

YASLIKE

EL LEGENDARIO VIAJE DEL DEMONIO NEGRO

La importancia de mirar a la historia
y conocer otras culturas

Álvaro García de Saracho
alvarogs8520@gmail.com

Convocatoria extraordinaria
Bellas Artes
2023/2024

Tutor: Eduardo Arroyo
Correo electrónico: e.arroyo.prof@ufv.es



Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid

Resumen / Palabras Clave

La historia de Yasuke, el primer y único samurái africano, es un ejemplo histórico de lo importante que es conocer otras culturas y ser capaz de adaptarse a ellas. Es relevante el estudio y aprendizaje de la historia y las distintas culturas en un mundo cada día más global y multicultural. Por eso, se ha desarrollado una investigación sobre estos aspectos, ejemplificándolo con la historia de Japón y la vida de Yasuke. Esto concluye con el planteamiento estético y de un personaje para un hipotético videojuego, de carácter histórico, que muestre la realidad de Yasuke y su contexto. Se realizará por medio del concept art y distintas técnicas de modelado 3D, con un resultado final que se mostrará en un libro de arte que hable tanto de la historia y cultura que trata, como del desarrollo completo de un personaje a nivel profesional para la industria de los videojuegos AAA.

HISTORIA

CULTURA

JAPON

YASUKE

MODELADO

3D

Abstract / Keywords

The story of Yasuke, the first and only African samurai, is a historical example of how important it is to know other cultures and be able to adapt to them. The study and learning of history and different cultures is relevant in an increasingly global and multicultural world. For this reason, research has been developed on these aspects, exemplifying it with the history of Japan and the life of Yasuke. This concludes with the aesthetic approach and a character for a hypothetical video game, of a historical nature, that shows the reality of Yasuke and his context. It will be carried out through concept art and different 3D modeling techniques, with a final result that will be shown in an art book that talks about both the history and culture it deals with, as well as the complete development of a character at a professional level for the industry of AAA video games.

HISTORY

CULTURE

JAPAN

YASUKE

3D

MODELING

Índice

| | |
|--|----|
| 1. Objetivos | 8 |
| 2. Metodología | 10 |
| 3. Marco Teórico | 12 |
| 3.1. La importancia de la historia y la cultura..... | 12 |
| 3.1.1. La decadencia de la historia..... | 12 |
| 3.1.2. Entender diferentes culturas para afrontar nuestra realidad | 17 |
| 3.2. Contexto histórico de Japón..... | 21 |
| 3.2.1. Historia de Japón: precedentes..... | 21 |
| 3.2.1.1. Paleolítico | 22 |
| 3.2.1.2 Periodo Jomon | 22 |
| 3.2.1.3. Periodo Yayoi..... | 23 |
| 3.2.1.4. Periodo Kofun | 23 |
| 3.2.1.5. Periodo Asuka | 24 |
| 3.2.1.6. Periodo Nara | 24 |
| 3.2.1.7. Periodo Heian | 25 |
| 3.2.1.8. Periodo Kamakura | 26 |
| 3.2.1.9. Periodo Muromachi | 26 |
| 3.2.2. Historia de Japón: contexto del siglo XVI | 27 |
| 3.2.2.1. Política | 27 |
| 3.2.2.2. Sociedad | 34 |
| 3.2.2.3. Economía | 36 |
| 3.2.2.4. Religión..... | 39 |
| 3.2.2.5. Vestimenta, armas y armaduras..... | 44 |
| 3.3. Yasuke..... | 49 |
| 3.3.1. ¿Cómo era?..... | 49 |
| 3.3.2. Orígenes..... | 53 |
| 3.3.3. Llegada a Japón | 55 |
| 3.3.4. Samurái..... | 61 |
| 3.4. Modelado de un personaje para la industria de los videojuegos AAA... 68 | |
| 3.4.1. ¿Qué es AAA? | 68 |
| 3.4.2. Modelado de un personaje | 70 |
| 3.4.2.1. High poly o esculpido..... | 70 |
| 3.4.2.2. Retopología del personaje o Low poly | 71 |
| 3.4.2.3. Creación de ropa | 72 |
| 3.4.2.4. Pelo..... | 73 |
| 3.4.2.5. Texturizado | 74 |

| | |
|--|-----|
| 4.Desarrollo del proyecto: Yasuke. El legendario viaje del Demonio Negro... | 76 |
| 4.1. Punto de partida..... | 76 |
| 4.1.1. Planteamiento del proyecto | 76 |
| 4.1.2. Decisiones iniciales..... | 76 |
| 4.1.3. Referentes..... | 77 |
| 4.1.4. Antecedentes..... | 81 |
| 4.2. Estrategia organizativa..... | 88 |
| 4.2.1. Partes del proyecto..... | 88 |
| 4.2.2. Deadlines..... | 89 |
| 4.3. Producción..... | 90 |
| 4.3.1. Concept Art..... | 90 |
| 4.3.2. Esculpido del personaje..... | 97 |
| 4.3.3. Ropa..... | 104 |
| 4.3.4. Armadura..... | 109 |
| 4.3.5. Armas..... | 114 |
| 4.3.6. Texturizado del personaje base..... | 116 |
| 4.3.7. Texturizado de la ropa..... | 120 |
| 4.3.8. Texturizado de la armadura..... | 123 |
| 4.3.9. Texturizado de las armas..... | 126 |
| 4.3.10. Assets del escenario..... | 127 |
| 4.3.11. Rigging y poses..... | 128 |
| 4.3.12. Unreal Engine..... | 129 |
| 4.3.13. Post producción..... | 132 |
| 5. Análisis de resultados..... | 136 |
| 6. Conclusiones..... | 173 |
| 6.1. Conclusiones del proyecto..... | 173 |
| 6.2. Futuro del proyecto..... | 174 |
| 7. Bibliografía..... | 176 |

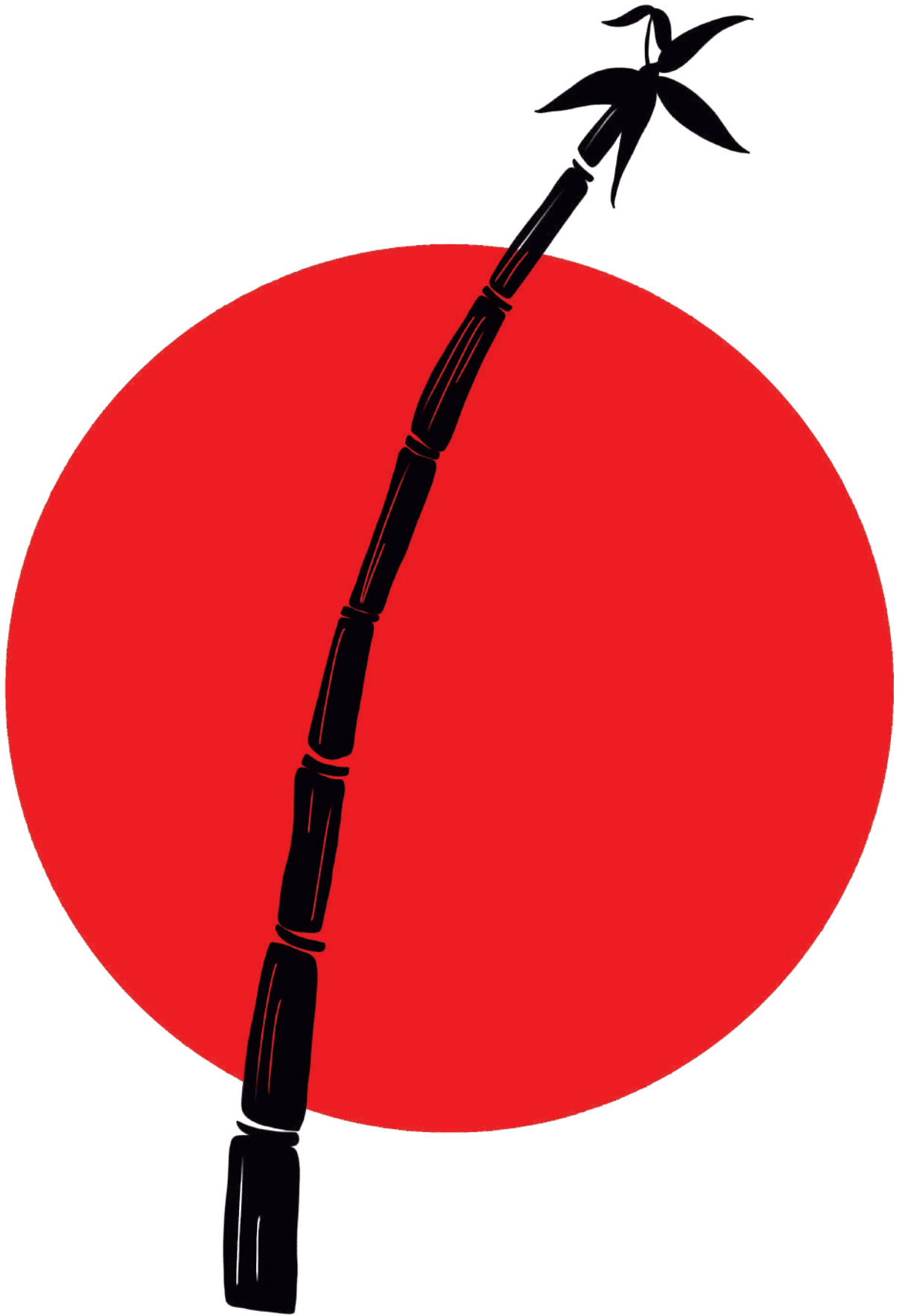
Introducción

Yasuke. El Legendario Viaje del Demonio Negro no es más que un intento de mostrar mi afán por aprender acerca de otras culturas y de cómo se ha ido conformando el mundo. Es enseñar como he dado rienda suelta a esa curiosidad que nació en mi interior hace muchos años y que cada vez ha ido a más, el ansia de conocer las diversas culturas que existen en nuestro mundo y de las cuales somos tremendamente ignorantes la mayoría de nosotros.

Desde muy pequeño me empezaron a interesar las culturas del lejano oriente, ya que la primera cultura que realmente me llamó la atención y de la cual comencé a investigar fue la cultura china. Sin embargo, esto iba a derivar a un interés profundo por la cultura japonesa, una cultura que hizo que quisiese investigar y saber mucho más de sus costumbres y forma de vida a lo largo de la historia, otro tema que me causa mucho interés. Sin embargo, mi afán por conocer la forma de vida, la sociedad, las costumbres y el pasado se extiende a todas las culturas del mundo.

Esto me llevó a darme cuenta de la problemática que existe en todas las sociedades de pensar que la única forma o la forma adecuada de ver y entender el mundo es la de tu cultura propia, sin embargo, al querer conocer otras culturas e investigarlas te haces más consciente de que no existe una verdad absoluta ni una única forma de ver el mundo.

Si a este conjunto le añades mi gran afición por los videojuegos, mi interés por la creación de mundos y personajes y mi pasión por el modelado 3D, no podía surgir una idea que me pueda representar más a mí, mis intereses y mis objetivos que el planteamiento estético de un videojuego, la creación de su personaje desde cero y una explicación acerca de la cultura japonesa y como el personaje representa todos esos temas que tanto me han llamado la atención tras una interesantísima investigación, que no ha hecho más que llenarme de nuevos conocimientos apasionantes.

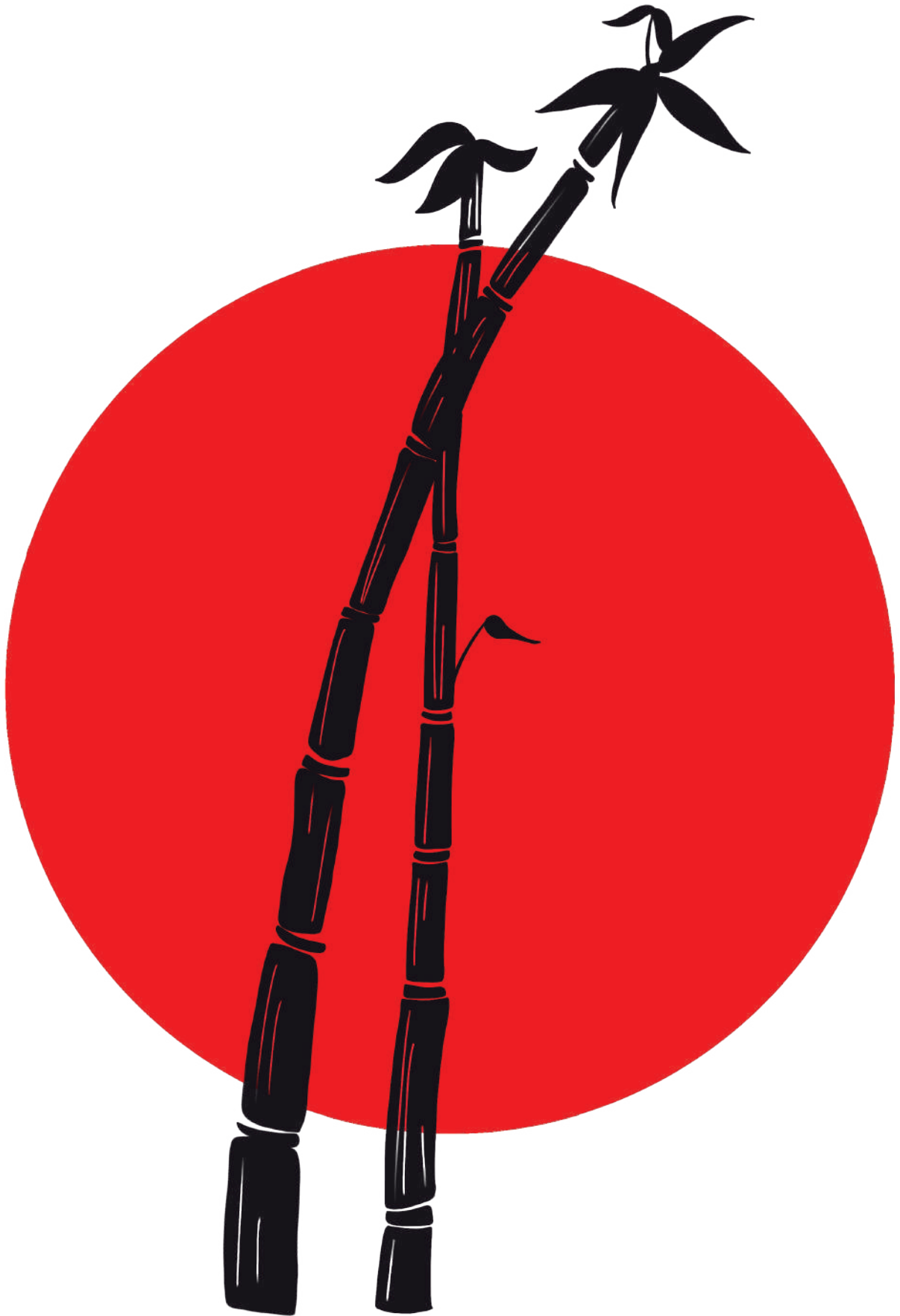


1. Objetivos

Objetivo principal: desarrollar el modelado 3D de un personaje para la industria de los videojuegos AAA y mostrar el desarrollo completo, desde el *concept art* hasta su implementación en un software de videojuegos, de este por medio de un libro de arte y una edición coleccionista completa que incluya libro de arte, carátula del hipotético videojuego, poster, mapa y figura del personaje impresa en 3D.

Objetivos secundarios:

- ✦ Desarrollar el *concept art* de un personaje histórico, Yasuke.
- ✦ Llevar a cabo el proceso completo del modelado 3D (*high poly*, *low poly* y texturizado) de un personaje para videojuegos, pasando por 7 programas.
- ✦ Obtener imágenes de alta calidad del personaje en el escenario en el *software Unreal Engine*
- ✦ Maquetar un libro de arte donde se muestre el desarrollo completo del personaje y un personaje mostrando las fases del proceso.
- ✦ Realizar el póster, el mapa y la carátula que incorporará la edición coleccionista planteada
- ✦ Imprimir en 3D el personaje realizado



2. Metodología

Metodología de investigación teórica: se realizará una investigación acerca de la importancia de ser consciente de la historia y aprender de otras culturas, para superar la problemática de creer que existe una única forma de entender el mundo y que se posee la razón absoluta, pero sin caer en el relativismo, basando la investigación en libros como: *Historia: ¿Por qué importa?* (Lynn Hunt), *Manifiesto por la Historia* (Jo guldi y David Armitage), etc. También se llevará a cabo una investigación acerca de la historia de Japón, para poder contextualizar el entorno del personaje, el estilo de vida que se tenía, como era la sociedad, el vestuario y las armas que se utilizaban... por medio de libros como *Enciclopedia de las armas japonesas* (Pau-Ramón Planellas Vidal), *Japón en su historia* (Andrés Pérez Riobó y Gonzalo San Emeterio Cabañes). Además se investigará acerca de la vida y el legado de Yasuke con referencias como *El legendario samurái africano* (Chris Hunt), *Yasuke: The True Story of the Legendary African Samurai* (Thomas Lockley). Para concluir se investigará cual es el desarrollo de un personaje para videojuegos AAA, centrandó dicha investigación en ejemplos prácticos de algunos profesionales de la industria como Pedram Karimfazli, Mireia Jou, etc.

Metodología creativa o de diseño: se maquetaré y redactaré el libro de arte en el software InDesign. Se realizará el proceso de *concept art* con los *softwares* Photoshop y Procreate, pasando por los *moodboards*, las siluetas, el *line art*, el color y la pose final. Se modelará el personaje en 3D con una versión en alta carga poligonal en el *software* zBrush, para hacer una posterior retopología en el *software* Maya, se producirá la ropa del personaje en el programa Marvelous Designer, se texturizará empleando los programas Substance Painter y Photoshop. Se modelará el escenario en baja carga poligonal empleando Maya, posteriormente se añadirán detalles en un modelo de alta carga poligonal en el *software* zBrush y se texturizará empleando Substance Painter y Photoshop. Se aplicará un *rigging* al personaje en Mixamo para poder posarlo de forma adecuada. Se renderizará todo empleando el *software* Unreal Engine 5. Finalmente, se editarán en posproducción, empleando el programa Photoshop, las imágenes extraídas de los *renders*. También se editará una pequeña cinemática en el programa Adobe Premiere. Se hará un poster y el diseño de una carátula para videojuegos en el *software* Photoshop. Y se imprimirá el personaje en 3D.



3. Marco Teórico

3.1. La importancia de la historia y la cultura

El ser humano arrastra un problema que en la sociedad de hoy en día está más presente que nunca. Inconscientemente el ser humano tiene la necesidad de creer que la forma de vida y de entender el mundo que tiene el entorno en el que se ha criado o la idea que se ha forjado de cómo debe ser es la correcta o la única válida, sin embargo, no se debe caer en un pensamiento tan radical y absolutista, por lo menos, sin haber tratado de entender las otras formas de entender la vida.

3.1.1. La decadencia de la historia

La historia se encuentra realmente amenazada ante tres aspectos fundamentales. El primero es debido al poco interés que existe en la sociedad de hoy acerca de sus orígenes, que parece que quiere olvidar y romper con parte de su pasado. “En tanto que momento histórico, el tiempo mundial busca naturalmente desvincularse del pasado, realizar una ruptura con él a través del discurso de adaptación a la globalización.”¹



The course of Empire-Destruction, Thomas Cole. 1836

Si bien es cierto que cada vez parece que hay un mayor interés por la historia por parte de los ciudadanos que no se dedican a ello, hay mucha controversia sobre qué es verdad y qué no, como cuenta L. Hunt: “[...]vivimos una época obsesionada con la historia, pero también unos tiempos de profunda inquietud acerca de la verdad histórica.”² Y a pesar de que es fácil acceder a la información gracias a los medios digitales, “La digitalización por sí misma no basta para disipar

¹ Fazio Vengoa, H. (1998). La historia del tiempo presente: una historia en construcción. *Historia crítica*, 17, 47-57. doi: 10.7440/histcrit17.1998.04 (p.50)

² Hunt, L. (2019). *Historia: ¿Por qué importa?*. Alianza Editorial. (pos. 30)

la bruma de los relatos y la confusión en una sociedad dividida por mitologías en competencia.”³ Por lo que se debe hacer un trabajo por determinar cuál es la verdadera realidad histórica, ya que “Determinar la verdad histórica es crucial”.⁴

Para ello es importante determinar cuáles son los hechos y cuales las interpretaciones, una manera de dividir la historia realizada por L. Hunt. “Y ni siquiera los hechos son tan sencillos como parecen a primera vista , pues el pasado nunca es estable.”⁵ ya que siempre hay cabida a nuevos descubrimientos que cambien el conocimiento que se daba por sentado.

Además, parece que solo existe un interés por la historia más reciente, como si solo importasen los últimos 100 años de la historia de la humanidad. “Llama la atención que incluso quienes se han dedicado a examinar el futuro sólo hayan dirigido una corta mirada al pasado.”⁶ Sin embargo, es imprescindible mirar a nuestro pasado para poder entender nuestro presente y poder predecir nuestro futuro, lo que permite romper con el cortoplacismo, según cuentan Guldi y Armitage.⁷



Las tropas de los EE.UU. desembarcan en las playas de Normandía el día D, el inicio de la invasión aliada de Francia para establecer un segundo frente contra las fuerzas alemanas en Europa. Normandía, Francia, 6 de junio de 1944. National Archives and Re

3 Guldi, J. y Armitage, D. (2016). Manifiesto por la historia. Madrid: Alianza Editorial. (p. 189)

4 Hunt, L. (2019). Historia: ¿Por qué importa?. Alianza Editorial. (pos. 403)

5 Hunt, L. (2019). Historia: ¿Por qué importa?. Alianza Editorial. (pos. 413)

6 Guldi, J. y Armitage, D. (2016). Manifiesto por la historia. Madrid: Alianza Editorial. (p. 17)

7 Guldi, J. y Armitage, D. (2016). Manifiesto por la historia. Madrid: Alianza Editorial. (p. 25)

Para superar esta crisis del cortoplacismo Guldi y Armitage proponen recuperar el concepto de *longue durée*, creado por el historiador Fernand Braudel en 1985:

En muchos campos de la Historia, lo grande está claramente de vuelta. Con «retorno de la *longue durée*» queremos expresar la amplitud de la escala temporal de los historiadores que en este libro diagnosticamos y recomendamos. En la última década, el auge en el ámbito universitario de los *big data* y de problemas a largo plazo, tales como el cambio climático, la gobernanza y la desigualdad, están provocando un retorno a cuestionamientos acerca del modo en el que se desarrolla el pasado a lo largo de siglos y milenios, a la vez que plantean el interrogante acerca de qué puede esto decirnos acerca de nuestra supervivencia y desarrollo en el futuro.”⁷

Con esto se podría superar la crisis del cortoplacismo. Pero se trata de una labor común que debemos hacer entre todos, la labor de mirar y comprender el pasado para enfocar el futuro. ⁹

Un problema muy similar es el que expone L. Hunt: “El «presentismo» adopta formas distintas y no solo la del interés por la historia más reciente; también incluye juzgar a gentes del pasado según las normas actuales. [...] Pero, si solo miramos el pasado desde nuestro punto de vista, sencillamente estamos imponiéndole nuestros modelos.”¹⁰

Ahí reside la importancia de mirar al pasado y conocer nuestra historia, ser consciente de los sucesos a lo largo del transcurso de la historia nos permite valorar cada situación en su contexto de forma atemporal, o adaptada a su tiempo, sin entrar en juicios de valor que no son coherentes debido a la diferencia de concepción que había en una época y otra.

El segundo problema que nos encontramos son las fuertes influencias que pueden ejercer ciertos organismos, ya sean gobiernos o grandes empresas, para que la historia que se escriba sea de su interés. Comparto la opinión de Guldi y Armitage cuando afirman : “[...] las metas de las Humanidades fueron objeto de crecientes controles y de un cuestionamiento cada vez más intenso.” ¹¹

Este problema afecta desde que somos niños y nos acompaña durante muchos años de nuestras vidas, si es que no de forma permanente, dado que ya en el colegio nos imponen libros de texto que cuentan la historia de una forma que pueda interesar a los gobiernos, como opina L. Hunt “[...] los gobiernos vigilan celosamente el contenido de los libros de texto de historia y las comisiones de la verdad proliferan por todo el globo terráqueo”¹²

⁸ Guldi, J. y Armitage, D. (2016). Manifiesto por la historia. Madrid: Alianza Editorial. (p. 27)

⁹ Guldi, J. y Armitage, D. (2016). Manifiesto por la historia. Madrid: Alianza Editorial. (p. 34)

¹⁰ Hunt, L. (2019). Historia: ¿Por qué importa?. Alianza Editorial. (pos. 1380)

¹¹ Guldi, J. y Armitage, D. (2016). Manifiesto por la historia. Madrid: Alianza Editorial. (p. 22)

¹² Hunt, L. (2019). Historia: ¿Por qué importa?. Alianza Editorial. (pos. 28)

Es por eso, relacionándolo con lo mencionado anteriormente, que debemos mirar al pasado lejano y de ahí entender cómo se han ido construyendo los relatos:

“Hemos de utilizar el pasado en la indispensable tarea de eliminar las falsedades que en él se han establecido y crear espacio para el presente y el futuro, a fin de que esas mitologías no se enseñoreen de nuestra política y de nuestras relaciones.”¹³

Además, es habitual encontrarnos como los libros de historia tienden a contar solo las grandes hazañas de la nación de la que se habla, sin embargo, es poco frecuente encontrar que hablen acerca de los grandes errores que se han podido cometer dentro del propio país y de las malas decisiones que han podido dar pie a situaciones dramáticas, con la excepción de los libros escritos en Alemania tras la Segunda Guerra Mundial, donde fueron realmente críticos con los hechos acontecidos, según cuenta L. Hunt.¹⁴

También es curioso como ciertos países hacen, o han hecho, esfuerzos por ocultar parte de la historia de otros países, o tergiversarla, con el fin de hacerse ver más poderosos o desprestigiar a esas otras naciones. Dos ejemplos claros son los que señala L. Hunt en el caso de Inglaterra con sus países vecinos, Japón con el ataque a China o Estados Unidos con la división de bandos durante la Guerra de Secesión.¹⁵ Sobre todo teniendo en cuenta que se trata de hechos históricos mundialmente conocidos y que no pueden ser tapados con tanta facilidad. Sin embargo, sí que nos da a entender que ciertos sucesos acontecidos de menor relevancia han podido ser tergiversados sin que la mayoría de la población fuese consciente y haya acabado dándose por absolutamente cierta dicha versión modificada de los hechos.

Pero la solución recae en lo mismo que en el primer problema, en el estudio de la historia. Si todo ciudadano se compromete a estudiar la historia y conocer el pasado, transmitiendo la historia verídica a las siguientes generaciones será más difícil que calen mensajes que tratan de influir a la población para que crean hechos que nunca sucedieron o que acontecieron de diferente manera.

Una de las soluciones que proponen Guldi y Armitage, con la que concuerdo totalmente, es el hecho de incentivar a que sean las universidades las que impulsen los estudios sobre historia a largo plazo y sin tener la influencia de ser estudios promovidos por grandes empresas o gobiernos, ya que si no los llevan a cabo las universidades no habrá nadie que pueda llevar a cabo dichas investigaciones. Sobre todo, haciendo un llamamiento a las Humanidades, que deben ser las encargadas de transmitir los conocimientos sobre historia.¹⁶

El tercer gran problema que tiene el estudio de la historia es la amenaza que está sufriendo por las nuevas tecnologías y el avance de la sociedad, como nos cuentan Guldi y Armitage:

13 Guldi, J. y Armitage, D. (2016). Manifiesto por la historia. Madrid: Alianza Editorial. (p. 76)

14 Hunt, L. (2019). Historia: ¿Por qué importa?. Alianza Editorial. (pos. 166)

15 Hunt, L. (2019). Historia: ¿Por qué importa?. Alianza Editorial.

16 Guldi, J. y Armitage, D. (2016). Manifiesto por la historia. Madrid: Alianza Editorial. (p. 21)

“Y pueden ser vulnerables a las nuevas tecnologías, que podrían convertir en insustanciales, en carentes de interés, los métodos distintivos de las Humanidades, como son la lectura rigurosa de los textos, la apreciación de valores abstractos y la promoción de la reflexión sobre el razonamiento instrumental.”¹⁷

El mundo y la sociedad ha evolucionado y la forma de mostrar la historia tiene que hacerlo a la par. Es por eso que en algunos lugares se ha buscado esa forma de adaptación al contexto actual.

L. Hunt nos habla de ejemplos como el museo Colonial Willemsburg en Virginia, que propone reconstruir como era la vida en las décadas de 1760 y 1770¹⁸ ; el Centro Vikingo de Jorvik en Reino Unido, que muestra a los visitantes como eran los vikingos por medio de animatrónicos¹⁹ , etc.



Museo Colonial de Willemsburg, Virginia



Centro Vikingo de Jorvik

Otra forma de dar a conocer la historia, la cual está cada día más en auge, es por medio del cine y los videojuegos. Dado que hay una gran demanda por parte del público no especializado, por lo que es una forma sencilla de enseñarle la sociedad como eran nuestros antepasados.



Captura de pantalla extraída del videojuego Assassin's Creed Valhalla, desarrollado por Ubisoft y publicado en 2020

¹⁷ Guldi, J. y Armitage, D. (2016). Manifiesto por la historia. Madrid: Alianza Editorial. (p. 23)

¹⁸ Hunt, L. (2019). Historia: ¿Por qué importa?. Alianza Editorial. (pos. 315)

¹⁹ Hunt, L. (2019). Historia: ¿Por qué importa?. Alianza Editorial. (pos. 334)

Pero es labor de los productores y directores contar con historiadores que se aseguren de contar una historia verídica, pero sin olvidarse de que sea fácil de entender para el espectador medio. La opinión que dan Guldi y Armitage tiene un enfoque bastante acertado en relación a este tema: “Pero, por encima de todos, necesita hacer que esas grandes historias resulten comprensibles para el público al que intenta procurar información acerca de horizontes futuros y su significado.”²⁰

En conclusión, para combatir estos problemas se debe hacer un estudio, a nivel general, de la historia por parte de los ciudadanos, tal vez, empleando los recursos que nos aportan las nuevas tecnologías y apoyándonos en las representaciones artísticas de cada época, ya que muestran la realidad que se vivía.

3.1.2. Entender diferentes culturas para afrontar nuestra realidad

Es poco arriesgado afirmar que en la actualidad vivimos en un mundo cada día más global. Además esta globalización se puede ver reflejada en infinitos aspectos, incluso de nuestro día a día.

En nuestra realidad diaria vemos como estamos conectados permanentemente con gente de diferente lugares y culturas gracias a internet y las nuevas tecnologías. Pero también vemos como las fronteras de los países no son como antaño, ya que hay más flujo de migrantes, lo que permite que cada vez hay más diversificación cultural, cada vez se viaja más y hay un encuentro cultural permanente.



Ilustración que muestra diferentes etnias

Pero para entender esto es primordial definir que es la cultura: “conjunto complejo que incluye el conocimiento, las creencias, arte o técnicas, moral, ley, costumbre y cualquier otra facultad y hábito que el hombre adquiere como miembro de la sociedad”²¹

²⁰ Guldi, J. y Armitage, D. (2016). Manifiesto por la historia. Madrid: Alianza Editorial. (p. 107)

²¹ Taylor, 1977, cit. en Vallespir, J. (1999). Interculturalismo e identidad cultural. Revista Interuniversitaria de formación del profesorado, 36, 46. Recuperado de <https://acortar.link/MMecBc>

O como propone Vallespir: “Entendemos la cultura, por tanto, como el conjunto de prácticas, actitudes, valores, tradiciones, costumbres, comportamientos... propios de una sociedad determinada.”²²

Pero esta diversificación cultural, en la mayoría de ocasiones, provoca conflictos y tensiones. “En cualquier caso, se produce un contacto inevitable entre diferentes grupos culturales y este hecho es conflictivo, con mayor o menor intensidad, según sea la procedencia de los inmigrantes y las condiciones de su desplazamiento”²³ como afirma el autor.

García Castaño y Pulido Moyano dan una explicación bastante coherente y racional de por qué sucede esto:

“El comportamiento social está organizado a partir de una base grupal más que individual, y los grupos luchan por el control de los recursos de poder, riqueza y prestigio que existen en la sociedad. Cuanto más escasos son estos recursos, más intensa es esa lucha y más importante deviene la pertenencia al grupo. Para la solidificación, extensión y legitimación del control que ejercen, los grupos dominantes estructuran instituciones sociales que operan para mantener o incrementar dicho control, y es esta estructuración la que lleva al racismo, al sexismo y al clasismo institucionales.”²⁴

Es por eso que resulta interesante basarse en el concepto que propone Olivé de realizar una distinción entre multicultural e intercultural, en el que multicultural es casi cualquier sociedad en la que coexisten individuos de diferentes culturas, mientras que intercultural tiene la característica de que es necesario que colaboren, se relacionen entre sí y de ahí logren beneficios.²⁵

Pero para que exista la interculturalidad, es decir, que las diferentes culturas se relacionen entre sí de manera fructífera para todos, debe haber un entendimiento de las mismas por parte del resto de grupos. “Se trata de enseñar a todos a valorar las diferencias entre las culturas”²⁶

22 Vallespir, J. (1999). Interculturalismo e identidad cultural. Revista Interuniversitaria de formación del profesorado, 36, 47. Recuperado de <https://acortar.link/MMecBc>

23 Vallespir, J. (1999). Interculturalismo e identidad cultural. Revista Interuniversitaria de formación del profesorado, 36, 48. Recuperado de <https://acortar.link/MMecBc>

24 García Castaño, F. J. , Pulido Moyano, R. A. y Montes del Castillo, A. (1997). La educación multicultural y el concepto de cultura. Revista Iberoamericana de Educación, 13, 229. Recuperado de <https://acortar.link/4OrDjB>

25 Olivé, L. (2010). Multiculturalidad, interculturalismo y el aprovechamiento social de los conocimientos. REVISTA DE PENSAMIENTO I ANÁLISI, 10, 47. Recuperado de <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/recerca/article/view/2266/1931>

26 García Castaño, F. J. , Pulido Moyano, R. A. y Montes del Castillo, A. (1997). La educación multicultural y el concepto de cultura. Revista Iberoamericana de Educación, 13, 226. Recuperado de <https://acortar.link/4OrDjB>

Pero parece esencial que para comprender adecuadamente otras culturas es necesario enseñar la historia de esas culturas. “Las culturas en contacto interactúan y generan nuevas culturas. Así las cosas, enseñar las diferencias entre las culturas se reduce a enseñar la historia de tales culturas”²⁷

Además de que esto ayuda a superar otro problema de la historia, el de la historia contada por occidente, ya que parece que a veces se olvida que existe algo más que la historia de Europa y América, y si se considera la historia de otros lugares se mira desde una perspectiva occidental.

Pero para evitar caer en ese problema se debe acudir a textos de su lugar de origen o, si existe dificultad con el idioma, a textos que estén fundamentados con esos textos originarios del país del que se habla. Como nos cuentan en este caso concreto acerca de Japón:

“La ventaja de fijarnos en lo que han escrito los propios historiadores japoneses es que ellos no ven ninguna anomalía de partida en su país, mientras que los occidentales, desde la llegada de los ibéricos en el siglo XVI, han visto en Japón un espejo invertido de ellos mismos y su sociedad, un mundo al revés. ¿Pero quién es el que está del revés y quién esta del derecho? Ciertamente esta pregunta está mal planteada; cada sociedad ha ofrecido respuestas diversas a los estímulos que ha recibido, sin que se pueda aceptar que hay un camino correcto y otros que no lo son tanto.”²⁸

Además, el comprender la historia y forma de entender el mundo y afrontar las circunstancias de las personas de otras culturas puede ser clave en la superación del racismo. “Se trata, según algunos, de un antídoto contra el racismo (Seda Bonilla 1973) que rechaza la asimilación y el separatismo y que expresa que el pluralismo cultural significa no juzgar el modo de vida de los otros usando los criterios de la cultura propia de uno”²⁹

Sin embargo, existe un aspecto ciertamente tramposo, ya que es fácil caer en el relativismo y justificar ciertas formas de actuar en base a la cultura cuando esas acciones pueden no ser tolerables, por eso es importante establecer ciertos límites sin llegar al absolutismo, que se menciona previamente.

Como nos propone Olivé, tanto el absolutismo como el relativismo pueden llevar a una dificultad considerable a la hora de coexistir en un mismo lugar miembros de culturas diferentes, ya que la convivencia y cooperación serán más difíciles de asumir.³⁰ Es por eso que es relevante aportar las explicaciones que el autor describe sobre el absolutismo y el relativismo:

27 García Castaño, F. J. , Pulido Moyano, R. A. y Montes del Castillo, A. (1997). La educación multicultural y el concepto de cultura. Revista Iberoamericana de Educación, 13, 233. Recuperado de <https://acortar.link/4OrDjB>

28 Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p. 9)

29 García Castaño, F. J. , Pulido Moyano, R. A. y Montes del Castillo, A. (1997). La educación multicultural y el concepto de cultura. Revista Iberoamericana de Educación, 13, 228. Recuperado de <https://acortar.link/4OrDjB>

30 Olivé, L. (2010). Multiculturalidad, interculturalismo y el aprovechamiento social de los conocimientos. REVISTA DE PENSAMIENTO I ANÁLISI, 10, 59. Recuperado de <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/recerca/article/view/2266/1931>

“La posición absolutista sostiene que sólo puede haber «un único pensamiento correcto», una única manera correcta de entender el mundo, por consiguiente un único conjunto correcto de criterios de evaluación epistémica (criterios para evaluar las pretensiones de conocimiento), y un único conjunto de criterios de evaluación moral. Esta tendencia se desprende de las ideas dominantes sobre la racionalidad en el pensamiento moderno, las cuales cobraron un gran auge hacia finales del siglo XX. Bajo la tesis de que existían normas éticas y valores absolutos, esta posición suele respaldar la imposición de creencias, de normas y de valores de un grupo social, que suele ser el dominante en alguna época, como si fueran auténticamente universales, por lo cual se presta para justificar relaciones de dominación e intervenciones imperialistas, razón por la cual es importante criticarla y superarla.

Por su parte, el relativismo extremo afirma que no existen criterios que permitan hacer una evaluación racional comparativa entre diferentes pretensiones de saber o entre diferentes conjuntos de valores y normas morales. Para el relativismo cualquier punto de vista es tan bueno como cualquier otro, y por tanto sostiene que nunca es posible realizar críticas racionales a otras concepciones en cuestiones del conocimiento, o sobre problemas éticos y políticos, y en general sobre normas y sobre valores. Esta posición desalienta la interacción y la cooperación entre grupos humanos diferentes, por lo que también es crucial criticarla.”

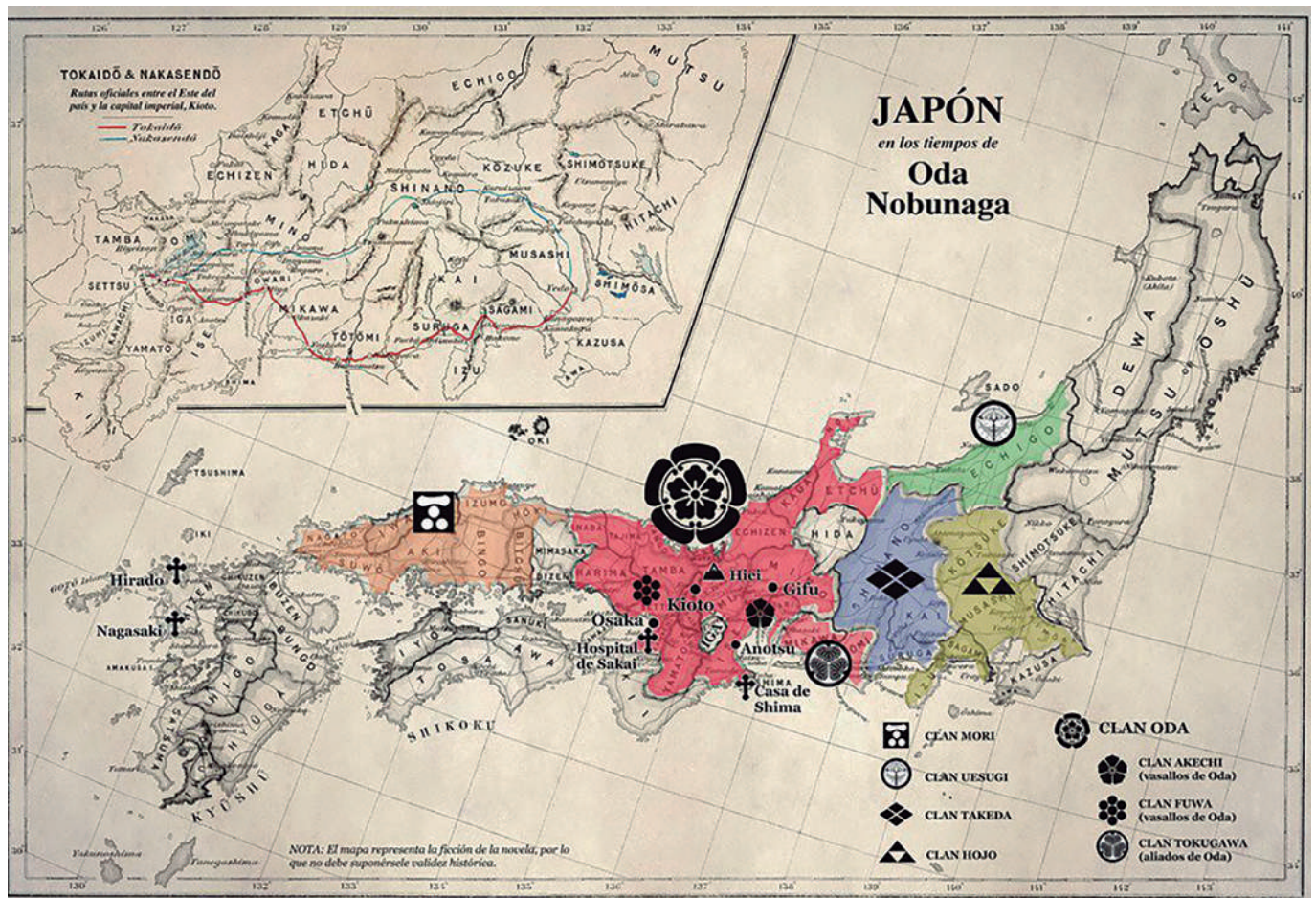
Para concluir este epígrafe debemos relacionarlo con el anterior y así ver cuál es la solución al problema. Ante las amenazas que asolan la historia y la realidad del mundo global que vivimos solo hay un camino que muestra algo de esperanza, el de la historia. La historia para entender nuestro pasado, afrontar nuestro presente y abordar nuestro futuro. La historia para entender cómo se han ido conformando otras culturas y valorar la forma de actuar de otras gentes desde un criterio más racional y objetivo, dando pie al entendimiento y pudiendo buscar los objetivos comunes que nos hagan crecer como sociedad sin volver a cometer los errores del pasado, pero si replicando los grandes éxitos.

31 Olivé, L. (2010). Multiculturalidad, interculturalismo y el aprovechamiento social de los conocimientos. REVISTA DE PENSAMENT I ANÁLISI, 10, 59-60. Recuperado de <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/recerca/article/view/2266/1931>

3.2. Contexto histórico de Japón

3.2.1. Historia de Japón: precedentes

Antes de comenzar con la historia de Japón, es importante matizar que la estructura cronológica que se va a emplear es muy similar a la que usan Pérez Riobó y San Emeterio Cabañes³², ya que la forma en la que lo muestran es la más adecuada de mostrar para personas que se han criado en occidente, pero incluyendo periodos establecidos por los historiadores japoneses, por lo que es más fácil entenderlo y contextualizarlo para un occidental.



Mapa del Japón Feudal. David B.Gil. 2019

Además, es importante destacar que el recorrido por la historia de Japón que se va a realizar es hasta poco antes del ascenso de Nobunaga como líder del clan Oda. Ya que ese periodo se tratará con mayor profundidad más adelante, en el epígrafe dedicado al contexto específico del siglo XVI en Japón.

A continuación se va a tratar, de forma muy breve y resumida, la historia de Japón hasta mediados del siglo XVI para poder entender los antecedentes y como se llega a dar la situación que existe en el país nipón en ese momento. Además, servirá para entender como se ha ido conformando la sociedad japonesa de dicho momento y, en parte, la que se conoce en la actualidad.

³² Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori.

Es evidente que al tratarlo de una forma tan superficial es inevitable dejarse muchos acontecimientos relevantes, sin embargo la investigación de este trabajo se centra en Yasuke y el siglo XVI, por lo que hay que entender que este apartado es tan solo un breve contexto para entender de mejor manera lo siguiente.

Es interesante la comparativa que hacen Pérez Riobó y San Emeterio Cabañes entre las fases, periodos y acontecimientos muy relevantes que suceden en Japón frente a los que conocemos de occidente, para así poder poner en un contexto temporal, por lo que voy a plantear este epígrafe de una forma similar.

3.2.1.1. Paleolítico

Es bien conocida la teoría de que los humanos modernos, el *sapiens sapiens*, surge en África y comienza su expansión hace unos 70.000 años. Estos no llegarían al archipiélago japonés hasta cerca de 30.000 años más tarde, es decir, hace 40.000 años.

El periodo del paleolítico como tal en Japón dura hasta hace 16.000 años, con la aparición de los primeros restos de cerámica que se han encontrado. Aunque no se considera oficialmente comenzado el siguiente periodo hasta hace 11.700 años con el fin de las glaciaciones comenzadas hace 15.000 años.

3.2.1.2 Periodo Jomon

“Este periodo debe su nombre a la característica cerámica con diseños en forma de muescas de cuerdas prensadas sobre la arcilla, descubierta por Edwar S.Morse, que la denominó en inglés «*cord marked pottery*»”



Vasija de Jomon (3000 — 2000 aC), cerámica de estilo llama excavada en el sitio de Middle Jomon Sasayama; Daderot, CCO, vía Wikimedia Commons

Es prácticamente idéntico al paleolítico, pero en Japón se hace una distinción entre ambos periodos por los restos de cerámica encontrados y por el periodo geológico conocido como Holoceno.

33 Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (pp. 497-500).

34 Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p. 32).

3.2.1.1. Periodo Yayoi

Desde el siglo VI a.C. hasta segunda mitad del siglo III d.C.

“Los rasgos que los definen son el comienzo de una agricultura cerealística a gran escala, la aparición de ciudades, una sociedad muy jerarquizada donde el poder se concentra en una minoría y el ejercicio frecuente de la guerra”³⁵



Recreación de poblado Yayoi en el sitio arqueológico de Yoshinogari

-La llegada de inmigrantes de la península coreana llevó a Japón el bronce y el hierro.

-Wa, lo que sería Japón en esa época, está dividida en más de 100 países.

-Se envían las primeras embajadas a China

A lo largo de este periodo en el resto del mundo habrían surgido civilizaciones como Mesopotamia, Egipto o Grecia. Vivió Alejandro Magno y Confucio, se forman las primeras dinastías chinas y se funda el Imperio Romano.

3.2.1.4. Periodo Kofun

Desde finales del siglo III hasta finales del siglo VI

“El modelo de tumba en forma de ojo de cerradura se extendió en la segunda mitad del siglo III por el oeste de Japón”³⁶ el cual da nombre al periodo histórico en cuestión.



Daisenryō-Kofun

³⁵ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p. 42).

³⁶ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p. 64).

Además surge un poder centralizado conocido como estado Yamato y llegada del budismo proveniente del reino coreano de Baekje

Mientras en el resto del mundo se estableció el cristianismo como religión oficial del Imperio Romano.

3.2.1.5. Periodo Asuka

El periodo Asuka transcurre desde finales del siglo VI hasta el 710.

La emperatriz Suiko establece la capital en Asuka, de ahí el nombre.

“Tres son las medidas que destacan durante su reinado, más por su carácter precursor que por su profundidad: la compilación de una historia nacional, el establecimiento de un sistema de rangos para los oficiales de la corte y la promulgación de la constitución de los diecisiete artículos”³⁷

En la península coreana hubo varias guerras en las que se vieron involucrados China y Japón y por eso rompieron relaciones.



Daibutsu-den, templo budista de Nara. Foto del autor: Todaiji (Nara)

Tras una larga guerra civil el emperador Tenmu se establece en el poder. En su reinado se comenzaron a escribir importantes textos, incluido el código legal de Taiho.

Lo más relevante del resto del mundo en la época fue el comienzo de la predicación de Mahoma.

3.2.1.6. Periodo Nara

Sucede desde el 710 hasta el 794.

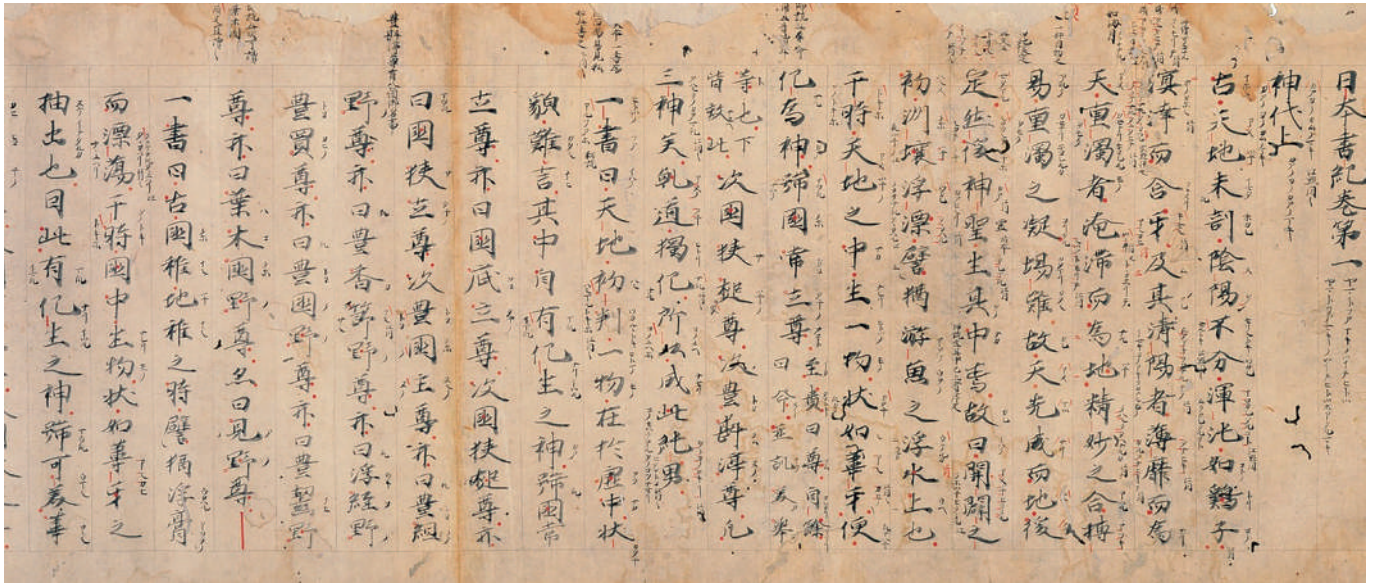
Se traslado la capital a la región de Nara, de ahí su nombre.

Existe un gran desarrollo cultural y artístico en esta época, con la finalización del Gran Buda del Todaiji como ejemplo más destacado.

En esta época gobernaron numerosas mujeres, sin embargo, dos de estas emperatrices comprometieron la situación de la nación, es por eso, sumado a la llegada del confucianismo, que se desarrolló una actitud ciertamente machista que se perpetuó durante siglos.

³⁷ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p. 92).

Mientras, en la Península Ibérica comenzaba la invasión musulmana.



Fragmento del *Nihon-Soki*

3.2.1.7. Periodo Heian

El periodo Heian se encuentra entre el 794 y el 1185.

Se trata de una época con un florecimiento cultural, sobre todo literario creando la novela de Genji. Sin embargo hubo muchas epidemias y hambrunas, lo que llevo a un conflicto social.

Es la época dorada de los regentes Fujiwara, teniendo como ejemplo a Michinaga y Yorimichi



Templo budista *Byodo-in*, Uji. Via Wikimedia

También surge la clase guerrera a partir del conflicto de Honen y comienza el sistema de los emperadores retirados.

Y comienza una guerra entre los Taira y los Minamoto.

38 Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) *Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa*. Gijón: Satori. (p. 92)

En occidente coexistió el nombramiento de Carlomagno como emperador romano, la conquista normanda de Inglaterra y la primera cruzada para reconquistar Jerusalén.

3.2.1.8. Periodo Kamakura

Sucede entre 1185 y 1333. Estableciéndose definitivamente un feudalismo parecido al de Europa, es decir, estableciéndose definitivamente el *shōgunato*.



Estatua de Minamoto Yoritomo en el parque Genjiyama, Kamakura. Fotografía de ct_photo via Shutterstock

Minamoto no Yoritomo es nombrado sogún. Entonces el emperador retirado Gotoba promovió una reinstauración imperial, pero su rebelión fue sofocada rápidamente por el ejército del shogun.

En 1274 se iniciaron las invasiones mongolas. “En el décimo mes de 1274 una flota mongola despachada desde la península coreana penetró en la bahía de Hakata después de haber tomado las islas de Tsushima e Iki.”³⁹ La segunda invasión llegaría en 1281.

El periodo termina con el fin del *shōgunato* Kamakura y la llegada de la restauración Kenmu. En el resto del mundo tienen lugar la segunda y tercera Cruzada y se desarrolla la reconquista en la Península Ibérica.

3.2.1.9. Periodo Muromachi

Dura desde 1336 hasta 1573.

“El periodo Muromachi corresponde con los años del shogunato de los Ashikaga.”⁴⁰ Se puede dividir en tres fases: la primera se caracteriza por la división del trono imperial, la segunda destaca por ser la edad de oro de los Ashikaga “con el hábil shogun Yoshimitsu”⁴¹, quien retomó las relaciones con

³⁹ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) *Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa*. Gijón: Satori. (p. 213)

⁴⁰ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) *Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa*. Gijón: Satori. (p. 213)

⁴¹ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) *Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa*. Gijón: Satori. (p. 213)

China y logró un gobierno estable, mientras que en la tercera se observa “un notable debilitamiento del bakufu y el ascenso de fuerzas centrífugas. [...] La guerra de Onin (1467-1477) dio paso al llamado periodo de los Estados Guerreros”⁴². Aquí se perdió el orden y la estabilidad anterior y los shogunes, aunque siguieron en sus puestos hasta 1573, habían perdido gran parte de su poder. Este periodo destaca por un mayor protagonismo del pueblo llano, ya que era más autónomo en todos los aspectos.



Rollo pintado que muestra samuráis del periodo Muromachi. 1538 (Musee Guimet, Paris)

3.2.2. Historia de Japón: contexto del siglo XVI

3.2.2.1. Política

Tal y como se ha descrito previamente, el país del sol naciente estaba sumido en el caos debido al conflicto permanente por la falta de poder. Este periodo es conocido como “*Sengoku*”, que se suele traducir como periodo de los estados en guerra, ya que los distintos daimios, los señores con poder y tierras, luchaban por el territorio y por acumular más poder, mientras que el *shōgun* y la familia imperial, quienes gobernaban en un sistema dual hasta el momento, estaban más débiles que nunca.

Otro factor determinante en la situación que vivían los japoneses se debió a la llegada de los franciscanos en 1549. Tema en el que se ahondará más adelante.

En este contexto de guerra constante entre los distintos clanes samuráis existieron varios factores fundamentales que facilitaban la riqueza y poder de algunos clanes, lo que les solía dar ventaja en el campo de batalla.

⁴² Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p.213)

Uno de los principales factores fue el comercio exterior, tanto con China como con los europeos que habían llegado a costas japonesas o las costas de Asia cercanas al país nipón.

En palabras del Dr. López-Vera: “Algunas importantes familias samuráis fueron poco a poco adueñándose del comercio japonés con China, como los Ōuchi o los Hosokawa, quienes llevaron su rivalidad al continente, llegando a enfrentarse en la ciudad china de Ningpo en 1523.”⁴³

Sin embargo, unos años después la dinastía Ming acabaría con las relaciones comerciales con los japoneses debido a la piratería japonesa de mano de los *wako*, lo que facilitaría el comercio por parte de los portugueses.⁴⁴



Banda de wacos o piratas japoneses desembarcando en la costa de Corea y realizando una incursión en el interior en 1380. Autor Wayne Reynolds

Los portugueses se impusieron al resto de competidores gracias a dos motivos principales: la capacidad de sus naos y sus poderosos cañones, por lo que no tuvieron demasiadas complicaciones para poder comerciar en la zona, especialmente con Japón.⁴⁵

Hubo un buen entendimiento entre occidentales y japoneses, tal como cuenta la Real Academia Española de la Historia: “Las relaciones entre los occidentales y los gobernantes japoneses fueron más o menos buenas durante las primeras décadas; incluso, uno de los múltiples señores feudales, Omura Sumitada, decidió convertirse al cristianismo en el año 1570.”⁴⁶

Además, teniendo esto en cuenta, tal y como dicen Fernández Riobó y San Emeterio Cabañes: “La forma de percibir la historia de Japón cambió al ser contada por primera vez de forma sistemática

43 López-Vera, J. (2016). Japón y Asia oriental en el siglo XVI. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/japon-y-asia-oriental-en-el-siglo-xvi/>

44 Real Academia de la Historia. (2022). Japón-España. 400 años de relaciones. Religión y política. Recuperado de <https://www.rah.es/japon-espana-400-anos-de-relaciones-religion-y-politica/>

45 Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p.271).

46 Real Academia de la Historia. (2022). Japón-España. 400 años de relaciones. Religión y política. Recuperado de <https://www.rah.es/japon-espana-400-anos-de-relaciones-religion-y-politica/>

por testigos extranjeros.”⁴⁷ Es decir, es la primera vez que aparece una cantidad elevada de información histórica acerca de Japón sin el sesgo de supremacía China ni la distorsionada autopercepción japonesa.

En este contexto aparecerán tres grandes figuras que serán clave para el panorama del país del sol naciente, ya que serán los tres encargados de llevar a cabo la unificación del archipiélago japonés, son conocidos como los tres unificadores de Japón: Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi y Tokugawa Iyeyasu. Sin embargo, este estudio solo se centra en el periodo en el que destacó y gobernó Nobunaga, que fue el primero de los tres en conseguir poder y hacerse un nombre en la historia y coincide con Yasuke, el personaje que se trata en esta investigación.



De 狩野宗秀 (Kanō Sōshū, 1551 - 1601) - en:Image:Odanobunaga.jpg, Dominio público

El clan Oda, hasta este periodo, nunca había sido un clan poderoso ni demasiado conocido, habían pasado bastante desapercibidos a lo largo de la historia de Japón. Su miembro más conocido es Nobunaga, que llegaría a liderar su clan tras la muerte de su padre en 1552. En palabras de López-Vera: “[...] pese a la oposición de gran parte del clan, que creía que el joven Nobunaga estaba loco debido a su estrambótico comportamiento en muchas ocasiones. [...]”⁴⁸

Su carácter, forma de actuar y manera de vestir le hizo tener una imagen no muy favorecedora. Sin embargo, esto demuestra que era un hombre que siempre hacía lo que le convenía o lo que le apetecía sin importarle las tradiciones o códigos establecidos.

“El jesuita portugués Luís Fróis (1532-1597), por su lado, nos lo describe como alguien muy belicoso, ambicioso, severo al impartir justicia y que no dejaba sin castigo ninguna ofensa que se le hiciese [...]”⁴⁹

⁴⁷ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p.253).

⁴⁸ López-Vera, J. (2017 a.). Oda Nobunaga, camino a la unificación de Japón Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/oda-nobunaga-camino-a-la-unificacion-de-japon/>

⁴⁹ López-Vera, J. (2017 a.). Oda Nobunaga, camino a la unificación de Japón. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/oda-nobunaga-camino-a-la-unificacion-de-japon/>

Oda Nobunaga amplió desde muy pronto el territorio heredado de su padre. Comenzó a ser reconocido gracias a una exitosa y notoria campaña ya que en 1559 logró poner toda la provincia de Owari bajo su control. En 1560 el ejército de 25.000 hombres al servicio de Imagawa fue derrotado ante solo 3.000 hombres que servían a Nobunaga, gracias a un ataque sorpresa al campamento enemigo, fue así como se empezó a hacer un nombre en Japón, convirtiéndose en uno de los señores más poderosos del centro del país.



Provincia de Owari. De Ash_Crow - Own work, based on Image:Provinces of Japan.svg,

Según explica López-Vera hay escritos que hablan de que fueron 45.000 soldados los que atacaron a tan solo 1.000 del ejército del clan Oda en la batalla de Okehazama de 1559, una de las más famosas e importantes de la historia de Japón. Sin embargo, esto parece producto de la leyenda que se ha contado y que la realidad sería cerca de 25.000 soldados contra unos 3.000. Además, le supuso a Nobunaga un aumento de estatus, lo que le facilitó a la hora de forjar alianzas.⁵¹

Nobunaga pronto pondría sus miras en las armas de fuego de los occidentales, lo que le llevaría a relacionarse con la orden de los jesuitas. Esto le concedería una ventaja armamentística sobre muchos de sus opositores.



Ashiragus arcabuceros. A la izquierda comparado con uno europeo, a la derecha un arcabucero con ozutsu (arcabuces de gran calibre, algunos los llamaban cañones de mano).

50 Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p.254).

51 López-Vera, J. (2017 a.). Oda Nobunaga, camino a la unificación de Japón. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/oda-nobunaga-camino-a-la-unificacion-de-japon/>

Se considera que Nobunaga comienza a gobernar Japón a partir de 1568, momento en el que toma Kioto y establece a Yoshiaki como *shōgun*, sin embargo su figura era simbólica ya que quien tomaba realmente las decisiones era Nobunaga.

Uno de los principales problemas que encontró Nobunaga fue la oposición de numerosos monasterios y sectas budistas. Sin embargo, dado que él no era un hombre de fe, no tuvo reparos en acabar violentamente con todos estos opositores.⁵²



Soheis o monjes guerreros con *omi-yari* o *yari* de hoja larga. Fuente box art Zvezda.

Nobunaga tenía como objetivo unificar Japón en una sola nación, y se enfrentaba a todo aquel que intentase ir en contra de su objetivo. Sus tropas eran brutalmente crueles y violentas, muchas veces con el objetivo de generar temor y así lograr menos opositores, sin embargo, estaba muy mal visto.⁵³

La diplomacia a la hora de establecer alianzas con otros clanes, con extranjero y con los jesuitas le permitió tener una ventaja militar. Un ejemplo de estas alianzas lo ejemplifican Pérez Riobó y San Emeterio Cabañes: “En los años siguientes estableció alianzas con otros daimios (como un joven Tokugawa Iyeyasu) a la vez que dirigía sus esfuerzos bélicos hacia el oeste, en dirección Kioto.”⁵⁴

⁵² López-Vera, J. (2017 a.). Oda Nobunaga, camino a la unificación de Japón. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/oda-nobunaga-camino-a-la-unificacion-de-japon/>

⁵³ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p.256).

⁵⁴ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (pp.254-255).

Uno de los clanes que más problemas causó a Nobunaga fue el clan Takeda, sin embargo, gracias a la alianza con Tokugawa logró vencer al ejército Takeda, aunque unos años después los sucesores del clan volverían a cargar contra el clan Oda. Concluyendo con la derrota definitiva del clan Takeda en 1582.⁵⁵



Takeda Katsuyori muere en la batalla de Temmokuzan. Utagawa Kunitsuna, 1850

Pero su gloria no duraría eternamente, ya que el 20 de junio de 1582 el líder del clan Akechi, quienes eran aliados del clan Oda, le traicionó y se encargó de acabar con Nobunaga y con su hijo Nobutada, ambos realizaron el ritual de *seppuku* para morir con honor.⁵⁶

El ritual de *seppuku*, comúnmente llamado *harakiri*, es un ritual de suicidio que constaba de numerosos protocolos para ejecutarlo y que se considerase una muerte honorable. Si bien es cierto que podía llevarse a cabo por numerosos motivos, el más habitual era tras ser derrotado, o previamente a la derrota, para morir con honor y no ser asesinado por el enemigo, lo cual era símbolo de menos poder para dicho enemigo. Hay registros de rituales en Japón que datan del 30 a.C., sin embargo eran llevados de otra manera, y perduró hasta el siglo XX, por lo que se trata de una práctica “común” en el pasado de Japón.⁵⁷

Como cuenta el Dr. López-Vera:

“Los motivos para la traición de Akechi Mitsuhide han sido largamente discutidos por los historiadores que han estudiado el tema y se barajan varias hipótesis, siendo la más habitual que se trató de una venganza personal por culpar Akechi a Nobunaga de la muerte de su madre tres años antes, mientras que algunos estudiosos defienden que, sencillamente, el general quería hacerse él mismo con el control de Japón. Motivos aparte, tras conseguir acabar con la cúpula del clan Oda, Akechi se proclamó a sí

⁵⁵ López-Vera, J. (2017 a.). Oda Nobunaga, camino a la unificación de Japón. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/oda-nobunaga-camino-a-la-unificacion-de-japon/>

⁵⁶ Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (pp. 336-368)

⁵⁷ Planellas, P. (2002 b). Enciclopedia de las armas japonesas (Volumen 2º). Barcelona: Editorial Alas. (pp. 157-173)

mismo *shōgun*, algo que formalmente podía hacer puesto que su clan estaba emparentado con los Minamoto, aunque no suele aparecer su nombre cuando se hace la lista de los shōgun de la historia japonesa porque, de todas formas, el cargo le duró bien poco, las apenas dos semanas que necesitó Toyotomi Hideyoshi para vengar al líder de los Oda.”⁵⁸

Como ya se ha mencionado al principio del epígrafe, Toyotomi Hideyoshi fue una figura fundamental en la unificación de Japón, primero como general de Nobunaga y uno de sus hombres de mayor confianza y posteriormente como sucesor del primer unificador. Provenía de familia campesina, pero sus habilidades estratégicas y militares hicieron que Oda Nobunaga se fijase en él. Finalmente logró poner a todo el país bajo un solo gobernante en 1590.⁵⁹



Retrato de Toyotomi Hideyoshi. Kanō Mitsunobu. 1598

Nobunaga logró dominar más de un tercio del país en cuanto a expansión se refiere, teniendo bajo su poder a 32 de las 68 provincias del archipiélago. Pero no solo dominó militarmente, gracias a sus políticas económicas y de construcción logró un poderoso crecimiento económico, además la familia imperial legitimaba su posición, permitió la integración del cristianismo, quitó al shogun y no puso a nadie en su lugar, eliminó el *bakufu* Muromachi y estableció un modelo de gobierno centralizado donde él tomaba todas las decisiones.

Sin duda alguna, el panorama político que se vivió en la segunda mitad del siglo XVI en Japón estuvo totalmente determinado por la figura de Oda Nobunaga, así como el futuro de Japón hasta nuestros días, ya que cimentó la nación que hoy conocemos.

⁵⁸ López-Vera, J. (2017 a.). Oda Nobunaga, camino a la unificación de Japón. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/oda-nobunaga-camino-a-la-unificacion-de-japon/>

⁵⁹ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (pp.258-260).

3.2.2.2. Sociedad

La estructura social japonesa es un caso muy particular. Entre otras cosas, aunque exista la presencia de un método feudalista, no es un feudalismo tal y como entendemos en occidente.

El funcionamiento y organización de la sociedad en el Japón del siglo XVI era muy similar al del comienzo del periodo Kamakura (1185—1392), ya que fue cuando comenzó el poder y gobierno de la clase samurái. El conocido como *shōgun* o *bakafu*.

Es evidente que con el avance del tiempo surgieron ciertos cambios en la sociedad, sin embargo las bases de dicha estructura eran casi idénticas. Esto solo se puede entender adecuadamente si hay un proceso de reflexión sobre la mentalidad tradicionalista de los nipones.

Hasta el comienzo de este tipo de gobierno el poder residía completamente en la familia imperial. Es por eso que el cargo de *shōgun* (traducido como “protector militar”) ofrecía una alternativa a ese poder absoluto.



Familia Imperial. Kurita Kaku (Gamma-Rapho via Getty images). 2010

En palabras de Cartwright: “*The title of shogun or ‘military protector’ had been used before (seii tai shogun) but had only been a temporary title for military commanders on campaign against the Ezo/Emishi (Ainu) in the north of Japan.*”⁶⁰

A nivel teórico el emperador ostentaba el mayor poder y estaba por encima del *shōgun*, sin embargo, a efectos prácticos era al revés, ya que al tener el control sobre el ejército podía controlar todo. Por eso el emperador paso a tener una función más simbólica y ceremonial.

Según explica Cartwright: “*At the top of the social and political pile was the shogun or regent shogun who distributed land to loyal followers in return for their military service (both personal and of their individual private armies of samurai).*”⁶¹

⁶⁰ Cartwright, M. (2019 a.). Kamakura period. Recuperado de https://www.worldhistory.org/Kamakura_Period/

⁶¹ Cartwright, M. (2019 b.). Shogun. Recuperado de <https://worldhistory.org/Shogun/>

También existía la figura de vice-shogun, gobernadores regionales, ministros, oficiales, etc. Además de distintas oficinas e instituciones que se fueron creando durante el gobierno del sogunato Kamakura.

El sogunato también era el principal promotor de arte y cultura en el país del sol naciente, ya que eran los que ponían grandes cantidades de dinero para la construcción de castillos, templos y demás infraestructura, además de encargarse de numerosas obras de arte.⁶²

En cada provincia existía el cargo de *juto* (gobernador militar) y de *jito* (gobernador administrativo) Y el estrato social que más abajo se encontraba eran los campesinos y trabajadores que tenían que pagar sus tributos a los gobernadores locales, de una manera muy similar al feudalismo medieval europeo.

Aunque la situación cambiaría drásticamente con la llegada al poder de Nobunaga. Ya no solo por las políticas económicas tan revolucionarias, que se trataran en el siguiente apartado, sino también por su construcción de ciudades y organización de la sociedad.

La construcción de ciudades-castillo que comenzó Nobunaga, y mantuvieron sus sucesores, cambió la forma de vida de la sociedad japonesa. Su principal característica era la separación por barrios según la clase social. Siendo el daimio el que vivía en la fortaleza y sus vasallos dentro de los muros. Extramuros vivían el resto, a excepción de los campesinos que no vivían en zonas urbanizadas. Estaban separados por barrios como los de los samuráis de bajo rango, el de las prostitutas, mercaderes, artesanos, etc. Los templos y santuarios se construían en los bordes de la ciudad, para así atraer también a los monjes de las distintas religiones.⁶³



Castillo Azuchi en 1576. Peter Dennis, 2003

⁶² Cartwright, M. (2019 b.). Shogun. Recuperado de <https://worldhistory.org/Shogun/>

⁶³ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p. 281).

A esto se le añade que Nobunaga quitó al *shōgun* de su cargo y dejó ese puesto vacío, mientras que la familia imperial era únicamente simbólica, es decir, el poder recaía únicamente en una figura, como se explicaba anteriormente. El poder religioso también se vio disminuido, por lo que la diferencia de poder entre la clase guerrera y el resto aumentó considerablemente y, desde luego, la diferencia entre Nobunaga y el resto de la sociedad era abismal.

3.2.2.3. Economía

Como en todo periodo histórico, y más cuanto más cercanos más cercanos a la actualidad, la economía y riqueza de un lugar es fundamental para su desarrollo.

El caso de Japón durante el periodo sengoku es particular, ya que mientras el país estaba sumido en un caos absoluto debido a las guerras constantes por el control del archipiélago por parte de los distintos clanes, la economía no iba desastrosamente mal, como habitualmente pasa en los periodos de guerra. Es más, en la segunda mitad del siglo XVI hubo un crecimiento económico que perduró durante el siglo XVII.

La situación económica de Japón cambiaría tras el fin del intercambio mercantil con China después de varios siglos, ya que se enviaría la última embajada china en el 1549, a partir de entonces la dinastía Ming acabaría con la relación tributaria que existía con Japón. Aunque algunas fuentes afirman que la última embajada fue enviada en 1547, la mayoría coinciden que se dio en 1549.

Sin embargo, la llegada de los occidentales abrió nuevas rutas de comercio que fueron muy beneficiosas para todas las partes.



Los portugueses en Japón. Kanō Naizen. 1570-1616

A medida que Oda Nobunaga iba conquistando territorios y aumentando su poder fue estableciendo nuevas políticas que permitieron un desarrollo económico muy notorio, algo determinante para que

64 López-Vera, J. (2016). Japón y Asia oriental en el siglo XVI. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/japon-y-asia-oriental-en-el-siglo-xvi/>

Japón se convirtiese en una nación con una buena base económica, facilitando así el desarrollo de este durante las siguientes décadas, incluso siglos.

Si bien es cierto que el desarrollo económico y las políticas instauradas por Nobunaga que permitieron tal desarrollo no suele ser lo que más destaca de este periodo, sí que fueron un factor fundamental, ya que gracias a esto pudo sostener la economía de guerra, abastecer a sus ejércitos, construir ciudades, fortalezas, puentes, etc. Fue la persona que comenzó a construir un nuevo Japón.

Su política de construcción de ciudades-castillo cambió la organización urbanística, por tanto la economía también.



Fortaleza de Ishiyama Honganji. Peter Dennis, 2003

Para que los habitantes se trasladasen a estas nuevas ciudades “[...] fueron invitados a instalarse por medio de exenciones fiscales, libertad de comercio y condiciones ventajosas para levantar sus viviendas [...]”⁶⁵

Esto ocurría en los 32 territorios controlados por Nobunaga. “ En estos territorios destacó su política de creación de ciudades en torno a castillos, donde apareció un nuevo espíritu de emprendimiento y comercio debido a las facilidades que promovía el gobierno Oda, una liberalización del mercado favorecida con medidas como la abolición de aranceles o peajes.”⁶⁶

Para la construcción de estas grandes ciudades era necesario el trabajo de muchos campesinos, es por eso que mercaderes, tenderos, hosteleros, artistas... se trasladarían a esas ubicaciones, provocando así un flujo económico muy beneficioso. Esto sin contar con la necesidad de profesionales como carpinteros, herreros, etc.⁶⁷

⁶⁵ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p. 281).

⁶⁶ López-Vera, J. (2017 a.). Oda Nobunaga, camino a la unificación de Japón. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/oda-nobunaga-camino-a-la-unificacion-de-japon/>

⁶⁷ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p. 282).

Como explican Pérez Riobó y San Emeterio Cabañes: “El crecimiento económico y poblacional se aceleró en la segunda mitad del siglo XVI y continuó su impulso durante el siglo XVII. La construcción de ciudades no es sino una de sus expresiones más palpables.”⁶⁸

Tanto la construcción de ciudades como la de puentes, carreteras y barcazas provocó un tránsito mucho más rápido y fácil, esto afectó positivamente a la economía, ya que facilitaba y aceleraba el comercio.⁶⁹

Tanto el sector de la agricultura como el sector de la minería tuvieron un crecimiento muy notable durante este periodo. Sobre todo la minería de metales preciosos, que generó mucha riqueza para el país del sol naciente.⁷⁰

Es más, si observamos el símbolo que uso temporalmente Oda Nobunaga, sustituyendo el símbolo tradicional de su familia, observamos que es el de una de las monedas que se estableció en la nación durante su gobierno, las *eiraku tsuho*. Existen diversas teorías que explican el motivo del uso de estas monedas como símbolo, algunas de ellas incluyen a dioses de por y creencias de por medio mientras que otras afirman que era por el significado de la riqueza y la fama de estas monedas.⁷¹



A la izquierda, símbolo (*mon*) tradicional del clan Nobunaga a la derecha, representación del nobori de Oda Nobunaga con tres monedas *eiraku tsuhō* Fuente: O-umajirushi: A 17th-Century Compendium of Samurai Heraldry

En cualquier, este hecho deja claro que para el señor del clan Oda la economía y el comercio eran temas de vital importancia.

⁶⁸ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) *Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa*. Gijón: Satori. (p. 287).

⁶⁹ López-Vera, J. (2017 a.). *Oda Nobunaga, camino a la unificación de Japón*. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/oda-nobunaga-camino-a-la-unificacion-de-japon/>

⁷⁰ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) *Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa*. Gijón: Satori. (pp. 287-289).

⁷¹ Blanco, S. (2018) *Las Monedas eiraku tsuho como emblema de Oda Nobunaga*. Cuadernos de Numismática (pp. 8-12). Recuperado de <https://acortar.link/Las-monedas-eiraku-tsuho>

3.2.2.4. Religión

La religión en Japón tuvo un papel fundamental durante siglos, especialmente en esta época, ya que eran actores fundamentales en el desarrollo de las guerras entre los distintos clanes del archipiélago.

Las tres grandes religiones que tuvieron cierto protagonismo en el país del sol naciente durante el siglo XVI fueron el budismo, el sintoísmo y el cristianismo. El sintoísmo y el budismo porque son las religiones que más habían perdurado en el país hasta ese momento, y hasta ahora también, y el cristianismo porque fue un actor nuevo que entro en juego y cobró una enorme importancia durante el siglo XVI.

Haciendo referencia a la separación entre religiones concéntricas, las más relevantes y que perduraron en Japón, y excéntricas, religiones que llegaron al archipiélago pero su importancia se disipó con el paso del tiempo, que explica Míguez Santa Cruz.⁷² debemos mencionar como religiones excéntricas que estaban presentes en Japón tanto el taoísmo como el confucianismo. Ya que ambas forman parte del proceso que ha ido conformando la cultura y mentalidad nipona.

Budismo

El budismo llega a Japón durante el periodo Nara durante el gobierno del emperador Tenmu. Llegó gracias a los emigrantes de la península de Corea, aunque tardaría un tiempo en propagarse entre los habitantes del archipiélago. Pero el envío de estatuas de Buda, sutras y otros objetos rituales, además de la llegada de monjes budistas, fomentaron la expansión del budismo. El budismo comenzó a tener impacto real a partir de la construcción del templo de Asukadera y la adopción del budismo por parte del clan Soga, quienes gobernaban en ese momento. A partir de este momento el budismo siempre estará presente en el archipiélago y teniendo gran importancia política, religiosa y militar.⁷³



Templo de Asuka-Dera. Wanderlust. 2023

⁷² Serrano Martin, E.(2012) De la tierra al cielo: Líneas recientes de investigación en historia moderna, 2, 209. Recuperado de <https://digital.csic.es/handle/10261/79365>

⁷³ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (pp.100-101).

A medida que se fue asentando en el país nipón, el budismo fue adquiriendo poder y realizaba actividades de todo tipo. Como explica López-Vera:

“[...] puesto que estos monasterios budistas se comportaban de hecho en muchos aspectos como los daimyō, pues solían administrar grandes tierras que controlaban con sus ejércitos y jugaban un importante papel en los asuntos políticos, especialmente —pero no sólo— en los de la capital. Gran parte de los conflictos en los que se veían envueltos estos grupos religiosos se daban, además, entre distintos templos o monasterios, y no por motivos relacionados precisamente con la religión, puesto que muchas veces pertenecían a la misma escuela o corriente budista, sino por razones meramente económicas y políticas.”⁷⁴

Además, en muchas ocasiones se observa como los gobernantes y señores usaban las creencias como medio de control o como justificación a la explotación de sus campesinos:

“ Por otro lado, es fácil imaginar cómo los diversos dirigentes intentaron justificar el sistema opresivo del Bakufu mediante esta teoría. Después de todo, si eres un labrador explotado es debido a las acciones realizadas en tus vidas pasadas. Pero no se queda ahí la cuestión; el sistema lo acabaría de apuntalar el confucionismo, perseguidor, como vimos más atrás, de una sumisión social absoluta. La próxima existencia será mejor, pensarían algunos.”⁷⁵

Es cierto que existían numerosas sectas budistas, ya que el budismo tiene muchas maneras de interpretarse y cada vez que algún monje creía haber descubierto un nuevo camino, gracias a su propia experiencia, creaba una secta nueva. No obstante había algunas sectas que destacaban por encima de las demás, ya fuese por su poder, dinero, riquezas o cantidad de seguidores. Una que destacó especialmente en esta época fue la secta budista zen, ya que había un gran número de daimyos que la seguían.⁷⁶

En pleno siglo XVI el budismo se vio amenazado por la llegada del cristianismo y por las políticas del clan Oda.

Es este otro motivo por el que hubo un acercamiento de los cristianos hacia Nobunaga en busca de protección, ya que la imagen que existía de él era la del enemigo del budismo. Y, aunque pudiese parecerlo, no era del todo cierto. Nobunaga no era creyente, pero no se enfrentaba a las sectas budistas por ese motivo, era algo mucho más pragmático, ya que eran estas sectas las que causaban problemas a los planes del clan Oda y él simplemente las destruía, no sin antes tratar de avisarles de que razonasen o serían destruidos.⁷⁷ Pero todos estos conflictos entre Nobunaga y los budistas apuntan siempre hacia una lucha política que hacia una cuestión religiosa.

⁷⁴ López-Vera, J. (2017 b.). Oda Nobunaga y su relación con el budismo. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/oda-nobunaga-y-su-relacion-con-el-budismo/>

⁷⁵ Serrano Martín, E.(2012) De la tierra al cielo: Líneas recientes de investigación en historia moderna, 2, 219. Recuperado de <https://digital.csic.es/handle/10261/79365>

⁷⁶ Serrano Martín, E.(2012) De la tierra al cielo: Líneas recientes de investigación en historia moderna, 2, 214-217. Recuperado de <https://digital.csic.es/handle/10261/79365>

⁷⁷ López-Vera, J. (2017 b.). Japón y Asia oriental en el siglo XVI. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/oda-nobunaga-y-su-relacion-con-el-budismo/>

Un tiempo atrás habían comenzado a surgir muchos ikki (insurrecciones de campesinos, monjes budistas y shintoístas, y pequeños terratenientes) que se oponían al gobierno de Nobunaga. El más destacado fue el grupo traducido como “verdadera tierra pura”, que provenía de una secta budista, y llegaron incluso a gobernar en la región de Kaga.



Sohei o monje-guerrero de los *ikko-ikkis* de Nagashima en 1574. Autor Wayne Reynolds

Estos se fueron aliando con distintos enemigos de Nobunaga para poder vencerles o por lo menos resistir, sin embargo, tras diez años de lucha en un intento de asedio por parte del clan Oda al templo *Isiyama Hongan-ji*, lugar fortificado donde se establecieron, logró vencerles a base de acciones crueles como bloquear la llegada de comida, prender fuego al lugar, etc. Pero no le valía con eso, quería acabar con todos los integrantes de Veradera Tierra Pura. Siendo este uno de los hechos por los que se recuerda a Nobunaga como un tipo cruel y como alguien que odiaba el budismo.

Como nos cuenta el Dr. López-Vera, a diferencia de lo que se puede observar en escritos jesuitas de la época, Nobunaga no era un paladín del cristianismo ni un enemigo acérrimo del budismo, simplemente estaba dispuesto a acabar con todo aquel que pretendiese interponerse en su objetivo de unificar Japón.

78 López-Vera, J. (2017 b.). Oda Nobunaga y su relación con el budismo. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/oda-nobunaga-y-su-relacion-con-el-budismo/>

79 López-Vera, J. (2017 b.). Oda Nobunaga y su relación con el budismo. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/oda-nobunaga-y-su-relacion-con-el-budismo/>

Sintoísmo

La religión de los *Kamis* no tuvo tanta repercusión en el panorama del siglo XVI en Japón, a diferencia del budismo o del cristianismo. Por lo que encontrar información específica sobre esta religión durante ese periodo es más complejo.



Arco Tori de Hakone. Hilo Fu.

Fuente: @explorejpn en Instagram. 2021

Sin embargo, se trata de una religión de un corte mucho menos bélico y una espiritualidad muy profunda, por eso tomó un camino muy diferente al budismo.

También fue muy diferente su relación con el cristianismo. En algunos escritos de los jesuitas hablan con admiración acerca de los ritos sintoístas. Un ejemplo:

“Los extraños comportamientos y extravagantes rituales desarrollados por estos sacerdotes despertaron el interés de los jesuitas. Fe de ello dejó el religioso Pedro de Alcaceva, que dijo: «Hazen los sacerdotes de los idolos desta tierra grandes penitencias; y en el tiempo del frio (el qual es muy grande), se bañan en el agua tan fría, que en la mano aún no se puede tomar...»”⁸⁰

Este enfoque también se explica al tratarse de una religión que se centra mucho más en la vida que en la muerte.

Como todas las religiones, se usó como herramienta política para unificar y convencer a algunos sectores de los ideales de los daimios, entre ellos Nobunaga. Y también se usó como motivo de conflicto bélico, pero en una medida mucho menor.

Además, era una de las dos religiones más extendidas en el país del sol naciente, por tanto una de las más influyentes en la sociedad nipona, y lo sigue siendo hasta nuestros días.

⁸⁰ Serrano Martin, E.(2012) De la tierra al cielo: Líneas recientes de investigación en historia moderna, 2, 212. Recuperado de <https://digital.csic.es/handle/10261/79365>

Cristianismo

El caso del cristianismo es muy diferente al del budismo y el sintoísmo, ya que se trataba de una religión nueva para los japoneses.

La llegada del cristianismo a Japón se dio en el 1549 cuando Francisco Xavier, bajo el patrocinio de la Corona portuguesa, llegó a Kagoshima⁸¹. Dando inicio así la cristiandad en el país del sol naciente. Llegando a ser determinantes en la unificación y en el desarrollo de las siguientes décadas del país.



Francisco Javier. Bartolomé Esteban Murillo. 1670

Para poder evangelizar en el archipiélago nipón era importante observar sus costumbres y forma de actuar para adaptarse a ellos y así integrar la creencia cristiana en ese contexto específico.

Según explica López-Vera, esa tarea la ejecuto adecuadamente Francisco Xavier en su llegada a Japón, pero Alessandro Valignano, a quien podríamos considerar el sucesor de la misión evangelizadora en Japón, lo hizo todavía mejor, más estructurado y preciso.⁸²

Alessandro Valignano llega a Japón en 1579 a bordo de una Nao portuguesa acompañado de una tripulación conformada por otros jesuitas, escoltas, esclavos y mercaderes. Entre ellos estaba Yasuke, de quien se hablará en profundidad más adelante, al igual que se profundizará sobre la historia de la misión jesuita encabezada por Alessandro Valignano, ya que, sobre todo a sus inicios, fueron muy a la par.

La situación de Japón frente al cristianismo era muy dispar. Había algunos clanes que se habían convertido, más por interés que por creencia dado que “El valor del arcabuz fue instantáneamente

81 Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p.272).

82 López-Vera, J. (2013) La misión jesuita en Japón, siglos XVI-XVII. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/la-mision-jesuita-en-japon-siglos-xvi-xvii/>

reconocido por los japoneses[...]"⁸³ y, aunque se había comenzado a fabricar localmente, la calidad y cantidad que traían los jesuitas provocaba el interés de muchos daimios. Sin embargo había otros muchos clanes y monasterios budistas que perseguían el cristianismo.



Nao portuguesa arribando a Japón. Biombo atribuido a Kanō Sanraku. (principios del siglo XVII) Museo de Arte Suntory

Aunque, en palabras de Pérez Riobó y San Emeterio Cabañes: “ Si eran expulsados de un dominio, podía trasladarse a otro. Dado que los jesuitas y los comerciantes portugueses cooperaban estrechamente, los misioneros solían ser bienvenidos donde arribaban las naves lusa.[...]”⁸⁴

3.2.2.5. Vestimenta, armas y armaduras

Si una persona piensa en Japón no tiene mucha dificultad en imaginar la estética tradicional de este país, sin embargo hay ciertos elementos o características que desde occidente y, sobre todo los menos expertos, tienden a confundir.

Es por eso que a lo largo de este epígrafe se explicará las vestimentas, armas y armaduras que más frecuentemente se veían en el siglo XVI en las islas del sol naciente.

La vestimenta en Japón es muy icónica y distinguible de las de otros lugares, aunque tiene una herencia china muy evidente.

La palabra *Kimono* no se utilizará hasta el periodo de la restauración Meiji (1868-1912), sin embargo, el uso de la prenda que hoy en día todos reconocemos y asociamos a Japón comenzó a usarse mucho antes.

Además, fue precisamente en el periodo sengoku cuando el uso de prendas con los colores del clan estaba presente en todo el archipiélago. Sin embargo, la moda japonesa en esta época, sobre todo para la clase guerrera, se simplificó notablemente, ya que no había tiempo ni era la principal preocupación debido a las guerras.⁸⁵

⁸³ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p.270).

⁸⁴ Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori. (p.272).

⁸⁵ Rodríguez, A. (2020) El kimono o vestimenta tradicional japonesa. Recuperado de <https://japonismo.com/blog/el-kimono-o-vestimenta-tradicional-japonesa#ropa-japonesa-frente-a-ropa-occidental>

Aunque el código de vestimenta japonés es muy complejo y existen *kimonos* para todo tipo de ocasiones, por lo que se podría observar más de un tipo de kimono por las calles de Owari en el siglo XVI. Sin embargo, muchos de ellos surgieron posteriormente.



Fushimi inari-taisha. Verry. 2021

La segunda pieza del conjunto de ropa samurái es el *hakama*, un pantalón ancho con pliegues. Aunque en un origen no estaba reservado para la clase guerrera sí que, con el tiempo, se convirtió en un símbolo de su estatus y su poder. Debajo de este se encontraba el *fundoshi*, un taparrabos que cumplía con la función de ropa interior.⁸⁶

También eran imprescindibles la cinta que se colocaba alrededor del kimono para atarlo, *obi*, y los *tabis*, calcetines de dos dedos.

El calzado más habitual era la *geta*, un tipo de sandalia japonesa hecha de madera o de paja. Existen varios tipos, pero el más icónico es la *geta* de madera con dos partes altas en la suela.

Sobre la ropa iba la armadura japonesa, que en el siglo XVI sufrió varias actualizaciones y estaba en proceso de cambio. Sin embargo, lo que es la esencia de la armadura apenas cambio, seguía componiéndose de casi las mismas piezas.

Lo primero y más importante es definir que piezas conformaban una armadura samurái. Estas eran el *kabuto* (casco), *menpo* (máscara), *nodowa* (protector de garganta), *sode* (hombros), *do* (coraza), *kote* (protector de antebrazo), *kusazuri* (protector de vientre y caderas), *haidate* (protector de piernas) y *suneate* (protector de tibias).⁸⁷ Aunque cada

⁸⁶ Vida Samurái. (2024) Armadura y Vestimenta Samurái. Recuperado de <https://www.vidasamurai.com/armadura-y-vestimenta-samurai/>

⁸⁷ Planellas, P. (2002 c) Enciclopedia de las armas japonesas (Volumen 3º). Barcelona: Editorial Alas. (pp. 66-74)

pieza podía variar, incluso en algunos conjuntos de armadura no están presentes algunas de ellas, como podemos observar en la galería Giuseppe Piva.⁸⁸



Samurái con *Yari* de 1550. Angus McBride. 2013

También las armas y armaduras podían variar en función del tipo de soldado que fuese, no iban igual equipados los jinetes, los arqueros, los samuráis de a pie, los anti caballería, los tiradores... Cada uno llevaba un equipamiento más adecuado a su función.

Es cierto que en la época hubo una transición de armaduras más antiguas hacia unas nuevas armaduras mucho más modernas, por lo que según el año, el ejército e incluso el puesto se podían ver unas y otras. Aunque las más extendidas eran las *mogami-do*, hechas con cuero y muy usadas a partir de 1550, las *okegae-do*, que fueron las más populares a finales del siglo XVI.

En cuanto a las armas también es difícil concretar que modelos exactos, con que empuñaduras y características concretas se usaban, ya que muchas armas antiguas eran utilizadas y se crearon muchas variantes nuevas, aunque no todas se llegaron a usar con frecuencia en esos años.

Aunque sí que se puede hablar de las categorías de armas en general. Las armas que llenaban los campos de batalla eran la dupla de sables, el *katana* y el *wakazashi*, aunque este segundo, en el siglo XVI, ya solo tenía una función ceremonial; el *naginata*, un arma de larga empuñadura y filo

⁸⁸ Piva, G. (desconocido) Recuperado de <https://www.giuseppepiva.com/en/tipologia-opere/samurai-armor>

⁸⁹ Anónimo. (2017) Los ejércitos japoneses en el periodo Sengoku. Recuperado de <https://arrecaballo.es/edad-moderna/periodo-sengoku-1477-1615/los-ejercitos-japoneses-en-el-periodo-sengoku/>

⁹⁰ Planellas, P. (2002 a) Enciclopedia de las armas japonesas (Volumen 1º). Barcelona: Editorial Alas. (pp. 58-74)

curvo que, a diferencia de lo que se cree habitualmente en occidente, es un sable y no una lanza o alabarda⁹¹; y un arco largo, que en esta época el más extendido fue el *sanbonhigo*.⁹²



Samuráis a pie con naginata del clan Oda. Fuente box Art Zvezda 2014



Samuráis a caballo portando sanbonhigo. Fuente box Art Zvezda. 2014

También llegaron en la segunda mitad del siglo XVI las armas de fuego, sobre todo las occidentales, a los campos de batalla nipones, lo cual provocó un cambio en la estrategia militar y la forma que tenían de abordar las guerras.

“Los arcabuces aparecieron por primera vez en 1543, cuando los comerciantes portugueses los introdujeron en la isla japonesa de Tanegashima. Esto dio lugar a una nueva facción dentro del ejército; los arcabuceros, que los usaron a partir de 1549, las armas de fuego empleadas habían sido compradas directamente a los portugueses, posteriormente fueron copiadas y fueron conocidas como tanegashimas”⁹³

⁹¹ Planellas, P. (2002 a) Enciclopedia de las armas japonesas (Volumen 1º). Barcelona: Editorial Alas. (p. 183)

⁹² Planellas, P. (2002 b) Enciclopedia de las armas japonesas (Volumen 2º). Barcelona: Editorial Alas. (p. 54)

⁹³ Anónimo. (2017) Los ejércitos japoneses en el periodo Sengoku. Recuperado de <https://arrecaballo.es/edad-moderna/periodo-sengoku-1477-1615/los-ejercitos-japoneses-en-el-periodo-sengoku/>



Samurái arcabucero de 1600. Angus McBride 2013

Aunque dentro de los arcabuces había muchos tipos diferentes, y más en esta época que este arma estaba en evolución constante.

También es sabido que a finales del siglo XVI hubo cañones de mayores dimensiones en el archipiélago, sin embargo apenas hay certezas acerca de esto, por lo que las informaciones sobre qué tipo de cañones había son poco más que meras especulaciones.

Según expone López-Vera: “ El mismo Takeda Shingen (1521-1573), uno de los más poderosos daimyō del momento, dijo en 1569: “De ahora en adelante, las armas de fuego serán lo más importante. Por tanto, disminuid el número de lanzas y haced que vuestros hombres más capaces lleven arcabuces con ellos”.⁹⁴

Sin embargo los arcabuces tenían una desventaja, su baja cadencia de fuego. Pero Oda Nobunaga encontró una solución:

“Además, en esta batalla Nobunaga puso en práctica una ingeniosa técnica para suplir una de las desventajas de los arcabuces, la baja cadencia de fuego que hemos comentado anteriormente, para ello, cada unidad de arcabuceros se dividía en tres grupos que disparaban por turnos, reduciendo así a un tercio el tiempo entre cada tanda de disparos; fue la primera vez que algún general utilizó esta táctica, adelantándose así en dos décadas a su primer uso en Europa.”⁹⁵

⁹⁴ López-Vera, J. (2014) La llegada de armas de fuego a Japón. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/la-llegada-de-las-armas-de-fuego-a-japon/>

⁹⁵ López-Vera, J. (2014) La llegada de armas de fuego a Japón. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/la-llegada-de-las-armas-de-fuego-a-japon/>

3.3. Yasuke

El primer y único samurái africano de la historia. Una Leyenda.

El motivo de escribir un epígrafe exclusivamente hablando de Yasuke es debido a que es un ejemplo personificado de todo lo hablado anteriormente, sirve como resumen y reflejo de la importancia de mirar al pasado, de conocer las culturas y saber adaptarse a ellas.

Además, comprendiéndolo desde dos lecturas diferentes. Él tuvo que aprender historia y cultura para poder sobrevivir en las circunstancias del tiempo presente que vivía. Pero al mismo tiempo él es historia y un ejemplo de multiculturalidad.

Es por eso que era la figura histórica perfecta entorno a la que construir una investigación y un posterior desarrollo creativo que sintetice, de manera visual y conceptual, todo lo tratado a lo largo de los epígrafes. Más aún si tenemos en cuenta mi interés por la cultura japonesa y la viabilidad que tiene para llevarse a cabo de forma creativa en un campo de mi interés.

3.3.1. ¿Cómo era?

Lo primero para entender la particular historia de Yasuke es entender como era físicamente y en cuanto a personalidad, aunque de esto no sabemos mucho. Además sirve para imaginar a la persona de la que estamos hablando y establecer las bases para su posterior desarrollo en la parte creativa del trabajo.

Lo primero es acerca de su aspecto, donde nos encontramos distintas afirmaciones acerca de su físico:

“He was a very tall man , six - two or more — a giant for his time , comparable to meeting a seven - footer by today’s standards . He was also muscular by the standards of any day , thanks to relentless military drill and a childhood , and lineage , built on a diet of abundant meat and dairy”⁹⁶

“Su altura era de 6 shaky y 2 sun (1,88 metros)... era negro, y su piel era como el carbón”⁹⁷

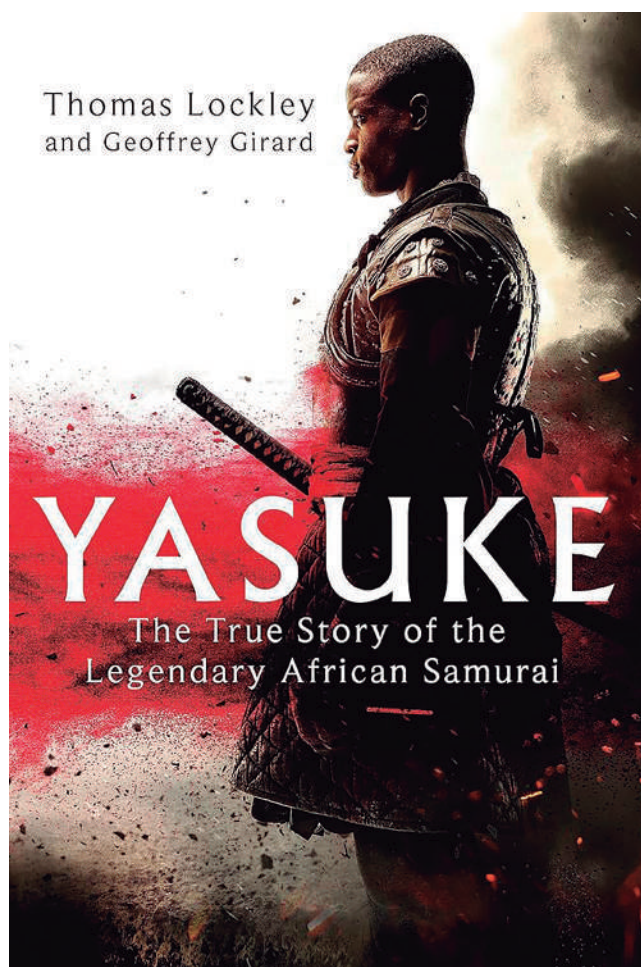
“Su piel era negra como la tinta y medía alrededor de 6.2 shaku [alrededor de 1,90 cm] de altura. Se llamaba Yasuke”⁹⁸

⁹⁶ Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p.19)

⁹⁷ Matsudaira, 1579, cit. en Mohamud, N. (20 de octubre de 2019) La curiosa e insólita historia de Yasuke, el primer samurái africano. BBC. Recuperado de <https://acortar.link/9LjHf1>

⁹⁸ Matsudaira, 1579, cit. en Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 47)

Por lo que encontramos en los textos hay tres cosas claras: era un hombre con la tez muy oscura, de gran altura (entre 1,88m y 1,91m) y más corpulento y musculoso que la mayoría de los hombres.



Portada del libro "Yasuke: The True story of the legendary African Samurai". 2019

Además, si tenemos en cuenta que la estatura media de los japoneses de la época rondaba el 1,57m y solían ser delgados debido a la escasez de alimentos, Yasuke destacaba sobremanera, y no solo por el color de su piel.

Tal y como describe C. Hunt, Yasuke era un tipo agradable y amable, que entabló amistad con todos sus compañeros y no había nadie que tuviese algo en su contra. Además desde los comienzos a bordo de la nave de los jesuitas hasta sus días como samurái, como narra en repetidas ocasiones el autor.

En cuanto a la vestimenta que llevaba es más difícil hablar de algo concreto, ya que según avanzaba su vida y cambiaba el grupo con el que se rodeaba también cambió notablemente su forma de vestir.

99 López-Vera, J. (2014) La llegada de armas de fuego a Japón. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/la-llegada-de-las-armas-de-fuego-a-japon/>

100 López-Vera, J. (2014) La llegada de armas de fuego a Japón. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/la-llegada-de-las-armas-de-fuego-a-japon/>



Grupo de portugueses llegando a Japón. Siglo XVII

Sabemos que cuando llegó a Japón vestía con ropajes típicos de los portugueses de la época, Tal y como cuenta C. Hunt:

“Utilizaba una vestimenta típicamente portuguesa , con pantalones holgados para evitar las picaduras de mosquitos , una camisa de algodón de cuello ancho y un elegante jubón de terciopelo oscuro . Hasta aquí nada extraordinario , pero como guardaespaldas portaba también una larga lanza de acero india, así como una daga árabe corta y curva al costado que brillaban como espejos gracias a la piedra de afilar de Yasuke . Su oscuro semblante estaba envuelto en una tela blanca parecida a un turbante que le protegía del sol , una mezcla de culturas que reflejaba a las claras su vida errante , sin rumbo fijo ni hogar permanente que no solo aprovechó para sumar experiencia en combate , sino también todo aquel conocimiento que pudiera serle útil para mejorar sus habilidades y las posibilidades de supervivencia . Una actitud que mostraría de nuevo en la tierra del Sol Naciente .”⁹⁶

Ya en sus primeros días con Nobunaga recibió ropa como regalo, aunque realmente era una imposición para poder participar en el umazoroe:

“Al menos , le habían entregado un hermoso corcel gris para que formara parte de la procesión , junto con una túnica blanca sin mangas que portaba sobre la ropa interior de seda roja y pantalones de cuero negro , en cualquier caso mucho más de lo que Yasuke esperaba.”⁹⁷

¹⁰¹ Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (pp.48-49)

¹⁰² Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 243)

Ya cuando el líder del clan Oda le nombró samurái y le dio una vivienda y un sueldo, Yasuke adquiriría muchas más vestimentas para las diferentes ocasiones requeridas, por lo que ya no se puede hablar de un tipo de atuendo concreto:

“La mayor parte se dedicaría a las necesidades de vestuario , pues necesitaba disponer de diferentes atuendos en función del evento o la impresión que Nobunaga quisiera provocar en sus invitados gracias a la imponente presencia de Yasuke. Para ese fin , su señor había encargado varios modelos típicos japoneses pero también de estilo occidental , todos confeccionados a su medida por los mejores sastres de Azuchi y Kioto”.¹⁰³

Si entramos en detalle acerca de su armadura samurái no sabemos exactamente como era, ya que no se describe en ningún texto, sin embargo, sí que podemos imaginar cómo era gracias a las otras armaduras de la época. La armadura samurái, como se ha explicado previamente, está conformada por el kabuto (casco), menpo (máscara), nodowa (protector de garganta), sode (hombreras), do (coraza), kote (protector de antebrazo), kusazuri (protector de vientre y caderas), haidate (protector de piernas) y suneate (protector de tibias). Si bien es cierto que la armadura samurái sufre cambios con el paso de los años, las piezas base permanecieron intactas. Además lo más probable es que el do tuviese el símbolo del clan Oda en el centro.



Armadura japonesa del periodo Edo en la Sala Árabe del Museo Cerralbo

103 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 272)

El tema de que armas manejaba Yasuke es algo que no sabemos con certeza, ya que a lo largo de su vida es probable que llegase a usar armas muy diversas, pero si sabemos gracias al libro de C. Hunt¹⁰⁴ y el libro de Lockey y Girard¹⁰⁵ que manejaba las lanzas largas de India y las dagas curvadas antes de llegar a Japón, posteriormente aprendió a usar las armas de fuego que importaban los jesuitas¹⁰⁶ a Asia, ya que como cuenta C. Hunt, habría aprendido a utilizarlos en India cuando conoció a los jesuitas, además de emplearlos al servicio de Nobunaga, y al servicio de Nobunaga aprendería a usar el *sanbonhigo*, el arco más común del siglo XVI en Japón¹⁰⁷, el *naginata*, que a diferencia de lo que se cree en occidente, no se trata de una lanza o alabarda si no de un sable con la empuñadura muy extensa¹⁰⁸, y los dos sables míticos empleados por los samurái, la *katana* y el *wakizashi*.

3.3.2. Orígenes

La información sobre los orígenes de Yasuke es bastante limitada, ya que solo existe una fuente encontrada que explica de dónde venía Yasuke. En este caso afirma que era originario de Mozambique. Algunos historiadores afirman que era de Etiopía o Nigeria, sin embargo al no haber registros de su lugar y fecha de nacimiento parece imposible saberlo con certeza.

Como se dice en el artículo de la BBC, escrito por Mohamud¹⁰⁹, Yasuke hablaba swahili, y como a día de hoy se sigue hablando en algunas zonas de mozambique algunos historiadores creen que sí que pudo ser originario de allí.

Sin embargo, han surgido teorías alternativas ya que por la condición de haber sido esclavizado por portugueses, las características de la zona y sus rasgos parece poco probable que naciese en Mozambique. Aunque la condición de esclavo tampoco es segura, ya que pudo haber sido vendido por su familia. C.Hunt defiende que lo más probable es que perteneciese a la tribu jaang, que se encontraba en lo que hoy conocemos como Sudán del Sur.¹¹⁰

La teoría más extendida es que cuando era un niño los esclavistas llegaron a su pueblo natal por la noche y secuestraron a los niños de la tribu para esclavizarlos y después venderlos.

104 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo.

105 Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere.

106 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p.389)

107 Planellas, P. (2002 b). Enciclopedia de las armas japonesas (Volumen 2º). Barcelona: Editorial Alas. (p.54)

108 Planellas, P. (2002 a). Enciclopedia de las armas japonesas (Volumen 1º). Barcelona: Editorial Alas. (p.183)

109 Mohamud, N. (20 de octubre de 2019) La curiosa e insólita historia de Yasuke, el primer samurái africano. BBC. Recuperado de <https://acortar.link/9LjHf1>

110 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (pp.188-189)

Tras un largo viaje acabaría , junto a varios de sus compañeros , siendo vendidos a un comerciante que los trasladó a Gujarat , al norte de la India .

Yasuke quedó traumatizado por su pasado en África y el trayecto hasta la India, según como narran Lockley y Girard: “[...] But the memories which stirred now were traumatic . Anything but peaceful [...]”

En sus primeros años en la India aprendería a utilizar armas y a montar a caballo, siendo entrenado para matar. Es por eso que dominaba ciertas armas originarias de la India, como se ha mencionado previamente.

Probablemente el entrenamiento recibido fuese brutalmente cruel, porque llegó a tener varias cicatrices y acabo entrando en la casta militar Habshi, quienes luchaban para señores y mercenarios a cambio de dinero.

“The most likely scenario is that Yasuke had won his freedom in India , through service in war or through the death of a previous master . He could then have been recommended to Valignano by a Portuguese go - between or been individually recruited as a freelancer . Another possibility is that he was bought , then manumitted , as a specialist military slave from a band of mercenaries or a local broker . In any case , he would have been following in the footsteps of many other Habshis — as African soldiers were called in India — who’d entered Portuguese and Jesuit service to boost Portugal and her missionary order’s ability to defend their interests around the world .”

Lo más probable es que se ganase su libertad en la India gracias a sus habilidades para el combate, posteriormente le contrataría Valignano por medio de recomendación de algún portugués. Aunque no está del todo descartada la hipótesis de que fuese comprado.

“The exact terms of Yasuke’s employment are not known . Around the age of nineteen or twenty he had entered the powerful Jesuit’s service as a bodyguard” Además, habría tenido unas buenas condiciones, ya que habría sido bien alimentado y tratado para que se mantuviese sano y fuerte para protegerles.

A partir de entonces se embarcaría, de forma metafórica y literal, en una aventura junto a la misión Jesuita. “Valignano lo conoció durante su estancia en Goa , y se hizo con sus servicios ya hacía dos años, a partir de cuyo momento lo acompañó siempre en los incesantes viajes

111 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (pp.190-193)

112 Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p. 48)

113 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 193)**107** Planellas, P. (2002 b). Enciclopedia de las armas japonesas (Volumen 2º). Barcelona: Editorial Alas. (p.54)

114 Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p. 71)

115 Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p. 70)BBC.

que tuvo que realizar como visitador , y que le llevaron primero a Malaka (Malasia) , después a Macao (China) y finalmente a Japón .”¹¹⁶



Retrato de Alessandro Valignano. 1599

Sus labores en el barco era vigilar las pertenencias de su señor y transportarlas una vez llegados al destino correspondiente. Además, se mantenía entretenido haciendo alguna apuesta con la tripulación y escuchando los rezos de alguno de los frailes de la embarcación.¹¹⁷

Ya en ese momento Yasuke, con poco más de 20 años, era una persona con una historia única y con una experiencia vital como pocos habían tenido en su época, tal y como explican Lockley y Girard: “Yasuke was in his early twenties , no more than twenty - three. He’d been a soldier for half his life , visited a dozen sultanates, kingdoms and empires. A young warrior who knew himself and more of the world than most ever do.”¹¹⁸

3.3.3. Llegada a Japón

Yasuke causó un gran impacto nada más desembarcar, en 1579, en el pequeño puerto de Kuchinotsu. De hecho, le comenzaron a llamar el demonio negro.

“Those who’d never seen anybody like him ; those openly wondering if — from his color alone — he were truly human or some form of god or devil . Many locals had already made their judgment : from his skin color and pure white turban , they assumed erroneously Yasuke must surely come from the land of the black gods: Tenjiku. India.”¹¹⁹

En palabras de C.Hunt: “Yasuke era diferente , no solo por su altura , musculatura o elevado porte , sino quizá por presentarse como un guerrero , cuando sus predecesores que pasaron fugazmente por aquellas tierras lo hicieron siempre como esclavos a las órdenes de sus

¹¹⁶ Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 50)

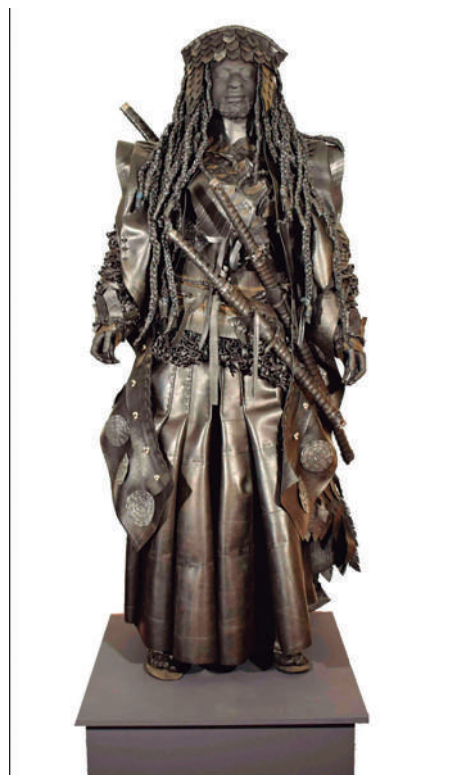
¹¹⁷ Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (pp. 52-62)

¹¹⁸ Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p. 19)

¹¹⁹ Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p. 28)

patrones portugueses.”¹²⁰ Probablemente por eso Alessandro Valignano le escogió como su escolta personal, para causar mayor impacto en los señores locales.

Otro hecho que resultaba llamativo es que tenía la apariencia de un guerrero. Muy pocos negros habían pasado por el archipiélago y los pocos que lo habían hecho eran esclavos de los comerciantes, por lo que ver a un guerrero negro era algo único para los ciudadanos nipones.



De miedo y frenesí V. Nicola Roos. 2017

Solo habían pasado unos días y ya se habían vuelto a embarcar para llegar a la fortaleza Hinoe, la cual estaba bajo asedio, para reunirse con Arima, un daimio menor de Kyushu.

El motivo lo explican Lockley y Girard: “Arima requested the holy rite of baptism . And, to make the depth of his conversion perfectly clear to Valignano , the young lord also offered to host Japan’s first Jesuit seminary and to destroy all Buddhist temples and shrines within the territory which he still controlled.”¹²¹ . Valignano quería asegurarse de que sus intenciones eran puras, ya que todo apuntaba a que quería bautizarse para recibir los beneficios comerciales de los jesuitas, así que también lo obligó a casarse con su prometida por medio del rito cristiano.¹²²

Un poco más al norte se encontraba Omara Sumitada, otro daimyo menor que decía querer abrazar la fe cristiana.

120 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 80)

121 Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p. 42)

122 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 112)

Valignano le impondría contraer matrimonio con su prometida, pero el juego político de matrimonios hizo que fuese imposible debido a la relación familiar que existía, por lo que la solución exigida fue ceder el control sobre Nagasaki.¹²³

Nagasaki antes de la llegada de los occidentales solo había sido un pequeño pueblo costero, sin embargo, la llegada de los occidentales impulsó el desarrollo comercial del lugar y lo convirtió en uno de los puertos con mayor comercio exterior de todo Japón.



Detalle de nao portuguesa en el puerto de Nagasaki.
Atribuido a Kano Nizen.Kobe City Museum. 1571

Yasuke permaneció trabajando en su labor de asegurar la seguridad de Valignano. Mientras iba aprendiendo el idioma y conociendo a las gentes locales. Incluso se dice que llegó a participar en la representación de la Navidad interpretando a Baltasar.¹²⁴

Se adaptó al estilo de vida de los japoneses, frecuentando los baños termales, socializando con los soldados de Arima e incluso visitando a alguna dama de compañía.¹²⁵

Y también aprovecharía para entrenar y aprender a usar y a enfrentarse a las armas locales como los sables katana y naginata. Además de tener la responsabilidad de entrenar a las milicias locales, las cuales acabarían siendo una fuerza a tener en cuenta.¹²⁶

Tras un breve periodo de viajes y conversaciones para convencer a algunos señores de que les convenía apoyar la misión jesuita, finalmente Valignano decidió poner rumbo a Kioto para tratar de convencer a Nobunaga.

Finalmente Takayama, uno de los más fieles seguidores de Oda Nobunaga se iba a reunir con ellos en Sakai.

¹²³ Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (pp. 119-120)

¹²⁴ Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 132)

¹²⁵ Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p. 58)

¹²⁶ Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 146)

Chris Hunt explica lo que supuso la llegada a un lugar como este:

“El porte y la apariencia solemne de Valignano al frente impresionó a los asistentes pero, aun sin quererlo , fue el propio Yasuke quien levantó mayor expectación . Estaba situado tras el visitador , como siempre hacía , para protegerlo en todo momento , pero ni siquiera en la cosmopolita Sakai habría muchos que hubieran visto nunca a un africano , mucho menos de su envergadura y , para mayor efecto , avanzando a lomos de un caballo que lo elevaba sobre el resto para deleite de los presentes . Ya Valignano hubiera previsto todo aquello , motivo añadido para la contratación de Yasuke , o se trató de un efecto imprevisto , la multitud estaba fascinada , y su exaltada actitud comenzaba a suponer un peligro.”¹²⁷

Tras la reunión con Takayama este daría el visto bueno para que se diese la reunión con el líder del clan Oda en la que era la capital de Japón, Kioto.

La llegada también causó fervor en los habitantes de la capital, que quedaron asombrados al ver a Yasuke, algunos lo comparaban con un dios: “[...] Moreover , there was also Daikokuten, a Japanese manifestation of the Indian god Shiva , a deity of wealth and prosperity who is normally portrayed with ebony black skin.”¹²⁸



Yasuke. Personaje de la serie de Netflix: Yasuke.2021

“Los relatos que nos han llegado sobre este acontecimiento narran como Yasuke tuvo que huir por delante de la comitiva para escapar de la muchedumbre enajenada .”¹²⁹

Se tuvo que resguardar en un edificio al que comenzaron a apedrear para poder entrar o, en su defecto, que el demonio negro saliese.

“Un destacamento se había presentado en la plaza , decorado con el mokkou , la flor negra de cinco pétalos sobre un fondo dorado que portaban los guerreros de Oda Nobunaga.”¹³⁰

127 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 166)

128 Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p. 106)

129 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 175)

130 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 179)

Estos guiarían a Yasuke hasta el templo Honno-ji, donde aguardaba Nobunaga. El padre Organtino le acompañaría para hacer de intérprete, a pesar de que Yasuke ya se manejaba con el idioma.



Templo Honno-ji, Kioto. Autor: Kenpei via Wikimedia. 2011

La reunión se produciría en 1581.

Una vez en la presencia de Nobunaga el padre Organtino comunicaría a Oda que podía hablar directamente con Yasuke, sin embargo Nobunaga lo puso en duda y quiso comprobarlo. Sorprendido ordenaría que trajesen un barreño con agua y un cepillo, iba a frotarlo ya que pensaba que estaba pintado.

“The Japanese lord snatched up the brush and scrubbed the giant man’s skin himself . Scouring at Yasuke’s exposed arm . Then his back . Along his neck . Throughout , Yasuke stood perfectly still and firm , flexed , muscles tensed and bulging . Knowing he was on display . Of course , to Nobunaga’s great interest , no matter where he turned , Yasuke’s skin color remained stubbornly the same .”¹³¹

Nobunaga celebraría un banquete para celebrar este hecho, durante este estuvo conversando con Yasuke todo el tiempo y quedo impresionado por las historias del pasado del africano. Finalmente decidiría recompensarle con un saco de monedas. Tan solo unos días después Nobunaga pediría a Valignano que Yasuke se uniese a él, se trataba de una petición un tanto tramposa, Yasuke y Valignano debían decir que sí.¹³²

Yasuke sería alojado en una pequeña residencia privada y tendría que esperar unos días hasta recibir noticias de Nobunaga o de sus tropas.

¹³¹ Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p. 140)

¹³² Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (pp. 140-147)



Imagen extraída de la serie de Netflix “La Edad de Oro de los Samuráis” en la que aparece interpretado Oda Nobunaga. 2021

Finalmente recibiría noticias. Iba a participar al día siguiente en el umazoroe, un espectáculo ecuestre que realizaba el clan Oda. Le entregaron un hermoso corcel gris, una túnica blanca y le explicaron lo necesario para participar.¹³³

Después de esto cabalgarían hasta Azuchi, el hogar de Nobunaga, donde pasaría semanas sin recibir nuevas indicaciones.

Finalmente le encargaron una misión escoltar a Nobunaga mientras recibía audiencias. Desde ese día pasaría a formar parte de la escolta permanente de Nobunaga, un grupo de jóvenes allegados del señor Oda.¹³⁴

Un día Nobunaga convocó a Yasuke. Habían pasado tan solo dos meses desde que comenzó a trabajar para su nuevo señor, pero ya se habían unido bastante.

Conversaban mientras daban un paseo, según narra C. Hunt:

“Yasuke lo siguió en silencio cuando , de repente, su señor giró a la derecha por un camino corto, atravesó una puerta y entró en un pequeño patio . Dentro se situaba una modesta vivienda , de reciente construcción , pero lo que más sorprendió a Yasuke fue la altura de su techo . No tendría que encogerse para transitar por su interior . En el centro de una sala se había colocado un soporte negro sobre el cual descansaba una espada corta pero de apariencia espléndida.”¹³⁵

133 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (pp. 240-243)

134 Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (pp. 177-178)

135 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 260)

Estos guiarían a Yasuke hasta el templo Honno-ji, donde aguardaba Nobunaga. El padre Organtino le acompañaría para hacer de intérprete, a pesar de que Yasuke ya se manejaba con el idioma.



Imagen extraída de la película “El último samurái”. 2003

3.3.4. Samurái

Lo más probable es que Yasuke no fuese plenamente consciente del honor que acababa de recibir. Anteriormente otros de sus señores ya le habían entregado armas, pero nunca una que llevase consigo un título de responsabilidad y honor.

Además, de que no iba sola, le katana iba acompañada de una vivienda a medida en Azuchi y un salario, con el que mantendría a una pareja que Nobunaga dejó a su servicio para que se ocupase de cuidar la casa y a Yasuke.

Pero también exigía cierta responsabilidad, ya que tendría que comprar vestimentas para todo tipo de ocasiones que tendría que vivir como samurái del clan Oda a servicio de su señor Nobunaga, entre otras muchas cosas. Aunque de eso ya se había encargado su señor, quien había mandado hacer a los mejores sastres de Azuchi prendas a medida del Demonio Negro.¹³⁶

Yasuke estaba totalmente adaptado e integrado con sus compañeros, a pesar de su origen, como explica C.Hunt: “El carácter afable de Yasuke ya se había ganado el cariño de todos sus compañeros , y siempre se mostró más que digno y educado como para cumplir con sus obligaciones sin deshonar a su señor . pero nunca antes aceptó a un forastero entre como uno de los suyos.”¹³⁷ Ya formaba parte de los jóvenes allegados de Nobunaga, contando con

¹³⁶ Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 272)

¹³⁷ Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 273)

todas sus consecuencias. “They also, Yasuke soon learned, engaged in sexual relations with Nobunaga and other older samurai.”¹³⁸ Una actividad común en el Japón feudal.



Cartel publicitario de la serie Afro Samurai” inspirada en Yasuke. 2007

C.Hunt describe unos relatos de un jesuita de la época:

“En realidad : «Nobunaga nunca se cansaba de hablar con él ”, como afirmaría más tarde el jesuita Mexia , que servía en Azuchi cuando Valignano visitó la misión : “ Como también era fuerte y entretenido, complació a Nobunaga». Sin duda Mexia conoció a Yasuke en persona, pero solo lo mencionó de este modo en sus escritos.”¹³⁹

“No obstante , los relatos sobre la relación entre ambos parecen indicar que Nobunaga se sentía atraído por su nuevo sirviente en múltiples facetas , de modo que tampoco podemos descartar la sexual sin género de duda . De hecho , la sumisión pudo favorecer su rápido ascenso y , en todo caso , si Nobunaga hubiera intentado cualquier tipo de acercamiento, es poco probable que Yasuke se hubiera resistido . Ahora le debía todo a su señor y estaba completamente en su poder.”¹⁴⁰

La condición de Yasuke había cambiado drásticamente. De sus orígenes como esclavo paso a ser un sirviente o escolta a las órdenes de los jesuitas, pero ahora era un hombre mucho más libre, era un ciudadano japonés de alto rango, con un buen salario y numerosos privilegios, al servicio del daimyo más grande de Japón. La gente se inclinaba en su presencia, le debían respeto.

138 Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p. 195)

139 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 274)

140 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 279)



Portada del comic “Kuro-san. El samurái Negro” . Gloris y Zarcone. 2023

Uno de los hechos más peculiares de los que se habla sobre Yasuke fue su participación en un torneo de sumo que había organizado Nobunaga. Esto no es sino otra muestra más de la adaptación de Yasuke a la cultura nipona, llegando a participar en un torneo de uno de los deportes tradicionales más antiguos que existen en el país del sol naciente.

Después de esto, Yasuke volvería a encontrarse con Valignano, ya que el visitador iba a dejar el país para regresar de sus viajes y quiso hacerle una última visita a Nobunaga. Valignano era conocedor de la nueva condición de Yasuke, sin embargo al verle con las ropas y armaduras dignas de estos guerreros no pudo evitar quedar impactado. Finalmente se despediría cordialmente de Yasuke y le desearía buena suerte.¹⁴¹

A partir de ahora Yasuke estaba solo en Japón.

A finales de ese otoño llegarían noticias de Hideyoshi. El clan Mori amenazaba, por lo que Nobunaga no dudó y preparó sus ejércitos para ir a la batalla.¹⁴²

Yasuke se encaminaba hacia su primera gran batalla con su señor y su primera batalla como un verdadero guerrero Japonés, como samurái.

La batalla frente al castillo Hijiyama había sido un éxito, gracias a que frenaron al clan Mori antes de entrar y a la táctica de cortar los recursos durante seis meses a quienes resistían dentro de la fortaleza.¹⁴³

¹⁴¹ Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (pp. 205-206)

¹⁴² Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 293)

¹⁴³ Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (pp. 297-298)

El siguiente objetivo era Iga, una tierra plagada de *shinobis* que ya tenían casi controlado a excepción del castillo Kashiwara. Fue una batalla sangrienta y muy dura debido a las estrategias de los shinobis, que se hicieron pasar por muertos bajo la nieve y atacaron por sorpresa. Batalla en la que Yasuke y Nobukatsu salvaron a Nobunaga.¹⁴⁴

Con este acto Yasuke demostró su valentía y lealtad, ganándose todavía más el cariño y confianza de su señor.

Después de esto hubo un periodo de cierta calma. Unas cuantas semanas en las que Nobunaga recibió audiencias en su castillo de Azuchi, mientras Yasuke estaba a su lado.

Sin embargo, llegaría el momento de otra batalla en marzo de 1582, esta vez contra el clan Takeda, uno de sus enemigos tradicionales. La batalla de Nagashino acabaría con la derrota del clan Takeda, pero no serían totalmente eliminados.¹⁴⁵



Dibujo japonés de la Batalla de Nagashino. 1575

Pero la tarea de acabar con el clan Takeda podía culminarla, ya que el territorio de este clan colindaba con el de su hijo Nobutada.

“Once more Nobunaga grabbed an unexpected opportunity with both hands . Nobutada , whose own domain bordered Takeda lands , was ordered to cross the border with as much force as he could muster and without delay . Nobunaga would join him as soon as possible and together they would pulverize the Takeda heartlands , rewarding those — like Lord Kiso — who welcomed Oda power , while burning any who resisted . Once more , the Oda were at war.”¹⁴⁶

144 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (pp. 301-303)

145 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 310)

146 Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p. 227)

Pero Nobunaga antes debía asegurar sus dominios, ya que alrededor se encontraban los bandidos de Saika.

“28 de marzo de 1582 . Tan solo había pasado un mes desde que Nobutada cruzó la frontera del territorio Takeda con sus tropas . El ejército de Nobunaga por fin estaba listo, y comenzaron la marcha cruzando las puertas de Azuchi.”¹⁴⁷

Este fue el fin del clan Takeda, uno de los más históricos y conocidos clanes de la historia de Japón.

Su siguiente paso fue ir al monte Fuji, a las tierras de Tokugawa, quien se había convertido recientemente en un aliado.

Nobunaga desconfiaba de él, sin embargo, tras su visita quedó tranquilo y satisfecho con su hospitalidad. Tanto que le recompensaría de una manera impresionante.¹⁴⁸

Pero otro problema surgiría, ya que el clan Mori se había reagrupado frente al territorio de Hideyoshi. Nobunaga mando a las tropas a la batalla,

Como pasaban por Kioto decidió alojarse en el templo de Honno-Ji con un grupo de 30 hombres, entre ellos Yasuke, antes de continuar su travesía hacia la batalla.

Fue entonces cuando Akechi Mitsuhide, aliado del clan Oda, decidió traicionar a Nobunaga. No fue muy difícil para Akechi y sus tropas llegar hasta Honno-Ji ya que la seguridad de Kioto se había visto muy reducida porque se suponía que era un territorio seguro y las fronteras de los dominios de Nobunaga se encontraban muy lejos.

Cuando se empezaron a escuchar los sonidos metálicos producidos por el choque de armas Yasuke fue en busca de su señor. A quien encontró junto a Ranmaru preparados para el combate:

“Yasuke had finally reached the secluded courtyard behind the lord’s quarters . He found Nobunaga and Ranmaru there , confused , but still both wielding their bows and clutching quivers full of arrows . Other men rapidly joined them on the run toward the front of the residence , grouping behind their leader and lord.”¹⁴⁹

El destino final del incidente de Honno-Ji estaba decidido. Fue entonces cuando Nobunaga ordenos a 8 de los 10 hombres que quedaban en pie que protegiesen la entrada de la estancia en la que se habían protegido. Los otros dos, Yasuke y Ranmaru, se quedaría con él asisiténdole en el ritual de *seppuku*.¹⁵⁰

147 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 318)

148 Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (pp. 250-254)

149 Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p. 270)

150 Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 356)



Incidente de Honno-ji (representación de la era Meiji). Nobukazu Yosai. 1896

Antes de realizar el ritual, Nobunaga le encargó una última labor a Yasuke, debía recoger su cabeza y su espada y llevársela a su hijo Nobutada.

Finalmente Nobunaga se atravesó el vientre y Ranmaru le cortaría la cabeza.¹⁵¹

Ranmaru le pediría otro favor, quería cometer *seppuku* y morir junto a su señor, y él debía ser quien le asistiese. Yasuke así lo hizo, tras ver a Ranmaru rajarse el vientre procedió a decapitarlo.¹⁵²

Yasuke cogió la cabeza y la espada de su señor y comenzó a correr hacia la fortaleza en la que se encontraba Nobutada. Finalmente logró su objetivo, había cumplido la última tarea que le había encomendado su señor. Pero la situación de Nobutada no era mejor, estaban bajo asedio y no podían resistir, por lo que también cometió seppuku. Este fue el fin del clan Oda.¹⁵³

Yasuke sería capturado por las tropas de Akechi, pero no lo mataron. Lo llevaron al templo donde se encontraban los jesuitas.¹⁵⁴

Según se cuenta fue por desprecio hacia sus orígenes: “Akechi decidió perdonarle la vida, aunque parece que no por misericordia sino por desprecio, afirmando que Yasuke era más un animal que un hombre, por lo que no se le podía considerar un samurái y, por tanto, no tenía

¹⁵¹ Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p. 279)

¹⁵² Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo. (p. 261)

¹⁵³ Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (pp. 280-284)

¹⁵⁴ Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere. (p. 285)

una responsabilidad que tuviese que pagar con su vida, como se esperaba de un samurái al ser derrotado.”¹⁵⁵

Aunque pudo haber sido por respeto hacia su lealtad y sus capacidades marciales, por la forma en la que luchó sin tener que ver con la guerra en la que se había visto involucrado, más que por una cuestión de “racismo” o desprecio a sus orígenes.

De todas formas, se sabe que sobrevivió. Sin embargo, no se tiene certeza de que sucedió después de estos hechos, ya que no se vuelve a mencionar su nombre en ningún escrito posterior a su recuperación junto a los jesuitas.

Se habla de otros negros con “características similares”, o de otros a los que llamaron *kurobo*, una forma que a veces tenían los japoneses para referirse a personas negras y que había sido utilizada con Yasuke, pero podrían haber sido cualquiera.

Hay muchas leyendas que hablan de distintas hazañas y recorridos que pudo haber tenido, pero son leyendas e hipótesis, no hay ninguna certeza de lo que sucedió. De hecho es sorprendente, dado que no dejó ningún rastro.

155 Lopez-Vera J. (2017) Yasuke, el samurái negro que llegó a África. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/yasuke-el-samurai-negro-que-llego->

3.4. Modelado de un personaje para la industria de los videojuegos AAA

3.4.1. ¿Qué es AAA?

Para hablar acerca del modelado de un personaje primero se debe recalcar que el modelado puede llegar a ser muy diferente según la industria hacia la que este enfocado. Incluso dentro de esa industria puede variar mucho según el proyecto.

Algunos ejemplos serían animación, videojuegos, arquitectura, publicidad, cine, metaverso, realidad virtual...

En este caso se está planteando para videojuegos, pero este mercado es muy amplio y según el tipo de proyecto puede variar considerablemente, es por eso que primero hay que definir que es un videojuego AAA.

“James McWhirter, analista de videojuegos senior de Omdia, explicó que los AAA son más caros de desarrollar y promocionar, como los taquillazos en el mundo del cine. Puso como ejemplo Cyberpunk 2077. Se estima que desarrollar ese juego costó alrededor de 174 millones de dólares, y cree que, actualmente, lo que ha costado promocionarlo incluso supera esa cifra.”¹⁵⁶



Captura de pantalla extraída del videojuego Red Dead Redemption 2, desarrollado por Rockstar Games y publicado en 2018

Es un tipo de videojuego que muy pocas desarrolladora del sector pueden plantearse llevar a cabo debido a su elevado coste de producción.

Otras categorías serían los *indie*, de muy bajo presupuesto y equipo pequeño; los III, los cuales podrían estar cerca de los AAA en cuanto a nivel de producción, pero con un coste menor,

156 McWhirter cit. en Alva, B. (2023) ¿Qué hace que un juego sea AAA? Epic Games. Recuperado de <https://store.epicgames.com/es-ES/news/what-makes-a-aaa-game-a-aaa-game>

gracias a un equipo con mucha experiencia; y los AA que tienen una buena inversión pero no llega al nivel de los AAA.¹⁵⁷ Esto siendo una categorización muy general.



Captura de pantalla extraída del videojuego “Inside” desarrollado por Playdead y publicado en 2016

Pero no se trata de una cuestión meramente económica. La base económica sirve para que el producto sea mejor. Según explica Brittany Alva:

“Los AAA hacen que la industria vaya un paso más allá en varios sentidos: ponen a prueba el límite de los gráficos, el rendimiento y la capacidad de las consolas. Con equipos gigantescos y presupuestos enormes, tienen la mano de obra y el tiempo necesarios para pulir los detalles que dan forma a esos juegos tan mastodónticos”¹⁵⁸



Captura de pantalla extraída del videojuego “Sekiro: Shadows Die Twice, desarrollado por FromSoftware y publicado en 2019

Otra diferencia que podemos encontrar es que los AAA no suelen salirse tanto de la norma, es decir, tiende a unos gráficos muy realistas y una jugabilidad determinada, sin embargo, los *indies* son los que más arriesgan en cuanto a decisiones un tanto particulares de gráficos y jugabilidad, buscando la innovación para destacar.

157 Alva, B. (2023) ¿Qué hace que un juego sea AAA? Epic Games. Recuperado de <https://store.epicgames.com/es-ES/news/what-makes-a-aaa-game-a-aaa-game>)

158 Alva, B. (2023) ¿Qué hace que un juego sea AAA? Epic Games. Recuperado de <https://store.epicgames.com/es-ES/news/what-makes-a-aaa-game-a-aaa-game>

3.4.2. Modelado de un personaje

Respecto al modelado de un personaje es complicado poder definir con precisión todos los pasos que se llevan a cabo, ya que cada personaje tiene su propio proceso.

Y también es complicado encontrar mucha información, ya que la mayoría de estudios de videojuegos mantienen muy en secreto todo con tal de no dar información y facilidades a la competencia. Y cuando por fin dan a conocer parte del proceso ya es una información desactualizada y no tan útil.

Si bien es cierto que todos los personajes deben pasar por ciertos pasos indispensables, los cuales se explicarán a continuación, dentro de cada uno de estos pasos se hacen cosas diferentes, incluso pueden no pasar por algunos de estos.

También es importante tener en cuenta que lo más frecuente, y más en la industria de los AAA, que no se parte de cero. Habitualmente se hacen primero unos moodboards y después el concept art del personaje, que es lo que le llega al modelador para poder trabajar con una premisa definida.

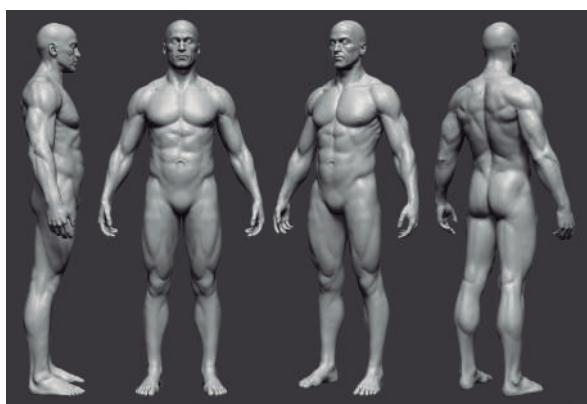
3.4.2.1. High poly o esculpido

El primer paso del proceso de desarrollo de un personaje para videojuegos sería el esculpido del mismo. Este se hace habitualmente en zBrush.

Existen muchas formas de hacerlo, como por ejemplo empezar con zSpheres para hacer una forma básica¹⁵⁹ sobre la que trabajar después con la función Dynamesh

Aunque hay modeladores que prefieren modelar directamente con formas en Dynamesh sin pasar por las zSpheres.¹⁶⁰ Incluso algunos artistas prefieren hacer primero una base en Maya.

Como he mencionado depende mucho del artista y del proyecto, solo hace falta entrar en Artstation o Youtube y ver como cada modelador hace su personaje de forma diferente.



Estudio anatómico. Frank Tzeng. 2013

¹⁵⁹ Anónimo. (2018) Escultura del cuerpo. PlyClay. Recuperado de: <https://guiapolyclay.jimdo.com/escultura-y-modelado/escultura-del-cuerpo/>

¹⁶⁰ Karimfazli, P. (2017) Game carácter workflow tutorial 1. ArtStation. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/LbedO>

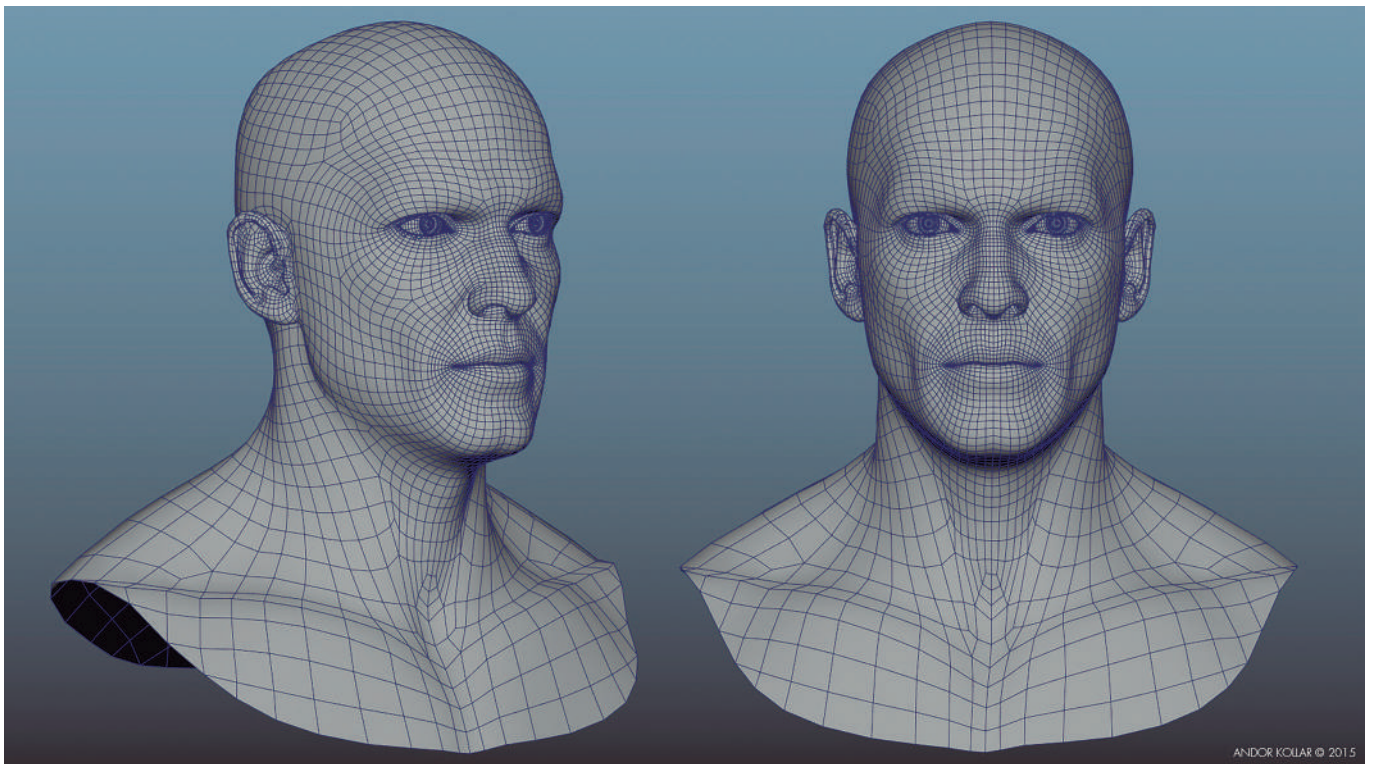
A estas formas creadas se les va añadiendo resolución para poder implementar detalles hasta conseguir un resultado muy realista, o el resultado buscado en el proyecto que corresponda. Llegando a hacer alguna proyección dentro del propio zBrush para optimizar mejor la geometría.¹⁶¹

Además del personaje también se pueden esculpir en alta resolución otros assets y partes del personaje, como armadura o cosas similares.

3.4.2.2. Retopología del personaje o Low poly

Después de haber realizado el cuerpo del personaje en zBrush este debe llevarse a Maya u otros programas que tengan herramientas para hacer retopología.

Consiste en reducir la cantidad de polígonos que tiene el personaje y, a su vez, tener una geometría limpia y controlada.



3D Scan head retopology. Andor Kollar. 2015

“La retopología es un proceso digital esencial dentro de la tecnología 3D con el que construimos una malla de polígonos simplificados de una forma 3D que ya tenemos. Se basa en redibujar cada polígono de un objeto 3D ya existente, pero que tiene una cantidad de polígonos mucho mayor a la que necesitamos. Hablando claro. En este proceso calcamos nuevos polígonos sobre un modelo para crear nuestra propia plantilla de polígonos controlados.”¹⁶²

¹⁶¹ Gone (2019) The Making of King Arthur - A 3D Character Tutorial. ArtStation. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/3okr3E>

¹⁶² Anónimo. (2024) Retopología en 3D ¿Qué es y para qué sirve?. Trazos. Recuperado de <https://trazos.net/retopologia-en-3d-que-es-y-para-que-sirve/>



Human Anatomy Study (Topology). Rubén G. Correa. 2020

Ahora ya se puede distinguir entre modelo de baja y modelo de alta, que hace referencia su poligonaje.

3.4.2.3. Creación de ropa

A continuación se lleva el modelo al software de creación de ropa, Por ejemplo, Marvelous Designer, el más utilizado en la industria.

En este vas creando patrones de ropa y cosiendo, muy parecido a como se hace la ropa en la realidad.¹⁶³

Este programa es muy bueno para conseguir que las arrugas y pliegues queden simulados de forma muy realista.



Marvelous designer animation. Pankaj Kholiya. 2023

163 Gone (2019) The Making of King Arthur - A 3D Character Tutorial. ArtStation. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/3okr3E>

Como explica Karimfazli, la topología que se exporta desde Marvelous no es la más adecuada, por lo que se debe trabajar en ella para tener una topología limpia. Para poder darle detalles en alta resolución como costuras o similares.

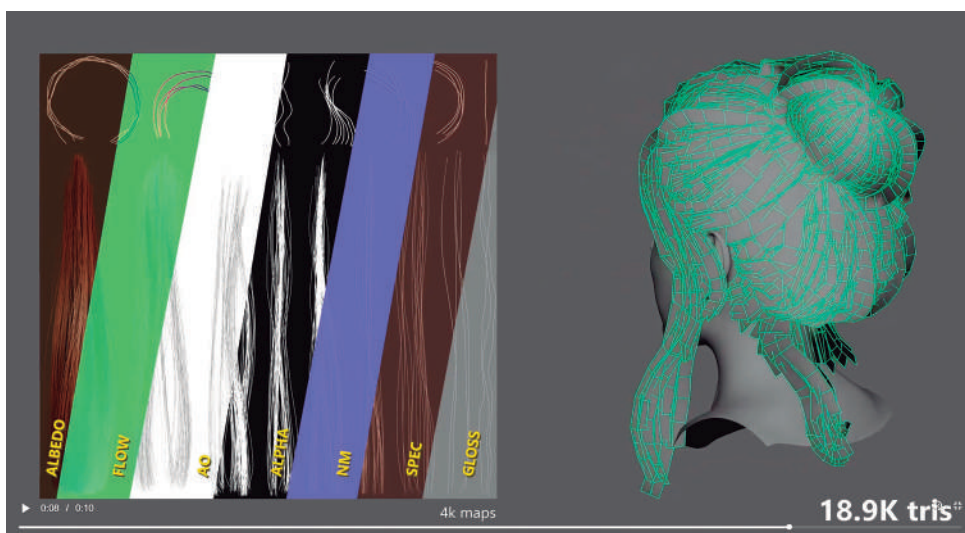
3.4.2.4. Pelo

La creación de pelo es un tema muy particular, si bien es cierto que para los videojuegos AAA se suele hacer con XGen o metodología de cartas, varía mucho según el proyecto y el personaje.

Lo más habitual es generar el pelo con XGen, convertirlo en una textura y colocarlo por cartas manualmente sobre la cabeza del personaje.



Real Time Hair. Mireia Jou. 2023



Real Time Hair. Mireia Jou. 2023

164 Karimfazli, P. (2017) Game carácter workflow tutorial 1. ArtStation. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/LbedO>

165 Karimfazli, P. (2017) Game carácter workflow tutorial 1. ArtStation. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/LbedO>

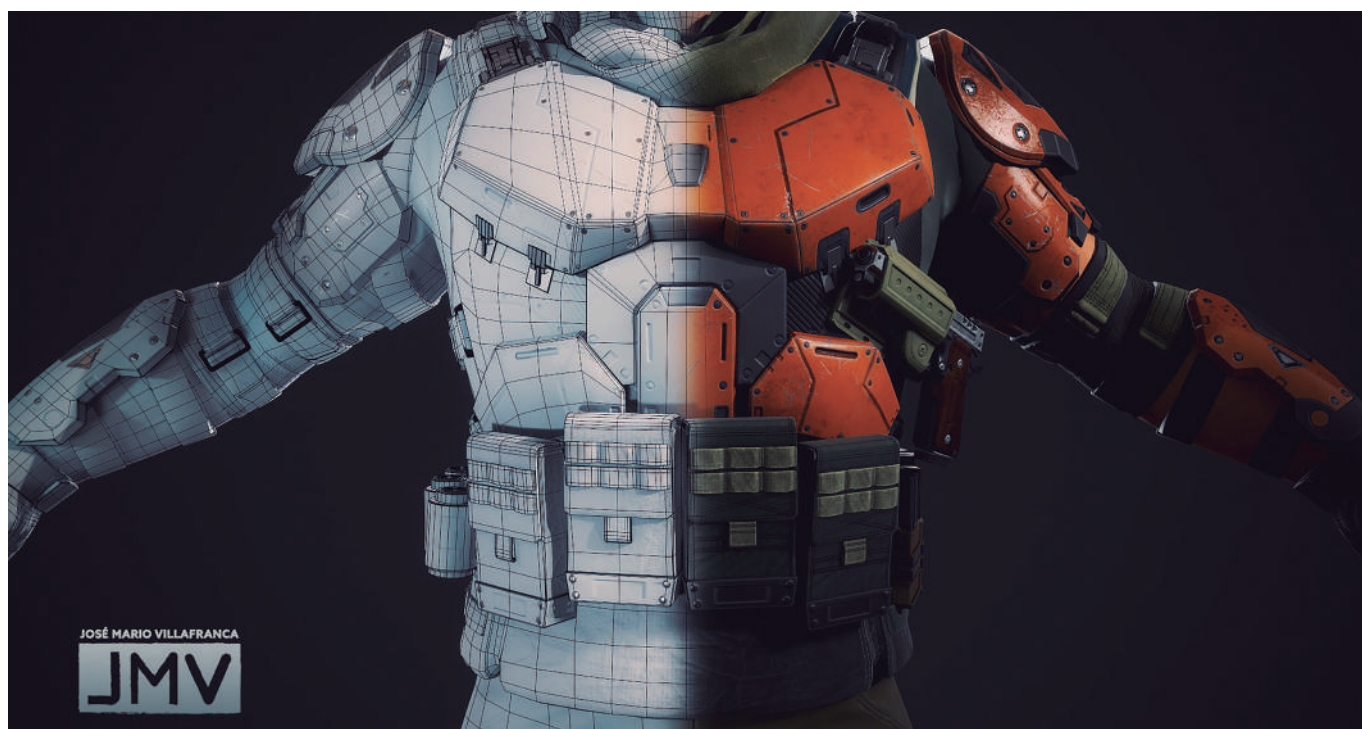
3.4.2.5. Texturizado

El texturizado se puede llevar a cabo en varios programas, sin embargo, el más utilizado para videojuegos es Substance Painter o, en su defecto, Marmosed Toobag.

El primer paso del texturizado es el bakeo, es decir, el proceso por el cual se proyectan los detalles de la maya High poly sobre la maya Low poly.

La forma de texturizar de cada uno ya sí que es muy personal y diferente, por lo que no se puede hablar de parámetros establecidos.

Solamente hay una cosa clara, se trabajan distintos mapas de texturas que luego se exportan para crear un material en Unreal Engine, o el motor de videojuegos en el que se vaya a desarrollar el proyecto, y colocar ahí las imágenes exportadas para darle color y textura al personaje.



Armored Soldier. José Villafranca. 2018



4.Desarrollo del proyecto: *Yasuke. El legendario viaje del Demonio Negro*

4.1. Punto de partida

4.1.1. Planteamiento del proyecto

En este trabajo se ha buscado fusionar tres de mis pasiones: la historia, la cultura japonesa y los videojuegos. En este caso Yasuke ha sido el medio para poder fusionarlo todo en un mismo proyecto.

El principal motivo de llevar a cabo un proyecto así es debido a que es lo que me apasiona, pero hay una justificación más allá. He querido emplear el TFG para poder ponerme a prueba a mí mismo y tratar de realizar el modelado 3D de un personaje para la industria de los videojuegos AAA y demostrarme que soy capaz de trabajar en dicha industria, ya que ese es mi sueño a nivel laboral.

Quiero que este proyecto me sirva para poder abrirme las puertas a este sector tan apasionante, y para ello he tenido que aprender muchas cosas nuevas que explicaré más adelante, porque, aunque nos han dado una base de modelado 3D, esculpido digital y otras herramientas utilizadas en los videojuegos, es una base muy escasa para lo que la industria demanda. Aprender estos nuevos programas y herramientas también era una motivación extra para emprender este proyecto.

4.1.2. Decisiones iniciales

Tenía claro que quería reivindicar la importancia de mirar a la historia y de acercarla a los jóvenes por medio de los videojuegos, ya que ha sido uno de los métodos que me hizo a mi interesarme por la historia y cultura de distintos países. Y creo que es una problemática muy presente en nuestros tiempos, hay mucha desinformación y esto sumado a que los jóvenes no se interesan tanto en investigar estos temas concluye en una falta de conocimiento sobre estos.

Es por eso que tenía una gran motivación en acercar temas tan interesantes e importantes a las nuevas generaciones de una forma que funcionó especialmente bien bajo mi propia experiencia.

El problema era elegir qué periodo histórico y como construir un proyecto alrededor de esto.

Una de mis culturas favoritas es la cultura japonesa, la cual me parece exótica, tradicional y muy interesante. Por lo que se optó por seguir trabajando en esta, como ya se había hecho previamente.

Sin embargo, la historia de Japón es muy extensa y tenía que elegir un periodo histórico. Se decidió que se quería construir el proyecto alrededor de una figura histórica, así que se estuvieron investigando posibles figuras. Fue ahí cuando me apareció Yasuke, un samurái del que ya habíamos leído algo hacía un tiempo, pero que no se había investigado más allá. Tras descubrir un poco más a fondo la historia

de Yasuke tuvimos claro que tenía que ser él, ya que es un ejemplo ideal del mensaje que se quiere transmitir sobre la importancia de conocer la historia y las distintas culturas para poder adaptarnos y sobrevivir al mundo que nos rodea. Además de la importancia del viaje, que se ha podido observar a lo largo del proyecto. Eso es exactamente lo que hizo Yasuke, así que era el hombre perfecto para representar, ya que, además, encaja perfecto con la temática de un videojuego de las características que se plantea.

Queríamos que la representación de Yasuke tuviese un considerable realismo histórico, por lo que la ropa, armadura, armas, etc. tenían que ser como las que llevó el, o por lo menos que correspondiesen con la época.

Además, evidentemente, de su historia y esencia, en la que se ha tratado de ser totalmente fiel a todo lo que he se ha leído e investigado sobre su persona.

4.1.3. Referentes

Los hay de diferentes tipos, ya que algunos influyen en cuanto a tema, otros en cuanto a técnica, estilo, etc. Sin embargo, nos centamos en los que coinciden en las dos piedras angulares de mi proyecto, videojuegos con componente histórico, sobre todo muchos centrados en Japón. Ya sean videojuegos en si o modeladores concretos que hayan trabajado en personajes históricos.

Assassins Creed

La primera y más clara referencia es Assassins Creed, la saga entera en general, ya que es una de las sagas más importantes de videojuegos y una de las más vendidas de toda la historia. Además, es una saga que trata temas históricos.



Captura de pantalla extraída del videojuego Assassins Creed Valhalla desarrollado por Ubisoft y publicado en 2020

Si bien es cierto que muchas veces incorpora algunos elementos de fantasía y cambios en la historia por el bien de su narrativa, es decir, por tratar de hacer una historia más divertida e intrigante, no se

les puede quitar el componente histórico tan característicos que tienen sus juegos. Ya no solo por sus ambientaciones si no por la incorporación de personajes históricos reales y la importancia que le dan a la historia, llegando a trabajar con numerosos investigadores, historiadores y arqueólogos, entre otros expertos, para realizar su juegos.



Captura de pantalla extraída de Assassins Creed Unity, desarrollado por Ubisoft y publicado en 2014

En conclusión, es uno de los mayores referentes y uno de los principales motivos que han impulsado a hacer este proyecto, ya que fue uno de los causantes de nuestro interés por la historia.



Captura de pantalla del videojuego Assassins Creed Brotherhood, desarrollado por Ubisoft y publicado en 2010

Al momento de escribir esto, se ha anunciado que su próximo juego se ambientará en el Japón feudal, en la época de la unificación de Nobunaga y que el protagonista será Yasuke, junto a otra protagonista femenina que será una *shinobi*. Sin embargo, cuando se comenzó a desarrollar el TFG no se sabía absolutamente nada acerca de estas informaciones.

les puede quitar el componente histórico tan característicos que tienen sus juegos. Ya no solo por sus ambientaciones si no por la incorporación de personajes históricos reales y la importancia que le dan a la historia, llegando a trabajar con numerosos investigadores, historiadores y arqueólogos, entre otros expertos, para realizar su juegos.



Captura extraída del videojuego “Ghost of Tsushima” desarrollado por Sucker Punch Productions y publicado en 2020

La forma de representar la vestimenta, armaduras, armas, ambientación, etc. Es lo que más destaco y lo que más ha influido en mi desarrollo.

Rise of the Ronin

Otro videojuego con ambientación japonesa que me ha influido de forma notable. Si bien es cierto que es mucho más nuevo y no lo he podido observar con tanto detenimiento, me ha influido mucho porque lo empecé a jugar cuando salió hace unos meses, es decir, al mismo tiempo que desarrollaba mi personaje, por lo que me fijaba mucho más en los detalles y comparaba lo que estaba haciendo con lo que veía en el videojuego, por lo que me ha ayudado a fijarme en detalles y mejorar la calidad de mi proyecto. Apenas pude dedicarle tiempo al juego, pero el poco tiempo que jugué fue de gran ayuda para mi proyecto, por eso debía incluirlo entre mis referentes.

La lista de videojuegos que me han inspirado y servido como referentes es infinita, ya que podría incluir juegos como Red Dead Redemption 2, Sekiro, Ishin! Like a Dragon, Crusader Kings, Sengoku Dynasty... y muchos más, pero si tuviese que destacar tres videojuegos que más me han influido en el desarrollo de mi proyecto sin duda serían los tres desarrollados previamente.

Sin embargo, también tengo que hacer una mención especial a algunos modeladores 3D que son auténticos referentes para mí.

Raff Grassetti

Probablemente este sea el modelador mas conocido del mundo y el que más caché tenga. Y no es para menos, ya que se trata del artífice de uno de los personajes más reconocido de los videojuegos como es Kratos de God of War, aunque también cuenta con otros fantásticos personajes realizados para grandes producciones.



Kratos (God Of War Ragnarok). Raf Grassetti. 2022

Eunhye Lee

Este artista 3D es menos conocido, sin embargo, su trabajo es fascinante y ha sido un gran referente de cara a la realización de este proyecto. Destaca por haber participado en Ghost of Tsushima desarrollando el esculpido y la ropa de los tres personajes principales.



Jin traveller's attire. Eunhye Lee. 2020

Roman Besly

En este caso es una artista menos conocida y con menos trabajo destacado, sin embargo, desde que descubrimos un proyecto suyo quedamos impresionados. Ha trabajado para Unit Image en un corto para el League of Legends, su labor más destacada. Realizó a Sejuani y Kai'sa.



The Call-Sejuani. Roman Besley. 2023

Al igual que en los referentes en videojuegos, se debe destacar que hay muchos más artistas 3D que son grandes referentes y que han inspirado profundamente, pero cabe destacar a estos tres por encima de los demás ya que son los artistas que más han influido en el proyecto.

4.1.4. Antecedentes

En trabajos anteriores se han tratado técnicas parecidas, sin embargo no es tan relevante en cuanto a un antecedente de este proyecto, por lo que solo se tendrán en cuenta los antecedentes que han guiado hasta este proyecto en cuanto al concepto se refiere.

Japonismo Visual

El primer trabajo que comenzó a desarrollar el discurso acerca de la importancia de conocer otras culturas y de mirar a la historia para entender nuestro contexto actual llevado a cabo en 2022. Consistía en una extensa serie de obras pictóricas acerca de Japón, que representaban distintos aspectos del país del sol naciente, por lo que probablemente sea el precedente más determinante del concepto que se trata en este trabajo.

Además el proyecto incorporaba haikus visuales, realizados por medio de fotografías, y haikus escritos, intentando adaptar esta parte tan especial de la cultura nipona a una forma de entenderlo más occidental.



Haiku Visual 2. Álvaro García. 2021

Un ejemplo de haiku escrito:

Corazón flamígero
Ardiente y sentido
Queriendo y sin poder

El trabajo abarcaba numerosas técnicas como la acuarela y la tinta china:



Fe Budista. Álvaro García. 2021



Las Montañas del Sol. Álvaro García. 2022

Acrílicos sobre lienzo de carácter más abstracto o conceptual:



Sol Naciente 2/3. Álvaro García. 2022

Pero lo que más destacaba del proyecto fueron los óleos sobre lienzo de carácter realista que representaban aspectos de la cultura Japonesa.



Sumo. Álvaro García. 2022

Aunque la joya de la corona fue un óleo sobre lienzo de grandes dimensiones que representaba la tradición japonesa en una calle de Kioto.



Japón rural. Álvaro García. 2022

Aunque Japonismo Visual abarcaba mucho más que lo mostrado esto es un breve resumen que deja claro el concepto que trataba el proyecto y refleja el por qué es un antecedente de este TFG.

La Herencia de Balder

Este proyecto fue realizado en 2022, cuando recién empezababamos en el mundo del 3D con la asignatura de esculpido digital que tuvimos en segundo de carrera. El resultado, analizándolo ahora, es bastante pobre, sin embargo, sentó una gran baseí. Esta asignatura impulsó el camino hacia el mundo del 3D.

Pero el motivo de incorporarlo al prproyecto no es solo ese, si no porque es un proyecto de 3D en el que se trató la historia, como en el proyecto actual. Representando a unos vikingos, inspirándose en textos reales sobre ellos.



La Herencia de Balder. Álvaro García. 2022

La Venganza de la Familia Saito

En este trabajo escribimos un guion sobre una historia inventada acerca de una lucha entre familias japonesas. También llevando a cabo el desarrollo del concept art de un personaje principal. Se trataba de un trabajo en grupo, Por suerte, la idea que se escogió fue la más acorde al discurso planteado en el TFG. Aunque se trataba de una ficción, tenía la intención de acercar la cultura japonesa, en este caso del Japón feudal, por medio de una historia y un medio digital.



Taiga. Álvaro García. 2023



Salón de los Saito. Álvaro García. 2023

Gendai no Bushi

Este reciente trabajo fue realizado a finales del 2023. En este caso salimos de la zona de comfort y nos enfrentamos a un trabajo de moda.

En él se tuvo que plantear una colección de moda, realizando 10 figurines con looks diferentes, confeccionar las prendas de uno de ellos y presentarlo como la publicación de una revista de moda.



Figurines para la colección Gendai no Bushi. Álvaro García. 2023



Portada de revista de la colección Gendai no Bushi. Álvaro García. 2023

El legado de Yasuke

En este trabajo, el que más vinculación tiene con el TFG. Se realizó lo que imaginamos que podía ser la casa de Yasuke en Japón.

Se modeló la estructura de la vivienda y alguno de los elementos decorativos de esta. Sin embargo, alguno de los assets de la escena fueron descargados de bibliotecas online.

Se trata de un trabajo realizado en 3D Max, Maya y ZBrush, y renderizado con Vray en 3DMax. Aunque edité posteriormente alguno de los renders en Photoshop.

En este se quiso representar algunos elementos simbólicos que reflejasen la historia de Yasuke. El concepto de este trabajo es prácticamente idéntico que el del TFG, pero en vez de hacer un personaje se hizo tan solo un escenario que hablase de su historia.



Aunque hay más trabajos influyentes en el desarrollo y el camino hasta el punto en el que se encuentra el concepto trabajado, no son tan relevantes o no ejemplifican de forma tan clara el recorrido que ha llevado a los actuales intereses y que han hecho que se desarrolle el TFG que se ha desarrollado.

4.2. Estrategia organizativa

Para una organización óptima se marcaron plazos para asegurarse de llegar a tiempo y tener claro que se podía abarcar y que no, ya que suele ser un problema habitual cuando un trabajo es motivador, se tiende a ser demasiado ambicioso y al final no da tiempo a acabar las cosas en condiciones.

Además, se debía contar con que podían surgir problemas en un desarrollo tan largo y en el que se iban a aprender numerosas cosas nuevas, por lo que se debía ser un poco pesimista con los tiempos, o intentar obligarse a serlo, porque si no, no iba a ser posible llegar a la fecha indicada.

4.2.1. Partes del proyecto

Lo primero era analizar todo lo que se iba a desarrollar y dividir adecuadamente las partes en las que iba a estar separado, ya sea por el tipo de trabajo, por los procesos a seguir o por organizar procesos muy largos.

Las partes definidas fueron las siguientes:

Concept art:

- *Moodboards*
- Siluetas
- *Line art*
- *Turnaround*
- Color
- Pose final

Esculpido del personaje:

- Base
- Ojos
- Interior boca
- Detalles
- Retopología

Ropa

- Diseño ropa en Marvelous Designer
- Geometría limpia en Maya
- Esculpido de detalles en ZBrush
- *Low poly* y *high poly* final

Armadura:

- Base en Zbrush
- Esculpido de detalles
- Retopología

Armas

- *Low poly* en Maya

- *High Poly* en ZBrush

Texturizado personaje:

- Cabeza
- Ojos
- Interior boca
- Ropa
- Armadura
- Armas

Assets escenario:

- Modelado de *assets* en *low poly*
- Texturizado en Substance Painter

Rig y poses:

- *Rig* en Mixamo
- Poses en Mixamo
- Personalizar poses

Unreal Engine:

- Crear terreno
- Vegetación
- *Assets* de Quixel
- Importar personaje y *assets*
- Creación de agua
- Iluminación
- *Renders*
- Cinemática

Post producción

- Poster
- Carátula
- Edición cinemática

4.2.2. Deadlines

Era necesario organizar todas estas partes para que diese tiempo, por lo que se hizo un calendario estableciendo objetivos por semanas, es decir, se realizó un archivo con las 19 semanas que había disponibles desde que empezó el desarrollo del proyecto, y en cada semana se apuntaba que debía tener acabado para entonces.

- Semana 5-11 febrero: Punto de partida y referencias.
- Semana 12-18: *Moodboards*, siluetas y *line art*.
- Semana 19-25: *Turnaround*.
- Semana 26-3: Color y pose final.
- Semana 4-10:

- Semana 11-17: esculpido personaje
- Semana 18-24: *Retopo* y detalles
- Semana 25-31: Modelado armas (*low*)
- Semana 1-7: ropa Marvelous
- Semana 8-14: Armadura base y armadura *high*
- Semana 15-21: Retopo ropa y armas *high*
- Semana 22-28: Retopo armadura y textura ropa
- Semana 29-5: Textura armadura y textura armas
- Semana 6-12: texturizado personaje y modelar assets escenario
- Semana 13-19: Textura *assets*, *rig* y posado
- Semana 20-26: terreno, agua, assets, vegetación e iluminación
- Semana 27-2: *renders*, cinemática, editar *renders*
- Semana 3-9: Poster, mapa y carátula
- Semana 10-16: maquetación
-

4.3. Producción

Llegado este punto ya se tenían todos los pasos previos necesarios para comenzar la producción del personaje.

Estaba muy claro los pasos a seguir, en que tiempos hacerlo y en que basarse para realizar la producción, así que era momento de empezar con el concept art.

4.3.1. Concept Art

El primer paso para definir la idea fueron los *moodboards* previos al desarrollo del concept. Para llevarlos a cabo se buscaron imágenes de samuráis, guerreros africanos, personas mozambiqueñas, imágenes inspiradas en el japonés de la época, armas japonesas, ropa, armaduras, etc. Todo lo que surgía que pudiese ayudar a definir mi personaje.

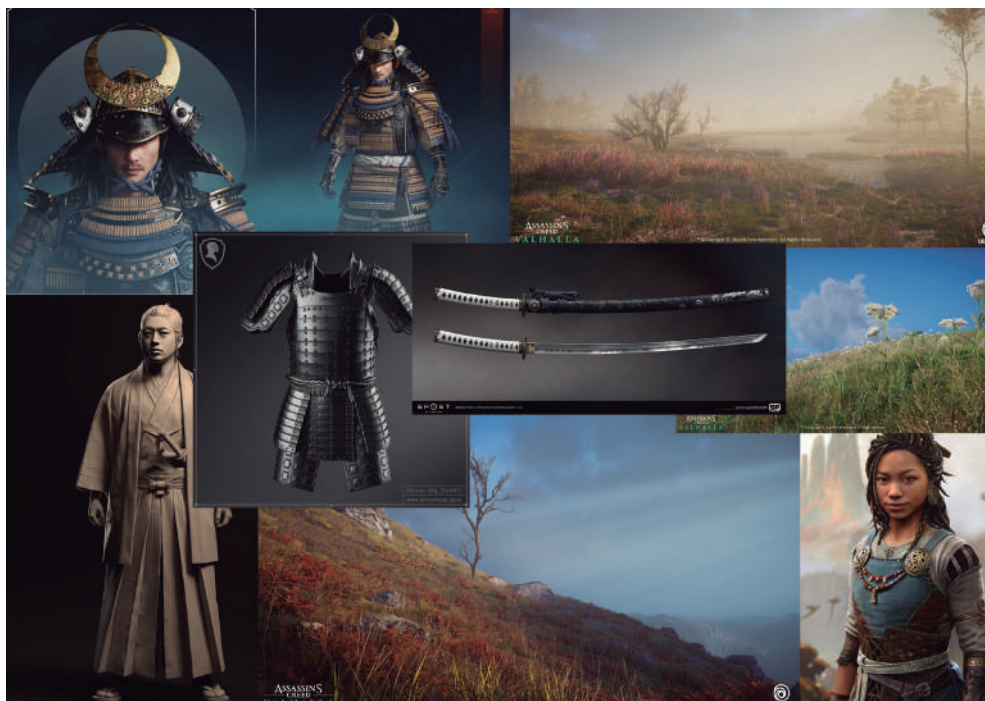
De todas las imágenes buscadas se fue haciendo una preselección y después se iban descartando la mayoría de ellas para quedarse con las que mejor reflejasen la idea de personaje que se estaba buscando. Una idea muy fiel a la realidad, pero que en los ámbitos que se desconocen pudiese tener una esencia más personal.

Principalmente se buscaban las imágenes en Pinterest y ArtStation, pero también en Google y algunas otras fuentes.

Entre las imágenes podemos encontrar armaduras y armas reales de la época, podemos encontrar referencias sobre los colores del clan Oda, también hay vestimentas reales de la época, todo preparado para ser coherente con el planteamiento.

Todo fue organizado en paneles de inspiración en el programa Photoshop

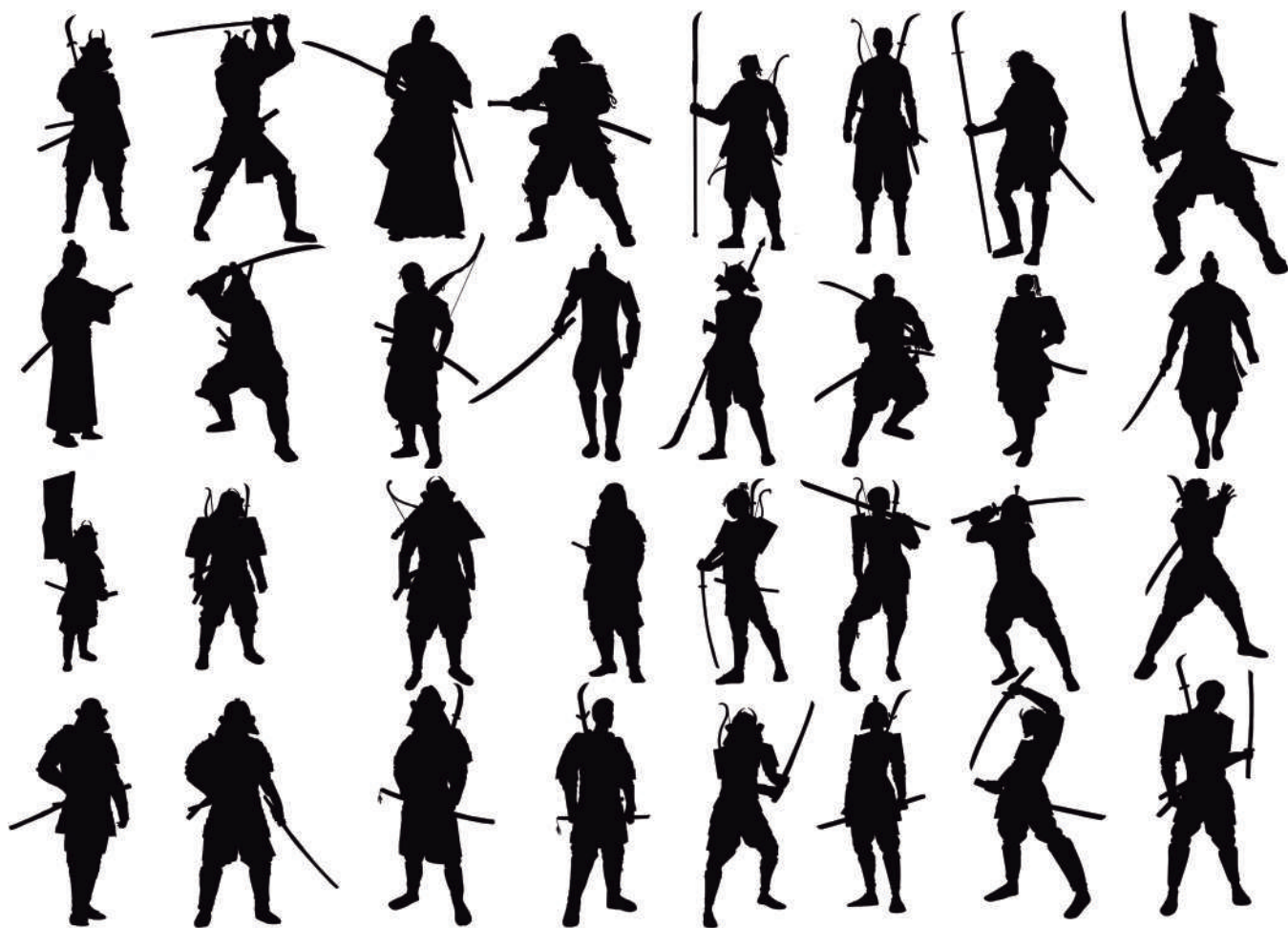
El último *moodboard* se centra más en referencias de videojuegos, ya sea de paisajes, armas, personajes, armaduras... Un poco de todo lo que se iba a desarrollar, pero así se podía tener referencias de videojuegos.



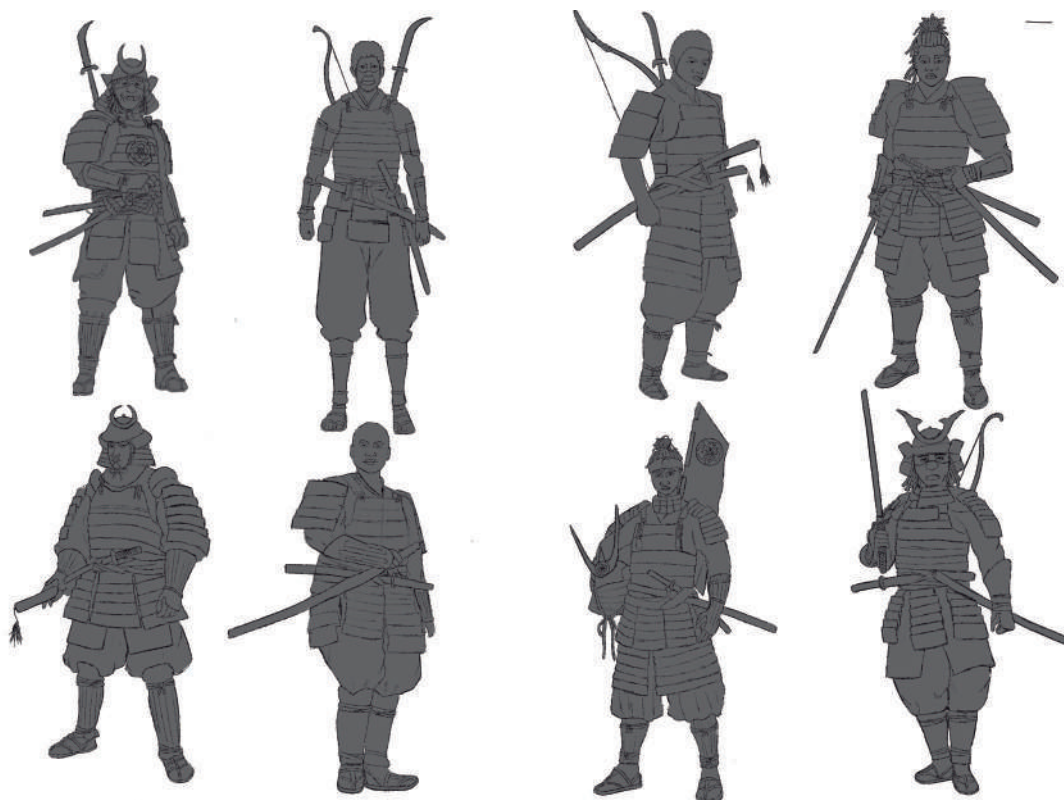
Moodboard 2. Guerrero Africano

Tras haber realizado estos moodboards de inspiración acerca del entorno y el personaje se procedió a iniciar el proceso de *concept* por medio del *workflow* de siluetas que se nos enseñó en la carrera. Este *workflow* consiste en hacer sombras o siluetas con una forma aproximada. Se realizaron bastantes, ya que gustaban muchas, pero ninguna convencía. Eran todas muy parecidas y todas iban en un camino similar, pero no se terminaba de encontrar lo que se buscaba. Finalmente se hizo una que dió la sensación de que claramente era la que se debía desarrollar. Todas las sombras las sombras fueron realizadas en Procreate





Cuando creíamos que había varias sombras que gustaban se decidió hacer el trabajo de línea de ocho de ellas, ya que no estaba muy convencido.



No había mucho convencimiento, por lo que se desarrolló tres variaciones de color de dos de las figuras desarrolladas.



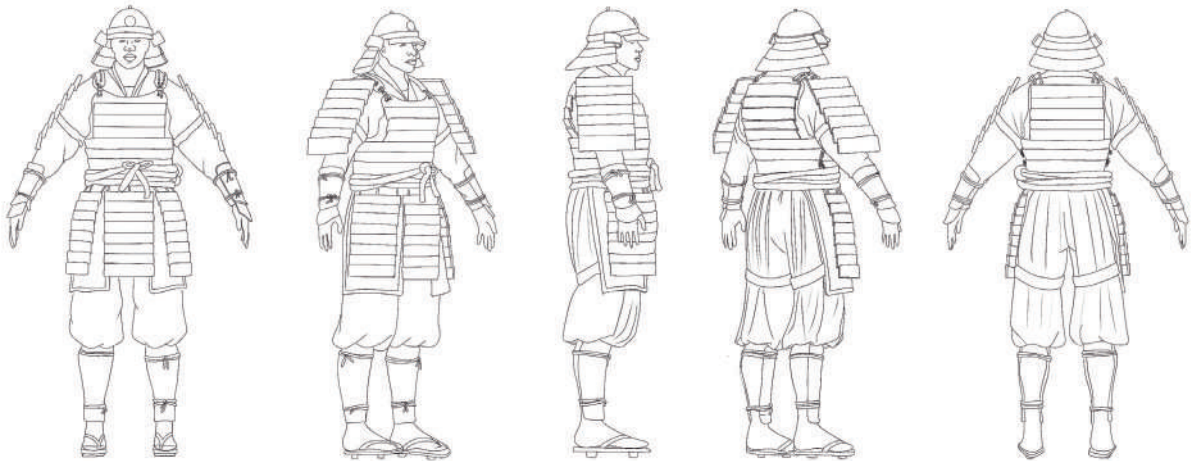
Pero seguía sin haber convencimiento, motivo por el que se volvió al trabajo de sombras



Fue la última de las siluetas de esta tanda la que provocó cierta satisfacción y a la que se le vió grandes posibilidades si se desarrollaba. Por lo que se desarrolló el trabajo de línea.



Definitivamente esta opción gustaba, por lo que estaba claro que se iba a seguir desarrollando con el turnaround.



Al trabajar la figura en todos los ángulos la sensación era muy positiva, por lo que se optó por trabajar el color. El cual, tras haber hecho pruebas de color en otra versiones y con los detalles históricos, ya estaba bastante claro.



Tras haber aplicado el color sobre una pose A, se observó que para poder valorar correctamente si gustaba esta versión de color debía aplicarla sobre la pose de acción realizada en la sombra. Así que se aplicó el color debajo del line art realizado. Añadiendo algunos detalles más como la barba y cambiando algún color como la cinta de la *geta*. Además de elegir nuevos colores para la *naginata* y los sables.

Los colores estaban muy claros gracias a las pruebas anteriores y a que se iba a ceñir a los colores reales del clan Oda. Y los que quedasen a una elección más libre simplemente se buscaría que fuesen en armonía o contrastasen con los otros, como el caso de la ropa.



En cuanto a las armas se optó por hacer una *naginata* muy sencilla, de madera clara y detalles en dorado. La *katana* y *wakazashi* que utilizaba Yasuke eran negras según los textos, por lo que la base debía ser de ese color, pero se quiso ponerle un toque de otro tono, además de los detalles en dorado, y se optó por el naranja, color que mejor representa al autor.

Para llevar a cabo las sombras se empleó el pincel de caligrafía lápiz-pincel y el pincel de pintura redondo del programa Procreate, dado que por la forma y el resultado que ofrecen son con los que resultó más cómodo realizar las siluetas. Evidentemente, se va cambiando el grosor de los pinceles según lo que se necesite. En ciertos momentos se usó el ajuste de estabilización de las opciones del programa para poder ser muy preciso con el trazo cuando el dibujo lo requiere.

El turnaround del personaje, para poder verlo en todos sus ángulos, proceso que luego ayudaría a llevar a cabo el modelado 3D, se haría también en Procreate, empleando el pincel redondo, y en ciertos momentos modificando la estabilización para ser más preciso.

Para pintar el color de las diferentes partes se iba pintando el borde de los elementos y usando la herramienta de relleno para cubrir totalmente esa área con el color seleccionado. Es importante el uso de diferentes capas para poder modificar las distintas partes en cualquier momento en cuanto al color se refiere.

Tras estos procesos quedamos satisfechos con el concept art, ya que servía como base para desarrollar el personaje en 3D, que es realmente el eje central sobre el que gira todo el proyecto y lo que más tiempo iba a exigir. Por tanto, aunque el concept no tuviese un resultado profesional, era más que suficiente para poder seguir trabajando.

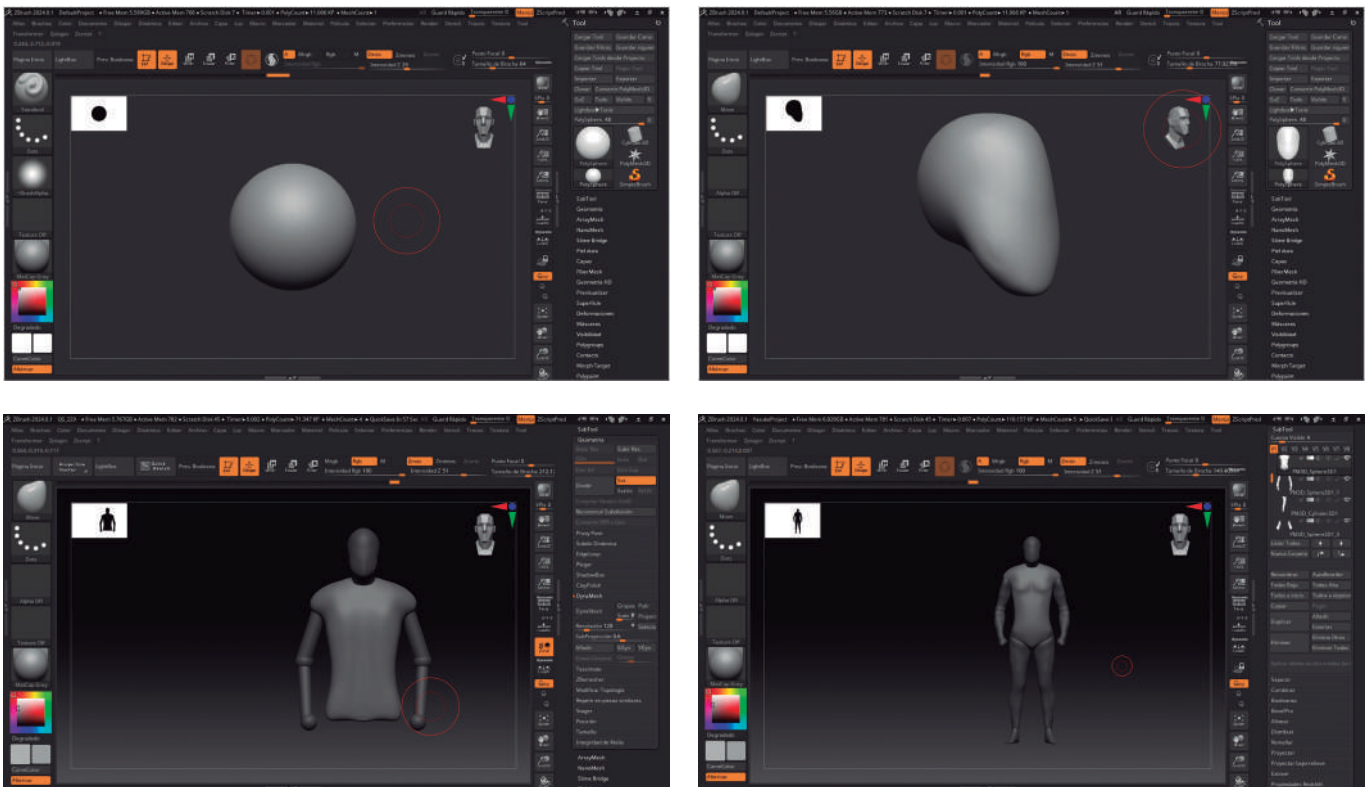
4.3.2. Esculpido del personaje

Cogiendo el concept como base y referencias anatómicas de personas africanas comenzó el esculpido digital.

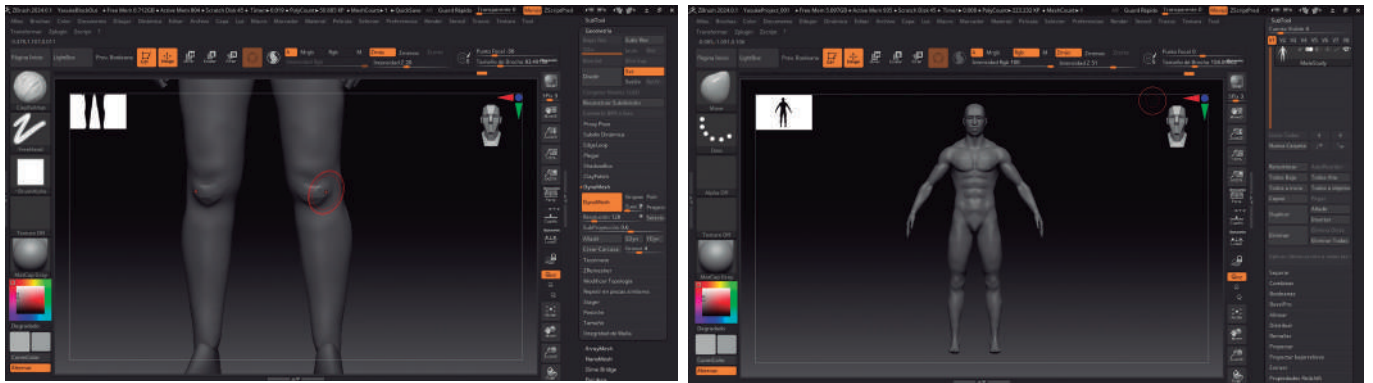
Este fue uno de los procesos más largos y difíciles de desarrollar.

En primer lugar, estaba claro que el cuerpo del personaje debía tener una forma anatómica consistente, pero no debía tener detalles, ya que el cuerpo del personaje no se iba a ver en ningún momento debido a que el personaje va cubierto entero con la ropa y la armadura, por lo que sería una mala optimización del tiempo centrarse en perfeccionar y detallar el cuerpo cuando solo sirve de base para la ropa y la armadura.

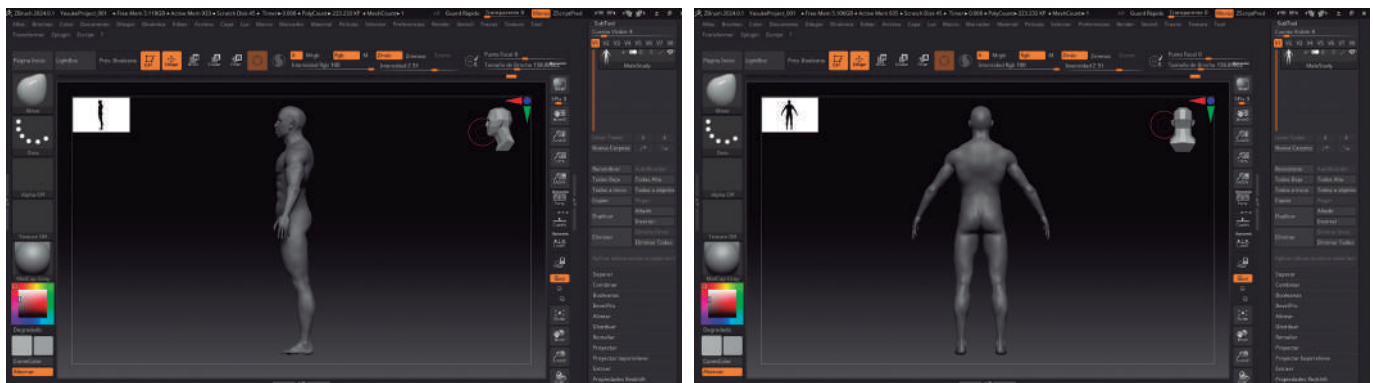
El workflow seguido para desarrollar la base del cuerpo del personaje fue partiendo desde esferas en zBrush. Se olocaban las esferas donde iban las articulaciones o partes destacadas del cuerpo como la cabeza, el coxis, las manos... y se conectaba con otras formas geométricas a las que se iba dando forma con los pinceles *move* y *clay build up*. Al principio con formas muy sencillas y bastas, pero que con el paso del tiempo se iría refinando con esos pinceles para lograr un resultado más anatómicamente correcto.



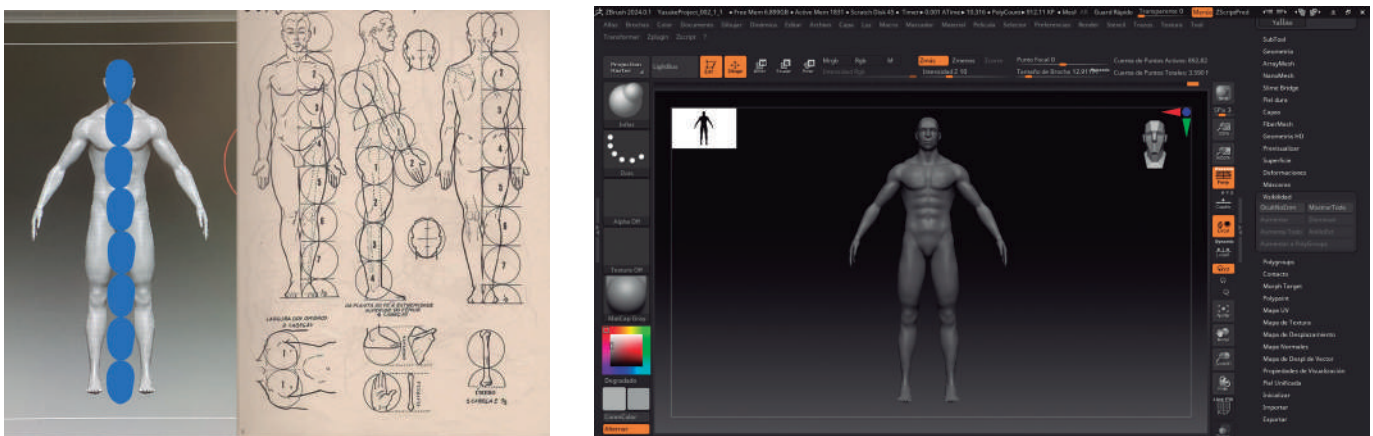
Durante el proceso fue utilizada la función *dynamesh* para ajustar la geometría y la función *divide*, para añadir la geometría necesaria para poder definir el cuerpo, aunque en esta primera fase se trabaja con una geometría no muy elevada para poder controlar mejor las formas generales.



En este momento se iba añadiendo volumen y dando forma con el pincel de *clay build up* por todo el cuerpo para lograr una buena base anatómica, aunque luego esta iba a quedar cubierta.



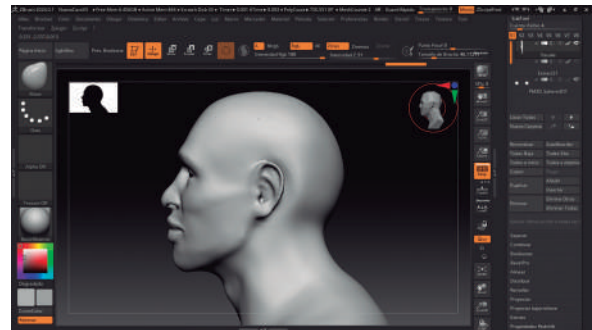
Cuando se creía haber logrado una buena base, realmente se observaba que el personaje no estaba proporcionado, la cabeza quedo muy grande, tenía las piernas desproporcionadas, etc. No daba una impresión realista, así que tocaba seguir refinando poco a poco todas las proporciones, hasta dar con la forma correcta, para eso se sacaron unas capturas de pantalla que colocaría en el programa Procreate, para dibujar encima y poder calcular mejor las proporciones. Esto fue muy útil para percatarme de donde estaban los problemas y así poder trabajar en ellos.



Una vez obtenido una forma corporal satisfactoria, tocaba refinar la cabeza, la cual apenas se había trabajado. Sin lugar a duda, esto fue lo que más tiempo llevó y más costó realizar.



Se comenzó trabajando la forma y las principales facciones, con imágenes de distintas personas africanas como referencia, sin embargo, no se buscaba que fuese igual que ninguno en específico, así que para cada rasgo se ponía el foco en varias personas diferentes. El problema de esto es que luego las facciones quedarían un poco inconexas, por lo que era importante trabajar en la integración de unas con otras.

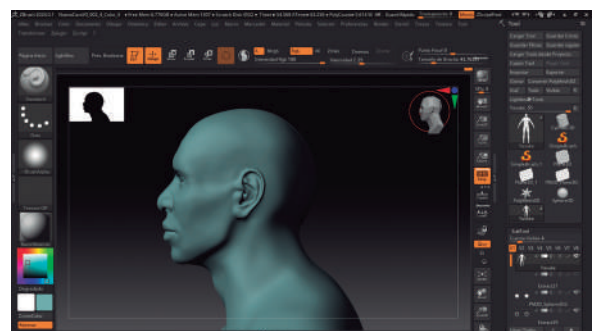
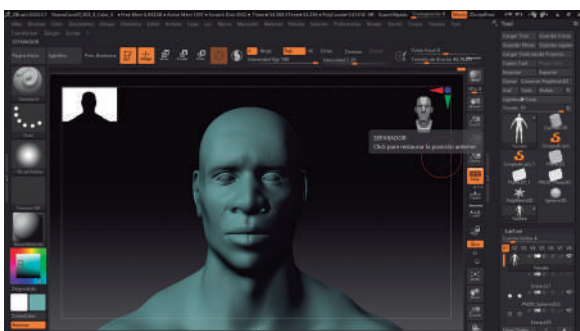


A base de retocar las formas con el pincel *clay build up*, añadiendo y quitando volumen, y con el pincel *move* para recolocar algunas partes, se fue consiguiendo una forma más satisfactoria. También se añadía y quitaba algunos volúmenes con el *damn standard* y el *standard*, permitiendo así lograr unas formas diferentes.

También en esta parte se iba ajustando la geometría con *dynamesh* y *divide* según lo fuese requiriendo el personaje.

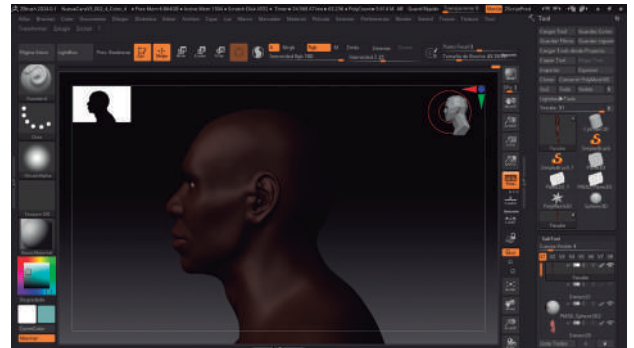
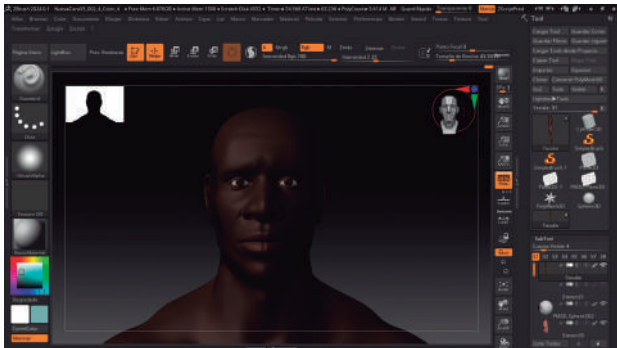
Una vez obtenida una estructura facial complaciente era momento de definir mejor los rasgos y facciones, con el empleo de los mismos pinceles, pero con un poco más de geometría se comenzó a definir los rasgos y facciones con los volúmenes generales. Al hacer esto se observaba que algunas formas de la estructura facial no eran del todo correctas, así que se iba corrigiendo de igual manera.

Se continuó el detallado la forma de la cara hasta tener un resultado satisfactorio, lo cual no fue tarea fácil.

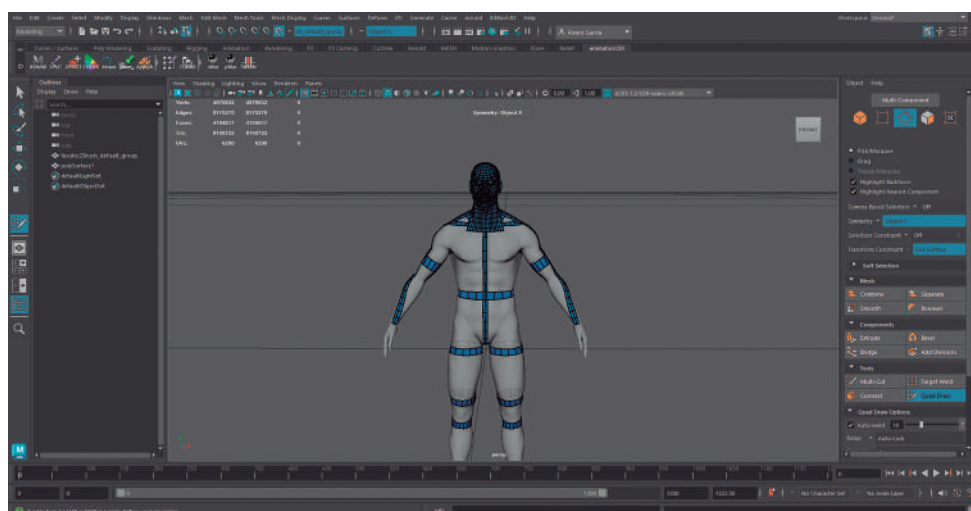


YASUKE. EL LEGENDARIO VIAJE DEL DEMONIO NEGRO

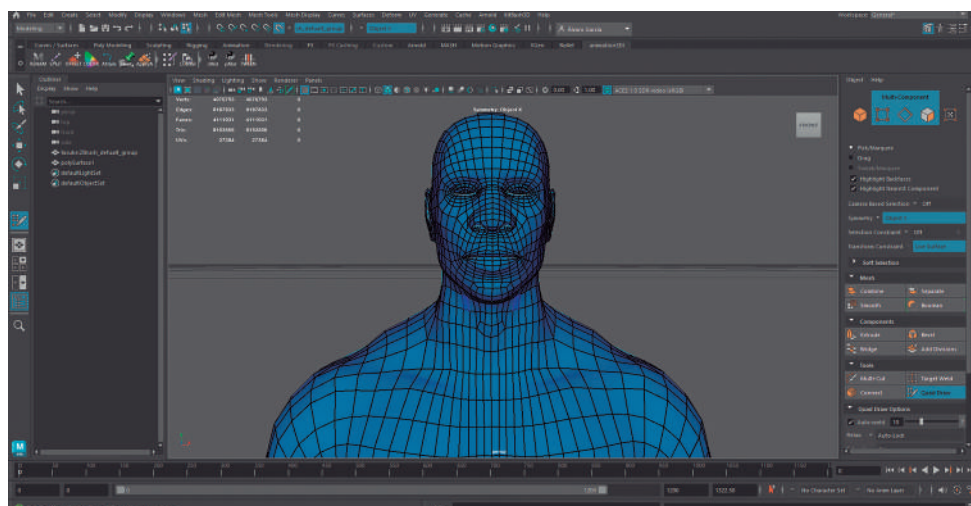
Se le aplicó algunos detalles con los mismos pinceles y una capa de color básico en zBrush con la función de pintar que tiene el programa. Esto ayudaría a hacerse una mejor idea de cómo iba el personaje.



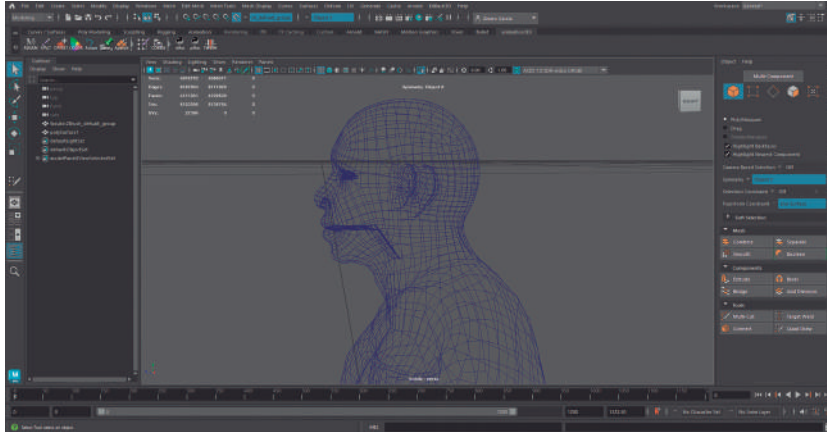
Para trabajar los detalles con una geometría más limpia se optó por hacer la retopología en ese momento, esportando el personaje al programa Maya, donde se utilizaría la herramienta quad draw, previamente tuve que activar el live Surface sobre el personaje con alta carga poligonal.



Primero hice los loops clave en todo el cuerpo y me centré primero en la cabeza.

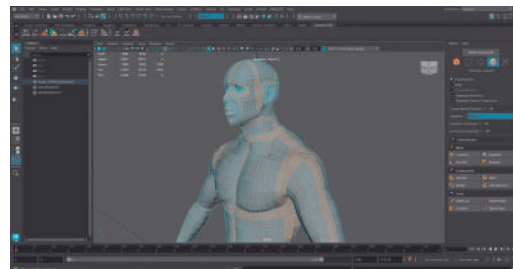
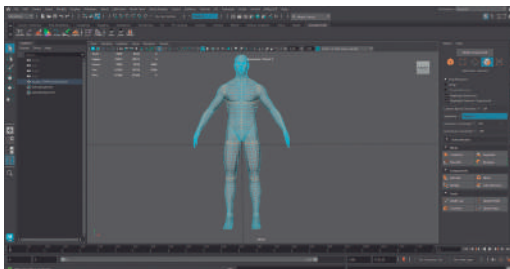


Era importante tener en cuenta el hueco para la boca, ya que al tratarse de un personaje de estas características hay que dejarle el hueco de la boca y después modelar el interior de esta.

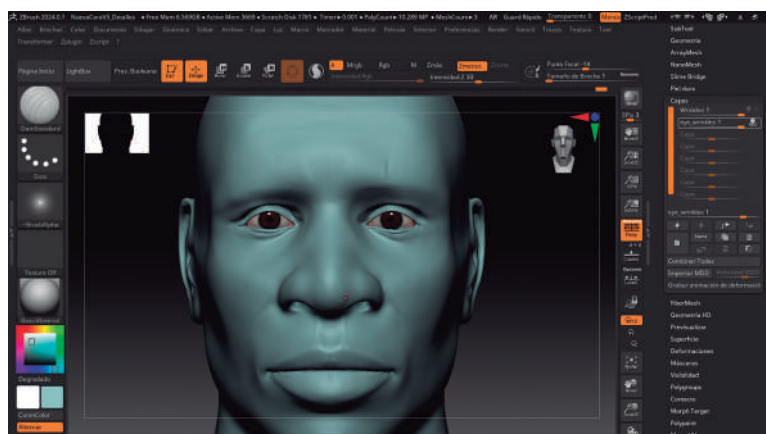


Se comenzó a hacer los *quads* de forma simétrica siguiendo los *loops* correspondientes a la forma de la cara y el cuerpo. Al tratarse de un personaje para videojuegos AAA se suele permitir el empleo de un mayor número de quads, para que se pueda apreciar bien todos los detalles.

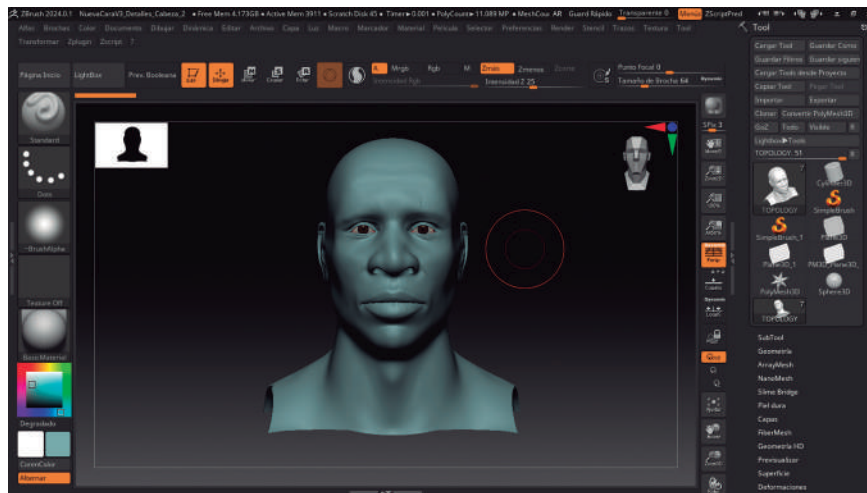
Una vez acabada la retopología era momento de volver a llevarlo a ZBrush, donde se continuaría aplicando detalles. Pero antes era necesaria hacer una comprobación para asegurarse de que los *loops* necesarios estaban hechos de forma correcta, y así era.



En zBrush se siguió aplicando pequeños volúmenes y detalles con los pinceles *clay build up*, *damn standard* y *standard*. Se iba jugando con el tamaño y la intensidad para marcar más unas cosas que otras y jugar con la irregularidad. En este momento ya se empezaba a buscar romper un poco la simetría del personaje. También se trabajó activando y desactivando el color previamente trabajado para poder observar mejor los rasgos.

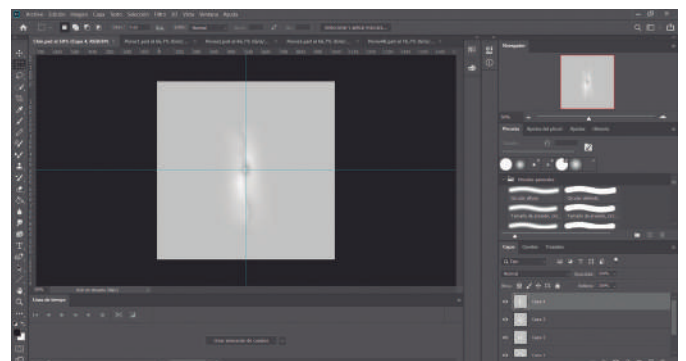
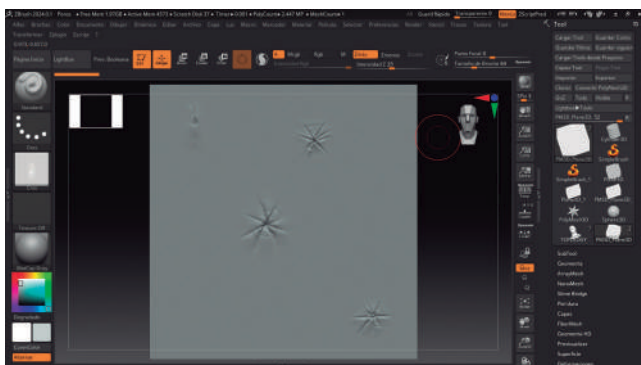


A partir de este momento fue separada la geometría de la cabeza de la del cuerpo, ya que el cuerpo no se iba a ver y no necesitaba detalles, pero la cabeza sí, por lo que se debía incrementar el poligonaje y si se hacía sobre toda la malla consumía demasiados recursos y funcionaba lento el ordenador, por lo que no era la forma óptima de trabajar. Fueron separadas las dos partes y el cuerpo se dejaría en la resolución que estaba, aumentando solo la geometría de la cabeza, la cual necesitaba más carga poligonal para hacer pequeños detalles.

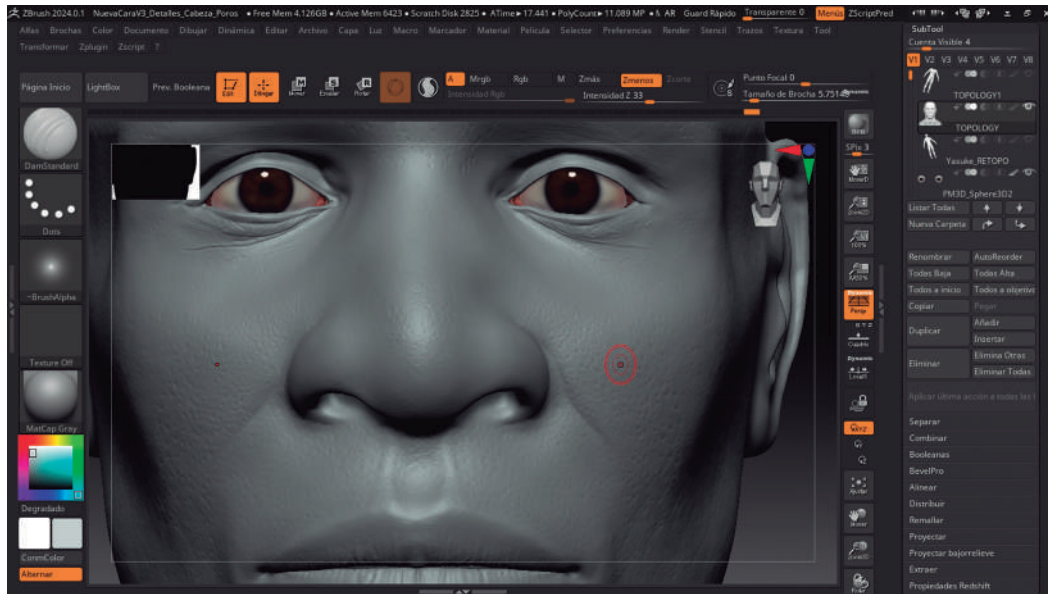


Se fueron marcando pequeños volúmenes como arrugas, los labios, marcas más notorias, pliegues de los ojos, etc.

Llegaba el momento de hacer los poros de la piel, para poder convertir el personaje en algo más realista y con textura. Para ello se analizaron previamente imágenes muy cercanas de cómo eran los poros de la piel en las distintas zonas de la cara y el cuello. En un plano en zBrush se replicó la forma de los diferentes poros y se crearían alphas de cada uno de ellos. Estos alphas fueron exportados a Photoshop para poder seguir trabajando en ellos y que fuesen más precisos y realistas.



Una vez obtenido el resultado deseado los importé en zBrush como alphas para algunas brochas y comencé a aplicarlos sobre la piel del personaje en una carga poligonal elevada.



También se detallaron algunas marcas más en los labios, parpados, etc. para aportar mayor realismo al personaje.

Por último, era pertinente hacer algunas marcas de la piel, cicatrices, granos, lunares... Con esto el resultado era satisfactorio y se podía avanzar con el proceso, dando por terminado el esculpido del personaje.

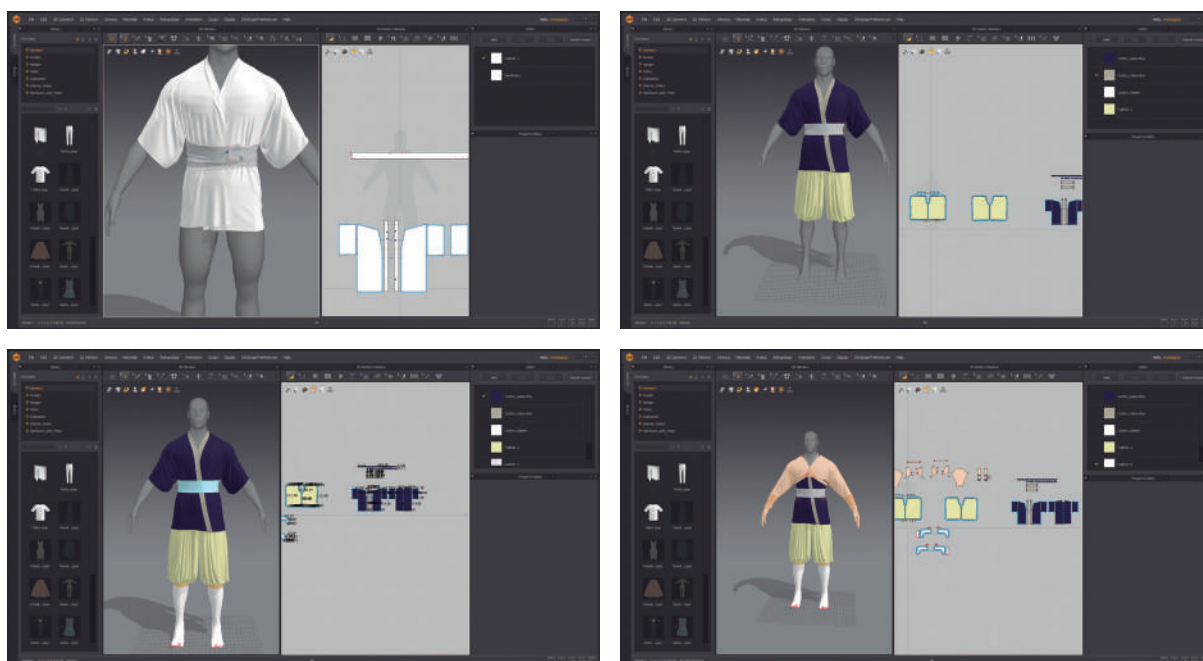


4.3.3. Ropa

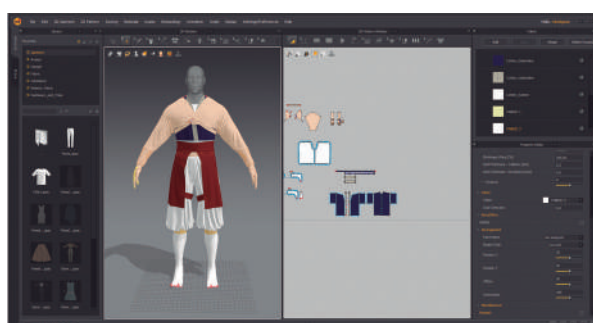
El siguiente paso sería el modelado de la ropa. Primero haciendo la base en Marvelous para tener las físicas y pliegues simulados de forma más realista, para posteriormente llevarlo a ZBrush, donde se le daría detalles y a Maya para hacer la retopología de la ropa.

El primer paso para la ropa era hacer la base en Marvelous Designer, programa que era la primera vez que se iba a trabajar. Por lo que lo primero fue investigar y mirar tutoriales y demás para aprender las bases del programa y obtener los conocimientos necesarios para poder realizar todas las prendas de ropa que estaban previstas.

Lo siguiente fue importar la versión *low poly* del personaje como avatar en Marvelous Designer. Las prendas previstas eran la camiseta interior, el *kimono*, el pantalón. Guantes, tabis, mangas largas atadas con una cinta cruzada, el cinturón de tela y la protección de las piernas que va por debajo de la armadura.



Todas las prendas seguían un *workflow* casi idéntico. Primero se realizaba el patrón de la prenda, igual que se haría al confeccionar una prenda de ropa real.



Una vez terminado el patrón se coloca en el visor 3D en la posición adecuada y se determina por donde se cosen las distintas piezas que conforman la prenda. Una vez hecho esto se simulan las físicas y se observa como cae la prenda sobre el cuerpo. En la mayoría de las ocasiones se sujetaba con *pins* (una herramienta del programa) para que cayese en el sitio que corresponde.

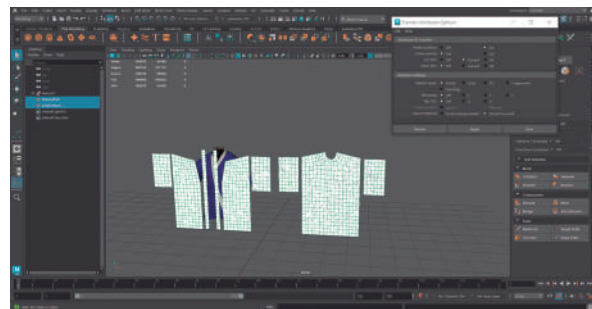
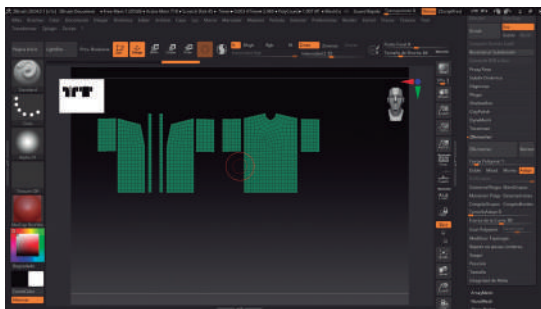
Esto sería la base de la confección de prendas dentro del programa, pero también se modificaría las características de las diferentes telas correspondientes a cada prenda, para que las físicas simuladas fuesen diferentes entre sí y más realista. Correspondiendo con una tela más similar a la que se usaría realmente para esas prendas.

Este proceso se repite en todas las prendas, lo único que cambia de unas a otras es la forma del patrón y los atributos que se le asigna a la tela correspondiente.

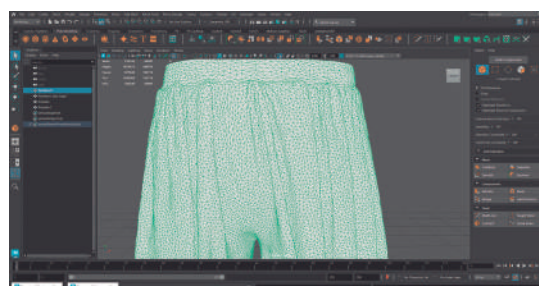
El siguiente paso fue complicado, ya que en un primer momento se iba a seguir un *workflow* en el que primero se hace una *retopo* y limpieza de geometría en Maya y después se lleva a ZBrush, sin embargo hubo complicaciones con ese *workflow* por el tipo de ropa que se había realizado para el proyecto, con muchos pliegues y demás, por lo que se optó por otro *workflow*. Sin embargo, el otro que se suele usar, primero los detalles en ZBrush y después retopología a mano en Maya, tampoco era muy viable con las prendas realizadas.

Debido a este problema hubo que improvisar una solución, por lo que se acabó siguiendo un workflow que fue desarrollado a base de lógica para solucionar el problema. No se tiene conocimiento de que sea un workflow conocido y usado, ya que no lo encontramos investigando.

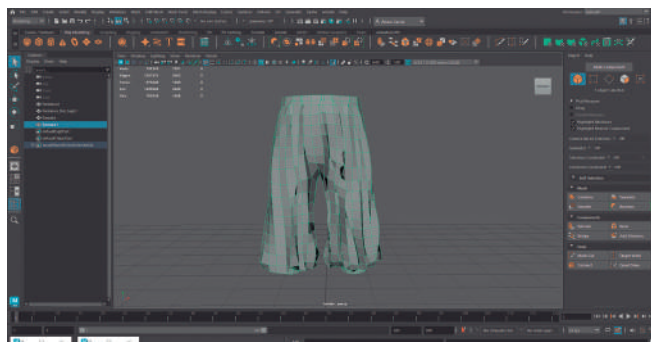
Lo primero fue importar en zBrush la geometría plana desde Marvelous, se aplicó un *remesh*. Después en Maya se importó el *remesh* que se acababa de hacer, el plano original de Marvelous y la prenda confeccionada.



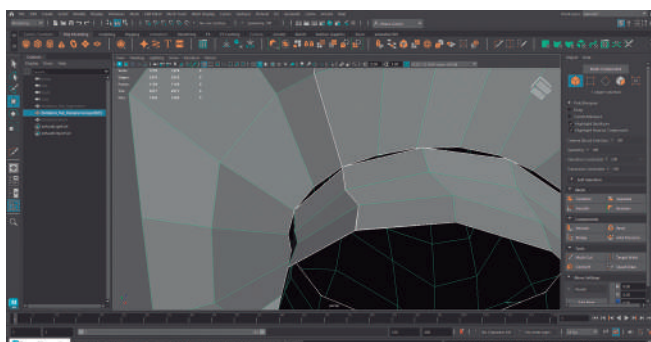
Había que arreglar un poco la geometría del *remesh* para que todo encajase. Después se transferirían los atributos de las *UV's* del plano original al plano con la geometría nueva en función de la posición en el mundo, ya que ambos estaban en la misma.



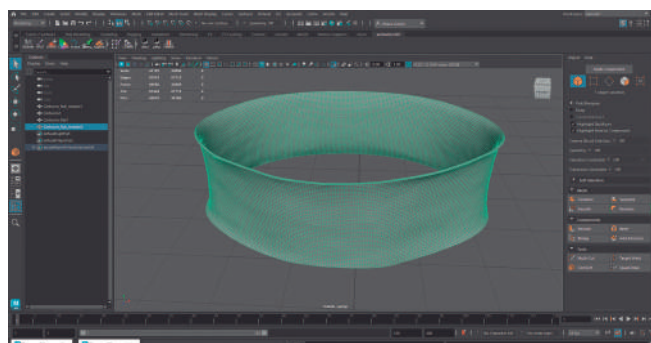
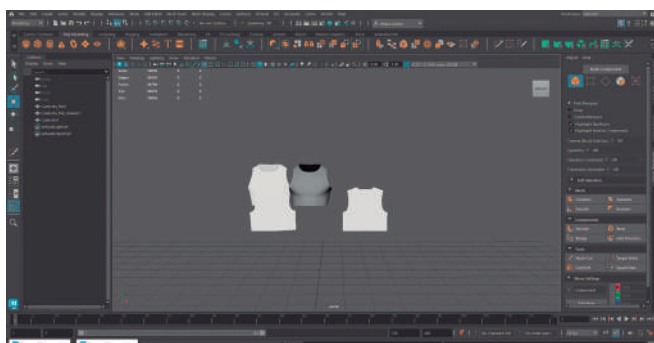
Después se transfirió la disposición en el mundo de la geometría confeccionada de la prenda en función de las *UVs* a la geometría nueva, ya que después del paso anterior compartían la información de las *UVs*, por lo que la nueva geometría ordenada y limpia ya se veía como la que encontramos en Marvelous.

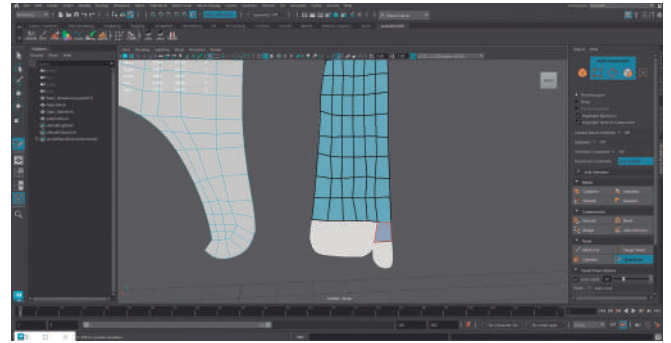
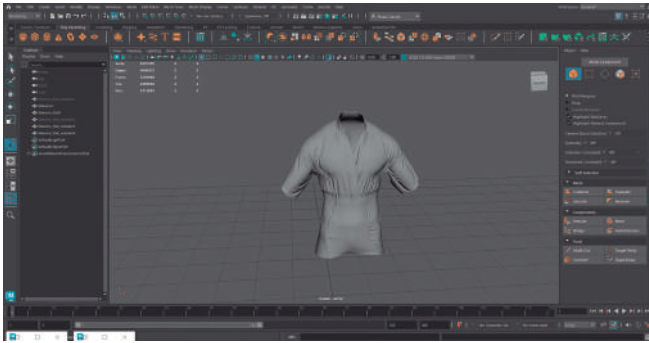


Pero faltaba un paso, era necesario que *mergear* todos los vértices de las distintas piezas, ya que estaban separadas. Por lo que hubo que ir seleccionando pares de vértices y *mergearlos* para unir toda la prenda.



Al terminar este paso, repetido en todas las prendas, ya quedaba hecha la base que serviría para el *low poly* de las prendas de ropa.



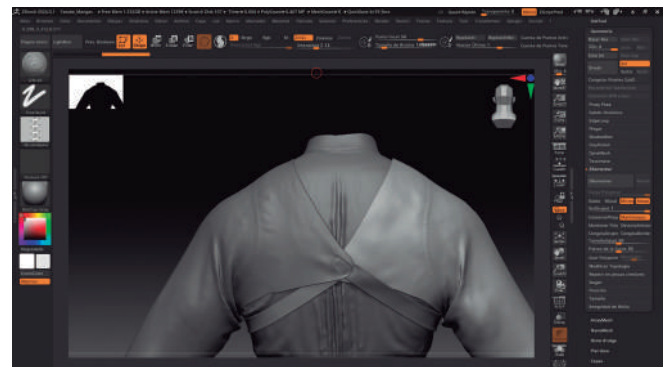
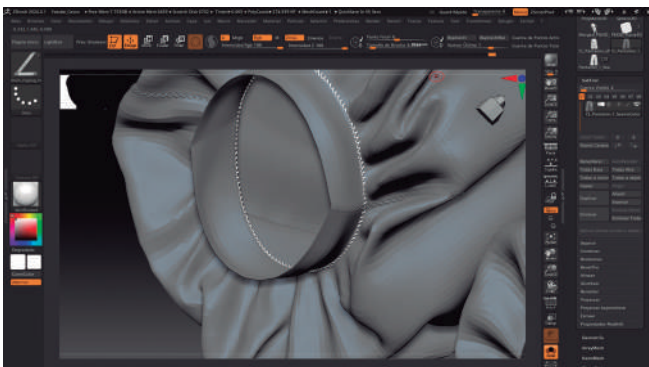


Lo siguiente fue abrir el archivo del personaje en ZBrush, reduciendo un poco la geometría para optimizar recursos, después importar la geometría 3D de la prenda confeccionada desde Marvelous, en este caso con un *mergeo* automático desde Marvelous.

Lo primero fue colocar bien las prendas en su sitio y empezar a añadir subdivisiones para tener geometría suficiente sobre la que añadir detalles. Los detalles eran principalmente las costuras, tratando de hacer que coincidiese con la separación de la *UVs* de la ropa, para que se viese más orgánico y como una unión real de las prendas cuando se texturizase.



Una vez se añadiesen todas las texturas, pequeños pliegues y demás detalles a las prendas ya tendríamos acabado el *high poly* de la ropa. Estos detalles de las costuras y demás los fueron realizados con *alphas* importados.



Era momento de hacer el low poly definitivo. Se importó el trabajo de las prendas realizado en Maya y fue colocado en la misma posición exacta que el *high poly* en ZBrush, para hacer una proyección desde el *low* y repitiéndola a medida que aumentaba la geometría de la ropa importada desde Maya.

Finalmente, el nivel de subdivisión más bajo de los *assets* importados desde maya serían el *low poly* de la ropa, y el nivel de subdivisión más alto con los detalles sería el *high poly* de las prendas de ropa del personaje.

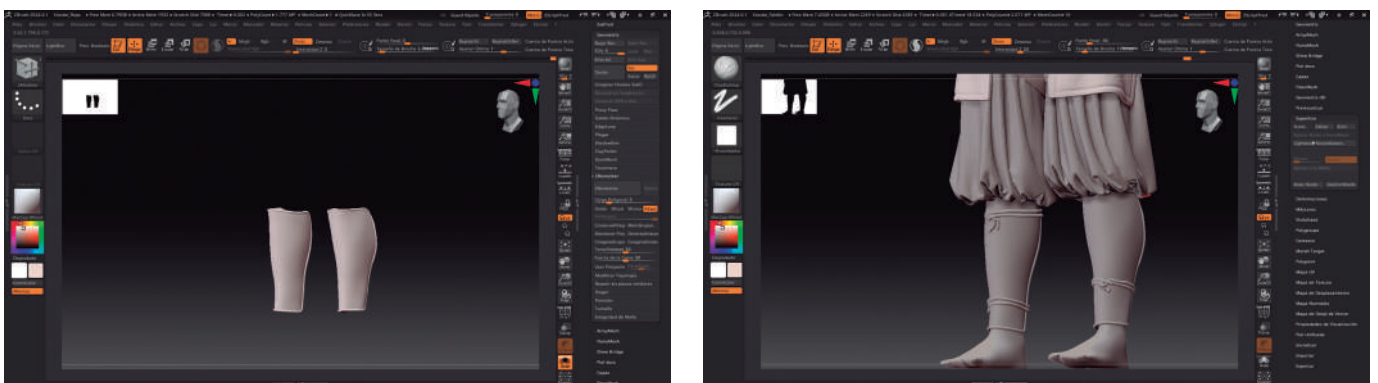


Con esto quedaría finalizado el proceso de creación de la ropa. Solo faltaría el texturizado, pero se prefirió texturizar todo más adelante.

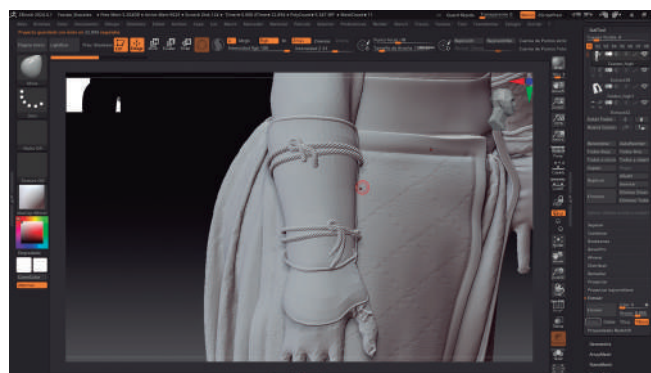
4.3.4. Armadura

La siguiente fase consistiría en la creación de la armadura samurái del personaje. Una parte muy importante ya que es lo que cambiaría definitivamente la percepción del personaje y se viese como un auténtico samurái.

La armadura comenzó a hacerse en zBrush a base de enmascarar y extraer partes del cuerpo del personaje. Por ejemplo, las espinilleras se hicieron enmascarando la mitad delantera de la espinilla del personaje y aplicando un *extrude*, al que luego le ajusté la forma con el pincel *move*, y a partir de ahí se hizo el reborde con el pincel *curve tube*.



Algo muy parecido fue el proceso de las protecciones de los antebrazos, pero haciendo dos piezas, una para las muñecas y otra para el antebrazo, haciéndole un agujero a cada lado y uniéndolo con una cuerda hecha con el pincel *curve tube*.

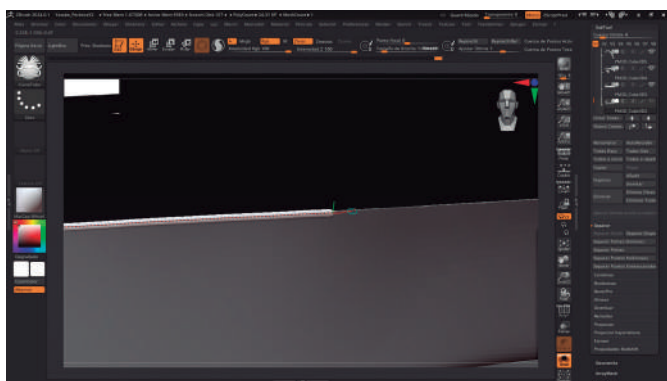


La pechera se compone de distintas partes. La base delantera y trasera, realizadas con extrusiones como en el resto de los casos y el borde con *curve tube*.

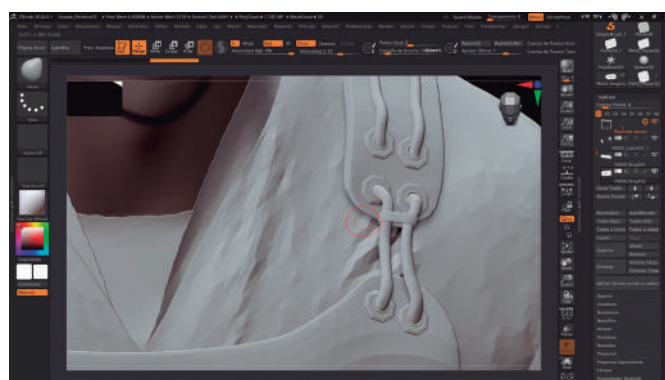
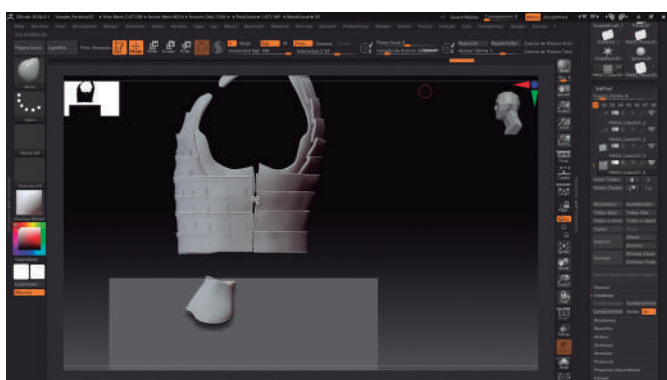
Las planchas se hicieron añadiendo cubos y adaptándolos a la forma de la base de la pechera. De igual forma tanto adelante como atrás.



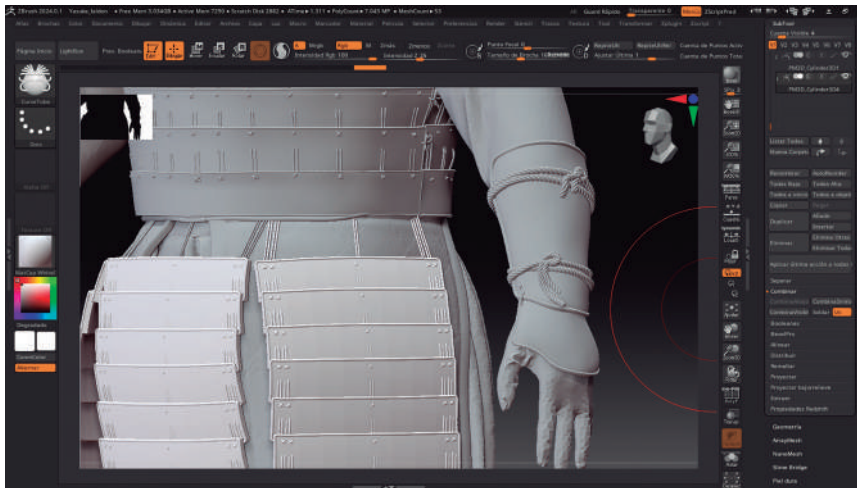
A cada plancha también se le añadió un borde con el *curve tube* y las cuerdas que unen las planchas con la misma brocha. Al igual que las cuerdas que unen los laterales.



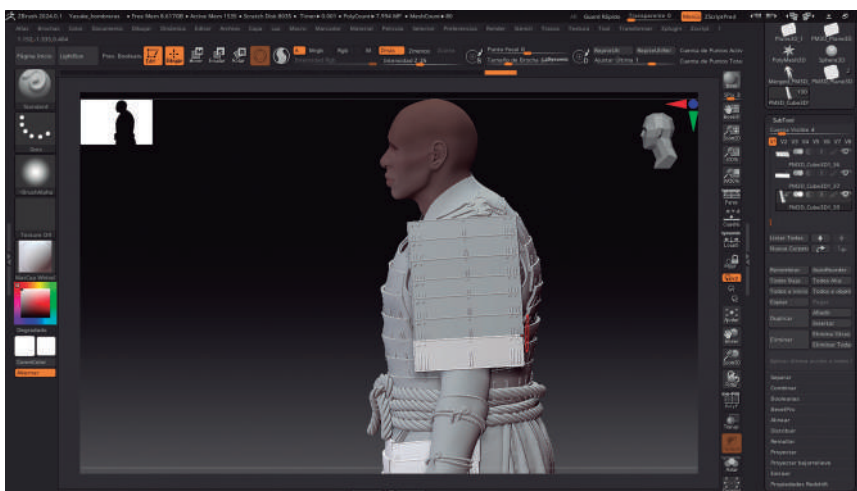
Para unir las piezas por arriba se añadió otro cubo al que se le daría la forma pertinente con el pincel *move*. Se añadieron otras formas por donde pasarían las cuerdas y fueron hechas las cuerdas con el *curve tube*. Para finalizar, se añadieron unas piezas que se colocaban en las cuerdas y servían para ajustar la armadura.



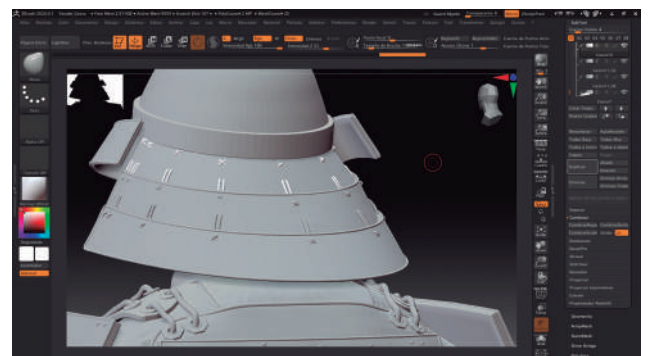
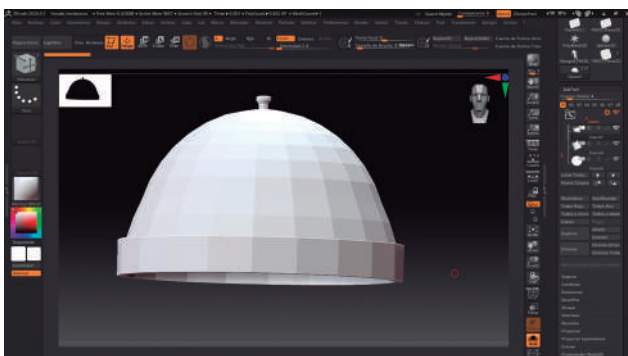
La protección superior de las piernas está hecha por planchas, de igual manera que la pechera, pero en este caso sin base por debajo. También se hicieron unos pequeños cordones que conectan con la pechera.



Las hombreras también están hechas con planchas a base de cubos modificados, borde y cuerdas, pero en este caso tiene una cinta para unir con el brazo, esta pasa alrededor del brazo. La cinta está hecha con el *curve tube*, pero con los atributos modificados para que no sea un cilindro y se vea de forma más plana, como una cinta.



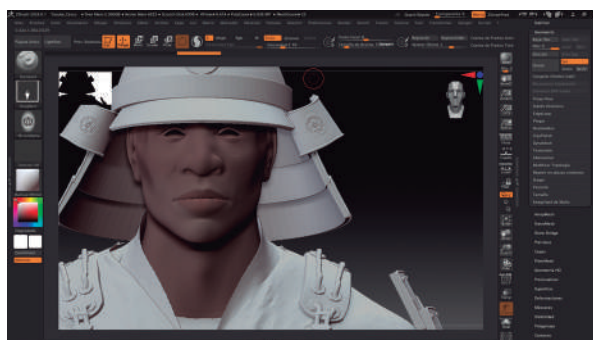
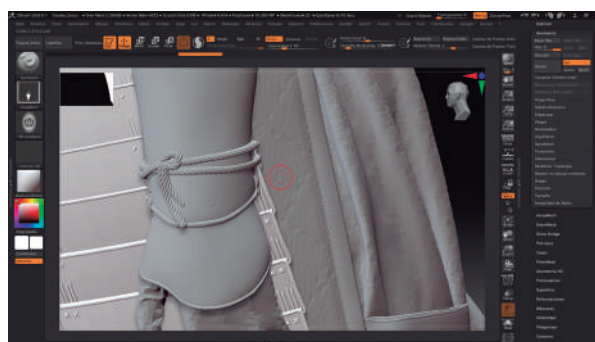
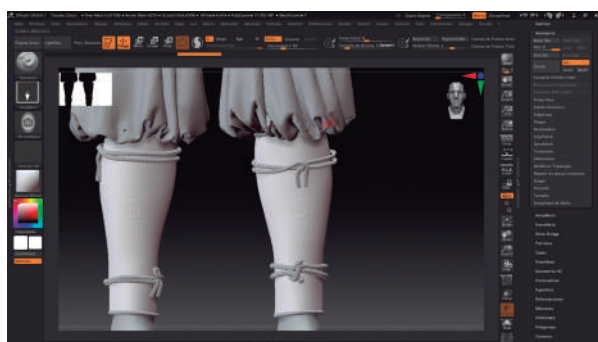
La última pieza de la armadura es el casco. La cual la se empezó a hacer en Maya, poniendo la cabeza del personaje como referencia y poniendo una esfera partida por la mitad, sobre la que empecé a modelar el casco. Esta forma base que hecha en Maya se importó en ZBrush ly se añadieron los bordes y las cuerdas con la brocha *curve tube*.



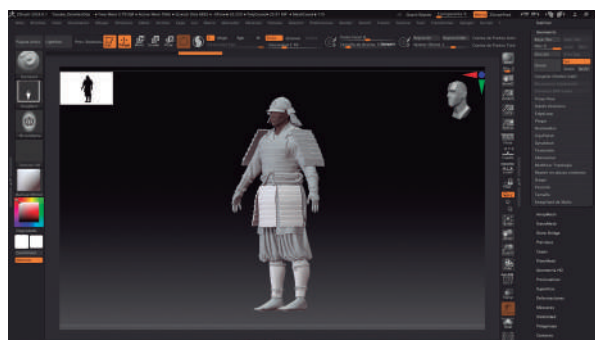
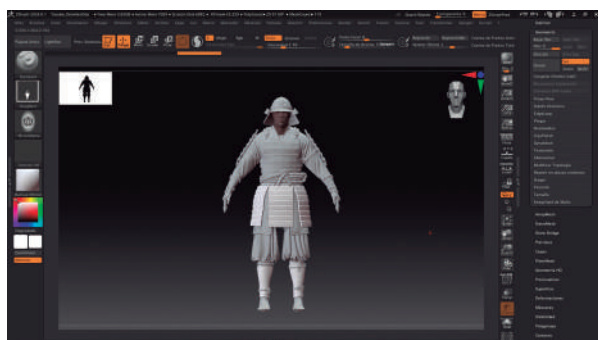
Para completar la armadura faltaba hacer las cuerdas que sujetan las espinilleras y brazales. Y el cinturón. Para ello fue descargado un pincel de cuerdas, de funcionamiento muy similar al *curve tube*. Se dibujarían las cuerdas alrededor de las espinilleras y brazales, simulando nudos. Lo mismo se haría con el cinturón, pero aumentando el grosor de este.

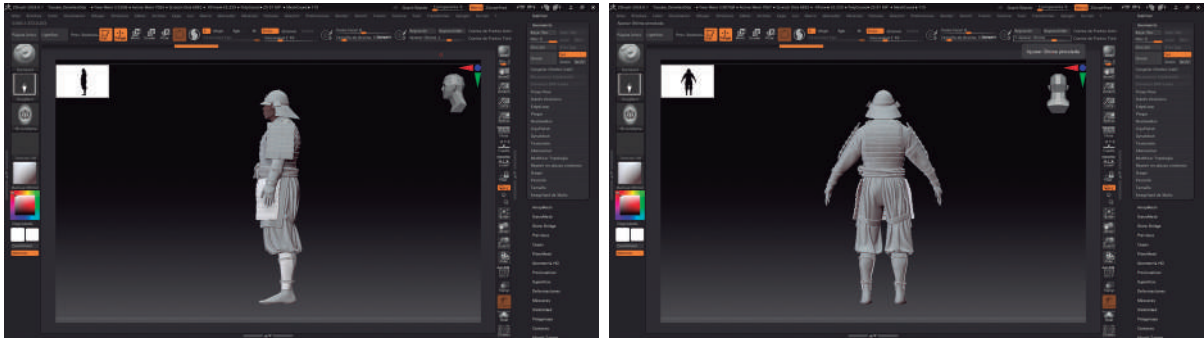
Con esto ya estaba la armadura, pero faltaba incorporar detalles. Se aplicó alguna marca de hipotéticos combates y el elemento más importante e icónico, el emblema del clan Oda. Existieron dudas acerca de poner el clásico emblema del clan Oda o el *mon* que en algunas ocasiones usó Nobunaga. Finalmente se escogió el mon tradicional, ya que creo que iba a ser más icónico y fácil de asociar.

El emblema fue dibujado en Photoshop y se creó un Alpha que sería aplicado en ZBrush marcando las piezas de la armadura como si fuesen grabados en el cuero.

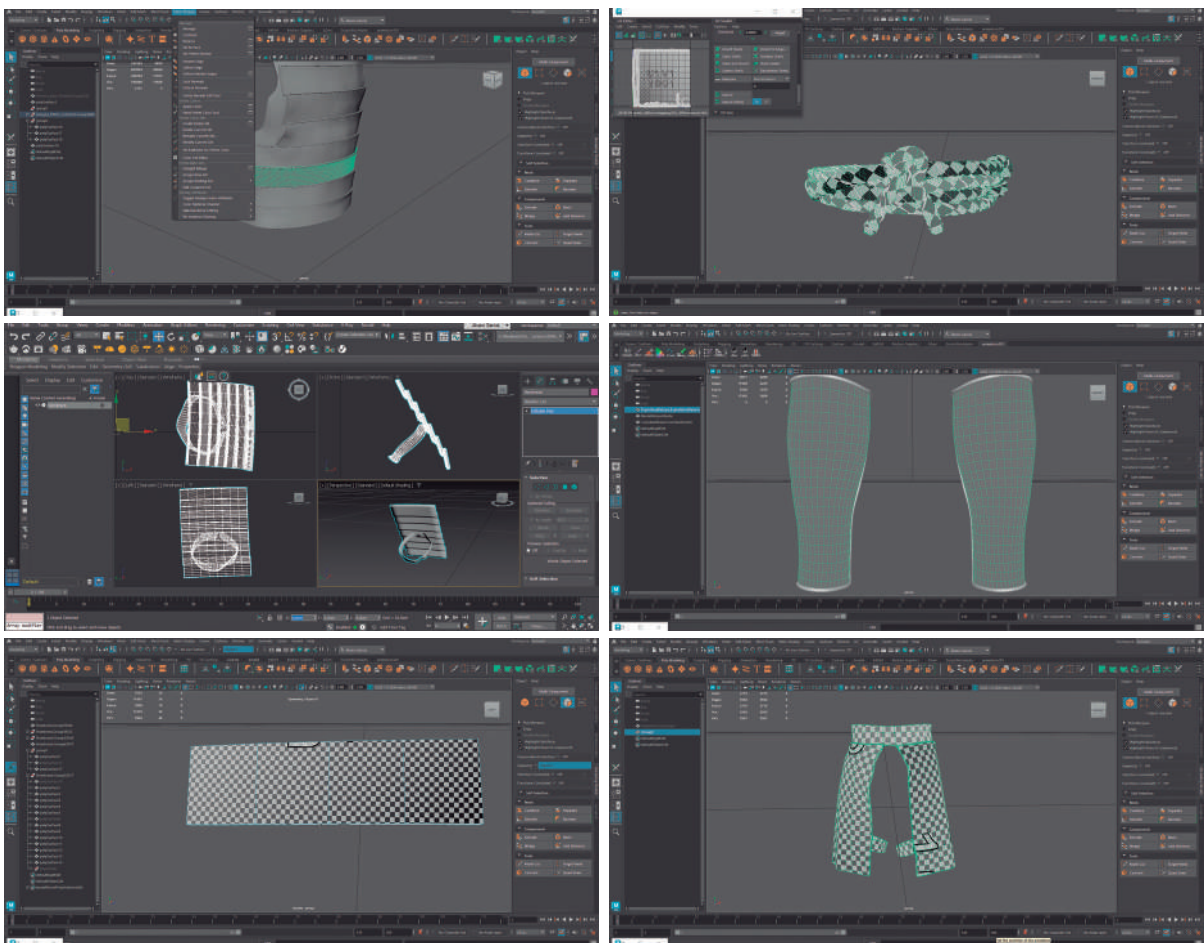


Después de dar los detalles era momento de hacer la retopología de la armadura. Pero antes de exportarlo a otros programas era necesario ir a cada pieza por separado y darle a *ctrl+W* para unir los *polygroups* y tener una geometría más limpia y fácil de trabajar.





Para la retopología se usó el *zRemesher* de ZBrush, la retopología de 3D Max, la retopología de Maya y el *reduce* de Maya. Al tratarse de piezas rígidas que no se van a doblar en ninguna animación no es tan necesario ser muy preciso con los *loops* en la geometría, por lo que el uso de herramientas que automatizan y simplifican el proceso de retopología ayuda a la optimización del tiempo dedicado a esto. Ahora bien, no se dejó todo en manos del proceso automáticos, sino que todas las *retopos* las trabajaba yo después de pasarlas por esas herramientas para asegurarme de tener una geometría limpia y buena para el personaje. Este proceso lo hacía en Maya valiéndome de la herramienta *quad draw*.



Es más, en algunos casos como las planchas de las distintas piezas de la armadura las hice íntegramente yo en Maya con la herramienta *quad draw*.

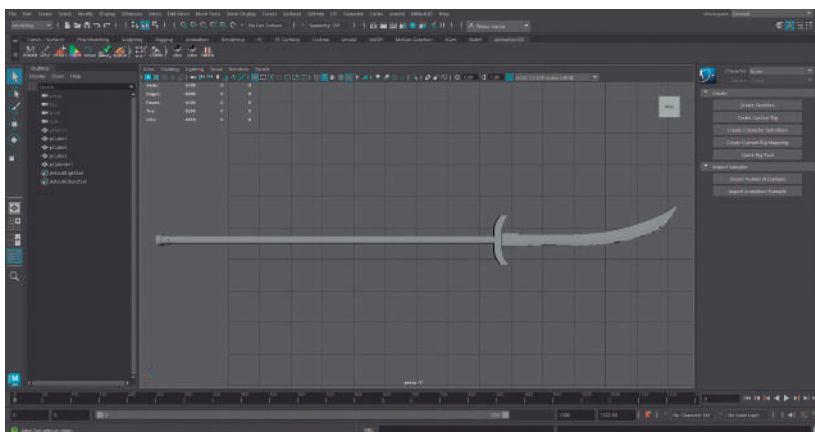
El casco, al haberlo hecho primero en Maya, se utilizó eso como *low poly* del casco, ya que era una geometría con pocos polígonos y limpia.

Las cuerdas fueron de las partes más complicadas y por las que más *softwares* pasaron. Llegando a utilizar todos los mencionados previamente.

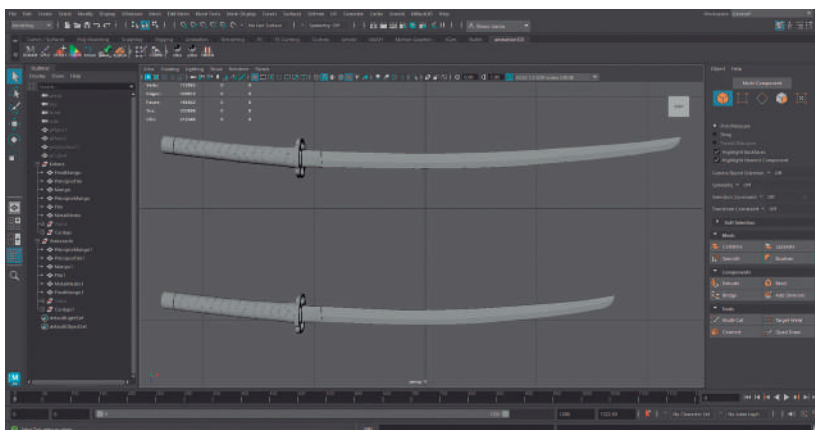
4.3.5. Armas

El siguiente paso era hacer las armas. Iban a ser tres: *naginata*, *katana* y *wakazashi*. Ya que estas eran las armas que se veían con más frecuencia en los samuráis del siglo XVI, como se ha explicado en el contexto histórico del marco teórico.

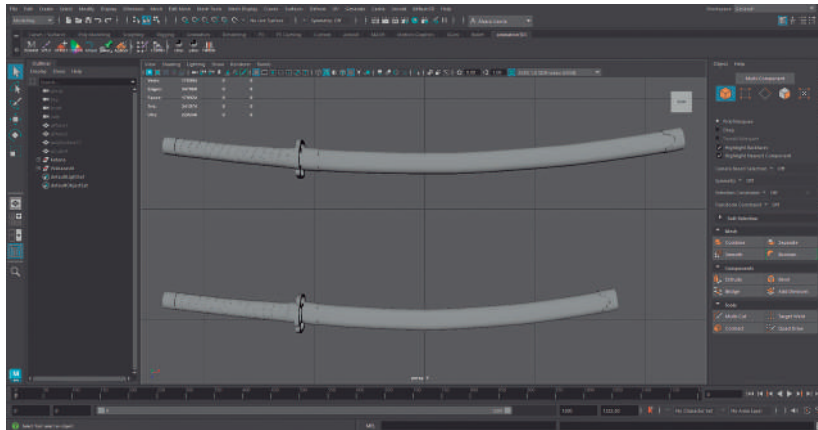
Primero se desarrolló el *naginata*, modelando en Maya toda la base de este sable. A base de extrusiones, biselados y *cut* aplicándolo sobre cubos y cilindros se logró un resultado realista de esta arma.



En segundo lugar se hizo la *katana*, pero al ser muy parecido al *wakazashi* se desarrollaron a la par, ya que había partes que se iban a copiar. El mango de las dos arma es idéntico, por lo que se hizo una sola vez y luego se copió al otro arma. El filo de la *katana* se hizo partiendo de un cubo y dando forma a base de extrusiones. Este se copiaría y reduciría, ajustando un poco la forma, para que fuese el filo del *wakazashi*.



Lo mismo haría con la vaina para enfundar la *katana*, que la copiaría y ajustaría al tamaño del *wakazashi*.

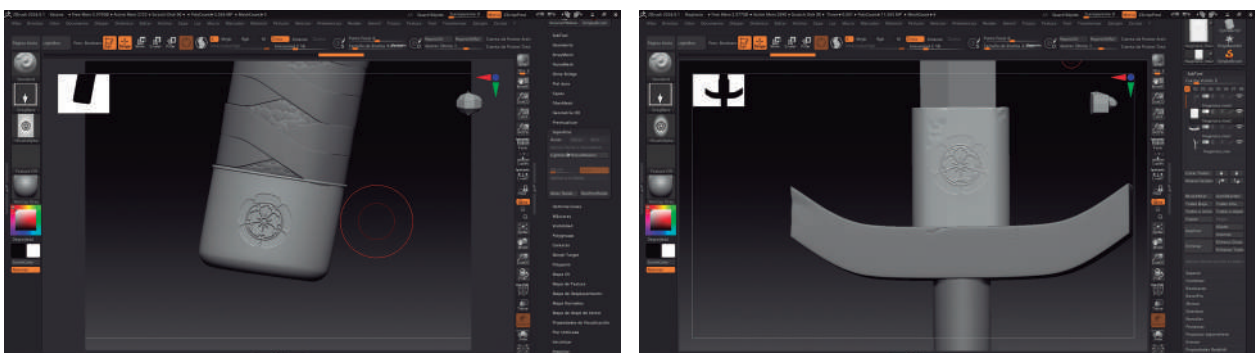


En ambos casos se incorporaría unas cintas al mango, que con los detalles pertinentes en zBrush y el texturizado simularía las cintas que llevan la *katanas*, pero para el *low poly* exportado desde Maya se eliminaría, ya que es geometría innecesaria.

Se quiso incorporar pequeños detalles, como darle una forma un poco especial a la *tsuba*, incorporando piezas al mango y la vaina que luego al texturizar darían un contraste.

Realizado el *low poly* era momento de llevarlo a ZBrush para aplicarle detalles.

Los detalles fueron principalmente ajustar las cintas, con el pincel *move*, dar una textura especial a las partes del mango que no estaban cubiertas con las cintas, empleando un *Alpha* de piel de rana y aplicando en la herramienta noise del programa. También algunas marcas en el filo con el pincel *damn standard* y un pincel de marcas y daño en el metal que fue descargado. Los daños en el filo solo se aplicaron en la *katana*, en el *wakazashi* no porque en la época apenas se usaba, solo en rituales.



Y el detalle más importante, incorporar el emblema del clan Oda en las piezas metálicas del mando y de la vaina. Tanto en la *katana* como en el *wakazashi*.

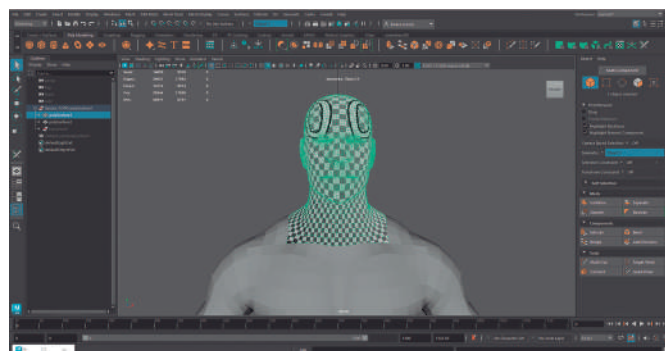
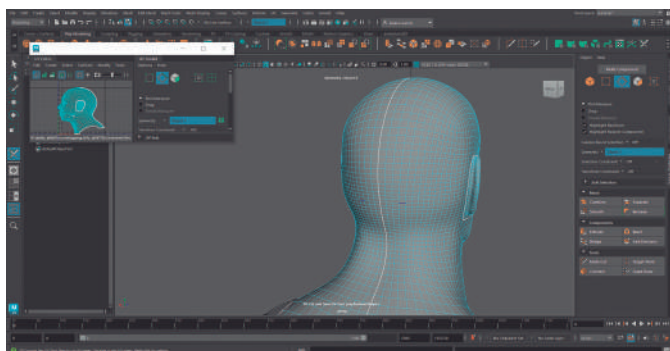
La naginata también tiene el detalle del clan Oda y marcas en el filo, hechas con los mismos pinceles que en el caso de los otros sables.

4.3.6. Texturizado del personaje base.

Tras haber modelado todas las partes esenciales del personaje era hora de darle color, lo que se conoce como texturizado.

Esto se aplica sobre el *low poly* la retopología que hemos creado. En este caso se exportó la geometría limpia que se había utilizado como base en ZBrush, la que previamente se había retopologizado en Maya.

Pero antes de llevarla a Substance Painter era necesario abrirla en Maya y hacerle las *UVs*, para poder texturizar las diferentes partes sin problema. En el caso de la cabeza hay una forma muy establecida de mapear las *UVs* en personajes humanos. Se marca un corte desde el centro superior de la cabeza y baja por lo que sería la nuca hasta el final de la cabeza y el inicio del cuello, donde se realiza un corte alrededor del *loop* de todo el cuello. También es importante cortar por el *loop* que separa el interior de la boca y las orejas.



El cuerpo no se iba a texturizar ni mapear, es más, no iba a formar parte del personaje final, ya que no se iba a ver en ningún momento y no iba a ser de utilidad, por lo que para optimizar recursos era mejor no contar con esa geometría. Simplemente sirvió de base para hacer la cabeza, las prendas y la armadura.

Con esto ya está el personaje listo para texturizar, por lo que se importó en Substance Painter, el programa más utilizado en la industria para el texturizado 3D.

Se configuró el proyecto para tener una resolución del personaje en 4k, ya que así debe ser un personaje de un videojuego AAA de nueva generación, y preparando el proyecto para luego ser exportado a Unreal Engine.

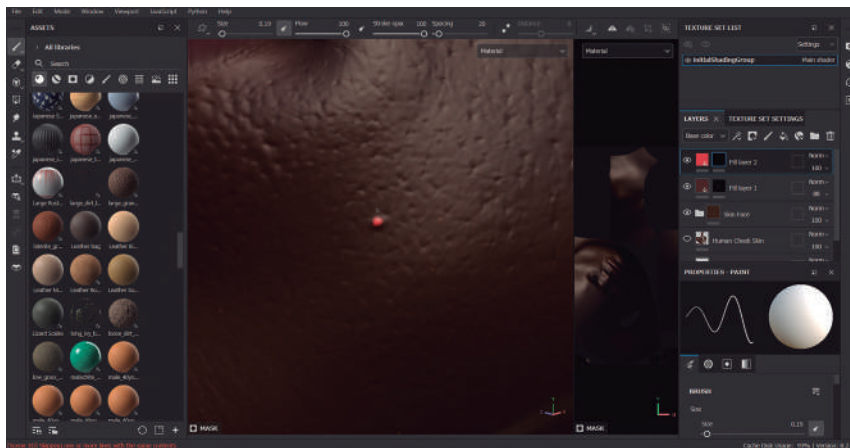
Ahora había que bakearlo antes de comenzar a texturizar. Por lo que en los settings, se abrió la pestaña de bakeo y seleccionó el *high poly* del personaje. Ajustando los parámetros para que se adaptase a la configuración del proyecto, para comenzar a bakear. El bakeo fue satisfactorio al segundo intento ya que en el primero se había configurado demasiada distancia en el trackeo.

Lo primero era darle una capa de color base a la piel, por lo que se creó una nueva capa incorporando solo el color y buscando un tono que resultase satisfactorio.

Después se realizaron varias capas con distintos tonos para la piel, creando capas de color y añadiéndoles máscaras sobre las que se pintaban las zonas en las que se veía esa variación de color. En otros casos no se pintaba a mano sino que se aplicaba un mapa de ruido sobre el relleno de la capa.

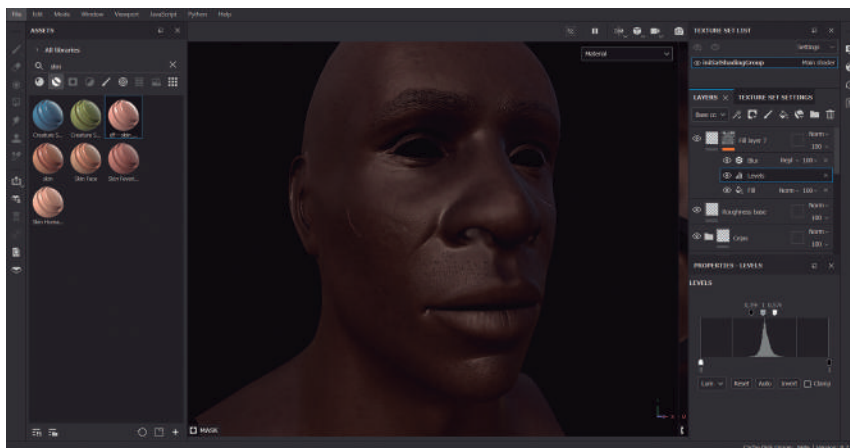
Con esto se lograba el color para la piel, pero también era necesario ajustar su brillo, por lo que se aplicó una capa solo de *roughnes*, que es lo que controla un tipo de brillo no metálico dentro del programa. Sin embargo, solo con una capa quedaba muy plano, por lo que se hizo una segunda capa con variación de nivel según la zona de la cara para que hubiese más volumen y no fuese tan plano. Aun así seguían faltando muchos detalles para que tuviese una apariencia más personal y realista.

Se añadieron algunas manchas más oscuras en la piel, como si se tratase de manchas del sol. Y también le color a los detalles de los granos y lunares, para que tuviese marcas que le otorgasen algo de personalidad.

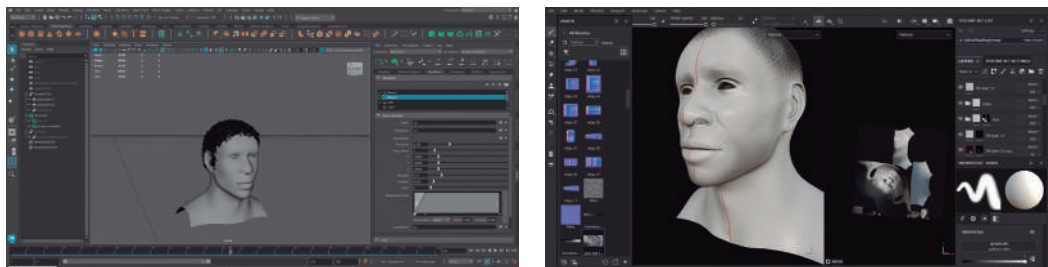


Se creó otra capa de color exclusiva para los labios, buscando que fuesen bastante oscuros, pero variando hacia un poco morado o rojizo el tono para que no fuese igual que la piel.

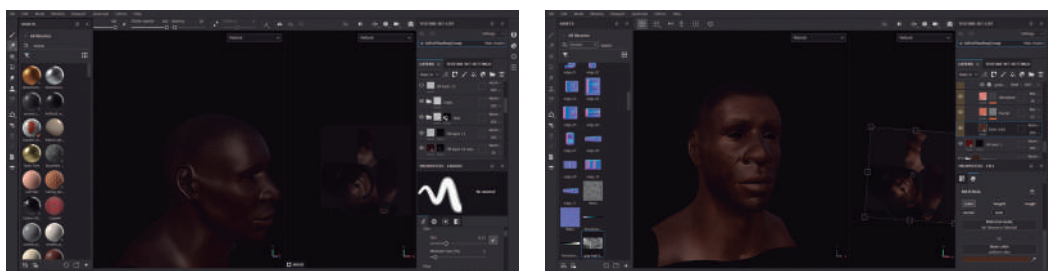
También le se aplicó un tono diferente a las dos cicatrices que se habían detallado en el personaje, haciendo una más clara y otra más oscura, para que pareciese que estaban en fases de cicatrización un poco diferentes.



También se optó por darle una pequeña textura de pelo de varios días en la barba y en la cabeza, para que se observase el crecimiento del pelo. Aunque esto llevaría a experimentar un poco y probar a hacer un pelo afro muy corto en el propio Substance, ya que las pruebas con xGen no habían convencido. Y después de experimentar un rato ajustando mapas de ruido, *blur*, color, etc. logré un resultado que resultó satisfactorio, por lo que se probaría con la barba.



El color de base del personaje no convencía del todo, por lo que se decidió cambiarlo a un tono un poco más claro para que se pudiesen observar los detalles con más claridad. Sin embargo, elegir el color final fue lo que más costó del texturizado, debido a que costó mucho decidirse. Se quería un color oscuro, pero no que se perdiesen los detalles, así que encontrar el término medio no fue tarea fácil.

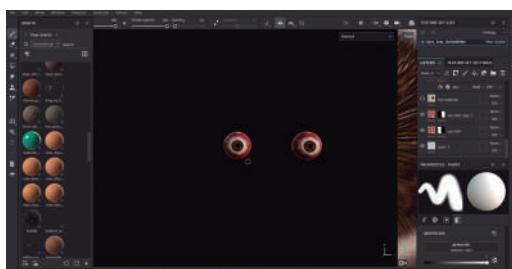


Con esto quedaba finalizado el texturizado de la cabeza de esta interpretación de Yasuke.

Lo siguiente fue el texturizado de los ojos. Para ello se haría mapeado de las *UVs* de las esferas de los ojos en Maya y se exportaría a Substance Painter.

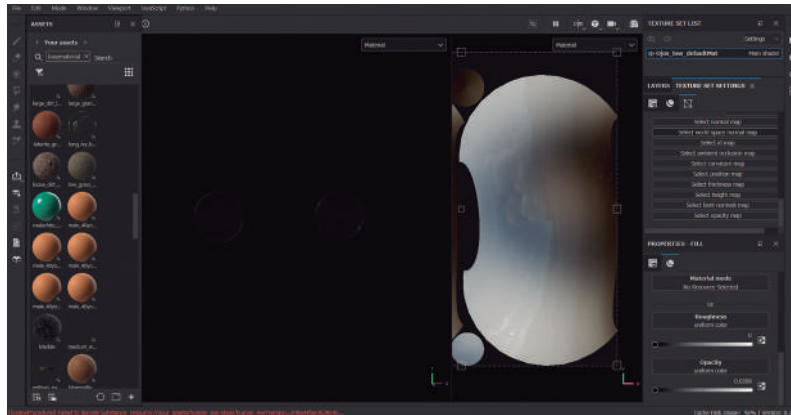
De nuevo, había que hacer el *bakeo* antes de texturizar, siguiendo el mismo proceso mencionado previamente.

Lo primero fue aplicarle una textura para la sangre de los ojos que queda por detrás, también para las venas. Por encima se comenzaría a pintar en distintas capas de color las variaciones de tono con diferentes marrones, algún tono verde y algún tono amarillo.



A base de pintar capas de diferentes colores y aplicar difuminado sobre ellas para que se fundiesen unas con otras, acabó teniendo un resultado con el que se podía seguir trabajando.

Con otra esfera que se había creado se hizo una textura un poco blanquecina y transparente para simular la córnea del personaje y darle un aspecto más realista a los ojos.



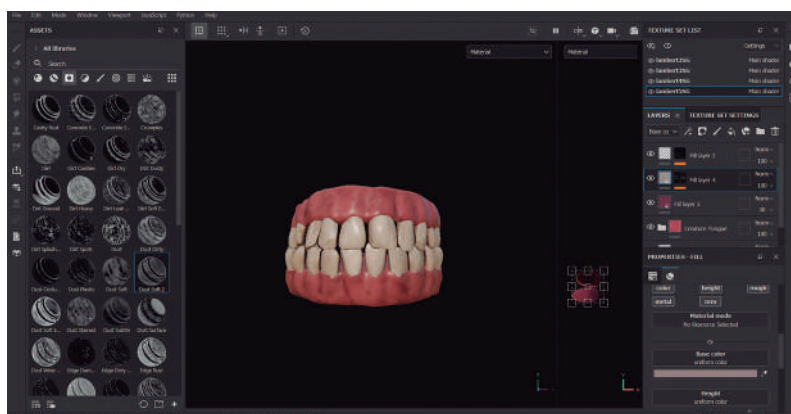
Lo siguiente fueron los dientes y encías. Siguiendo un proceso muy similar a lo anterior.

Se abrió el proyecto de Maya con el *low poly* de los dientes, se hizo el mapeado de las *UVs* y se exportó a Substance Painter. Una vez ahí se realizó el *bakeo* con el *high poly*.

Lo primero fue aplicarle una textura base a los dientes, se seleccionó una textura de dientes de criaturas, sobre la que se configuró y adaptó el color, el ruido, el *roughness*, etc. hasta dar con un resultado más humano.

Lo mismo se hizo con la lengua, partiendo sobre una textura de lengua de criatura, sobre la que se adaptaría los parámetros y añadiría nuevas capas para lograr el resultado deseado.

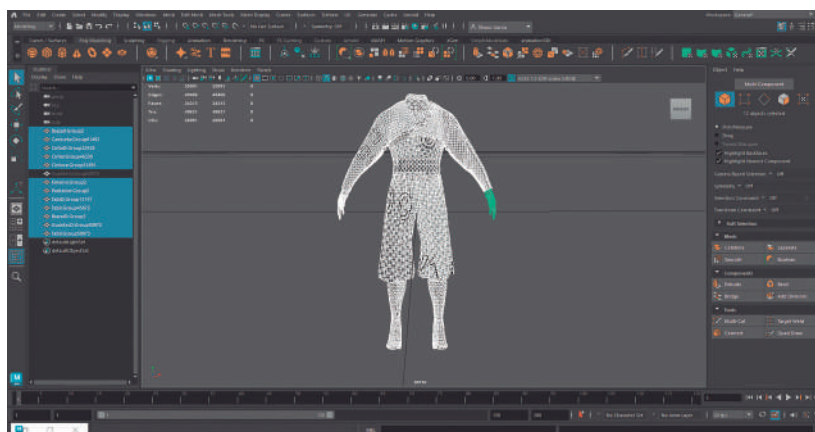
En el caso de las encías sí que se partió sobre cero. A base de capas de color, una de base y otras con máscaras sobre las que aplicaba ruido, venas, etc. Y otras capas de *roughness* y demás, sacando una textura de encía satisfactoria.



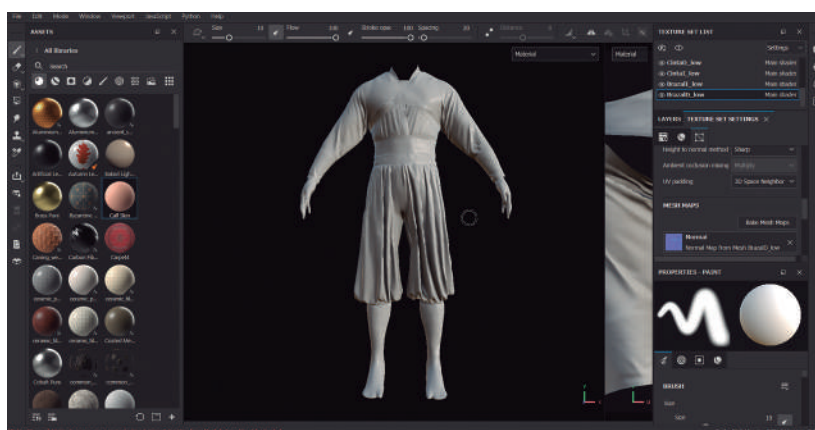
4.3.7. Texturizado de la ropa.

El siguiente paso a seguir era texturizar la ropa de Yasuke.

El inicio del proceso era casi idéntico a lo anterior. Lo primero era mapear todas las *UVs* de las diferentes prendas en Maya, aunque en este caso ya venían hechas desde Marvelous Designer, ya que por donde te corta las prendas para el patrón es por donde genera las *Uvs*, y como en todo momento se había respetado ya estaban hechas. Simplemente se revisó que todo estaba en orden y se procedió a exportarlo a Substance Painter.

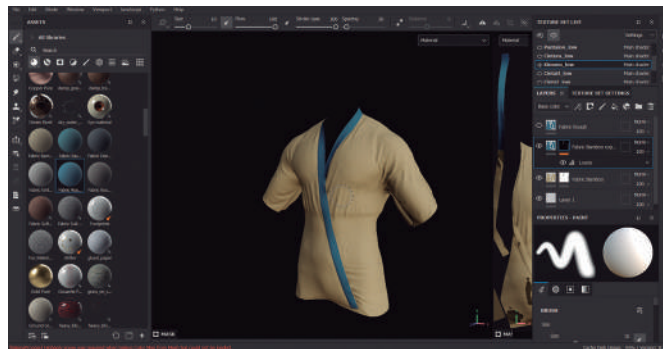


Una vez ahí se hizo el *bakeo* seleccionando todas las prendas en *high poly*. En este caso se tardó un poco más en encontrar el parámetro que diese un resultado perfecto, pero finalmente se logró que todas las prendas se vieran como debía, apreciándose así todas las costuras y detalles.

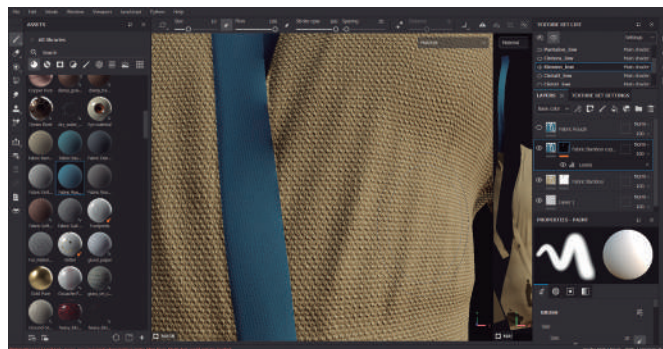


La primera prenda sobre la que se trabajó fue el *kimono*, al que se le aplicó un color amarillo no muy intenso, este color fue elegido ya que lo solían utilizar los soldados del clan Oda, sin embargo, es menos intenso que el que solemos apreciar en representaciones de estos, ya que para la ropa más común, como el *kimono*, se solían utilizar tonos no tan saturados. Para que no fuese de un color plano se aplicó un reborde de color azul, el otro color del clan, sin embargo, se decidió hacerlo más claro, ya que se buscaba que contrastase con la armadura que iba a ser más oscura.

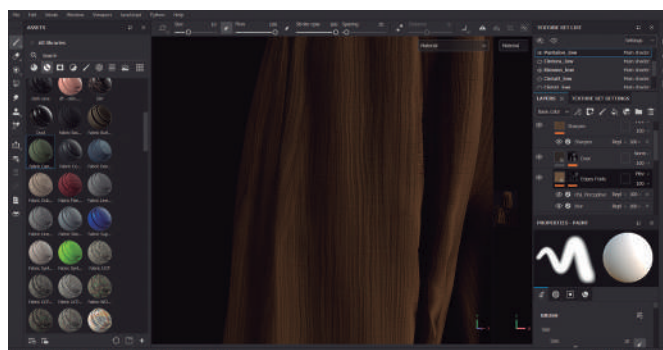
Para la base del *kimono* se aplicó una textura de tela de bambú, ya que solo con escuchar el nombre evoca a Asia, y el aspecto se veía muy natural y parecido a los *kimono* rurales de la época.



Al reborde se le aplicó la misma textura, pero en este caso disminuyendo el tamaño de la textura para que se viese diferente y contrastase con la base, haciendo así un juego de textura y color.

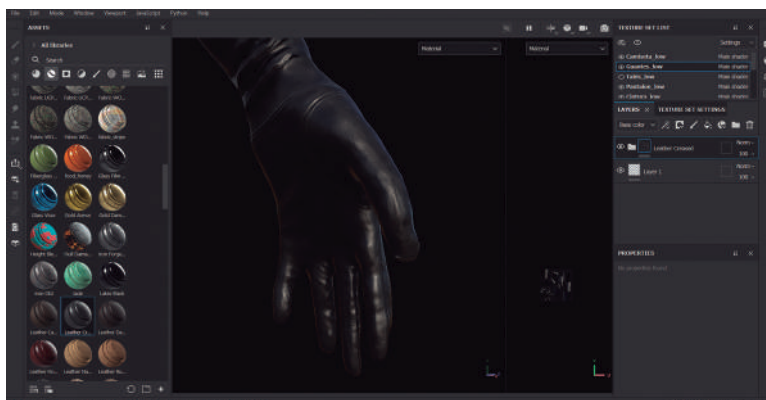


Lo siguiente fue hacer el pantalón, al que se le aplicaron diferentes texturas de tela hasta dar con una textura de tela de lona arrugada, la cual nada más verla recordaba mucho a los pantalones samuráis, por lo que se decidió quedarse con esa textura.



El color estaba bastante claro, se buscaba que fuese un marrón, pero que derivase un poco hacia un tono verdoso. Por lo que llegó el momento de ajustar el color de las capas del material inteligente que se había aplicado hasta dar con un tono que parecía el idóneo. También se quiso ajustar la dirección de los pliegues para que fuesen verticales y no horizontales, ya que así se asemejaba más a lo buscado.

La prenda con la que se prosiguió fueron los guantes. En este caso no había ninguna duda, iba a ser una textura de cuero oscura. Se aplicó un material inteligente de cuero, ajustando un poco el tamaño e intensidad de las marcas del cuero y su desgaste y modificando el color a un azul oscuro.

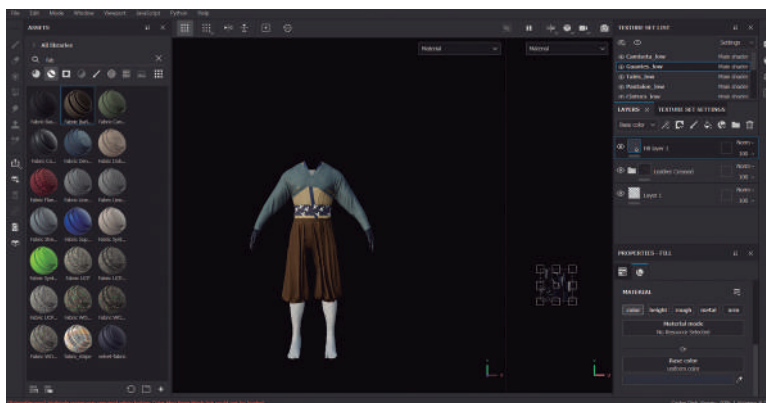


Lo siguiente fueron las *tabis*. Que se buscó aplicarle una tela un poco más lisa y con menos textura. Además de un color blanco o gris muy claro. Rápidamente se dio con el resultado deseado.

La camiseta interior tampoco complicó mucho. Se le aplicó una base de tela blanca, por encima otra capa con un tono un poco más oscuro y se añadió una máscara con un mapa de ruido de líneas alargadas en horizontal.

Las mangas largas de los brazos no estaba claro como se querían hacer, pero mientras se experimentaba se encontró una textura de tela con pelo corto que gustó mucho por el efecto que hacía, así que se decidió probar a modificar los parámetros y el color hasta dar con un resultado muy satisfactorio, ya que contrastaba bien con el pantalón, los guantes y el *kimono*, pero al mismo tiempo iba en armonía con el reborde de este.

Ya solo quedaba el cinturón de tela. Este estaba claro como se quería hacer, ya que desde hacía tiempo tenía una textura de una tela japonesa con garzas y había convencimiento de querer aplicarlo sobre el cinturón. Solo cambiando el color de fondo por el azul que usaba el clan Oda.



Para concluir con la ropa, se veía un poco plano, demasiado limpio y perfecto para ser un guerrero que no para de moverse, luchar e ir por el campo, la playa o el bosque. Había que darle una historia a la ropa de un personaje como Yasuke.

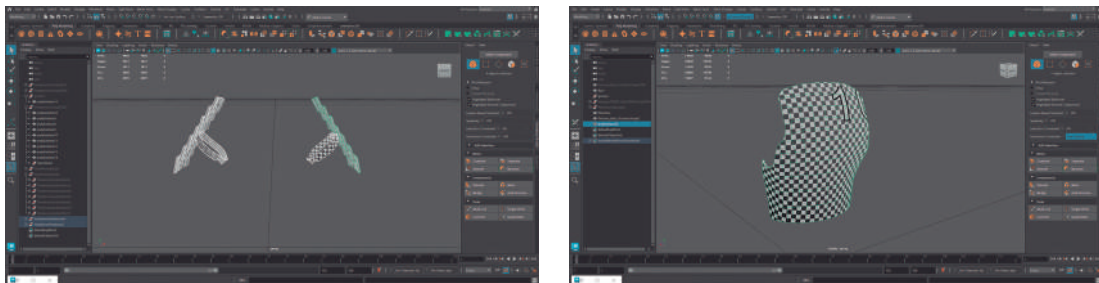
Es por eso que se comenzó a aplicar una base de color gris, añadiendo una máscara inteligente para que pareciera polvo. Después se añadiría otra capa con una textura de barro con otra máscara inteligente para que generase motas y salpicaduras de barro. Y por último una tercera capa con un tono marrón grisáceo, aplicando otra máscara inteligente, para que diese efecto de un polvo más intenso. Esto se repitió en todas las prendas, ajustando el volumen e intensidad del barro y el polvo en cada una de ellas, hasta lograr un efecto de ropa usada con el que resultaba más veraz.



4.3.8. Texturizado de la armadura

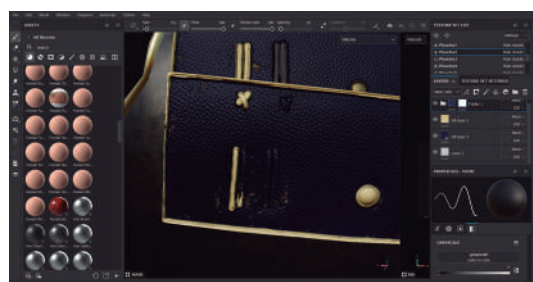
La armadura era la siguiente parte que tocaba texturizar y, aunque estaba bastante claro lo que se quería hacer, primero hubo que hacer varias pruebas hasta conseguir las bases que servirían para toda la armadura.

Lo primero, al igual que en el resto de partes, era mapear las UVs en Maya de todas las piezas de la armadura para poder texturizarlo posteriormente en Substance.

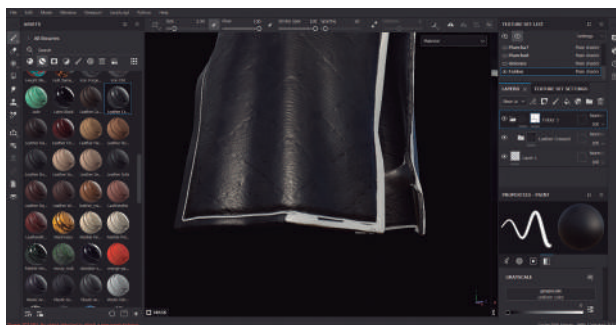


Una vez hechas las UVs de todas las piezas las fui importando en substance por partes de la armadura y bakeando. Hice el mismo proceso en todas las piezas.

La primera parte que se texturizó fue la pechera, eligiendo un metal para la base, las planchas con un cuero azul y las cuerdas amarillas y negras, como se había elegido previamente en el *concept art*.

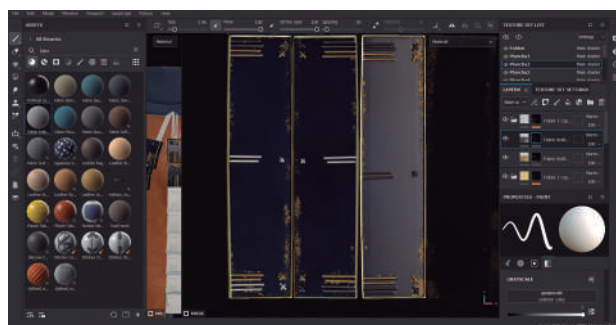
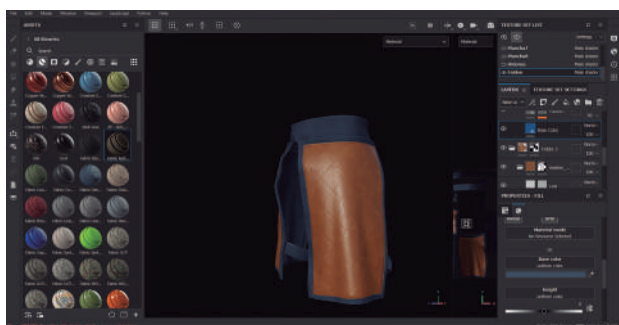


Lo siguiente fueron las protecciones de las piernas, tanto la que va por debajo de la protección con planchas como la protección de planchas que va atada a la pechera.



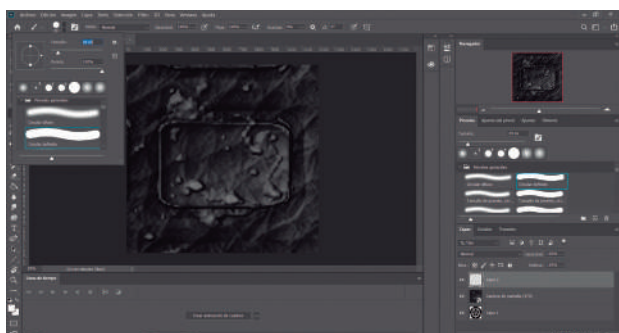
En este caso parte del detalle ya se había dado en ZBrush, así que en la parte del cuero lo único que se debía hacer era darle color y brillo.

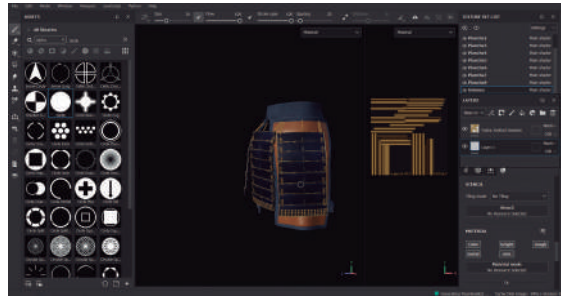
La clave para poder texturizar adecuadamente las distintas partes fue jugar con diferentes materiales y enmascarando partes.



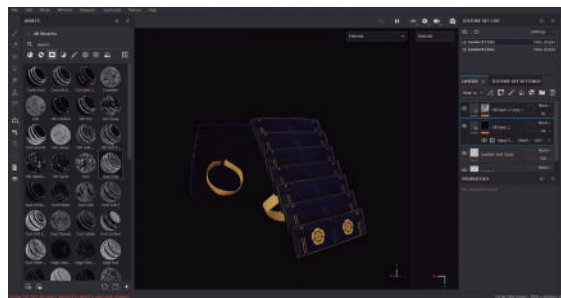
Para poder trabajar mejor algunos detalles se crearon unos *alphas* en Photoshop con unas formas determinadas.

Por lo que se importó una captura de pantalla de la forma que se necesitaba y se pintó la forma en blanco por encima. Así iba a ser más sencillo aplicar varias veces ese detalle y se podía optimizar mejor el tiempo.



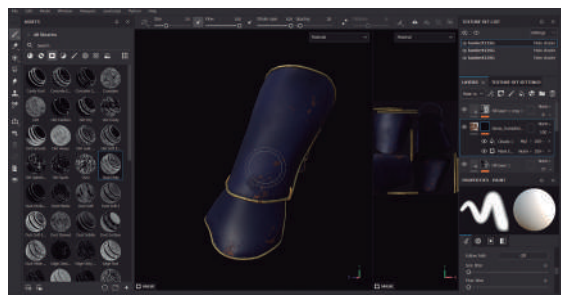


Lo siguiente fue hacer las hombreras. El proceso era muy parecido en todas las partes que componen la armadura. Solo cambian algunos detalles que se le añaden o no, como en este caso el emblema del clan Oda en amarillo.

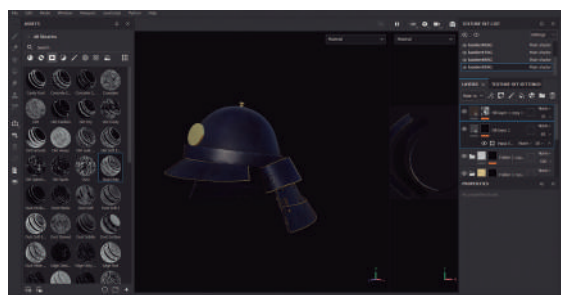


A todas las piezas se les añadió también manchas de barro y polvo, exactamente de la misma manera que se había hecho con la ropa. Para que pareciesen usados y fuese más realista, además de que contase una historia. En este caso, también se aplicaron daños al cuero por medio de una máscara inteligente en todas las texturas de cuero de las diferentes partes de la armadura.

Se procedió con los brazaes y las espinilleras de la misma manera.

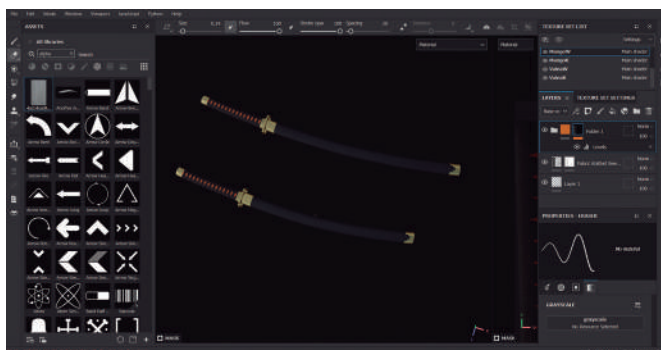


Y por último el casco, siguiendo los mismo pasos que en las partes anteriores.

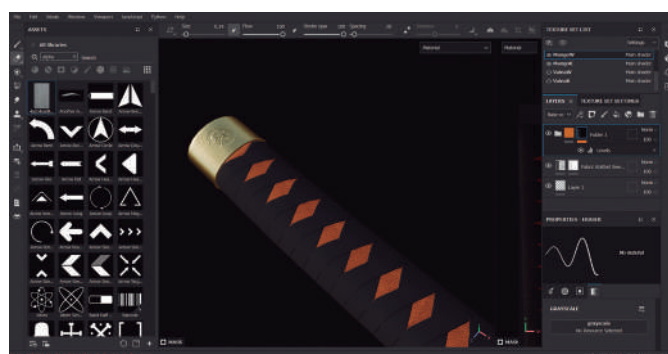
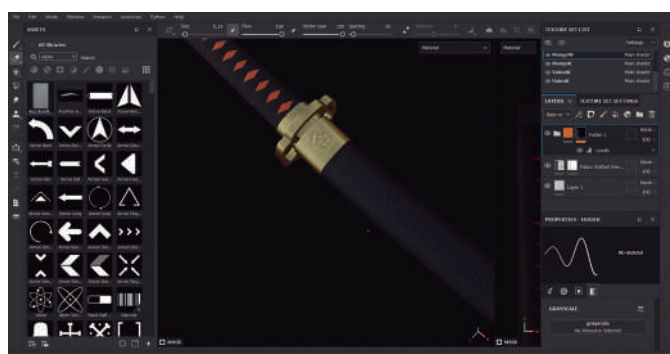


4.3.9. Texturizado de las armas

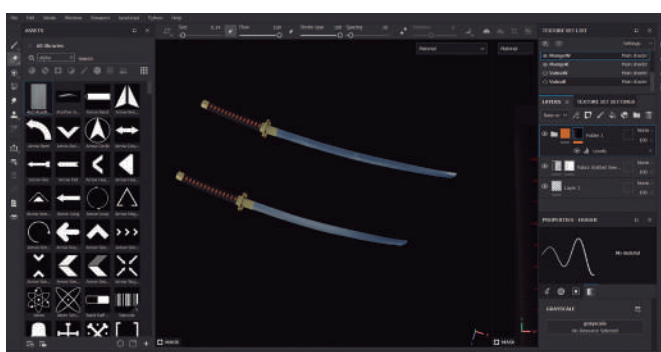
El siguiente paso era texturizar las armas del personaje. En este caso los colores y materiales estaban bastante definidos por el concept: negro predominante, unos detalles en naranja y los elementos metálicos en un metal dorado brillante. Menos la textura de la vaina o de la parte del mango que no estaba cubierta por las cuerdas.



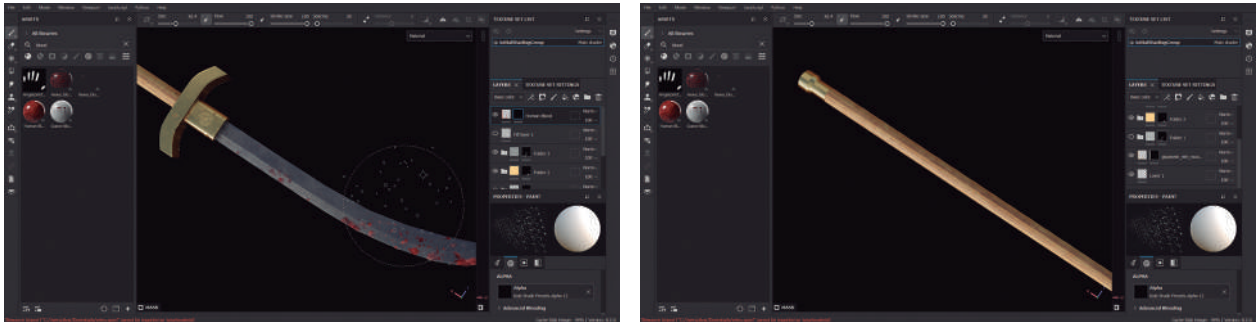
Para el mango sin cubrir se escogió un *alpha* de textura de piel de rana, para que contrastase con las cuerdas y se aplicó como mapa de alturas para darle cierto volumen. A la vaina se le otorgó una textura de cuero similar a la de la armadura.



La *katana* y el *wakazashi* se trabajaron exactamente igual a excepción de un pequeño detalle, el filo de la *katana* fue texturizado aplicando ciertos daños del uso en combate, sin embargo al *wakazashi* no, ya que en la época tenían solo uso ceremonial. Además, los dos sables se ven limpios, ya que era un código fundamental de los samurái mantener sus dos sables de combate impolutos.



La *naginata* ya estaba muy definida por los colores del concept y lo único en lo que se aplicó algo nuevo fue en el filo, aplicándole daños y restos de sangre del combate.

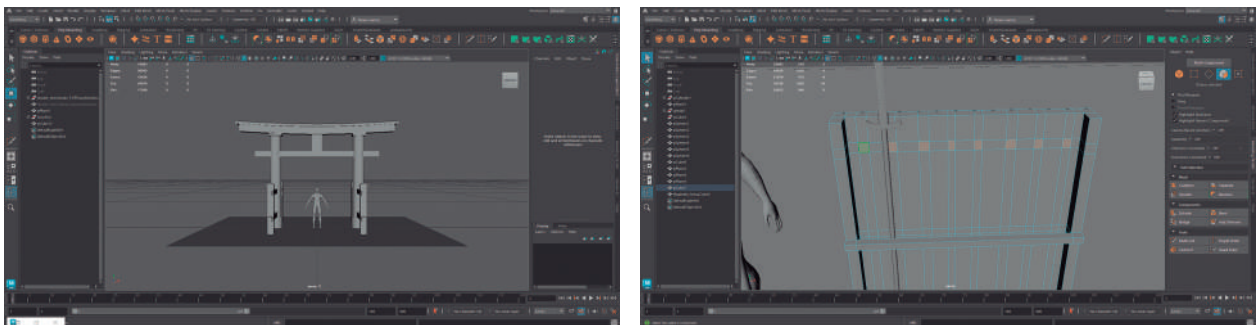


4.3.10. Assets del escenario

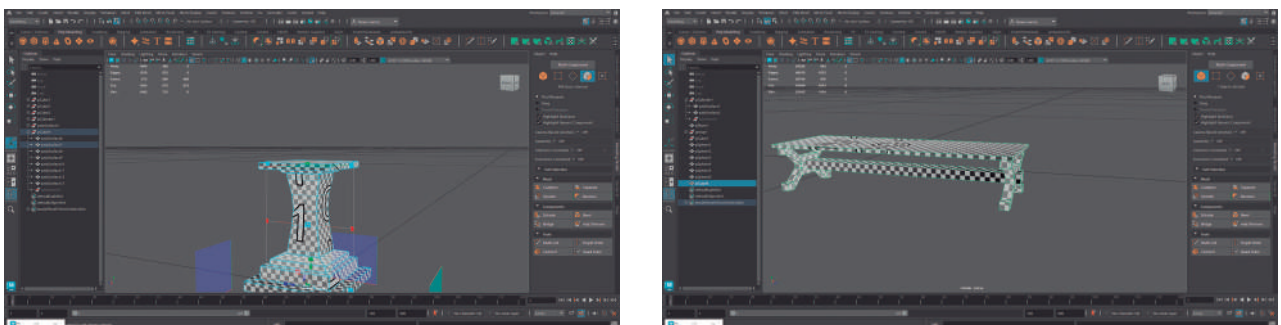
Lo primera era definir que *assets* daba tiempo a realizar, así que se preparó una pequeña lista y se analizó a cuantos se podía llegar.

La conclusión fue que podía dar tiempo a hacer un arco tori, un puente, unos faroles, estandarte, asiento, mesa, mapa y cartas, tiendas de campaña y un soporte para *naginas*.

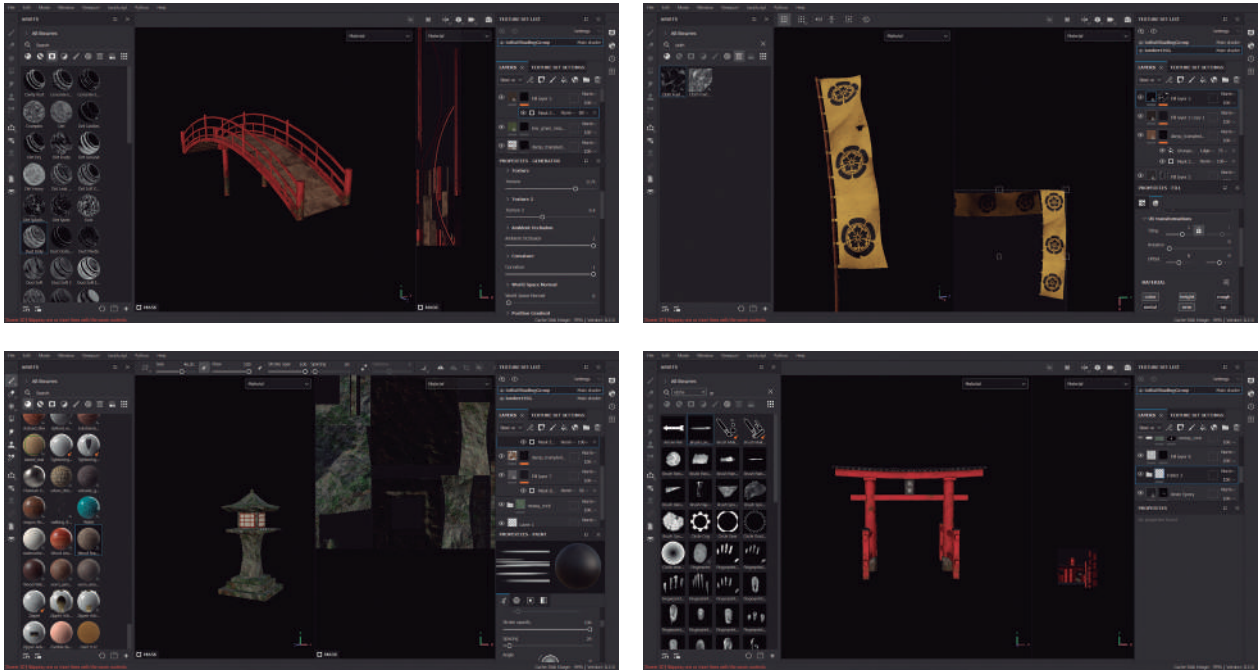
Todos los *assets* fueron modelados primero en Maya y los se texturizaron en Substance Painter. En este caso no se hizo modelo *high poly*, ya que al ser solo algunos *assets* para escenificar no se consideró que fuese necesario y era más importante optimizar el tiempo y poder abarcar otras cosas.



Se realizaron las *UVs* de todos los *assets*.



Se repitieron todos los procesos mencionados en cada *asset* de la lista. Una vez acabado se fueron importando los *assets* en Substance Painter, donde se texturizarían todos ellos.

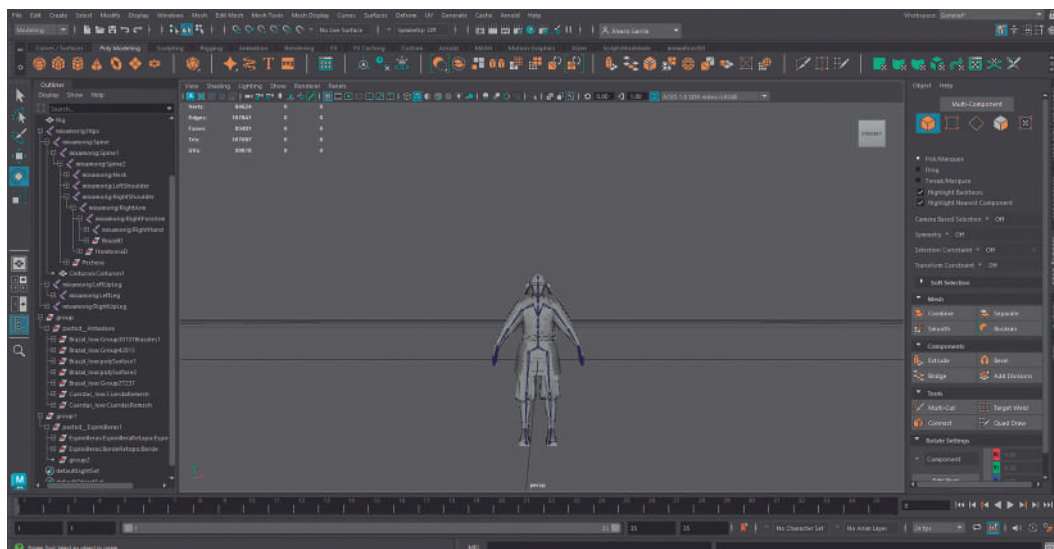


4.3.11. Rigging y poses

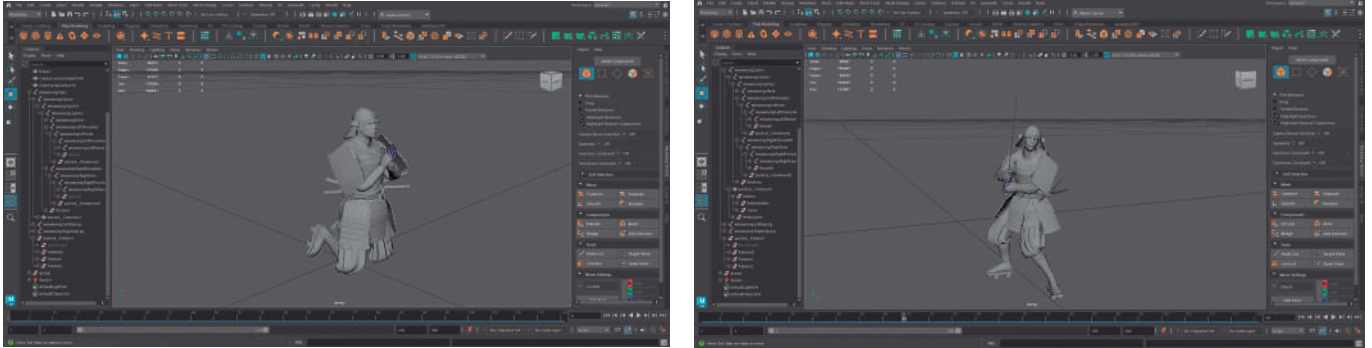
El *rigging* se iba a poder hacer manualmente, ya que con el tiempo disponible era imposible, además de que el trabajo se centra en el modelado 3D del personaje, por lo que esto solo era algo secundario para poder posarlo y que se pudiese presentar más bonito y de forma que contase algo.

Para poder posarlo de forma rápida se hizo un *rig* con la herramienta online Mixamo. Para ello se importó el personaje con la ropa, pero sin la armadura, ya que al ser rígida no iba a funcionar bien con Mixamo y la iba a doblar.

Una vez hecho el *rig* se abrió en Maya y se emparentó la armadura con los huesos para que los siguiese y se mantuviese en su sitio.



Para poder aplicar poses de Mixamo y que la armadura siguiese al cuerpo y el cuerpo se moviese con la nueva información de los huesos hubo que crear una función de personaje en el *trax editor* de Maya. Después ya solo había que importar los huesos con la nueva pose desde Mixamo.



Luego las poses fueron modificadas, ya fuese por algún error o por querer darle un toque un poco diferente.

Además, también se importaron animaciones, de las cuales se seleccionaba un *frame* concreto y se empleaba como pose.

En total se realizaron 20 poses en Maya, aunque algunas de ellas fueron descartadas.

4.3.12. Unreal Engine

Con todos los pasos previos hechos ya solo quedaba hacer el escenario y montarlo todo en él para poder sacar los renders y pasar a la fase de post producción.

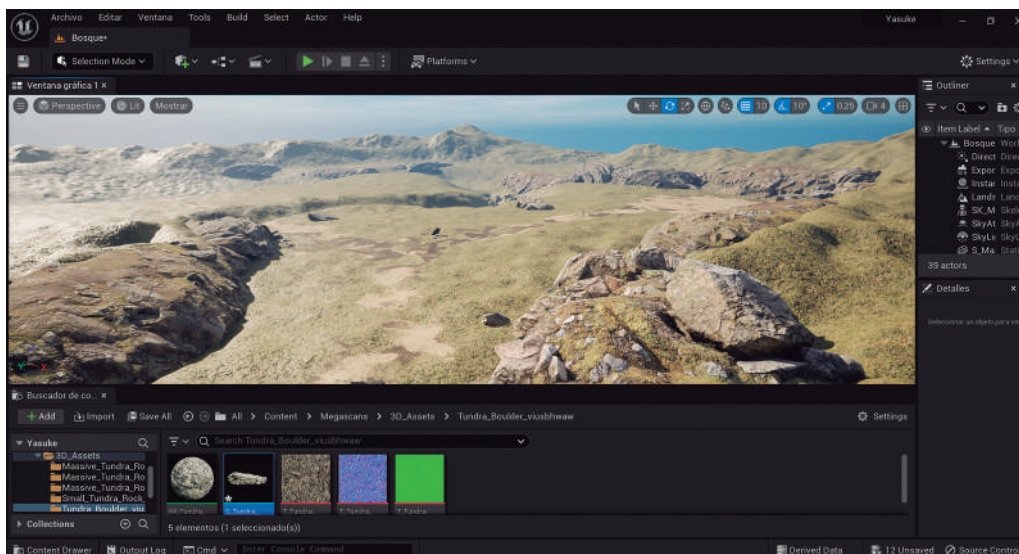
El primer paso fue crear un proyecto de videojuegos en tercera persona y crear un nuevo nivel en el *software* en Unreal Engine. En el nuevo nivel crearía un terreno y comenzaría a esculpirlo.

La idea era hacer una llanura rodeada de montañas, con un río que llegase a un pequeño lago. También se quería incorporar una zona un poco más boscosa, para que hubiese distintos ambientes dentro del mismo escenario.



YASUKE. EL LEGENDARIO VIAJE DEL DEMONIO NEGRO

Una vez logrado un buen resultado del terreno se procedió a aplicarle materiales, con los que se iría pintando el terreno hasta conseguir el efecto deseado. Además, se fueron incorporando rocas de diferentes dimensiones para que pareciera más natural.

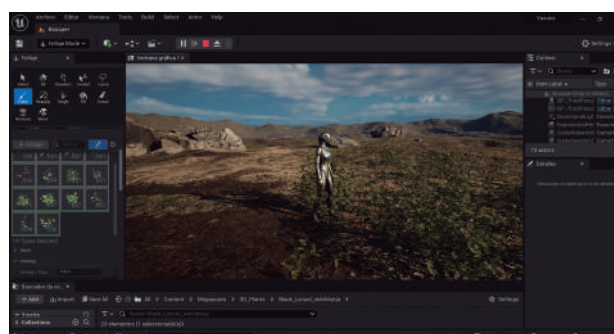


Las rocas y materiales fueron extraídos de la biblioteca de Quixel Megascans que proporciona el propio Unreal Engine 5.

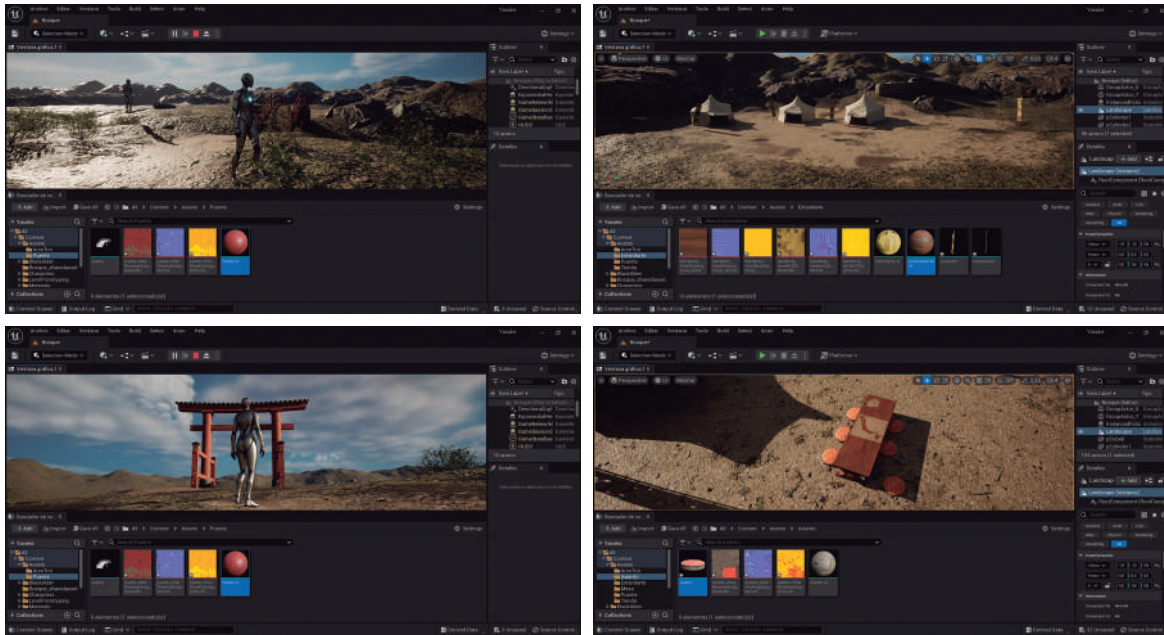
Después de esto se hicieron pruebas con la iluminación y mientras se experimentaba funciones se descubrieron unas iluminaciones alternativas que aportarían una idea para los renders finales.



Una vez obtenida una iluminación agradable se procedió a aplicar la vegetación, además de incorporar alguna roca más.

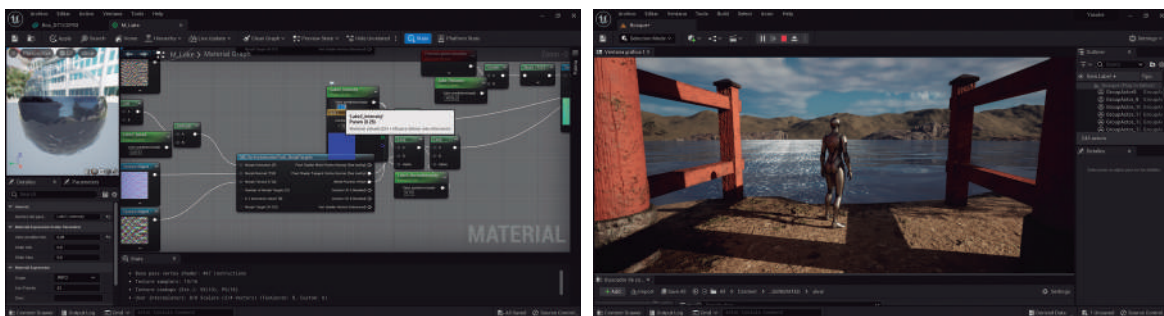


Se comenzó a importar los *assets* del escenario y a colocarlos por este. Siempre poniendo al personaje de Unreal para calcular el tamaño y que fuese proporcional.



Se incorporaron algunos *assets* de Quixel como unas jarras para beber y unas manzanas, que se dispusieron en una mesa del campamento que se había montado para darle más vida al escenario.

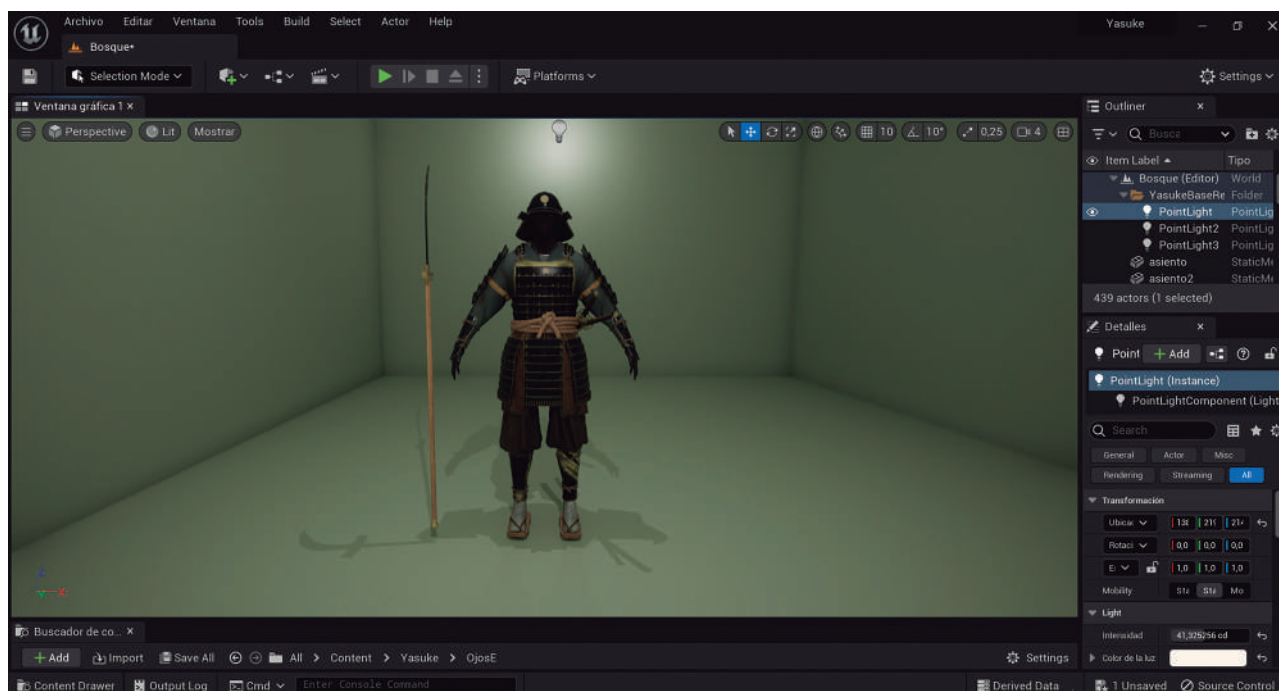
Era el momento de empezar a hacer el agua. Para la cual se descargó un material de agua y gracias a unos tutoriales para saber que parámetros modificar en los nodos se logró un resultado satisfactorio



Todos los árboles fueron dispuestos por el escenario, descargados desde el Marketplace de Epic Games, concretamente los que pone a disposición Quixel.



Una vez obtenida una iluminación agradable se procedió a aplicar la vegetación, además de incorporar alguna roca más.



Este proceso fue repetido con cada pose, ya que eran archivos FBX diferentes.

Además hubo que corregir desde Unreal Engine el *roughness* de varias texturas, ya que se veían muy brillantes por la diferente forma que tienen de interpretar la luz y los brillos los programas.

También se modificó la textura de la cornea y el ojo para que no diese sensación de *uncanny valley*.

Con esto ya era momento de sacar los *renders* del personaje en las diferentes posturas y partes del escenario. Los *renders*, realmente, no son como en otros programas, ya que Unreal Engine 5 renderiza en tiempo real, por lo que podríamos decir que no son *renders* como tal. Se trata de capturas de alta resolución, función que tiene el programa, mientras este renderiza en tiempo real.

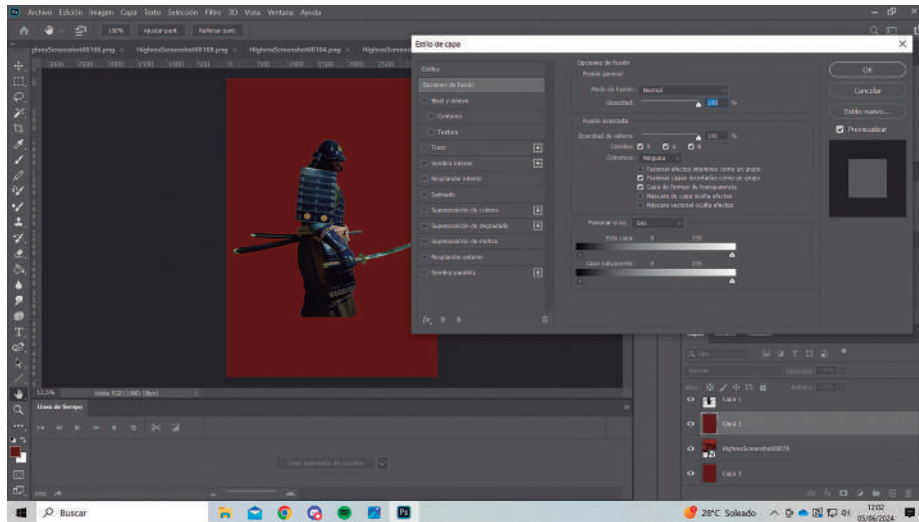
Igual con la cinemática, se efectuó capturando la pantalla mientras se desplazaba la cámara.

4.3.13. Post producción

Ya solo quedaba la fase final, editar *renders* y la cinemática, hacer el poster, la carátula del videojuego y el mapa.

Lo primero que se hizo fue hacer el poster en Photoshop. Para ello se utilizó un render que se había sacado del escenario con un tono rojizo y se dispuso como fondo. Posteriormente se seleccionaría el sujeto de un render con fondo neutro que se había sacado del personaje y se dispuso delante del fondo rojo.

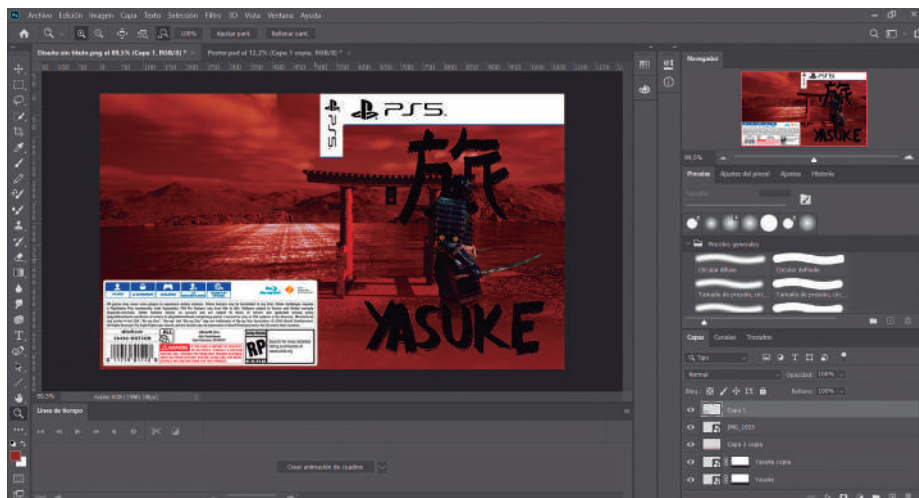
A base de aplicar filtros, métodos de fusión, capas de color, etc. se acabaron integrando ambas partes.



Ya solo faltaba colocar las letras con el nombre de Yasuke, el *kanji* que simboliza el viaje y poner el logo de la hipotética empresa desarrolladora del videojuego, logo que se ha realizado específicamente para el proyecto.

Lo siguiente fue hacer la carátula, en la cual se quería seguir un estilo muy parecido. En este caso se diseñó una base similar a la carátula de un videojuego de PS5, con las mismas medidas y tratando de hacerlo lo más parecido posible.

Se dispuso el *render* del escenario rojizo, esta vez sin recortar, ya que abarcaba la carátula entera. Se añadió el personaje recortado, las letras y varios filtros para integrarlo todo.



En la parte trasera se colocó el emblema del clan Oda y dos *renders* del personaje con unos breves textos introduciendo el juego. Además de la información de distribución y de la empresa, como en las carátulas reales.

No solo eso, también se incorporaron los logos de Play Station, Unreal Engine y el de la hipotética empresa de videojuegos, Garsa Games.

La cinemática editada del video la sellevó a cabo en Adobe Premiere, sin embargo, al tratarse de video no la podré mostrar hasta el día de la defensa.

La edición fue sencilla, algunos cortos. Música, algún fade y ajustes de velocidad.

Por último, el mapa que vendría en la edición coleccionista que se plantea. Se trata de un mapa pintado en Procrate que muestra el Japón de la época con los territorios de Oda Nobunaga pintados en otro color, el emblema del clan y la capital donde residía Nobunaga, Azuchi, marcada en amarillo. También incorpora los *kanjis* de Japón (*nihon*).



La idea era que reflejase un estilo artesanal pintado a mano con tinta china y tintas de la época y que el papel pareciese desgastado.

Con esto quedaba terminado el desarrollo de *Yasuke. El Legendario Viaje del Demonio Negro*.



5. Análisis de resultados

La culminación de este proyecto se materializa gracias a la fusión de la investigación teórica y creativa, dando pie al surgimiento de una obra perteneciente al mundo digital, concretamente a los videojuegos.

Se trata de un proyecto que recoge una gran vía de trabajo en un sector que está en pleno auge, como es el de los videojuegos. Tomando como punto de partida a una figura histórica sobre la que se ha constituido el desarrollo, hasta el modelado y texturizado, de un personaje completamente funcional y acabado para un videojuego.

Siempre con la importancia de mirar a la historia y a otras culturas, y la esencia del viaje como eje sobre el que gira este proyecto, ya que ha sido el motor que ha impulsado toda la investigación y desarrollo y ha permitido que esta síntesis se haga presente.

Le decisión de emplear un medio moderno y digital como es el modelado 3D para videojuegos no es por otro motivo que facilitar el acercamiento de estos saberes y estos mensajes a las nuevas generaciones por una vía que les resulte llamativa y divertida. Ya que los videojuegos les hacen sumergirse por completo en una nueva realidad de la que aprenden sin verse forzado a ello.

La forma de presentarlo como una edición coleccionista de un hipotético videojuego se deba a una forma de ensalzar más al personaje, ya que se puede hacer presente en el medio físico, con elementos que lo acompañan y contextualizan.



Concept Art Yasuke. Álvaro García. 2024



Mapa de Japón durante Oda Nobunaga. Álvaro García. 2024



Yasuke (pose A frontal). Álvaro García. Yasuke: El Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



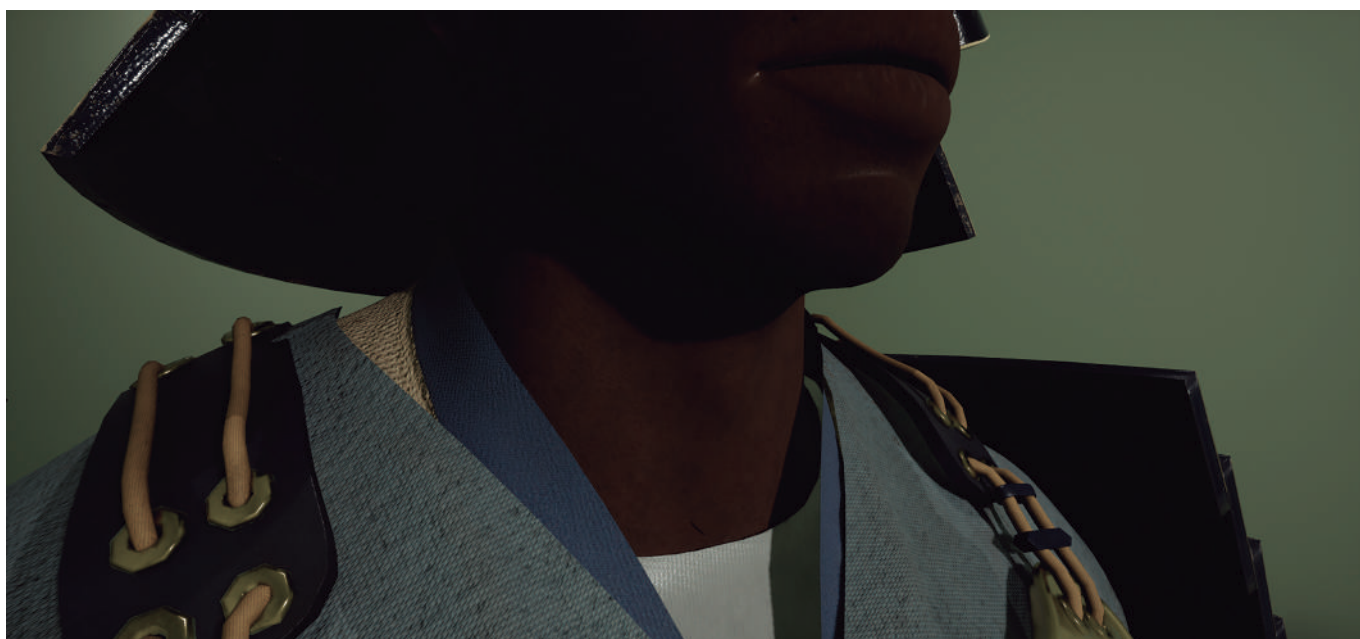
Yasuke (pose A lateral). Álvaro García. Yasuke: El Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Yasuke (pose A trasera). Álvaro García. Yasuke: El Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Yasuke (detalle 1). Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Yasuke (detalle 2). Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Rezo. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Rezo 2. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Rezo 3. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Rezo 4. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Arco Tori desde el lago. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Arco Tori desde el lago 2. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Ordenes de Nobunaga. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



El clan Oda. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



El clan Oda 2. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Combate en el bosque. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Combate en el bosque 2. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Combate en el río. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



La calma después de la tormenta. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



El amigable Yasuke. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



A la espera. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Vistas del río. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Campamento. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Campamento 2. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Campamento 3. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Campamento 4. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Práctica de sumo. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Descanso al sol. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Descanso al sol 2. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Patrulla diaria. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Meditación. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Meditación 2. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024) Meditación 2.



Meditación 3. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Ataque aéreo. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Ataque aéreo 2. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Ataque aéreo 3. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Ataque aéreo 4. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Ataque aéreo 5. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Nueva vida. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Nueva vida 2. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Ataque sorpresa. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Espionaje. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Amanecer. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Amanecer 2. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Amanecer 3. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Amanecer 4. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Ataque aéreo 5. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Ataque aéreo 5. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Natación 2. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Escalada. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Escalada 2. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Fiel al clan Oda. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



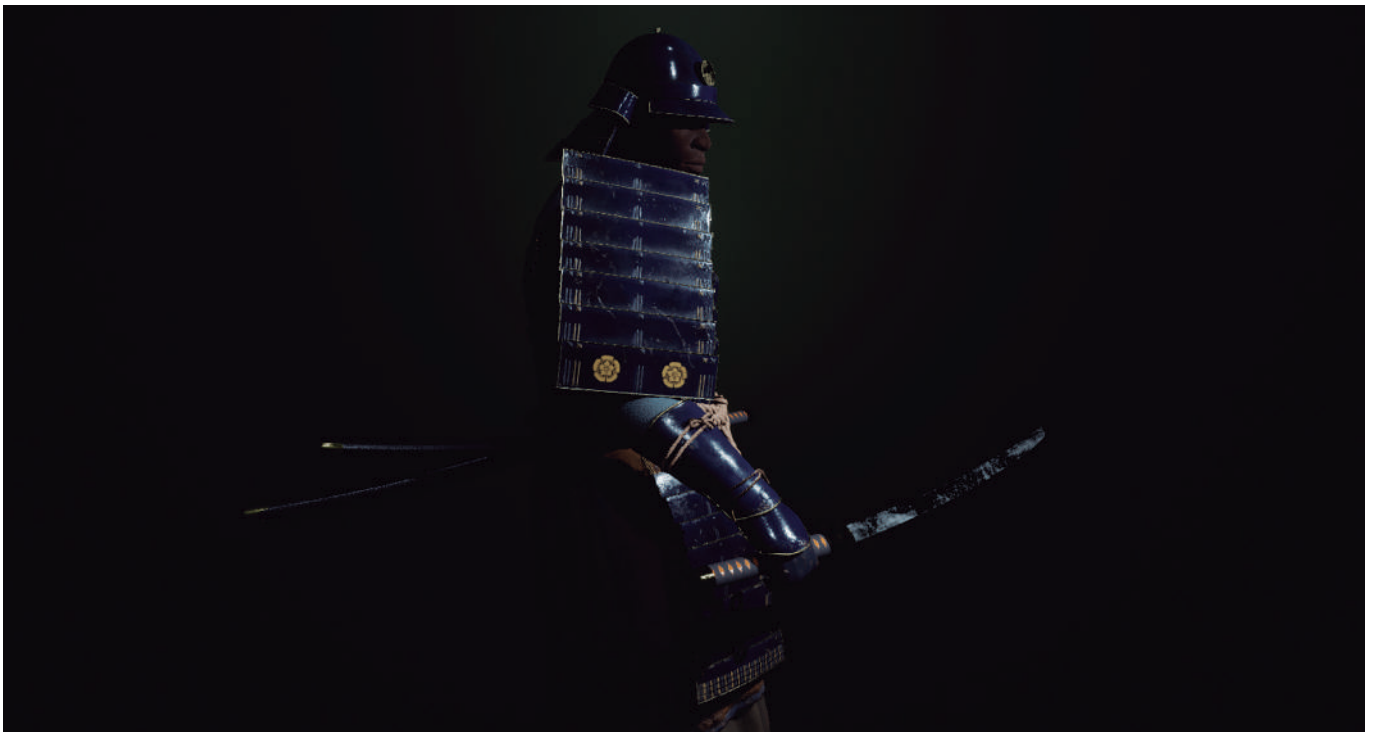
Llegada al campamento. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Llegada al campamento 2. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



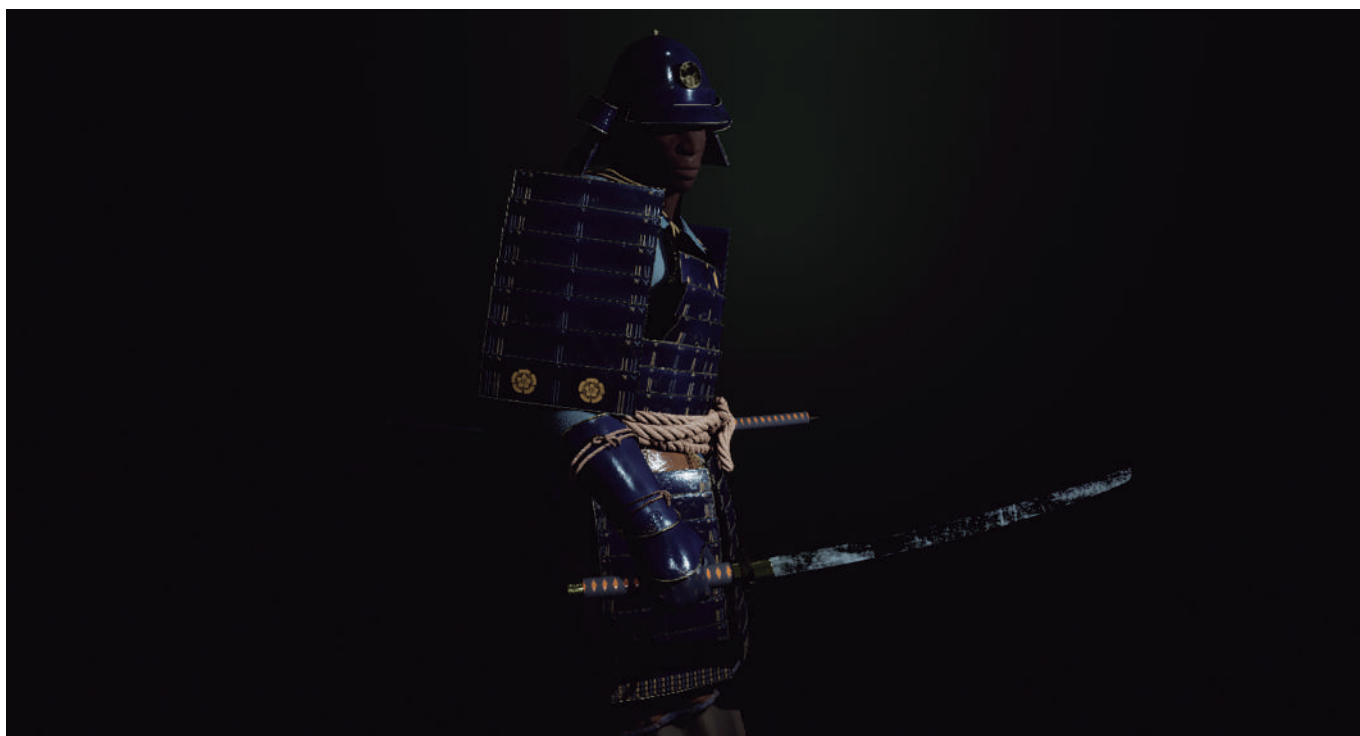
Yasuke (pose tipo). Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Yasuke (pose tipo). Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Yasuke (pose tipo). Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Yasuke (pose tipo). Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Yasuke (pose tipo). Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Yasuke (pose tipo). Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Arco tori. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Aéreo rojo. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Aéreo rojo 2. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Combate sangriento. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Arco tori rojo intenso. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)

Recorre el camino

Conviértete en Yasuke, el primer y único samurái africano de la historia y recorre el país del sol naciente durante el periodo Muromachi, cuando la gran unificación de Nobunaga se estaba gestando.

Descubre su historia y conviértete en leyenda con un trepidante combate, una extensa exploración y una emocionante narrativa en la que descubrirás quien fue el Demonio Negro.

1 PLAYER 75 GB MÍNIMUM DUALSENSE 18

Solo para uso doméstico: este software cuenta con uso exclusivo para consolas PlayStation 5. Queda prohibido todo acceso, uso o transferencia autorizados del producto sus obras comerciales y registradas subyacentes. Visita playstation.com/software-usageterms para consultar los términos de uso completos. SE PROMIETE LA REVENTA O ALQUILER EXCEPTO CON AUTORIZACIÓN EXPRESA DE SIEE. Licencia para venta en Europa. Importado para España por Garza Games, c/ Río Júcar, 10 28229 Villanueva del Pardillo, Madrid.

GarzaGames.com
58492-WATSON

Garza Games
Madrid, Spain
2024

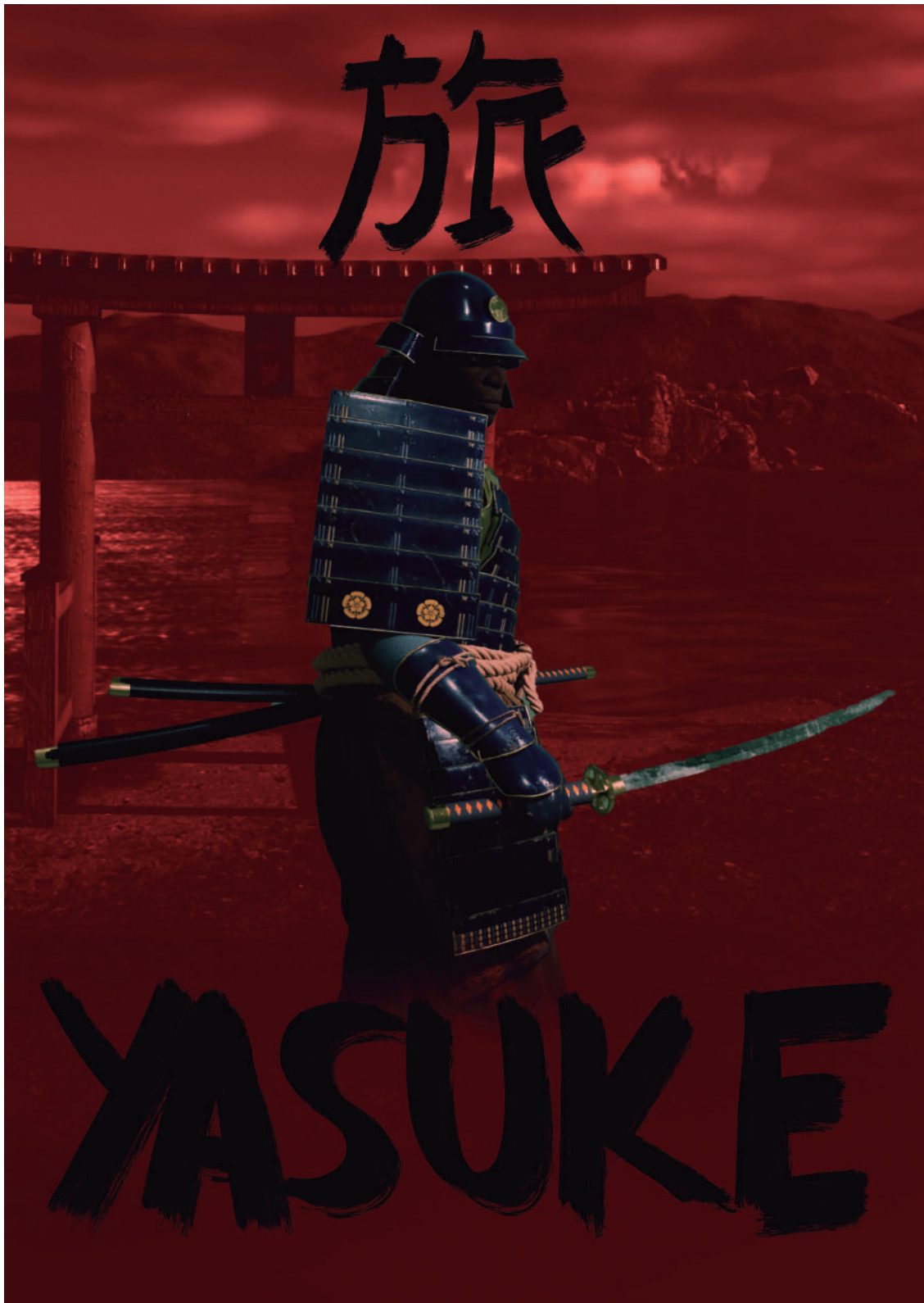
UNREAL ENGINE 5

18
www.pegi.info

GARSA GAMES

UNREAL ENGINE 5

Carátula videojuego PS5. Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



Yasuke (poster). Álvaro García. Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro (2024)



6. Conclusiones

6.1. Conclusiones del proyecto

El objetivo del proyecto no era otro que mostrar una pequeña parte de la historia por medio del modelado 3D para videojuegos, promoviendo la idea de la importancia de conocer nuestra historia y aprender de otras culturas, para así entender el mundo que nos rodea, ensalzando el viaje como método de enseñanza y síntesis de estos conceptos.

Si se analiza el proyecto creo que se puede afirmar que el objetivo está cumplido, ya que gracias a una profunda investigación sobre Yasuke y el contexto de su época se ha podido llevar a cabo el planteamiento de un personaje para videojuegos que representa esta figura histórica por medio del modelado 3D para videojuegos. Cumpliendo con todos los requisitos que esto exige.

El marco teórico ha sido esencial, ya que es lo que ha permitido conocer en profundidad a Yasuke, la base en torno a la que gira el proyecto. Además, de que se trata de un personaje poco conocido, a pesar de tener una serie de ficción animada en Netflix en la que el protagonista se inspira en Yasuke, hay poca investigación acerca de él y muy poco conocimiento por parte del gran público acerca de su verdadera historia.

Si que es cierto, que recientemente se ha anunciado el nuevo videojuego de la saga Assassin's Creed que va a contar con Yasuke como protagonista y, aunque tendrá elementos de ficción, parece que contará parte de su historia. Es decir, hasta hace muy poco Yasuke era desconocido, sin embargo en las últimas semanas ha ido haciéndose cada vez más popular gracias a este anuncio.

Por lo que se podría afirmar que la propuesta era bastante novedosa porque no se había tratado tan en profundidad este personaje para un videojuego, hasta que ha surgido este videojuego de Ubisoft, quienes han tenido la misma idea que la desarrollada en el proyecto.

Las limitaciones del proyecto son más que evidentes. Partiendo de la base de que no se puede desarrollar el videojuego entero sobre Yasuke y el proyecto se ha limitado al desarrollo del personaje y un pequeño escenario. Pero no solo eso, normalmente los personajes para videojuegos AAA en las grandes empresas los desarrolla un equipo entero, cada uno de los que conforman el equipo está especializado en un apartado concreto, por lo que el tiempo y la especialización es una limitación muy destacable.

Además, los recursos con los que se suele contar son mucho mayores, licencias de programas especializados, equipos informáticos de primer nivel, los últimos modelos de tabletas gráficas, etc.

En este proyecto ha habido recursos mucho más limitados, además de un profundo desconocimiento de muchos procesos que se han tenido que ir aprendiendo durante el desarrollo del proyecto, lo cual ha hecho que el proceso haya sido más lento y menos preciso.

El desarrollo de personajes para videojuegos AAA es algo mucho más complejo y costoso de lo que se suele pensar, y esto, aunque ya se sabía, se ha podido ver en el desarrollo del proyecto.

Es por eso que en la industria de los videojuegos hay “pocas” empresas que lancen grandes y exitosos videojuegos AAA.

Se puede afirmar que nos estamos olvidando de la importancia de conocer la historia y que por medios como los videojuegos se puede dar a conocer esta de una forma entretenida y llamativa.

Además, mirar otras culturas es esencial para entender el mundo tan globalizado que nos rodea, por lo que emplear estos medios digitales para dar a conocer esas culturas es fundamental.

Para sacar estas conclusiones ha sido muy relevante como se ha llevado la metodología de investigación, gracias a la cual se ha podido desarrollar todo el proyecto y poder hacer un análisis correcto de lo desarrollado.

Para cualquier proyecto del estilo lo primero y fundamental es leer y fundamentarse bien acerca del personaje o tema histórico en cuestión, para poder ser fiel a la realidad y, en caso de no querer serlo porque se quiere ficcionar, saber cual ha sido la realidad y poder elegir como desarrollar la ficción en base a eso.

También es importante buscar referencias visuales y referentes que hayan tratado el tema, para entender como se debe desarrollar un proyecto similar.

Tener un cotexto específico de lo que se quiere desarrollar es importante, pero también es esencial tener un contexto general sobre el lugar o el tema a tratar.

6.2. Futuro del proyecto

El Futuro de Yasuke: el Legendario Viaje del Demonio Negro no es otro que seguir desarrollando este videojuego. De momento, lo que está en mi mano es seguir desarrollando el arte para este hipotético videojuego. Es decir, desarrollar otros personajes presentes en la historia, los escenarios y niveles en los que transcurriría la historia de Yasuke en el videojuego. Aspectos alternativos para el personaje, como otras vestimentas, cabellos y armas, etc. Lo que viene siendo el arte 3D de lo que sería un videojuego que cuente la vida del primer y único samurái africano, el Demonio Negro.

Además, este no es el único futuro vinculado con el proyecto, también quisiera desarrollar otros personajes históricos de otras épocas diferentes que cuenten realidades muy diversas, para poder seguir aprendiendo y ayudar a otros a aprender acerca de las realidades históricas que se vivieron y las diferentes culturas que han existido. Seguirá presente mi discurso de la importancia de aprender de historia y de las culturas para combatir la desinformación, aprender del mundo que nos rodea y poder enfrentarnos a nuestra realidad.



7. Bibliografía

Bibliografía

- Guldi, J. y Armitage, D. (2016). Manifiesto por la historia. Madrid: Alianza Editorial.
- Hunt, C. (2021). Yasuke. El legendario samurái africano. Zaragoza: Ediciones Licurgo.
- Hunt, L. (2019). Historia: ¿Por qué importa?. Alianza Editorial.
- Lockley, T. y Girard, G. (2019) Yasuke: the true story of the legendary African samurai. Great Britain: Sphere.
- Pérez Riobó, A. y San Emeterio Cabañes, G. (2020) Japón en su Historia: De los primeros pobladores a la era Reiwa. Gijón: Satori.
- Planellas, P. (2002 a). Enciclopedia de las armas japonesas (Volumen 1º). Barcelona: Editorial Alas.
- Planellas, P. (2002 b). Enciclopedia de las armas japonesas (Volumen 2º). Barcelona: Editorial Alas.
- Planellas, P. (2002 c). Enciclopedia de las armas japonesas (Volumen 3º). Barcelona: Editorial Alas.

Webgrafía

- Alva, B. (2023) ¿Qué hace que un juego sea AAA? Epic Games. Recuperado de <https://store.epicgames.com/es-ES/news/what-makes-a-aaa-game-a-aaa-game>
- Anónimo. (2017) Los ejércitos japoneses en el periodo Sengoku. Recuperado de <https://arrecaballo.es/edad-moderna/periodo-sengoku-1477-1615/los-ejercitos-japoneses-en-el-periodo-sengoku/>
- Anónimo. (2018) Escultura del cuerpo. PlyClay. Recuperado de: <https://guiapolyclay.jimdofree.com/escultura-y-modelado/escultura-del-cuerpo/>
- Anónimo. (2024) Retopología en 3D ¿Qué es y para qué sirve?. Trazos. Recuperado de <https://trazos.net/retopologia-en-3d-que-es-y-para-que-sirve/>
- Cartwright., M. (2019 a.). Kamakura period. Recuperado de https://www.worldhistory.org/Kamakura_Period/
- Cartwright, M. (2019 b.). Shogun. Recuperado de <https://worldhistory.org/Shogun/>
- Blanco, S. (2018) Las Monedas eiraku tsuho como emblema de Oda Nobunaga. Cuadernos de Numismática (pp. 8-12). Recuperado de <https://acortar.link/Las-monedas-eiraku-tsuho>
- Fazio Vengoa, H. (1998). La historia del tiempo presente: una historia en construcción. Historia crítica, 17, 47-57. doi: 10.7440/histcrit17.1998.04
- García Castaño, F. J. , Pulido Moyano, R. A. y Montes del Castillo, A. (1997). La educación multicultural y el concepto de cultura. Revista Iberoamericana de Educación, 13, 223-256. Recuperado de <https://acortar.link/4OrDjB>

- Gone (2019) The Making of King Arthur - A 3D Character Tutorial. ArtStation. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/3okr3E>
- Karimfazli, P. (2017) Game carácter workflow tutorial 1. ArtStation. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/Lbed0>
- López-Vera, J. (2013) La misión jesuita en Japón, siglos XVI-XVII. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/la-mision-jesuita-en-japon-siglos-xvi-xvii/>
- López-Vera, J. (2014) La llegada de armas de fuego a Japón. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/la-llegada-de-las-armas-de-fuego-a-japon/>
- López-Vera, J. (2016). Japón y Asia oriental en el siglo XVI. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/japon-y-asia-oriental-en-el-siglo-xvi/>
- Lopez-Vera J. (2017) Yasuke, el samurái negro que llegó a África. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/yasuke-el-samurai-negro-que-llego->
- López-Vera, J. (2017 a.). Oda Nobunaga, camino a la unificación de Japón Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/oda-nobunaga-camino-a-la-unificacion-de-japon/>
- López-Vera, J. (2017 b.). Japón y Asia oriental en el siglo XVI. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/oda-nobunaga-y-su-relacion-con-el-budismo/>
- Mohamud, N. (20 de octubre de 2019) La curiosa e insólita historia de Yasuke, el primer samurái africano. BBC. Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-50039944#:~:text=Poco%20tiempo%20despu%C3%A9s%2C%20el%20africano,en%20su%20diario%20en%201579.>
- Olivé, L. (2010). Multiculturalidad, interculturalismo y el aprovechamiento social de los conocimientos. REVISTA DE PENSAMIENTO I ANÁLISI, 10, 45-66. Recuperado de <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/recerca/article/view/2266/1931>
- Piva, G. (desconocido) Recuperado de <https://www.giuseppepiva.com/en/tipologia-opere/samurai-armor>
- Real Academia de la Historia. (2022). Japón-España. 400 años de relaciones. Religión y política. Recuperado de <https://www.rah.es/japon-espana-400-anos-de-relaciones-religion-y-politica/>
- Serrano Martín, E. (2012) De la tierra al cielo: Líneas recientes de investigación en historia moderna, 2, 207-222. Recuperado de <https://digital.csic.es/handle/10261/79365>
- Vallespir, J. (1999). Interculturalismo e identidad cultural. Revista Interuniversitaria de formación del profesorado, 36, 45-56. Recuperado de <https://acortar.link/MMecBc>
- Vida Samurái. (2024) Armadura y Vestimenta Samurái. Recuperado de <https://www.vidasamurai.com/armadura-y-vestimenta-samurai/>