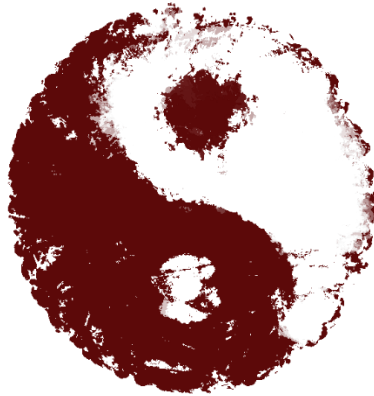


JAPAN UNTOLD

Origin



TRABAJO DE FIN DE GRADO. BELLAS ARTES. 2021/ 2022
Convocatoria Ordinaria

Autora: **CARMEN DE PINEDO**
carmendepinedo@gmail.com

Tutores: **MARIBEL CASTRO & DANIEL SILVO**
mi.castro.prof@ufv.es daniel.silvo@ufv.es



Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid

*Conoce lo masculino,
más permanece en lo femenino:
acoge al mundo en tus manos.*

Tao te Ching



RESUMEN

Japan Untold es un proyecto artístico que reflexiona sobre el mito fundacional de Japón con ojos críticos, y hace una revisión del mismo y de sus protagonistas desde una perspectiva moderna y feminista plasmándolos en un concept art y storyboard.

Para ello, se ha partido del mito de *Izanagi e Izanami*, analizándolo desde la narrativa literaria y artística, concluyendo que en su relato existe un fuerte sesgo de género, que es común a la mitología de la mayoría de las civilizaciones.

A continuación, el proyecto revisita este mito reflejándolo en un libro de arte que ofrece una comparativa entre las versiones tradicionales japonesas (en las que la mujer es sumisa y acepta su destino de ser la culpable) y su mirada actual (en la que la mujer está empoderada y es dueña de su destino).

PALABRAS CLAVE:

Mitología Japonesa, Izanami e Izanagi, *Yin y Yang*, Feminismo, Concept art.



ABSTRACT

Japan Untold is an artistic project that reflects critically on the founding myth of Japan, reviewing it and its main characters from a modern and feminist perspective, capturing them in concept art and storyboard.

To do this, the myth of Izanagi and Izanami has been used, analyzing it from the literary and artistic narrative and concluding that there is a strong gender bias in their story, which is common to the mythology of most civilizations.

Next, the project revisits this myth, reflecting it in an art book that offers a comparison between the traditional Japanese versions (in which the woman is submissive and accepts her fate of being the guilty one) and his current view (in which the woman is empowered and owns her destiny).

KEYWORDS:

Japanese Mythology, Izanami and Izanagi, *Yin* and *Yang*, Feminism, Concept art.



INTRODUCCIÓN

Cuenta la mitología japonesa que el mundo en el que vivimos fue creado por los dioses Izanagi (masculino) e Izanami (femenina), unidos en matrimonio. A tenor de este mito, Izanagi salva al mundo del caos originado por la cólera de Izanami. El héroe de la historia es adorado y recordado por siempre, mientras que a la malvada y cruel Izanami es sentenciada al inframundo para toda la eternidad. Para los japoneses este mito es también una alegoría del *Yin* y el *Yang*.

Conocida la existencia de este mito, no podemos sino abordar el mismo desde un espíritu crítico. ¿No es tal vez este mito un mensaje con un sesgo claramente machista que se quiere transmitir a la sociedad japonesa de su época? ¿Y no nos recuerda a otros mitos similares que existen en otras culturas más próximas a la nuestra? Pareciera como si existiera un patrón común en la mitología empeñado en colocar siempre a la mujer como culpable de los males de la humanidad.

Por ello nos preguntamos ¿y si analizamos este mito desde el punto de vista de la diosa Izanami? Pues no puede entenderse el bien (*Yin*) sin el mal (*Yang*) y viceversa; del mismo modo que no puede entenderse Izanagi sin Izanami, pues el *Yin* y el *Yang* son dos energías que, aunque contrarias, fluyen y se complementan entre ellas. Así las cosas, la historia parece estar incompleta. Por este motivo, decidimos revisar el relato de este mito desde una interpretación más integral y contemporánea en el que el papel de la mujer esté equilibrado, y plasmarlo en un formato artístico moderno.

El resultado de este trabajo (*Japan Untold: Origin*) será además la base y el origen de un proyecto futuro más ambicioso (*Japan Untold Legends*) en el que participan distintos artistas y especialistas que a su vez reinterpretarán



entornos y personajes secundarios del mito, realizando una postproducción conjunta con el objetivo de desarrollar una colección de obras digitales que narren el mito desde una perspectiva moderna comercializable en el mercado del cripto-arte.



ÍNDICE

OBJETIVOS	8
METODOLOGÍA	9
a. METODOLOGÍA TEÓRICA	9
b. METODOLOGÍA PRÁCTICA O DE CAMPO	10
c. METODOLOGÍA CREATIVA O DE DISEÑO	11
EL ESTADO DE LA CUESTIÓN	13
a. IZANAGI E IZANAMI: EL MITO FUNDACIONAL DE JAPÓN	13
b. EL ESTILO DE LOS GRABADOS JAPONESES	17
c. EL MITO DE IZANAGI E IZANAMI EN LOS GRABADOS	29
d. EL EQUILIBRIO: EL YIN Y EL YANG	34
e. ANÁLISIS DEL MITO FUNDACIONAL DESDE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO	41
i. La cuestión de género y el pecado original	41
ii. Femme fatale	46
f. CONCEPT ART Y LIBRO DE ARTE	53
DESARROLLO	64
a. RESUMEN-DIAGNÓSTICO DEL ESTADO DE LA CUESTIÓN	64
b. PROPUESTA: JAPAN UNTOLD, REVISIÓN DEL MITO DESDE UNA ÓPTICA FEMINISTA	65
i. Revisión del relato	65
ii. Revisión de la estética	70
iii. Revisión de los Personajes	70
iv. Izanami Rediseñada	75
v. Izanagi Rediseñado	80
vi. Rediseño de Vestuario	84
c. ALGUNAS FASES DE PRODUCCIÓN	97
i. Concept Art Personajes	97
ii. Algunos bocetos del Storyboard	103
iii. Paleta de Color	106
d. STORYBOARD	109
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	121
CONCLUSIÓN	129





OBJETIVOS

Los objetivos principales de *Japan Untold: Origin* son

- ❖ Revisar el mito fundacional de la leyenda japonesa de Izanagi e Izanami.
- ❖ Reinterpretar el mito en clave moderna y feminista a través de un concept art de los principales protagonistas actualizados, así como de un storyboard de la leyenda reinterpretada.
- ❖ La hipótesis del proyecto se desglosará en los siguientes objetivos secundarios:
 - ❖ Análisis de la mitología fundacional japonesa centrándonos en el mito de Izanagi e Izanami y su relación con el *Yin* y el *Yang*.
 - ❖ Análisis de su narrativa literaria y visual a través de los grabados de época.
 - ❖ Contrastación de las narrativas literarias y visuales de los mitos en el arte respecto a la concepción actual del feminismo.
 - ❖ Comparación de la simbología del mito en cuestión con leyendas similares en otras culturas.
 - ❖ Revisión del mito desde una perspectiva feminista actual, a través del empoderamiento del personaje femenino, pero manteniendo la esencia de la estética y del relato.
 - ❖ Propuesta de un listado de estéticas, técnicas y paletas de color relacionadas con videojuegos, películas y series actuales, que nos permitan establecer el diseño y concept-art de los personajes basados en el mito que queremos desarrollar.
 - ❖ Creación y diseño las ilustraciones digitales que componen el storyboard del mito revisitado.
 - ❖ Asentar las bases del futuro proyecto conjunto *Japan Untold, Legends*.





METODOLOGÍA

El orden cronológico de la metodología empleada se dividirá en tres secciones: la parte teórica, la práctica y la creativa.

a. METODOLOGÍA TEÓRICA

Se realizará un estudio de la historia del mito fundacional de Japón cuyos protagonistas son los dioses Izanagi e Izanami, en el que se observarán los roles de género que se atribuyen a los mismos. Los estudios realizados por Hanland Davis en *Mitos y Leyendas del Japón* (2008)¹, constituirán la base sobre la que abordaremos nuestro trabajo. Específicamente, se estudiarán los primeros libros en los que se tiene constancia del mito; en primer lugar, Kujiki² y en segundo puesto el Nihongi³. A continuación, se estudiará el Tao

¹ HANDLAND DAVIS, F., (2008) *Mitos y Leyendas del Japón*. Gijón: Santori Ediciones.

² Acabado en A.D 620 era un libro sobre asunto de interés estatal en todos los países del Este en los que las ideas chinas eran predominantes... Una gran parte del Kujiki se quemó tras la derrota de la dinastía de la casa Soga...La parte histórica es casi igual que el Nihongi. El autor es Yasumaro quien plasmó el libro en papel recitado por Hiyeda (p. 18 - 20). En ASTON, W.G., (1896). *Nihongi, chronicles of Japan from the earliest times to a.d. 697*. New York. Editorial Cosimo Classics. Acabado en A.D 620 era un libro sobre asunto de interés estatal en todos los países del Este en los que las ideas chinas eran predominantes... Una gran parte del Kujiki se quemó tras la derrota de la dinastía de la casa Soga...La parte histórica es casi igual que el Nihongi. El autor es Yasumaro quien plasmó el libro en papel recitado por Hiyeda (p. 18 - 20). En ASTON, W.G., (1896). *Nihongi, chronicles of Japan...Opus. Cit.*

³ Completado y puesto ante la emperatriz Gemmio en A.D 720 por el Principe Toneri y Yasumaro Futo no Ason. Consiste en pasajes independientes unidos entre sí en un orden cronológico. Shotoku Daishi es el autor del libro a partir del segundo capítulo. En ASTON, W.G., (1896). *Nihongi, chronicles of Japan from the earliest times to a.d. 697*. New York. Editorial Cosimo Classics. Completado y puesto ante la emperatriz Gemmio en A.D 720 por el Principe Toneri y Yasumaro Futo no Ason. Consiste en pasajes independientes unidos entre sí en un orden cronológico. Shotoku Daishi es el autor del libro a partir del segundo capítulo. En ASTON, W.G., (1896). *Nihongi, chronicles of Japan from the earliest times to a.d. 697*. New York. Editorial Cosimo Classics.



te Ching de Lao Tzu que ampliará la búsqueda del Yin y el Yang relacionándolo con el mito.

En una segunda fase se buscarán paralelismos de este relato en los mitos fundacionales de otras civilizaciones. La cultura judeo-cristiana ofrecerá una perspectiva similar en las que se encontrarán paralelismos notables con el mito de la creación japonés. En esta investigación se indagará en el concepto del pecado original cristiano originado por Eva, representación del mal y Adán del bien, a través del Antiguo Testamento, en concreto del libro del *Génesis*. Profundizaremos en la leyenda de Adán introduciendo el mito judío de Lilith. Se llevará a cabo una investigación de las narrativas visuales de los mitos en el arte plástico en torno a la idea de mujer como *femme fatale*, es decir, construcciones de la mujer como representación del mal en la mitología; sirenas, arpías, brujas... que serán contrastadas con enfoque más actual del feminismo influenciado por el libro *Morder la manzana* de Leticia Dolera⁴ y *Malas mujeres* escrito por María Hesse⁵. Los ejemplos por debatir se escogerán de distintas obras que tratan sobre este tema como la escultura de Benvenuto Cellini *Perseo (1545-1554)*⁶, y el grabado de Brueghel el Viejo *Santiago en la Cueva del Brujo (1564)*⁷ entre otras.

b. METODOLOGÍA PRÁCTICA O DE CAMPO

El análisis de la narrativa literaria se complementa con un análisis de la narrativa artística.

⁴ DOLERA, L. (2022). *Morder la manzana*. Barcelona: Editorial Planeta.

⁵ HESSE, M. (2022). *Malas Mujeres/ Bad Women*. Madrid: Editorial Lumen Press..

⁶ Se trata de una escultura realizada en bronce también conocida como *Perseo con la cabeza de Medusa*. Se estima que fue esculpida entre 1545-1554, actualmente se encuentra en la *Piazza della Signoria* en Florencia, Italia.

⁷ BRUEGHEL, P., (1654). *Santiago en la cueva del brujo*. Amsterdam. Rijksmuseum. Esta obra es considerada como uno de los grabados que dio origen a la iconografía de las brujas.



Para capturar la visión antigua del mito se analizarán el *Japanese prints woodblock*⁸, un libro que recoge la estética japonesa por medio de los grabados japoneses más significativos desde 1680 hasta el 1938.

Una dificultad a la hora de plasmar artísticamente personajes asiáticos es la confusión que tenemos los occidentales para distinguir los rasgos fisionómicos japoneses, coreanos y chinos. Con el fin de resolver esta cuestión se establecerá un análisis comparativo de rasgos faciales entre estos grupos.

Respecto al vestuario, se realizará un estudio de las diferentes vestimentas tradicionales japonesas, tanto masculinas como femeninas.

Se documentará la influencia de proyectos audiovisuales como el videojuego *Ghost of Tsushima*⁹ y series actuales japonesas como *Battle through the heavens*¹⁰, con el fin de establecer una coherencia visual en la colección de obras digitales respecto a la estética principal, técnicas empleadas y selección de paleta de color y diseño del concept-art en los personajes.

Por último, se explorará la simbología de los colores en la cultura japonesa para escoger una paleta de color coherente con la carga filosófica del mito.

c. METODOLOGÍA CREATIVA O DE DISEÑO

Para crear y diseñar la colección de obras digitales del mito de Izanami e Izanagi se empleará el programa *Procreate*.

La apariencia de ambos protagonistas se creará con la ayuda del método anatómico Loomis¹¹.

⁸ MARKS, A. (2022). *Japanese Woodblock Prints*. 40th Ed. TASCHEN.

⁹ BRIDGES, D (2020). *Ghost of Tsushima* (Videojuego PS4, PS5). Japón: Sony Interactive Entertainment - Sucker Punch Productions.

¹⁰ TIACAN TUDOU (2018). *Battle through the heavens* (serie anime) Hunan TV.

¹¹ “El método Loomis es un método de abstracción que permite al dibujante estructurar y construir una cabeza con formas simples, entregando volumen a través de los planos creados.” Serey, A. (2022b, abril 18). *11 Consejos de Andrew Loomis - Introducción al método Loomis*. Abraham Serey - Ab's Pencils. Consultado por última vez el 1 de mayo de 2022, de <https://abrahamserey.com/metodo-loomis-11-consejos-de-andrew-loomis->



Para la inspiración de la apariencia física de los personajes se realizará un estudio sobre los rasgos físicos de algunos modelos.

También se desarrollarán varias paletas de color (que incluirán aquellos colores con mayor significado en la cultura japonesa) que corresponderán a los dos escenarios en los que se desarrolla el mito: la Isla y *Yomi* (el inframundo). De esta manera análoga, el personaje Izanami se diseñará con dos apariencias correspondientes a la localización en la que se encuentre.

Se desarrollará un concept-art específico para los dos personajes principales: Izanagi e Izanami (esta contará con dos versiones: la de la Isla y la de *Yomi*).

A continuación, se creará un storyboard compuesto por una serie de 5 ilustraciones que narrarán el mito desde la nueva perspectiva investigada en el proyecto. El storyboard estará realizado en blanco y negro.

Posteriormente, se comparará el nuevo storyboard con grabados antiguos que ilustran el mito original.

Por último, se diseñará un libro de arte que se mostrará en la defensa del TFG. En este libro de arte se recogerá el proceso de trabajo, los bocetos finales del concept-art de los dioses y el storyboard.

introduccion/#:%7E:text=El%20m%C3%A9todo%20Loomis%20es%20un,trav%C3%A9s%20de%20los%20planos%20creados.





EL ESTADO DE LA CUESTIÓN

Las creencias religiosas han ido de la mano de los códigos morales de cada civilización. Las escrituras sagradas como *La Biblia* para los judeo-cristianos, *El Corán* para los musulmanes, o *Tipitaka* para los budistas, han establecido los principios éticos sobre cómo debe de ser el comportamiento de cada individuo creyente según su ideología en el sistema social. Estas “normas” eran sagradas y debían de ser respetadas y servir de ejemplo para todos los habitantes, aquellos que las desobedecieran o realizaron actos “impuros” no gozarían de vida eterna en el más allá y serían castigados. Para explicar a la sociedad el camino correcto, en estos relatos se contaban anécdotas de la vida pasada de sus ídolos religiosos desde su nacimiento o aparición hasta su muerte.

Así surgieron los mitos fundacionales o las historias bibliográficas de los personajes principales de las religiones. Cada cultura o religión tiene un mito fundacional en el que basan todas sus creencias y usan como modelo a seguir explicando cómo debe de ser un comportamiento humano ejemplar. Los seres humanos se dieron cuenta que debían de crear normas para que la sociedad estuviera ordenada y actuara de manera dócil para poder controlarles.

a. IZANAGI E IZANAMI: EL MITO FUNDACIONAL DE JAPÓN

Las leyendas y los mitos de las diferentes culturas o religiones configuran el comportamiento y las actitudes de sus seguidores en el futuro. En Japón,



el mito fundacional establece los cánones sociales entre hombre y mujer representados por los dioses Izanagi e Izanami. Este mito se encuentra en los libros *Nihongi* y *Kojiki*, escritos en el siglo VII:

El dios *Kuni-toko-tachi*, (el que permanece eternamente sobre la tierra) apareció al dividirse el cielo de la tierra y tras él muchas otras deidades. Una de las parejas de dioses principales eran los hermanos Izanagi, (el hombre que invita) e Izanami, (la mujer que invita) unidos en matrimonio.

Cuenta la leyenda que el dios Izanagi arrojó una lanza enojada en el abismo que se encontraba debajo del puente flotante del cielo, con la esperanza de encontrar algún país, en su lugar descubrieron el océano. Al extraer la lanza, las gotas de agua que cayeron de su punta se solidificaron y formaron la isla de *Onogoro-jima*, (Isla generada espontáneamente) y por consiguiente “descendieron sobre la isla y al tiempo decidieron unirse en matrimonio”¹². Para este casamiento, caminaron alrededor de un pilar que se encontraba en el medio de la isla. La diosa Izanami inició el ritual “Es grato encontrarse con un joven tan encantador”¹³ y de esta unión nació *Hiruko*, también conocido como el Niño Sanguijuela, sin huesos ni extremidades, que fue abandonado a su suerte. Pero lejos de agradar al dios Izanagi con este cumplido, hizo que el dios se enfureciera y respondió “Soy un hombre y como tal debo hablar en primer lugar. ¿Por qué tú siendo una mujer has osado hablar primero? Así no es lo correcto volvamos a empezar.”¹⁴ De esta forma ambas deidades iniciaron de nuevo el ritual, esta vez hablando el dios Izanagi primero: “Es grato encontrarse con una doncella tan hermosa”¹⁵, así pues, se dio por concluida la unión de los dioses en matrimonio y empezaron a procrear prósperamente gracias a la iniciativa de Izanagi.

En el siguiente extracto del mito ambos dioses, una vez unidos en matrimonio, empiezan a procrear y a fundar el país de las ocho grandes

¹² HADLAND, F., (2008). *Mitos y leyendas del Japón... Opus cit.*, p.26.

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ HADLAND, F., (2008). *Mitos y leyendas del Japón... Opus cit.*, p.27.

¹⁵ *Ibidem*.



islas (*Oo-ya-shima-guni*), y todos los elementos que las componen, con sus respectivas montañas, ríos, mares y naturaleza. La diosa Izanami es la encargada de dar a luz a todo lo existente, e incluso a nuevas deidades.

El nacimiento del dios del fuego, *Kagu-tsuchi* provocó la abrasión de los genitales de Izanami, quien falleció por esta causa. Su marido, el dios Izanagi, al no ser capaz de vivir sin la diosa, decide ir a rescatar a la diosa Izanami de *Yomi*, o también conocido como el inframundo.

El dios Izanagi se dirigió hacia la tierra de *Yomi* que está sumida en la más negra oscuridad, debido a lo cual el dios no llega a ver el rostro de su amada. Ella le dice apesadumbrada: “Mi señor y marido ¿por qué has venido tan tarde? yo ya he comido de las viandas de *Yomi*. Ahora voy a tumbarme para descansar un momento. Te ruego por favor que no me mires.”¹⁶ La diosa le propone a su marido descansar del largo viaje, pero el dios Izanagi no puede aguantar sus ansias y curiosidad de ver a Izanami por lo que ilumina su rostro mientras ella descansa, encontrando gusanos en lugar de sus ojos, recorriendo la calavera de la diosa. Su bella esposa se había convertido en una criatura hinchada y purulenta. El dios Izanagi huye atemorizado y asqueado de su amada mientras ella le pregunta: “¿Por qué no has cumplido el ruego que te hice? Ahora me has avergonzado.”¹⁷

Acto seguido la diosa envía a los ocho demonios de *Yomi* contra su marido, pero este se desprende de su tocado, el cual al tocar el suelo se convierte en un racimo de uvas. Esto entretiene a los demonios y hace que la diosa Izanami decida encargarse personalmente de él.

El dios Izanagi consigue llegar a la salida del inframundo antes que Izanami y la sella con una gran roca atrapando a la diosa para siempre. Desde el otro lado, Izanagi le pide el divorcio a su mujer a lo que ella responde “mi querido señor y marido, si eso es lo que quieres, en un solo día, haré que

¹⁶ *Ibidem.*

¹⁷ *Ibidem.*



todo el mundo muera”¹⁸ : La diosa jura que engendrará 1.000 hijos cada día para que destruyan la tierra. En respuesta, el dios jura engendrar a 1.500 hijos cada día para así armonizar el mundo de los mortales.

Tras escapar del inframundo *Yomi*, el dios Izanagi decide purificarse realizando una serie de abluciones. Las gotas de agua que resbalan por el cuerpo del dios Izanagi al entrar en contacto con el suelo se convierten en numerosas deidades y *Yokais*. Finalmente, al saber que su espíritu iba a sufrir un cambio, el dios Izanagi decide permanecer para el resto de sus días en la isla de Ahaji.

La roca que sella la entrada al inframundo de *Yomi* sigue cerrada, pero Izanami cada vez es más fuerte, por lo que esa puerta que separa el inframundo del mundo de los mortales comienza a tener grietas por las que los demonios Onis de menor tamaño pueden colarse y atormentar a los humanos creando desastres y pandemias.

La estructura del relato y el arco dramático de los personajes principales es el siguiente:

Parte	Izanagi	Izanami
<u>Lanza</u>	Superioridad, serenidad	Inferioridad, serenidad, sumisión
<u>Matrimonio – Nacimiento Huriko</u>	Superioridad, dominación, asco (Huriko)	Iniciativa, sumisión, felicidad (Huriko)
<u>Muerte Izanami</u>	Tristeza, enfado	Soledad, tristeza
<u>Encuentro <i>Yomi</i></u>	Asco, miedo	Enfado, traicionada
<u>Huida <i>Yomi</i></u>	Miedo	Cólera, desapego

¹⁸ *Ibidem*.



Se puede intuir que el mito de Izanagi e Izanami incluye una clara separación de roles en los que la mujer juega siempre el rol negativo y el hombre el positivo.

b. EL ESTILO DE LOS GRABADOS JAPONESES

En el contexto histórico en el que se escribe el mito de Izanagi e Izanami, los habitantes de Japón eran mayoritariamente analfabetos. La expresión artística se convierte por tanto en el canal que transmite los relatos, por lo que es clave entender los códigos que se reflejan en ella. Específicamente, la manera de representar a los hombres y a las mujeres expresa las actitudes que la sociedad espera de cada uno de estos géneros.

La cultura japonesa es una de las pioneras en el movimiento de grabado sobre madera, técnica que emplean para ilustrar sus recursos históricos y mitos. Utagawa Kuniyoshi en su obra: *Picture of the Retired Emperor Sutoku's Allies Rescuing Tametomo*, comunmente conocida como *El pescador*¹⁹ (Fig.1), es uno de los primeros grabadores que iniciaron esta corriente creativa llamada *Sosaku Hanga* (estampas creativas).

El modo de impresión de texto sobre planchas de madera del grabado japonés denota una fuerte influencia de la cultura china.

¹⁹ KUNIYOSHU, U., (1851). *Picture of the Retired Emperor Sutoku's Allies Rescuing Tametomo* O *El pescador*, London, British Museum, en MARKS, A., (200). *Japanese Prints Woodblock*. Bosnia-Herzegovina: Taschen, (p.365). Esta obra está considerada como la primera estampa japonesa realizada por una sola persona.





Fig.1. KUNIYOSHI, U., *El pescador*, (1904)

Durante la primera etapa del siglo XVII, los libros ilustrados se volvieron un objeto costoso y popular. La mayoría de ellos eran de género erótico con ilustraciones explícitas costeables solo por la clase alta. A mediados del siglo XVII las láminas de grabado se distanciaron de los libros y empezaron a comercializarse independientemente y en masa de cara al público con un coste menor. Mantuvieron el mismo proceso de edición conocido como “Sumi-zuri-e”, que consistía en imprimir las ilustraciones sobre una plancha de madera con tinta negra.

La estética y el coloreado de las estampas japonesas evoca a la realización de las pinturas hechas a mano. La paleta de color empleada se componía de “rojos radiantes azules y verdes brillantes e incluso negros intensos”²⁰. Por otro lado, las composiciones eran planas, sin profundidad de campo y muchas veces tampoco tenían en cuenta la dimensionalidad. Su mayor preocupación era la creación de líneas negras muy marcadas, para crear un fuerte contraste con la colorida naturaleza plana, formas fuertes con calidad y diseños gráficos con líneas limpias.

²⁰ SIENRRRA, R., (2020) “La singular historia y exquisita estética de las etéreas estampas japonesas”. *My modern met* <https://mymodernmet.com/es/ukiyo-e-estampas-japonesas/> (Consultado por última vez 17 de abril de 2022).

Los personajes principales ilustrados en estos grabados solían ser mujeres mayoritariamente geishas²¹. La mujer estaba representada en interiores o en sus hogares de arquitectura japonesa, realizando tareas cotidianas como limpiar la casa, beber té o dialogar con otras mujeres entre otras acciones, como muestran respectivamente los grabados *Okita of the Naniwaya*²² y *Takashima Ohisha*²³ (Fig. 2 y 3).



Fig.2. SHUNCHO, *Okita of the Naniwaya*, (1790).



Fig.3. SHUNCHO, *Takashima Ohisa*, (1790).

²¹ “La geisha es una mujer que ha estudiado profundamente las artes tradicionales japonesas. Esto incluye música y baile tradicional y ceremonia del té, por ejemplo. Además, también se ha formado lo suficiente para ser capaz de mantener activa una reunión, dando conversación, inventándose juego, ect., En Kioto suelen recibir el nombre de Geiko, mientras que en otros puntos de Japón suelen llamarse Geidi.” L. (2021). *La geisha: arte y tradición en la cultura japonesa. Japonismo*. <https://japonismo.com/blog/la-geisha> (Consultado por última vez 17 de abril de 2022).

²² SHUNCHO, K., (1790). *Okita of the Naniwaya*. (Grabado). Minneapolis Institute of Art. En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen, (p.182).

²³ SHUNCHO, K., (1790). *Takashima Ohisa*. (Grabado). Minneapolis Institute of Art. En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen, (p.182).

La mujer era representada con una belleza clásica: Con una actitud sumisa, delicada y elegante. Además, los grabadores hacían mucho hincapié en la vestimenta de las mujeres con atuendos sofisticados con muchos pliegues y caídas e incluso sus accesorios como peinetas y palillos que mantenían su pelo perfectamente arreglado, tal y como se observa en *The hour of the Monkey*²⁴ (Fig. 4). Las expresiones de la cara no variaban mucho, en general su expresión era neutra. La elegancia y simplicidad de las escenas con una mezcla de colores terrenales y vivos creaban grabados muy sofisticados y con un acabado muy fino.



Fig.4. KITAGAWA, U., *The hour of the Monkey*, (1794).



Fig.5. KORYUSAI, I., *Young couple with Fuji, Falcon and Aubergines*, (1775).

Por su parte, los personajes masculinos de los grabados japoneses a veces solían ser ilustrados con la misma calma y elegancia que las mujeres, como

²⁴ KITAGAWA, U., (1794). *The hour of the Monkey*. (Grabado). Brussels, Royal Museums of Art and History. En MARKS, A., (2022). *Japanese Prints Woodblock*. Bosnia Herzegovina: Taschen, (p.194).

puede observarse en *Young couple with Fuji, Falcon and Aubergines*²⁵ (Fig.5). Sin embargo, cuando los grabadores ilustraban a samuráis, guerreros, actores, o cualquier varón que se encontraba fuera del entorno cotidiano, empleaban expresiones faciales violentas, alocadas e incluso desorbitadas. Los personajes masculinos muestran más expresividad en el rostro, mucho más movimiento en sus acciones, como se muestra en *One of the Three Heroic Deaths*²⁶ (Fig. 6). En muchos casos son retratados realizando tareas heroicas, por ejemplo, luchando contra demonios, como en *The actors Nakajima Mihozo as Jakatsu baba and Bando Hikosaburo II as Shimamura Kaneya*²⁷ (Fig. 7). Su vestimenta se detallaba con la misma sutileza que la vestimenta de las mujeres, pero con una mayor diversidad en los varones, reflejando desde ropa más elegante como los kimonos, hasta atuendos de combate como las armaduras de samuráis.

²⁵ KORYUSAI, I., (1775). *Young couple with Fuji, Falcon and Aubergines*. (Grabado). Boston, Museums of Fine arts. En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen, (p.145).

²⁶ KUNIYOSHI, U., (1848). *One of the Three Heroic Deaths*. (Grabado). London, British Museum. En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen, (p.368).

²⁷ KIYOTSUNE, T., (1761). *The actors Nakajima Mihozo as Jakatsu baba and Bando Hikosaburo II as Shimamura Kaneya*. (Grabado). Private collection. En MARKS, A., (2022). *Japanese Prints Woodblock*. Bosnia Herzegovina: Taschen, (p.102).





Fig.7. KIYOTSUNE, T., *The actors Nakajima Mihozo as Jakatsu baba and Bando Hikosaburo II as Shimamura Kaneya*, (1761).



Fig.6. KUNIYOSHI, U., *One of the Three Heroic Deaths*, (1848).

En el caso del mito fundacional de Japón podemos encontrar representaciones de los dioses Izanagi e Izanami siguiendo esta misma estética. Por el hecho de ser dioses se les representa con kimonos amplios, con muchas capas y con suaves caídas. Ambos muestran una actitud serena y pacífica. En general las deidades japonesas tenían un estilo de belleza clásica, con un rostro muy atractivo y una vestimenta holgada y elegante con diferentes patrones y muchas capas, así puede observarse en el fino grabado *Shell-wok at Asakusa Kannon Temple*²⁸ (Fig.8).

²⁸ TOYOHIRO, U., (1821). *Shell-wok at Asakusa Kannon Temple*. (Grabado). London, British Museum. En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen, (pp.250-251).





Fig. 8. TOYOHIRO, U., *Shell-wok at Asakusa Kannon Temple*, (1821)

Podríamos dividir el relato del mito de la creación en 5 partes: el puente del cielo, el Niño Sanguijuela, la pérdida de Izanami, Izanami en *Yomi* y juramentos y maldiciones.

Hay ciertas escenas del mito fundacional que están ilustradas mediante grabados. Para empezar, hay varias versiones de la primera parte del mito en las que Izanagi e Izanami se encuentran en el puente flotante del cielo sosteniendo la lanza enjorada, tal y como muestra el grabado *Izanagi and Izanami on the heavenly floating bridge*²⁹ (Fig. 9).

²⁹ KOBASHI, E., (1885). *Izanagi and Izanami on the heavenly floating bridge*. The Incredible Story of How Japan was Created. Japanese Tales. <https://japanesetales.com/the-story-of-how-japan-was-created/> (Consultada por última vez 18 de abril, 2022).



Fig. 9. KOBASHI, E., *Izanagi and Izanami on the heavenly floating bridge*, (1885).

Por el contrario, no existen grabados que narren visualmente los siguientes acontecimientos del mito. Por esta razón, se ha ampliado la búsqueda para investigar distintos grabados que tengan una estética y representación visual que concuerde con los acontecimientos del mito fundacional, aunque el trasfondo y la creación de los mismos tenga su propia inspiración e historia.

El siguiente acontecimiento del mito fundacional es el matrimonio de ambos dioses y el nacimiento de “Huriko” o también conocido como *el Niño Sanguijuela*. En este caso, se ha elegido el grabado japonés *The lovers under an umbrella in the Snow*³⁰ (Fig.10). para entender la visión japonesa de aquella época sobre el matrimonio. El grabado muestra a dos amantes bajo la nieve sujetando un paraguas. En japonés hay una palabra específica para describir este mismo hecho: *aigasa*. Ambos personajes están cubiertos de la cabeza a los pies con diferentes capas de ropa. El hombre viste con un atuendo negro, mientras la vestimenta de las mujeres de color blanco.

³⁰HARUNOBU, S., (1936). *The lovers under an umbrella in the Snow*. (Grabado) New York. The Metropolitan Museum. En MARKS, A., (2022) *Japanese Prints Woodblock...* (pp. 117).

El propósito de la elección de colores para cada personaje representa simbólicamente a un Cuervo y una Garza, también hace un guiño al *Yin* y al *Yang*. Ambos amantes se miran sutilmente a los ojos con la cabeza ligeramente inclinada hacia abajo. En este caso, la mujer tiene la cabeza más inclinada hacia abajo, inferior a la del hombre, como si de alguna forma se sintiera intimidada y optara por una expresión facial de sumisión.



Fig. 10. HARUNOBU, S., *The lovers under an umbrella in the Snow* (1936).



Fig.11. UTAMARO, K., *Lovers, with young boy riding piggy back on the woman's back* (1800-1805).

En segundo lugar, el grabado *Lovers, with young boy riding piggy back on the woman's back*³¹ (Fig. 11) Muestra los roles de género dentro de una familia japonesa. Esta nueva perspectiva nos ayudará a entender la relación padres e hijos para aplicarlo más tarde en la ilustración del matrimonio y el Niño Sanguijuela. El marido se encuentra sentado agarrando la mano de su mujer como si la estuviera pidiendo algo, desequilibrando por medio de ese agarre a su mujer que se encuentra de pie cargando el peso de su hijo en

³¹ UTAMARO, K., 1800-1805. *Lovers, with young boy riding piggy back on the woman's back*, London, British Museum <https://www.britishmuseum.org/collection/image/583056001>, https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00583056_001_1 (Consultado por última vez 18 de abril de 2022).

su espalda. En esta época las mujeres estaban encargadas de cuidar a los bebés y ser serviciales hacia sus maridos. La cultura japonesa es partidaria del “*amae*”, que significa “*el deseo de ser amado*”³². Los padres educan por medio del amor y la confianza a sus hijos que más tarde desarrollan un respeto y apoyo incondicional por sus padres.

La siguiente parte en la que se dividirá el relato será en la pérdida de la diosa Izanami al morir por la oración de sus órganos sexuales al dar a luz al dios del fuego. En esta escena se representará la reacción del dios Izanami tras enterarse de la noticia. En *The Actor Ichimura Uzaemon IX*³³ (Fig.12) se refleja perfectamente las emociones del actor; en este caso el personaje se encontraba enfurecido con una apariencia violenta justo en el momento anterior de enfrentarse y parar al demonio.



Fig. 12. SHUNCO, K., *The Actor Ichimura Uzaemon IX*, (1779).



Fig. 13. KYOSAI, K., *Picture of the Skeletons*, (1874).

³³ SHUNCO, K., (1779). *The actor Ichimura Uzaemon IX (Grabado)*. Highland Park Illinois, The Mann Collection. En MARKS, A., (2022). *Japanese Prints Woodblock...* (p.150).

Por otro lado, *Picture of the Skeletons*³⁴ (Fig. 13) muestra a Izanami en el inframundo, con su nuevo aspecto y rodeada de sus ocho demonios. En esta obra podemos visualizar a la llamada “cortesana del infierno” descansando plácidamente sobre su trono. Detrás de ella y alrededor se encuentran múltiples esqueletos en el inframundo realizando diversas actividades, sin embargo, la mujer se muestra muy tranquila y en paz pese a estar en el infierno.

Finalmente, Izanagi huye de la diosa Izanami del inframundo y sella su salida con una gran roca. Hay varios grabados que representan una escena similar: por ejemplo, *Mitsukuni Defies the Skeleton Spectre*³⁵ (Fig.14) en la que se representa a la princesa Takiyasha residente del Palacio de Soma luchando contra dos guerreros. En este grabado, la princesa invoca un esqueleto gigante por medio de un pergamino. Los guerreros se muestran con expresiones agresivas, mientras que la princesa tiene una expresión de preocupación por perder esa batalla.

La última ilustración de la serie se titula “Juramentos y Maldiciones”. En esta escena Izanagi huye de la diosa Izanami del inframundo y sella su salida con una gran roca. Hay varios grabados que representan una escena similar: por ejemplo, la obra Utagawa Kuniyoshi, que representa a la princesa Takiyasha residente del Palacio de Soma luchando contra dos guerreros. En este grabado, la princesa invoca un esqueleto gigante por medio de un pergamino. Los guerreros se muestran con expresiones agresivas, mientras que la princesa tiene una expresión de preocupación por perder esa batalla.

³⁴ KYOSAI, K., (1874). *Picture of the Skeletons*. (Grabado). London, Israel Goldman Collection. En MARKS, A., (2022). *Japanese Prints Woodblock*. Bosnia Herzegovina: Taschen, (p.441).

³⁵ KUNIYOSHI, U., (1845). *Mitsukuni Defies the Skeleton Spectre*. (Grabado). Bruselas, Royal Museums of Art and History. En MARKS, A., (2022). *Japanese Prints Woodblock...* (pp. 252 - 253).



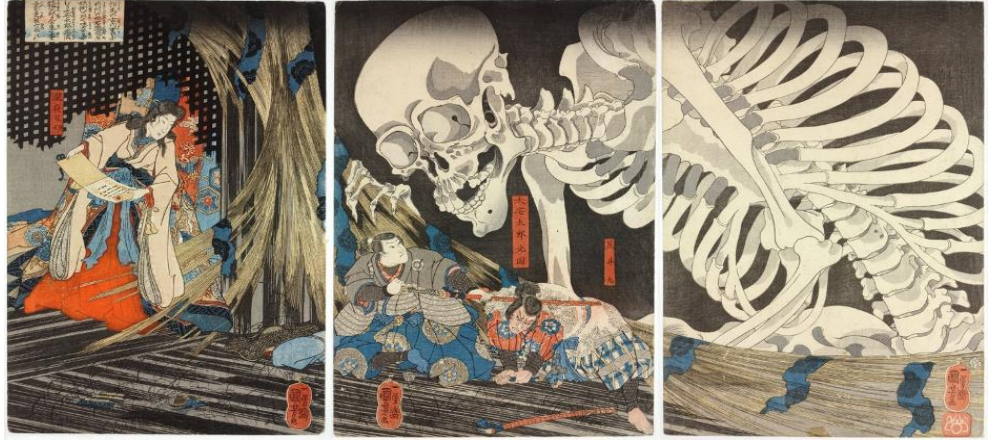


Fig. 14. KUNIYOSHI, U., *Mitsukuni Defies the Skeleton Spectre* (1845).

En general, en los grabados japoneses los guerreros varones se muestran siempre con una actitud desafiante, sin capacidad de sentir miedo. Son feroces y ágiles, como en el caso de *Shuten-doji al Mount Oe*³⁶ (Fig.15) donde los guerreros luchan contra un demonio felino para salvar las hijas de familias nobles que serán devoradas por el líder ogro *Shuten – doji*.

³⁶ KUNIYOSHI, U., (1858). *Shuten-doji at Mount Oe* (Grabado). Bruselas, Royal Museums of Art and History. En MARKS, A., (2022). *Japanese Prints* KUNIYOSHI, U., (1858). “Shuten-doji at Mount Oe”. (Grabado). Bruselas, Royal Museums of Art and History. En MARKS, A., (2022). *Japanese Prints Woodblock...* (pp. 418 – 419).



Fig.15. KUNIYOSHI, U., *Shuten-doji at Mount Oe* (1858)

Tras esta puesta en escena de distintos tipos de grabados y personajes, podemos constatar que los cánones artísticos del grabado japonés marcan una fuerte distinción y división de géneros.

c. EL MITO DE IZANAGI E IZANAMI EN LOS GRABADOS

Los antiguos grabados sobre el mito de Izanagi e Izanami son consistentes con la división de géneros del arte japonés. En ellos se pone claramente de manifiesto el sesgo de género del mito.

El primer extracto del mito narra cómo el dios Izanagi “arroja una lanza enojada en el abismo”. El artista Kobayashi Eitaku nos ayuda a visualizar este hecho con el grabado *Izanagi and Izanami on the heavenly floating bridge*, anteriormente citado³⁷ (Fig. 9).

³⁷ Nota 29.





Fig. 9. KOBASHI, E., *Izanagi and Izanami on the heavenly floating bridge*, (1885).

En este caso, el dios Izanagi es el que realiza toda la acción, mientras que la diosa Izanami observa en silencio. El hombre es aquel que sostiene el arma, estableciendo que el varón es el único capaz de realizar acciones de peso- La mujer queda en un segundo plano, sin posibilidad de poder ser partícipe de las decisiones. En este caso, se repite el anterior análisis de personalidad en los grabados: el hombre tiene el ceño fruncido con una expresión agresiva mientras la mujer permanece con una expresión calmada que además mantiene las manos escondidas dentro de las mangas con los brazos cruzados, reflejando así su incapacidad por poder realizar esa acción. Ambos personajes mantienen actitudes muy distintas y dentro de los límites de lo que es correcto o no dependiendo del género. En la siguiente escena, Izanagi e Izanami descienden del cielo y llegan a la isla *Onogoro-jima* y “deciden unirse en matrimonio”. El hecho de que Izanami hable primero en este enlace es interpretado por su marido como malos modales y causa de que el primer hijo común de ambos, Hiruko (el Niño Sanguijuela) naciera deforme. Molesto, Izanagi obliga a su esposa a repetir el ritual, esta vez haciendo que él sea el primero que hable. Este reproche del dios Izanagi hacia la diosa Izanami pretende ser un ejemplo de lo que podría pasar si las mujeres deciden tener una iniciativa propia

diferente a la del hombre. Sólo cuando el dios Izanagi toma la iniciativa de hablar primero, se da por concluida la unión y todos sus descendientes posteriores fueron procreados y nacieron prósperamente.



Fig. 16. UKIYU, E., *Izanagi e Izanami* (1891)

En el grabado *Inanagi e Izanami*³⁸ encontramos a ambos dioses en la isla. Al igual que en la mayoría de los grabados, en éste se puede observar, cómo el dios Izanagi está un paso por delante de la diosa Izanami. El dios mira un punto fijo mientras que la diosa mira a su marido esperando a que éste tome la iniciativa y actúa el primero.

La tercera parte del mito narra cómo tras crear las islas y la naturaleza, la diosa Izanami fallece al dar a luz al Dios del Fuego. El dios Izanagi al no soportar vivir sin la diosa, por lo que emprende la aventura de rescatarla de la muerte. En el siguiente grabado de *Izanagi*³⁹ (Fig. 17), se observa la expresión pasiva de éste narrada en el mito.

³⁸ UKIYU, E., (1891). *Izanagi e Izanami* (Grabado). En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen, (p. 273).

³⁹ AUTOR DESCONOCIDO., *Izanagi*. (1800 aprox.) (Grabado). En MARKS, A., (2022). *Japanese Prints Woodblock...* (p. 201).



Izanagi.

Fig.17. AUTOR DESCONOCIDO, *Izanagi*, (1800 aprox.)

En la cuarta parte del mito, el dios Izanagi llega a *Yomi* y se encuentra a su esposa *Izanami*⁴⁰ (Fig. 18), aunque no puede verla. Ella le ruega que no la mire. El dios Izanagi desobedece a su mujer y descubre que su bello rostro está en proceso de descomposición. La reacción del dios Izanagi es huir de su lado, lo cual provoca la ira de la diosa que le persigue por el inframundo.

⁴⁰ *Ibidem*.





Izanami.

Fig.18. (AUTOR DESCONOCIDO), *Izanami*, (1800 aprox.)

En este momento del relato no se refleja ninguna repercusión negativa por los actos de Izanagi. El foco de atención en el relato se centra en la reacción de enfado de la diosa Izanami, y no se genera ninguna lección por el hecho de que Izanagi haya hecho caso omiso de los ruegos de la diosa. Por otra parte, el relato identifica la belleza con el bien y la fealdad con el mal, hasta el punto de justificar que el hecho de que Izanagi no encuentre a su mujer bella sea motivo suficiente para alejarse de ella y pedirle el divorcio. Es a partir del momento que Izanami pierde su belleza cuando se la retrata como una encarnación del mal. No hay ningún juicio de valor por el hecho de que su marido la repudie por su fealdad.

La última escena que será representada es la persecución del dios Izanagi por la diosa Izanami y sus demonios. En este momento, el dios Izanagi decide encerrar a la diosa en *Yomi* cerrando la entrada con una gran roca⁴¹ (Fig. 19).

⁴¹ AUTOR DESCONOCIDO, Izanami (fecha desconocida). En marky star - JapanThis.com. (2020). *The Japanese Creation Myth*. JAPAN THIS! <https://japanthis.com/2020/06/22/the-japanese-creation-myth/>. (Consultado por última vez 18 de abril de 2022).



Fig. 19. (AUTOR DESCONOCIDO), *Izanami* (fecha desconocida).

Este extracto del mito está descrito de tal manera que el dios Izanagi es el vencedor contra el mal, al lograr dejar a la diosa (su esposa) atrapada en contra de su voluntad por toda la eternidad.

d. EL EQUILIBRIO: EL YIN Y EL YANG

El concepto de equilibrio laoista del *Yin* y el *Yang* está profundamente imbricado en el mito de Izanagi e Izanami. El relato sugiere que cada uno de estos personajes representa cada uno de los extremos de este equilibrio y del conflicto permanente entre ellos. Se analizará el *Tao Te Ching* de Lao Tzu, para poder entender la filosofía que subyace bajo la leyenda.

Con una latente influencia de la cultura China, el folklore japonés estaba compuesto por un amplio abanico de *Yokais*⁴² con poderes y cualidades mágicas. La política, la sociedad, el arte y la cultura beben de estas fuentes.

⁴² “El término «Yokai» podría ser traducido como espíritu, demonio o monstruo. Dentro de esta clasificación existen una gran multitud de tipos. Su origen proviene de la religión Sintoísta... son criaturas que parten de demonios, dioses, animales, plantas y hasta objetos. Son más poderosos que los seres humanos, y algunos poseen incluso algún temible poder, por lo que siempre es preferible evitarlos”. ARKANGELLUS, J. (2017, 1 octubre). *Historia y Leyendas de los Yokai. ¿Qué son? ¿De dónde vienen?* NEXTN.NET. <https://www.nextn.es/2017/10/historia-y-leyendas-yokai/> (Consultado por última vez 18 de abril de 2022).



El propio emperador (El Divino Emperador) era considerado un dios mortal encarnado, una creencia compartida con el *Cesaropapismo romano*⁴³ y el *Mandato del Cielo*⁴⁴ en la cultura China

Según el *Nihongi* el segundo libro japonés más antiguo que recoge los registros del origen del mundo después del *Kujiki* (que significa “crónica de cosas antiguas”), en el principio de los tiempos “el Cielo y la Tierra aún no se habían separado y el In y el Yo no se había dividido”⁴⁵ entendiendo el *In* y el *Yo* como el *Yin* y el *Yang*⁴⁶ chinos. Estos dualismos antinómicos en un principio no estaban separados y ambos formaban una misma unidad; “formaban una masa caótica similar a un huevo, sin límites claramente definidos y que contenía los gérmenes de todo”⁴⁷. Resulta interesante la utilización de la palabra “gérmenes”, como estableciendo que todo lo existente estaba contagiado inevitablemente de distintas materias, es decir, no se establecía una diferencia entre el cielo y la tierra o entre lo femenino y lo masculino. Era como una representación de una serpiente que se mordía la cola; es decir, un *ouróboros*⁴⁸ y no se diferenciaba el principio del

⁴³ “El cesaropapismo alude a la unión de poderes: el poder del César y el poder del Papa en una sola persona, en una sola institución: el emperador”. SÁNCHEZ D.J, y ECKMEYER, M., (2019). Historia del arte y la música medieval. Buenos Aires, Editorial de la Universidad Nacional de la Plata.

⁴⁴ El mandato del cielo, Tiānmìng (天命), justifica la legitimidad del gobernante, ya que el cielo, Tiān (天), lo ha elegido como tal. Sin embargo, para mantener el mandato del cielo, el gobernante ha de ser justo con el pueblo y mantenerse en armonía con el universo. *Mandato del Cielo y su importancia en la Cultura China*. (2019). Cultura China. Consultado por última vez el 6 de febrero de 2022, de <https://culturachina.net/historia-de-china/mandato-del-cielo/> (Consultado por última vez 18 de mayo de 2022)

⁴⁵ HADLAND Davis, F., (2008). *Mitos y leyendas del Japón... Op. cit.p.25*.

⁴⁶ Yin y el Yang o los principios de la filosofía China entre mujeres y hombres. MAYERS, W.F., *The chinese reader's manual. a handbook of biographical, historical, mythological, and general literary reference*. London. British Library Editions. (p.293).

⁴⁷ “Of old, Heaven and Earth were not yet separated, and the In and Yo not yet divided. They formed a chaotic mass like an egg which was of obscurely defined limits and contained germs” Book 1, The age of the gods, Part 1. (p 31)

⁴⁸ DE LEÓN, V. P., (2014). “Sobre fama, infamia y la serpiente Ouróboros en la obra cervantina”. En *Comentarios a Cervantes: Actas selectas del VIII Congreso Internacional de la Asociación de Cervantistas, Oviedo*. Fundación María Cristina Masaveu Peterson. https://cvc.cervantes.es/Literatura/cervantistas/congresos/cg_VIII/cg_VIII_34.pdf (p.11).



final, desde una perspectiva nietzscheana o alquimista esto significa un *ciclo de eterno retorno*⁴⁹, una muerte y renacimiento constante.

El mito fundacional de Japón establece que finalmente deja de coexistir “el todo” en una sola unidad se crea una división entre el cielo, la parte más “clara del huevo” y la tierra, “la más pesada”⁵⁰. Esto trae consigo repercusiones de carácter material y social; la separación del bien y mal estableció que cada sustancia debía de ser posicionada en uno de los dos grupos; el bien se identificaba con el *Yin* y abarcaba el cielo, el día, la vida, el sol, la oscuridad y lo masculino entre muchas otros aspectos que denotaran energías positivas, mientras que por el contrario, el *Yang* también conocido como el mal, englobaba aspectos negativos que resultaban ser los antónimos de todo aquello que compusiera el *Yin*; la tierra, la noche, la muerte, la luna, la oscuridad, lo femenino...

Los seres humanos se dieron cuenta que debían de crear normas para que la sociedad estuviera ordenada y actuara de manera dócil para poder controlarles. En Japón, el mito fundacional establece los cánones sociales entre hombre y mujer representados por los dioses *Izanagi* e *Izanami*. Este mito se encuentra los libros *Nihongi* y *Kojiki* escritos en el siglo VII:

Sin lugar a duda, la parte metafísica del mito de *Izanagi* e *Izanami* está basado en el *Tao Te Ching* de *Lao Tzu*, el clásico de caminos y virtudes. La única diferencia es que en esta guía espiritual no divide de una forma tan drástica las distintas dualidades entre el *Yin* y el *Yang*, sino que establece una convivencia necesaria entre las partes opuestas donde una se complementa la otra. De la misma manera, es palpable la preeminencia masculina radical identificada con el *Yin* o el bien, es decir, lo correcto y el ejemplo a seguir, mientras que la diosa *Izanagi* representa la feminidad que está asociada con el *Yang*, la oscuridad y malicia.

⁴⁹ TANI, R., & Núñez Artola, M. G. (2003). “Nietzsche, Freud y el eterno retorno del mito”. *El catoblepas: revista crítica del presente* <https://www.nodulo.org/ec/2003/n019p18.htm> (p.19).

⁵⁰ HADLAND Davis, F., (2008). *Mitos y leyendas del Japón... Opus. Cit.* (p.26).



Para la revisión del mito fundamental de Japón desde una perspectiva moderna y establecer un enfoque igualitario e independiente de género entre ambos personajes (el dios Izanami y la diosa Izanagi), se establecerá como base del proyecto el libro *Tao Te Ching* de Lao Tzu.

El *Tao Te Ching* (también conocido como *el Libro del Camino*) es uno de los más grandes referentes espirituales del tratado clásico sobre el arte de vivir. Cuenta la leyenda que hace más de 2.500 años en el siglo VI, el anciano Chino Lao Tzu también conocido como Lao-Tse, dejó este testimonio de sabiduría a la humanidad antes de exiliarse voluntariamente de su país corrupto. El libro cuenta desde una perspectiva hinduista el arte de vivir y ser feliz, abarcando complejidades más allá del tiempo y el lugar. Para ello utiliza a “el Maestro” como referente literario o figura central, pudiendo ser este tanto un hombre como una mujer. El secreto de la felicidad recae en llevar una vida en sintonía con el eterno mandato del universo y la naturaleza: es como un vacío eterno pleno de infinitas posibilidades”⁵¹. El *Tao Te Ching* es “un camino que nos enseña a gobernar, a direccionar nuestra vida e incluso hacer buen uso de la sabiduría para formar una familia, empresa e incluso dirigir un país.

El *Tao Te Ching* cuenta con 5.000 palabras de difícil comprensión debido a su carácter metafórico. Se divide en dos partes: los primeros 37 capítulos plantean un pensamiento ontológico, la segunda parte consta de 44 capítulos y se basa en la práctica de la ética y política de esa filosofía. Las traducciones al castellano se realizan por expertos filósofos que además analizan la obra y facilitan su lectura.

El vocablo chino *Tao* se traduce como “camino” y “método”⁵². Ambos términos simbolizan “lo arcano, lo divino y al oscuro fondo primigenio”⁵³, es decir, a la inquebrantable y respetada ley del universo. En segundo lugar, la

⁵¹ LAO TZU, *Tao Te Ching* (2021). Madrid. Ediciones Gaia. (p.25).

⁵² LAO-TSE, *Tao Te Ching* (2012). Madrid. Editorial Tecnos, (p.12).

⁵³ *Ibidem*.



palabra *Te* significa “virtud o poder”. Por último, la tercera palabra *Ching* significa libro clásico o sagrado. Por lo tanto, el *Tao Te Ching* se traduciría como *el libro del camino y la virtud*. La base de la cultura japonesa recae en la cultura antigua China, esta abarca mucho más trasfondo que la cultura occidental, aunque ciertos filósofos como Parménides, Aristóteles o Kant siguen la misma línea del pensamiento oriental.

A su vez, el *Tao Te Ching* es un análisis del equilibrio del universo del que nosotros como seres humanos formamos parte y debemos seguir su curso. Este equilibrio se define como el *Yin* y el *Yang* energías que, aunque opuestas, se complementan la una a la otra y fluyen entre ellas continuamente: “Si quieres ser todo, acepta ser parte”⁵⁴ o “Todas las cosas resultan de la oposición y fluyen como un río”⁵⁵. De esta manera el *Tao Te Ching* no concibe la existencia de la una sin la otra:

El ser y el no ser se crean mutuamente.
lo difícil y lo fácil se apoyan mutuamente.
lo largo y lo corto se definen mutuamente.
lo alto y lo bajo dependen mutuamente.
el antes y el después se suceden mutuamente.⁵⁶

Las energías *Yin* y *Yang* simbolizan polos opuestos. El Tao recoge estas diferencias y las envuelve en una sola unidad que necesita de la otra para complementarse. Esta es la naturaleza del tao: es un ser oscuro y claro. “En su oscuridad es luminoso porque en su interior está la forma. En su luminosidad es oscuro porque en su interior hay seres”⁵⁷. Por esta razón, el *Yin* y el *Yang* se representan como dos partes iguales dividiendo diagonalmente con una línea curva un círculo perfecto, y dentro de cada división podemos encontrar un círculo más pequeño del color contrario.

⁵⁴ LAO TZU, *Tao Te Ching* (2021)... *Opus. Cit.* (p.23).

⁵⁵ MOLERA, E., (2020). *La anatomía Erácrito Párménides* (p.3) <https://cdn.website-editor.net/33a8871d66e14c2ba0a24b619954bc3f/files/uploaded/LA%2520ANTIN%25C3%2593MIA%2520HER%25C3%2581CLITO%2520PARM%25C3%2589NIDES.pdf>

⁵⁶ ⁵⁶ LAO TZU, *Tao Te Ching* (2021)... *Opus. Cit.* (p.30).

⁵⁷ LAO-TSE, *Tao Te Ching* (2012)...*Opus. Cit.* (p.60).



Esto simboliza la necesidad de que lo contrario también forme parte de la unidad, para sí completarse. “Por eso el sabio, que se abraza la unidad, es la regla del mundo.”⁵⁸

La separación del bien y mal estableció que cada sustancia debía de ser posicionada en uno de los dos grupos; el bien se identificaba con el *Yin* y abarcaba el cielo, el día, la vida, el sol, la oscuridad y lo masculino entre muchas otros aspectos que denotan energías positivas, mientras que por el contrario, el *Yang* también conocido como el mal, engloba aspectos negativos que resultan ser los antónimos de todo aquello que compusiera el *Yin*; la tierra, la noche, la muerte, la luna, la oscuridad, lo femenino...

Es importante destacar que ambas energías (*Yin* y *Yang*) no pueden existir sin la existencia del otro, así como no se concibe la existencia del bien sin el mal. Esto nos lleva a la siguiente cuestión ¿Qué función tan necesaria tiene el mal, ergo *Yang*? ¿Por qué no puede el *Yin* ser la única energía en el mundo? De esta manera los desastres naturales, guerras, pandemias, asesinos y delincuentes se eliminarían de la faz de la tierra y reinaría la paz mundial.

La respuesta a este problema es sencilla; si erradicamos el mal, el bien tampoco existiría. Se necesita del mal para que el bien brille por encima; de lo contrario, no sería perceptible. El filósofo Blaise Pascal en el siglo XVII, analiza esta situación con el ejemplo de la *Apuesta de Pascal*⁵⁹, estableciendo que, sin las desgracias, los milagros no se llevarían a cabo, pero ¿para qué necesitamos milagros en un mundo en el que no haya maldad? Serían totalmente innecesarios. Un mundo perfecto debería de estar reinado por el bien donde haya un orden y paz constante. Aquí entra en escena el libre albedrío; lo que nos define como seres racionales es nuestra capacidad de razonar, es decir, nuestra capacidad de elección. Si

⁵⁸ LAO-TSE, *Tao Te Ching* (2012)...*Opus. Cit.* (p.65).

⁵⁹ Teoría filosófica que argumenta que es mejor apostar por creer en la existencia de dios. CHOMSKY, N., BOLOGNESI, S., & PIQUERO, J. L., (2021). *Razón contra poder. La apuesta de Pascal*. Madrid. Hermida Editores.



los humanos estuviéramos predispuestos a ser “buenos” actuaríamos como robots sin juzgar nada por nosotros mismos, estaríamos configurados de tal manera que no podríamos tomar elecciones por nuestra propia cuenta. Asimismo, los seres humanos tenemos la capacidad de decidir (y razonar) y es por esto por lo que cada uno de nosotros tenemos percepciones distintas de que es correcto y que no.

La filosofía de Blaise Pascal coincide con la mentalidad japonesa; el *Yin* y el *Yang*, aunque contrarios, se complementan, no pueden existir el uno sin el otro, por eso, ambos son una energía constante y fluyen la una en la otra consecutivamente. “Conoce lo masculino, más permanece en la femenino ... conoce lo blanco, más permanece en lo negro”⁶⁰. Ninguna de las dos fuerzas puede ser superior a la otra, ya que, si una de las dos se llena demasiado, ese estado de rebosamiento no es sostenible por mucho tiempo; “no se guarda bien un salón lleno de ricos metales y piedras preciosas”⁶¹. La medida es la característica que hará que todo siga siendo parte del ciclo de la vida. El individuo que sigue fielmente al Tao aborrece los extremos, e incluso explica que no se debe extremar ni siquiera aquello que sea bueno; “porque, tras el apogeo del bien, viene el mal”⁶². Así pues, desaconseja de la misma forma la abundancia de bienes materiales o las cantidades desmesuradas: “el que da pasos demasiado largos no puede andar”⁶³, todo debe de tener un sentido de la tasa y la medida. Ha de haber una moderación y equilibrio en nuestra vida. Por esta razón la unidad debe de ser elogiada como la forma más pura del ser.

Todo tiene su espalda lo femenino *Yin*
y se yergue encarnándolo masculino *Yang*
cuando lo masculino y lo femenino se encuentran
todo adquiere armonía”⁶⁴

⁶⁰ LAO-TSE, *Tao Te Ching* (2012)...*Opus. Cit.* (p.28).

⁶¹ LAO-TSE, *Tao Te Ching* (2012)...*Opus. Cit.* (p.37).

⁶² LAO-TSE, *Tao Te Ching* (2012)...*Opus. Cit.* (p.218).

⁶³ LAO-TSE, *Tao Te Ching* (2012)...*Opus. Cit.* (p.69).

⁶⁴ LAO-TSE, *Tao Te Ching* (2012)...*Opus. Cit.* (p.42).



La unidad es la base de todo, es “*Fu Mu*”: padre y madre a la misma vez, por lo tanto, es creador con virtudes femeninas y masculinas. Es capaz de dar vida por sí mismo porque está dotado de doble movimiento ya que su naturaleza es hermafrodita: El Tao da vida al *Uno* (la unidad), de la misma forma que el *Dos* es engendrado por el *Uno*. Por lo tanto, del *Dos* nace el *Tres* y da vida a todo lo demás o también conocido como, al nacimiento de los 10.000 seres que llevan dentro de sí la oscuridad del *Yin* como la luz del *Yang*.

e. ANÁLISIS DEL MITO FUNDACIONAL DESDE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO

Los cánones sociales de la cultura japonesa se basan en el mito fundamental de Japón. Dicho mito establece una fuerte división de roles dependiendo del género de cada individuo. Izanagi es un ejemplo a seguir de cómo deberían comportarse los varones mientras que Izanami es la personificación del comportamiento de las mujeres. El mito sugiere que en el momento que Izanami se aparta del rol que le ha sido asignado, es castigada con un cúmulo de desgracias que afectan no sólo a ella, sino a toda la humanidad.

i. La cuestión de género y el pecado original

El feminismo se define como la ideología que defiende que las mujeres deben tener los mismos derechos que los hombres. Sin embargo, esta definición se nos antoja imprecisa. Angela Davis proporciona una definición más completa: el feminismo es la idea radical de que las mujeres somos personas⁶⁵. En síntesis, podemos argumentar que el feminismo es una corriente moral que establece que cualquier individuo

⁶⁵ DOLERA, L. (2022). *Morder la manzana. Opus. Cit...* (p.15).



de la sociedad debe de tener los mismos derechos y oportunidades sin distinción de género.

¿Por qué suele haber tanto desconcierto y a veces no se suele apoyar este movimiento? Esto se debe a la falta de desinformación y confusión de términos. Muchas veces se confunde el feminismo con el *hembrismo* (lo contrario al machismo): la mujer es por naturaleza superior al hombre. El feminismo no es antónimo al machismo, no son contrarios, ya que el feminismo habla de igualdad, no de superioridad entre géneros. Se enfoca más sobre el género femenino porque es precisamente este género el que sufre más desigualdades.

A lo largo de los siglos, las mujeres se han tenido que enfrentar a la oposición masculina a la independencia femenina. Esto se refleja en la cultura de los relatos patriarcales que forjan el carácter de la sociedad, así como en las obras de muchos de los más reconocidos artistas y filósofos, pese a su sabiduría, sensibilidad y modernidad, no han sido fomentado los principios de igualdad de género. Pitágoras (entre muchos otros), es un buen ejemplo al definir lo bueno y lo malo: “hay un principio bueno que ha creado el orden, la luz y al hombre y un principio malo que ha creado el caos, las tinieblas y a la mujer”.⁶⁶

La manera de reflejar la superioridad masculina y de aplastar la iniciativa femenina ha sido culpabilizar a este género de todos los males de la humanidad. Para ello se crea y perpetúa el concepto del “pecado original” cometido por las mujeres en diversos relatos universales de distinta manera, pero con el mismo trasfondo: la Biblia judeo-cristiana con Eva y Lilith, la Caja de Pandora, entre otras muchas. El esquema es siempre el mismo: la iniciativa de la mujer es fuente de problemas (el conocimiento de Eva se acabó convirtiendo en pecado y provocó la expulsión del Paraíso, y la curiosidad de Pandora desató el caos). Las mujeres han sido representadas como débiles, tontas y pecadoras. Pero

⁶⁶ DOLERA, L. (2022). *Morder la manzana. Opus. Cit...* (p.23).



ellas en realidad han sido valientes, fuertes y con razonamientos independientes: por esa razón las temían y las querían castigar.

En la mitología japonesa, al igual que en la judeocristiana, los mitos fundamentales del universo incluyen una separación de roles en los que la mujer juega siempre el rol negativo y el hombre el positivo. Este hecho se percibe claramente en toda la literatura y en las obras de arte que plasman estos temas. Resulta paradójico encontrar esta misma relación de mitos fundacionales en distintas culturas y religiones cuando se explica a través del mito la misma fundación o creación del mundo: se posiciona desde este inicio a la mujer como origen del mal primigenio, lo que refuerza la idea de una cultura misoginia en la que hoy en día la mujer está en un segundo plano respecto a los hombres. Estos paralelismos son palpables en la cultura cristiana con el mito de Adán y Eva, siendo la mujer “la pecadora de la humanidad”.

22 Y de la costilla que Jehová dios tomó del hombre, hizo una a mujer y la trajo al hombre.

23 Y dijo Adán: Ésta es ahora hueso de mis huesos y carne de mi carne; ésta será llamada Varona, porque del varón fue tomada.

Génesis 2:10 - 25⁶⁷

En este extracto de la Santa Biblia podemos apreciar como Eva está en segundo plano desde el inicio respecto Adán, ya que primero se creó el hombre y posteriormente a la mujer para hacerle compañía. Ya se posiciona a la mujer como una compañía para el hombre, alguien que cuidara al varón y estuviera atenta a sus necesidades. Además, se establece que la mujer es la que incita a Adán al pecado por seguir los consejos de la serpiente. En el jardín del Edén, el dios Jehovah les prohibió comer del árbol de la ciencia del bien y del mal a Adán y a Eva,

⁶⁷ VALERA, C., (2015). *Santa Biblia*. Barcelona. Penguin Random House Grupo Editorial-Origen. (p.44).



pero finalmente prueban el fruto prohibido (a instigación de Eva) y el dios Jehovah les castiga y expulsa del Edén.

4 Entonces la serpiente dijo a la mujer: No moriréis;

5 sino que sabe Dios que el día en que comáis de él serán abiertos vuestros ojos y seréis como dioses, conociendo el bien y el mal.

6 Y vió la mujer que el árbol era bueno para comer, y que era agradable a los ojos y deseable para alcanzar la sabiduría; y tomó de su fruto y comió; y dio también a su marido, el cual comió así como ella.

Génesis 3:1–13

11 Y le dijo: ¿Quién te ha dicho que estabas desnudo? ¿Has comido del árbol del cual yo te mandé que no comieses?

12 Y el hombre respondió: La mujer que me diste por compañera me dio del árbol, y yo comí.

13 Entonces, Jehová Dios dijo a la mujer: ¿Qué es lo que has hecho? Y dijo la mujer: La serpiente me engañó, y comí.

14 Y Jehová dios dijo a la serpiente: Por cuanto esto hiciste, maldita serás entre todas las bestias y entre todos los animales del campo; sobre tu vientre te arrastrarás y polvo comerás todos los días de tu vida.

15 Y pondré a enemistad entre tú y la mujer, y entre tu simiente y la simiente suya; ésta te herirá en la cabeza, y tú le herirás en el calcañar.

16 A la a mujer dijo: b Multiplicaré en gran manera tus c dolores en tus embarazos; con dolor darás a luz los d hijos; y tu deseo será para tu e marido, y él se enseñoreará de ti.

17 Y a Adán dijo: Por cuanto obedeciste la voz de tu mujer y comiste del árbol del cual te mandé, diciendo: No comerás de



él; maldita será la tierra por tu causa; con dolor comerás de ella todos los días de tu vida.

Génesis 3:14–24⁶⁸

Eva fue la pecadora engañada por la serpiente de la misma manera que Adán es influenciado por Eva. Los tres personajes son castigados, pero se aprecia un cierto desnivel en los castigos. La serpiente es condenada a arrastrarse para toda la eternidad “tragando polvo” mientras que Adán es exiliado del Edén y sentenciado a comer de la tierra durante el resto de sus días (que viene a ser trabajar la tierra y cosechar por él mismo sus alimentos) mientras que a Eva, no solo la enemistan con la serpiente sino que además de sufrir el mismo destino que Adán (ya que ella comerá de lo que cosechen ambos) es castigada a sufrir dolor en sus embarazos, lo que significa que traerá al mundo vida (concebida en este caso también por Adán) de una manera que será dolorosa. Y si no era suficiente, además Adán se “enseñoreará” de Eva, es decir, dominará sobre ella, siendo su señor y dueño. Todos los propósitos de la vida de Eva girarán en torno a su marido ya que “su deseo será para su marido”. La mujer es el pecado de la humanidad y este castigo durará para siempre. Este cuento fundacional marca el inicio de una religión y se forjan los deberes de hombres y mujeres. La mujer debía ser servicial hacia su marido y procrear y este debía de tomar las decisiones y trabajar. Los roles están establecidos desde el principio de los tiempos y son incuestionables. ¿Acaso Eva fue juzgada justamente? Por lo que parece, ella simplemente es víctima de la influencia de la serpiente, igual que Adán de Eva. La propia idea no nació de Eva, por lo tanto ¿por qué toda la culpa recae sobre ella? ¿No deberían Eva y Adán ser juzgados por igual? Eva es un alma igual de pura que la de Adán, víctimas de la misma convicción, y deberían por lo tanto ser sentenciados por igual ya que ambos son hijos de dios. La única diferencia entre ambos personajes

⁶⁸ VALERA, C., (2015). *Santa Biblia..Opus.Cit...*(p.44).



es su sexo y que Eva es creada por la costilla de Adán ¿acaso el género es cuestión de prioridad?

Siguiendo esta misma línea, la religión judía comparte las creencias del Antiguo Testamento cristiano, pero con algunas diferencias. En este caso, Eva es la segunda mujer de Adán, ya que la primera mujer, llamada Lilith, es desterrada del Jardín del Edén por su falta de sumisión ante su marido. Aparece, pues, una “mujer pecadora” anterior a Eva llamada Lilith, creada del barro en vez de la costilla de Adán como ocurrió con Eva. Lilith era descrita como una mujer malvada y temible que se negaba obedecer a su marido y llevar a cabo sus tareas como mujer. Finalmente se exilió a sí misma del Edén y se dirigió a la costa del Mar Rojo, donde se creía que se encontraba una tierra plagada de demonios con los que engendró a nuevas criaturas siendo este “el primer adulterio de la historia cristiana”^[1]. Tres ángeles fueron mandados por Dios para hacer regresar a Lilith al Edén junto a su marido, pero ella se negó, por lo que fue castigada con la muerte de cientos de sus hijos demoníacos.

Este mismo acontecimiento ocurre de innumerables formas en muchas otras culturas y religiones, como en la griega con el mito de la caja de Pandora, una mujer llevada por su curiosidad abrió la caja que contenía todos los males del mundo, o en la árabe con el *Senebar*, un libro sagrado que recoge mediante cuentos, cómo no dejarse engañar por las mujeres.

ii. Femme fatale

Desde tiempos inmemoriales, el concepto de feminidad ha estado afiliado al mal. Incontrolables, irracionales, perversas, despiadadas, mortíferas... estas son algunas de las características que describen a la mayoría de las figuras literarias femeninas o, por el contrario, eran descritas como sentimentales, manipulables, ignorantes o sumisas.



Los hombres tuvieron la necesidad de posicionar a las mujeres en un segundo plano para poder controlarlas y someterlas, y para ello las convirtieron en seres con poca credibilidad y sin juicio fundamentado. Utilizaron la mitología para desarrollar personajes como los *Kitsune* en Japón, zorros que tenían la capacidad de convertirse en mujeres bellas para seducir a los hombres, las *sirenas* en la Grecia clásica, seres despiadados de gran belleza que engañaban a los marineros con su canto, o las *brujas* en la mitología celta, mujeres capaces de hechizar y maldecir a los habitantes.

Simultáneamente, personificaron la *femme fatale*, es decir, la “mujer fatal” con personajes específicos creando historias, mitos y leyendas. Los estereotipos de mujeres tenían una carga negativa respecto a los de los hombres, acaparando ellos todas las cualidades consideradas como positivas, siendo estos inteligentes, valientes, nobles y bondadosos. Se crearon unas diferencias abismales entre ambos sexos que se plasmaron estéticamente en obras de arte como *Perseo de Cellini*, una escultura de bronce realizada por Benvenuto Cellini⁶⁹; representación visual del mito de Medusa en el momento que Perseo⁷⁰ consigue cortarle la cabeza de la Gorgona, una mujer despiadada, temible y cruel que tenía el poder de convertir en piedra a todo aquel que le mirara directamente a los ojos. Perseo cumplió su misión encomendada por Polidectes, quien tramó esta misión para alejarle de su hogar con intención de casarse con la madre de Perseo. Al matar a Medusa, Perseo fue reconocido y vitoreado por el pueblo.

El foco de atención se muestra únicamente desde la perspectiva de Perseo. Pero ¿qué le paso a Medusa para convertirse en una Gorgona?

⁶⁹ Artista del Renacimiento del siglo XVI. Vid. FERNÁNDEZ, G., (1995). *Vida de Benvenuto Cellini Florentino, escrita por él mismo*. México. Servicio de publicaciones de la Universidad Nacional Autónoma de México.

⁷⁰ Héroe griego reconocido por el salvamento de Andrómeda, el cual constituye el episodio de la saga Perseo que ha ofrecido mayor atractivo sobre poetas y artistas. Cfr. CRISTOBAL, V., (1989). “Perseo y Andrómeda: versiones antiguas y modernas”. *Cuadernos de Filología Clásica*. Madrid. Revista Estudios Griegos e Indoeuropeos (pp. 23 – 51).



Hay varias versiones de este mito entre las que destacan dos. La primera narra que la transformación de Medusa en Gorgona se debe a una competición con Atenea⁷¹ para establecer cuál de las dos era más bella. Finalmente, Atenea transformó el cabello de Medusa en serpientes. La segunda y más aceptada explica cómo Poseidón, en apariencia de ave, engaña a Atenea con Medusa, resultando ser forzada y víctima de una violación, siendo igualmente castigada por Atenea y convertida en Gorgona por su traición. Esto nos invita a reflexionar sobre la necesidad de indagar sobre los hechos de un acontecimiento y entender la mentalidad de ambos personajes (en este caso Medusa y Perseo). Lejos de recibir una disculpa por parte de la pareja de dioses, Atenea y Poseidón, o posicionarse en lo injustamente que había sido tratado Medusa, se la etiqueta como una mujer enfurecida por su cólera y desolación que debe de ser eliminada y, por consiguiente, se convierte en la villana de la historia.



Fig. 20. CELLINI, *Perseo* (1545-1554).

⁷¹ Diosa del conocimiento y la sabiduría. MOKYR, J., (2008). *Los dones de Atenea*. Madrid. Marcial Pons, Ediciones de Historia (pp. 13).

Habitualmente, era el varón quien desempeñaba el papel del “héroe”, quien con su perspicacia e ingenio lograba acabar con la bestia y salvar al mundo. Este planteamiento nos lleva a la siguiente reflexión: ¿Por qué la “bestia” malvada, debía de asociarse siempre con el sexo femenino, ergo la “mujer fatal”? ¿Cuál era la razón para no implicar a personajes femeninos inteligentes o valientes que pudieran salvar al mundo? ¿Debía el género estar asociado y por ende condenado a seguir unos patrones de personalidad? ¿Acaso no se podía diferenciar el género de la personalidad?

A mediados de los siglos XV y XVIII estas similitudes eran latentes en los cuentos populares de la época. La creencia de una nueva secta formada por adoradores del diablo acechaba la población y supuestamente eran los causantes de los males y desdichas de aquel entonces. Mayoritariamente los seguidores del diablo eran mujeres conocidas como las *brujas*, acusadas de hechicería y sentenciadas a muerte en hogueras o ahorcamientos públicos. La caza de brujas eran persecuciones organizadas por la Iglesia católica y con frecuencia se levantaban sospechas de mujeres de tercera edad pertenecientes a las clases sociales más desfavorecidas. La mujer vieja es por excelencia el símbolo de la decadencia física del ser humano, el miedo que inspira es el de la muerte misma que nos cerca, y los sentimientos que se le otorgan son frecuentemente el regreso del pasado; de ahí a atribuirle la voluntad de hacer daño, no hay más que un paso.⁷² Pero ¿por qué señalaban como brujas solamente a mujeres? Por el contrario, también existe el “hombre brujo”, pero este es descrito como una persona dotada de sabiduría y poder mágico que está emparentado con el quehacer científico. Encontramos ejemplos de hombres brujos en la literatura como el Mago Merlín e incluso en libros religiosos como *El Nuevo Testamento* con la llegada de los Reyes Magos. Esta valoración moral

⁷² GONZALEZ ALCANTUD, J., (2002). *Lo Moro: Las lógicas de la derrota y la formación del estereotipo islámico*. Barcelona. Anthropos Editorial (p.62).



positiva es totalmente contraria a “la mujer bruja”, que viene a ser un personaje malvado y oscuro que ha vendido su alma débil al diablo.

El pintor holandés Brueghel es reconocido por crear una iconografía de estas hechiceras en el siglo XVI sirviendo de inspiración a muchos otros artistas de los Países Bajos y nuestro actual código visual de las brujas. Entre sus grabados destaca *Santiago y la cueva del brujo* de 1654, (Fig. 21), donde representan por primera vez a las brujas volando en escoba siendo estas ancianas grotescas y descuidadas, junto a calderos humeantes rodeados de criaturas oscuras entre las que destacan gatos como animales de compañía, rituales, personas hechizadas y reflejan esa conexión con el diablo con ilustraciones de agujeros en el suelo como si fueran portales para llegar al inframundo.



Fig. 21. BRUEGHEL, P., *Santiago en la cueva del brujo* (1654)

Desgraciadamente, hoy en día no contamos con muchos de los grabados de este artista, ya que en el lecho de su muerte decidió quemar todas aquellas obras que tuvieran que ver con sátiras. ¿Acaso en sus últimos momentos sentía que podría ser juzgado en el más allá por sus

creaciones? o ¿le atemorizaba la idea de haber realizado un mal juicio de aquellos personajes femeninos?

Toda la imaginería de Brueghel dio paso a nuevas interpretaciones plasmadas en cuentos infantiles que no vienen a ser más que leyendas bélicas adaptadas por los hermanos Grimm, como *Hansel y Gretel* o *Blancanieves*: “Los niños, con un apetito terrible, corrieron hasta la rara casita, pero antes de que pudieran dar un mordisco a los ricos dulces una bruja los detuvo. La casa estaba hecha para atraer a los niños y cuando estos se encontraban en su poder, la bruja los mataba y los cocinaba para comérselos.”⁷³

La representación de las brujas tiende a identificarlas con el mal, con lo grotesco y lo perverso, pero no siempre ha sido así. El origen de las brujas, mucho antes de que fuera interpretado por Brueghel, es totalmente contrario a las acusaciones de aquel entonces. Ciertamente, las brujas tienen raíces celtas, pero pertenecían a una religión politeísta y un entorno mágico en el que convivían hombres y mujeres. La palabra *Witch*, procedente del antiguo anglosajón, proviene de *Wicca* y significa “persona sabia”⁷⁴. La Tierra, los espíritus y los cuatro elementos (tierra, agua, fuego, aire) eran la base que sustentaba la magia celta, que utilizaba elementos de la naturaleza para crear medicinas y pociones⁷⁵. Estos nuevos remedios sorprendieron a la sociedad y más concretamente a la Iglesia Católica, la cual, por ignorancia y necesidad de controlar a sus fieles, sentenció como “seguidores del diablo” a todos aquellos que practicara cualquier ciencia no reconocida por la Iglesia. Así pues, “no se puede ser al mismo tiempo satanista y seguidor de la

⁷³ Alfonso, P. *Wilhem y Jakob Grimm. Hansel y Gretel*. Editorial CubaLiteratura (2001) https://centroderecursos.educarchile.cl/bitstream/handle/20.500.12246/53606/articles-100571_Archivo.pdf?sequence=1

⁷⁴ Cfr. CHOLLET, M., (2019) *Brujas ¿Estigma o la fuerza invencible de las mujeres?* Barcelona. Penguin Random House Grupo Editorial (p.64).

⁷⁵ Cfr. CHOLLET, M., (2019) *Brujas...Opus.Cit.* (p.53).



Wicca, las brujas no creen en el Diablo; para ser satanista, hay que creer en el cristianismo y en Satán, el poderoso *alter-ego* de dios.”⁷⁶

Las acusaciones de brujería se volcaron mayoritariamente en mujeres a las que se identifica con prendas de baja cuna y objetos domésticos como la “escoba” y “caldero”. En su descripción se utilizaban los cánones de belleza griegos a tenor de los cuales se identificaba a las mujeres “feas” con las mujeres “malas”; este hecho es palpable en la obra mencionada *Perseo de Cellini* a la hora de representar a la Gorgona. La obra de este artista, así como la de Brueghel son una representación de la *femme fatale* que perdurará a lo largo del tiempo sin ninguna repercusión ética.

Estas representaciones condicionan la imagen de la mujer y, aunque no la determinan, sí son condicionamientos impuestos por la sociedad que perduran en su registro histórico, latente incluso en nuestro lenguaje en la actualidad. La palabra histórica proviene de la Grecia clásica donde el sexo femenino era descrito como *Hysteria*, y así, se asociaba que el útero de la mujer era el órgano en el que se generaba la histeria; esta connotación ha llegado incluso hasta nuestros días al denominar histerectomía⁷⁷ a la operación de extirpación de útero. Por el contrario, encontramos palabras como *caballeroso* aplicable solo al género masculino ya que no existe la posibilidad de usar la palabra *caballerosa* para el género femenino, como si de alguna manera las mujeres no pudieran ser descritas de esa forma.

⁷⁶ Cfr. CHOLLET, M., (2019) *Brujas...Opus.Cit.* (p.55).

⁷⁷ El origen de la palabra *Hysteria* (etimología) proviene del griego *Hysteria*, y esta, a su vez del sánscrito *Udāran* “abdomen”. Se trata de una enfermedad psíquica que hasta finales del siglo XIX se consideraba que era propia únicamente de las mujeres. “Fueron los trabajos del profesor Jean-Martin Charcot y, sobre todo, de su discípulo en el hospital parisino de la Salpêtrière, Sigmund Freud (1856-1939), los que permitieron develar el misterio de la histeria, mostrándola como una enfermedad causada por conflictos en la vida psíquica inconsciente, tanto en hombres como en mujeres.” <https://www.elcastellano.org/palabra/histeria> Vid. SOSA, R., (2021). *El origen de las palabras. Diccionario etimológico Ilustrado*. Buenos Aires. Editorial Nuevo Extremo.



En conclusión, todo lo anterior son algunos ejemplos en los que se genera una asociación de los modelos que afecta no sólo a los personajes mitológicos o de las leyendas, sino que repercute también al género de las palabras, llegando incluso a identificar términos que reflejan una manera de ser intransferible al otro género. Esta asociación de palabras también se encuentra latente en palabras como el brujo y la bruja: el poderoso y la infame, convirtiéndose en un problema de diversidad de género que tiene su comienzo desde la propia semántica siendo lenguaje parte de la expresión y discriminación sexual. Las Gorgonas eran solo mujeres; igualmente no había dilación en acusar a una mujer de brujería, era menos común que se acusase del mismo delito a un hombre a pesar de haber cometido los mismos “pecados” y, por tanto, era muy improbable que éstos fuesen sentenciados; así pues, el supuesto “sexo débil” no era protegido ni justamente sentenciado. A lo largo de la historia, esta serie de comportamientos relacionados con el género han perpetuado beneficiado claramente al género masculino y perjudicando al sexo femenino hasta el punto de estigmatizarlo.

f. CONCEPT ART Y LIBRO DE ARTE

A la hora de crear los personajes Izanagi e Izanami, es necesario tener en cuenta qué es un Concept art y cuál es su proceso de desarrollo

El Concept art es una técnica que convierte conceptos e ideas en ilustraciones que sirven como una guía visual para la creación de personajes, entornos... está estrechamente ligado al sector de los videojuegos y el cine. A su vez comparte muchas cualidades que pertenecen al área del diseño ya que, al fin y al cabo, los artistas conceptuales buscan la funcionalidad y eficacia del producto.



Toda la creación del Concept art se recoge en un libro llamado “libro de arte”. En este trabajo de fin de grado, se presentará un libro de arte enfocado en la creación de los personajes Izanami e Izanagi para apoyar a la creación del proyecto. Es importante resaltar que, aunque en términos generales un libro de arte recoja, un breve resumen del proyecto, la creación de los personajes, los entornos y el Storyboard, en este caso, en libro de arte de *Japan Untold* recogerá: un breve resumen del proyecto, diseño de los personajes y el Storyboard.

La creación de los entornos no se incluirá ya que, como se ha resaltado anteriormente, este trabajo de fin de grado es el origen de un proyecto mucho más ambicioso en el que colaboran distintos artistas y a cada uno se le ha otorgado un área. En este caso el área otorgada es: el diseño de los personajes y el estudio y reinterpretación del mito fundacional de Japón, por lo tanto, la creación de los entornos ha sido otorgado a otro artista. De esta manera, a la hora de crear el storyboard se han tenido en cuenta algunos elementos que pertenecen al entorno.

Para el desarrollo del proyecto *Japan Untold*, ha sido necesario realizar un estudio de Concept art con historias parecidas, personajes y estéticas que nos resulten útiles para elaborar un propio concept art. Los libros de arte que se han elegido como inspiración son: *The art of Princess Mononoke* y *The art of Ghost of Tsushima*.

The art of Princess Mononoke es un libro de Concept art sobre la película la princesa mononoke dirigida por Hayao Miyazaki. Esta es una película de animación publicada en el 1997 producida por el estudio Ghibli. La película está ambientada en un mundo fantástico donde los seres humanos se rebelan contra los dioses de la naturaleza que son protegidos por la princesa y los lobos blancos. La llegada de Ashitaka intenta conciliar ambas partes, pero es una misión muy complicada ya que ambos bandos tienen fines distintos.



Las películas del estudio Ghibli destacan por su mensaje ecologista y feminista escondido detrás de la trama. La mayoría de los protagonistas son mujeres inteligentes, guerreras o con un espíritu muy fuerte. No hace distinción de géneros ni atribuye el bien y el mal con un sexo en concreto. Esa es la razón principal por la que se ha elegido el libro de arte de la Princesa Mononoke como influencia para desarrollar el Concept art de *Japan Untold*.

El inicio del libro de arte de la Princesa Mononoke reserva las primeras páginas para realizar una descripción del argumento principal de la película y una presentación descriptiva de los personajes. En segundo lugar, presenta un índice de contenidos Y tras ello una explicación de lo que se podrá encontrar en el libro. En las siguientes páginas podemos encontrar bocetos e ilustraciones finales, de los personajes y los entornos.

A primera vista parece que no sigue ningún orden en concreto ya que hay bocetos junto a ilustraciones finales y entornos en una sola página, pero en realidad, estos bocetos e ilustraciones finales han sido organizados de tal manera que sigan el curso del tiempo de la propia película, es decir, que cada apartado está dividido por localizaciones y secuencias. Por ejemplo, las primeras secuencias de la película pertenecen al poblado de Ashitaka, el apartado se llama *Mountain Village in the Northeast* donde podemos encontrar el boceto final del entorno del poblado en la parte superior de la página⁷⁸ junto con un boceto inicial de la torre de vigilancia pintado rápidamente con acuarelas y en la parte inferior podemos visualizar una foto de esa escena en la película (Fig.22).

⁷⁸ MIYAZAKI, U., (1997) *The art of princess Mononoke*, Studio Ghibli, China, (p. 20).



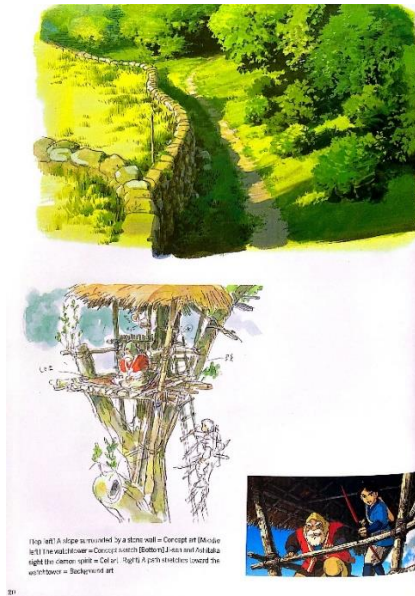


Fig.22. MIYAZAKI, H., *The art of princess Mononoke*, (1977)



Fig.23. MIYAZAKI, H., *The art of princess Mononoke*, (1977)

A la hora de presentar a los personajes, también se introducen según vayan apareciendo en escena. Como, por ejemplo, no aparece la princesa Mononoke hasta la página 51 (Fig. 23), es decir, hasta que coincide con Ashitaka en el río⁷⁹, siendo fiel al orden cronológico de la película. Una vez introducida la princesa en la escena, se pueden observar ideas descartadas de la creación del personaje bocetos e ilustración final.

Una vez finalizado el orden cronológico de la película, el libro de arte de la Princesa Mononoke introduce un apartado llamado *All about Digital Imaging*, o en otras palabras todo sobre la creación de la imagen digital. En este caso, se explica el proceso digital y la creación de los gráficos para la película, junto con el mapeado, la pintura digital empleada, la composición digital... este apartado más corto que los demás y se pueden encontrar imágenes acompañadas de texto descriptivo sobre el proceso. (Fig. 24)

⁷⁹ MIYAZAKI, H., (1997) *The art of princess Mononoke*, China. Studio Ghibli, p. 51.



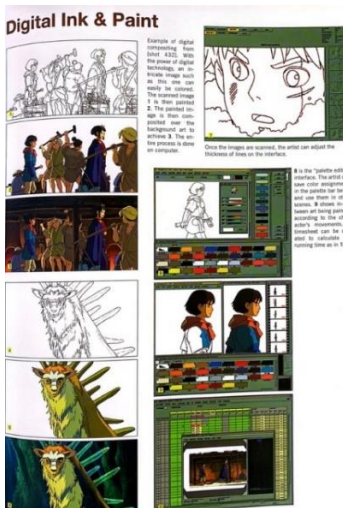


Fig. 24., MIYAZAKI, H., *The art of Princess Mononoke*, (1977)



Fig.25. MIYAZAKI, H., *The art of Princess Mononoke*, (1977)

El estilo artístico del libro de arte la *Princesa Mononoke*, es muy característico y distintivo, fiel al estilo artístico del estudio Ghibli. Toda la creación y el desarrollo es digital, así como sus primeros dibujos y su coloreado en acuarela digital. Para su posterior producción se han utilizado colores planos. La paleta de color empleada es muy amplia, pero destaca mucho el uso del rojo combinado con colores más tenues en la mayoría de los personajes principales o escenas: la camisa y el sombrero de Lady Eboshi (Fig.25), la máscara de la Princesa Mononoke y las marcas en su cara (Fig. 26), la capucha de Ashitaka (Fig. 27)... es como si de alguna manera el rojo fuera un indicativo de hacia dónde debemos posar nuestra atención.



Fig.26. MIYAZAKI, H., *The art of Princess Mononoke*, (1977)



Fig..27. MIYAZAKI H., *The art of Princess Mononoke*, (1977)



La encuadernación del libro *The art of Princess Mononoke* es bastante simple. El libro está diseñado con unas medidas de 30 x 21cm con una tapa dura satinada. Por lo general, el diseño de maquetación es bastante predecible. Cabe a destacar que se respeta mucho la limpieza de las imágenes e ilustraciones ya que en todo momento el texto se encuentra numerado con su imagen correspondiente en las esquinas de la parte inferior de las páginas en vez de encontrarse debajo o al lado de cada imagen (Fig. 28).

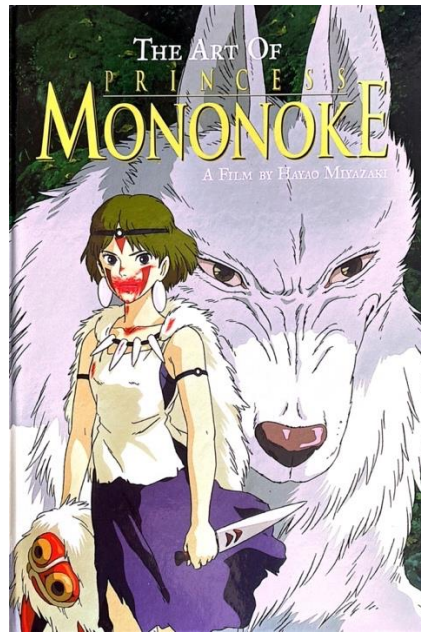


Fig.28. MIYAZAKI, H., *The art of princess Mononoke*, (1977)

El segundo libro de arte que ha sido más significativo para esta investigación es *The art of Ghost of Tsushima*. El videojuego *Ghost of Tsushima* se lanzó en 2020 y narra los relatos míticos de la isla de *Iki* sobre la guerra del imperio mongol a Japón en el siglo XXIII. Está basado en un hecho real contado por un joven samurai llamado Jin Sakai que sobrevivió al genocidio.

El videojuego ha sido desarrollado por *Sucker Punch Productions*, disponible para *PlayStation 4* y *5* ya que está publicado por *Sony*

Interactive Entertainment. Es un juego de mundo abierto de acción y aventura. Se presenta en modo videojuego de un solo jugador pero a la misma vez puede ser multijugador. En el mismo año de su lanzamiento ganó el premio a mejor juego del año, el premio a mejor audio y el premio a la mejor dirección artística.

Se ha elegido este libro de arte como inspiración no solo por estilo artístico y estética, sino que además ha influido mucho a la hora de crear la identidad visual del Izanagi como un samurai.

Para empezar el libro de arte de *Ghost of Tsushima* comienza con un índice seguido de una introducción escrita por el director de arte Jason Connell. El libro está dividido en seis capítulos: personajes, entorno, leyendas, storyboard, *user interface* y desarrollo visual. De esta forma, este libro de artista es mucho más ordenado que el anterior. Para la realización del libro de artista de *Japan Untold: Origin* nos centraremos más en analizar los apartados de personajes y storyboard.

El libro de arte *Ghost of Tsushima* presenta a los personajes principales por orden con una pequeña descripción (Fig. 29). Por otro lado, no muestra el proceso de trabajo, sino que se enfoca en mostrar el arte final, probablemente porque es un libro de arte de un videojuego, normalmente son edición coleccionista y suelen ser muy sofisticados y con un arte muy exquisito. Así pues, también muestra distintos atuendos que lleva cada personaje. En algunas partes muestra bocetos pero son bocetos finales en blanco y negro con un buen acabado (Fig. 30). Además, podemos apreciar con detalle las armas y accesorios de cada personaje (Fig. 31).

JIN

The samurai of Tsushima Island are almost completely slaughtered in a brutal battle that kicks off the Mongol invasion of Japan, but Jin Sakai manages to survive. In the aftermath of the battle, Jin is determined to save his uncle, Lord Shimura—the only other surviving samurai—who has been captured by Mongol forces.

As one man against thousands, Jin realizes that he'll need to go beyond his traditional samurai training to fight back against the Mongol invaders. He soon learns skills and acquires weapons that go against the tenets of his training but give him the upper hand.

With the help of new allies, Jin soon develops a reputation among the people of Tsushima and the Mongol invaders as a near-mythical figure. He becomes . . . the Ghost.



010 THE ART OF GHOST OF TSUSHIMA

Fig.29. GOLDFARB, A., y CONNELL, J., *The art of Ghosts of Tsushima*, (2020)



Fig.30. GOLDFARB, A., y CONNELL, J., *The art of Ghosts of Tsushima* (2020)

Fig.31. H. GOLDFARB, A., y CONNELL, J., *The art of Ghosts of Tsushima*. (2020)

En el capítulo de los storyboards inicia con una breve descripción de porque se ha realizado ese storyboard. Cada página se compone de nueve ilustraciones diseñadas digitalmente en blanco y negro divididas en tres columnas (Fig. 32). Las ilustraciones son bocetos finales con sombras muy sutiles. Debajo de cada ilustración hay una pequeña frase explicando lo que sucede. Hay una gran diversidad de planos y enfoques dependiendo de lo que suceda en el storyboard.



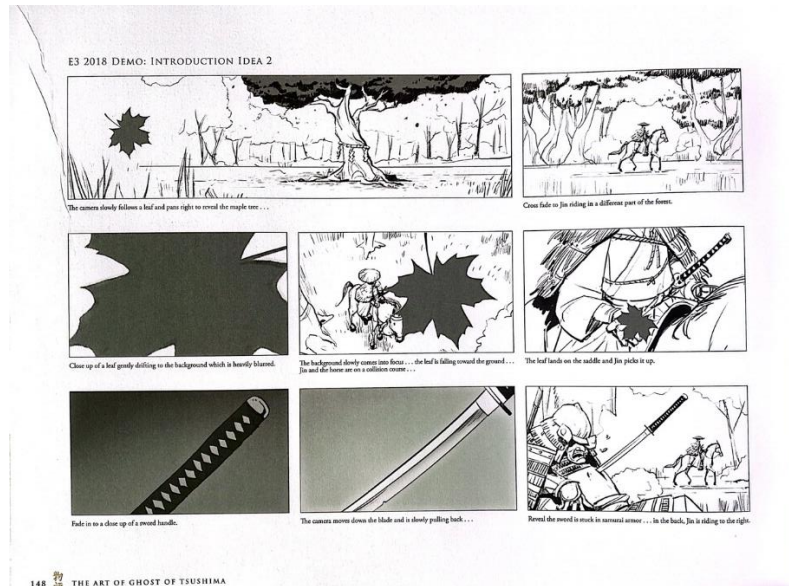


Fig.32. GOLDFARB, A., y CONNELL, J., *The art of Ghosts of Tsushima*, (2020)

El videojuego *Ghost of Tsushima* presenta unos gráficos muy realistas con un toque de misticismo. Todo ello está recolectado y plasmado en el libro de arte. Se emplea una técnica mixta de color y texturas digitales. La paleta de color es muy amplia con una gran diversidad de tonos.

La encuadernación del libro de arte de *Ghost of Tsushima* es muy sofisticado y fino. El libro está diseñado en un formato horizontal con medidas de 30 x 23 cm. Se presenta dentro de una carcasa de cartón cubierta de papel satinado (Fig. 33). En esta carcasa podemos leer “The art of Ghost of Tsushima” en letras doradas. Hay un patrón de lo que parecen hojas de nenúfar doradas que se repiten por la carcasa negra. En un lateral de la carcasa podemos leer nuevamente el título (Fig. 34), mientras que por el otro podemos deslizar el libro y sacarlo de la carcasa.

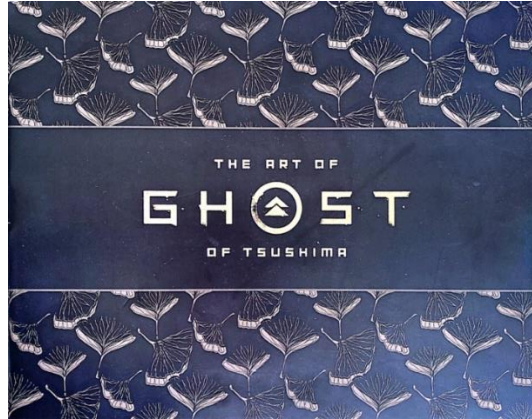


Fig.33. GOLDFARB, A., y CONNELL,J.,
The art of ghosts of Tsushima (2020).



Fig.34. GOLDFARB, A., y CONNELL,J.,
The art of ghosts of Tsushima. (2020).

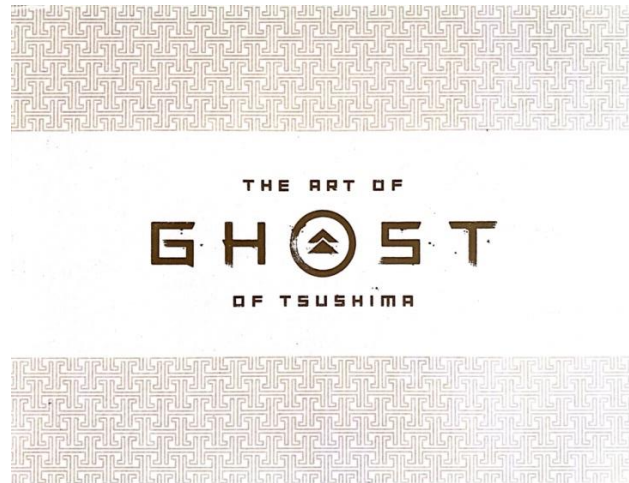


Fig.35. GOLDFARB, A., y CONNELL,J.,*The art of ghosts of Tsushima*, (2020)

El libro de arte por el contrario es de un color blanco roto con las letras en gris pero siguiendo el mismo estilo de diseño que la carátula (Fig. 35) En este caso, los nenúfares han sido sustituidos por figuras geométricas que crean una especie de laberinto visual. El libro de arte es de tapa dura también cubierta con un papel satinado. En el interior del libro podemos encontrar un orden visual muy marcado. Hay muchos espacios en blanco siempre que se añade un texto, esto crea una jerarquía visual ya que hace que el resultado sea limpio (Fig. 29). De esta manera, es interesante



que el capítulo en el que nos encontramos siempre estará notificado en la esquina inferior derecha junto a el número de página.





DESARROLLO

a. RESUMEN-DIAGNÓSTICO DEL ESTADO DE LA CUESTIÓN

Tras analizar el estado de la cuestión, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

- 1) Existe un marcado sesgo de género en el mito de Izanagi e Izanami, tanto en su relato escrito como gráfico
 - ❖ Se refuerza la preeminencia masculina radical identificada con el *Yin* o el bien, es decir, lo correcto y el ejemplo a seguir, mientras que Izanagi, representante de la feminidad, está asociada con el *Yang*, la oscuridad y malicia.
 - ❖ Se establece que la mujer (Izanami) se convierte en la *femme fatale* del relato en el momento en que adopta un comportamiento impropio de lo que se esperaba de ella. En ese momento la mujer se convierte en la causante de los males del mundo y desestabilizadora del equilibrio entre el *Yin* y *Yang*.

- 2) Este sesgo de género en el relato presenta grandes similitudes con mitos fundacionales de otras culturas y religiones, particularmente con la judeo-cristiana en la que también se estigmatiza a la mujer en el relato del pecado original. Pareciera como si estos mitos hubieran sido diseñados para perpetuar el desequilibrio entre hombres y mujeres a lo largo del tiempo.

Parece por tanto que es necesario un revisionismo de los mitos y leyendas para entender ambos puntos de vista y en este caso, hacer hincapié en el



de las mujeres para así poder responder a esta pregunta: ¿cómo se visualizaría el mito de Izanami e Izanagi desde el punto de vista de la diosa Izanami?

b. PROPUESTA: JAPAN UNTOLD, REVISIÓN DEL MITO DESDE UNA ÓPTICA FEMINISTA

El proyecto *Japan Untold: Origin* pretende hacer una revisión del relato desde unos personajes revisitados en los que el sesgo de género no dicta un implacable curso de acción en el que la mujer necesariamente es víctima y culpable. De esta manera se propone brindar una nueva perspectiva feminista al mito fundacional de Japón en el que el hombre y la mujer sean tratados por iguales con los mismos derechos y libertades.

Para ello estableceremos un análisis de los comportamientos machistas del mito de Izanagi e Izanami y los sustituiremos por comportamientos más equilibrados por parte de sus protagonistas, lo que generará un enfoque más actual del relato y su gráfica. De esta manera, lograremos ser fieles al *Tao te Ching* y a las energías del *Yin* y el *Yang* para así encontrar ese equilibrio que nos encaminará a la igualdad entre géneros.

Este nuevo enfoque se plasmará inicialmente en un concept-art de los personajes revisitados y un storyboard del relato más equilibrado en el sentido del género.

i. Revisión del relato

Utilizaremos los antiguos grabados para poner de manifiesto el sesgo de género del mito y proponer una alternativa más acorde con una visión moderna del relato. Para ello dividiremos el mito en cinco partes:

- 1) El primer extracto del mito narra cómo Izanagi “arroja una lanza enojada en el abismo” (Fig.19). Izanagi es representado con un carácter fuerte y autoritario, siempre por encima de Izanami, que generalmente opta por obedecer a su pareja y asumir una



oposición sumisa y dócil. En este caso, el dios es el que realiza toda la acción, mientras que Izanami observa en silencio. El hombre es quien sostiene el arma, ¿por qué no podría ser al revés?



Probablemente la acción inclusiva hubiera sido repartirse la lanza cada cierto tiempo o sujetar ambos la lanza o como mínimo que la mujer participara en la operación de alguna manera, como por ejemplo señalando el lugar dónde la lanza debe ser clavada.

Fig. 19. KOBASHI, E., (1885). *Izanagi and Izanami on the heavenly floating bridge*

- 2) En la siguiente sección del mito, los dioses descienden a la isla Onogoro-*jima* y deciden unirse en matrimonio. En la única ocasión en la que ella toma la iniciativa al iniciar el ritual, recibe como condena que el hijo de ambos nazca deforme (niño sanguijuela). Sólo cuando repiten el ritual, iniciado esta vez por Izanagi, la descendencia es fuerte y poderosa, corroborando que lo correcto, es que la diosa obedezca a su marido. Izanagi no permitirá otro comportamiento que no sea el de sumisión. En el grabado (Fig. 16) podemos encontrar a los dioses en la isla. Como en la mayoría de los grabados, Izanagi está un paso por delante de la diosa. El dios mira un punto fijo, mientras que Izanami mira a su marido esperando a que este actúe primero.

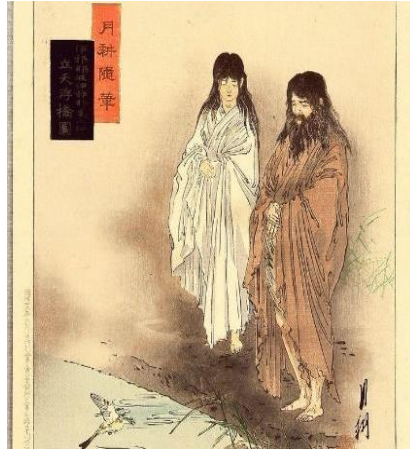


Fig.16. UKIYU, E., *Izanagi e Izanami* (1891)

Desde una perspectiva más moderna e igualitaria, no debería haber sido un problema que Izanami tuviera la iniciativa de proponerle matrimonio a Izanagi. De esta misma forma a la hora de representarlos visualmente podrían encontrarse ambos dioses posicionados a la misma altura o plano.

- 3) La tercera parte del mito narra cómo tras crear las islas y la naturaleza, Izanami fallece al dar a luz al dios del fuego. Podemos ver una fuerte similitud con el castigo de Eva: “tus embarazos serán dolorosos”. Izanagi, al no soportar vivir sin su mujer, emprende la aventura de ir en busca de Izanami para rescatarla del inframundo. En el siguiente grabado (Fig.17), podemos observar representada la expresión pasiva de Izanagi narrada en el mito.



En esta sección del mito no se hace especial hincapié al dolor que siente Izanagi tras perder a su mujer, como si de alguna forma tuviera que representar siempre el papel de un hombre rudo. En este caso, sería necesario exponer sus sentimientos y dolor reflejados en el relato, ya que los hombres también merecen poder mostrar su tristeza y

Fig.17. AUTOR DESCONOCIDO,
Izanagi, (1800 aprox.)

*sufriendo públicamente sin
que eso les haga menos varoniles:
mostrar tus sentimientos simplemente te
hace ser más humano.*

- 4) En la cuarta parte del mito, Izanagi llega a *Yomi* y se encuentra a su esposa, la cual le ruega que no la mire. El dios desobedece a su mujer y comprueba que su rostro sufre el proceso de descomposición. A continuación, se horroriza por su aspecto, que había dejado de ser tan bello, y la juzga de una manera subjetiva, sobreponiendo la apariencia física de su mujer a su alma pura, hasta el punto de pedirle el divorcio. En este momento llegamos a entender que la diosa sabía que su apariencia física iba a asustar a su marido y prefería quedarse sola para toda la eternidad antes de disgustar a su marido, lo que sin duda demuestra un sacrificio monumental digno de un alma generosa, por lo tanto ¿por qué Izanami ha sido representada como el mal cuando sus intenciones eran puras y generosas al contrario que el Izanagi que finalmente resulta ser el salvador de la Tierra? Por el contrario, no se cuestiona el comportamiento de Izanagi, que ha desobedecido los ruegos de su mujer (si hubiera sido Izanami la que lo hubiera hecho, hubiera pagado un alto precio, como le pasó a Pandora al liberar todos los males al abrir la caja desobedeciendo a su marido) abandonándola por su aspecto físico. En este pasaje se clasifica la belleza con el bien y la fealdad con el mal: la Izanami que ha perdido su belleza entra automáticamente en la categoría de ser malvado (como le pasó a Medusa). La reacción de Izanagi es huir de su lado y la diosa enfadada (lógicamente) decide perseguirlo por el inframundo.





Fig.17. AUTOR DESCONOCIDO, *Izanagi*, (1800 aprox.)

Pero la reacción idílica que hubiera debido de haber tenido Izanagi hubiera sido la de comprensión y empatía en vez de dejarse llevar por sus impulsos superficiales. Así pues, en una nueva reinterpretación la figura de Izanami será ensalzada y posicionada como una mujer poderosa y aunque se muestre con un aspecto en descomposición, se resaltará su actitud inquebrantable y seguridad de sí misma.

5) La última escena es la persecución de Izanagi por Izanami y sus demonios, que concluye con el momento en que Izanagi decide encerrar a la diosa en *Yomi* para toda la eternidad, cerrando la entrada con una gran roca. Este extracto del mito está descrito de tal manera que Izanagi es el vencedor y además consigue dejar a la diosa atrapada en contra de su voluntad.



*Esta escena será representada de tal manera que Izanami, en vez de mostrarse con actitud de fracaso y enfado, responda ante la actitud de cobardía de Izanagi, siendo ella quien le expulsa de *Yomi* para*

Fig. 19. (AUTOR DESCONOCIDO), *Izanami* (fecha desconocida)

que no vuelva por toda la eternidad. En este caso el dios será representado asustado y con prisa de salir del inframundo.

ii. Revisión de la estética

Para la revisión del mito del proyecto *Japan Untold: Origin* se mantendrán las bases estéticas japonesas tradicionales, ya que sería muy fácil modernizarlo simplemente cambiando la estética por una decididamente actual. Por el contrario, buscaremos ser fieles a la estética del mito y revisarlo desde las actitudes de sus protagonistas y desde el relato. En concreto se enfatizará en eliminar el papel sumiso de Izanami y se transformará representando a una mujer empoderada, buscando así alejar la nueva reinterpretación del mito de la mancha de culpabilidad femenina en la historia.

Por todo ello, la diferencia de vestimenta y aspecto masculina y femenina será fiel al mito original manteniendo el dimorfismo sexual para no pervertir la esencia y naturaleza original del mito.

iii. Revisión de los Personajes

Análisis Psicológico

Tras analizar el mito podemos llegar a comprender el carácter de Izanagi e Izanami a lo largo de las etapas principales del relato: cuando el matrimonio se encuentra en la isla *Onogoro-jima* y en *Yomi*.

A continuación, expondremos la personalidad que refleja el mito original de ambos personajes y propondremos una revisión de la misma según los parámetros de *Japan Untold: el origen*. En esta reinterpretación de la personalidad deberemos ser sutiles para evitar que se cambie el argumento del mito. La intención del proyecto es exponer un nuevo punto de vista



sobre el mito, no crear un nuevo relato. El fin del mito revisado deber ser necesariamente el mismo, pero en la revisión las actitudes cobrarán más importancia que el propio desenlace.

Izanagi en el mito original:

Tiene un carácter fuerte y dominante, él es la ley y la última voluntad. Impone el patriarcado, siendo una figura representativa y máximo exponente, es la personificación de un hombre rudo e imponente. Por otro lado, no necesita ni busca la aprobación de Izanami para ninguna decisión. Su carácter es egoísta y siempre está por encima de su mujer, a quién infravalora y objetiviza y nunca tiene en cuenta las emociones de su pareja. Es poco empático y no refleja emociones como el afecto o el sufrimiento, ni siquiera cuando pierde a su esposa. Izanagi es el que se deja llevar por sus emociones, volviéndose caprichoso.

A lo largo del relato, Izanagi experimenta una evolución: en un primer momento se muestra tranquilo y sereno, pero cuando sucede un giro inesperado a lo que él había previsto, su personalidad se vuelve fría, cortante y desleal, y se manifiesta como un cobarde egocéntrico. Por cómo está redactado el mito, no se enfoca en mostrar estas actitudes de Izanagi, sino que se centra más en ensalzar a la figura de un héroe que ha salvado el mundo de la horrible diosa del inframundo. No se analizan ni se les da valor a si las acciones que ha realizado Izanagi previamente para obtener ese resultado son buenas o malas. En otras palabras, este es un claro ejemplo de cómo “el fin sí justifica a los medios”.

Izanagi en la revisión de *Japan Untold*

Se rehará parcialmente la personalidad del dios Izanagi, pero será el personaje en el que menos cambios se reflejen. En nuestra reinterpretación del mito, el dios Izanagi mantendrá la misma evolución de personalidad al recorrer el acto dramático: inicialmente mostrará el



mismo carácter fuerte, pero a la vez sereno del mito original, lo que le llevará a adoptar las mismas decisiones. Conforme avance el mito, y los acontecimientos le arrastren, se evidenciará su transformación y se enfatizará su lado más sentimental y también, cobarde y desleal y sentimental. De esta manera, su nueva personalidad no será determinante para cambiar el curso de los acontecimientos. Si hubiéramos recreado a Izanagi con una personalidad más dulce y sumisa, la historia no desarrollaría el mismo desenlace.

Izanami en el mito original:

Izanami es una víctima del sistema. Desde el primer momento se muestra leal y serena, pero a la vez también se deja infravalorar por Izanagi y muestra una actitud de sumisión y respeto. En la primera parte del mito, cuando el matrimonio se encuentra en la isla *Onogoro-jima*, Izanami no duda en obedecer a su marido y anteponer los deseos de este sobre los suyos. Acepta sin replicar las condiciones del ritual que el dios impone, mostrándose sumisa y dócil, reconociendo implícitamente su error de intentar mostrar iniciativa propia.

Sólo más tarde, en el inframundo, tras haber experimentado su transformación física al perder su belleza, la diosa cambia completamente su personalidad, virando hacia el mal (acorde con su nuevo aspecto), y desencadena su enfado por no haberse respetado su primer y último ruego, mostrando franca cólera y odio profundo, mientras persigue a su marido por *Yomi*.

Izanami en la revisión de *Japan Untold*

En el revisionismo del mito que ofrece Japan Untold: Origin, Izanami será la que evidencie un mayor cambio de personalidad.

En la primera parte seguirá mostrando una actitud sumisa, pero añadiremos nuevas facetas a su actitud: a la hora de dar a luz a su hijo



ella se mostrará feliz y le aceptará (al contrario que Izanagi que se mostrará confundido y asqueado).

En la segunda parte, durante la estancia de la diosa en Yomi, al principio se mostrará triste por la larga espera, pero más tarde se sentirá dolida y defraudada por la traición de su marido. Estos sentimientos los transformará en enfado, pero su ira tendrá una dosis de autocontrol que se convertirá en empoderamiento, ocasionando un desenlace distinto al del mito original: en vez de que Izanami persiga por el inframundo a su marido deseando que permanezca con ella, en nuestra revisión será ella la que decida que su marido no vuelva más y será éste quién se mostrará huyendo del inframundo con pánico y vergüenza. En esta nueva versión será elección de la diosa quedarse en el inframundo creando un reino que sólo será suyo.

Análisis Morfológico

En esta sección nos concentraremos en la reinterpretación del aspecto físico de Izanagi e Izanami. En el mito original no hay una descripción física de los personajes, por esta razón se utilizará como referencia muchos de los grabados anteriormente mencionados para entender la estética japonesa.

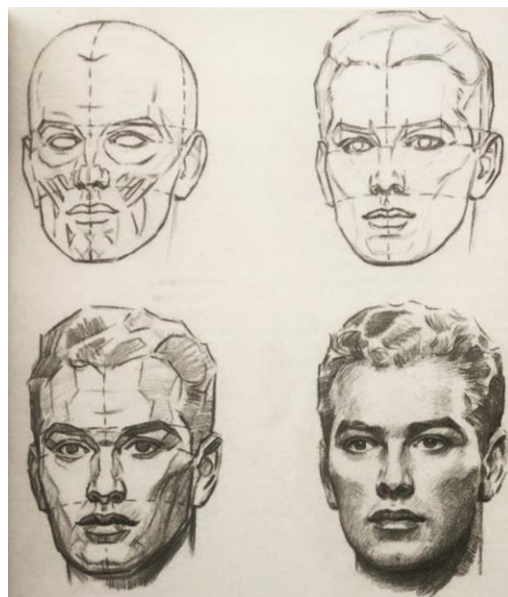


Fig.36. LOOMIS, A., *Lamina 33: combinando la anatomía con la construcción y los planos*, (2005)

Ambos personajes se crearán utilizando el método Loomis⁸⁰ como base para los rasgos faciales, pero con algunos cambios para crear rasgos asiáticos: la masa craneal se mantiene con las proporciones establecidas, al igual que la línea del centro del rostro. La distancia desde el final de la nariz hasta el mentón es más corta respecto a la distancia que hay del final de la nariz hasta el nacimiento de las cejas y la distancia desde el nacimiento de las cejas hasta el final de la frente. Por otro lado, la mandíbula es totalmente triangular, característica de los rostros asiáticos.

¿Cómo podemos definir que los rostros de los personajes sean marcadamente japoneses? Los occidentales solemos tener muchas dudas a la hora de diferenciar entre coreanos, chinos y japoneses. Por esta razón se estudiará las diferencias entre estos grupos:

	Japoneses	Chinos	Coreanos
Cara	algo alargada y ancha – rasgos angostos	redondeada	pronunciada – cuadrada – mandíbula marcada
Cejas	finas y rectas		
Ojos	grandes y abiertos sin pliegues	más pequeños	más cerrados y alargados con pliegue por encima del ojo
Nariz	puntiaguda pero no alargada	plana ancha y alargada	pequeña y puntiaguda
Boca	ancha -labios finos	gruesos sobre todo el labio inferior	pequeña
Dientes	colmillos marcados	paletas más anchas	
Cabeza	grande en comparación con el cuerpo		
Piel	clara pero no con un tono amarillento	amarillo con un tono verde oliva bronceado	clasificada como piel “perfecta”

Tabla del Análisis Morfológico asiático (elaboración propia)

⁸⁰ El método Loomis es un método de abstracción que permite al dibujante estructurar y construir una cabeza con formas simples, entregando volumen a través de los planos creados. Serey, A. (2022, 18 abril). *11 Consejos de Andrew Loomis - Introducción al método Loomis*. Abraham Serey - Ab's Pencils. <https://abrahamserey.com/metodo-loomis-11-consejos-de-andrew-loomis-introduccion/> (Consultado por última vez 18 de abril de 2022)



Este estudio demuestra que dentro de la cultura asiática hay muchos indicadores faciales que pueden ser usados para una fácil distinción entre estos grupos. Los japoneses, son el grupo con rasgos faciales más finos, y comparten una forma de cara triangular. El rasgo más significativo respecto a otras razas asiáticas es sin lugar a duda el tamaño de sus ojos. Estos cuentan con una mayor apertura del párpado y además el rabillo del ojo esté ligeramente más inclinado hacia arriba. Tanto las mujeres como los hombres destacan por tener la nariz triangular y recta.

Este análisis de los rasgos faciales genéricos de la raza japonesa, servirá de base para para la recreación gráfica de Izanami e Izanagi en el proyecto *Japan Untold: Origin*.

iv. Izanami Rediseñada

Japan Untold: Origin rediseñará el aspecto de Izanami buscando representar una mujer japonesa con una mirada bondadosa pero al mismo tiempo poderosa.

Modelos de rostro de Izanami

Siendo fieles al análisis de rasgos faciales anterior, se eligieron para el rediseño de Izanami a tres modelos principales como inspiración: la actriz Tang Yan., la modelo Jingna Zhang y Jannie Kim, cantante del grupo Black Pink.

La actriz Tang Yan⁸¹ tiene un porte muy elegante y refinado, con una base de la cara ancha junto a las orejas, reflejando pureza y bondad. Ambas cualidades se han plasmado en la mirada de Izanami.

⁸¹ YAN, T., (2020). (Photo) *Tiffany Tang Yan Gearing Up to Officially Return to Work*. 38jiejie | 三八姐姐. <https://38jiejie.com/2020/06/08/tiffany-tang-yan-gearing-up-to-officially-return-to-work/>





Fig. 37. *Tang Yan*, (2020)

Los rasgos de la modelo Jingna Zhang⁸² han influido para aportar fuerza y poder a la mirada, sin dejar de lado su pureza. Esto se refleja en la inclinación del rabillo del ojo y la forma de la cara triangular tan característica.



Fig. 38. *Jingna Zhang*, (2020)

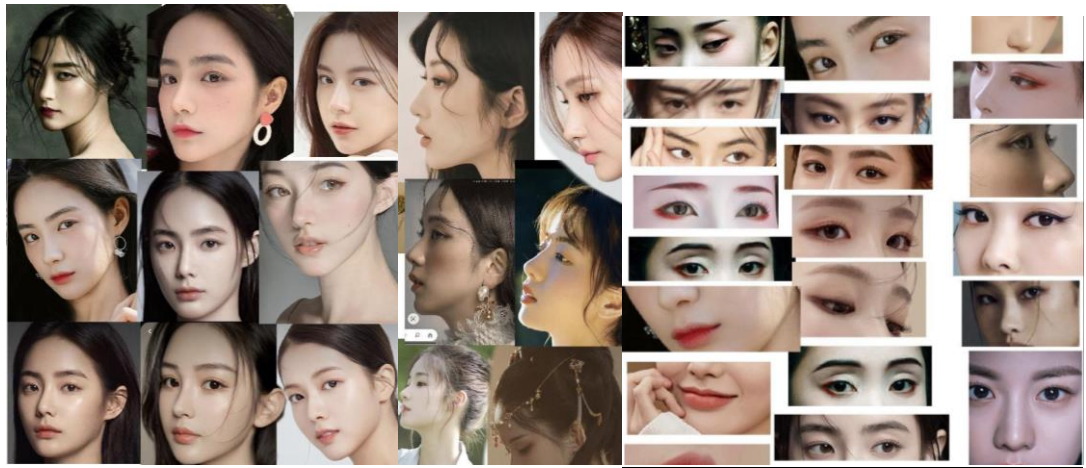
La nariz de Jennie Kim⁸³, triangular y pequeña (pero sin ser delgada a para que no se confunda con la clásica nariz occidental), es la base de la nariz de Izanami. Esta actriz aporta también la amplia apertura de sus ojos que dulcifica su expresión.

⁸²ZHANG, J., (2020). (Photo). *Romantic art, Drawing poses*. Pinterest.
<https://ar.pinterest.com/pin/462956036700926846/>

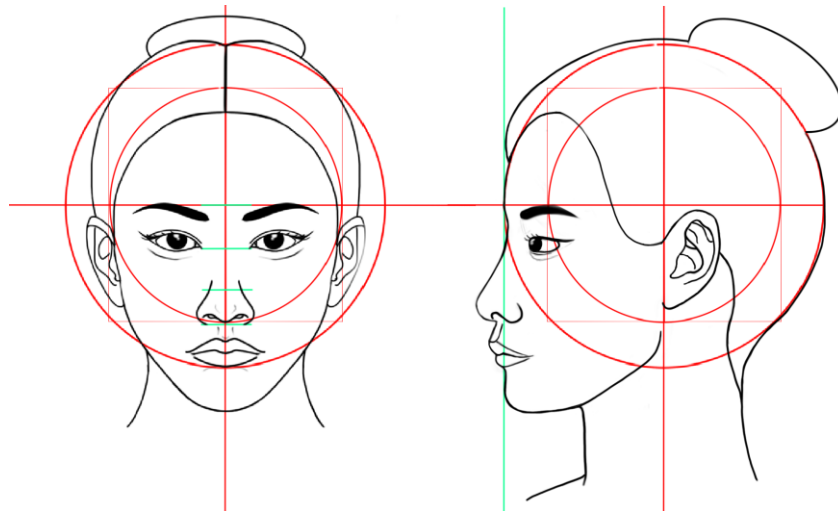
⁸³KIM, J., (2018). (Photo). *¡Jennie Kim lanzó su primer single como solista!* Nación Rex.
<https://www.nacionrex.com/musica/Jennie-Kim-BLACKPINK-nueva-cancion-video-single-solista-mv-2018-20181112-0009.html>



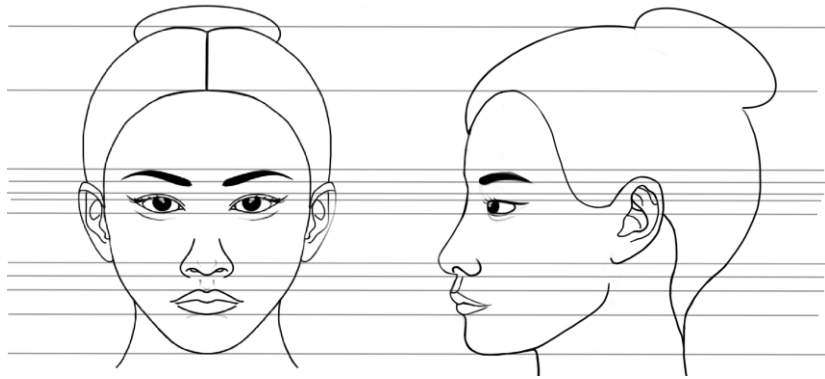
Fig. 39. Jennie Kim, (2018)



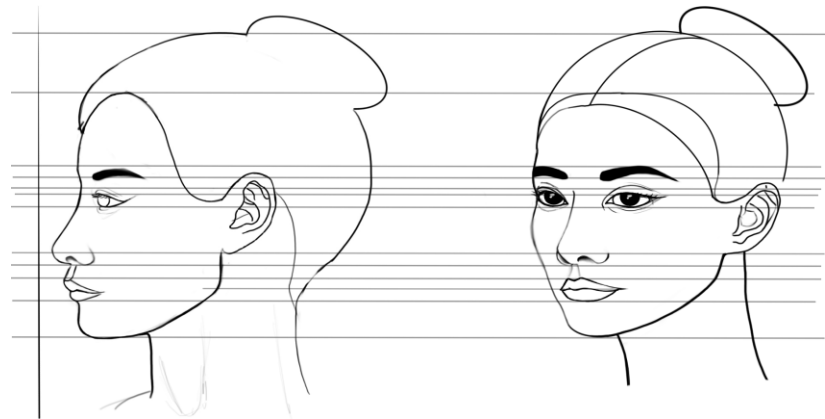
Moodboard de los rasgos faciales de Izanami (elaboración propia)



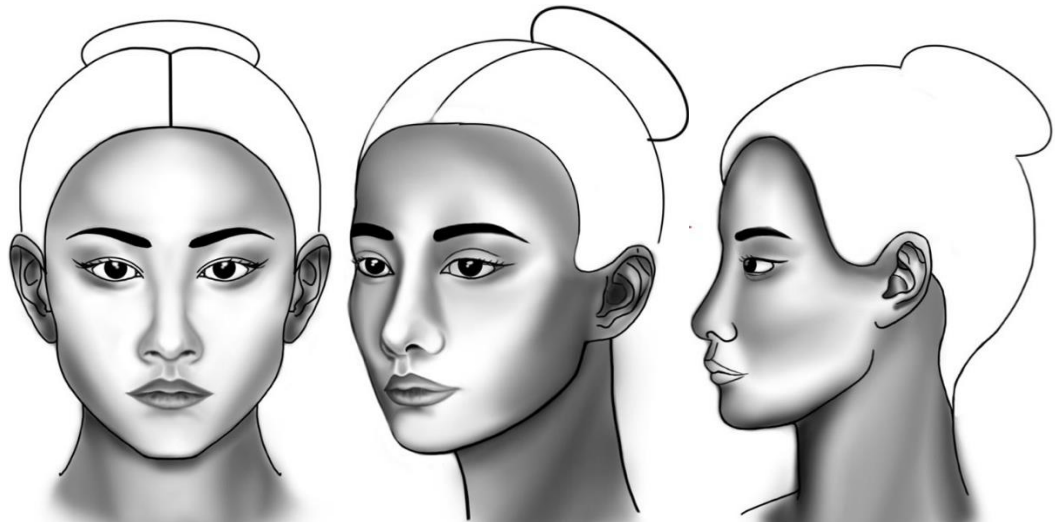
Boceto Frontal y lateral de Izanami aplicando el método loomis modificado para rasgos japoneses (elaboración propia)



Boceto frontal y lateral de Izanami con un encuadre de medidas (elaboración propia)



Boceto lateral y 3/4 de Izanami con un encuadre de medidas (elaboración propia)



Bocetos finales de Izanami en Blanco y negro (elaboración propia)

El cuerpo de Izanami

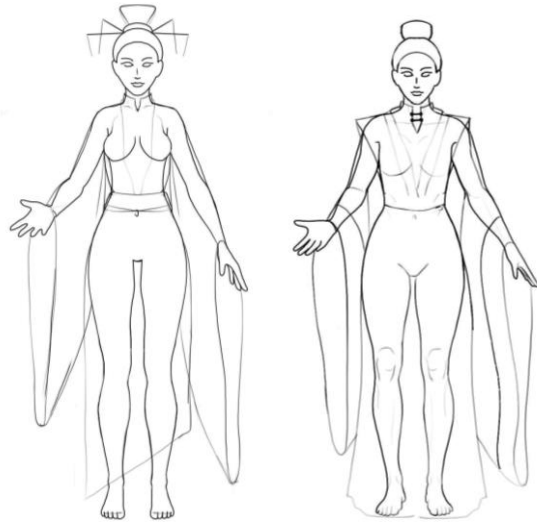
En cuanto al aspecto físico, se ha realizado una reinterpretación del cuerpo de Izanami. Se ha sido fiel a la estética asiática para no alejarnos de la naturaleza del mito: mujeres con anatomía delgada con cintura pequeña y cadera amplia, pecho algo voluminoso y muy bellas de rostro. Esta anatomía ha sido hipersexualizada en Japón a lo largo del tiempo, llegándose a crear un estilo artístico específico llamado “anime”⁸⁴ en el que se exageran estos atributos físicos resaltando la delgadez de las mujeres, pero exagerando el volumen del pecho. En el caso de los hombres en el *anime*, su morfología suele ser delgada y fibrosa, y no están hipersexualizados de la manera que lo están las mujeres.

Así pues, desde la perspectiva de *Japan Untold: Origin*, la diosa, ya que al fin y al cabo es una deidad clásica, será representada de manera que su cuerpo siga los patrones de la estética y constitución japonesa: hermosa, pero sin resaltar extremadamente su pecho ni abusar de la delgadez del cuerpo para que así su anatomía sea armónica. El estilo *anime* se usará como inspiración, pero no influirá en cuanto a la anatomía de los personajes.

Primer boceto final anatómico de Izanami descartado por tener una fuerte influencia del estilo anime y boceto del rediseño anatómico de la diosa para acercarse a un estereotipo más moderno:

⁸⁴ (Voz japonesa, abreviación de animeshiyon, animación derivada del ingl. animation.) s. m. Género de animación de origen japonés que se caracteriza por un grafismo crudo y argumentos que tratan temas fantásticos o futuristas.
[https://es.thefreedictionary.com/anime#:~:text=\(Voz%20japonesa%2C%20abreviaci%C3%B3n%20de%20animeshiyon,tran%20temas%20fant%C3%A1sticos%20o%20futuristas.](https://es.thefreedictionary.com/anime#:~:text=(Voz%20japonesa%2C%20abreviaci%C3%B3n%20de%20animeshiyon,tran%20temas%20fant%C3%A1sticos%20o%20futuristas.)





Izanami con anatomía anime Izanami con anatomía final
(elaboración propia)

v. Izanagi Rediseñado

Izanagi e Izanami además de ser marido y mujer también son hermanos. Por ello, en el rediseño del personaje de *Japan Untold: Origin*, a la hora de crear el rostro de Izanagi, se ha mantenido la misma base de la cara que la diosa, y sobre ella se han añadido rasgos masculinos. Además, a Izanagi se le ha añadido vello facial para crear un fuerte contraste con el fino rostro de la diosa.

Modelo de rostro de Izanagi

Para la creación de la forma de la cara y los labios de la reinterpretación del rostro de Izanagi, Godfrey Gao⁸⁵ ha sido la inspiración principal, mientras que la forma de los ojos y el párpado están basados en el modelo Kenta Delgado Sakurai⁸⁶.

⁸⁵ GAO, G., (2013). (Photo). *Cazadores de sombras: Ciudad de hueso* [Fotografía]. Getty Images. <https://www.imdb.com/name/nm3295837/mediaviewer/rm1526258432/>

⁸⁶ DELGADO, K., (2016). (Photo). - *Página 4 - MX Models Forum*. <https://mxmodels.mx/forum/viewtopic.php?t=255&start=30>



Fig. 40. Godfrey Gao, (2013)

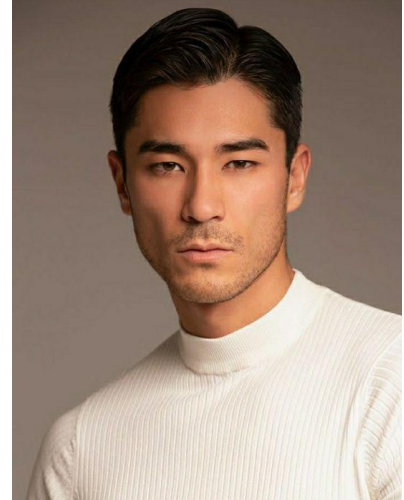


Fig. 41 Kenta Delgado, (2016)

Por último, la forma de la nariz y la composición general de la cara está creada a partir del concept-art del personaje Jin Sakai⁸⁷ en el videojuego *Ghost of Tsushima*. Este videojuego ha asentado también la base del vestuario del dios Izanagi, sobre el cual posteriormente se han añadido modificaciones.

El cuerpo de Izanagi

La interpretación de *Japan Untold: Origin* basa la anatomía de Izanagi en la de un samurái, es decir, un guerrero fuerte y poderoso, pero se ha tenido en cuenta que su aspecto no parezca agresivo. La razón principal por la que se ha optado que Izanagi se represente visualmente como un samurái se debe a que se quiere resaltar la vestimenta de estos guerreros japoneses tan mundialmente conocidos ya que la simbología del samurái se ha vuelto una figura

⁸⁷ SAKAI, J., (2020). (Photo). *Voice Actors From Ghost of Tsushima to Persona 5 On the Challenges Facing Asian-Americans in Games*. USgamer.Net. Consultado por última vez el 18d. C., de <https://www.usgamer.net/articles/asian-american-voice-actors-in-video-games-authentic-casting-feature>

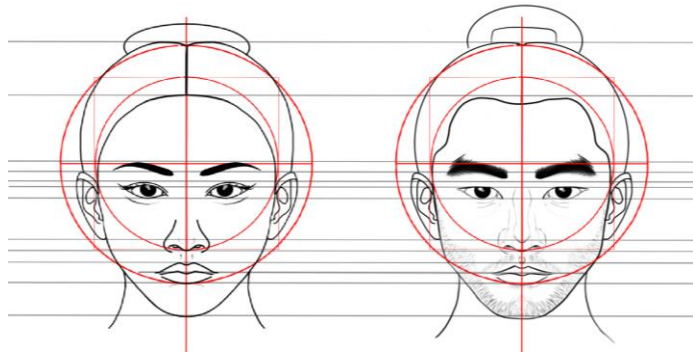
representativa que se identifica indudablemente con la cultura japonesa.



Fig. 42. Jin Sakai, (2020)



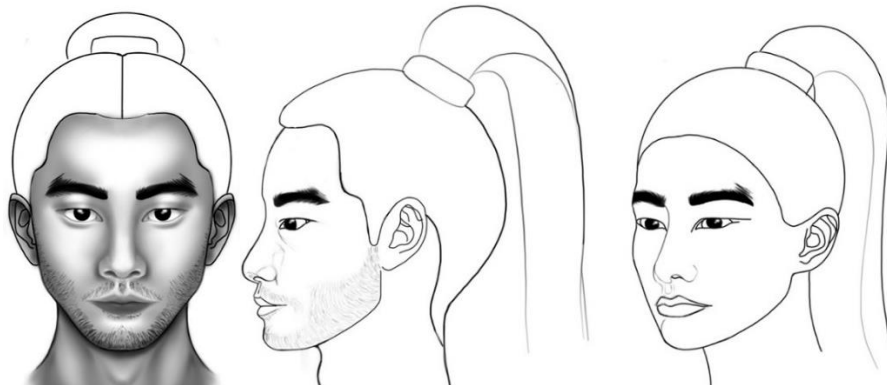
Moodboard de los rasgos físicos de Iwanaga (elaboración propia)



Boceto frontal de Izanagi comparado con el de Izanami (elaboración propia)
 (se presentarán modificaciones en el pelo en la defensa del TFG)



Boceto lateral de Izanagi y $\frac{3}{4}$ aplicando las medidas (elaboración propia)
 (se presentarán modificaciones en el pelo en la defensa del TFG)



Bocetos finales de Izanagi en Blanco y negro (elaboración propia)

vi. Rediseño de Vestuario

Vestuario de Izanami

En la isla, la diosa vestirá un kimono (vestido tradicional) inspirado en el *Junihitoe* de la emperatriz japonesa Masako en su ceremonia de entronización: *Emperatriz Masako* ⁸⁸ (Fig.25). El *Junihitoe* es un kimono tradicional de la realeza japonesa específicamente de las damas del corte también conocido como “traje de doce capas”.



Fig. 43. *Emperatriz Masako*, (2020)



Fig. 44. *Pugut extile, Crêpe saten rojo*, (2022)



Fig. 45. *Pugut extile, Crêpe saten dorado*, (2022)

⁸⁸ (2021). *Vestidos para la entronización*. Protocolo a la vista.
<https://protocoloalavista.com/vestidos-para-la-entronizacion/>

El rediseño del kimono de Izanami es más moderno y conceptual que los tradicionales, diseñado con hombreras doradas, pero manteniendo la tela de seda *Crêpe de Chine* conocida como *Crêpe saten rojo*⁸⁹, fiel a la original en estos vestidos y las mangas largas y amplias del *junihitoe*. Sin embargo, se reduce el número de capas a cinco, que crean una caída vaporosa gracias a la forma cilíndrica de los pliegues paralelos e inclinados y su tejido de seda granate por el exterior y dorada en el interior⁹⁰ (Fig. 27). Las cuatro primeras capas se abren por delante y caen en forma de cascada⁹¹ (Fig. 28) solapándose entre ellas. La última capa es de un color rojo escarlata, se ha mantenido larga hasta el suelo de tal manera que nunca será posible visualizar su calzado. El kimono de seda está diseñado de con telas de seda doradas y granates.



Fig. 46. (AUTOR DESCONOCIDO)
Falda rojo vino asimétrica estilo cascada con lazada, (2022)

Fig. 47. (AUTOR DESCONOCIDO)
Chaqueta cuello mao, (2022)

⁸⁹ *Crêpe saten rojo* - tejidos crepe satén de alta calidad en PUGUTEXTILE. (2022). PUGU Textile. Consultado por última vez el 1 de mayo de 2022, de <https://pugutextile.com/tela/crepe-saten-fresa>

⁹⁰ *Crêpe saten dorado* - tejidos crepe satén de alta calidad en PUGUTEXTILE. (2020), *Opus.Cit.*

⁹¹ Falda Rojo Vino Asimétrica Estilo Cascada con Lazada. (2022). Retro, Indie and Unique Fashion. Consultado por última vez el 1 de mayo de 2022, de <https://es.chicwish.com/bowknot-asymmetric-waterfall-skirt-in-wine-red-3937.html>



Fig. 48. (AUTOR DESCONOCIDO) Cinturón rojo OBI sakura hecho de tela japonesa, (2021)



Fig. 49. (AUTOR DESCONOCIDO) Alfiler para tocado capilat, (2022)

Debajo del kimono se puede visualizar parte del *juban* (ropa interior), que consta de una camisa dorada con cuello *mao*⁹² (Fig.29) escotado con dos cierres de cordón también dorado con botón. El cuello *mao* ha sido escogido para que realce la figura de Izanami con un toque de elegancia. El kimono se cierra a la altura de la cintura por medio de un *obi*⁹³ (Fig.30), el cinturón de tela japonés, en el que posteriormente se posiciona por encima un cinturón más fino asemejándose a una cuerda dorada atada por medio de un nudo del que cuelgan dos accesorios circulares del *Yin* y el *Yang* sujeto por una borla de seda también dorada. Por último, Izanami se muestra en

⁹²“El cuello Mao tiene la apariencia de un cuello de camisa habitual... Este se mantiene en su forma y vertical alrededor de nuestro cuello.” *Descubre el origen de las camisas de cuello mao – El blog del Bigotero* (2018). Blog para Hombres de Núñez de Arenas. Consultado por última vez el 1 de mayo de 2022, de <https://ndearenas.com/blog/tendencias/el-cuello-mao-ese-gran-desconocido>

UniformesdeAzafata.com. (2019). *Chaqueta cuello mao*. Uniformes de Azafatas. Consultado por última vez el 1 de mayo de 2022, de <https://uniformesdeazafatas.com/producto/chaqueta-cuello-mao/>

⁹³ (2021). Cinturón rojo OBI sakura hecho de tela japonesa Consultado por última vez el 1 de mayo de 2022, de https://www.etsy.com/es/listing/789960582/cinturon-rojo-obi-sakura-hecho-de-tela?gpla=1&gao=1&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=shopping_es_s_p_es_-_accessories-

la primera parte del relato con un recogido tradicional japonés de moño alto con un *kanzashi*⁹⁴ (Fig.31), (un accesorio a modo de ornamento para el cabello) de oro del *Yin* y el *Yang* sobre el que cuelga una borla de seda.

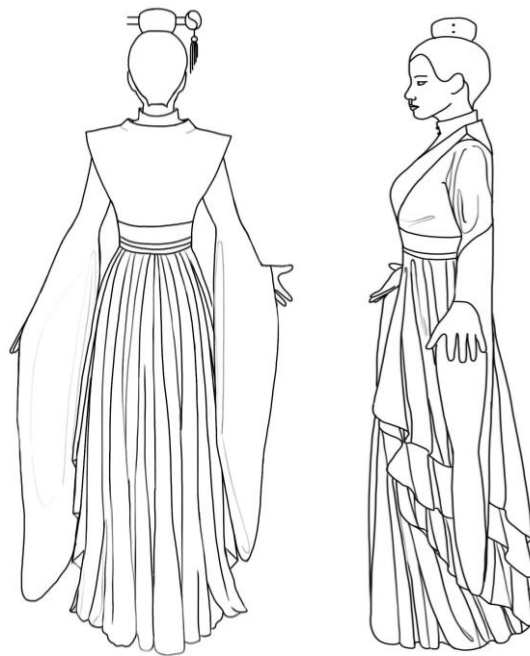
Es importante tener en cuenta el arte de vestir correctamente un kimono, en el cual se deben de seguir unos pasos específicos y un orden concreto. En este caso, para el diseño del vestido, es necesario resaltar que el kimono debe de estar cerrado con el lado derecho por dentro y el izquierdo por encima ya que de lo contrario simbolizará la muerte o la mala suerte, por esta razón el kimono de Izanami está cerrado de esta forma. Las dos telas que actúan como cierres del kimono en el torso superior son algo más rígidas que el resto de la tela.

⁹⁴ Amazon.com : Sakura Kanzashi Japanese Chirimen Hair Pin Stick (Red) : Beauty & Personal Care. (2022). Amazon. Consultado por última vez el 1 de mayo de 2022, de <https://www.amazon.com/Sakura-Kanzashi-Japanese-Chirimen-Stick/dp/B07BDL2NLH?th=1>





Bocetos finales vista lateral derecha y frontal del vestuario de Izanami en la isla (elaboración propia).



Bocetos finales vista trasera y lateral izquierdo del vestuario de Izanami en la isla (elaboración propia)

En la segunda parte del mito que transcurre en *Yomi*. La referencia principal a la hora de diseñar el vestuario y accesorios de la diosa Izanami es la serie anime *Battle Through Heavens*⁹⁵ (Fig.50), específicamente el personaje de la Reina Medusa con su vestido.

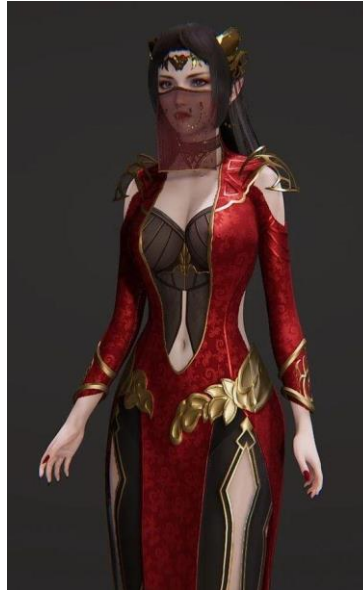


Fig. 50. (AUTOR DESCONOCIDO), (*nombre desconocido*), (2022)

Durante su estancia en el inframundo, el traje original de la diosa sufre una transformación, ya que la tela de seda se rompe uniformemente rasgándose por el paso del tiempo en el infierno. Además, su piel se ve afectada por el ambiente tóxico, mostrándose partes de la misma descompuesta o incluso con heridas abiertas mostrando los huesos de una forma fantasmal en la mitad izquierda de todo su cuerpo. Su rostro se verá afectado, visibilizando el interior de la cuenca vacía del ojo izquierdo y la mitad de la cara. Su pelo se muestra suelto, símbolo de libertad y rebeldía, aunque con greñas y descuidado. Además,

⁹⁵ *Ghim của Pandora trên other4 trong 2022 | Hình ảnh.* (2022). Pinterest. Consultado por última vez el 1 de mayo de 2022, de <https://www.pinterest.es/pin/12736811438013768/>

esta adornado con una flor de loto negra⁹⁶ (Fig.51) en el centro de la cabeza. Esta flor aparece en lugares inaccesibles y al florecer, segrega neurotoxinas que producen alucinaciones. Debido a ello, metafóricamente en la religión hinduista simboliza “la oscuridad en general, la agresión hacia lo sagrado y es símbolo de autoridad y poder. Representa la muerte, la rebelión y la sofisticación”⁹⁷.



Fig. 51. RAHN.C., *La flor de loto negra*, (2021)

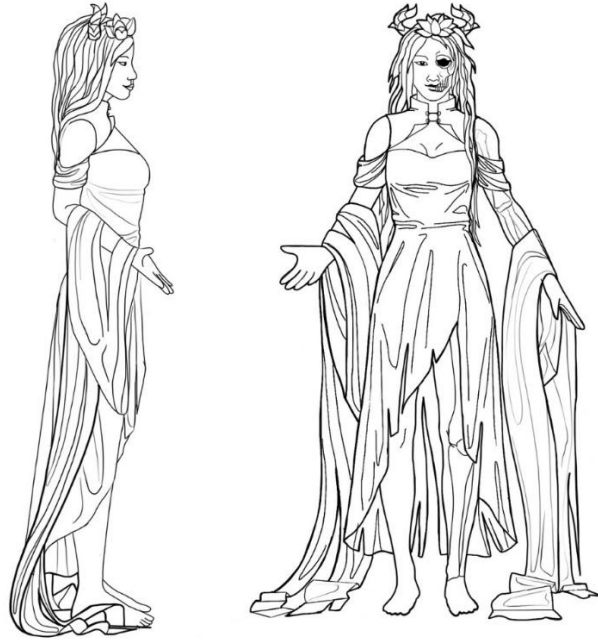
Las uñas de Izanami son largas y afiladas debido al largo tiempo de espera. El kimono se habrá transformado y ahora está abierto en la parte superior mostrando un poco de escote, con cortes irregulares en la falda del vestido mostrando sus piernas, simbolizando empoderamiento femenino y libertad. Al no estar ya bajo la supervisión de su marido puede vestir cómo ella quiera y dejar al descubierto las partes de su piel que ella desee.

Por último, los accesorios del pelo han desaparecido, y sus hombros ya no están cubiertos, haciendo referencia a las creencias religiosas que establecen que los hombros de las mujeres y las piernas deben de ir cubiertas. Así pues, las mangas del vestido han sufrido una

⁹⁶ Rahn, C., (2022). *Magic the Gathering Art by Chris Rahn*. Art of Magic: The Gathering. Consultado por última vez el 1 de mayo de 2022, de <https://www.artofmtg.com/artist/chris-rahn/>

⁹⁷ (2021). *La flor de loto negra y su significado*. Flor de Loto. <https://flordeloto.site/colores/flor-de-loto-negra-significado/>

transformación, aunque seguirán siendo largas y ahora actúan como telas individuales separadas del resto del atuendo.



Bocetos finales vista lateral derecha y frontal del vestuario de Izanami en Yomi (elaboración propia).



Bocetos finales vista trasera y lateral izquierdo del vestuario de Izanami en Yomi (elaboración propia)

Vestuario de Izanagi

Izanagi viste siempre con el mismo atuendo que es una mezcla entre la vestimenta tradicional japonesa y la vestimenta samurái, pero menos ostentosa ya que como se ha recalcado anteriormente, el atuendo es una mezcla entre ropa tradicional japonesa de la corte y un traje típico samurái. Para empezar, el vestuario de Izanagi está diseñado con una primera base de vestimenta tradicional compuesta por un *Yukata*⁹⁸ (Fig.52) de *Crêpe satén rojo*, que es una chaqueta tradicional japonesa holgada y larga cruzada que se cierra en la cintura con un cinturón. En este caso, la chaqueta llega hasta la cintura y está atada primero con un *obi* ceñido y posteriormente con un cinturón ancho de cuerda japonés, dejando al descubierto parte del pecho. Por otro lado, las mangas han sido modificadas y son similares a las de un *haori*⁹⁹ (Fig.53): una chaqueta muy parecida al *yukata* fabricada con una tela más áspera y gruesa. Las mangas de los *haori* son largas y amplias, cualidad que se le atribuye al *yukata* del dios Izanagi.

⁹⁸ (2022) *Tradicional japonés Yukata Samurai Kimono Set Taka* | Etsy España. Etsy. Consultado por última vez el 1 de mayo de 2022, de https://www.etsy.com/es/listing/1170558292/tradicional-japones-yukata-samurai?click_key=9b5782247cf11e3a9ff6259c2d0aa34bea0a0fcb%3A1170558292&click_s um=1a0332a1&rec_type=ss&ref=pla_similar_listing_top-7&sca=1

⁹⁹ (2022) *Japanese traditional black unisex cotton shantung haori jacket*. (2022). Nipponboutique Site de Vente En Ligne de Décoration Japonaise. Consultado por última vez el 1 de mayo de 2022, de <https://www.nipponboutique.com/en/japanese-haori/2819-japanese-traditional-black-unisex-cotton-shantung-haori-jacket.html>





Fig. 52. Tradicional japonés
Yukata Samurái, (2021)



Fig. 53. Japanese traditional haori jacket,
(2021)



Fig. 54. IRON MOUNTAIN ARMORY, Sode, (2022)

Desde el bíceps hasta casi el cuello, podemos encontrar un *sode*¹⁰⁰ (Fig.54) en cada brazo (una protección para los hombros que usan los samuráis). Normalmente el *sode* es rectangular y está hecho de

¹⁰⁰ Iron Mountain Armory. (2022). *Sode (Shoulder Armor)*. Samurai Armor, Helmet, Clothing & Accessories. Consultado por última vez el 1 de mayo de 2022, de <https://shop.samurai-armor.com/product/sode/>



placas de acero o cuero. En este caso la protección se divide en filas más o menos triangulares de oro, asemejando a escamas de un dragón. A su misma vez, Izanagi lleva una malla protectora con placas de oro distribuidas en columnas sobre sus muslos. De este modo, las placas de oro tienen una forma rectangular, pero con un levantamiento triangular asemejándose a las placas que forman el *sode*. Se ha elegido el oro como material para la armadura con el fin de mostrar la importancia y prestigio de Izanagi.



Fig. 55. IRON MOUNTAIN ARMORY. *Hakama: Samurai Armor, Helmet, Clothing & Accessories* (2018)

Esta misma malla de escamas de oro se usa nuevamente en los tobillos recogiendo en forma de puño el final del *hakama*¹⁰¹ (Fig.55), es decir, el pantalón ancho tradicional en los samuráis, pero en este caso, se ha modernizado el pantalón ciñéndolo un poco más a las piernas pero manteniendo sensación de holgura. Como calzado,

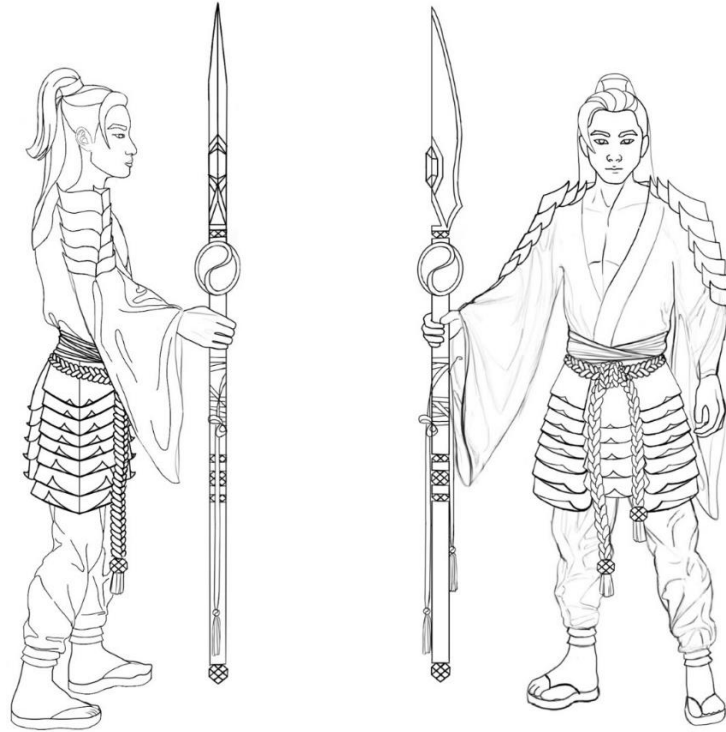
¹⁰¹ Iron Mountain Armory. (2018). *hakama: Samurai Armor, Helmet, Clothing & Accessories*. Consultado por última vez el 1 de mayo de 2022, de <https://shop.samurai-armor.com/?s=hakama>

Izanagi utilizará el *wajari*, (Fig.55) las sandalias de paja tradicionales de los samuráis, que en este caso serán de madera de bambú y el zapato será plano.

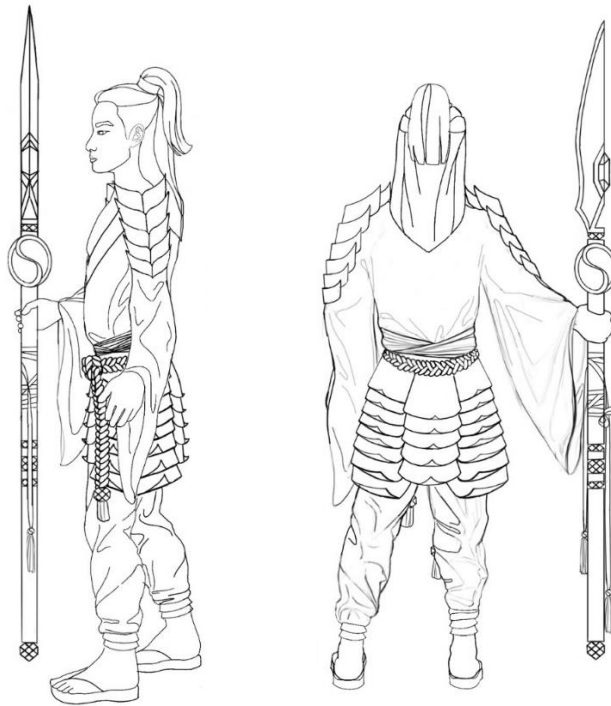
Los accesorios de Izanami incluyen una lanza enjoyada dorada con rubies rojos, una peineta y el cinturón anteriormente mencionado. La lanza enjoyada es el arma por excelencia de Izanagi, aunque se utiliza más como un accesorio para evidenciar poder. En el relato, la lanza está brevemente descrita como una “lanza enjoyada”, por lo tanto, se ha diseñado una lanza de madera de bambú lacada de 1,85 m de longitud con joyas incrustadas a lo largo del cilindro de madera. El material del filo de la lanza es oro, a conjunto con la armadura. En el cuchillo de la lanza se puede apreciar una un rubí de mayor tamaño que el resto incrustado.

Entre el filo y el palo de madera se puede apreciar un círculo de oro con una división en el medio, simbolizando el *Yin* y el *Yang*. Por último, partes de la lanza están envueltas en una fina y larga tela roja. En el final de las telas podemos encontrar dos accesorios que simbolizan el *Yin* y el *Yang* que combinan con los de Izanami que se encuentran en su cinturón.





Bocetos finales vista lateral derecha y frontal del vestuario de Izanami en Yomi (elaboración propia).



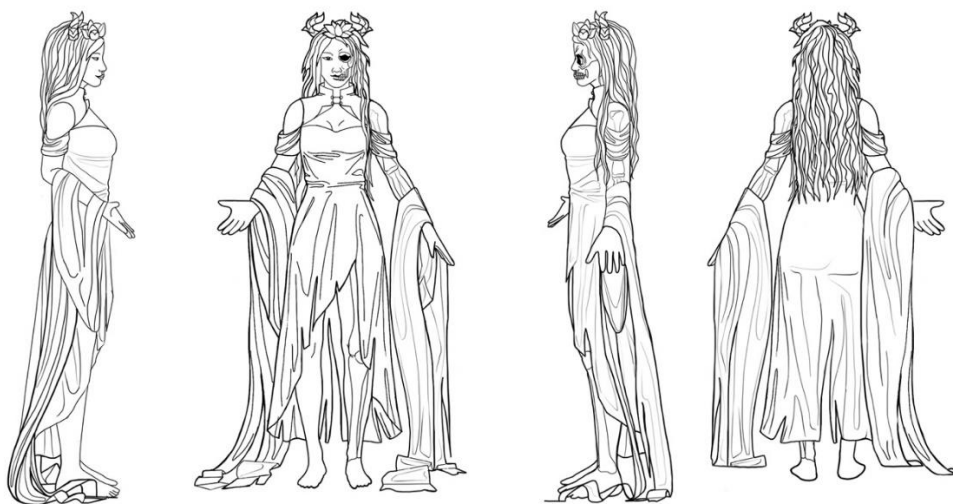
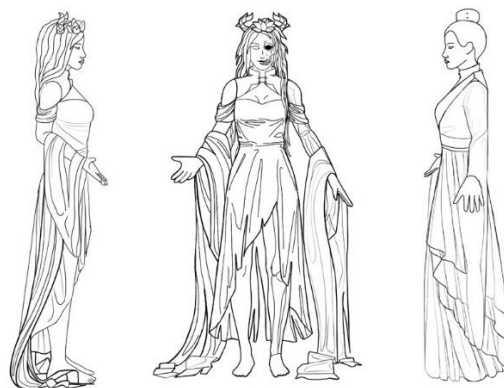
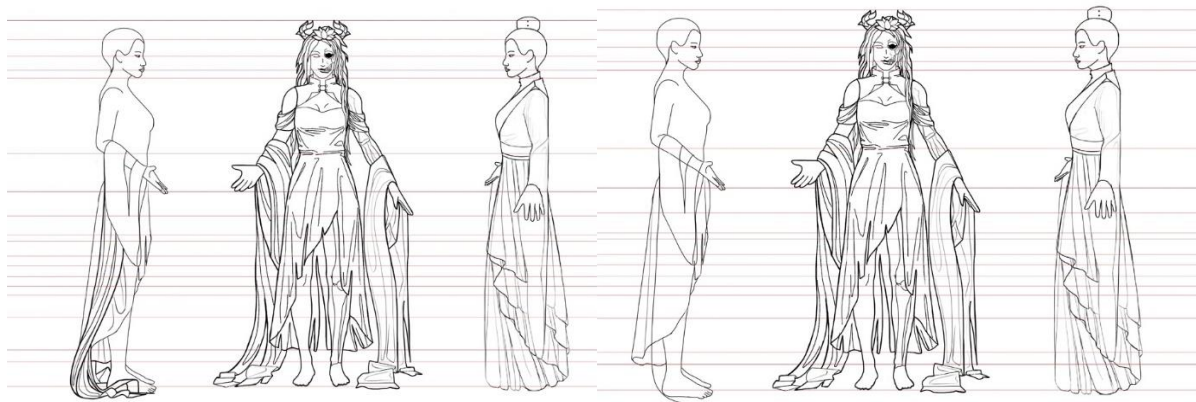
Bocetos finales vista lateral izquierdo y trasera del vestuario de Izanami en Yomi (elaboración propia).

c. ALGUNAS FASES DE PRODUCCIÓN

i. Concept Art Personajes

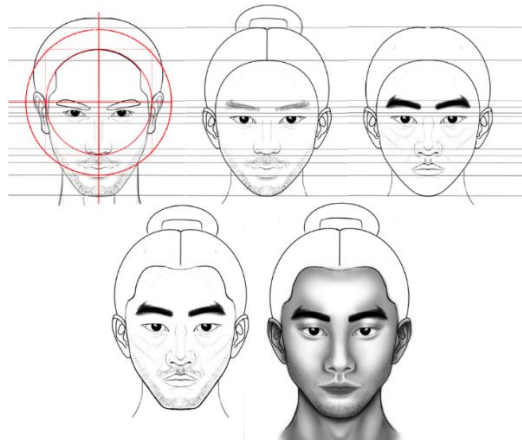


IZANAMI VESTIMENTA ISLA ONOGORO-JIMA

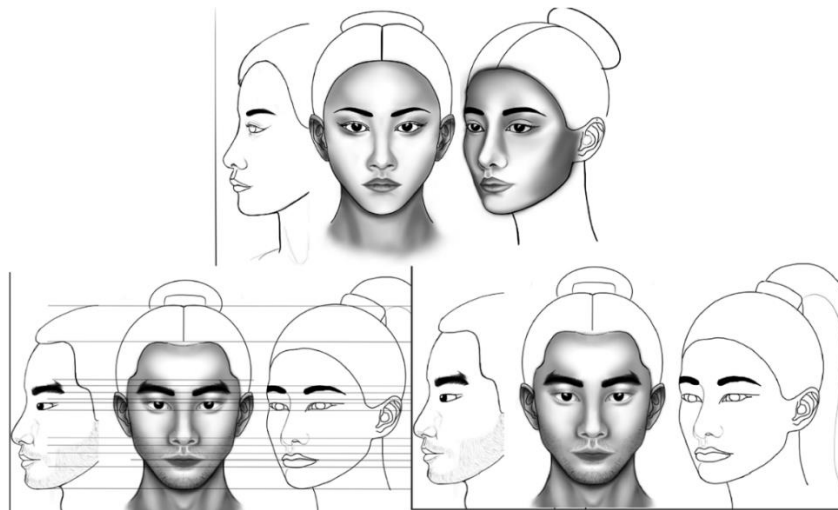


IZANAMI VESTIMENTA YOMI

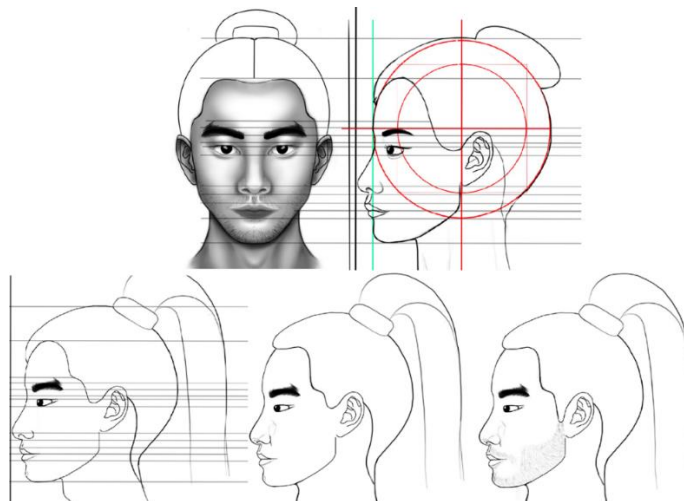




IZANAGI: RASGOS FACIALES DE FRENTE



IZANAGI: RASGOS FACIALES ¾



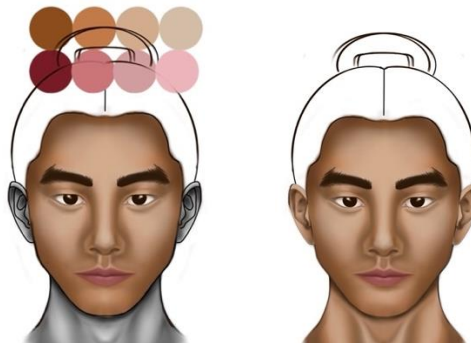
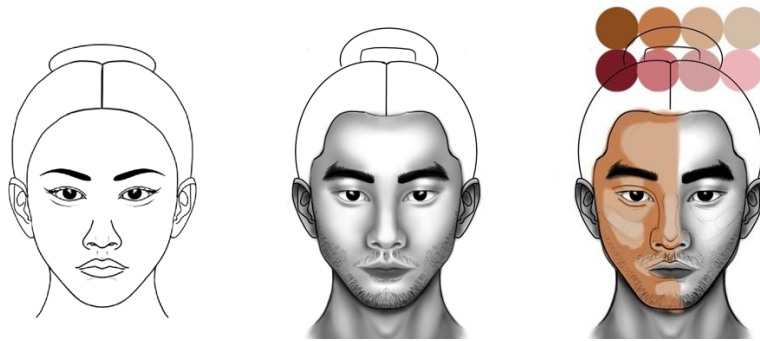
IZANAGI: RASGOS FACIALES DE LADO





IZANAGI VESTIMENTA:





IZANAGI PROCESO DE COLOR RASGOS FACIALES





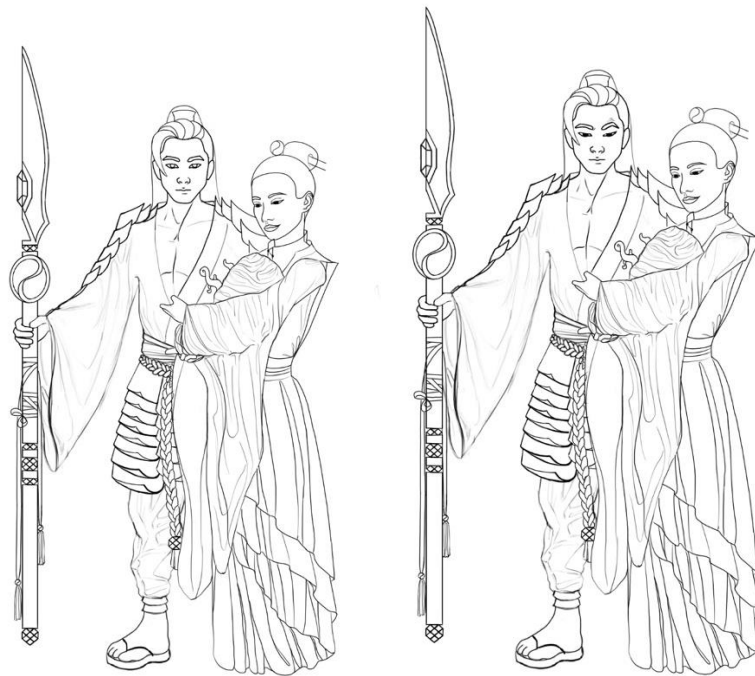
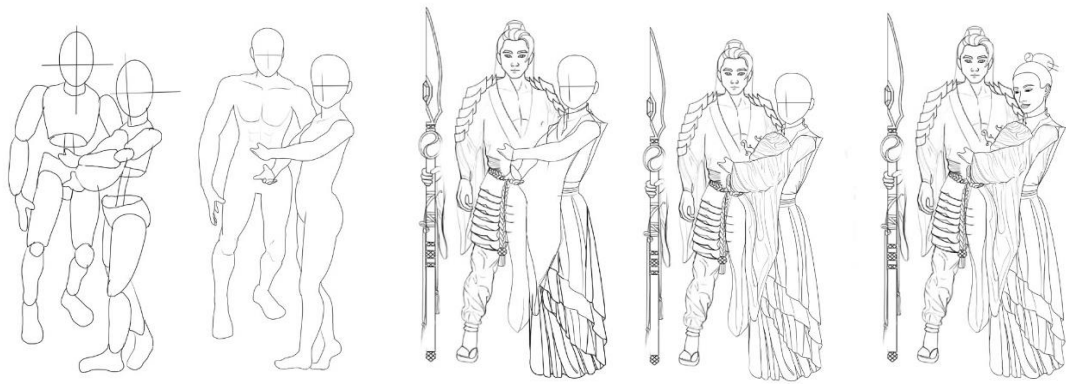
PROCESO DE COLOR IZANAMI



ii. Algunos bocetos del Storyboard

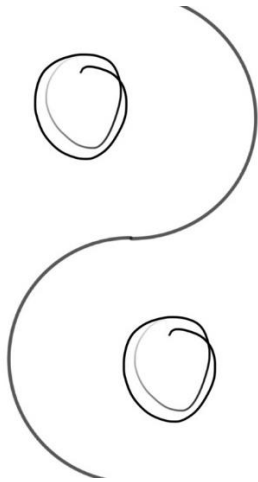


LA CREACIÓN



LA FAMILIA





LOS DOMINIOS SEGREGADOS



iii. Paleta de Color

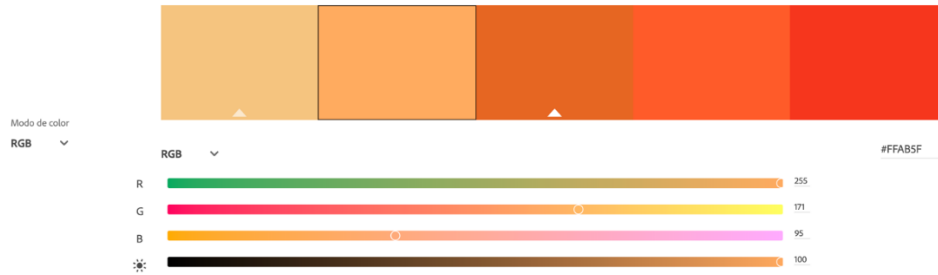
En *Japan Untold* la paleta de color se compone de colores RGB debido a que las obras son digitales. Esta variará dependiendo de la localización en la que se encuentren los personajes: en la isla se compondrá de una paleta de color más tradicional con tonalidades tenues y fieles al mundo real y a la luz natural, mientras que en el inframundo estos colores se verán distorsionados por la tóxica luz ambiente de *Yomi*.

En la primera parte de relato, cuando los personajes se encuentren en la isla *Onogoro-jima*, la paleta de color se forma a partir de cuatro colores principales de los cuales se usarán también algunas de sus tonalidades análogas, es decir, colores que se encuentren en la misma sintonía con una latente armonía de color entre ellos.

La paleta de la Isla *Onogoro-jima* presentará más tonalidades de color. Originalmente parte desde una base de colores rojizos, terrenales y carne.

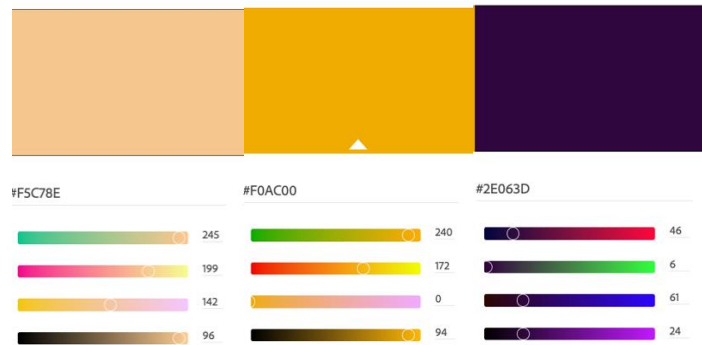
La vestimenta de los personajes está diseñada con tonos rojizos a partir de la referencia de color #FFAB5F, usado en el exterior de la seda *crepe de Chine*. Por el contrario, en el interior, esta seda esta bordada en oro (#F0AC00) siendo visible, por ejemplo, en el interior de las mangas y otras zonas. Simbólicamente, en Japón el dorado representa valentía y riqueza. La elección del color rojo se debe a que en esta cultura representa lo sagrado: es el color de la vestimenta de los monjes y además simboliza la energía.





Primera prueba de Paleta de color vestimenta dioses (elaboración propia).

Los accesorios, armadura, lanza y cualquier objeto que no sea de seda se ilustra de una tonalidad dorada. Por otro lado, el cabello y el vello corporal de los personajes se muestran de una tonalidad marrón-negra oscura con reflejos azules (#2E063D) y su piel de color carne (#F5C78E). Las luces y sombras buscarán recrear un ambiente natural, fiel a la realidad. Habrá algunos colores que salgan de este esquema.



Primera prueba de paleta de color accesorios dioses (elaboración propia).

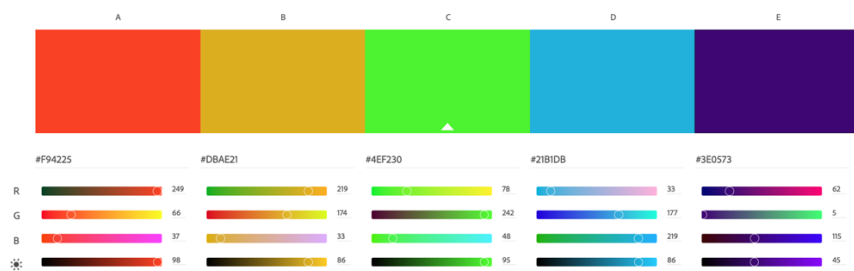
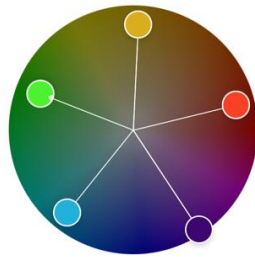
Finalmente, estos colores fueron modificados y adaptados a la aplicación Procreate. Por lo tanto, la paleta de color final se muestra así:





Paleta de colores final: isla Onogoro-jima. (elaboración propia).

En la paleta de color de la Isla *Onogoro-jima*, la luz no condiciona las tonalidades de los colores, mientras que en la segunda paleta de color: *Yomi* todas las tonalidades de colores se ven afectados por la luz y la ausencia de esta en el inframundo.



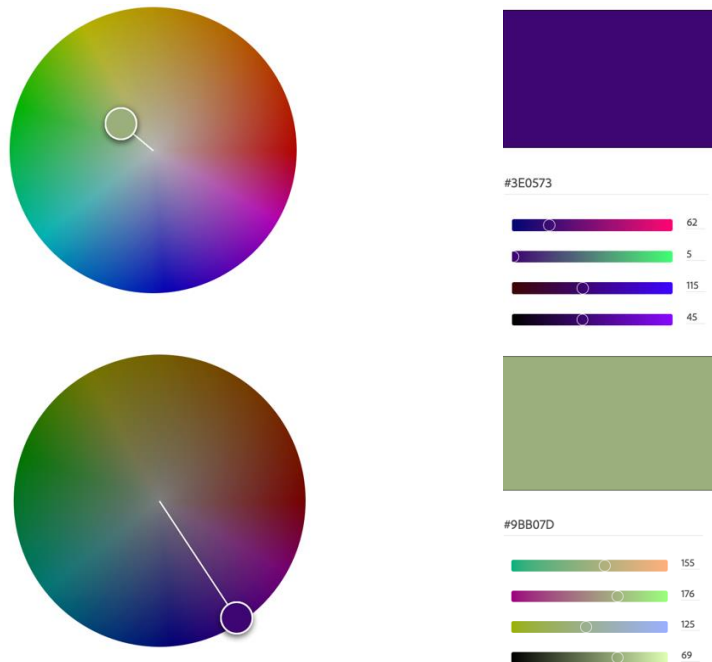
Estudio de colores complementarios (elaboración propia).

La paleta de *Yomi* por lo tanto, es más simple, oscilando solo de los tonos verdes hasta los morados. La elección de estos dos colores ha sido intencionada para representar de una forma simbólica el *Yin* y el



Yang, ya que los dos colores son complementarios. A pesar de ser opuestos reflejan un equilibrio latente ya que ambos por separado no tienen tanta fuerza, pero al juntarse se compensan el uno con el otro. Se podrá visualizar alguna pincelada de colores amarillos para intensificar la luz y colores marrones y negros para las sombras. Este cambio tan radical de color se debe a la representación visual del ambiente tóxico, putrefacto, impuro y sucio que se respira en *Yomi*.

Los colores más característicos y de los cuales se han sacado todas las demás tonalidades son el verde #9BB07D como base de luz y el morado #3E0573 como base de las sombras.



Paleta de color final Yomi (elaboración propia).

d. STORYBOARD

Tras el rediseño de los personajes Izanami e Izanagi, el proyecto *Japan Untold, Origin*, propone rediseñar una serie de cinco



ilustraciones que reinterpretan el relato, en las que los roles de género no determinan la personalidad de los dioses.

El orden de los acontecimientos que suceden en el relato no variará, pero se aportará un nuevo enfoque más contemporáneo del mito.

En este proyecto se expondrán los bocetos del storyboard, pero éstos no serán coloreados, ya que como se comentó anteriormente, este TFG es la base de investigación de un proyecto mayor en el que se implicarán distintos artistas, que desarrollarán más adelante los bocetos finales de la colección de ilustraciones *Japan Untold* con su respectivo coloreado y postproducción.

Las ilustraciones tendrán un tamaño 3000 x 5334 píxeles por pulgada. Este es el formato vertical que se recomienda para las obras digitales, ya que coincide con el tamaño de la pantalla del ordenador.

El storyboard del mito se dividirá en cinco partes con su respectiva ilustración en cada una de ellas:

- 1) La primera ilustración se llama “**Los creadores**”: Los dioses Izanagi e Izanami se encontrarán sobre un puente flotante de nubes en el cielo con la cabeza algo inclinada hacia abajo. El espectador podrá intuir que los dioses miran hacia la tierra de los mortales. Es importante recalcar que tanto Izanagi como Izanami se situarán a la misma altura y que ninguno tendrá más importancia que el otro. De esta forma eliminaremos el modelo patriarcal presente en la mayoría de los grabados japoneses, en los que el hombre se encuentra unos pasos por delante de la mujer, empequeñeciendo visual y metafóricamente la presencia de esta última.





Los Creadores

Además, en esta ilustración, Izanagi sostendrá la lanza enjorada como en el mito original, pero en este caso, Izanami no se mostrará pasiva ante esta acción, sino que visualmente se posicionará a la derecha de su marido señalando el mundo de los mortales: el blanco sobre el que Izanagi debe arrojar la lanza enjorada. Por lo tanto, la acción la seguirá ejecutando Izanagi, pero será Izanami quien dirija la

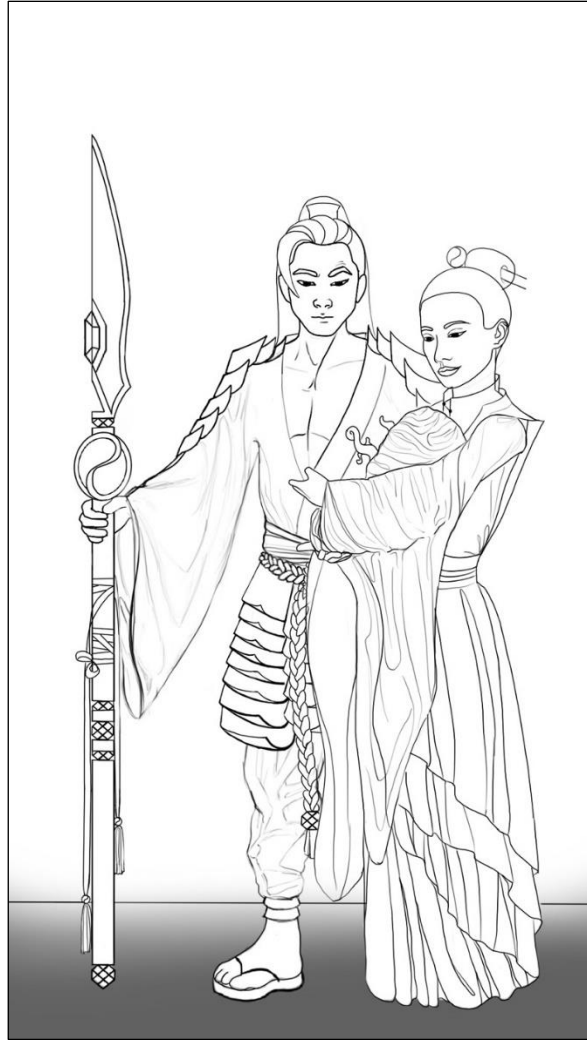
operación. De esta manera, ambos dioses cooperan en sintonía y sus roles para realizar esta acción son igual de importantes. Así pues, la primera ilustración del mito reinterpretado se podría narrar de esta forma:

*Cuenta la leyenda, que el dios Izanagi **con la ayuda de la diosa Izanami**, arrojó una lanza enojada al abismo que se encontraba debajo del Puente Flotante del Cielo, con la esperanza de encontrar algún país, pero en su lugar descubrieron el océano. Al extraer la lanza, las gotas de agua que cayeron de su punta se solidificaron y formaron la isla de Onogoro-jima, (isla generada espontáneamente). Los dioses descendieron sobre la isla y decidieron unirse en matrimonio.*

El encuadre de esta ilustración estará compuesto visualmente por una línea diagonal de izquierda a derecha, posicionando a ambos personajes en el centro con un poco de contrapicado. La diosa Izanami se mostrará de perfil señalando con su brazo derecho el mundo de los mortales mientras que Izanagi será ilustrado en una posición de $\frac{3}{4}$. Vestirán sus trajes tradicionales a conjunto expuestos anteriormente en el apartado de vestimenta. Se usará la primera paleta de color propuesta (“Paleta Isla”) para esta parte del mito.

- 2) “**La familia**” será la segunda ilustración de la serie: en ella se mostrará a los personajes en un plano americano. La diosa Izanami será retratada de frente sosteniendo en alto al Niño Sanguijuela, con una expresión de felicidad maternal dibujada en el rostro. El Niño Sanguijuela se representará con un aspecto purulento, pero se hará especial hincapié en que el rostro de Izanami demuestre que no le importa el aspecto de su hijo.





La familia

Por otro lado, Izanagi se posicionará frente a la diosa con una expresión de duda en el rostro, mostrando el ceño fruncido para reflejar incompreensión ante el aspecto de su hijo. En esta reinterpretación, el dios no tomará partido para deshacerse del Niño Sanguijuela, simplemente se mostrará desconcertado por su aspecto.

La vestimenta de ambos dioses y la paleta de color seguirá siendo la misma que en la anterior ilustración.

Así pues, esta parte del mito se podría reescribir de esta forma:

*Para consumar su casamiento, ambos dioses caminaron alrededor de un pilar que se encontraba en el medio de la isla. La diosa Izanami inicio el ritual “Es grato encontrarse con un joven tan encantador” y de esta unión nació Hiruko, o también conocido como el Niño Sanguijuela, sin huesos ni extremidades, que fue abandonado a su suerte **una sorpresa para ambos dioses. Inicialmente el dios Izanagi mostró cierto desconcierto, pero finalmente ambos lo aceptaron tal y como era.***

- 3) La tercera ilustración de esta colección se llama “**La pérdida**”: En ella se relatará visualmente el momento en el que Izanagi se muestra más vulnerable, debido a la pérdida de su esposa por el nacimiento del Dios del Fuego.

En el mito original nunca se hace mención a los sentimientos de Izanagi. Por esta razón, en la reinterpretación de *Japan Untold* queremos darle importancia a este acontecimiento, ya que los hombres también se pueden sentir vulnerables, perdidos y con dudas. No siempre es necesario mostrar al héroe varón con una actitud valiente y decisiva, también es importante mostrar su lado más humano y sentimental, el cual no está exento de coraje.

Izanagi será el único personaje ilustrado en esta viñeta, dándole especial importancia en este momento y espacio. Estará retratado en el centro de la ilustración, sentado sobre una roca con una pose decaída y pensativa. Su mano derecha sujeta la lanza mientras que el codo izquierdo se apoya en su rodilla. Se tapa parcialmente la cara con la mano, intentando así ocultar su desconsuelo.





La pérdida

(se presentará en la defensa con algún detalle mejorado)

Ésta será la última ilustración en la que los personajes permanecen en la isla. A partir de este momento comenzará la aventura hacia *Yomi* y se utilizará la segunda paleta de color propuesta. La narración revisada de esta parte del mito será la siguiente:

*El nacimiento del Dios del Fuego, Kagu-tsuchi, provocó la abrasión de los genitales de Izanami que falleció por esta causa. Su marido, el dios Izanagi, ~~al no ser capaz de vivir sin la diosa,~~ **desconsolado y atormentado por la enorme pérdida** decide ir a rescatar a la diosa Izanami de Yomi, también conocido como el inframundo.*

- 4) La penúltima ilustración de la serie se titula “**Transformación**”, y será la primera en utilizar la segunda paleta de color propuesta (“Paleta Yomi”). La luz incide de una manera distinta en Yomi, que en el mundo de los mortales, por tanto todos los colores mostrarán una tonalidad verde para las luces y morada para las sombras. Igual que la anterior ilustración, en esta sólo se representado un personaje, en este caso Izanami.





La transformación

(se presentará en la defensa con algún detalle mejorado)

La diosa se encuadrará en el centro de un plano americano, sentada en un trono con ocho demonios alrededor. Su traje tradicional se habrá transformado junto a su nueva apariencia física. Mantendrá una expresión desafiante y orgullosa. Esta actitud es fruto del suceso anterior del relato, en el que Izanagi desobedece el ruego de su mujer de no mirarla y descubre el nuevo aspecto en descomposición de la diosa. En el relato original la diosa se siente avergonzada por su

nuevo aspecto y al ser rechazada por su marido se enfada con él. En nuestra reinterpretación, Izanami, lejos de avergonzarse, se muestra segura de sí misma y empoderada, y en vez de entrar en cólera se muestra con una actitud tranquila y serena, asumiendo la nueva situación. El cambio de actitud es la esencia de esta ilustración.

La reinterpretación del relato sería así:

El dios Izanagi se dirigió hacia la Tierra de Yomi; encontrando allí a su difunta esposa Izanami. Al estar Yomi sumida en la más negra oscuridad, el dios no consigue ver el rostro de su amada que le dice apesadumbrada: "...Te ruego por favor que no me mires." Mientras Izanami descansa, Izanagi no puede aguantar sus ansias y curiosidad e ilumina su rostro, encontrando gusanos en el lugar de sus ojos que recorren la calavera de la diosa. Su bella esposa se había convertido en una criatura hinchada y purulenta. El dios Izanagi huye atemorizado y asqueado de su amada mientras ella le pregunta "¿Por qué no has cumplido el ruego que te hice? Ahora me has avergonzado- entiendo que no me aceptas tal como soy.

- 5) La última ilustración de la colección titulada "**Dominios segregados**", muestra la persecución de Izanagi por el inframundo. El encuadre de esta ilustración es el mismo de la primera ilustración, pero desde el sentido contrario. En este caso, la línea diagonal descendente de izquierda a derecha característica de la primera ilustración, ahora se define de derecha a izquierda y de modo ascendente. Izanami es el foco de atención posicionada en el lado derecho ocupando el primer plano, mientras que Izanagi se encuentra en la parte superior izquierda, en un plano más lejano y con un tamaño mucho menor.





Dominios segregados

En esta escena, aunque sigue llevando a cabo la persecución de Izanagi por el inframundo la diosa no se representa cómo una mujer enloquecida por la cólera. Al contrario que en el mito original, es el marido quien huye de ella atemorizado por su nuevo aspecto, y probablemente por su actitud desafiante. Ella le sigue, pero cuando Izanagi llega a la salida del inframundo, la diosa le indica con un gesto dominante que no vuelva jamás a sus nuevos dominios.

Se visualizará a Izanagi en contraluz, cerrando la salida del inframundo, y desde la rendija que permanece abierta entrará la luz exterior que iluminará parcialmente a Izanami. Ambos personajes

estarán separados por una escalera de rocas sobre un oscuro acantilado.

Finalmente, el desenlace del mito sería de esta forma:

*El dios Izanagi llega a la salida del inframundo **huyendo con temor de** ~~antes que~~ la diosa Izanami **quien le sentencia a no regresar jamás**. Avergonzado por su proceder, el dios Izanagi sella con una gran roca **la puerta del Inframundo** atrapando a la diosa y alejándose de ella para siempre.*





ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

El proyecto *Japan Untold, Origin*, busca reinterpretar el mito fundacional de Japón (la historia de Izanagi e Izanami) desde una perspectiva más moderna y feminista.

Las conclusiones del análisis estado de la cuestión, demuestran que la narrativa literaria y visual del mito fundacional de Japón presenta un claro sesgo machista que impregna a sus protagonistas (Izanagi e Izanami) que representan lo masculino y lo femenino, respectivamente. Este sesgo de género hace interactuar a los personajes de una manera muy marcada, generando un relato en el que la mujer, idealmente sumisa a un marido que es modelo de patriarcado, en el momento que demuestra cierta iniciativa recibe un castigo que finalmente deviene en su transformación en *femme fatale* de la historia y causante de todos los males de la humanidad. En paralelo, el marido, a pesar de que su actuación a lo largo de la historia no es precisamente modélica según los estándares actuales, se erige en salvador de la humanidad. Esta dicotomía hombre-bondad-poder, mujer-maldad-fealdad está claramente influenciada por la filosofía del *Yin* y el *Yang*. Este modelo de relato con este sesgo de género tan machista tiene claros paralelismos con los mitos y leyendas fundacionales de otras culturas y religiones, y ha generado patrones artísticos comunes en los que se perpetúa el mismo modelo patriarcal.

Tras esta reflexión, el proyecto *Japan Untold: Origin* ha definido una nueva versión del mito en el que se modifican en clave de igualdad



de género las personalidades y actitudes de los personajes Izanagi e Izanami, manteniendo la estética original y respetando al máximo el argumento de la historia, aunque inevitablemente éste se ve modificado por la dinámica que genera esta nueva versión de sus protagonistas. Principalmente se han sustituido las actitudes de sumisión del personaje femenino por empoderamiento, definiendo un nuevo relato más equilibrado en cuanto la perspectiva de género. El resultado visual del mito también se ha visto influenciado por este cambio.

El entregable del mito revisitado de Izanagi e Izanami se plasma en un libro de arte que será presentado en la defensa del TFG compuesto por lo siguiente:

- ❖ Un **concept art** que expone la nueva apariencia física de los protagonistas, reflejando su nueva personalidad más equilibrada en cuestión de género.
- ❖ Un **storyboard** que ilustra gráficamente las dinámicas del nuevo relato, en el que la interacción entre ellos genera un resultado más actual del argumento del mito.





LIBRO DE ARTE JAPAN UNTOLD:

ORIGIN

Título: *Japan Untold: Origin*

Cubierta/ tapa: Metacrilato + símil piel

Superficie de la cubierta: símil piel negro

Superficie de las páginas anteriores: papel fotográfico mate

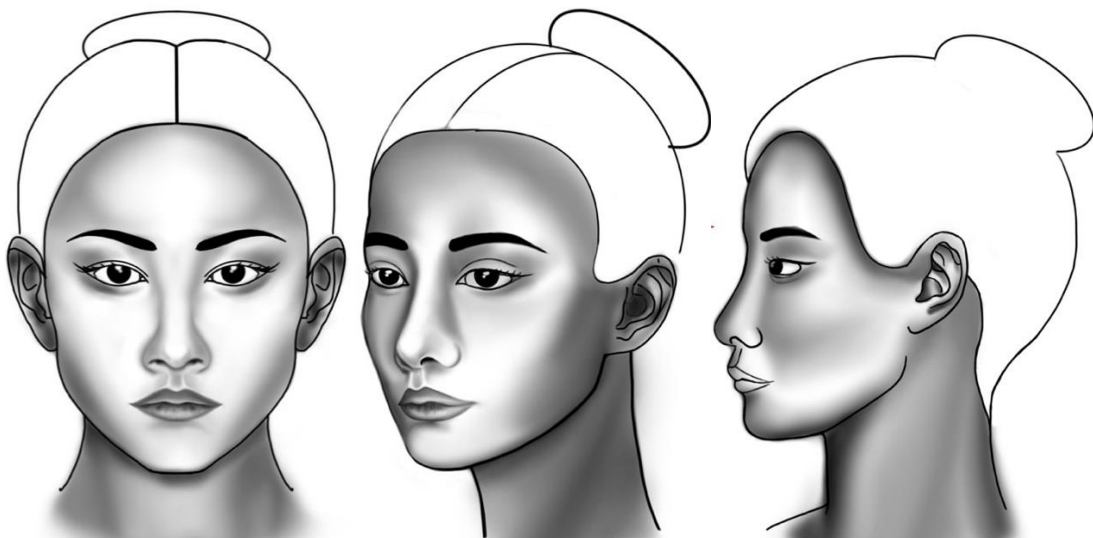
Localización/ tienda: Saal digital

Número de páginas: 30

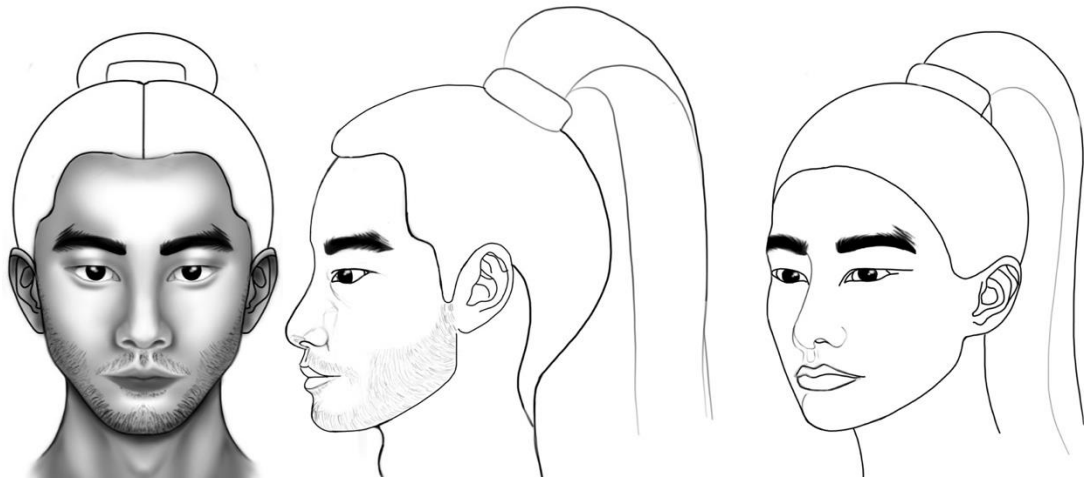
Medidas: 30 x 21cm o 21 x 21cm (dependiendo de las obras)

Descripción: libro de arte sobre el proyecto *Japan Untold: Origin*

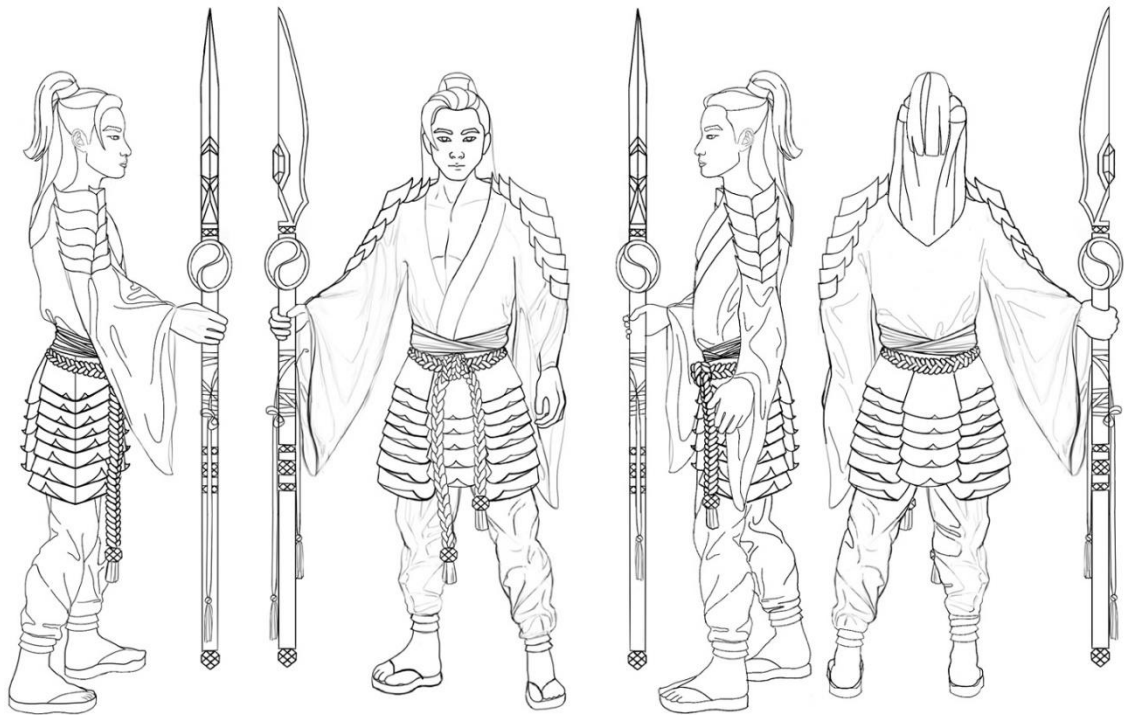
En el libro de arte *Japan Untold: Origin* podremos encontrar las siguientes ilustraciones junto con paletas de color y algún boceto del proceso:



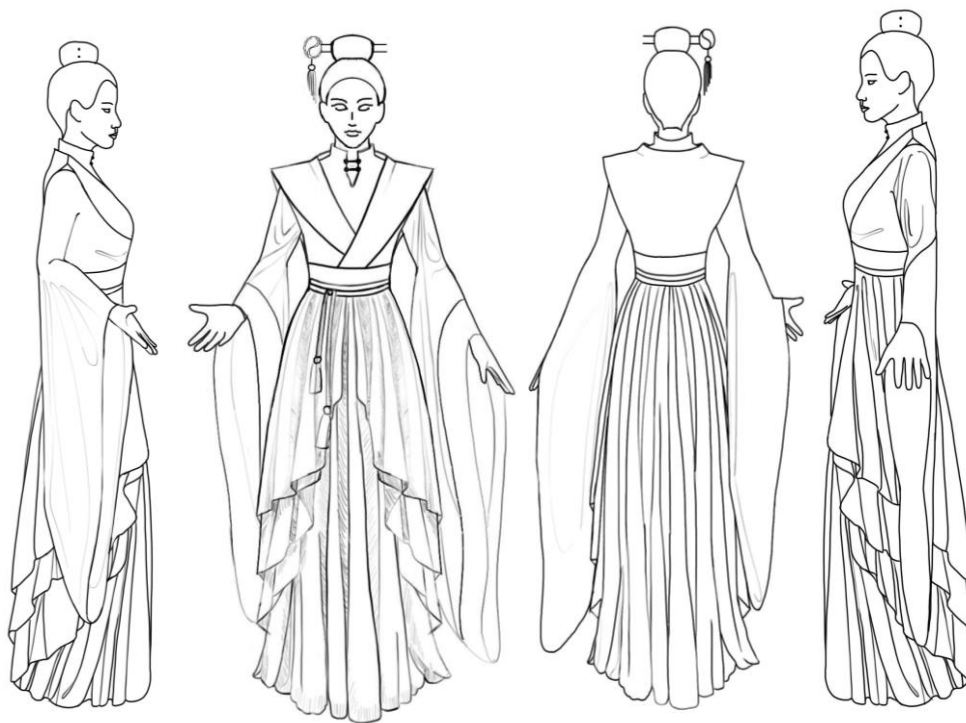
Bocetos finales de Izanami en blanco y negro
(se presentará en la defensa con algún detalle mejorado)



Bocetos finales de Izanagi en Blanco y negro
(se presentará finalizado en la defensa del TFG)



Bocetos finales de las cuatro vistas de Izanagi

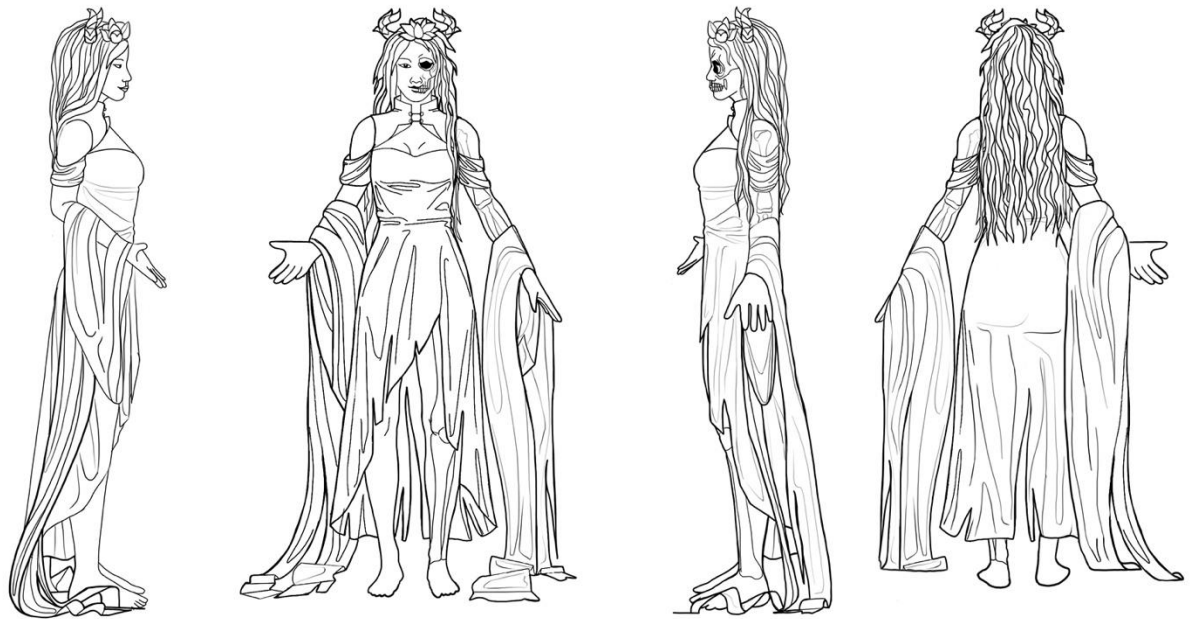


Bocetos finales de las cuatro vistas de Izanami en la isla *Onogoro-jima*
(se presentará con algún cambio en la defensa del TFG)



Bocetos finales coloreados de los dioses
(se presentará finalizado con en la defensa del TFG)





Las cuatro vistas de Izanami en Yomi



La creación



La familia



La pérdida



La transformación



Dominios segregados





CONCLUSIÓN

El proyecto *Japan Untold, Origin*, busca visitar el mito fundacional de Japón (Izanagi e Izanami) desde una perspectiva moderna y feminista.

Para reflexionar sobre este tema se ha estudiado el estado de la cuestión desde todas las perspectivas posibles: literaria, artística, histórica, filosófica, simbólica, morfológica, psicológica y por supuesto de género. Para ello, en una primera fase se ha analizado el mito desde los antiguos relatos escritos de Izanagi e Izanami y desde sus representaciones artísticas en los grabados sobre este mito. A continuación, se ha profundizado en el entendimiento del fondo filosófico de la historia (el *Yin* y el *Yang*) con el estudio del libro *Tao Te Ching*, y en paralelo se ha analizado el canon artístico del relato visual mediante el estudio del estilo de los grabados japoneses. En paralelo, se ha revisado la existencia de patrones de este relato y de sus representaciones artísticas en otras manifestaciones similares de mitos fundacionales en otras culturas y religiones.

Tras el análisis del estado de la cuestión se ha podido constatar:

- ❖ Que el relato del mito de Izanagi e Izanami está cargado de un fuerte sesgo de género en el que:
 - el personaje femenino ofrece un perfil sumiso ante el personaje masculino patriarcal,



- en el momento en que el personaje femenino intenta desmarcarse de este rol desencadena una serie de desdichas
- finalmente, el personaje femenino se identifica con el mal y la fealdad, mientras que el masculino aparece como el bien y el salvador.
- ❖ Que este modelo de relato responde a la filosofía del *Yin* y el *Yang* que marca el maniqueísmo entre ambos géneros (identificando al masculino como positivo y al femenino como negativo), y que es a su vez generador de conflictos.
- ❖ Que el canon artístico de los grabados del mito refuerza estéticamente este sesgo de género.
- ❖ Que estos mismos patrones de relato literario y artístico están presentes en los mitos y leyendas clásicos (Medusa, Pandora...) y judeo-cristianos (Eva, Lilith, el pecado original...) y del modelo de la *femme fatale*.

La conclusión final de toda esta investigación es que, en la actualidad, no podemos dejar que se perpetúe un relato tan importante para entender Japón, interpretado en clave machista. En el caso de Japón, la interpretación de su mito fundacional con un sesgo de género tan importante, sin duda ha contribuido a cimentar una actitud tradicionalmente machista que pervive incluso en los tiempos actuales. Aunque entendemos que el mito fue escrito en una época en la que la mujer tenía un rol muy secundario respecto al hombre, es nuestro deber reinterpretarlo en una clave moderna y feminista.

Para impedir que el mito de Izanagi e Izanami perpetue una visión patriarcal del papel de la mujer a lo largo de los tiempos, *Japan Untold*



se ha propuesto trabajar en la reinterpretación del mito intentando eliminar el sesgo de género. El foco de esta reinterpretación es visitar la personalidad de Izanami, víctima de un sistema que hace que sobre ella recaiga toda la culpa por el mero hecho de ser mujer. Por ello, el proyecto *Japan Untold* ha querido darle voz al personaje perjudicado en esta historia, la diosa Izanami confiriéndole una personalidad de mujer empoderada, para así tener una mejor visión de las dos caras de la misma moneda y de esta forma buscar un mejor equilibrio del *Yin* y el *Yang* que es el trasfondo de la historia. No se pretende cambiar el argumento del relato ni trasladarlo en su forma a una época actual. La intención del proyecto es más sutil: simplemente ofrecer un enfoque igualitario en cuanto condiciones de género, pero sin alejarnos de la naturaleza del mito original. Por esta razón se han respetado los trajes tradicionales, la morfología de los personajes, el entorno y la línea argumental ya que nuestra intención es que el espectador sepa relacionar la revisión del mito con el mito original.

La revisión del mito de Izanagi e Izanami según *Japan Untold*, se ha plasmado en un concept art de sus protagonistas y en un storyboard que relata la nueva dinámica del mito. Para ser fieles a la morfología de la raza japonesa se ha hecho un estudio sobre los rasgos de las diferentes razas asiáticas y se han localizado modelos actuales para que inspiren las nuevas personalidades de los protagonistas. En paralelo, para respetar el vestuario japonés, se ha realizado un estudio exhaustivo sobre esta temática. La paleta de color se ha escogido minuciosamente para combinar el simbolismo cromático japonés con los ambientes del relato y estados de ánimo de sus personajes.

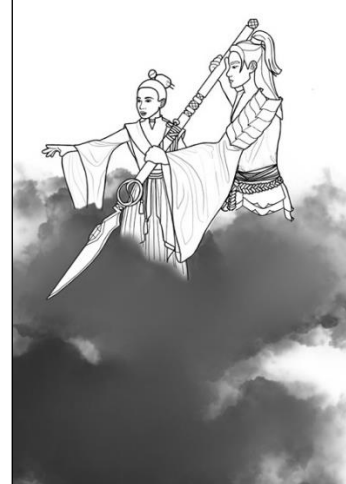


A nivel formal los nuevos personajes arrojan mucha más credibilidad y empatía con las nuevas generaciones, al haber sido diseñados artísticamente desde cánones estéticos próximos al videojuego y *anime*.



Análisis comparativo dioses (elaboración propia)

El resultado del proyecto *Japan Untold* es un mito revisitado de Izanagi e Izanami en el que la personalidad de la diosa está equilibrada con la de su marido, y consecuentemente sus acciones les colocan a ambos en el mismo plano de protagonismo. Esto se refleja por ejemplo en el momento de la creación de las: en el relato original, solo el dios Izanagi realiza esta acción, pero en el mito reinterpretado, ambos dioses cooperan desde sus distintas habilidades para lograr un objetivo conjunto.



Análisis comparativo ilustración *La creación* (elaboración propia)

Por otra parte, aunque el relato tenga la misma línea argumental, es inevitable que la nueva personalidad de los personajes les obligue a modificar algunas de sus acciones. Estas situaciones se van dramatizando de manera más drástica al llegar a *Yomi*, donde la actitud de la diosa Izanami adquiere un empoderamiento muy acentuado que se convierte en espejo de un dios Izanagi que asume sentimientos que antes no se reflejaban como la vergüenza de sí mismo por no saber aceptarla en su nuevo cuerpo. Y es ahora cuando el espectador puede empatizar con ella y entender su enfado ante su marido sin etiquetarla de “malvada” como relataba el mito original. Probablemente en este punto de la historia podemos apreciar el cambio de personalidad más dramático: en el mito revisado, la diosa Izanami, en vez de enfadarse y maldecir a tu marido, opta por adoptar una actitud de confianza en sí misma y de apreciación: pese a su cambio de apariencia, se elige a ella misma primero como si de alguna manera pensara “si no me quieres tal y como soy, no regresaré contigo”. Por lo tanto, la decisión de no volver al mundo de los mortales es de nuevo una decisión compartida: Izanagi rechaza a su mujer por su aspecto, pero ella no le suplica que

vuelva con él, sino que decide ser ella la que dicte sus propias decisiones.



Ilustración Dominios segregados

Japan Untold nos da esperanzas de que en un futuro no muy lejano podremos llegar a igualdad entre hombres y mujeres, en la que se establezca que el género no determina la actitud del individuo ni mucho menos si es “bueno” o “malo”. Las escrituras y mitos sagrados de cualquier religión, ya sea el Corán para los judíos o la Biblia para los cristianos, son metáforas para explicar el comportamiento del ser humano y por lo tanto, se pueden y deben reinterpretar en función de los tiempos, manteniendo su esencia. El resultado de este proyecto demuestra esta teoría.

Expectativas de Futuro/Futuros Usos

Desde su concepción, se ha pretendido que *Japan Untold* sea un proyecto mucho más ambicioso y que involucre a una comunidad de

artistas y especialistas españoles y japoneses para brindar una nueva perspectiva actual sobre el mito fundacional de Japón y así contribuir a reducir la brecha de género en este país. Este proyecto ampliado se denomina *Japan Untold Legends*.

La piedra angular de todo este proyecto es *Japan Untold, Origin*: la investigación y rediseño de los personajes principales del mito (el dios Izanagi y la diosa Izanami) y la revisión de la trama de la historia a través de sus nuevas personalidades.

Usando la base de este trabajo (el concept art y storyboard del presente TFG), una comunidad de especialistas en distintas disciplinas trabaja en la creación de una serie de ilustraciones digitales coleccionables en formato NFT (*non fungible tokens*), que narrarán visualmente el mito fundacional de Japón bajo esta perspectiva. La comunidad *Japan Untold Legends* incluye a artistas (encargados de la creación de las obras), economistas (venta de las obras) e informáticos (diseño de página web y NFTs).

Con el fin de compartir un conocimiento común y seguir una misma línea de investigación desde distintos campos, desde octubre del 2021 hasta hoy, se han realizado reuniones semanales entre los componentes de la comunidad para mantenernos actualizados sobre los avances en el proyecto. En paralelo, se ha creado una plataforma digital por medio de Notion en la que cada integrante del grupo puede subir su investigación, concretar reuniones, añadir enlaces.





JAPAN UNTOLD

OBJETIVO ACTUAL: Consolidar piezas prioritarias para el mes de Mayo

ADMIN

Sobre el equipo

Calendar view Listado

CALENDARIO

JAPAN UNTOLD

Tabla Tablero

Recursos

Departamento	Nombre	Útil	Tipo
NFTs	¿Qué son los NFTs y el Crypto art?	<input checked="" type="checkbox"/>	Videos
Folclore	Yokai illustrated Database	<input checked="" type="checkbox"/>	Docs / Online
Folclore	Sobre los Yokai <input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/>	Ideas
Folclore	1pt C. Suzaku	<input type="checkbox"/>	
Folclore	2pt C. Byakko	<input type="checkbox"/>	
Folclore	3pt C. Genbu	<input type="checkbox"/>	
Folclore	4pt C. Seiryu	<input type="checkbox"/>	
Folclore	Kamaitachi	<input type="checkbox"/>	
Arte	Inspiración Arte	<input checked="" type="checkbox"/>	Ideas
Arte	Board de Pinterest: Kami no Kuni	<input checked="" type="checkbox"/>	Ideas
Arte	Board de Pinterest: Yomi	<input checked="" type="checkbox"/>	Ideas
Arte	Resumen + intro JAPAN UNTOLD <input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>	Ideas
Arte	Referencias	<input type="checkbox"/>	
Arte	GOOGLE DRIVE	<input type="checkbox"/>	

+ New

COUNT 14

Captura de pantalla de Notion (elaboración propia)

Ya que originalmente el proyecto se inició con el fin de comercializar la serie de coleccionables de cripto-art, los integrantes han realizado una extensa investigación sobre este nuevo mercado emergente, creando una cartera digital individual para cada individuo, además de una cuenta personal en OpenSea (mercado de NTFs), entre otras tareas. Desgraciadamente, debido a que el mercado de los NFTs se ha desvalorizado en cuestión de días, probablemente busquemos otras alternativas para vender la serie de ilustraciones.



BIBLIOGRAFÍA

ASTON, W.G., (1896). *Nihongi, chronicles of Japan from the earliest times to a.d. 697*. New York. Editorial Cosimo Classics.

AUTOR DESCONOCIDO, *Izanagi*. (1800 aprox.). (Grabado). En MARKS, A., (2022). *Japanese Prints Woodblock*. Bosnia Herzegovina: Taschen.

AUTOR DESCONOCIDO, *Izanami*. (1800 aprox.). (Grabado). En MARKS, A., (2022). *Japanese Prints Woodblock*. Bosnia Herzegovina: Taschen.

BRUEGHEL, P., (1654). *Santiago en la cueva del brujo*. Amsterdam. Rijksmuseum.

CHOMSKY, N., BOLOGNESI, S., & PIQUERO, J. L., (2021). *Razón contra poder. La apuesta de Pascal*. Madrid. Hermida Editores.

CHOLLET, M., (2019). *Brujas ¿Estigma o la fuerza invencible de las mujeres?* Barcelona. Penguin Random House Grupo Editorial España.

CRISTOBAL, V., (1989). “Perseo y Andrómeda: versiones antiguas y modernas”. *Cuadernos de Filología Clásica*. Madrid. Revista Estudios Griegos e Indoeuropeos.

DOLERA, L. (2022). *Morder la manzana*. Madrid. Editorial Planeta.

ELORDUY, C., & TSE, L., (2012). *Tao Te Ching*. Madrid. Editorial Tecnos.

FERNÁNDEZ, G., (1995). *Vida de Benvenuto Cellini Florentino, escrita por él mismo*. México. Servicio de publicaciones de la Universidad Nacional Autónoma de México.



GOLDFARB, A., y CONNELL, J., (2020). *The art of ghosts of Tsushima*. Milwaukie. Dark Horse Books.

HARUNOBU, S., (1936). *The lovers under an umbrella in the Snow*. (Grabado). New York. The Metropolitan Museum. En MARKS, A., (2022). *Japanese Prints Woodblock*. Bosnia Herzegovina: Taschen.

GONZALEZ ALCANTUD, J., (2002). *Lo Moro: Las lógicas de la derrota y la formación del estereotipo islámico*. Barcelona. Anthropos Editorial.

GRIMM, W., y J., (2001). *Hansel y Gretel*. Cuba. Editorial Cuba.

HADLAND DAVIS, F., (2008). *Mitos y leyendas del Japón*. Gijón. Satori Ediciones.

HESSE, M., (2022). *Malas Mujeres / Bad Women*. Madrid. Lumen Press.

KITAGAWA, U., (1794). "The hour of the Monkey". (Grabado). Brussels, Royal Museums of Art and History. En MARKS, A., (2022). *Japanese Prints Woodblock*. Bosnia Herzegovina: Taschen.

KIYOTSUNE, T., (1761). *The actors Nakajima Mihozo as Jakatsu baba and Bando Hikosaburo II as Shimamura Kaneya*. (Grabado). Private collection. En MARKS, A., (2022). *Japanese Prints Woodblock*. Bosnia Herzegovina: Taschen, (p.102).

KORYUSAI, I., (1775). *Young couple with Fuji, Falcon and Aubergines*. (Grabado). Boston, Museums of Fine arts. En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen.

KUNIYOSHI, U., (1845). *Mitsukuni Defies the Skeleton Spectre*. (Grabado). Bruselas, Royal Museums of Art and History. En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen.

KUNIYOSHI, U., (1848). *One of the Three Heroic Deaths*. (Grabado). London, British Museum. En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen.

KUNIYOSHI, U., (1851). *Picture of the Retired Emperor Sutoku's Allies Rescuing Tametomo o El Pescador*. London, British Museum. En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen.

KUNIYOSHI, U., (1858). *Shuten-doji at Mount Oe*. (Grabado). Bruselas, Royal Museums of Art and History. En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen.

KYOSAI, K., (1874). *Picture of the Skeletons*. (Grabado). London, Israel Goldman Collection. En MARKS, A., (2022). *Japanese Prints Woodblock*. Bosnia Herzegovina: Taschen,

LAO TZU, *Tao Te Ching* (2021). Madrid. Ediciones Gaia.

LAO-TSE, *Tao Te Ching* (2012). Madrid. Editorial Tecnos.

MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen.

MAYERS, W.F., *The chinese reader's manual. a handbook of biographical, historical, mythological, and and general literary reference*. London. British Library Editions.

MITCHEL, S. (2008). *Tao te ching: Texto ilustrado*. Madrid. Ediciones Gaia.

PÉREZ, A., y CHIDA, C., (2018). *Yokai. Monstruos y fantasmas en Japón*, Gijón: Satori Ediciones. España.

MOKYR, J., (2008). *Los dones de Atenea*. Madrid. Marcial Pons. Ediciones de Historia.

SÁNCHEZ D.J, ECKMEYER, M., (2019). *Historia del arte y la música medieval*. Buenos Aires, Editorial de la Universidad Nacional de la Plata.

SHUNKO, K., (1779). *The hour of the Monkey*. (Grabado). Highland Park Illinois, The Mann Collection. En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen.

SHUNCHO, K., (1790). *Okita of the Naniwaya*. (Grabado). Minneapolis Institute of Art. En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen.

SHUNCHO, K., (1790). *Takashima Ohisa*. (Grabado). Minneapolis Institute of Art. En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen.

TOYOHIRO, U., (1821). *Shell-wok at Asakusa Kannon Temple*. (Grabado). London, British Museum. En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen.

UKIYU, E., (1891). *Izanagi e Izanami* (Grabado). En MARKS, A., (2022). *Japanese Woodblock Prints*. Bosnia-Herzegovina: Editorial Taschen,

VALERA, C., (2015). *Santa Biblia*. Barcelona. Penguin Random House Grupo Editorial.



WEBGRAFÍA

ARIAS, M. Á. A., ACOSTA, J. J. M., ARANGO, S. V., & Cumbres, C., (1983). *Mitología Griega*. <http://recursos.cumbresmedellin.edu.co/wp-content/uploads/2019/01/Mitologia-griega.pdf>

ARKANGELLUS, J., (2017). *Historia y Leyendas de los Yokai. ¿Qué son? ¿De dónde vienen?*

NEXTN.NET. <https://www.nextn.es/2017/10/historia-y-leyendas-yokai/>

BRIDGES, D., (2020). *Ghost of Tsushima* (Video juego PS4, PS5). Japón: Sony Interactive Entertainments-Sucker Punch Productions.

CONWAY, D. J., (2002). *Magia Celta*. Obelisco. <http://temploastral.com/wp-content/uploads/2016/02/D.J.-Conway-Magia-Celta.pdf>

GACHE, B., (2018). *Mujeres malvadas en la historia del arte*. <https://belengache.net/mujeresmalvadas.pdf>

GRANADOS CORREA, F., (2010). *Los procesos de brujería de Salem: El diablo en forma de mujer*. <http://fer.uniremington.edu.co/ojs/index.php/PYP/article/view/122/132>

HANGLAND, F., (2008) *Mitos y Leyendas del Japón*. Gijón: Santori Ediciones.

HESSE, M., (2022). *Malas Mujeres/ Bad Women*. (Madrid), Lumen Press.

HIDALGO, C. R., (2010). “La creación del mundo japonés: representaciones mitológicas y literarias en Kojiki”. *Espéculo*.



Revista de estudios literarios de la Universidad Complutense de Madrid. Madrid. <https://biblioteca.org.ar/libros/151533.pdf>

MATSURI, I., (2020). *El mito de la creación de Japón y el mito de la aparición de los dioses*. <https://ikigaimatsuri.com/el-mito-de-la-creacion-de-japon/>

LOSADA, J. M., (2019). *Mito y mujeres: virtuosas y perversas*. Madrid. Ediciones de la Universidad Complutense de Madrid. <http://dx.doi.org/10.5209/amal.64874>

DE LEÓN, V. P., (2014). “Sobre fama, infamia y la serpiente Ouróboros en la obra cervantina”. En *Comentarios a Cervantes: Actas selectas del VIII Congreso Internacional de la Asociación de Cervantistas, Oviedo, 11-15 de junio de 2012*. Fundación María Cristina Masaveu Peterson. https://cvc.cervantes.es/Literatura/cervantistas/congresos/cg_VIII/cg_VIII_34.pdf

DELGADO, K., (2016) - *Página 4 - MX Models Forum*. <https://mxmodels.mx/forum/viewtopic.php?t=255&start=30>

GAO, G., (2013). (Photo). *Cazadores de sombras: Ciudad de hueso* [Fotografía]. Getty Images. <https://www.imdb.com/name/nm3295837/mediaviewer/rm1526258432/>

KIM, J., (2018). (Photo). *¡Jennie Kim lanzó su primer single como solista!* Nación Rex. <https://www.nacionrex.com/musica/Jennie-Kim-BLACKPINK-nueva-cancion-video-single-solista-mv-2018-20181112-0009.html>

KOBASHI, E., (1885). *The Incredible Story of How Japan was Created*. Japanese Tales. <https://japanesetales.com/the-story-of-how-japan-was-created/>

LOOMIS, A., (2005). *Dibujo de cabeza y manos*. Alianza Editorial.



MARKY STAR - JapanThis.com. (2020). *The Japanese Creation Myth*. JAPAN THIS! <https://japanthis.com/2020/06/22/the-japanese-creation-myth/>

MAZARRASA, L., (2016). *Las brujas vuelan gracias a Bruegel*. El País. https://elpais.com/cultura/2016/03/27/actualidad/1459095956_478751.html

MOLERA, E., (2020). *La anatomía Erácrito Párménides* <https://cdn.website-editor.net/33a8871d66e14c2ba0a24b619954bc3f/files/uploaded/LA%2520ANTIN%25C3%2593MIA%2520HER%25C3%2581CLITO%2520PARM%25C3%2589NIDES.pdf>

RAHN, C., (2022). Magic the Gathering Art by Chris Rahn. Art of Magic: The Gathering. <https://www.artofmtg.com/artist/chris-rahn/>

RUBIO, D., (2022). *La leyenda del hilo rojo ¿en qué consiste?* <https://www.publico.es/psicologia-y-mente/la-leyenda-del-hilo-rojo-en-que-consiste/>

SACO, J. L., (2008). “Personificaciones mítico-simbólicas del concepto filosófico Yin-Yang en China”. *LOGOI Revista de filosofía* N 14, 97–107. <https://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/index.php/logoi/article/view/647/635>

SAKAI, J., (2020). (Photo). *Voice Actors From Ghost of Tsushima to Persona 5 On the Challenges Facing Asian-Americans in Games*. USgamer.Net. <https://www.usgamer.net/articles/asian-american-voice-actors-in-video-games-authentic-casting-feature>

SANZ, Á., (2016). “Brueghel, el inventor de la iconografía de las brujas”. *Descubrir el Arte*. <https://www.descubrirelarte.es/2016/06/05/brueghel-el-inventor-de-la-iconografia-de-las-brujas.html>

SEREY, A., (2020). *Método Loomis 11. Consejos de Andrew Loomis*. Método Loomis 11 Consejos de Andrew Loomis.



<https://abrahamserrey.com/metodo-loomis-11-consejos-de-andrew-loomis-introduccion/>

SIENRRA, R., (2020) “La singular historia y exquisita estética de las etéreas estampas japonesas”. *My modern met*.

<https://mymodernmet.com/es/ukiyo-e-estampas-japonesas/>

SOSA, R., (2021). *El origen de las palabras. Diccionario etimológico Ilustrado*. Buenos Aires. Editorial Nuevo Extremo.

<https://www.elcastellano.org/palabra/histeria>

SAKAI, J., (2020). (Photo). *Voice Actors From Ghost of Tsushima to Persona 5 On the Challenges Facing Asian-Americans in Games*.

USgamer.Net. Recuperado 18d. C., de

<https://www.usgamer.net/articles/asian-american-voice-actors-in-video-games-authentic-casting-feature>

THE FREE DICTIONARY

[https://es.thefreedictionary.com/anime#:~:text=\(Voz%20japonesa%2C%20abreviaci%C3%B3n%20de%20animeshiyon,tratan%20temas%20fant%C3%A1sticos%20o%20futuristas](https://es.thefreedictionary.com/anime#:~:text=(Voz%20japonesa%2C%20abreviaci%C3%B3n%20de%20animeshiyon,tratan%20temas%20fant%C3%A1sticos%20o%20futuristas)

TANI, R., & Núñez Artola, M. G., (2003). “Nietzsche, Freud y el eterno retorno del mito”. *El catoblepas: revista crítica del presente*.

<https://www.nodulo.org/ec/2003/n019p18.htm>

TUDOU, T., (2018). *Battle through the heavens* (serie anime). China: Hunan TV.

TSE, L., *TAO TE CHING LAO TSE*. Libro dot.

<https://marisabelcontreras.files.wordpress.com/2014/01/tao-te-ching.pdf>

UTAMARO, K., 1800-1805 (c.) *Lovers, with young boy riding piggy back on the woman's back*, London, British Museum

<https://www.britishmuseum.org/collection/image/583056001>

https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00583056_001_I

YAN, T., (2020). (Photo). *Tiffany Tang Yan Gearing Up to Officially Return to Work*. 38jiejie | 三八姐姐.



<https://38jiejie.com/2020/06/08/tiffany-tang-yan-gearing-up-to-officially-return-to-work/>

ZHANG, J., (2020). (Photo). *Romantic art, Drawing poses*. Pinterest. <https://ar.pinterest.com/pin/462956036700926846/>

WEBGRAFÍA DE AUTORES DESCONOCIDOS

(2013). *La caza de brujas en Europa*. Historia National Geographic. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/caza-brujas-europa_7761

(2015). *Mitología griega: el mito de Medusa y las Gorgonas*. Red Historia. <https://redhistoria.com/mitologia-griega-el-mito-de-medusa-y-las-gorgonas/>

(2018). *Descubre el origen de las camisas de cuello mao - EL BLOG DEL BIGOTERO*. Blog para Hombres de Núñez de Arenas. Consultado por última vez 1 de mayo de 2022 <https://ndearenas.com/blog/tendencias/el-cuello-mao-ese-gran-desconocido>

(2018). Iron Mountain Armory. (2018). Iron Mountain Armory. *You searched for hakama: Samurai Armor, Helmet, Clothing & Accessories*. <https://shop.samurai-armor.com/?s=hakama>

(2019). *Chaqueta cuello mao*. Uniformes de Azafatas. <https://uniformesdeazafatas.com/producto/chaqueta-cuello-mao/>

(2019). *Mandato del Cielo y su importancia en la Cultura China*. Cultura China. <https://culturachina.net/historia-de-china/mandato-del-cielo/>

(2020). *The Japanese Creation Myth*. Japan this! <https://japanthis.com/2020/06/22/the-japanese-creation-myth/>

(2021). *Protocolo a la vista*. <https://protocoloalavista.com/vestidos-para-la-entronizacion/>



- (2021). *La flor de loto negra y su significado*. Flor de Loto. <https://flordeloto.site/colores/flor-de-loto-negra-significado/>
- (2021). *Mitología japonesa: El mito de la creación de Japón*. Japonismo. <https://japonismo.com/blog/mitologia-japonesa>
- (2021). *¿Qué zapatos usan los samuráis?*. Celebrity.fm - #1 Official Stars, Business & People Network, Wiki, Success story, Biography & Quotes. <https://celebrity.fm/es/what-shoes-do-samurai-wear/>
- (2022). *Sakura Kanzashi Japanese Chirimen Hair Pin Stick (Red): Beauty & Personal Care*. <https://Sakura-Kanzashi-Japanese-Chirimen-Stick/dp/B07BDL2NLH?th=1>
- (2022). Saal Digital Fotoservice GmbH. *Precios*. Saal digital. <https://www.saal-digital.es/album-digital/gama-profesional/precios/>
- (2022). *Japanese traditional black unisex cotton shantung haori jacket*. Nipponboutique Site de Vente En Ligne de Décoration Japonaise. <https://www.nipponboutique.com/en/japanese-haori/2819-japanese-traditional-black-unisex-cotton-shantung-haori-jacket.html>
- (2022). Iron Mountain Armory. *Sode (Shoulder Armor)*. Samurai Armor, Helmet, Clothing & Accessories. <https://shop.samurai-armor.com/product/sode/>
- (2022). Explora la colección > brujería y magia - Museo Nacional del Prado. (s/f). Museodelprado.es. <https://www.museodelprado.es/coleccion/obras-de-arte?search=brujer%C3%ADa%20y%20magia&ordenarPor=pm:relevance>

