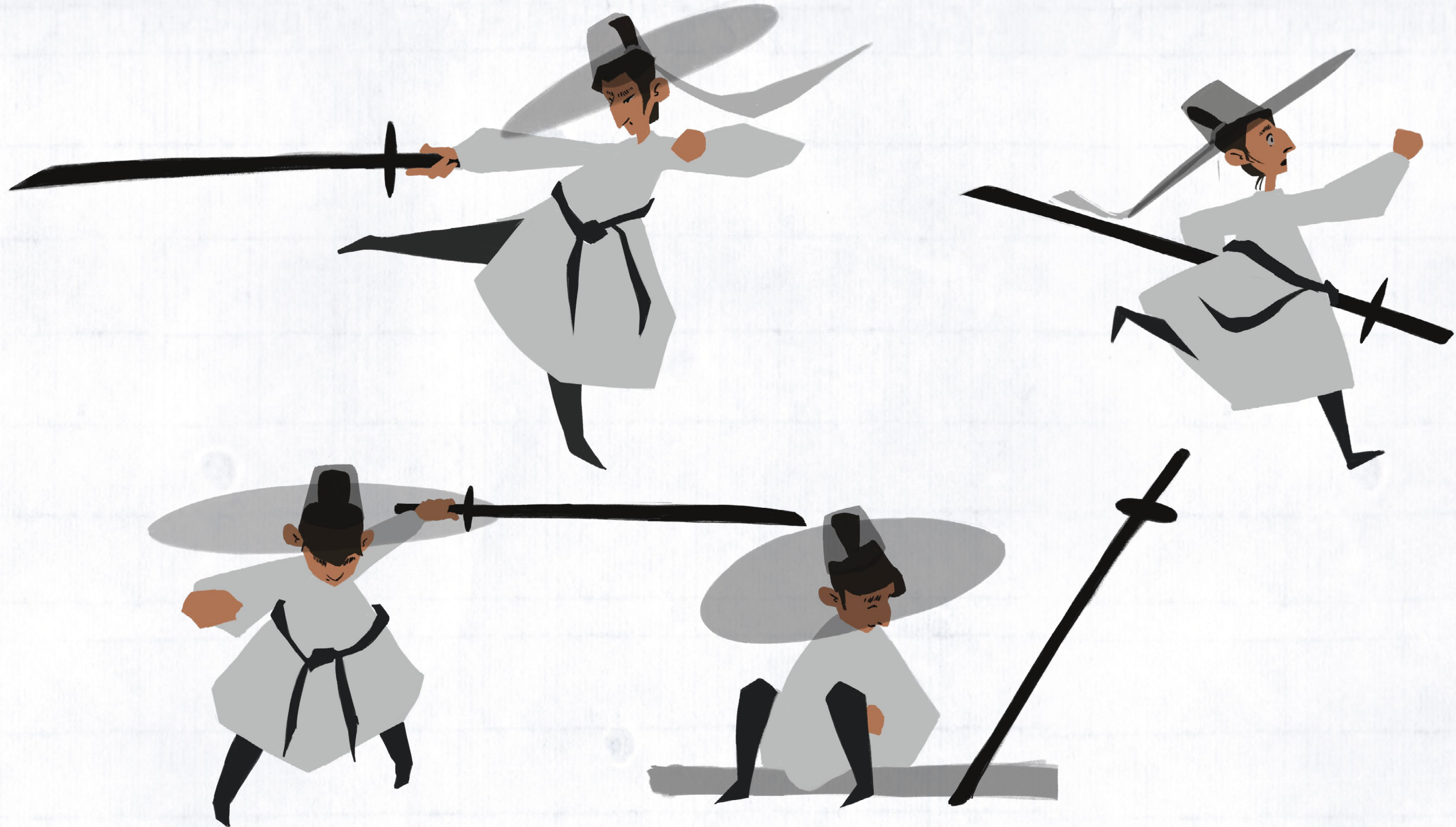
protagonista



protagonista



protagonista



bruixa



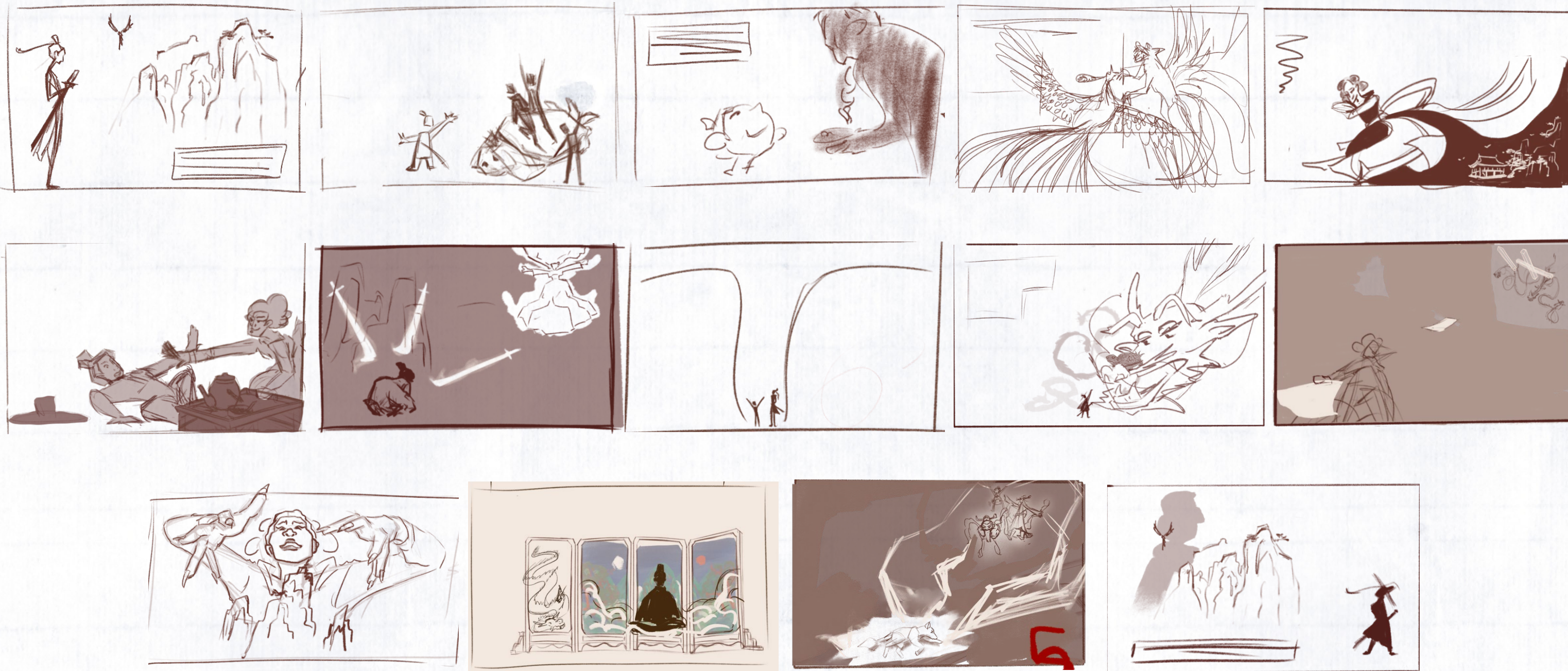
velleta



tortuga



storyboard



storyboard



«Fa molts, molts d'anys, va haver-hi una guerrera que havia emprés un viatge per créixer i conèixer amics nous. Un dia anava caminant per la vora de la mar quan va veure a set xiquets que estaven rodejant una tortuga gegant de tres cues. Els menuts estaven fent nosa al pobre animal, que semblava molt trist. Estaven tractant-lo com a una joguina, sense tindre en compte els seus sentiments.»

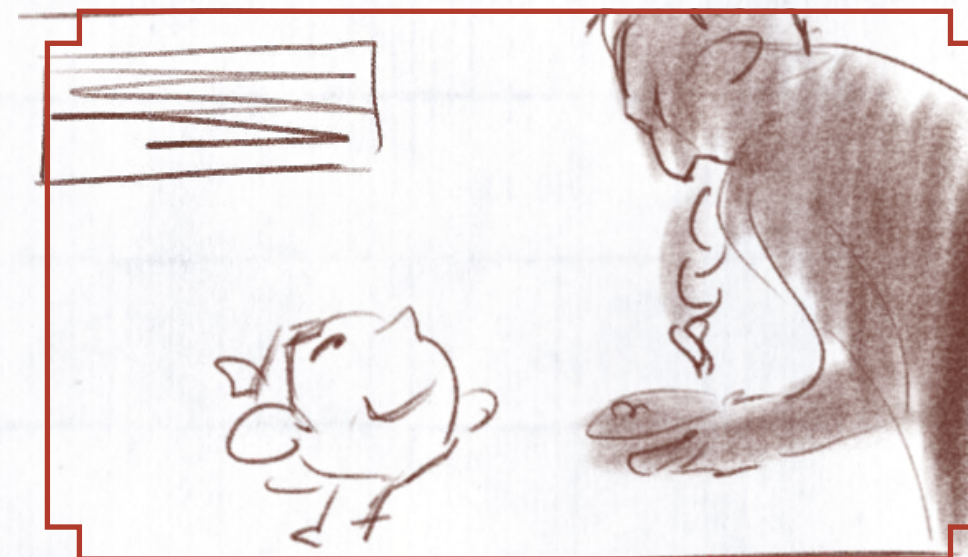
pag. 03 - 04



«La guerrera sabia que això no estava bé i volia ajudar a la pobra tortuga, així que va demanar al grup que li la vengueren. Els xiquets hi accediren, així que la dona va pagar un Nyang a cada nen. Aleshores va alliberar a la tortuga al mar i aquesta, abans de submergir-se a l'aigua digué:

—Sentim un profús agraïment per aquest acte de benevolència. Som el Rei dels Dracs, qui governa les profunditats del mar. Hui érem a l'exterior per observar el món dels humans, i aquests nens odiosos nós tenien atrapats. Si en qualsevol moment estàs en perill, vine a aquesta platja i crideu-nos. Farem tot el que pugam per ajudar-te.»

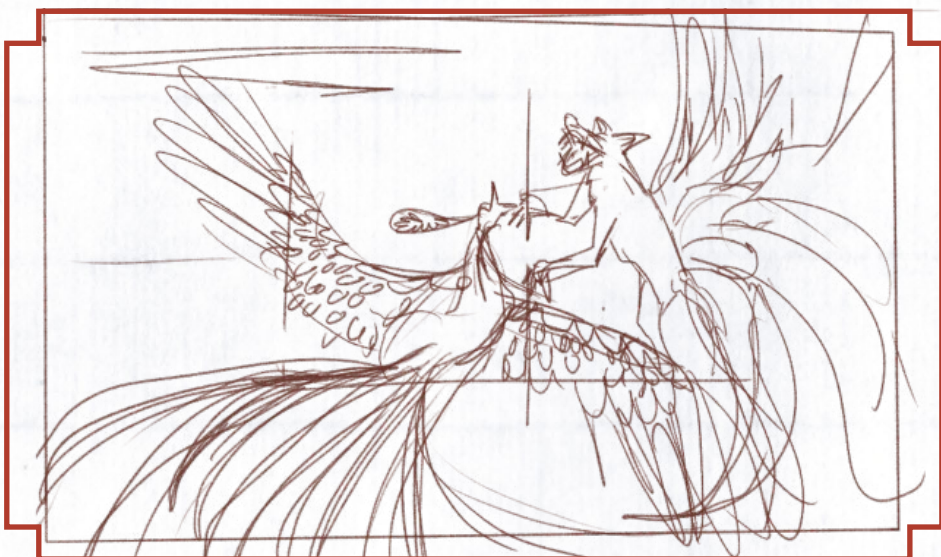
pag. 05 - 06



«Poc després, la guerrera va partir de nou en la seua aventura. Una vesprada estava perdud a a la immensitat d'una serralada quan es va trobar amb una barraca aïllada. Sense dubtar-ho, va tocar a la porta. Una velleta obrí la porta i la guerrera li va preguntar si li permetria refugiar-se allí una nit. La dona va acceptar i immediatament li va donar sopar.»

pag. 07 - 08

storyboard



«Quan la xica li va preguntar el camí per creuar la muntanya, la senyora respongué exaltada:

—No creues aquesta muntanya. Hi ha una bruixa malvada que viu al pic, una rabosa que ha viscut mil anys. Jo solia ser la deessa d'aquesta muntanya fins que ella vingué amb la seua màgia i em va usurpar la meua posició. La bruixa segur que et farà mal si t'apropes a ella— va dir. No obstant, la guerra va desestimar les protestes de l'anciana i contestà: —Cap guerrera s'atorriria davant una criatura com la que descrius.»

pag. 09 - 10



«El matí següent va continuar el seu viatge ascendint la muntanya. Quan ja estava prop del pic, una dona d'immensa bellesa amb un vestit preciós es va aproximar a la guerrera. Pareixia que flotava gràcilment per damunt del sòl. Quan ja hi era al seu costat, la dona digué amb un somriure llagrimer:

—Soc la deessa d'aquesta muntanya. La meua casa està prou prop. Vine amb mi i descansa una mica.»

pag. 11 - 12



«La guerrera la va acompanyar preguntant-se qui podia ser, tot i que sospitava que havia de ser la bruixa de la qual la velleta li havia advertit. La dona li va servir vi i menjars saborosos i tot seguit va intentar abraçar-la i farcir-la d'afecció tot i que la jove es veia molt incomoda i mostrava rebuig.

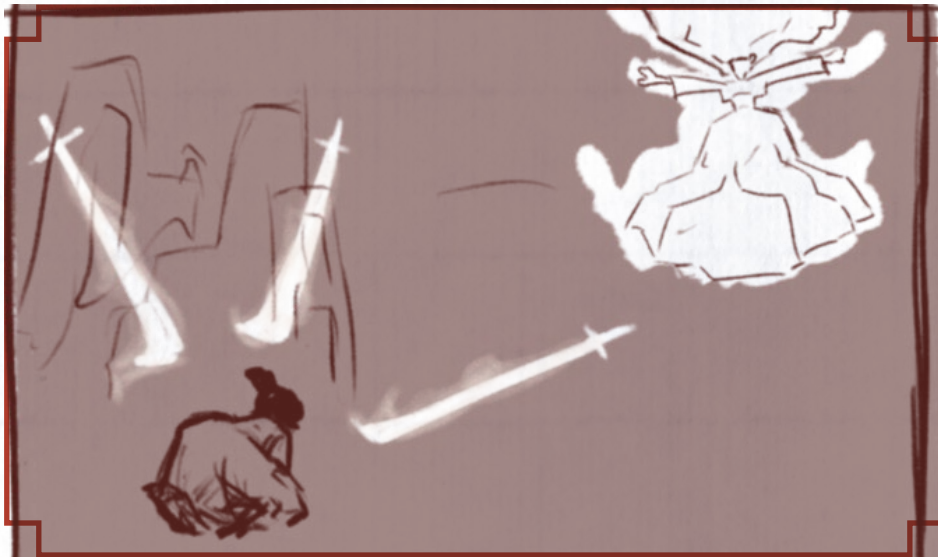
—Estic molt sola vivint ací pel meu compte—digué la dona—. Queda't ací i visquem juntes per sempre.

La guerrera va refusar fermament l'oferta i enfadada afegí:

—No està bé pressionar a una persona que ja s'ha negat i més encara en assumptes d'afecte i intimitat.»

pag. 13 - 14

storyboard



«La bruixa es va omplir de ràbia davant la negativa. —Ja veig que no t'agrada—va escopir—. Et vas a penedir de la teua actitud desagradable, perquè et mataré. Vaig a mostrar-te la meua màgia i així recapacitaràs.

El cel de sobte es va encapotar i enfosquir i in comptables espases de foc aparegueren del no-res i amenaçaren a la guerrera, qui va suplicar que li donara una setmana per aclarir-se, petició que la dona va acceptar.»

pag. 15 - 16



«Només digué que sí, l'aventurera es va afanyar fins la platja on havia alliberat la tortuga. Es col·locà vora a mar i cridà alt i clar al Rei dels Dracs. Immediatament, un noi misteriós eixí de l'aigua i li va donar la benvinguda. Es va girar i va recitar unes paraules màgiques que feren que les aigües es partiren en un ampli camí davant d'ell.»

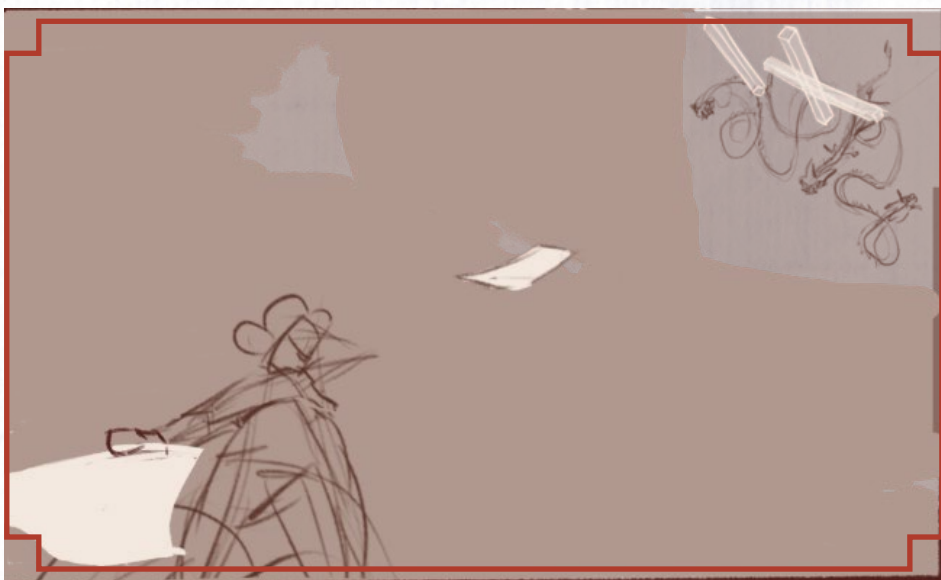
pag. 17 - 18



«El xiquet guià la guerrera fins al regne dels dracs davant la presència del Rei. Ella contà al rei els perills que li aguitaven i el rei accedí a ajudar-la, enviant els seus tres germans a desfer-se de la bruixa de la muntanya. La guerrera es va agafar a les cues dels tres dracs germans i en un tres i no res ja estava de tornada a la muntanya, lliscant per damunt del terra sense tocar-lo amb els peus.»

pag. 19 - 20

storyboard



«Tan prompte arribaren els tres germans dracs, formaren una trona-
da fosca i terrorífica per destruir la casa de la bruixa, açò sols va fer
que la dona eixira mentre reia amb força.

—Has acudit al Rei dels Dracs en cerca d'ajuda—rigué burlona—. La
seua màgia està a la meua altura, mira.

Llançà a l'aire un paper gravat amb signes màgics i de sobte tres pi-
lars de foc rellampegaren al cel i tombaren als tres dracs, deixant-los
abatuts. Al mateix temps, el cel es va aclarir i el vent es va aturar.»

pag. 21 - 22



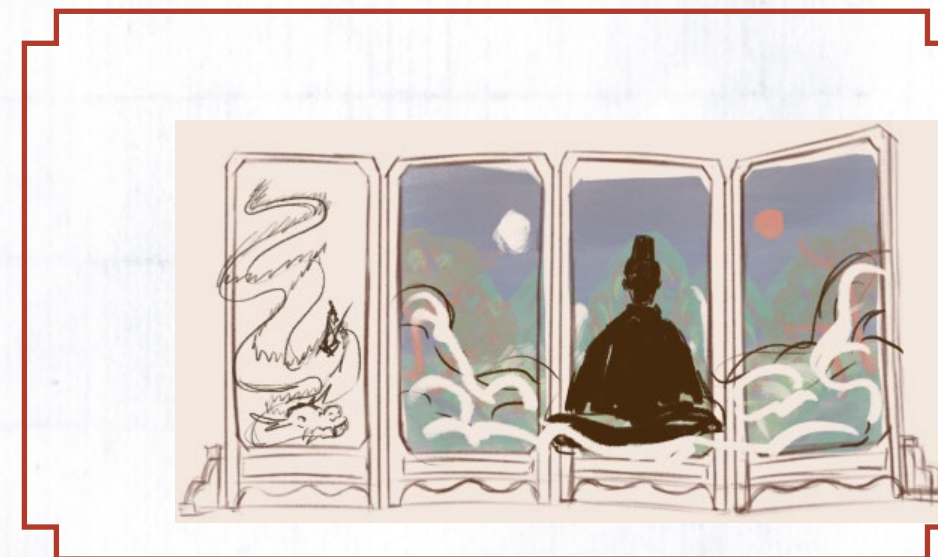
«La bruixa agafà a la guerrera de la mà i digué:

—Ara has de fer el que jo mane. Vine, quedat amb mi i fes-me com-
panyia.

Però la guerrera es va alliberar i li demanà un mes per aclarir-se.
Retinent, la dona va accedir, però afegí:

—Si intentes guanyar-me de nou i acabes perdent, no et donaré una
tercera oportunitat. Ho comprens?»

pag. 23 - 24



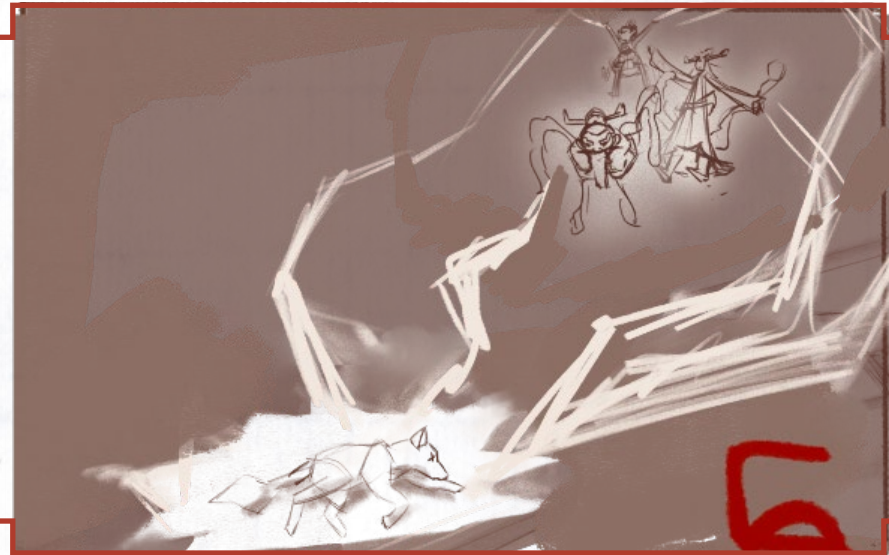
«Així, la guerrera tornà de nou al palau del Rei dels Dracs i li contà el
que havia passat. El rei va sospirar angoixat i respongué:

—La bruixa és massa forta per que jo puga fer-li front. L'única cosa
que podem fer és anar i demanar al Rei dels Cels que la castigue.

El rei dels dracs, acompanyat pels seus soldats, acudí al regne dels
cels i implorà humilment al rei per que castigues a la bruixa. El rei va
concedir el seu desig i a l'acte envià a tres guerrers dels cels.»

pag. 25 - 26

storyboard



«Quan arribaren a la muntanya, els guerrers dels cels ompliren l'aire de violents vendavals i rajos tronadors. La bruixa eixí i tira els seus papers màgics a l'aire, però sense cap èxit. Un raig caigué sobre la casa i una rabosa morta aparegué on la bruixa havia estat minuts abans..»

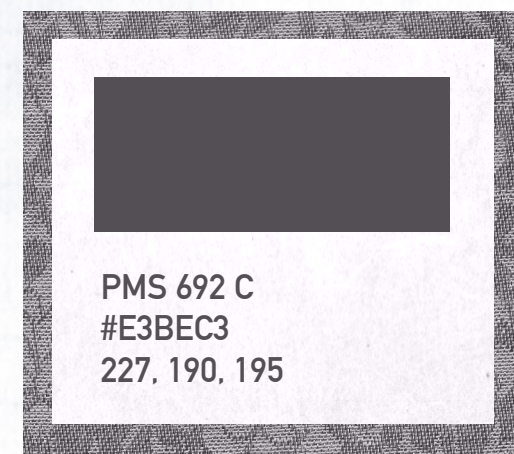
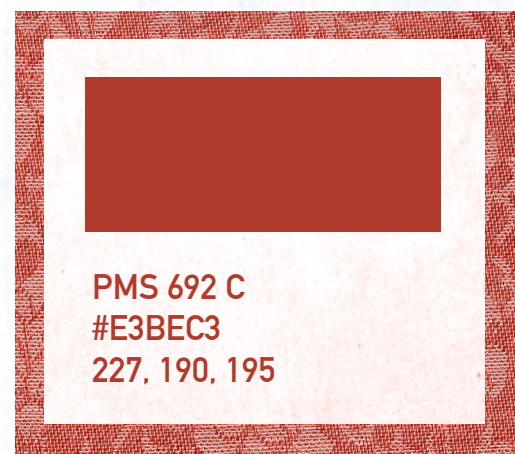
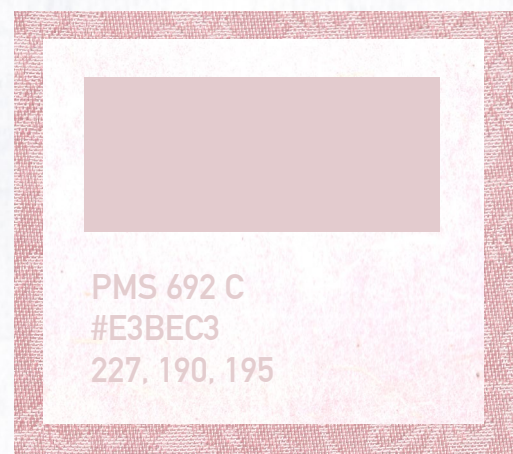
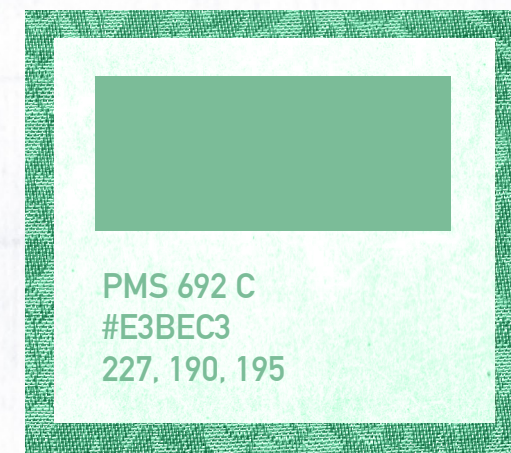
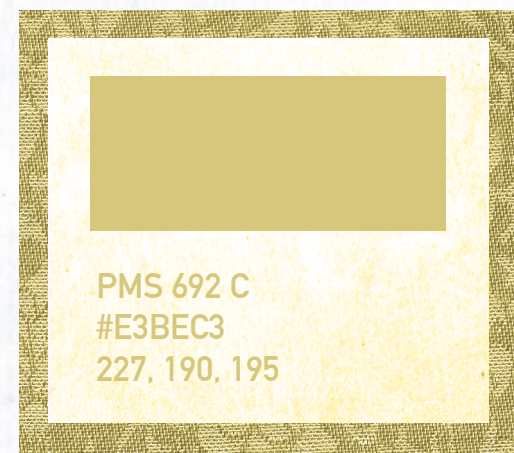
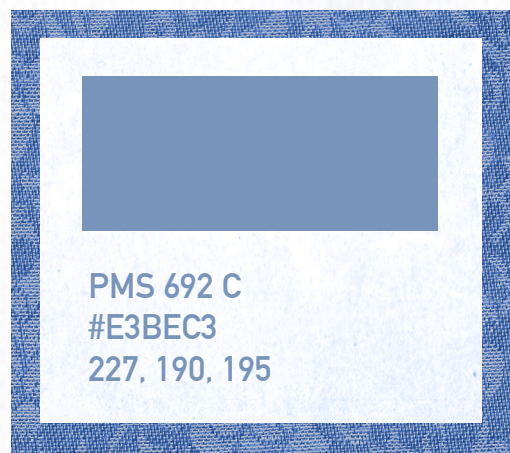
pag. 27 - 28



«La guerrera donà les gràcies efusivament als guerrers del cel i la velleta que havia conegut en primer lloc tornà a regnar de nou com a deessa de la muntanya.»

pag. 29 - 30

paleta



color-script





Fa molts, molts d'anys, va haver-hi una guerrera que havia emprés un viatge per créixer i conèixer amics nous. Un dia anava caminant per la vora de la mar quan va veure a set xiquets que estaven rodejant una tortuga gegant de tres cues. Els menuts estaven fent nosa al pobre animal, que semblava molt trist. Estaven tractant-lo com a una joguina, sense tindre en compte els seus sentiments.



ANNEX II: REFERENTS

LA BRUIXA I EL REI DELS DRACS

Perales Marti, Maria

A continuació s'enumeren les fonts d'informació cultural i artística extretes de l'intercanvi i s'assenyala com han influït al projecte.

1. Classes *Ink painting* a la Universitat SungkyunKwan:

Suposà una introducció a tot el que envolta la pintura amb tinta asiàtica: materials, tècniques, història i materials d'estudi. Es tracta d'un espai idoni per l'experimentació.

Aprenentatges: procés tradicional coreà per fer paper i barres de tinta, tintar paper, ús de pigments per l'expressió artística, tècniques d'ús del pinzell i de la tinta (gradació amb tinta, tractament de la tinta sòlida, tipus de punt i de línia, sec-humit).

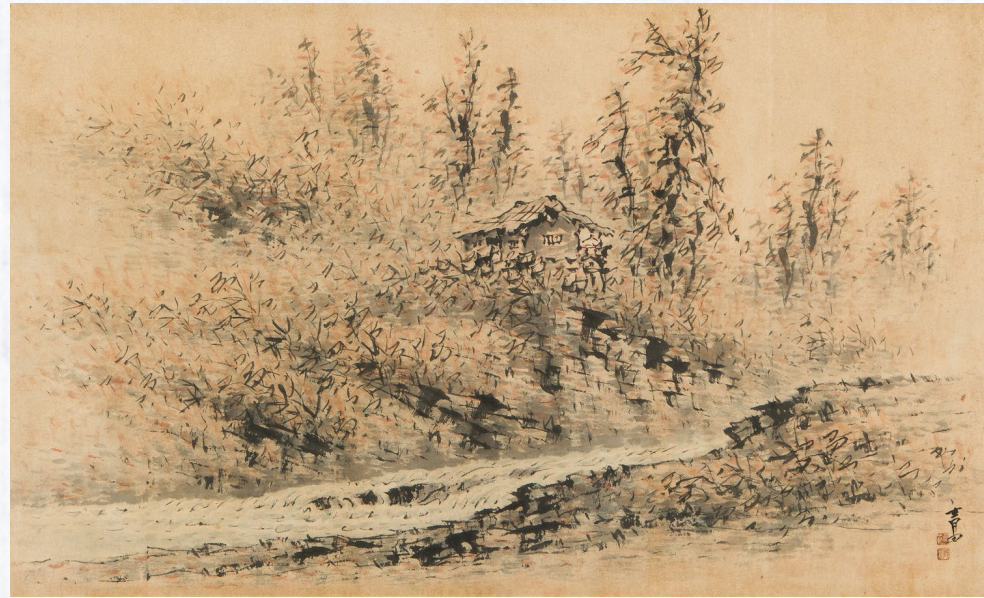
2. Visites culturals individuals als museus:

Comportaren una aproximació a diferents moviments artístics i autors que serviren de base per definir l'estil, per reproduir elements del llenguatge visual interpretatiu de la realitat que l'art tradicional coreà. També s'aprengué sobre les costums i la forma de vida del passat.

Els museus visitats foren:

-National Museum of Korea: d'on es va obtenir més informació en quant a tradició artística. D'ací s'extragué una gran influència dels gravats en caixes lacades, reproduccions arquitectòniques d'interiors de vivendes i explicacions de tècniques pictòriques. Concretament, es varen descobrir autors com Yi Sang Beom (pels seus paisatgismes, destacant l'ús de grafismes menuts repetitivament amb variacions per generar els entorns junt amb llavats suaus de tintes tant negres com de color) i Kim Hong Do (pel seu gran pes a la història i art del país per la representació d'escenes quotidianes de tota mena sense vergonya i per la seua representació de la figura humana, que assenta un estàndard reproduït posteriorment per molts artistes)

Obres, Yi sang beom



Obres, Yi sang beom



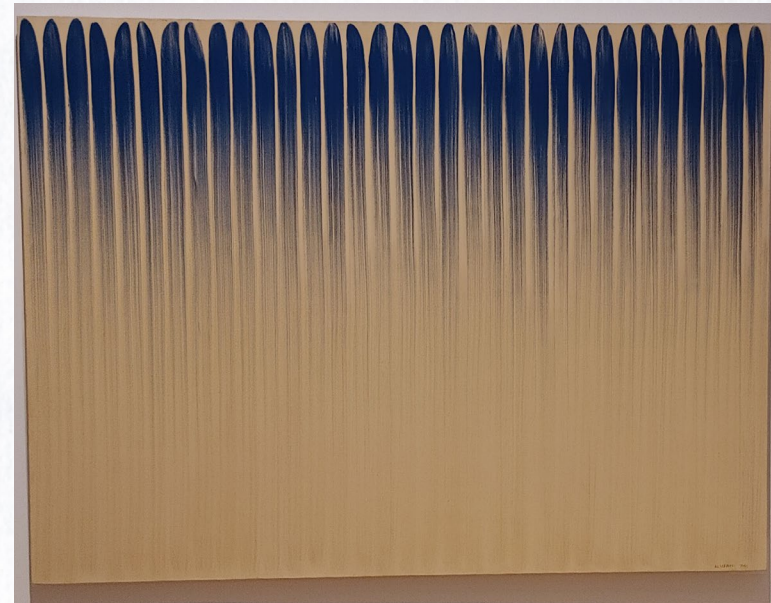
2. Visites culturals individuals als museus:

-Dos sedes del MMCA (Musum of Modern and Contemporary art): mostra l'evolució de l'art a partir del segle XX fins a l'actualitat, presentant els principals exponents i corrents. Va ser la major font de referències en quant a l'estètica; es prengueren mostres de nous usos de les tècniques amb tinta, modernitzant la tradició al mateix temps que conservant-la (paral·lel al que pretenia aquest projecte). També es varen descobrir els autors abstractes que han influït especialment en la concepció del fons pel conte. Els autors més rellevants han sigut Lee Jungseob, Lee Ufan, Yun Hyong-keun, Lee Ungno, Yun Hyojoog, Hwang Changbae, Song Youngbang.



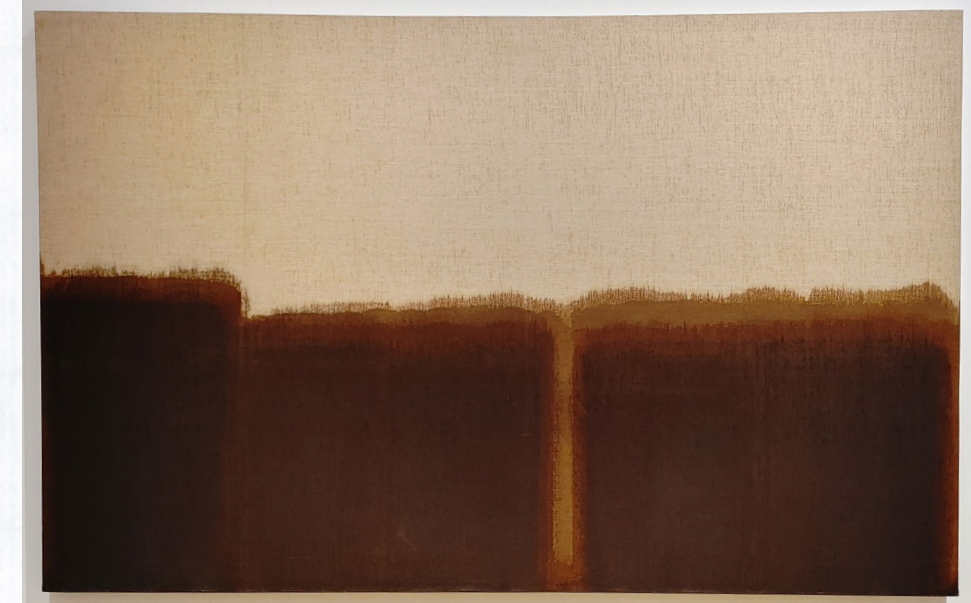
이중섭(1916~1956)
LEE Jungseob

세 사람
Three People
1943-1945
종이에 연필
Pencil on paper



이우환(1936-)
LEE Ufan

선으로부터
From Line
1974
캔버스에 석채
Stone pigment on canvas



윤형근(1928~2007)
YUN Hyong-keun

청다색 82-86-32
Umber Blue 82-86-32
1982
캔버스에 유채
Oil on canvas



황창배 1947-2001
HWANG Changbae
 20-2
 1987

종이에 수묵담채
 국립현대미술관 소장

Ink and color on paper
 MMCA Collection

314

황창배(1947-2001)는 산수, 인물, 화조 등의 깊은 전통의 제한을 소재로 과감하게 벗어나 한국화의 범주를 확장한 대표적인 작가이다. 서화, 문예, 연극, 공연, 가극까지 다양한 재료를 사용하였고 이러한 재료를 부리고 나뉘는 공간으로 물드는 등 다양한 기법을 거침없이 사용하였다. 나무와 소리는 수묵에서 출발했지만 사실적인 표현은 붓이 얹고 안주와 인공의 뒤섞어 조화를 이루는 작품군을 그의 대표작으로 꼽을 수 있다.

20-2는 어떤 특이한 공간 장면을 연상시키기도 하는데 특유의 색감으로 나무와 바위 등이 위엄있는 기운과 무게감을 지니고 있다. 또한, 화면의 여백이 노도와 자연의 일체감을 또한 확인한다. 종이에 물감을 부리는 것은 화가 정물화에서 일찍이 사용했던 기법이다. 그러나, 20-2는 화면의 상에서 1987년을 단기 4.30으로 표기한 것으로 그가 민족의 정체성을 지키려고 있음을 짐작하게 한다.

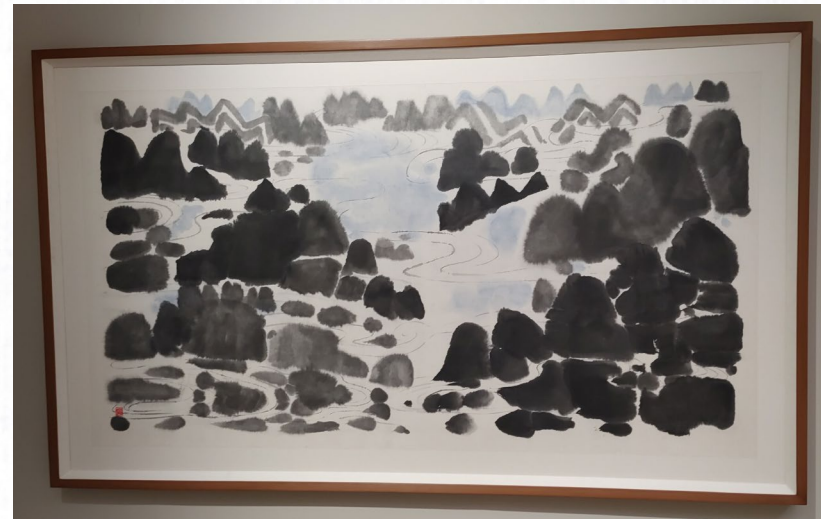
Hwang Changbae (1947-2001) is a representative example of an artist who expanded the scope of Hanjwa painting by boldly venturing beyond the limits of such traditional Eastern painting subject matter as landscapes, human figures, flowers, and birds. He employed a broad range of materials including acrylic, oil paints, gold leaf, and black lead powder, while freely applying different techniques to them, such as scattering, scratching with a knife, and cutting and pasting. Among his most representative works are those that originate from the figurative in terms of their content and subject matter, but which achieve their firmness through the blending of landscapes and human figures without presenting realistic representational forms. 20-2 calls to mind a scene from a dream remembered dream, with a woman appearing naturally on a canvas that mixes trees and rocks rendered in a characteristic color sense. In the image, the female figure and the surrounding nature seem to have become one. It is a work where one can truly sense the tempo of the painter being scattered on the canvas and the scattering of brushstrokes. The presentation of the year 1987 as "Dangun Era 4300" in the signature to the lower right offers an indication of the artist's awareness of his national identity. Dangun is known as the legendary founder of the ancient Korean kingdom of Goguryeo.



송영방 1936-
SONG Youngbang
춤추는 산과 물
Dancing Mountain and River
 1980

종이에 수묵담채
 국립현대미술관 소장

Ink and color on paper
 MMCA Collection



윤효중 1917-1967
YUN Hyojong
현명(弦鳴)
Sound of the Bow String
 1942

나무
 국립현대미술관 소장

Wood
 MMCA Collection

2. Visites culturals individuals als museus:

- The National Folk Museum Of Korea: va ser una mostra molt didàctica de les tradicions, folklore, vestimenta, mitologia, etc. Cal destacar, per la influència que té pel projecte, l'exposició que el museu té publicada a Googlearts sobre el color a Corea. A més, allí s'obtingueren els llibres *Special Lecture on Korean Paintings* d'Oh Ju Seok i *Folk Tales from Korea* d'In-seop jeon. Aquests dos llibres són fonamentals pel projecte, especialment el segon, del qual s'extreu la història que s'adaptà per aquest projecte.

3. Visites a construccions històriques i culturals:

Van ser profitoses tant per aprendre sobre l'arquitectura coreana com per l'anàlisi de les pintures que es poden trobar a tots aquestes construccions i l'ús de símbols i colors. Van suposar grans influències quant als patrons, maneres de representar criatures mitològiques, simbolismes i colors.

Els llocs visitats van ser el Palau Gyeongbokgung, el Palau Changdeokgung, els temples a Bukhansan, el Queen's Garden, el Haedong Yonggungsa Temple, el temple de Suwon i el Hanbok Village.



Fotografia pròpia al palau Gyeongbokgung



Fotografia pròpia al palau Gyeongbokgung



Fotografia pròpia al palau Changdeokgung



Fotografia pròpia al palau Gyeongbokgung



Fotografia pròpia al palau Gyeongbokgung



Fotografia pròpia a un temple a Busan



Fotografia pròpia a un temple a Suwon



Fotografia pròpia a un temple a Suwon



Fotografia pròpia a un temple a Busan



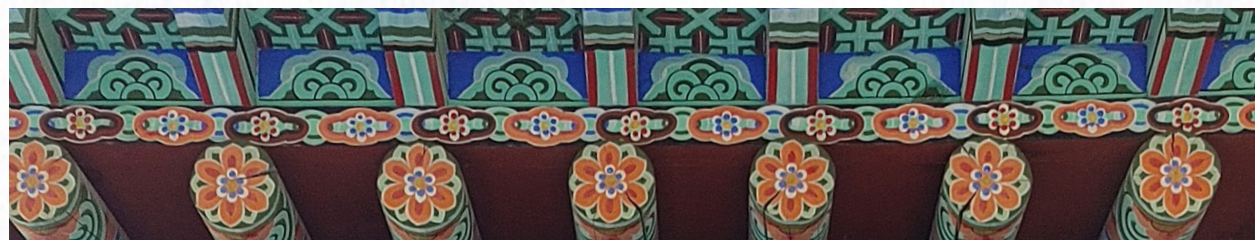
Fotografia pròpia a un temple a Busan



Fotografia pròpia a un temple a Busan



Fotografia pròpia a un temple a Busan



Fotografia pròpia a un temple a Busan

4. Visites a parcs naturals:

A la base de la pintura coreana tradicional en tinta trobem el paisatgisme i la representació de la natura. A més, el conte que s'ha adaptat té lloc a molts paisatges oberts. Veure de primera ma la biodiversitat i ambients naturals coreans va ser de gran ajuda per poder fer una representació fidel de l'entorn coreà, diferent al d'Occident.

Es varen visitar el llac Gwacheon, el Parc natural de Bukhansan, la Muntanya de Inwangsan, Suwon i el penya-segat i la costa de Busan.



Fotografia pròpia a la muralla de Suwon



Fotografia pròpia al Parc natural de Bukhansan



Fotografia pròpia al Jardí secret al palau de Changdeokgung



Fotografia pròpia a la muralla de Suwon



Fotografia pròpia al temple a Busan

5. Contacte directe amb la cultura i el país:

L'aproximació a la llengua i el contacte amb joves del país facilità familiaritzar-se amb elements actuals i originals de Corea com còmics i sèries que també neixen a partir de la tradició coreana. Cal destacar dos elements.

En un primer moment es va estudiar la forma en que els autors coreans representaven la tradició de la seua pròpia cultura per poder establir una norma per fer el mateix des d'Occident. D'aquesta forma, es buscava evitar crear un producte amb fetixismes o que reforçara tòpics creats des d'una perspectiva exotitzant.

En aquesta línia es destaca la influència de les sèries televisives *Mr Queen*, *Hotel del Luna*, *Moonlight Drawn by Clouds*, el còmic *Painter of the Night* i la il·lustradora popular a xarxes socials Wooh Nayoung.

-Wooh Nayoung coneguda també a com *흑요석* (Hook Yoseok), il·lustradora guardonada que destaca per vestir a tots els seus personatges amb la roba tradicional coreana. La seua sèrie més popular d'il·lustracions se centra al voltant de combinar contes occidentals amb elements de la tradició coreana.

D'una altra banda, haver presenciat de forma directa elements quotidians com l'alimentació o normes a la taula permet poder-ho reproduir més avant a les il·lustracions.

Tot aquest aprenentatge es va combinar amb la informació més formal que es va extreure dels museus i de la consulta de textos escrits per decidir com de fidel havia de ser l'adaptació al rigor històric. Des del principi es va tindre present que el conte podia desprendre's de certa veracitat històrica, ja que l'objectiu era entretenir i formar un pont entre ambdues cultures.



Fotografia extreta de la sèrie televisiva *Hotel del Luna*



Fotografia extreta de la sèrie televisiva *Hotel del Luna*



Fotografia extreta de la sèrie televisiva *Hotel del Luna*



Il·lustració de Wooh NaYoung, 2012, *pintura digital*.
Dança de la coroneta *1, de la serie Dones amb Hanbok



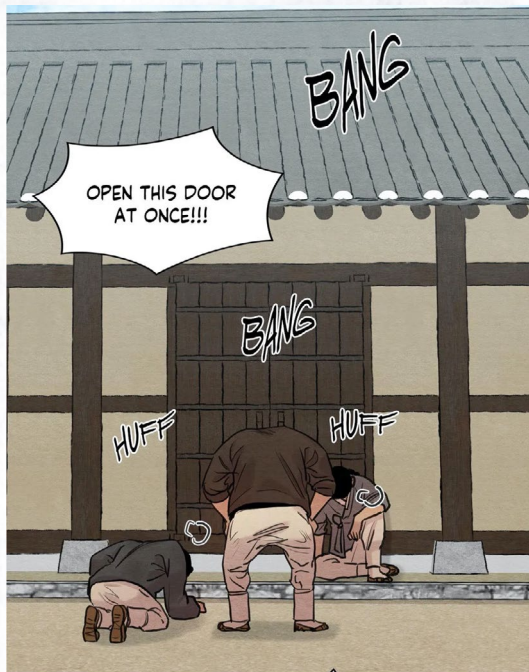
Il·lustració de Wooh NaYoung, 2009, *pintura digital*.
Dona amb pònies *2, de la serie Dones amb Hanbok



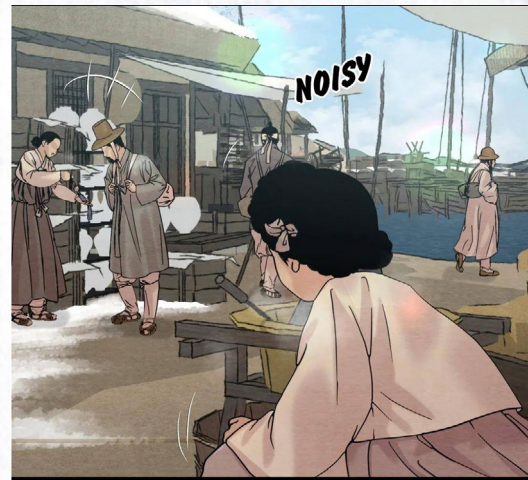
Il·lustració de Wooh NaYoung, 2010, *pintura digital*.
Dansa d'espases *3, de la serie Dones amb Hanbok



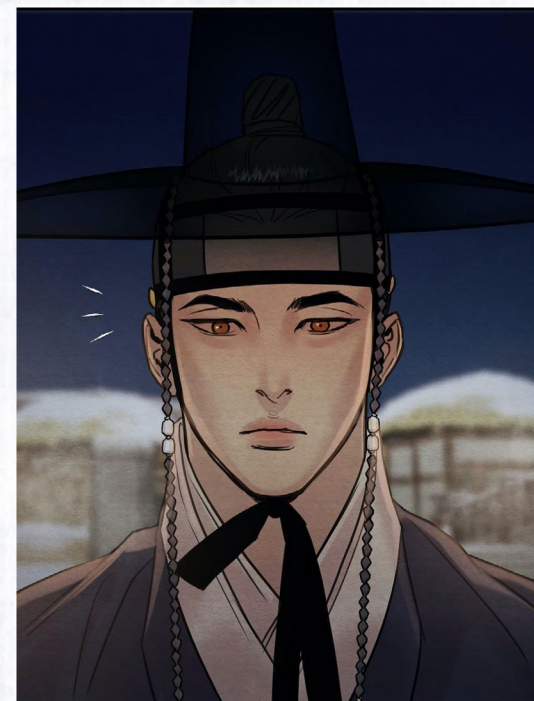
Secció de pintura "Ballant juntes amb dues espases"
de Hyewon Pungsokdo (혜원풍속도), posterior al 1805,
exposat al Gansong Art Museum, Seoul.
Mostra una *Kisaeng*



Vinyeta de web comic *The painter of the night*.



Vinyeta de web comic *The painter of the night*.



Vinyeta de web comic *The painter of the night*.



Vinyeta de web comic *The painter of the night*.

*1 traducció pròpia del coreà 화관무 (Hwakwanmu)
*2 traducció pròpia del coreà 검무 (Keommu)
*3 traducció pròpia del coreà 목단화 (MokDanHwa)

6. Visites a llibreries i biblioteques especialitzades en llibres infantils a Corea:

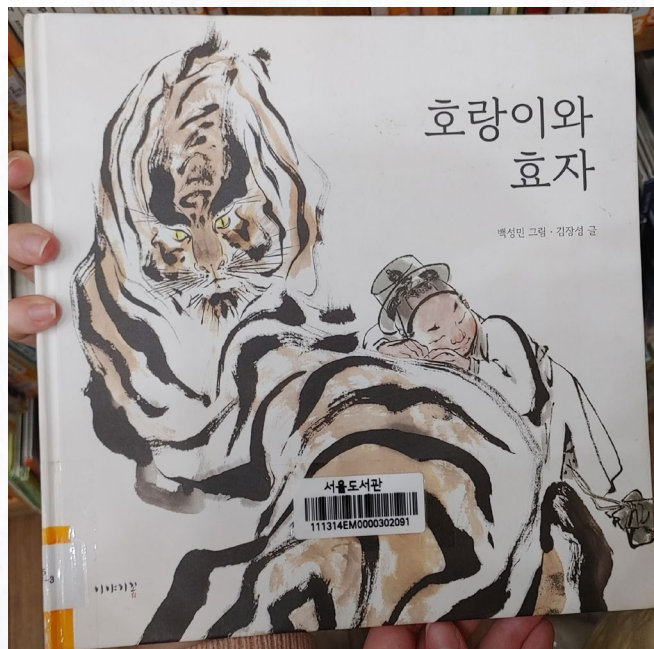
Va permetre conèixer les publicacions infantils a Corea, prenent exemple dels tòpics i les temàtiques que tracten i dels artistes contemporanis que publiquen influïts en major o menor mesura per la tradició de l'art i la cultura del país. Es rellevant conèixer l'actualitat de les modes i gustos al país per poder transmetre eixa cultura ací. Encara que la tradició és fonamental, a l'actualitat el país té una clara intenció de crear una imatge pública a nivell internacional mitjançant l'Ona Coreana.

Les influències més rellevants són:

-호랑이와 효자 *El tigre i el bon fill*, de 백성민 (Bec SeongMin), 김장성 (KimJangSeong): Llibre infantil amb il·lustració arraigada en la pintura de tinta tradicional. Trasllat de les tècniques, recursos i iconografia de la pintura tradicional a un conte infantil realitzat per una persona nativa.

-Llibres de la sèrie televisiva *Its okay not to be okay*: tres llibres suposadament infantils junt amb les seues animacions. No obstant, la temàtica i el públic són adults degut a que són llibres generats per una sèrie de televisió per adults. Ha resultat ser una gran influència estilística. Els llibres són *He trobat la meua cara de veritat de la bona**, *el xic que s'alimentava de malsons** i *el xiquet zombie**.

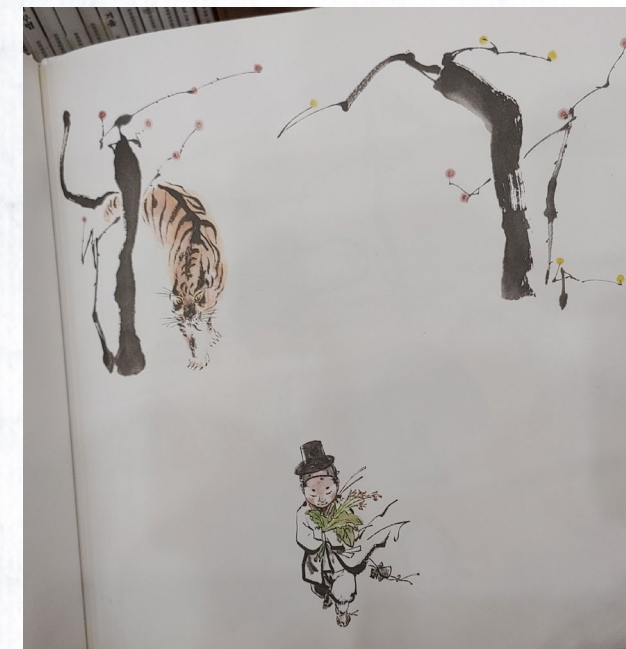
*traducció pròpia de l'alumna del coreà «진짜 진짜 얼굴을 찾아서» (Chincha Chincha Eorgurur chajaseo) «악몽을 먹고자란 조년» (Akmongur mogkocharan chonyeon) «좀비아이» (Chombie Ai)




Llibre infantil *El tigre i el bon fill*



Llibre infantil *El tigre i el bon fill*



Llibre infantil *El tigre i el bon fill*



ANNEX III: GLOSSARI

LA BRUIXA I EL REI DELS DRACS

Perales Marti, Maria

- Ona Coreana

hangul: 한류

hanja: 韓流

també conegut com hallyu o Korean Wave

«L'augment de l'interés internacional cap a Corea del Sur i la seua cultura popular que ha tingut lloc a finals del segle XX i el XXI, en especial per l'èxit internacional de la música, les pel·lícules, la televisió, la moda i el menjar coreans.» (Oxford English Dictionary, s.d., definició 1)*1

Cobra pes especialment per la importància que li dona el propi país a promoure la seua cultura a nivell mundial, el que també es coneix com soft power. Queda reflexat a la Llei Bàsica per la Promoció de les Indústries Culturals, que, segons Jin (any) es va establir per la «coproducció amb països estrangers, la comercialització i publicitat de la cultura pop coreana a través de la radiodifusió i Internet i la difusió de productes culturals nacionals a mercats estrangers». *2

Com a resultat d'aquesta ona coreana, s'han establert unes imatges i una interpretació específiques del país a nivell internacional. Algunes han sigut promogudes pel propi govern mentre que altres són un producte d'altres factors. És important conèixer-les a l'hora de tractar, doncs, la cultura coreana a Occident i difondre-la.

*1 - Traducció de l'autora de l'anglès «[T]he rise of international interest in South Korea and its popular culture which took place in the late 20th and 21st centuries, esp. as represented by the global success of Korean music, film, television, fashion, and food.»

*2 - Jin, Dal Yong (2016). "The Rise of the New Korean Wave".

- Kumiho*1

hangul: 구미호

hanja: 九尾狐

també conegut com Gumiho o Rabosa de nou cues

Ésser màgic de la mitologia coreana que canvia de forma humana a la d'una rabosa de nou cues. Tradicionalment s'han representat com a dones, encara que a algunes històries modernes apareixen com a homes.

Es descriuen com dones de gran bellesa que s'alimenten dels homes després de seduir-los. Hi ha diverses versions, però la creença més comú és que s'alimenten dels fetges o de l'energia vital d'aquests homes. A més, solen ser entitats malvades i mentideres. De vegades compten amb una esfera a la que està vinculat el seu poder, però al conte sobre el que s'ha treballat, la kumiho utilitza talismans. Moltes vegades se les vincula a la prostitució i, per tant, a les kisaeng.

Es un ésser mitològic que ja ha sigut introduït a Occident nombroses vegades a l'actualitat. Per exemple, està el personatge Ahri del joc en línia League of Legends o la sèrie de televisió My roommate is a Gumiho, disponible a Rakuten Viki i basada en el còmic web homònim disponible a Webtoon.

- Kisaeng*1
hangul: 기생
hanja: 妓生

«Les kisaeng eren artistes femenines acuradament entrenades, similars a les cantants xineses i les Geishes japoneses. Se'ls ensenyava a llegir i escriure, apreciar la poesia i tocar instruments musicals perquè pogueren entretenir als homes. [...] No sols eren atractives sinó que també podien entaular converses cultes i bromes enginyoses. També hi havia prostitutes comunes; no obstant això, les kisaeng eren considerades companyes més virtuoses i altament educades per als homes de classe alta.. [...] Algunes eren kisaeng oficials, reclutades i empleades per l'estat. Van ser acuradament entrenats en cases regulades pel govern. Altres talentoses van guanyar fama pels seus assoliments artístics i literaris, com el poeta del segle XVI Hwang Chin-i» (noseon, any, p.)

La seua vestimenta era la molt similar a la d'una dona noble quant a riquesa però duïen vestimentes menys modestes, ja que no seguien els mateixos estàndards de discreció. Els pentinats solien ser molt elevats i elaborats.

*1 Personatges femenins com a vilanes (en especial si demostren sexualitat)

A la ficció s'ha demonitzat la feminitat i sexualitat femenina (Guerrero, 2016), des de figures mitològiques com Eva, Lilith, Medusa, les Kumiho o les sirenes, fins a trops més moderns que es mencionaran després. A més, açò passa especialment quan es tracta de contes i faules tradicionals, amb vilanes tan comuns com la madrastra, la bruixa, la germanastra, etc.

Igualment, en ficció s'han convertit figures que en la realitat eren víctimes del sistema en vilanes, com per exemple s'ha percebut personalment amb víctimes de la prostitució o víctimes del racisme. De fet la sobresexualització de la dona asiàtica és un factor que s'ha de tindre present a aquest tipus de reflexions.

La bruixa d'aquest conte encaixa perfectament a aquest prototip que es pot relacionar amb l'anomenada femme fatale. També se la pot etiquetar com a dragon lady, tenint en compte la procedència del personatge i com es visualitzarà a Espanya. Aquest tipus de personatges són vilanes seductores, destructives, portadores del mal, perilloses i eròtiques.

Tenint en compte la rellevància dels herois i els villans de les històries quant a la formació de les idees del bé i el mal, cal reflexionar detingudament sobre quin missatge envia aquesta figura.

- Hangul

hangul: 한글

És el nom que rep la forma d'escriptura coreana. A aquesta memòria apareixen transcrits a l'alfabet llatí certs termes del coreà que són complexos de traslladar al valencià.

- El sol i la lluna i els cinc pics (Irworobongdo)

hangul: 일월오봉도
hanja:日月五峯圖

«El tema més representatiu de les pintures reals de Joseon*1, representat a aquesta pantalla. Simbolitza l'autoritat i la dignitat del rei i presenta el desig que la dinastia dure per sempre.» *2 Sempre es situava darrere del tro del rei. Els elements de la pantalla i la composició bàsica de la pintura eren els mateixos. Els colors que s'utilitzaven eren el blau, roig, verd, blanc i negre. El sol i la lluna simbolitzen el rei i la reina, mentre que els cinc pics són un lloc mitològic.

*1 - Joseon (1392-1897): va ser l'última dinastia de Corea. S'utilitza aquest terme molt per a parlar d'aquest moment històric del país.

*2 - National Palace Museum of Korea. (s. f.). Painting of the Sun, Moon, and Five Peaks on Six-panel Folding Screen. Google Arts & Culture.

- Hanbok:

hangul: 한복
hanja: 韓服

Terme paraigua per referirse als trajes tradicionals coreans, considerat per molts un dels elements més representatius del país.

Actualment és un dels elements que el país ha intentat promocionar tant a nivell nacional com internacional i del que se n'orgulleixen els propis coreans.

Prova d'açò és el premi que el Ministeri de Cultura, Esports i Turisme ha concedit a la il·lustradora Wooh Nayoung, per la seua promoció del hanbok. Les seues il·lustracions mostren el hanbok estàndar que a dia de hui ja és el més reconegut.

Com té moltes variants, al projecte s'han pres unes formes concretes per crear així una imatge uniforme més fàcil de difondre.

Al igual que la roba tradicional de tots els països, ha evolucionat al llarg dels anys. A través de les peces es pot veure el moment històric i la situació social de la persona a qui pertanyien.

El més popular és el de la dinastia Joseon i dels seus nobles, tot i que també és prou reconeixible el dels reis i variants que apareixen habitualment a la televisió com els de les dones de la cort, el captaire, etc La majoria eren amb faldons, independentment del gènere. No obstant, es veu representació de figures amb pantalons, com guerrers o certs treballadors. Inclús en aquestos casos, moltes vegades, al voler transmetre un origen noble, inclouen un faldo per damunt dels pantalons, amb talls i llargades que afavoreixen la mobilitat. Açò rarament es veu a personatges femenins.

Històricament, en canvi, la presència de pantalons era més comú. Per exemple al Goryeo (918-1392) tant els homes com les dones de classe més baixa duïen habitualment pantalons. Cal dir que el hanbok mai s'ha perdut. De fet, s'ha modernitzat fins la nostra era amb una versió per l'ús quotidià (Saenghwal hanbok, 생활한복, 生活韓服). A la versió modernitzada és també molt comú veure tant homes com dones gastar pantalons.

- Gat:

hangul: 갓
hanja: 笠

Es el barret més emblemàtic i reconegut a l'actualitat. L'utilitzaven homes nobles durant el Joseon. Varia molt de tamany i de forma al llarg de la història. Pel nostre disseny, s'utilitzà el més popular, també per a diferenciar-lo clarament de barrets que el públic occidental ja relaciona amb altres nacions.

- Pentinats tradicionals:

Respecte als pentinats, també depenen de gènere i la classe social. La diferenciació de gènere era la més marcada, especialment al parlar de l'època del Joseon. Les dones duïen pentinats molt elaborats i és entre les pròpies dones on és més visible, en aquest sentit, la diferència de classe social. La reina, per exemple, lluia alguns dels cabells més elaborats. Les kisaeng, donat a que devien mostrar-se vanadoses, també duïen alguns dels pentinats més elaborats. A més, les dones duïen molts ornaments al cabells que representaven la classe social a que pertanyien.

- Rei dels cels

Figura mitològica i religiosa que regna sobre els cels. Neix del confucianisme i del budisme, per tant també és rellevant al folklore xinès i japonès.

Té noms depenent de la cultura, origen de la història, etc. Apareix a nombroses històries, com al mite de Dangun. Un dels noms pel que se'l coneix a Corea es Hwanin (hangul: 환인 / hanja: 桓仁 o 桓因), però també se li diu Haneulnim (hangul: 하늘님). Al budisme es conegut com Śakra i a Xina reb el nom de L'emperador de Jade 玉帝.


Al temple de Samseonggung es pot trobar una representació d'ell.

-Simbologia del fènix i el faisà

La corona coreana estava rodejada de simbolismes, molts d'ells vinculats als animals. Un dels més coneguts és la relació dels dracs amb el rei, però també se li associaven les tortugues, l'au fènix, i els tigres.

Els faisans, d'altra banda, també tenen un vincle estret amb les dones de la corona i, de fet, es poden veure representats a les robes nupcials, ja que també representen la bona fortuna.

El ornaments dels cabells de les dones de la cort devien estar d'acord amb el seu estatus, al igual que tota decoració que envoltava a qualsevol noble. La figura del fènix podia ser utilitzada únicament per la reina.



ANNEX IV: RECERCA

LA BRUIXA I EL REI DELS DRACS

Perales Marti, Maria

L'autora d'aquest projecte no considerava de cap forma crear i redactar una història de zero. En un principi es va optar per contactar estudiants coreans interessats en ser escriptors. Durant aquest procés es va establir contacte amb una alumna que es volia especialitzar en escriure contes infantils. No obstant, quan se li va plantejar el projecte, els seus objectius no eren els que requeria aquest treball, pel que no va ser possible la col·laboració.

Davant aquesta situació, l'alumna va començar a estudiar llegendes coreanes tradicionals. La investigació va dur a descobrir moltes llegendes tant trasmitides oralment per gent que coneixia l'alumna com trobades *online*. Durant aquesta recerca de folklore es va visitar The National Folk Museum Of Korea. Ací es va trobar el llibre *Folk Tales from Korea*, un recull de històries tradicionals que decideix fer In-seop Jeon per que no es perguen. Està escrit en anglès per poder traslladar aquesta tradició a més cultures i a coreans criats a l'estranger. Les històries que compila són part de la tradició oral.

D'aquest llibre, l'alumna seleccionà tres històries que va considerar interessants d'adaptar, cadascuna per els seus motius específics.

1. *The Ungrateful Tiger* és una història curta (menys lletres per pàgines, apte per xiquets més menuts), té una ensenyança moral clara i positiva (que hi ha que ser agraït), apareix ell tigre (personatge molt comú i de gran pes al folklore coreà) i no requeria molta feina a l'hora d'adaptar-lo.

2. *The Talkative Old woman* és un conte curt amb poques descripcions, lo qual facilita la paginació, té estructura cíclica que funciona molt bé als contes infantils i és humorístic. No obstant requeria prou nivell d'adaptació cultural; el humor consistia en una dona major que no estava en els seus cabals i ho demostrava fallant en reproduir totes les convencions d'un soterrament, creant així una estampa ridícula.


Llavors, era necessari valorar diversos aspectes. Es va considerar que un soterrament podia resultar un espai massa tètric pels nens, encara que podria també ser molt interessant presentar-los aquest contexte. A més, el conte fa burla de les capacitats de memòria i la possible demència dels majors, lo qual és un tema delicat que molt probablement siga de mal gust. També era important que les convencions que la dona errava en seguir eren distintes a les d'Espanya, pel que s'havia de fer un treball d'adaptació per que quedara clar l'acudit al públic no coreà.

3. *The Mountain Witch and the Dragon King* era el més llarg, molt més narratiu, amb un viatge de l'heroi i amb una ensenyança moral no tan clara. Sí que requeria una adaptació per que resonara més amb la moral i l'ètica de la societat actual, per la presència de personatges mitològics molt rellevants a la cultura coreana com la kumiho i els dragons. A més, al presentar personatges de distint estrat social i professió, permetia mostrar distintes vestidures tradicionals.

Es va tindre en consideració també una de les històries més comuns i populars, el relat mitològic sobre com es va crear Corea, El Mite Dangun. Tot i ser una opció popular, es va descartar perquè és una de les llegendes més conegudes. Quan parlem de llegendes asiàtiques, és bastant freqüent la importació d'històries sobre l'origen del món. A banda, aquesta història no concordava amb els objectius del projecte ja que es buscava oferir un aprenentatge més actiu sobre Corea.

Aleshores, es va elegir *La bruixa de la muntanya i el rei dels dracs*, ja que, front a l'anterior, afavoreix l'aprenentatge passiu d'elements culturals. També cal senyalar que és una història similar a algunes d'altres cultures però al mateix temps resulta novedosa i fresca, amb una estructura que a la indústria tendeix a promoure's. A més, és un conte que inclou molts elements propis del folklore coreà com paisatges, criatures, aliments, monedes, etc.

No es descarta adaptar alguna les altres dos faules del mateix recull en un futur. Es faria amb la intenció de publicar-les en un únic volum de 24 pàgines, ja que és un estàndard bastant comú a la indústria, on 14 pàgines no són lo més habitual.



ANNEX V: EXPERIMENTACIÓ NARRATIVA

LA BRUIXA I EL REI DELS DRACS

Perales Marti, Maria

sketchbook per l'exploració de narrativa

The Mountain Witch and the Dragon King

Long ago there lived a warrior. One day as he was walking on the seashore he saw seven boys standing round a large three-tailed turtle, arguing violently with one another. They were going to cut the turtle up with a big knife, saying, 'We seven caught it, so we should cut it into seven pieces.' The poor turtle looked very sad, so the

warrior asked the boys to sell it to him. They agreed and he paid one *nyang* to each of the boys. Then he took the turtle and released it in the sea. Before it dived under the waves it turned and said, 'I am deeply grateful to you. I am the Dragon King, from under the sea. I came up today to take a look at the world of men, and those hateful boys caught me. If you are ever in danger, come to this shore here and call me. I will do anything I can to help you.'

Some time afterwards the warrior set out on a journey. One evening, when he was deep in the mountains, he became lost. He came upon a solitary cottage, and knocked on the door. An old woman answered his knock and he asked her whether he might pass the night there. She agreed to let him stay before serving him supper. When the warrior asked her the way across the mountain, she replied vehemently, 'Do not cross this mountain. There is an evil witch who lives on the summit. She is a fox that is one thousand years old. I used to be the goddess of this mountain, until she came with her magic and usurped my position. She will surely do you harm if you go near her.' The warrior waved aside her protests, however, and replied, 'No warrior would fear a creature like that.'

The next morning he set out again and went on up the mountain. When he came near the top, a beautiful woman came toward him clad in a gorgeous robe. She seemed to glide swiftly over the ground, and when she came near him she said with a winning smile, 'I am the goddess of this mountain. My house is quite near at hand; come with me and rest a while.'

The warrior went with her, wondering who she could be, but suspected that she might be the witch that the old woman had warned him of. She served him rich food and wine, and then tried to embrace him. 'I am very lonely living here on my own,' she said. 'Stay here and let us live together.' The warrior repulsed her and replied firmly, 'It is not right that a woman should make advances like this with a man. Your behaviour is most discourteous and unbecoming.'

The woman was furious at this unexpected answer. 'I see you do

SWDS

SHE

• PROTAGONISTA
NO HOMBRE SI NO
MUJER

NO GUERRERO
SI GUERRERA

A WARRIOR
ON A JOURNEY

NO

"It is not right for a human to make advances on someone who does not want it"

not like me,' she snapped. 'You will repent of your unfriendly attitude, for I shall kill you. I will demonstrate my magic, and then you will reconsider. The sky suddenly darkened and countless swords of flame came out of the air that threatened the warrior. He begged her to give him a week to consider, and she granted his request.

He immediately hastened forth to the seashore where he had set the turtle free. He stood at the water's edge and called on the Dragon King in a loud voice. At once a mysterious boy came up out of the sea and welcomed him. He turned and recited a magic formula whereupon the waters parted and a wide road appeared between them. The boy led the warrior to the Dragon Kingdom, and into the presence of the Dragon King. The warrior told the king of the peril which beset him and the king agreed to help him by dispatching his three brothers to kill the mountain witch. The warrior took hold of the tails of the three dragon brothers and was whisked back to the mountain in an instant, gliding over the ground without touching it with their feet.

The three dragon brothers raised a terrible black storm to destroy the witch's house when they arrived, but the witch came out and laughed aloud. 'You went to the Dragon King for help,' she chortled. 'His magic is nothing to me. Just you watch.' She threw a piece of paper inscribed with magic signs into the air, and immediately three pillars of flame flashed through the air and felled the three dragon brothers to the ground, each severed in two parts. Then the sky lightened and the wind dropped.

The witch took the warrior by the hand and said, 'Now you must do as I wish. Come and stay with me and keep me company.' But the warrior wrenched his hand away and asked her to allow him a month to make up his mind. She agreed reluctantly and said, 'If you try to overcome me again, and are defeated, I will not give you a third chance. Do you understand?'

So the warrior returned once more to the palace of the Dragon King and told him what had happened. The king sighed sadly and replied, 'The witch is too strong for me to overcome. The only thing we can do

is to go and ask the heavenly king to punish her.' The Dragon King, attended by his warriors, then went to the heavenly kingdom and humbly begged the king to punish the witch. The king granted his request and immediately dispatched three warriors from heaven.

When they reached the mountain, the heavenly warriors filled the air with raging gales and pelting rain. The witch came out and threw her magic paper into the air, but to no avail. A thunderbolt fell on the house with a deafening crash and immediately a dead fox appeared where the witch had been.

The warrior thanked the heavenly warriors profusely, and the kind old woman whom he had met in the first place reigned once more as the goddess of the mountain.

Long ago there lived a warrior. One day as he was walking on the seashore he saw seven boys standing round a large three-tailed turtle, arguing violently with one another. They were going to cut the turtle up with a big knife, saying, 'We seven caught it, so we should cut it into seven pieces.' The poor turtle looked very sad, so the

warrior asked the boys to sell it to him. They agreed and he paid one *nyang* to each of the boys. Then he took the turtle and released it in the sea. Before it dived under the waves it turned and said, 'I am deeply grateful to you. I am the Dragon King, from under the sea. I came up today to take a look at the world of men, and those hateful boys caught me. If you are ever in danger, come to this shore here and call me. I will do anything I can to help you.'

Some time afterwards the warrior set out on a journey. One evening, when he was deep in the mountains, he became lost. He came upon a solitary cottage, and knocked on the door. An old woman answered his knock and he asked her whether he might pass the night there. She agreed to let him stay before serving him supper. When the warrior asked her the way across the mountain, she replied vehemently, 'Do not cross this mountain. There is an evil witch who lives on the summit. She is a fox that is one thousand years old. I used to be the goddess of this mountain, until she came with her magic and usurped my position. She will surely do you harm if you go near her.' The warrior waved aside her protests, however, and replied, 'No warrior would fear a creature like that.'

The next morning he set out again and went on up the mountain. When he came near the top, a beautiful woman came toward him clad in a gorgeous robe. She seemed to glide swiftly over the ground, and when she came near him she said with a winning smile, 'I am the goddess of this mountain. My house is quite near at hand; come with me and rest a while.'

The warrior went with her, wondering who she could be, but suspected that she might be the witch that the old woman had warned him of. She served him rich food and wine, and then tried to embrace him. 'I am very lonely living here on my own,' she said. 'Stay here and let us live together.' The warrior repulsed her and replied firmly, 'It is not right that a woman should make advances like this with a man. Your behaviour is most discourteous and unbecoming.'

The woman was furious at this unexpected answer. 'I see you do



is to go and ask the heavenly king to punish her.' The Dragon King, attended by his warriors, then went to the heavenly kingdom and humbly begged the king to punish the witch. The king granted his request and immediately dispatched three warriors from heaven.

When they reached the mountain, the heavenly warriors filled the air with raging gales and pelting rain. The witch came out and threw her magic paper into the air, but to no avail. A thunderbolt fell on the house with a deafening crash and immediately a dead fox appeared where the witch had been.

The warrior thanked the heavenly warriors profusely, and the kind old woman whom he had met in the first place reigned once more as the goddess of the mountain.

Told by Gim Hanyong; Gimhae (1919)



The Mountain Witch and the Dragon King

73

Long ago there lived a warrior. One day as he was walking on the seashore he saw seven boys standing round a large three-tailed turtle, arguing violently with one another. They were going to cut the turtle up with a big knife, saying, 'We seven caught it, so we should cut it into seven pieces.' The poor turtle looked very sad, so the

228 FOLK TALES FROM KOREA

warrior asked the boys to sell it to him. They agreed and he paid one *nyang* to each of the boys. Then he took the turtle and released it in the sea. Before it dived under the waves it turned and said, 'I am deeply grateful to you. I am the Dragon King, from under the sea. I came up today to take a look at the world of men, and those hateful boys caught me. If you are ever in danger, come to this shore here and call me. I will do anything I can to help you.'

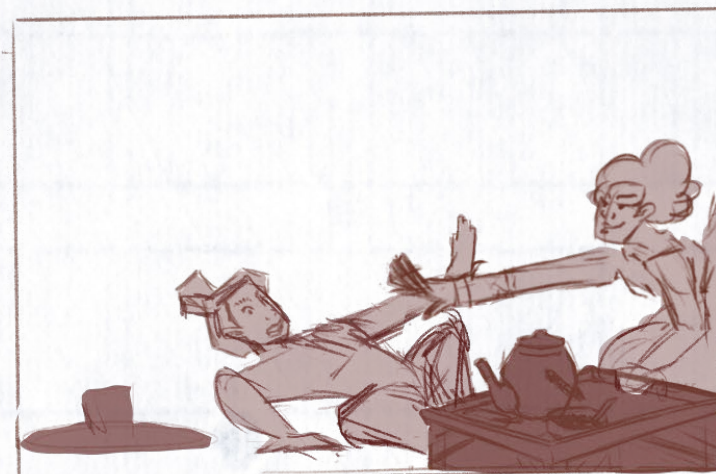
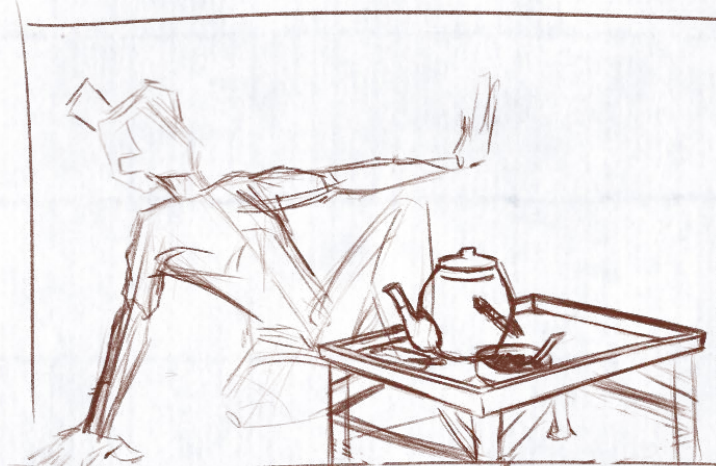
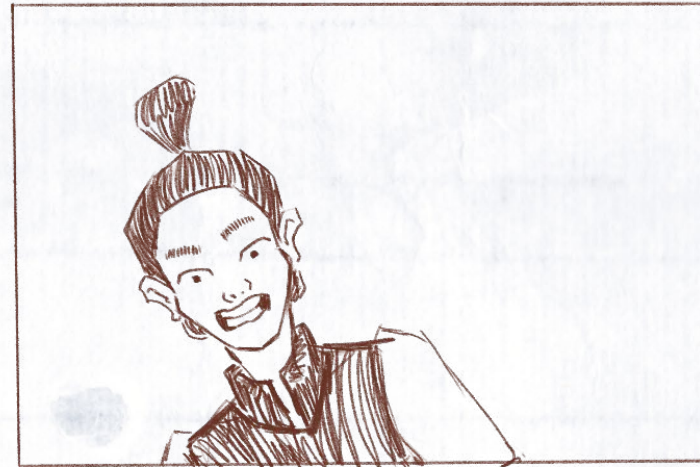
Some time afterwards the warrior set out on a journey. One evening, when he was deep in the mountains, he became lost. He came upon a solitary cottage, and knocked on the door. An old woman answered his knock and he asked her whether he might pass the night there. She agreed to let him stay before serving him supper. When the warrior asked her the way across the mountain, she replied vehemently, 'Do not cross this mountain. There is an evil witch who lives on the summit. She is a fox that is one thousand years old. I used to be the goddess of this mountain, until she came with her magic and usurped my position. She will surely do you harm if you go near her.' The warrior waved aside her protests, however, and replied, 'No warrior would fear a creature like that.'

The next morning he set out again and went on up the mountain. When he came near the top, a beautiful woman came toward him clad in a gorgeous robe. She seemed to glide swiftly over the ground, and when she came near him she said with a winning smile, 'I am the goddess of this mountain. My house is quite near at hand; come with me and rest a while.'

The warrior went with her, wondering who she could be, but suspected that she might be the witch that the old woman had warned him of. She served him rich food and wine, and then tried to embrace him. 'I am very lonely living here on my own,' she said. 'Stay here and let us live together.' The warrior repulsed her and replied firmly, 'It is not right that a woman should make advances like this with a man. Your behaviour is most discourteous and unbecoming.'

The woman was furious at this unexpected answer. 'I see you do

Fairy Tales 229



not like me,' she snapped. 'You will repent of your unfriendly attitude, for I shall kill you. I will demonstrate my magic, and then you will reconsider. The sky suddenly darkened and countless swords of flame came out of the air that threatened the warrior. He begged her to give him a week to consider, and she granted his request.

He immediately hastened forth to the seashore where he had set the turtle free. He stood at the water's edge and called on the Dragon King in a loud voice. At once a mysterious boy came up out of the sea and welcomed him. He turned and recited a magic formula whereupon the waters parted and a wide road appeared between them. The boy led the warrior to the Dragon Kingdom, and into the presence of the Dragon King. The warrior told the king of the peril which beset him and the king agreed to help him by dispatching his three brothers to kill the mountain witch. The warrior took hold of the tails of the three dragon brothers and was whisked back to the mountain in an instant, gliding over the ground without touching it with their feet.

The three dragon brothers raised a terrible black storm to destroy the witch's house when they arrived, but the witch came out and laughed aloud. 'You went to the Dragon King for help,' she chortled. 'His magic is nothing to me. Just you watch.' She threw a piece of paper inscribed with magic signs into the air, and immediately three pillars of flame flashed through the air and felled the three dragon brothers to the ground, each severed in two parts. Then the sky lightened and the wind dropped.

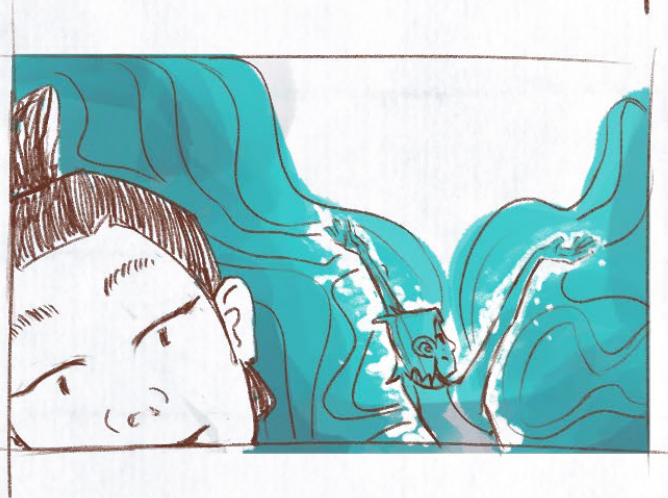
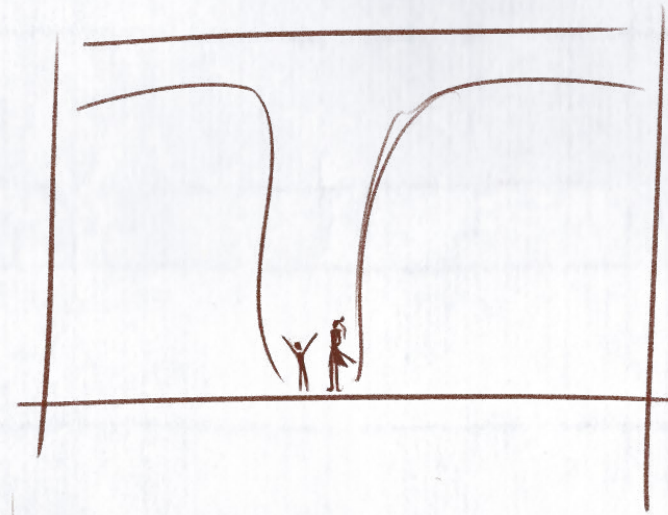
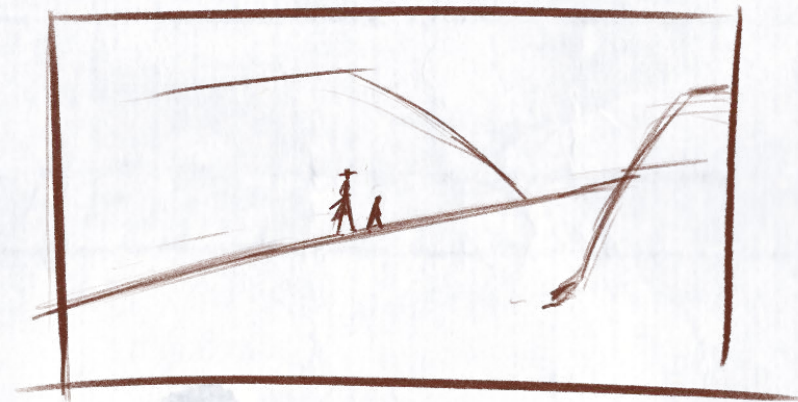
The witch took the warrior by the hand and said, 'Now you must do as I wish. Come and stay with me and keep me company.' But the warrior wrenched his hand away and asked her to allow him a month to make up his mind. She agreed reluctantly and said, 'If you try to overcome me again, and are defeated, I will not give you a third chance. Do you understand?'

So the warrior returned once more to the palace of the Dragon King and told him what had happened. The king sighed sadly and replied, 'The witch is too strong for me to overcome. The only thing we can do

is to go and ask the heavenly king to punish her.' The Dragon King, attended by his warriors, then went to the heavenly kingdom and humbly begged the king to punish the witch. The king granted his request and immediately dispatched three warriors from heaven.

When they reached the mountain, the heavenly warriors filled the air with raging gales and pelting rain. The witch came out and threw her magic paper into the air, but to no avail. A thunderbolt fell on the house with a deafening crash and immediately a dead fox appeared where the witch had been.

The warrior thanked the heavenly warriors profusely, and the kind old woman whom he had met in the first place reigned once more as the goddess of the mountain.



not like me,' she snapped. 'You will repent of your unfriendly attitude, for I shall kill you. I will demonstrate my magic, and then you will reconsider. The sky suddenly darkened and countless swords of flame came out of the air that threatened the warrior. He begged her to give him a week to consider, and she granted his request.

He immediately hastened forth to the seashore where he had set the turtle free. He stood at the water's edge and called on the Dragon King in a loud voice. At once a mysterious boy came up out of the sea and welcomed him. He turned and recited a magic formula whereupon the waters parted and a wide road appeared between them. The boy led the warrior to the Dragon Kingdom, and into the presence of the Dragon King. The warrior told the king of the peril which beset him and the king agreed to help him by dispatching his three brothers to kill the mountain witch. The warrior took hold of the tails of the three dragon brothers and was whisked back to the mountain in an instant, gliding over the ground without touching it with their feet.

The three dragon brothers raised a terrible black storm to destroy the witch's house when they arrived, but the witch came out and laughed aloud. 'You went to the Dragon King for help,' she chortled. 'His magic is nothing to me. Just you watch.' She threw a piece of paper inscribed with magic signs into the air, and immediately three pillars of flame flashed through the air and felled the three dragon brothers to the ground, each severed in two parts. Then the sky lightened and the wind dropped.

The witch took the warrior by the hand and said, 'Now you must do as I wish. Come and stay with me and keep me company.' But the warrior wrenched his hand away and asked her to allow him a month to make up his mind. She agreed reluctantly and said, 'If you try to overcome me again, and are defeated, I will not give you a third chance. Do you understand?'

So the warrior returned once more to the palace of the Dragon King and told him what had happened. The king sighed sadly and replied, 'The witch is too strong for me to overcome. The only thing we can do

is to go and ask the heavenly king to punish her.' The Dragon King, attended by his warriors, then went to the heavenly kingdom and humbly begged the king to punish the witch. The king granted his request and immediately dispatched three warriors from heaven.

When they reached the mountain, the heavenly warriors filled the air with raging gales and pelting rain. The witch came out and threw her magic paper into the air, but to no avail. A thunderbolt fell on the house with a deafening crash and immediately a dead fox appeared where the witch had been.

The warrior thanked the heavenly warriors profusely, and the kind old woman whom he had met in the first place reigned once more as the goddess of the mountain.

Told by Gim Hanyong; Gimhae (1919)



The Mountain Witch and the Dragon King

73

Long ago there lived a warrior. One day as he was walking on the seashore he saw seven boys standing round a large three-tailed turtle, arguing violently with one another. They were going to cut the turtle up with a big knife, saying, 'We seven caught it, so we should cut it into seven pieces.' The poor turtle looked very sad, so the

228 FOLK TALES FROM KOREA

warrior asked the boys to sell it to him. They agreed and he paid one *nyang* to each of the boys. Then he took the turtle and released it in the sea. Before it dived under the waves it turned and said, 'I am deeply grateful to you. I am the Dragon King, from under the sea. I came up today to take a look at the world of men, and those hateful boys caught me. If you are ever in danger, come to this shore here and call me. I will do anything I can to help you.'

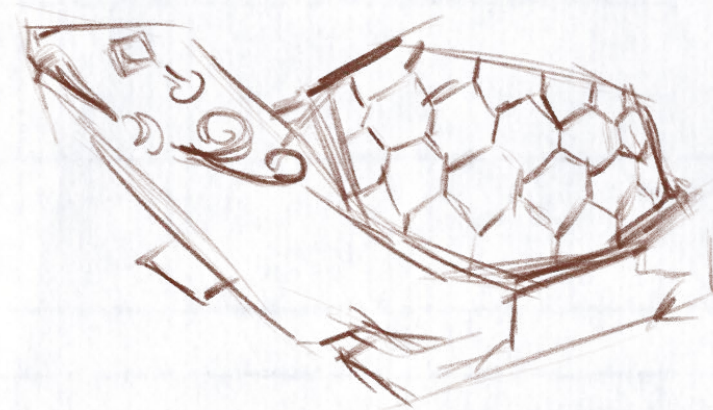
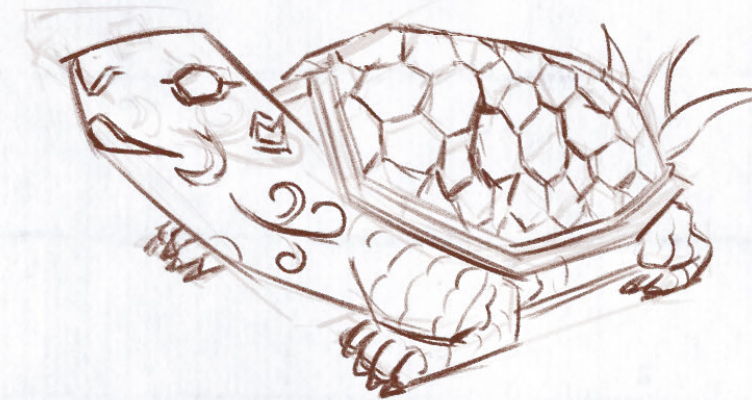
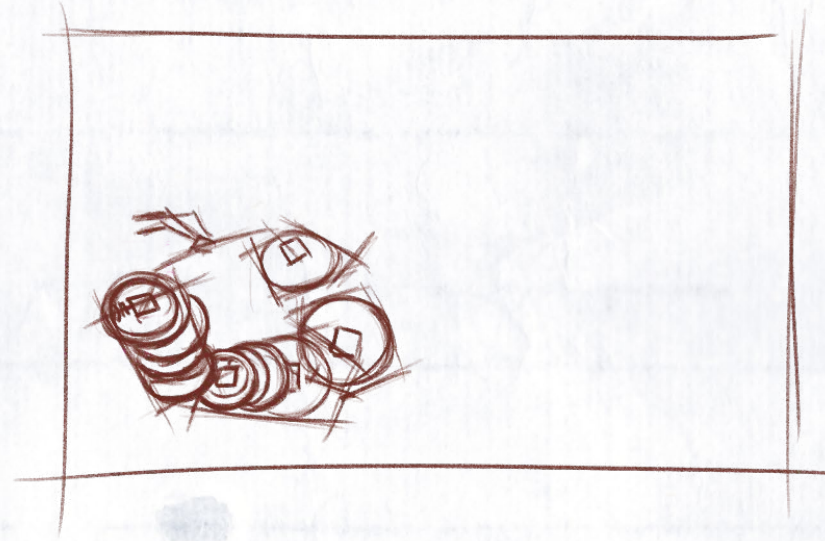
Some time afterwards the warrior set out on a journey. One evening, when he was deep in the mountains, he became lost. He came upon a solitary cottage, and knocked on the door. An old woman answered his knock and he asked her whether he might pass the night there. She agreed to let him stay before serving him supper. When the warrior asked her the way across the mountain, she replied vehemently, 'Do not cross this mountain. There is an evil witch who lives on the summit. She is a fox that is one thousand years old. I used to be the goddess of this mountain, until she came with her magic and usurped my position. She will surely do you harm if you go near her.' The warrior waved aside her protests, however, and replied, 'No warrior would fear a creature like that.'

The next morning he set out again and went on up the mountain. When he came near the top, a beautiful woman came toward him clad in a gorgeous robe. She seemed to glide swiftly over the ground, and when she came near him she said with a winning smile, 'I am the goddess of this mountain. My house is quite near at hand; come with me and rest a while.'

The warrior went with her, wondering who she could be, but suspected that she might be the witch that the old woman had warned him of. She served him rich food and wine, and then tried to embrace him. 'I am very lonely living here on my own,' she said. 'Stay here and let us live together.' The warrior repulsed her and replied firmly, 'It is not right that a woman should make advances like this with a man. Your behaviour is most discourteous and unbecoming.'

The woman was furious at this unexpected answer. 'I see you do

Fairy Tales 229



The Mountain Witch and the Dragon King

73

Long ago there lived a warrior. One day as he was walking on the seashore he saw seven boys standing round a large three-tailed turtle, arguing violently with one another. They were going to cut the turtle up with a big knife, saying, 'We seven caught it, so we should cut it into seven pieces.' The poor turtle looked very sad, so the

228 FOLK TALES FROM KOREA

warrior asked the boys to sell it to him. They agreed and he paid one *nyang* to each of the boys. Then he took the turtle and released it in the sea. Before it dived under the waves it turned and said, 'I am deeply grateful to you. I am the Dragon King, from under the sea. I came up today to take a look at the world of men, and those hateful boys caught me. If you are ever in danger, come to this shore here and call me. I will do anything I can to help you.'

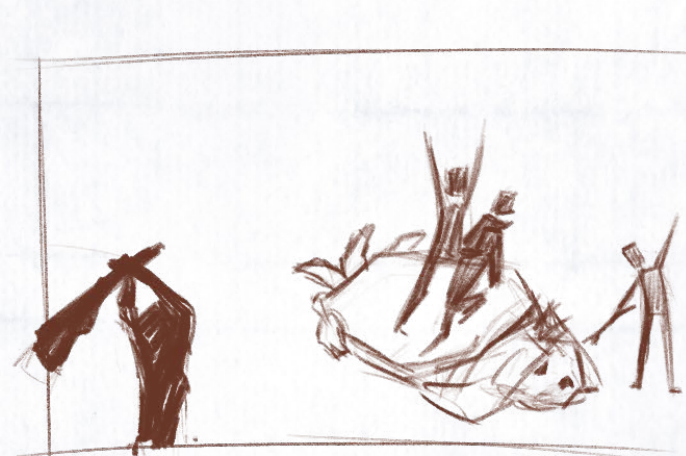
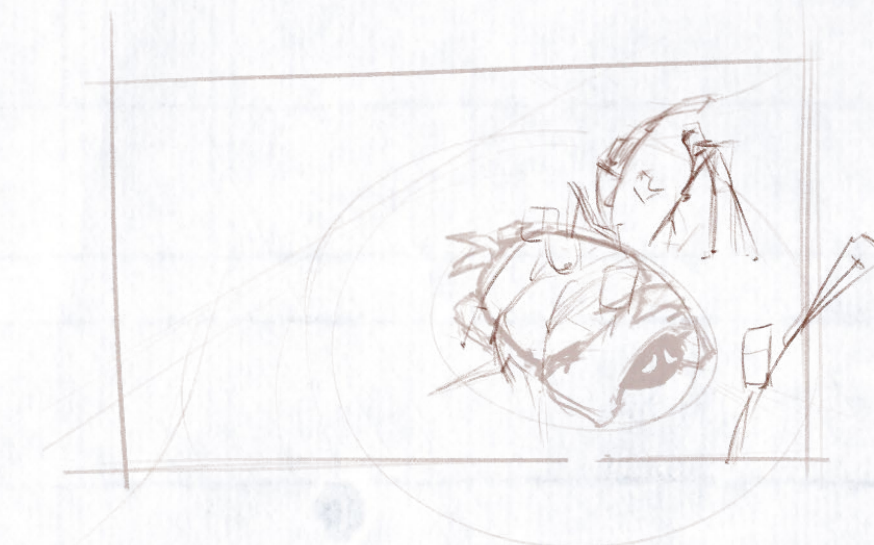
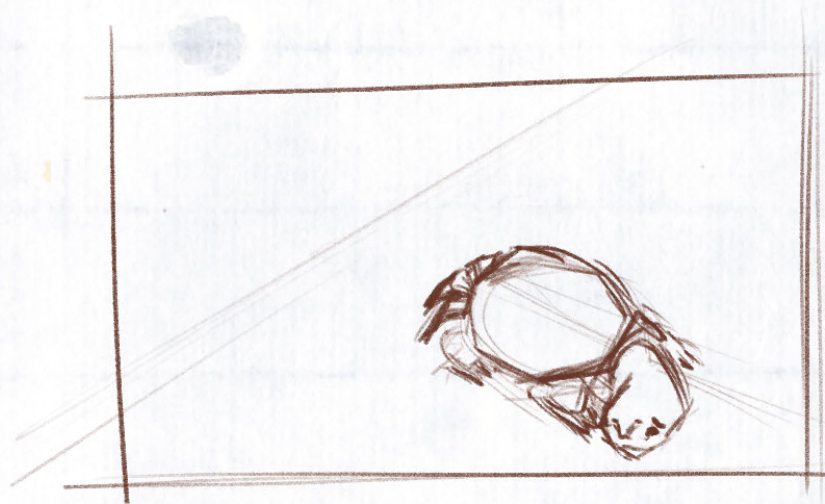
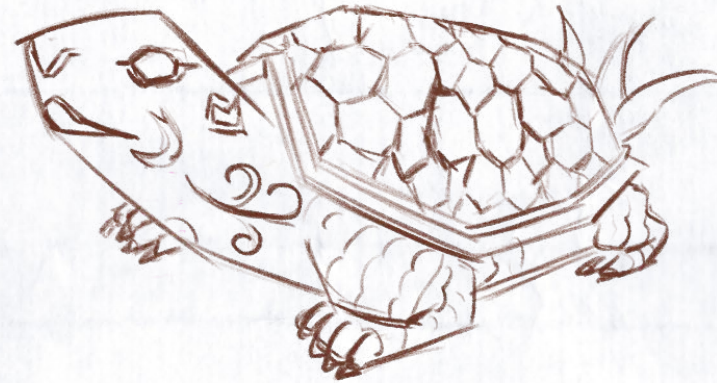
Some time afterwards the warrior set out on a journey. One evening, when he was deep in the mountains, he became lost. He came upon a solitary cottage, and knocked on the door. An old woman answered his knock and he asked her whether he might pass the night there. She agreed to let him stay before serving him supper. When the warrior asked her the way across the mountain, she replied vehemently, 'Do not cross this mountain. There is an evil witch who lives on the summit. She is a fox that is one thousand years old. I used to be the goddess of this mountain, until she came with her magic and usurped my position. She will surely do you harm if you go near her.' The warrior waved aside her protests, however, and replied, 'No warrior would fear a creature like that.'

The next morning he set out again and went on up the mountain. When he came near the top, a beautiful woman came toward him clad in a gorgeous robe. She seemed to glide swiftly over the ground, and when she came near him she said with a winning smile, 'I am the goddess of this mountain. My house is quite near at hand; come with me and rest a while.'

The warrior went with her, wondering who she could be, but suspected that she might be the witch that the old woman had warned him of. She served him rich food and wine, and then tried to embrace him. 'I am very lonely living here on my own,' she said. 'Stay here and let us live together.' The warrior repulsed her and replied firmly, 'It is not right that a woman should make advances like this with a man. Your behaviour is most discourteous and unbecoming.'

The woman was furious at this unexpected answer. 'I see you do

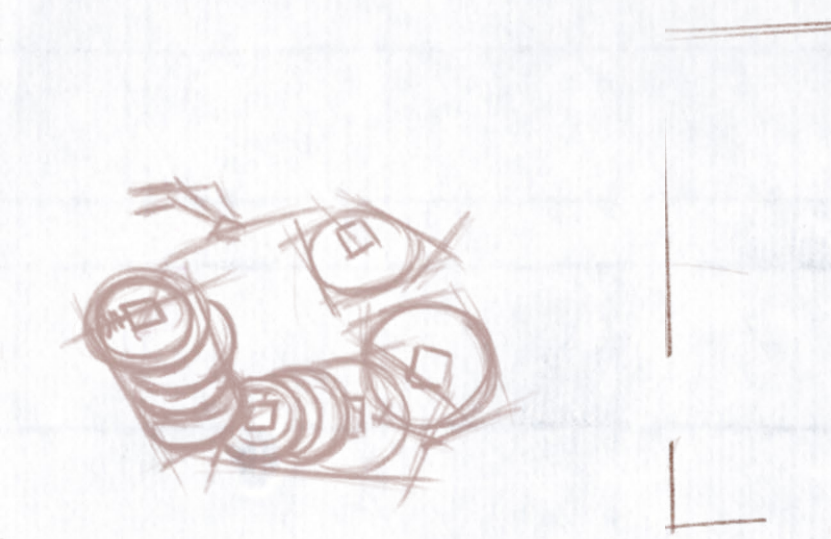
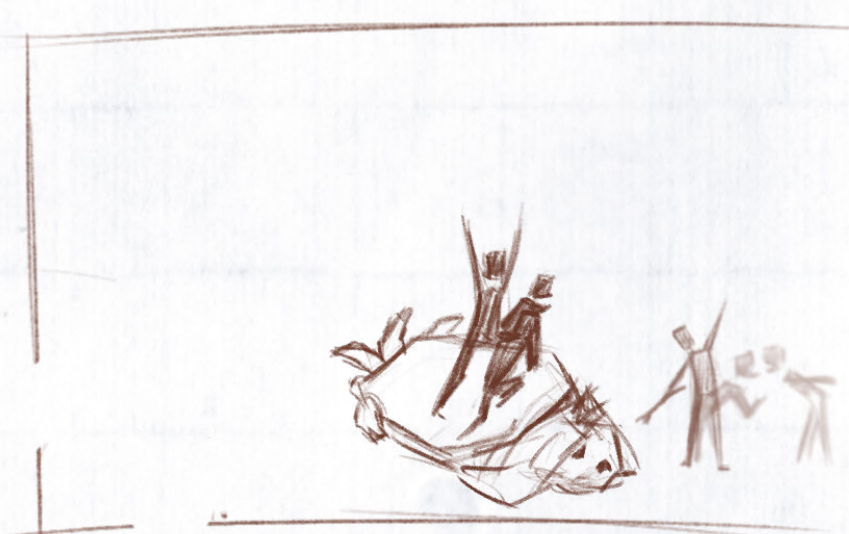
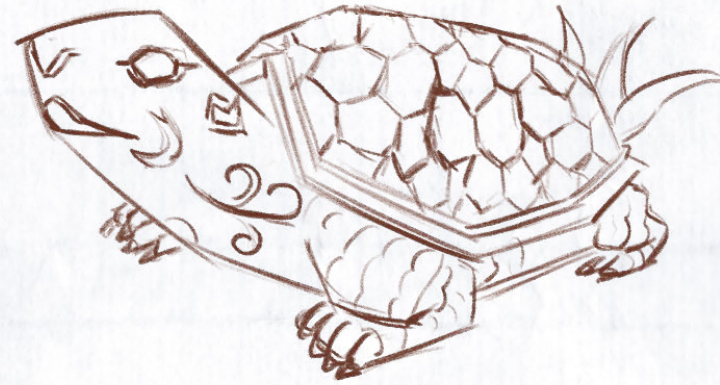
Fairy Tales 229



turtle, arguing violently with one another. They were going to cut the turtle up with a big knife, saying, 'We seven caught it, so we should cut it into seven pieces.' The poor turtle looked very sad, so the

warrior asked the boys to sell it to him. They agreed and he paid one *nyang* to each of the boys. Then he took the turtle and released it in the sea. Before it dived under the waves it turned and said, 'I am deeply grateful to you. I am the Dragon King, from under the sea. I came up today to take a look at the world of men, and those hateful boys caught me. If you are ever in danger, come to this shore here and call me. I will do anything I can to help you.'

Some time afterwards the warrior set out on a journey. One evening, when he was deep in the mountains, he became lost. He came upon a solitary cottage, and knocked on the door. An old woman



The Mountain Witch and the Dragon King

73

Long ago there lived a warrior. One day as he was walking on the seashore he saw seven boys standing round a large three-tailed turtle, arguing violently with one another. They were going to cut the turtle up with a big knife, saying, 'We seven caught it, so we should cut it into seven pieces.' The poor turtle looked very sad, so the

228 FOLK TALES FROM KOREA

warrior asked the boys to sell it to him. They agreed and he paid one *nyang* to each of the boys. Then he took the turtle and released it in the sea. Before it dived under the waves it turned and said, 'I am deeply grateful to you. I am the Dragon King, from under the sea. I came up today to take a look at the world of men, and those hateful boys caught me. If you are ever in danger, come to this shore here and call me. I will do anything I can to help you.'

Some time afterwards the warrior set out on a journey. One evening, when he was deep in the mountains, he became lost. He came upon a solitary cottage, and knocked on the door. An old woman answered his knock and he asked her whether he might pass the night there. She agreed to let him stay before serving him supper. When the warrior asked her the way across the mountain, she replied vehemently, 'Do not cross this mountain. There is an evil witch who lives on the summit. She is a fox that is one thousand years old. I used to be the goddess of this mountain, until she came with her magic and usurped my position. She will surely do you harm if you go near her.' The warrior waved aside her protests, however, and replied, 'No warrior would fear a creature like that.'

The next morning he set out again and went on up the mountain. When he came near the top, a beautiful woman came toward him clad in a gorgeous robe. She seemed to glide swiftly over the ground, and when she came near him she said with a winning smile, 'I am the goddess of this mountain. My house is quite near at hand; come with me and rest a while.'

The warrior went with her, wondering who she could be, but suspected that she might be the witch that the old woman had warned him of. She served him rich food and wine, and then tried to embrace him. 'I am very lonely living here on my own,' she said. 'Stay here and let us live together.' The warrior repulsed her and replied firmly, 'It is not right that a woman should make advances like this with a man. Your behaviour is most discourteous and unbecoming.'

The woman was furious at this unexpected answer. 'I see you do

Fairy Tales 229



The Mountain Witch and the Dragon King

73

Long ago there lived a warrior. One day as he was walking on the seashore he saw seven boys standing round a large three-tailed turtle, arguing violently with one another. They were going to cut the turtle up with a big knife, saying, 'We seven caught it, so we should cut it into seven pieces.' The poor turtle looked very sad, so the

228 FOLK TALES FROM KOREA

warrior asked the boys to sell it to him. They agreed and he paid one *nyang* to each of the boys. Then he took the turtle and released it in the sea. Before it dived under the waves it turned and said, 'I am deeply grateful to you. I am the Dragon King, from under the sea. I came up today to take a look at the world of men, and those hateful boys caught me. If you are ever in danger, come to this shore here and call me. I will do anything I can to help you.'

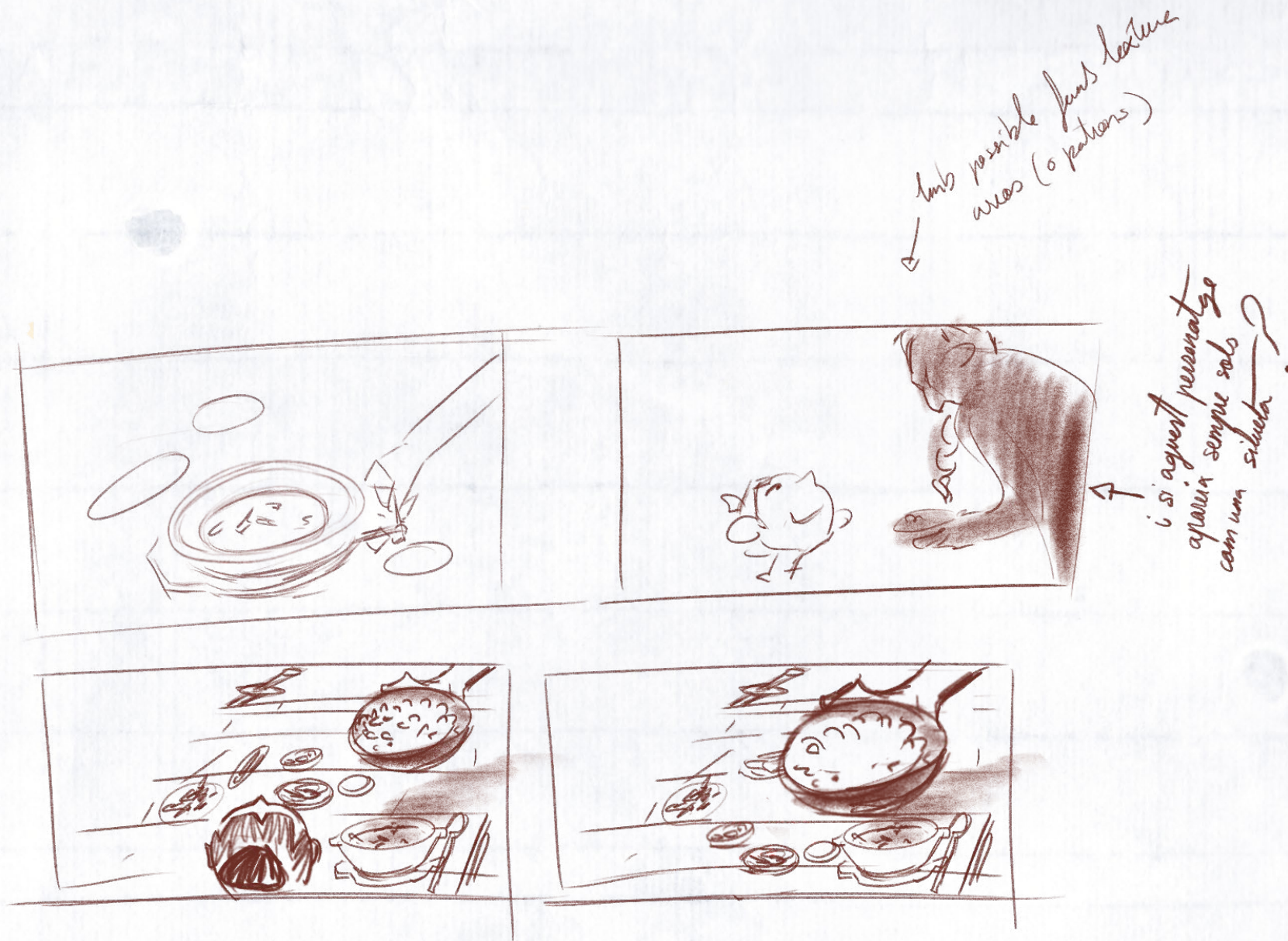
Some time afterwards the warrior set out on a journey. One evening, when he was deep in the mountains, he became lost. He came upon a solitary cottage, and knocked on the door. An old woman answered his knock and he asked her whether he might pass the night there. She agreed to let him stay before serving him supper. When the warrior asked her the way across the mountain, she replied vehemently, 'Do not cross this mountain. There is an evil witch who lives on the summit. She is a fox that is one thousand years old. I used to be the goddess of this mountain, until she came with her magic and usurped my position. She will surely do you harm if you go near her.' The warrior waved aside her protests, however, and replied, 'No warrior would fear a creature like that.'

The next morning he set out again and went on up the mountain. When he came near the top, a beautiful woman came toward him clad in a gorgeous robe. She seemed to glide swiftly over the ground, and when she came near him she said with a winning smile, 'I am the goddess of this mountain. My house is quite near at hand; come with me and rest a while.'

The warrior went with her, wondering who she could be, but suspected that she might be the witch that the old woman had warned him of. She served him rich food and wine, and then tried to embrace him. 'I am very lonely living here on my own,' she said. 'Stay here and let us live together.' The warrior repulsed her and replied firmly, 'It is not right that a woman should make advances like this with a man. Your behaviour is most discourteous and unbecoming.'

The woman was furious at this unexpected answer. 'I see you do

Fairy Tales 229



The Mountain Witch and the Dragon King

73

Long ago there lived a warrior. One day as he was walking on the seashore he saw seven boys standing round a large three-tailed turtle, arguing violently with one another. They were going to cut the turtle up with a big knife, saying, 'We seven caught it, so we should cut it into seven pieces.' The poor turtle looked very sad, so the

228 FOLK TALES FROM KOREA

warrior asked the boys to sell it to him. They agreed and he paid one *nyang* to each of the boys. Then he took the turtle and released it in the sea. Before it dived under the waves it turned and said, 'I am deeply grateful to you. I am the Dragon King, from under the sea. I came up today to take a look at the world of men, and those hateful boys caught me. If you are ever in danger, come to this shore here and call me. I will do anything I can to help you.'

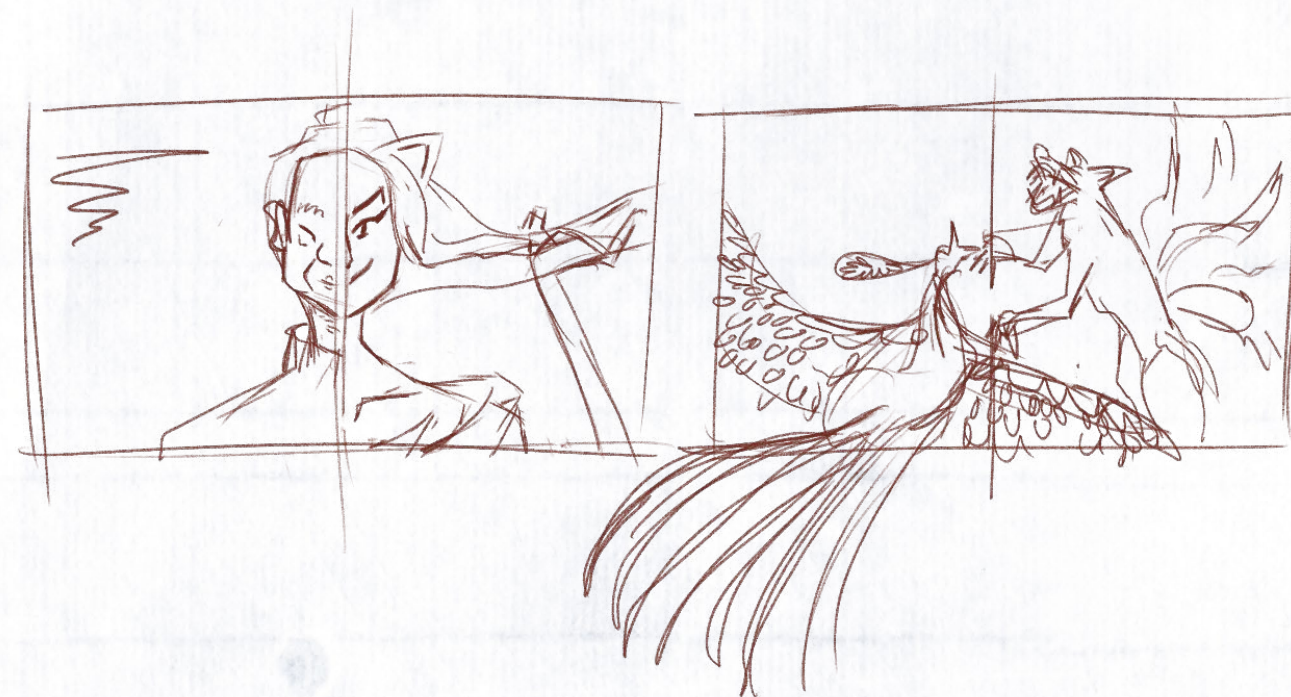
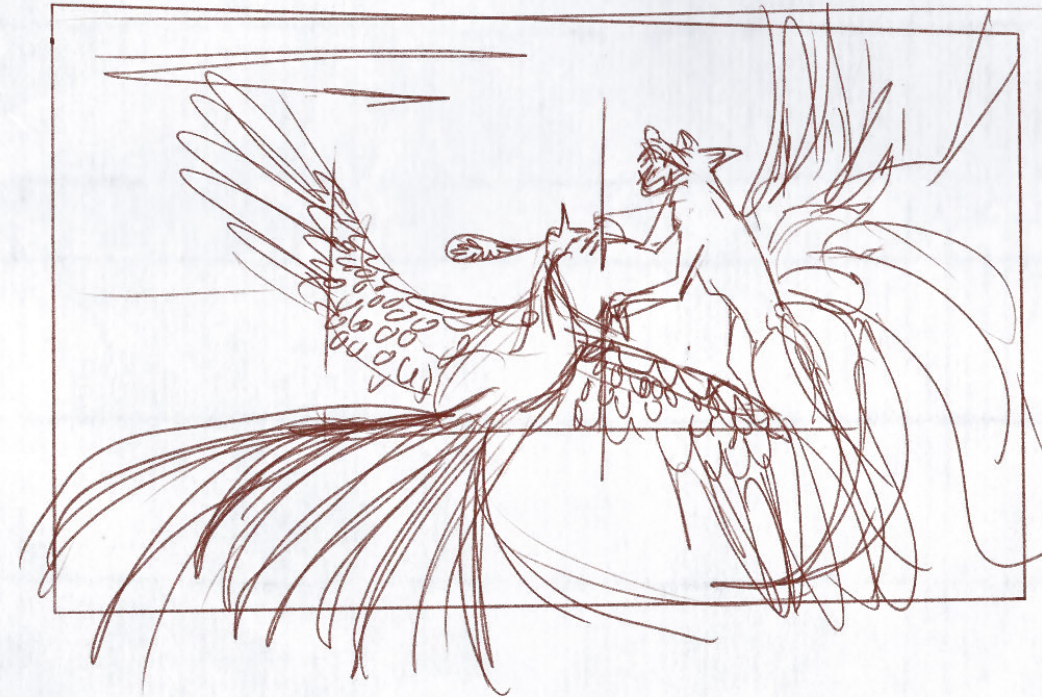
Some time afterwards the warrior set out on a journey. One evening, when he was deep in the mountains, he became lost. He came upon a solitary cottage, and knocked on the door. An old woman answered his knock and he asked her whether he might pass the night there. She agreed to let him stay before serving him supper. When the warrior asked her the way across the mountain, she replied vehemently, 'Do not cross this mountain. There is an evil witch who lives on the summit. She is a fox that is one thousand years old. I used to be the goddess of this mountain, until she came with her magic and usurped my position. She will surely do you harm if you go near her.' The warrior waved aside her protests, however, and replied, 'No warrior would fear a creature like that.'

The next morning he set out again and went on up the mountain. When he came near the top, a beautiful woman came toward him clad in a gorgeous robe. She seemed to glide swiftly over the ground, and when she came near him she said with a winning smile, 'I am the goddess of this mountain. My house is quite near at hand; come with me and rest a while.'

The warrior went with her, wondering who she could be, but suspected that she might be the witch that the old woman had warned him of. She served him rich food and wine, and then tried to embrace him. 'I am very lonely living here on my own,' she said. 'Stay here and let us live together.' The warrior repulsed her and replied firmly, 'It is not right that a woman should make advances like this with a man. Your behaviour is most discourteous and unbecoming.'

The woman was furious at this unexpected answer. 'I see you do

Fairy Tales 229



The Mountain Witch and the Dragon King

73

Long ago there lived a warrior. One day as he was walking on the seashore he saw seven boys standing round a large three-tailed turtle, arguing violently with one another. They were going to cut the turtle up with a big knife, saying, 'We seven caught it, so we should cut it into seven pieces.' The poor turtle looked very sad, so the

228 FOLK TALES FROM KOREA

warrior asked the boys to sell it to him. They agreed and he paid one *nyang* to each of the boys. Then he took the turtle and released it in the sea. Before it dived under the waves it turned and said, 'I am deeply grateful to you. I am the Dragon King, from under the sea. I came up today to take a look at the world of men, and those hateful boys caught me. If you are ever in danger, come to this shore here and call me. I will do anything I can to help you.'

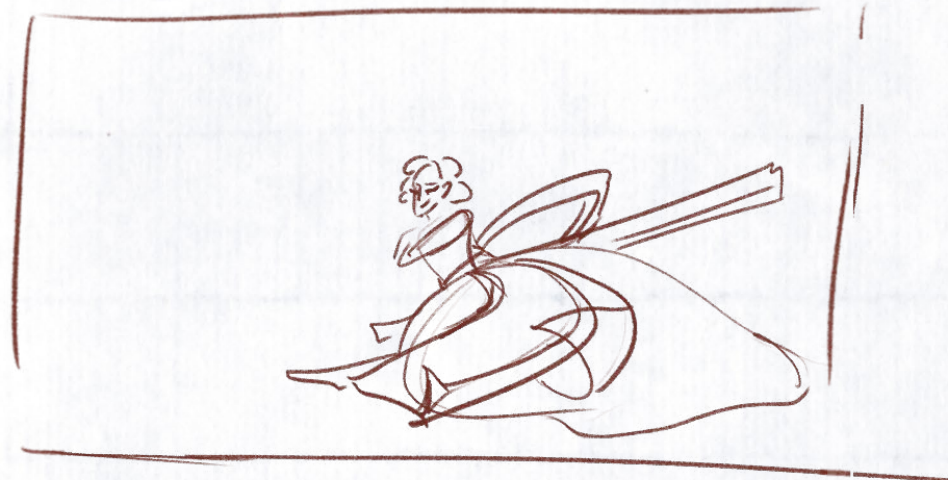
Some time afterwards the warrior set out on a journey. One evening, when he was deep in the mountains, he became lost. He came upon a solitary cottage, and knocked on the door. An old woman answered his knock and he asked her whether he might pass the night there. She agreed to let him stay before serving him supper. When the warrior asked her the way across the mountain, she replied vehemently, 'Do not cross this mountain. There is an evil witch who lives on the summit. She is a fox that is one thousand years old. I used to be the goddess of this mountain, until she came with her magic and usurped my position. She will surely do you harm if you go near her.' The warrior waved aside her protests, however, and replied, 'No warrior would fear a creature like that.'

The next morning he set out again and went on up the mountain. When he came near the top, a beautiful woman came toward him clad in a gorgeous robe. She seemed to glide swiftly over the ground, and when she came near him she said with a winning smile, 'I am the goddess of this mountain. My house is quite near at hand; come with me and rest a while.'

The warrior went with her, wondering who she could be, but suspected that she might be the witch that the old woman had warned him of. She served him rich food and wine, and then tried to embrace him. 'I am very lonely living here on my own,' she said. 'Stay here and let us live together.' The warrior repulsed her and replied firmly, 'It is not right that a woman should make advances like this with a man. Your behaviour is most discourteous and unbecoming.'

The woman was furious at this unexpected answer. 'I see you do

Fairy Tales 229



not like me,' she snapped. 'You will repent of your unfriendly attitude, for I shall kill you. I will demonstrate my magic, and then you will reconsider. The sky suddenly darkened and countless swords of flame came out of the air that threatened the warrior. He begged her to give him a week to consider, and she granted his request.

He immediately hastened forth to the seashore where he had set the turtle free. He stood at the water's edge and called on the Dragon King in a loud voice. At once a mysterious boy came up out of the sea and welcomed him. He turned and recited a magic formula whereupon the waters parted and a wide road appeared between them. The boy led the warrior to the Dragon Kingdom, and into the presence of the Dragon King. The warrior told the king of the peril which beset him and the king agreed to help him by dispatching his three brothers to kill the mountain witch. The warrior took hold of the tails of the three dragon brothers and was whisked back to the mountain in an instant, gliding over the ground without touching it with their feet.

The three dragon brothers raised a terrible black storm to destroy the witch's house when they arrived, but the witch came out and laughed aloud. 'You went to the Dragon King for help,' she chortled. 'His magic is nothing to me. Just you watch.' She threw a piece of paper inscribed with magic signs into the air, and immediately three pillars of flame flashed through the air and felled the three dragon brothers to the ground, each severed in two parts. Then the sky lightened and the wind dropped.

The witch took the warrior by the hand and said, 'Now you must do as I wish. Come and stay with me and keep me company.' But the warrior wrenched his hand away and asked her to allow him a month to make up his mind. She agreed reluctantly and said, 'If you try to overcome me again, and are defeated, I will not give you a third chance. Do you understand?'

So the warrior returned once more to the palace of the Dragon King and told him what had happened. The king sighed sadly and replied, 'The witch is too strong for me to overcome. The only thing we can do

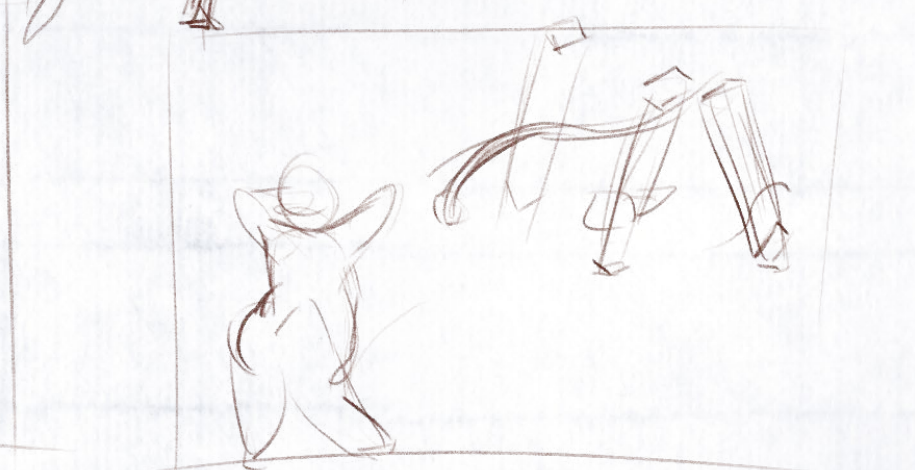
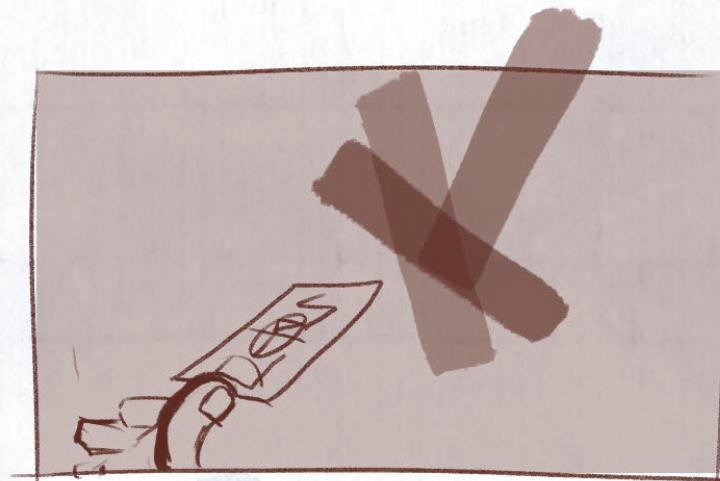
230 FOLK TALES FROM KOREA

is to go and ask the heavenly king to punish her.' The Dragon King, attended by his warriors, then went to the heavenly kingdom and humbly begged the king to punish the witch. The king granted his request and immediately dispatched three warriors from heaven.

When they reached the mountain, the heavenly warriors filled the air with raging gales and pelting rain. The witch came out and threw her magic paper into the air, but to no avail. A thunderbolt fell on the house with a deafening crash and immediately a dead fox appeared where the witch had been.

The warrior thanked the heavenly warriors profusely, and the kind old woman whom he had met in the first place reigned once more as the goddess of the mountain.

Told by Gim Hanyong; Gimhae (1919)



not like me,' she snapped. 'You will repent of your unfriendly attitude, for I shall kill you. I will demonstrate my magic, and then you will reconsider. The sky suddenly darkened and countless swords of flame came out of the air that threatened the warrior. He begged her to give him a week to consider, and she granted his request.

He immediately hastened forth to the seashore where he had set the turtle free. He stood at the water's edge and called on the Dragon King in a loud voice. At once a mysterious boy came up out of the sea and welcomed him. He turned and recited a magic formula whereupon the waters parted and a wide road appeared between them. The boy led the warrior to the Dragon Kingdom, and into the presence of the Dragon King. The warrior told the king of the peril which beset him and the king agreed to help him by dispatching his three brothers to kill the mountain witch. The warrior took hold of the tails of the three dragon brothers and was whisked back to the mountain in an instant, gliding over the ground without touching it with their feet.

The three dragon brothers raised a terrible black storm to destroy the witch's house when they arrived, but the witch came out and laughed aloud. 'You went to the Dragon King for help,' she chortled. 'His magic is nothing to me. Just you watch.' She threw a piece of paper inscribed with magic signs into the air, and immediately three pillars of flame flashed through the air and felled the three dragon brothers to the ground, each severed in two parts. Then the sky lightened and the wind dropped.

The witch took the warrior by the hand and said, 'Now you must do as I wish. Come and stay with me and keep me company.' But the warrior wrenched his hand away and asked her to allow him a month to make up his mind. She agreed reluctantly and said, 'If you try to overcome me again, and are defeated, I will not give you a third chance. Do you understand?'

So the warrior returned once more to the palace of the Dragon King and told him what had happened. The king sighed sadly and replied, 'The witch is too strong for me to overcome. The only thing we can do

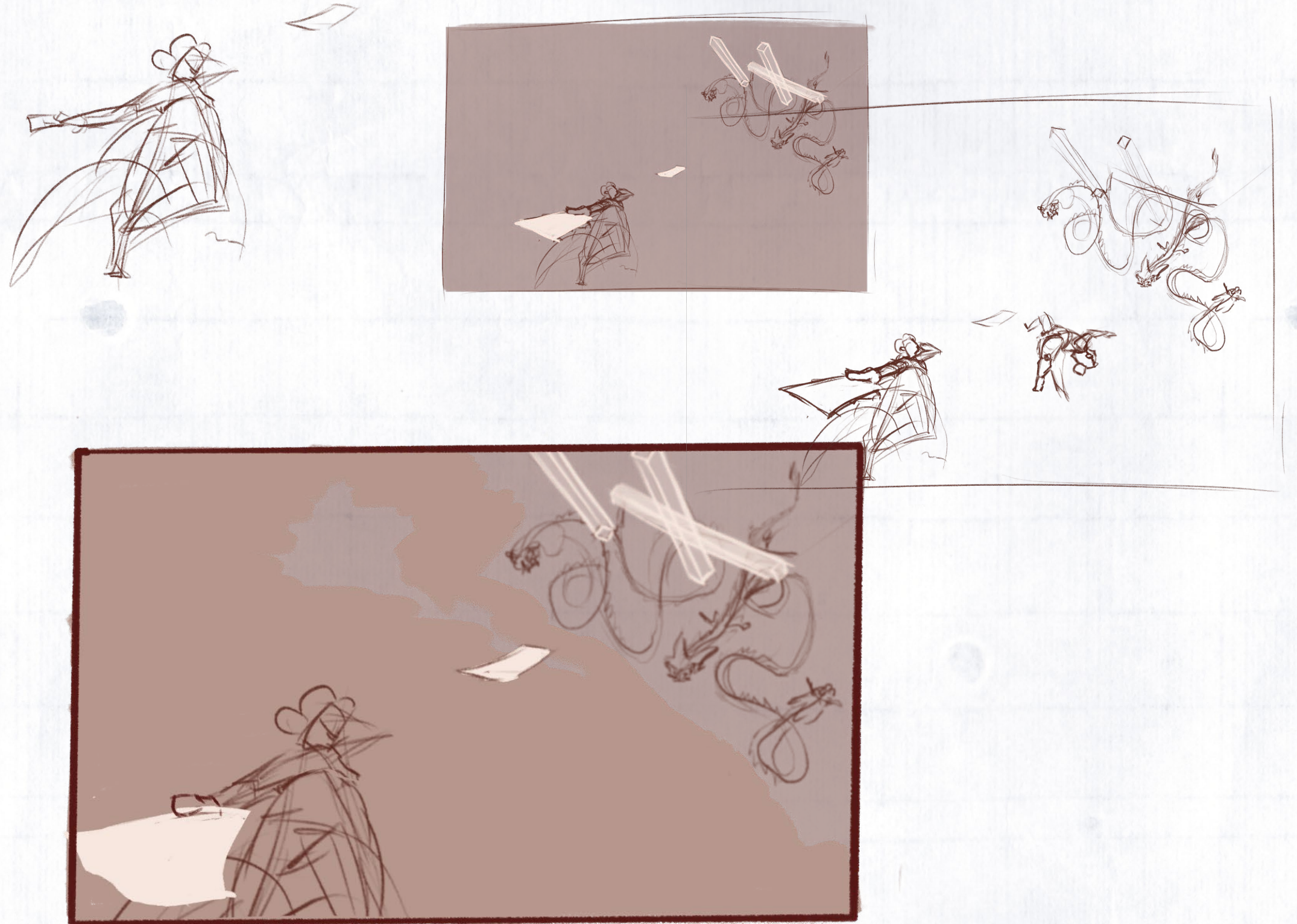
230 FOLK TALES FROM KOREA

is to go and ask the heavenly king to punish her.' The Dragon King, attended by his warriors, then went to the heavenly kingdom and humbly begged the king to punish the witch. The king granted his request and immediately dispatched three warriors from heaven.

When they reached the mountain, the heavenly warriors filled the air with raging gales and pelting rain. The witch came out and threw her magic paper into the air, but to no avail. A thunderbolt fell on the house with a deafening crash and immediately a dead fox appeared where the witch had been.

The warrior thanked the heavenly warriors profusely, and the kind old woman whom he had met in the first place reigned once more as the goddess of the mountain.

Told by Gim Hanyong; Gimhae (1919)



The Mountain Witch and the Dragon King

73

Long ago there lived a warrior. One day as he was walking on the seashore he saw seven boys standing round a large three-tailed turtle, arguing violently with one another. They were going to cut the turtle up with a big knife, saying, 'We seven caught it, so we should cut it into seven pieces.' The poor turtle looked very sad, so the

228 FOLK TALES FROM KOREA

warrior asked the boys to sell it to him. They agreed and he paid one nyang to each of the boys. Then he took the turtle and released it in the sea. Before it dived under the waves it turned and said, 'I am deeply grateful to you. I am the Dragon King, from under the sea. I came up today to take a look at the world of men, and those hateful boys caught me. If you are ever in danger, come to this shore here and call me. I will do anything I can to help you.'

Some time afterwards the warrior set out on a journey. One evening, when he was deep in the mountains, he became lost. He came upon a solitary cottage, and knocked on the door. An old woman answered his knock and he asked her whether he might pass the night there. She agreed to let him stay before serving him supper. When the warrior asked her the way across the mountain, she replied vehemently, 'Do not cross this mountain. There is an evil witch who lives on the summit. She is a fox that is one thousand years old. I used to be the goddess of this mountain, until she came with her magic and usurped my position. She will surely do you harm if you go near her.' The warrior waved aside her protests, however, and replied, 'No warrior would fear a creature like that.'

The next morning he set out again and went on up the mountain. When he came near the top, a beautiful woman came toward him clad in a gorgeous robe. She seemed to glide swiftly over the ground, and when she came near him she said with a winning smile, 'I am the goddess of this mountain. My house is quite near at hand; come with me and rest a while.'

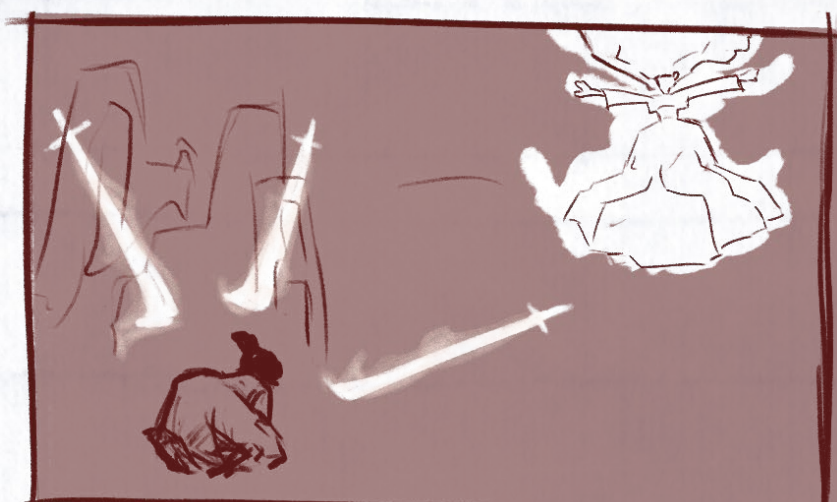
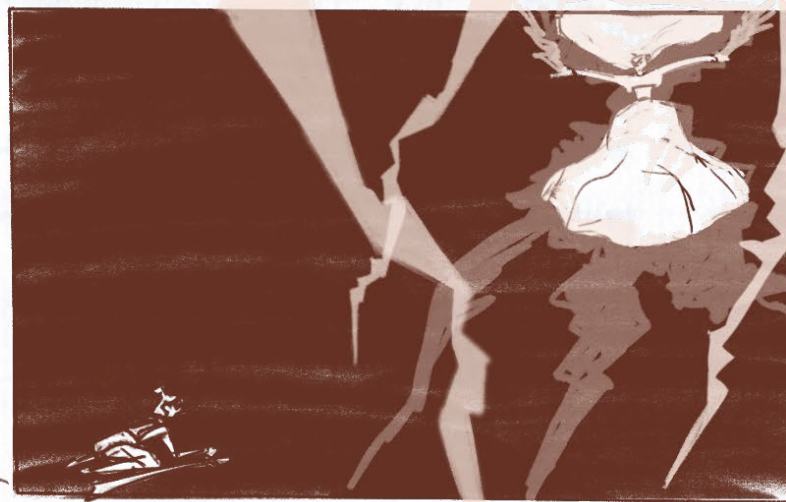
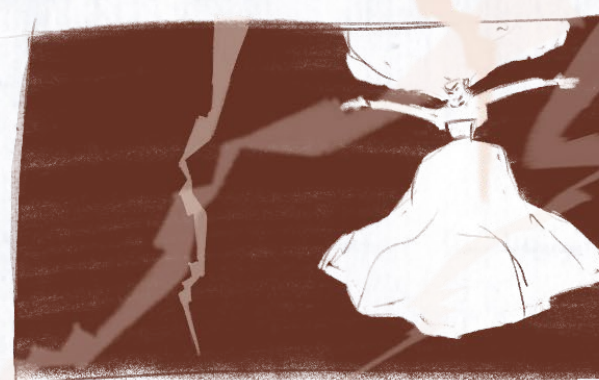
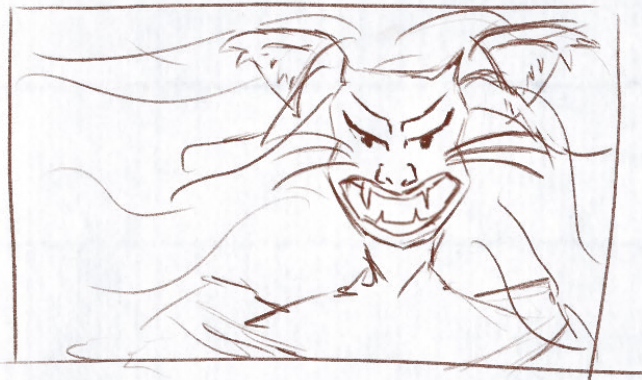
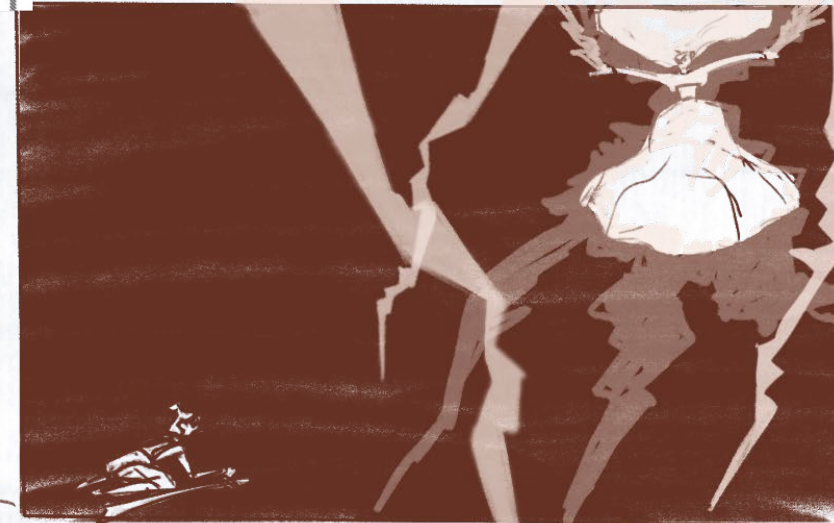
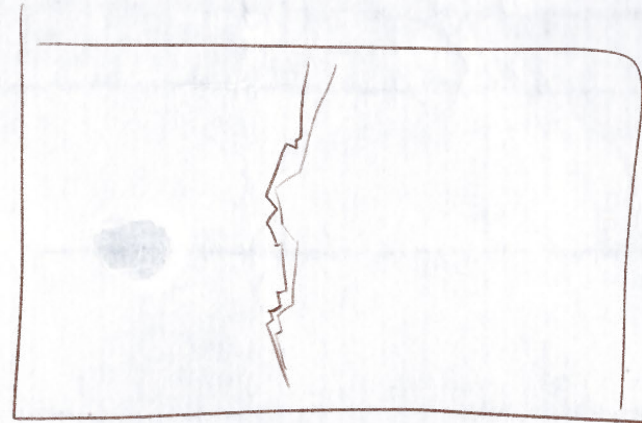
The warrior went with her, wondering who she could be, but suspected that she might be the witch that the old woman had warned him of. She served him rich food and wine, and then tried to embrace him. 'I am very lonely living here on my own,' she said. 'Stay here and let us live together.' The warrior repulsed her and replied firmly, 'It is not right that a woman should make advances like this with a man. Your behaviour is most discourteous and unbecoming.'

The woman was furious at this unexpected answer. 'I see you do

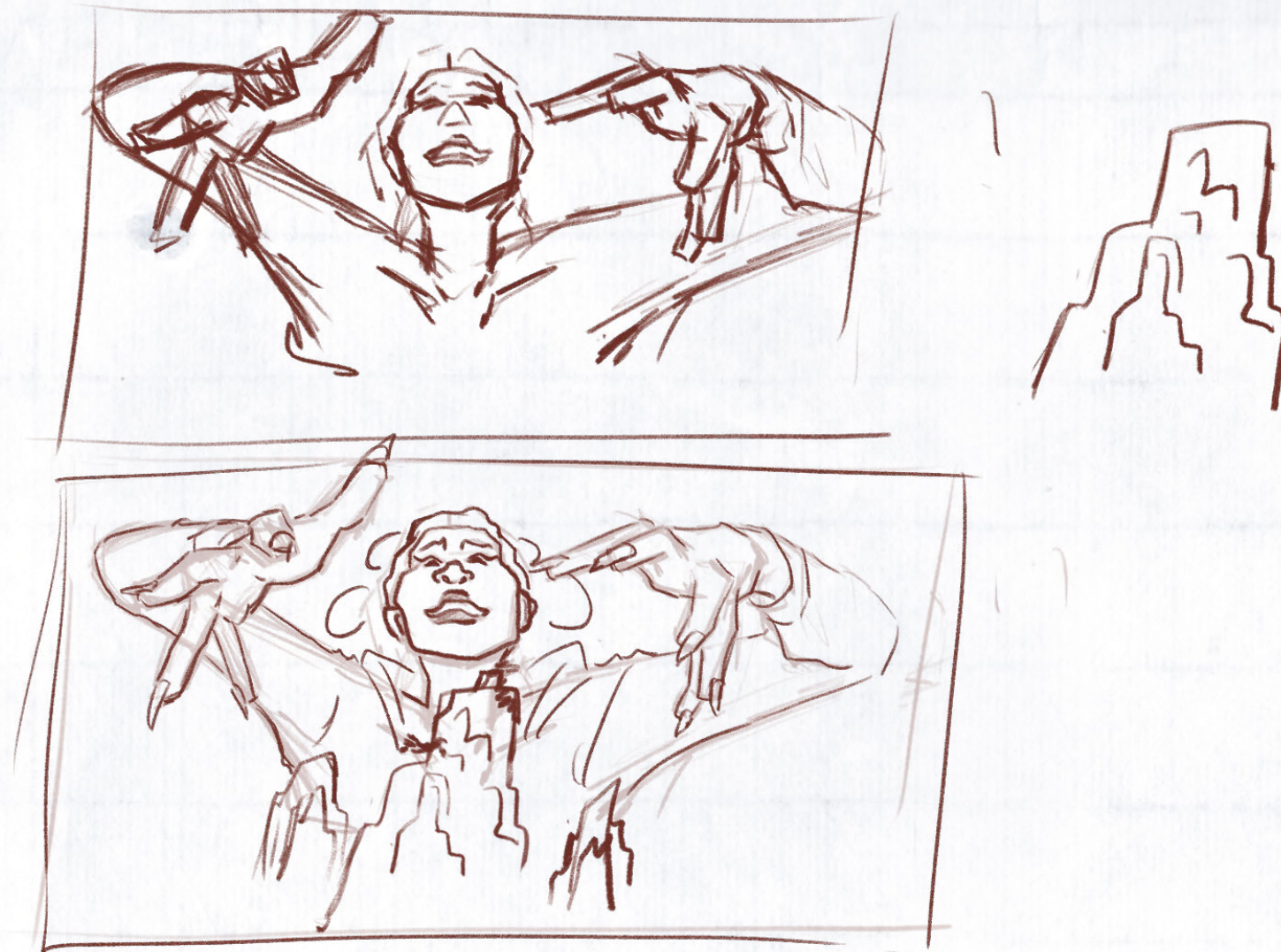
Fairy Tales 229

not like me,' she snapped. 'You will repent of your unfriendly attitude, for I shall kill you. I will demonstrate my magic, and then you will reconsider. The sky suddenly darkened and countless swords of flame came out of the air that threatened the warrior. He begged her to give him a week to consider, and she granted his request.

He immediately hastened forth to the seashore where he had set the



The witch took the warrior by the hand and said, 'Now you must do as I wish. Come and stay with me and keep me company.' But the warrior wrenched his hand away and asked her to allow him a month to make up his mind. She agreed reluctantly and said, 'If you try to overcome me again, and are defeated, I will not give you a third chance. Do you understand?'



not like me,' she snapped. 'You will repent of your unfriendly attitude, for I shall kill you. I will demonstrate my magic, and then you will reconsider. The sky suddenly darkened and countless swords of flame came out of the air that threatened the warrior. He begged her to give him a week to consider, and she granted his request.

He immediately hastened forth to the seashore where he had set the turtle free. He stood at the water's edge and called on the Dragon King in a loud voice. At once a mysterious boy came up out of the sea and welcomed him. He turned and recited a magic formula whereupon the waters parted and a wide road appeared between them. The boy led the warrior to the Dragon Kingdom, and into the presence of the Dragon King. The warrior told the king of the peril which beset him and the king agreed to help him by dispatching his three brothers to kill the mountain witch. The warrior took hold of the tails of the three dragon brothers and was whisked back to the mountain in an instant, gliding over the ground without touching it with their feet.

The three dragon brothers raised a terrible black storm to destroy the witch's house when they arrived, but the witch came out and laughed aloud. 'You went to the Dragon King for help,' she chortled. 'His magic is nothing to me. Just you watch.' She threw a piece of paper inscribed with magic signs into the air, and immediately three pillars of flame flashed through the air and felled the three dragon brothers to the ground, each severed in two parts. Then the sky lightened and the wind dropped.

The witch took the warrior by the hand and said, 'Now you must do as I wish. Come and stay with me and keep me company.' But the warrior wrenched his hand away and asked her to allow him a month to make up his mind. She agreed reluctantly and said, 'If you try to overcome me again, and are defeated, I will not give you a third chance. Do you understand?'

So the warrior returned once more to the palace of the Dragon King and told him what had happened. The king sighed sadly and replied, 'The witch is too strong for me to overcome. The only thing we can do

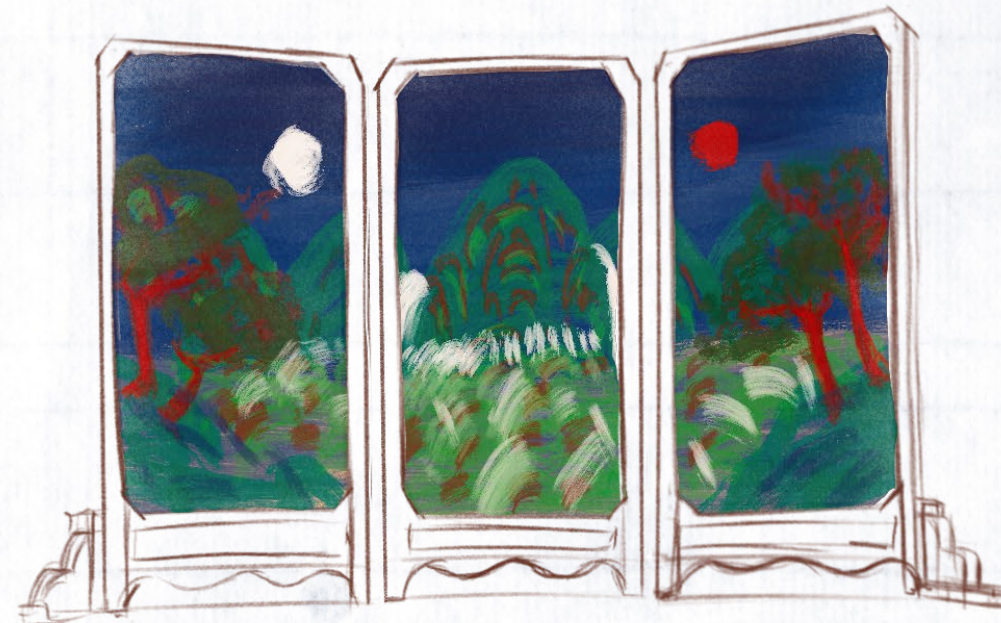
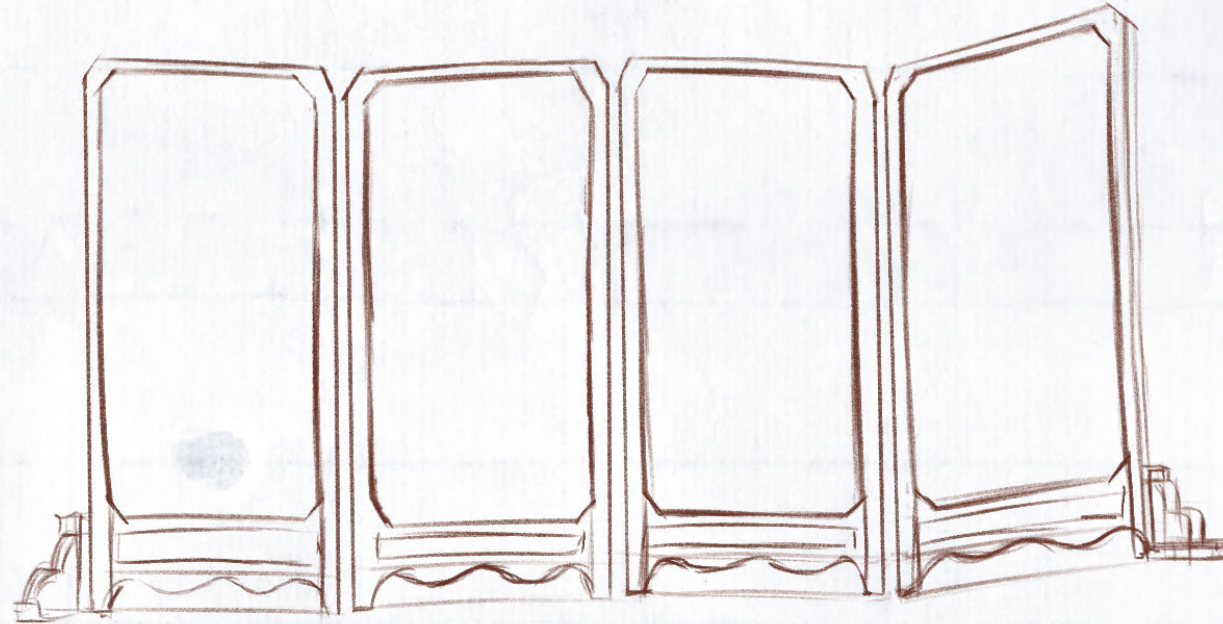
230 FOLK TALES FROM KOREA

is to go and ask the heavenly king to punish her.' The Dragon King, attended by his warriors, then went to the heavenly kingdom and humbly begged the king to punish the witch. The king granted his request and immediately dispatched three warriors from heaven.

When they reached the mountain, the heavenly warriors filled the air with raging gales and pelting rain. The witch came out and threw her magic paper into the air, but to no avail. A thunderbolt fell on the house with a deafening crash and immediately a dead fox appeared where the witch had been.

The warrior thanked the heavenly warriors profusely, and the kind old woman whom he had met in the first place reigned once more as the goddess of the mountain.

Told by Gim Hanyong; Gimhae (1919)



not like me,' she snapped. 'You will repent of your unfriendly attitude, for I shall kill you. I will demonstrate my magic, and then you will reconsider. The sky suddenly darkened and countless swords of flame came out of the air that threatened the warrior. He begged her to give him a week to consider, and she granted his request.

He immediately hastened forth to the seashore where he had set the turtle free. He stood at the water's edge and called on the Dragon King in a loud voice. At once a mysterious boy came up out of the sea and welcomed him. He turned and recited a magic formula whereupon the waters parted and a wide road appeared between them. The boy led the warrior to the Dragon Kingdom, and into the presence of the Dragon King. The warrior told the king of the peril which beset him and the king agreed to help him by dispatching his three brothers to kill the mountain witch. The warrior took hold of the tails of the three dragon brothers and was whisked back to the mountain in an instant, gliding over the ground without touching it with their feet.

The three dragon brothers raised a terrible black storm to destroy the witch's house when they arrived, but the witch came out and laughed aloud. 'You went to the Dragon King for help,' she chortled. 'His magic is nothing to me. Just you watch.' She threw a piece of paper inscribed with magic signs into the air, and immediately three pillars of flame flashed through the air and felled the three dragon brothers to the ground, each severed in two parts. Then the sky lightened and the wind dropped.

The witch took the warrior by the hand and said, 'Now you must do as I wish. Come and stay with me and keep me company.' But the warrior wrenched his hand away and asked her to allow him a month to make up his mind. She agreed reluctantly and said, 'If you try to overcome me again, and are defeated, I will not give you a third chance. Do you understand?'

So the warrior returned once more to the palace of the Dragon King and told him what had happened. The king sighed sadly and replied, 'The witch is too strong for me to overcome. The only thing we can do

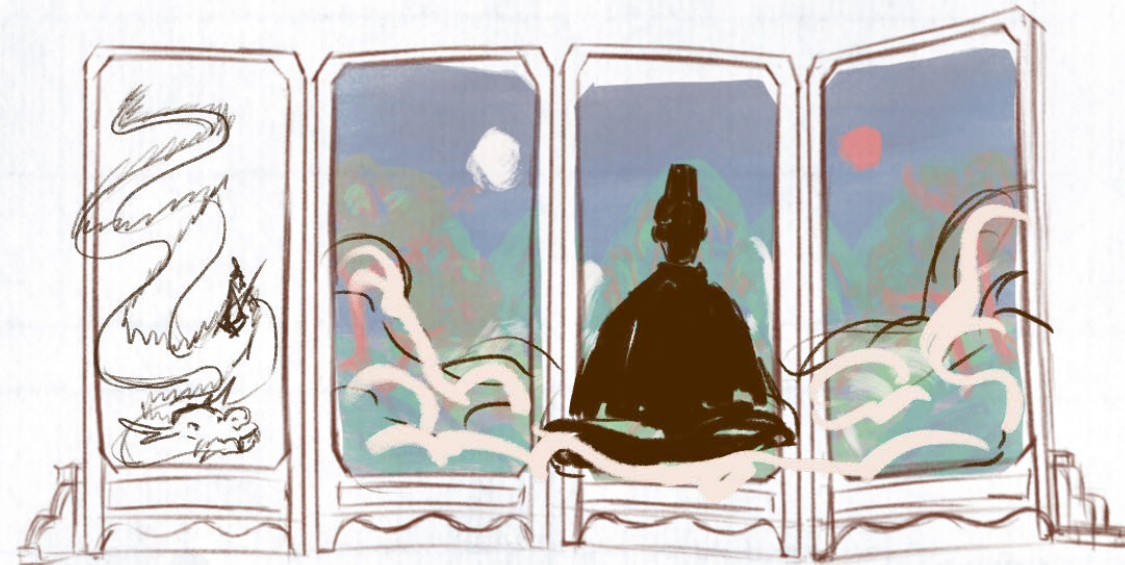
230 FOLK TALES FROM KOREA

is to go and ask the heavenly king to punish her.' The Dragon King, attended by his warriors, then went to the heavenly kingdom and humbly begged the king to punish the witch. The king granted his request and immediately dispatched three warriors from heaven.

When they reached the mountain, the heavenly warriors filled the air with raging gales and pelting rain. The witch came out and threw her magic paper into the air, but to no avail. A thunderbolt fell on the house with a deafening crash and immediately a dead fox appeared where the witch had been.

The warrior thanked the heavenly warriors profusely, and the kind old woman whom he had met in the first place reigned once more as the goddess of the mountain.

Told by Gim Hanyong; Gimhae (1919)

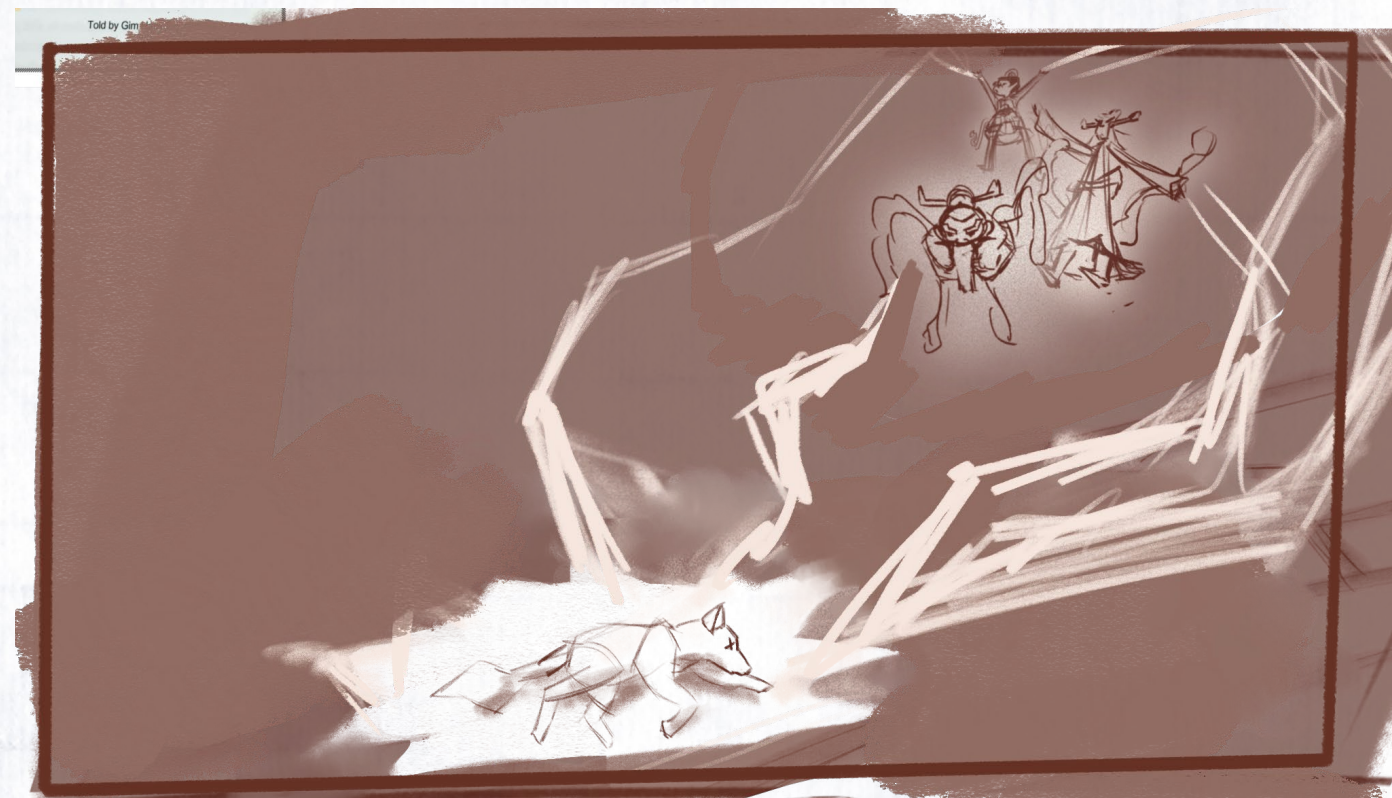
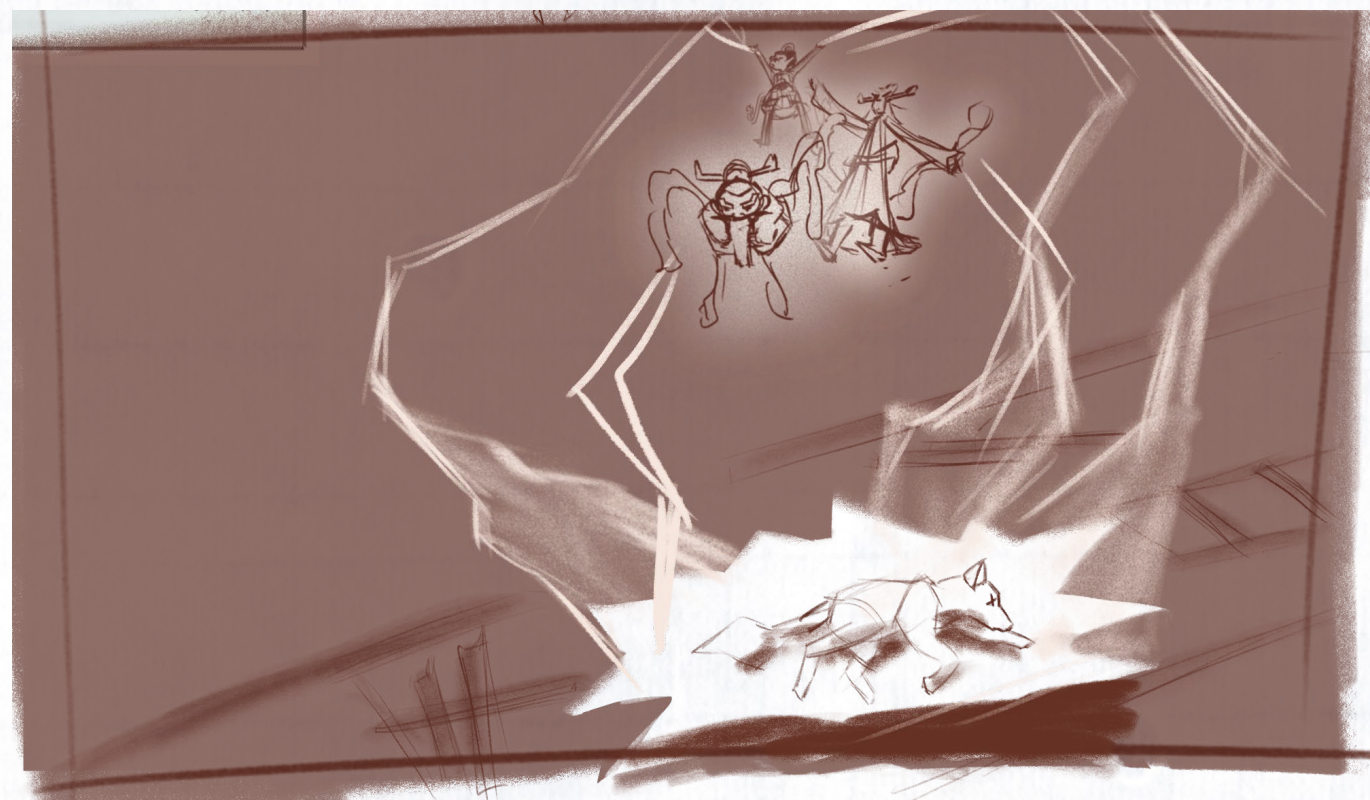
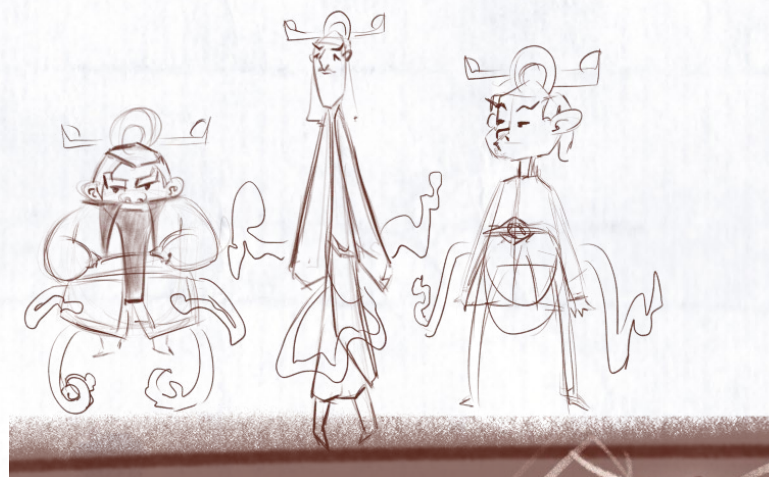



is to go and ask the heavenly king to punish her.' The Dragon King, attended by his warriors, then went to the heavenly kingdom and humbly begged the king to punish the witch. The king granted his request and immediately dispatched three warriors from heaven.

When they reached the mountain, the heavenly warriors filled the air with raging gales and pelting rain. The witch came out and threw her magic paper into the air, but to no avail. A thunderbolt fell on the house with a deafening crash and immediately a dead fox appeared where the witch had been.

The warrior thanked the heavenly warriors profusely, and the kind old woman whom he had met in the first place reigned once more as the goddess of the mountain.

Told by Gim Hanyong; Gimhae (1919)



A black and white ink wash painting of a mountainous landscape. The scene features a winding path that leads up a hillside towards a small, simple structure or hut. The brushwork is expressive, with varying shades of grey and black ink used to create texture and depth in the mountains and foliage. The overall mood is serene and contemplative.

ANNEX VI: EXPERIMENTACIÓ PERSONATGES

LA BRUIXA I EL REI DELS DRACS

Perales Marti, Maria

sketchbook per l'exploració de personatges





