

TRABAJO FIN DE GRADO BELLAS ARTES



ESTUDIANTE

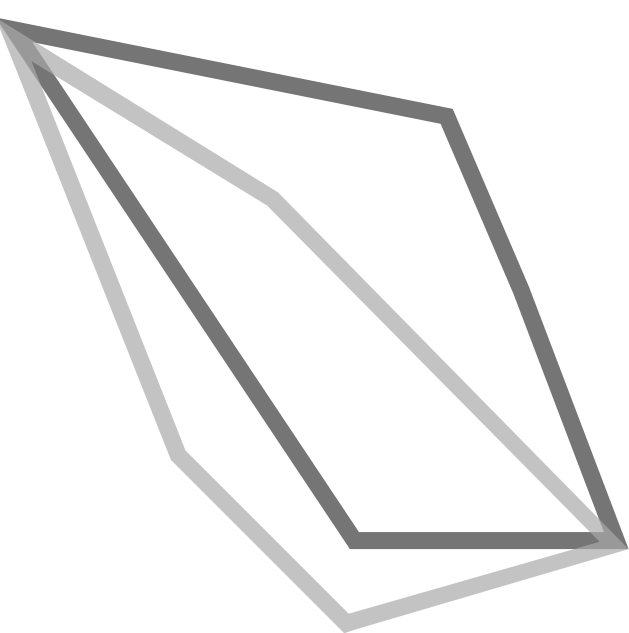
TUTOR/A





PALABRAS CLAVE

RESUMEN



INDICE

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS
2. REFERENTES
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN
5. RESULTADOS
6. BIBLIOGRAFÍA

1.PROPUESTA Y OBJETIVOS

La propuesta de este trabajo es representar de forma física una leyenda japonesa, concretamente *La Leyenda del Príncipe Yamato*. Para ello, seleccionaremos distintos objetos importantes de la historia y buscaremos una forma de representarlos de manera física y de reproducirlos con técnicas serigráficas a través de la costura. Nuestra intención es crear una pieza que represente parte de las hazañas del protagonista de la historia.

Una vez realizados los dibujos y trasladados a la serigrafía se realizará una serie de estampados sobre papel, que formarán parte de una edición que se mostrará dentro de una carpeta textil que siga la misma estructura de cruz que tiene un kimono japonés.

Dichas serigrafías se estamparán también sobre tejidos que posteriormente serán adaptados sobre un kimono japonés blanco que ha sido previamente manipulado. Hemos extraído dicho kimono como objeto relevante de la propia leyenda.

En cuanto al registro final, se llevará a cabo una serie fotográfica, que refuerce a través de una performance con distintas poses, la importancia de los elementos representados sobre el kimono.

El objetivo principal de este trabajo es hablar y conocer un poco más sobre las leyendas japonesas y la representación de estas.

Objetivos

- _ Investigar sobre las leyendas japonesas.
- _ Seleccionar un relato en el que la ropa de los personajes sea protagonista de la historia e indagar sobre el origen y la forma básica de esta prenda.
- _ Explorar cómo extraer elementos
- _ Seleccionar los objetos importantes en la leyenda y realizar ilustraciones que posteriormente se trasladarán a técnicas serigráficas.
- _ Experimentar con la serigrafía sobre diferentes soportes para coserlo sobre el kimono.
- _ Manipular el kimono a través de cortes y costuras de manera que recuerde a la estética cyberpunk.
- _ Realizar una edición de serigrafía sobre papel.
- _ Realizar serie fotográfica que muestre la parte del relato seleccionado

2.REFERENTES

En este Trabajo de Fin de Grado se han tenido en cuenta distintos referentes.

Hiromitsu Takahashi (1959)

El primer referente a tener en cuenta se trata de Hiromitsu Takahashi. Un artista japonés contemporáneo que trabaja con técnicas tradicionales de impresión y se enfoca en leyendas y figuras del folclore. Takahashi crea estampas que representan escenas de kabuki y personajes míticos japoneses, como el zorro de nueve colas (*Kyūbi no Kitsune*) y el guerrero Benkei. Nos interesa especialmente porque trabaja con técnicas como el kappazuri, una técnica de impresión con plantillas originalmente utilizada para teñir kimonos, la cual guarda relación directa con la serigrafía y el soporte de la obra que utilizaremos en nuestro trabajo final.



Fig.1. Hiromitsu Takahashi; *Yanone* (circa 1987) Xilografía Kappazuri-e (61x50 cm) Edición Limitada 11/58

Toriyama Sekien (1712–1788)

Fue un artista japonés del período Edo, formado en la escuela Kanō, aunque sin reconocimiento oficial, y proveniente de una familia de altos funcionarios del shogunato Tokugawa. Tras retirarse del servicio, se dedicó a enseñar pintura y poesía kyōka, y es especialmente recordado por su trabajo pionero en la ilustración de yōkai —criaturas sobrenaturales del folclore japonés— a través de bestiarios visuales como *Gazu Hyakki Yagyō*, *Konjaku Gazu Zoku Hyakki* y *Hyakki Tsurezure Bukuro*. En estas obras combinó referencias enciclopédicas con su imaginación, estableciendo representaciones que influenciaron a generaciones de artistas posteriores. Su estilo mezcla la estética del ukiyo-e con detalles refinados, y fue innovador en el uso de técnicas como el *fuki-bokashi*, que permite gradaciones suaves en xilografía, herramienta principal de su producción.

Lo que más nos llama la atención es la idea de la representación de las criaturas sobrenaturales basadas en el folclore japonés.



Fig. 2. Toriyama Sekien; *Rokurokubi* (1776) Grabado en madera. Serie *Gazu Hyakki Yagyō* “El desfile ilustrado de cien demonios”

Bingyi (n. 1975)

Por otra parte, tenemos a Bingyi (n. 1975, Beijing), una artista china multidisciplinar formada en arquitectura e historia del arte, conocida por sus monumentales obras a tinta que interactúan con el entorno natural, como *Epoché* y *Emei Ink Waterfall*. Su trabajo combina tradición china y experimentación contemporánea, creando paisajes emocionales mediante tinta, papel xuan, viento, luz y técnicas escénicas. Aunque no diseña moda, ha usado materiales como seda en obras como *Cloud Atlas*, y su estética ha influido en el arte conceptual. Lo que más interesa de su trabajo es el estampado de tinta sobre un “lienzo en blanco” la cual posteriormente se exhibirá a través de un modelo físico para la demostración en contexto corporal de la prenda.



Fig .3. Bingyi; *La cueva* (2013) Fotografía de instalación artística. Tinta negra sobre textil. Serie “Alternative Histories”: Bingyi’s language of ink.

Richard Saturnino Owens (Rick Owens) (1962)

Rick Owens es un diseñador de moda estadounidense cuya estética oscura, futurista y brutalista ha resonado profundamente en todo el mundo, incluida la escena de moda alternativa japonesa, especialmente entre quienes exploran estéticas como el cyberpunk, goth, techwear y postapocalíptico. Lo que más nos interesa para nuestro trabajo es como Owens reinterpreta siluetas clásicas mediante el uso de cortes asimétricos, materiales técnicos y una paleta monocromática, aportando una visión contemporánea que sirve de inspiración para la transformación del kimono tradicional blanco en dos piezas adaptadas a esta corriente estética.



Fig.4. Richard Saturnino Owens *Ready to wear* (2013). Chaquetas-kimono estructurado. Mezcla de tafetán técnico y algodón encerado.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Desde nuestra infancia hemos ido desarrollando diferentes gustos y aficiones y aunque con el tiempo pueden ir cambiando, siempre permanecerá esa base que construimos al principio. Muchas personas han crecido siendo fanáticos del anime por lo que también de Japón en general, desde las grandes ciudades donde todo está masificado, hasta los pueblos y aldeas más pequeños donde se lleva una vida más humilde. Es por ello que nos parece interesante inspirarnos de alguna manera en la parte más tradicional y la más moderna del país.

Utilizaremos una de las leyendas de la mitología japonesa para basar la creación de la pieza en ella. Durante nuestra búsqueda en el libro “Fábulas y leyendas de Japón” escrito por Yei Theodora Ozaki aparecen historias de interés como *La historia del hombre que no quería morir* o *El cortador de bambú y la niña de la luna*. La que más encaja en nuestra búsqueda para poder crear la pieza es la leyenda del Príncipe Yamato. En esta leyenda se narran las aventuras de Yamato, un legendario príncipe guerrero japonés, enviado por su padre, el emperador, a someter tribus rebeldes. Usando su astucia y la espada sagrada Kusanagi, venció numerosos enemigos. Murió joven, y su espíritu se convirtió en un pájaro blanco, símbolo de paz.

Los cinco objetos que hemos escogido para representarlos son; el templo, la daga, la espada, la serpiente y el kimono. El templo de la Diosa Ise que Yamato va a visitar para venerar a la diosa antes de sus aventuras. Una lanza, que su padre le entrega para luchar. Una espada, obsequio por parte de su tía. Una serpiente, a la que derrota con estos elementos. Y, por último, el kimono que será la pieza principal, ya que es el primer regalo que recibe para lograr una de sus hazañas.

Una vez seleccionados los objetos, realizamos las ilustraciones de manera digital, para posteriormente imprimir en papel de acetato y usar como fotolito para serigrafiar. Guardan una estética más tradicional acorde al ukiyo-e¹.

Además, el kimono es una de las piezas más representativas tanto por tradición como por cultura. Su uso se remonta al periodo Heian². El kimono refleja el estatus social, la edad, el género, el estado civil, la ocasión y el tiempo a través de detalles como el color, los patrones y la forma. Aunque en la actualidad se reserva principalmente para ceremonias y ocasiones especiales, sigue siendo un fuerte símbolo de la herencia cultural japonesa. Su influencia ha inspirado a la moda y el arte en todo el mundo.

El kimono, el cual es la base de todo gracias a su significado y representación, será de color blanco para que haga de lienzo. A partir de ahí lo modificaremos para extraerlo de la leyenda y representarlo de manera física con toques que se asemeje a la moda cyberpunk³.

Para reforzar el mensaje visual de la representación de los elementos de Yamato, se realizará una serie fotográfica en la que el modelo posará de distintas maneras creando así una performance a través de las imágenes para contar las escenas representadas.



¹Ukiyo-e es un estilo de arte japonés que floreció entre los siglos XVII y XIX, durante el período Edo. Significa “imagen del mundo flotante” y se caracteriza por grabados en madera y pinturas que retratan escenas de la vida cotidiana, paisajes, teatro kabuki, cortesanas y luchadores de sumo. Fue muy influyente en el arte occidental, especialmente en el impresionismo.

²El período Heian (794–1185) fue una era de esplendor cultural en Japón, marcada por el auge de la aristocracia y el desarrollo de una refinada vida cortesana en la capital Heian-kyō (actual Kioto). Durante este tiempo florecieron las artes, la literatura —con obras como *El cuento de Genji*— y se comenzaron a definir aspectos esenciales de la cultura japonesa, como el vestido tradicional. Hacia el final del período, el poder imperial decayó y surgieron los clanes samuráis, dando paso a una nueva etapa militar en la historia del país.), evolucionó con el tiempo hasta considerarse como una prenda cargada de significados sociales, estéticos simbólicos.

³El estilo cyberpunk es una estética futurista que fusiona alta tecnología con ambientes urbanos decadentes, reflejando un mundo dominado por megacorporaciones, vigilancia y desorden social. Visualmente, se caracteriza por luces de neón, colores oscuros, materiales metálicos, gafas futuristas, prótesis cibernéticas y ropa de estilo utilitario o industrial. Inspirado en la ciencia ficción y la cultura hacker, el cyberpunk explora la relación entre humanos y tecnología en contextos distópicos.

4.PROCESO DE PRODUCCIÓN

En la primera fase del proceso de producción, tras investigar y leer algunos relatos japoneses, seleccionamos entre ellos la Leyenda del Príncipe Yamato. Debemos buscar un objeto principal representativo, y en esta historia el protagonista lleva un kimono que utiliza para lograr una de sus hazañas. Después, extraemos los cuatro elementos que ilustran la historia; el Templo de la diosa Ise, la espada, la lanza y la serpiente.

Tras la selección de objetos, se realizan los primeros bocetos e ilustraciones digitales con el programa Procreate.

Utilizaremos como base de la pieza un kimono japonés blanco y básico. Se modificará, cortándolo y bordándolo para que tenga más toques cyberpunk, pero seguirá manteniendo la imagen del kimono tradicional.





Fig.4. Diferentes estados de los bocetos e ilustraciones realizadas con el programa procreate.

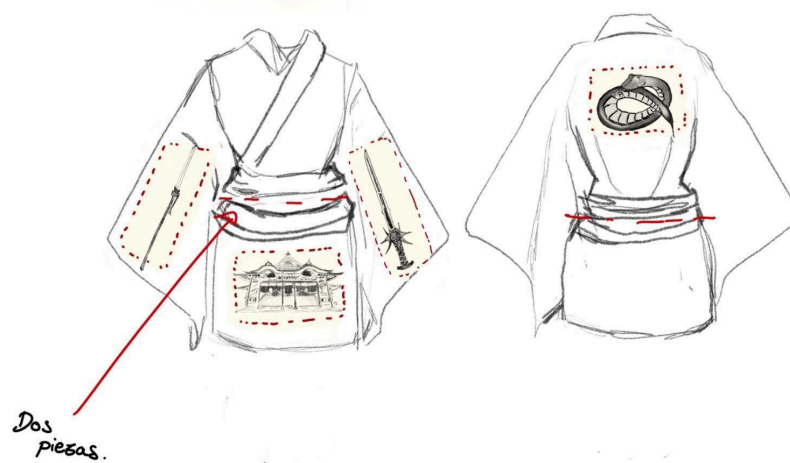


Fig.5. Estudio previo al montaje del kimono

Una vez hayamos terminado de realizar y escoger las ilustraciones, buscaremos el modo de incorporarlas a la pieza del kimono. Se usará la serigrafía como técnica y herramienta principal, estaremos imprimiendo las ilustraciones sobre distintos tejidos y con diferentes tintas para visualizar la que mejor se acerque a nuestros intereses y a la estética que estamos buscando.



Fig. 6. Proceso y primeras pruebas

En la segunda fase del proceso de producción manipularemos el kimono para conseguir la forma que buscamos. Se deberá dividir en dos partes y arreglarlas de manera que se siga viendo la estructura de un kimono.

Una vez tengamos las piezas, hacemos las primeras pruebas con las diferentes telas serigrafiadas para utilizarlas a modo de parches.

Estampamos una serie de serigrafías sobre tela blanca y tinta negra y otra serie con tinta blanca sobre tela plateada. Tras las pruebas, descartamos la tela blanca y seleccionamos para la pieza final el tejido plateado con tinta blanca.



Fig. 7. Pruebas de diferentes tejidos y de color de la tinta serigráfica.

Por último coseremos sobre las dos piezas del kimono las telas que hemos serigrafiado, para unificarlo hemos agregado un dobladillo del mismo color que los parches para resaltar las partes más asimétricas.



Fig.8. kimono construido.

Lo siguiente que realizamos es una edición en papel de las cuatro imágenes, que formarán parte de una carpeta construida con el mismo material textil con el que hemos utilizado en el kimono.

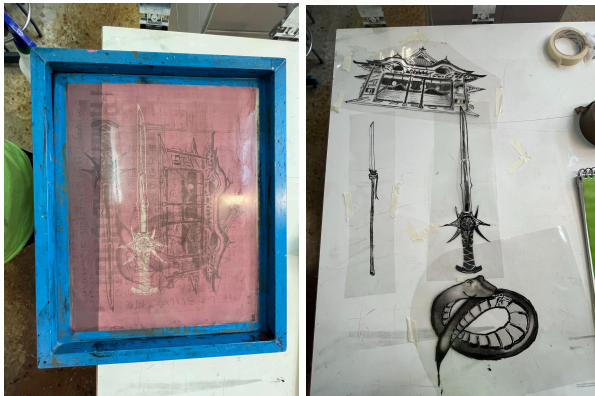


Fig.9. Imágenes de las diferentes fases del proceso de la serigrafía (fotolitos y pantalla)

Y por último, vamos a crear una serie de fotografías de las diferentes escenas del relato. Para ello utilizaremos la posición del cuerpo vestido con la pieza del kimono.

El atuendo del mito fragmentado para después incorporar las ilustraciones sobre la imagen.

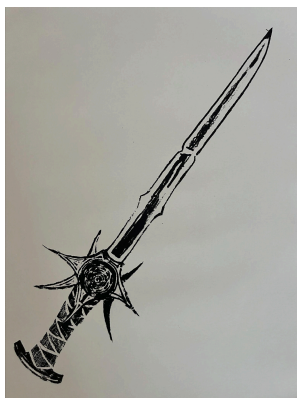
5. RESULTADOS

Los resultados obtenidos son los siguientes:

Una carpeta que contiene cuatro ediciones de serigrafía sobre papel tamaño 29,7x42 cm, a una tinta, con una tirada de 4 ejemplares cada una; *El templo de Ise*, *La espada de Murakumo*, *La Lanza* y *La serpiente*. La carpeta está creada a base de las mismas telas del kimono.



Serpiente 3/4



Espada de Murakumo 1/4



La Lanza 1/4



El templo de Ise 4/4

Fig.10 Paula Valdés Sampedro, *Elementos del atuendo fragmentado* (2025) Serigrafía sobre Papel 29,7x49 cm



Fig.11. Carpeta soporte para la presentación de las ilustraciones. 48X48 cm

Paula Valdés Sampedro, *El atuendo del mito fragmentado* (2025) pieza textil realizada con serigrafías en telas bordadas sobre un kimono fragmentado. Talla M (mujer)

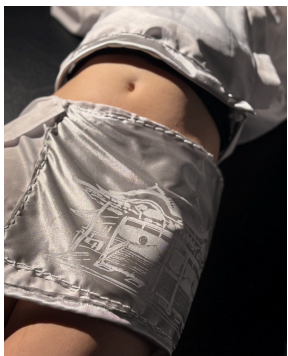


Fig.12. Paula Valdés Sampedro, *El atuendo del mito fragmentado* (2025)

Paula Valdés Sampedro, *El atuendo del mito fragmentado*. (2025) 5208x2476 px
Fotografía con ilustración digital.



Fig. 13. Foto final



Fig.14. Foto final



Fig. 15. Foto final



Fig. 16. Foto final



Fig.17. Foto final



Fig.18. Foto final



Fig. 19. Paula Valdés Sampedro, *El atuendo del mito fragmentado* (2025). Fotografía con dibujo digital.

Valorando el trabajo de manera general, estamos bastante satisfechos con el resultado final.

En cuanto a los estampados en papel, es un soporte fácil sobre el que trabajar y para presentar cualquier tipo de ilustración es la manera más sencilla. Además, la carpeta creada a partir de las telas que se han desechado ayuda a darles algo más de personalidad.

En relación al kimono, podría haber estado más trabajado. Es la primera vez que nos enfrentamos al hilo y la aguja y aunque parezca que no está del todo elaborado ha sido todo un reto personal el cual nos ha ayudado a interesarnos un poco más por seguir aprendiendo sobre la costura.

Las fotos que se han realizado para presentar todo en conjunto expresan de manera muy clara todo aquello que se quería representar con este trabajo. Está presente la leyenda, está presente la cultura a través del kimono y otros elementos como el templo con esas características asiáticas

Aunque haya varias partes mejorables, durante el proceso de creación de este trabajo he ido desarrollando habilidades y resolviendo los problemas y dificultades con soluciones bastante resolutivas.



6. Bibliografía

Yei Theodora Ozaki (1871-1932) *Fabulas y leyendas de Japón* (2016) Editorial Quaterni.

El arte "yōkai" de un maestro. (2023, 1 julio). nippon.com. <https://www.nippon.com/es/people/e00124/>

HIROMITSU TAKAHASHI. (2024, 16 febrero). HIROMITSU TAKAHASHI. <https://hiromitsu.art/>

España, V. (2021, 14 septiembre). Rick Owens: conoce la trayectoria del genio que redefine la moda sin etiquetas. *Vogue España*. <https://www.vogue.es/articulos/rick-owens-conoce-trayectoria-genio-moda-sin-etiquetas>

Bingyi 冰逸. (s. f.). INKstudio. <https://www.inkstudio.com.cn/artists/75-bingyi/>

Fusionmoda. (2022, 2 julio). *Moda cyberpunk: estética futurista y vanguardista | Fusión Moda*. Fusión Moda. <https://fusionmoda.es/estilo-cyberpunk-moda/>

Paula. (2025, 16 junio). *¿Qué es el Ukiyo-e? El grabado japonés - Noticias de Arte Totenart*. Noticias de Arte Totenart. <https://totenart.com/noticias/ukiyo-e/>

El periodo Heian (794-1185). (2020, 30 julio). HistoriaJaponesa.com. <https://historiajaponesa.com/el-periodo-heian-794-1185/>

Izquierdo, L. (2024, 14 febrero). Estilo Y2K: qué es, cómo se lleva y por qué la moda de los 2000 triunfa tanto. *InStyle*. https://www.instyle.es/moda/estilo-y2k-que-es-como-se-lleva-moda-2000_61280

Yoneda, A. (2022, 16 marzo). *¿Qué es la moda Harajuku? Una breve introducción*. MATCHA: Medio Que Ofrece Información Turística, Cultural y Hotelera Japonesa Al Mundo. <https://matcha-jp.com/es/1316>

