



Universidad de Chile
Facultad de Artes
Departamento de Artes Visuales

AMOR A CREAR

Memoria para optar al grado de Licenciada en Artes Visuales
Amanda Cisternas Herrera

Profesor Guía
Arturo Víctor Cariceo Zuñiga

Santiago, Chile, 2023

Amor
à
Criar



No recuerdo a que edad exactamente cree una ilustración de algo que ame solo por el motivo de querer hacerlo, sin que nadie me lo dictara. Consumir algo que amo y que me motive a crear algo por voluntad propia me parece la magia de mi arte.

Las conexiones que he creado desde la cultura del fanatismo y las interacciones que he vivido son incomparables. Desde cualquier lugar del mundo hemos forjado comunidades inmensas dispuestas a crear interminables ilustraciones. Dibujar personajes que me gustan e ídolos me ha hecho desarrollar un estilo de representación y exploración artística disfrutable.

El crear arte desde el amor para que sea recibido con el mismo amor mediante en expresiones como; comentarios con afirmaciones positivas que nunca pensé que alguien diría de lo que dibujo, respuestas con otras ilustraciones a continuidad de la mía, mensajes de admiración, escritores de ficción preguntando si pueden redactar algo a base de lo que hice. Hay alguien que genuinamente le gusto lo que cree y se tomó el tiempo de expresarlo. Son estas las interacciones que me mantienen aquí y en mis momentos más terribles.

Mi arte es una confirmación de que existo y que mi existencia fue apreciada.



Índice

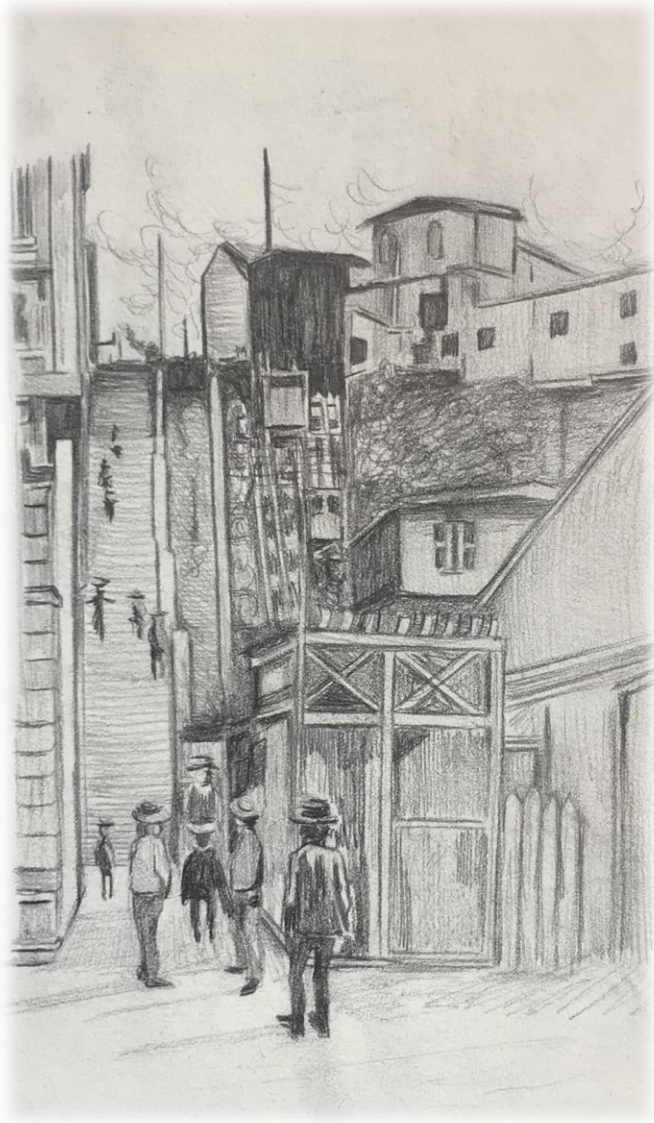
- Resumen.....2
- Introducción.....3
- Capítulo I
Voluntad propia, querer hacer arte.....14
- Capítulo II
Origen del estilo.....32
- Capítulo III
La comunidad de fans creadores.....44
- Capítulo IV
la ilustración.....54
- Capítulo V
Galería virtual..... 59
- Agradecimientos.....66
- Créditos.....67

Desde siempre entendí la ilustración como una expresión artística.

Me he rodeado de dibujos, como grabados y acuarelas a raíz de la influencia de mi familia desde pequeño.

Comprendiendo la ilustración desde un comienzo como interpretación de lo que nos rodea, realizando un simple paisaje con un sol en la esquina, una típica imagen de un dibujo de nuestros primeros años de vida, cómo seguir la instrucción de dibujar a la familia en el jardín, siempre muy consciente de las emociones que me producía el representar gráficamente estas figuras, siendo una niña feliz con un lápiz.

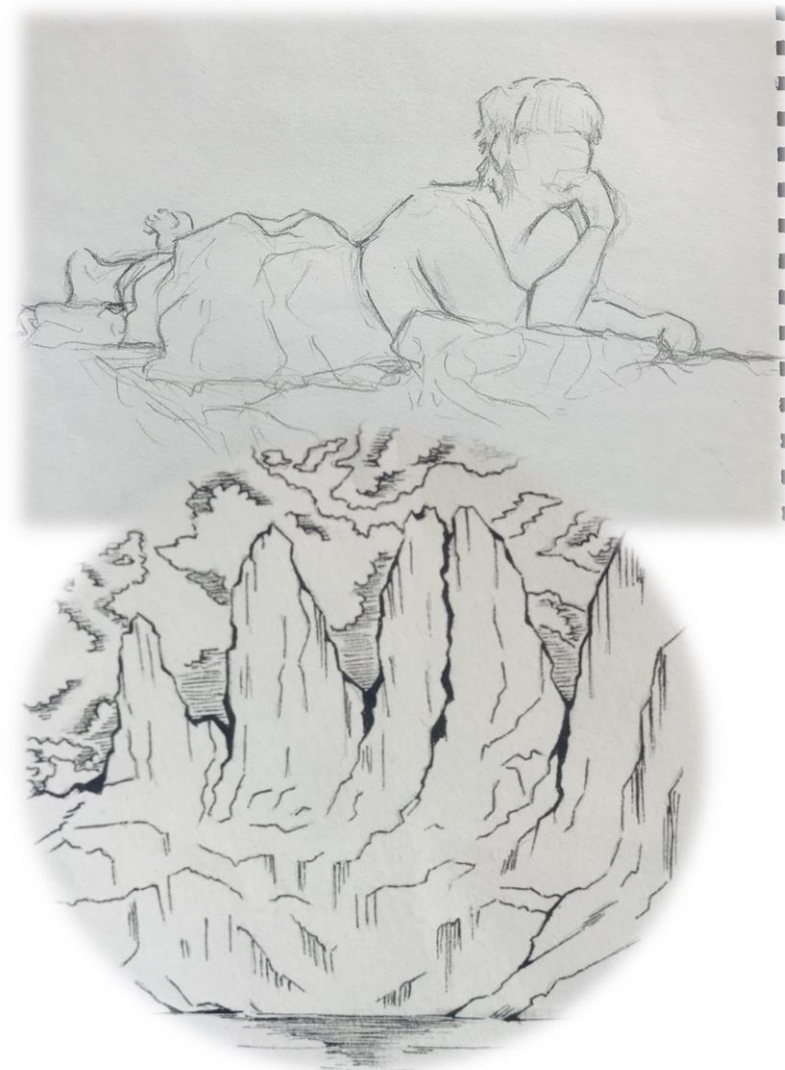




“Valparaíso” (2022), grafito sobre papel, 24 x 15cm, taller dibujo V, Chile.

En el día de hoy comprendo la ilustración con muchas más complejidades como grosores de líneas, ilusiones visuales y composiciones con sus equilibrios y desequilibrios. En ramos como dibujo y taller central he explorado la creación desde esta técnica como la practica constante de esta.

Desde un boceto a una obra compositiva, la expresión artística de cada individuo se plasma en una superficie para tomar forma, en abstracciones, mimesis, historias como en comics, y entre otras formas de representar partes del mundo interno de una persona.



“Modelo” (2022), grafito sobre papel, 25 x 18cm, dibujo V, Chile.

“Torres del Paine” (2022), tinta sobre papel, 8cm, Taller central I, Chile



Sin Título (2022), fotografía digital, taller central II, Chile.

La transformación y el desarrollo de mi viaje en el camino de la ilustración se ha nutrido de aportes en los cuales he utilizado los medios que entrega la tradición artística. Desde pinturas al óleo que he hecho por gusto antes de entrar a estudiar arte y en la misma carrera en años anteriores, como la fotografía análoga y digital. La verdad es que toda disciplina me ha permitido entender cómo manejar lenguajes visuales, por ejemplo el estudiar la luz y el color para aplicarlo en mis ilustraciones recientes.



Obra de la Serie sillas (2021), óleo sobre cartón, 30 x 30cm, Taller Instrumental Pintura II, Chile.



Sin Título, (2018), óleo sobre tela, 18 x 18cm, Chile.

El problema es que ese arte no era lo que disfrutaba hacer, eran ejercicios que cumplir... Sin saberlo fueron practicas y pasos para llegar a lo que me apasiona actualmente

El Arte Digital.

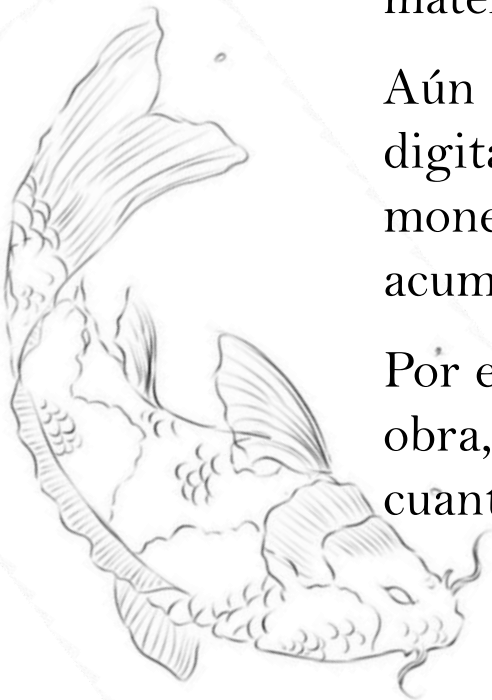
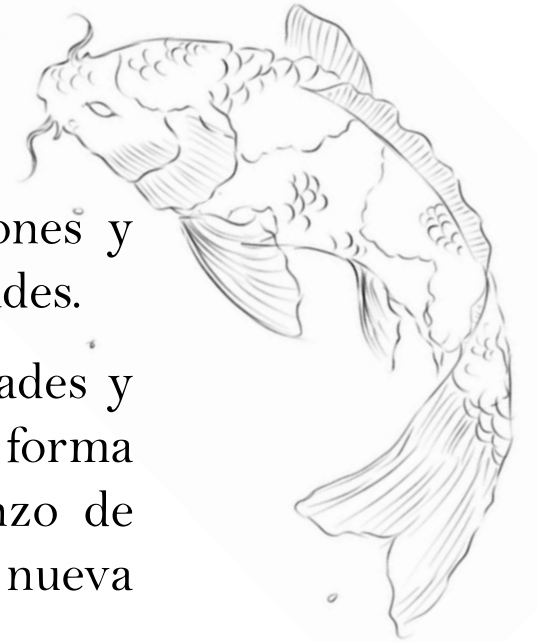


Las innovaciones contemporáneas en el arte han buscado adaptaciones y avances de lo ya conocemos para lograr y extender nuestras posibilidades.

Mezclas de técnicas, una distinta accesibilidad al desarrollar habilidades y compacto del material. Una aplicación permite hacer, de una forma semejante pero a la vez sumamente distinta, un dibujo en un lienzo de píxeles todas las veces que se requiera sin necesidad de consumir nueva materia prima.

Aún así decir que es lo más accesible es debatible, estos artefactos de arte digitales modernos son de mucho valor en el mercado, una gran cantidad monetaria de una sola adquisición, versus las formas tradicionales de gastos acumulativos de cada papel o cualquier soporte artístico.

Por ejemplo al pintar se ocupa un nuevo lienzo cada vez que se termina una obra, en el formato digital se necesita de la pantalla para poder ilustrar cuantas veces se quiera.



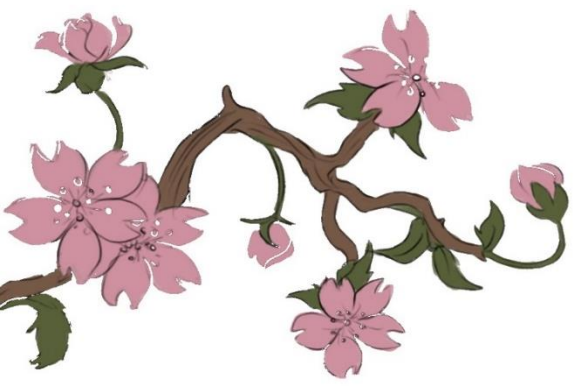


Estas plataformas de arte contemporáneo continúan en constante renovación como actualizaciones de texturas de pinceles que buscan imitar las que ya conocemos en técnicas tradicionales, como programas para buscar referencias a la hora de crear una pieza. El copiar y pegar, la facilidad de hacer una línea recta sin regla, la selección de colores y paletas armoniosas, se emplean todos los conocimientos tradicionales para traducirlos de formas prácticas y alcanzables.

La temática que ha llamado mi atención y que es uno de los ejes que está dominando esta era digital es sin dudar

La Cultura Otaku.





Comprendemos a una persona *otaku* como fan del anime, manga, videojuegos, novelas gráficas y entre otros elementos de origen japonés y todo lo que conlleva o sea raíz de estos.

Tiende a crear un interés por la cultura japonesa en totalidad al entrelazarse mitos, ubicaciones y tradiciones del país en estas ficciones.

En mi caso fue exactamente así y me ha producido un interés por aprender el idioma.

Me llevó a realizar un intercambio virtual gracias a la Universidad de Chile mediante el programa APRU, teniendo clases en vivo con profesoras en Japón de la universidad de Nagoya para tener el nivel Japonés I, siendo el diploma de realización del curso parte de mi historial académico.



Esta cultura se encuentra en todos los rincones de las redes sociales y también en las calles de Santiago en ferias y eventos.

Diversos países concentran a fans y se reúnen para compartir las creaciones impulsados por la fascinación de lo que ofrece este mundo. En el arte y las ilustraciones existen incontables cantidades de personas, sin importar de donde vengan, que aportan con imágenes y obras de sus personajes favoritos, escenarios admirables en los que demuestran un manejo profesional de arte digital.

Un desarrollo artístico inigualable de calidad que se transforma cada día en evoluciones desde las proporciones, colores, manejos de luz, y todo lo que comparte el arte digital con el tradicional.

Hay muchos artistas que admirar que se dedican exclusivamente a este estilo y cultura, haciendo su trabajo de tiempo completo en empresas de creación de contenido, como independientes que comercializan su arte de forma exitosa. Se comienzan a reconocer ídolos de este arte dentro de esta cultura, como lo fueron artistas con grandes reconocimiento como Van Gogh, Da Vinci, y otros, tenemos nuestras propias celebridades dentro de este mundo de los cuales surgen creaciones únicas e increíbles.

Mi arte se encuentra en esta enorme red de conexiones mundiales en torno a esta cultura.

En mis trabajos ocurre el fenómeno masivamente apreciado por las personas denominado *Fanservice*, literalmente ‘fan servicio’ traducido del inglés al español, el cual consiste en satisfacer y complacer a una audiencia.

Este término se ha utilizado en el campo del entretenimiento visual y es una herramienta para contentar al público. Dentro de este género de contenido, muchas veces limitado al material sexual, se encuentran más formas utilizadas para atraer al público, entre estas categorías de fanservice están las referencias, homenajes, memes, chistes internos y cameos.

Elementos interpretados como códigos que son entendidos por la comunidad y se fascinan al presenciarlos.





Mi trabajo consiste en mezclar personajes de distintas series como incorporarlos en modas de la actualidad, además de incluir estéticas que están recibiendo atención en el momento. Insertar mis personajes favoritos en otros contextos al que pertenecen para buscar satisfacer y hacer feliz a mi público, como a mi misma al ser parte yo también de esta comunidad.

Capítulo I

Voluntad propia, querer hacer arte.



No recuerdo con exactitud cuándo fue la primera vez que dibuje algún personaje de una serie que me llamara la atención. Desde que tengo memoria, en mis recuerdos me veo con un lápiz y un papel. Esto influenciado y originado desde mi familia, en especial mi mamá y papá, quienes estudiaron artes visuales, mi madre en la Universidad Arcis y mi padre en la Universidad Católica.

Debido a esto me enseñaron lo entretenido que puede ser garabatear con lo que fuera o absorberse en un mundo propio haciendo algún tipo de manualidad. En la infancia esto siempre se potenciaba en actividades, me críe en un jardín de educación Montessori, el cual siempre priorizaba la libertad del infante a la hora de decidir qué hacer con su curiosidad y cómo canalizar su energía en diversas formas de arte. Mi espacio de educación se alineaba con lo que hacía en mi tiempo libre.



Al entrar a otra institución como un colegio, comencé a ir a clases de distintas áreas, por consecuencia me encontraba dibujando en tiempos que se me habían asignado para otras materias.

Lo llamaría una pérdida de libertad al seguir un horario, pero a la vez parte de lo que sería la disciplina, el tener ciertos tiempos para cada cosa, en este caso para aprender cosas fuera del arte siendo diferentes a lo que conocía. Pero la verdad es que nunca quise escuchar ciertos temas o hacer ciertos ejercicios. Me encontraba aburrida en alguna clase, probablemente de matemática, dibujando un personaje en la esquina de mi cuaderno. Era lo que genuinamente quería hacer, garabateaba de forma muy intuitiva en algunos casos y era una forma de escapar de la misma rutina.



De forma espontánea y natural podría estar escuchando a mis profesores mientras hacía un boceto de un ojo o rostro en este estilo que intentaba imitar al contenido que consumía.

Por entonces, es cuando aparece el anime, la influencia mayor que ha alimentado mi creatividad desde diseños a historias con sus personajes que no salen de mi cabeza por mucho tiempo. Disfrutaba desde muy pequeña estas series y el saber que eran dibujos en movimiento me hacía sorprenderme. Los admiraba.

Recuerdo que el momento que más esperaba después de las horas interminables de aburrirme en el colegio era ir a la casa de mi abuela, en mi hogar no teníamos cable, por lo tanto la pieza de mi abuela se convirtió en mi estudio de arte, en donde sacaba mi croquera y dibujaba alguna animación japonesa que veía en televisión.



Entre estas series destaca *Pokemón*, la conocida franquicia nacida desde los videojuegos. Recuerdo las películas en formato de VHS que traía mi familia a casa veía las mismas historias una y otra vez. Fue gran parte de mi niñez el ver la serie como coleccionar las cartas, me gustaba dibujar mis personajes favoritos y es un antecedente que considero relevante para adentrarme en el estilo propio del anime, como en los ojos y en las proporciones.

Otras series podrían ser *Doraemon* o *Hamtaro*, que no recuerdo dibujarlas exactamente pero si verlas por mucho tiempo, influenciando en mi creatividad. Un poco más grande recuerdo *Sailor Moon*, *Kaleido Star*, *Dragon Ball*, *Inuyasha*, *One piece*. Todas estas animaciones japonesas que veía en televisión las disfrutaba más que cualquier otra serie de algún otro país. Había algo en estos dibujos que me atraían junto con sus narrativas.

Las películas del director Japonés *Hayao Miyazaki* en particular *El Viaje de Chihiro* y *La Princesa Mononoke* las vi a una temprana edad, expandiendo mi pequeño mundo al adquirir colores como combinaciones de elementos para desarrollar fantasías sobrenaturales.

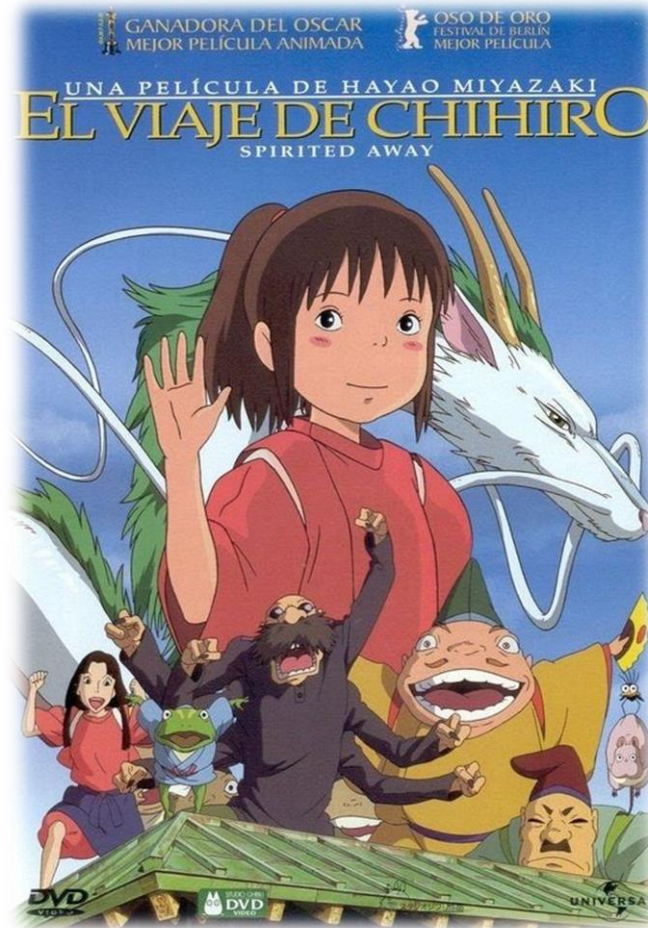


Pokémon 3: El hechizo de los Unown



Kunihiko Yuyama (2000) Película,
Japón

El Viaje de Chihiro



Hayao Miyazaki (2001) Película,
Japón

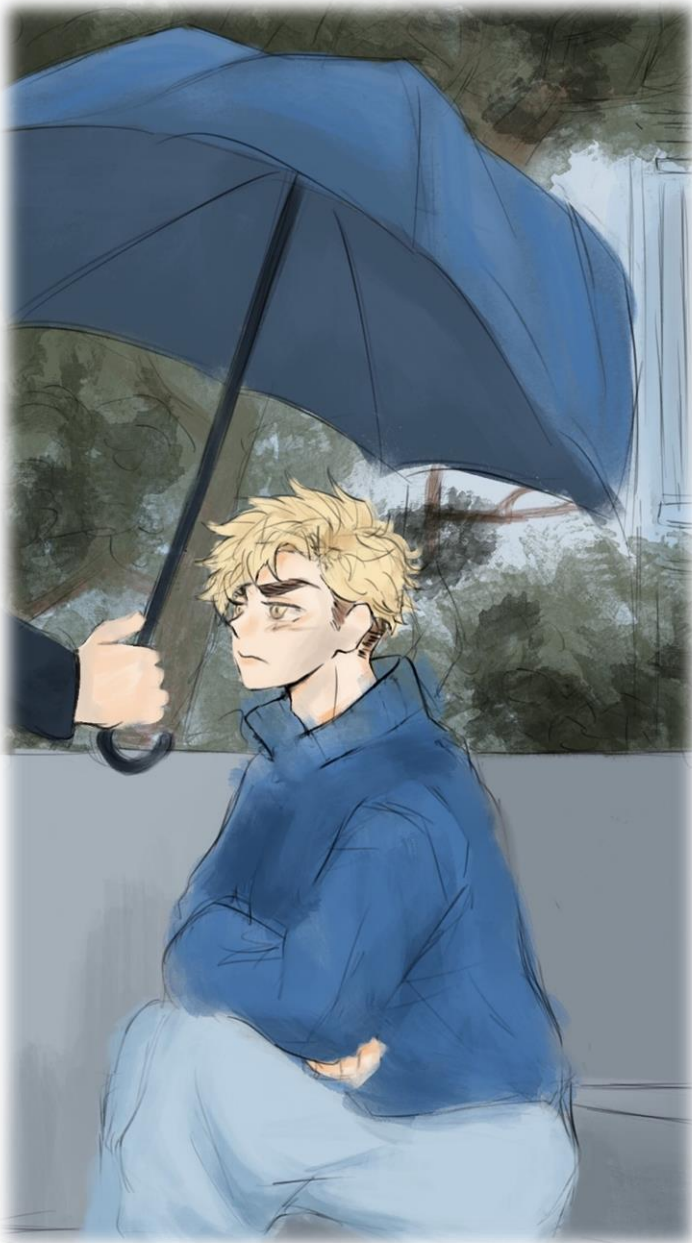
One Piece



Kōnosuke Uda (1999) Serie de
televisión, adaptación del manga
“One Piece” de Eiichirō Oda, Japón

Esta parte de mí, de ver animación japonesa por gusto, dibujar los personajes que veía e incluso crear mis propias partes de las historias y otros personajes era algo que nunca relacioné con el mundo artístico que me presentaban en ambientes como museos o las clases de arte. Mi mente los separó naturalmente. Nunca he visto en una galería un cuadro clásico al lado de una ilustración digital de un anime, nunca se me han presentado en el mismo entorno. Es algo que siempre consumí polarizado desde hace mucho.





En los años en los que me adentre a este mundo de ser otaku y ver anime, era considerado un gusto muy particular como a la vez juzgado, lejos de ser reconocido y aceptado como lo es actualmente.

Por lo cual el valor de mi trabajo ha tenido un considerable aumento al pasar los años, ha sido un buen desarrollo de mi autoestima en el arte y muy reconfortante de experimentar, ahora soy capaz de creer en mis habilidades que me han llevado a ser parte de los proyectos en los cuales mi arte está circulando en un progresivo éxito. El exponer mis dibujos llamados burlescamente como *'monitos'* en el pasado me ha hecho eliminar prejuicios que adquirí al ser mirada de forma diferente por inspirarme tan apasionadamente por este mundo de otra cultura en un país externo. En la actualidad me trae mucha felicidad ver como hemos tenido un considerable cambio en la aceptación de este gusto y que su arte es admirado por muchas personas de otras culturas de forma masiva y global.

El anime y manga es un gusto que he tenido desde muy pequeña, con el tiempo lo he comenzado a apreciar desde un ojo que se está construyendo profesionalmente.

Siempre fascinada por cómo se veían sin darle mucho pensamiento al explicar la razón de mi admiración. Hasta el día de hoy que puedo, junto con el general de la sociedad, fácilmente identificar el nivel de dedicación



La aplicación de conceptos de arte es visible, parte de reconocer el arduo trabajo de animadores, *mangakas* y creadores, junto con todo el equipo visual de producción que trabajan en estas creaciones. Me enorgullece saber que estas percepciones ahora son compartidas por muchas personas del mundo y del campo artístico.

En la actualidad se me han presentado galerías de arte de este estilo u otros espacios dedicados a la ilustración digital en donde estos artistas se encuentran y exhiben.

Pero en ese momento de mi vida, diría que hace unos 10 años aproximadamente, lo más cercano era la *Expo Anime*, evento en donde fans de estas mismas series o juegos, se reunían para hacer *cosplay* (caracterizaciones de personajes), vender sus fanarts y más actividades.

Estas instancias eran preciadas para mí y el poder compartir un espacio exclusivo sobre estas cosas con las pocas amistades que teníamos este gusto en común. Desde hace unos pocos años ahora estas organizaciones se encuentran en muchos eventos, hay cantidad incontable de espacios para la temática que ocurren casi todos los fines de semana.



Como había mencionado anteriormente no se me habían presentado muchos espacios en donde se expusieran estas ilustraciones de esta cultura, pero en la actualidad y gracias a la era de redes sociales puedo listar galerías y museos, espacios propios del arte que exponen obras de la cultura otaku.

Por ejemplo la galería de arte de Takashi Murakami, o la exhibición de manga de diversos autores en el museo británico, el museo de Sailor Moon en Tokyo y entre otros espacios considerados artísticos principalmente en Asia.

*CLONE x TAKASHI
MURAKAMI Avatar HIROPON*

The Citi exhibition Manga マンガ



50 Artistas (2019) Exhibición, London

Pretty Guardian Sailor Moon Museum



Naoko Takeuchi (2022) Museo, Japón



Takashi Murakami (2022) Murakami Monsterized, Fibra de vidrio y plástico, Japón

Además de las ferias de ilustración que han dominado en todos los países reuniendo un montón de artistas independientes quienes arriendan un puesto para vender su arte de manera exitosa. En Chile todos los fines de semana se hacen ferias como ‘Cohete Lunar’ o ‘Safari Colectivo’ que están enfocadas a la cultura otaku. En otros países estas exhibiciones son de formas masivas como la ‘Anime NYC’ o “Anime Japan” en Tokyo, que se realizan anualmente.



Anime Japan 2023



Anime Japan, 2023, Evento, Japón

La cultura otaku no solo ha tomado espacios como museos de carácter contemplativo sino que también estas convenciones son un buen argumento para debatir el nivel económico de los artistas, demostrando que se puede tener un comercio constante y empoderamiento del arte de esta forma.

En otros continentes las exhibiciones y convenciones son globalmente conocidas, esperadas por muchos artistas, como ilustradores, cosplayers, fotógrafos y fanáticos en general. Tienen una connotación profesional admirada por la sociedad.

En Chile aún falta para llegar al nivel de las ferias enormes de Asia, pero estamos en proceso de cambios respecto a la apreciación de estas desde hace unos años después de la pandemia. Esta pandemia mundial influyó en la cultura del entretenimiento creando una aceptación en nuestro país respecto a la cultura otaku diferente a como era antes, en otras palabras la gente tuvo el tiempo para darle una oportunidad a ver anime.

Los museos de nuestro país siguen llenos de arte tradicional como contemporáneo, aún no dando espacio a este arte dentro de lo último como tal. En otros países como Japón se encuentran museos exclusivos para solo un anime, como el visto anteriormente de la serie Sailor Moon, lleno de arte, como esculturas conceptuales, o el museo del estudio de animación japonés *Ghibli* en donde se exhiben los trabajos de Miyazaki y la *Gundam Factory* en Yokohama en donde se puede presenciar una escultura de proporciones inmensas de los *mechas*(robots) de la serie, entre otros. Y no solo en Japón, estas expresiones son exhibidas como en la ya mencionada exhibición de manga hecha por el museo británico. Integran este arte de forma natural, dándoles la misma relevancia que al arte de academia en estos espacios.

Desde la animación japonesa descubrí los mangas, cómics que son la fuente de muchas series que veía y de donde nacían estas adaptaciones. Todo comenzaba desde bocetos del movimiento ilustrados en paneles. Comencé solo por diversión a ilustrar lo que veía. Recuerdo con claridad asombrarme por los balances de grises que intente interpretar con lápiz grafito y la diferencia de grosor de líneas. Desde estas imitaciones que mantenía en mis croqueras comencé a adquirir el lenguaje de proporciones y el estilo de distintos mangas. Primero con intención de meramente querer dibujar un personaje que me gustara de la forma más fiel, para después avanzar en analizar no sólo los rostros junto con las proporciones corporales, sino que después poses, perspectivas, fondos y expresiones. Toda traducción de forma perteneciente al estilo.



Sin intenciones de un reconocimiento externo o pensando en el futuro solo intentaba dibujar lo que pasaba horas observando de la manera más perfeccionista y detallada que pudiera.

Cometiendo muchos errores obviamente sin conseguir similitud exacta, comencé a imitar estas imágenes. Las adquirí en mi forma de dibujo y comencé a desarrollar un estilo que continúa en constante transformación, nunca he dejado de experimentar al analizar las distintas maneras que cada artista tiene y lo que me atrae lo digiero para formar una combinación de distintas interpretaciones que admiro para dibujar.

Nada es una copia exacta, cada persona tiene un estilo diferente, a pesar de ser de la misma categoría como lo es en la animación japonesa. Se trata de detalles en estilos, derivaciones de estos personajes como sus ambientes, los cuales he observado por mucho tiempo.



Uno de los autores de manga que ha tenido influencia en cómo desarrollo mi arte es *Hiro Mashima*, mangaka japonés autor de populares series de acción. Me fascinaba su estilo y las tonalidades de grises que tenían sus paneles para crear tensiones en los momentos críticos de sus historias. Copiaba sus dibujos en mis croqueras solo por satisfacción.

Creo que en esa etapa de mi vida fue cuando por primera vez me obsesioné con un personaje en particular que este autor había creado. Un personaje femenino fuerte que era sentimental a la vez. Me gustaba que era una mujer que peleaba. En un mundo machista y siendo criada rodeada de una sociedad que relataba la figura femenina como débil o malvada, una admiración por una representación de un personaje que era poderosa y a la vez conectada con sus emociones me cautivo completamente, a pesar de no ser la protagonista. Además de su diseño de vestuario como sus gamas azules. La dibujaba a todo momento, buscando referencias y queriendo obtener cada detalle, por admiración y lo disfrutaba.

落書き。



Hiro Mashima, ilustración digital, 2018,
Japón

Esto es algo que siempre me nació hacerlo desde mi tiempo libre. Inclusive adquirir materiales como tiralíneas, lápices acuarelables, tinta china y pluma, son cosas que nunca antes había tenido. Por primera vez estaba comprando algo para dibujar por gusto, no porque estuviera en una lista de materiales o fuera idea de otra persona.

De toda la vida siempre la educación que he tenido ha sido dada desde alguna institución para formarme en otros ámbitos. Primero es el jardín, después la educación básica, la media y la universidad. Estas etapas consisten en mi caso de hacer e invertir tiempo en muchas cosas que no son lo que exactamente me apasiona, a pesar de ser útiles. Pero nada de esto me orientaba a seguir practicando el dibujo en los estilos que me acomodan y desarrollar estas habilidades.

El espacio el cual encajaba con mis intereses a la hora de educarme para avanzar en mi arte fue gracias a las redes sociales. Ahí pude buscar por mi propia cuenta referentes, tutoriales e incluso libros de estas anatomías como técnicas para dibujar o elementos de distintos ambientes, materiales de información que ninguna institución me ha proporcionado. Además de encontrar a personas que admiro dispuestas a compartir sus conocimientos y experiencias, me sorprendí de lo lejos que se podía llegar haciendo lo que me gustaba, un camino para mí futuro que aún quiero continuar.

Ver animación japonesa creó una fuerza en mí que nada antes la había impulsado de esa manera y hasta el día de hoy nada más lo ha hecho.

Me cautiva el estilo, las historias, comencé a crear sin ninguna orden, sin propósito de ser vista al hacerlo o tener algún reconocimiento.

Me embarqué en un mundo interminable de creatividad que alimentaba la mía, para estar horas y horas en cualquier lugar o espacio, con tal de tener algún medio con el cual dibujar para poder divertirme y disfrutar esta actividad sin límite.

Descubrí lo que es el amor a crear, solo por crear.



Capitulo II

Origen del estilo



Inicie una búsqueda para comprender la historia del arte japonés y encontrar en donde deriva hacia el anime. Obtener respuestas a todas mis preguntas respecto al origen de este estilo y como se fue transformando en lo que conocemos en la actualidad. Después de tener claro que quería hacer en el campo creativo probablemente para toda la vida, investigué desde donde surge el estilo que admiro y me apasiona.



A mediados del Siglo XVI, en el periodo Edo, Japón tuvo un importante impacto en su arte producto de intercambios artísticos de otros países europeos, surgiendo el estilo de pintura llamado *Nanban*. En este arte hecho por japoneses retrataban inmigrantes en estilos propios conocidos como lo tradicional Europeo. Pero esta pintura *Nanban* duraría poco tiempo siendo erradicada por el *Sho-gun* quién perseguía y rechazaba el cristianismo Europeo.

Comenzando un aislamiento nacional en Japón llamado *Sakoku*, que duró más de 200 años, es en este periodo en donde el arte se distanció otra vez de los demás continentes pero volvió acercarse al arte chino, renovándose un estilo del *Sumi-e*, un arte introducido a Japón por monjes budistas zen, enfocándose en la simpleza de la imagen y meditación del acto.

Biombos Nanban



Kano Naizen (1570 a 1616), Pintura al temple policrimada sobre madera, 178 x 366,4 x 2cm. 172,8 x 380, 8 x 2cm, Japón

Bosque de Pinos



Hasegawa Tōhaku (1580), Tinta sobre papel, Sumi-e, 156,8 x 356cm, Japón

En consecuencia surgió el estilo *Nanga*, este aislamiento forzó al país a desarrollarlo a color y masificando su producción no solo siendo realizado por monjes en estados meditativos, sino que participando artistas intelectuales japoneses en general.

Al pasar los años en el siglo XIX Japón ya tenía su característico estilo de arte urbano, con las figuras que ahora conocemos propias de esta cultura, como sumos y geishas.

Es entonces que nace la técnica del *Ukiyo-e*, refiriéndose al imaginario de un mundo flotante. Esta técnica de grabado y estampado de madera, se ponía en papel y tinta, dando origen a importantes obras de arte como “La gran ola de Kanagawa” del artista *Hokusai*, en la serie de grabados sobre el Monte Fuji. Estos son grandes momentos del comienzo de la representación de iconos de la cultura japonesa.

La Gran Ola De Kanagawa



Katsushika Hokusai (1830-1833)
Impresión xilográfica, Ukiyo-e, 25 cm × 37 cm, Japón.

Hokusai es de suma relevancia ya que es autor de antecedentes de los primeros mangas de la época en 1814. Creando el termino con libros de ilustraciones cortas y textos que interpretaban series de la vida cotidiana de unas diez páginas que impulsaron a los que conocemos ahora. Incluso servían de lecciones de dibujos al visualizar la estructura de ciertas formas y como sintetizaba sus bocetos.



Katsushika Hokusai (1814), bocetos de Hokusai, impresión xilográfica, Manga, Japón.

La era de la restauración *Meiji* comenzó y el país asiático se volvió a abrir a los otros continentes terminando su aislamiento. Se restablecieron las relaciones con Europa y así el arte japonés captó la atención de los impresionistas quienes empezaron a aplicar similitudes en sus propias obras.

Entre estos *Van Gogh*, quien se fascinó por las estampillas narradas en sus cartas siendo inspirado por los famosos cerezos en flor de Japón. *Monet* se vio influenciado por la cultura del país y la clásica mujer japonesa. *Gauguin* también es un claro ejemplo de cómo afectó el arte oriental en occidente

La Japonaise



Claude Monet (1876) óleo sobre tela, 231,8 x 142,3cm, Francia.

Ciruelo en Flor (Según Hiroshige)



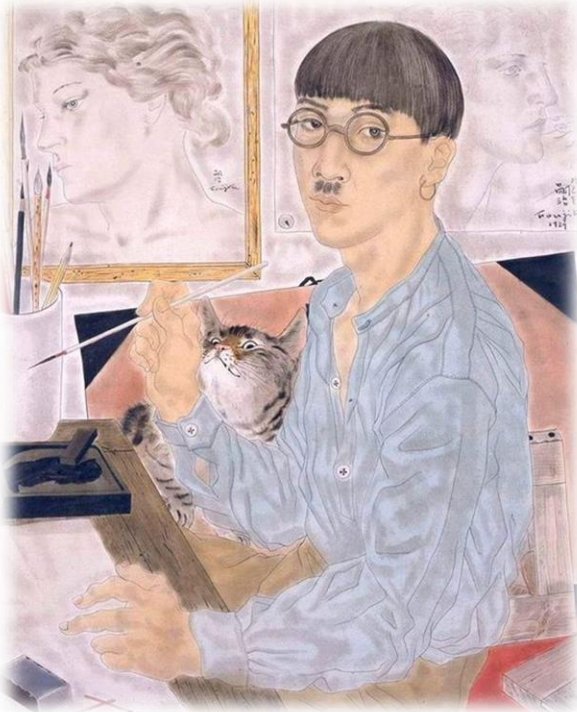
Vincent van Gogh (1887) óleo sobre tela, 55 x 46cm, Ámsterdam.

Naturaleza muerta con estampa japonesa



Paul Gauguin (1889) óleo sobre tela, 72 x 93cm, Francia.

Autorretrato



Foujita, Léonard Tsuguharu
(1931) óleo y tinta sobre tela, 100 x
65cm, Japón.

Europa también comenzó a influenciar al país asiático en un tipo de arte titulado *Yoga*, siendo reconocido por el gobierno japonés quien organizó instancias de intercambios de estudiantes en el arte y profesores.

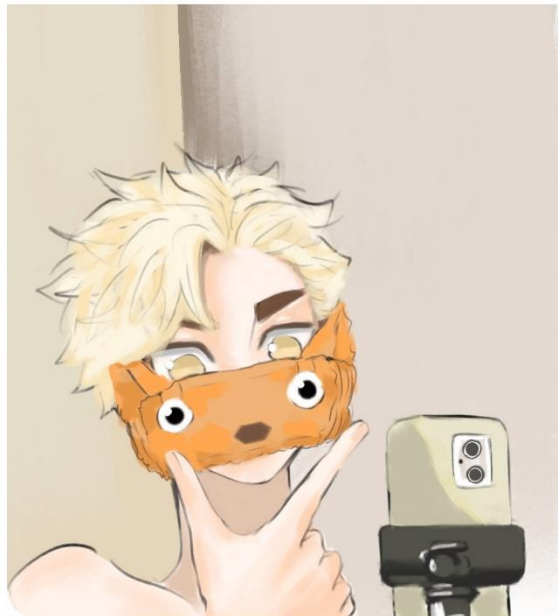
Respecto a esto otra corriente conservadora del arte opositora a este reconocimiento llamada *Nihonga* prohibía la existencia de instancias y espacios para el arte *Yoga*, lo cual con el tiempo cambió al darse a conocer artistas como *Leonard Fujita* o *Kaii Higashiyama*, quienes lograron obras de estilos increíblemente particulares al mezclar lo oriental con lo occidental.

Después de la segunda guerra mundial el arte abstracto y el surrealismo llegó a Japón, siendo representado en artistas como el ya mencionado Takashi Murakami y sus reconocidas flores con rostro animado. Una mezcla cultural moderna.



Takashi Murakami en exhibición Murakami vs
Murakami, (2023) fotografía digital por Alex
Maeland, Japón.

Conociendo parte de la relación entre el arte oriental y occidental comprendí cómo el arte tradicional no está alejado de lo que vemos en la academia como lo alternativo del poder de síntesis de la cultura japonesa y la validación de lo genuino que es el inspirarse de otra cultura. Y bueno, entendí la influencia del arte japonés en el arte que tanto conocemos de la academia y obras famosas, pero el origen de la animación que tanto admiro al igual que los mangas que he mencionado continúa paralelamente a lo ya explicado.



Tagosaku y Mokube visitan Tokyo

Como esta mencionado con anterioridad, el primer manga serían estos relatos de actividades cotidianas titulados en 1814 ilustrados por *Hokusai Katsuhika*.

Pero el escenario del manga cambió en 1902 con *Kitazawa Rakuten* quién publicó el primer manga moderno en donde interpretó relatos en cuatro paneles cada página todos siendo cuadrados de la misma medida y escritos a máquina, dejando el carácter de caligrafía tradicional.



Rakuten Kitazawa (1902) Japón

Esto continuó en 1920, año en donde empezaron a producirse versiones de revistas de manga mensuales, inspirándose en el modelo estadounidense de las revistas. Se creó así la *Shounen Club*, para niños, procedió la *Shoujo Club* para niñas y la *Yonen Club* para adultos jóvenes. Pero estos procesos fueron interrumpidos debido a la segunda guerra mundial y se pausaron por años.

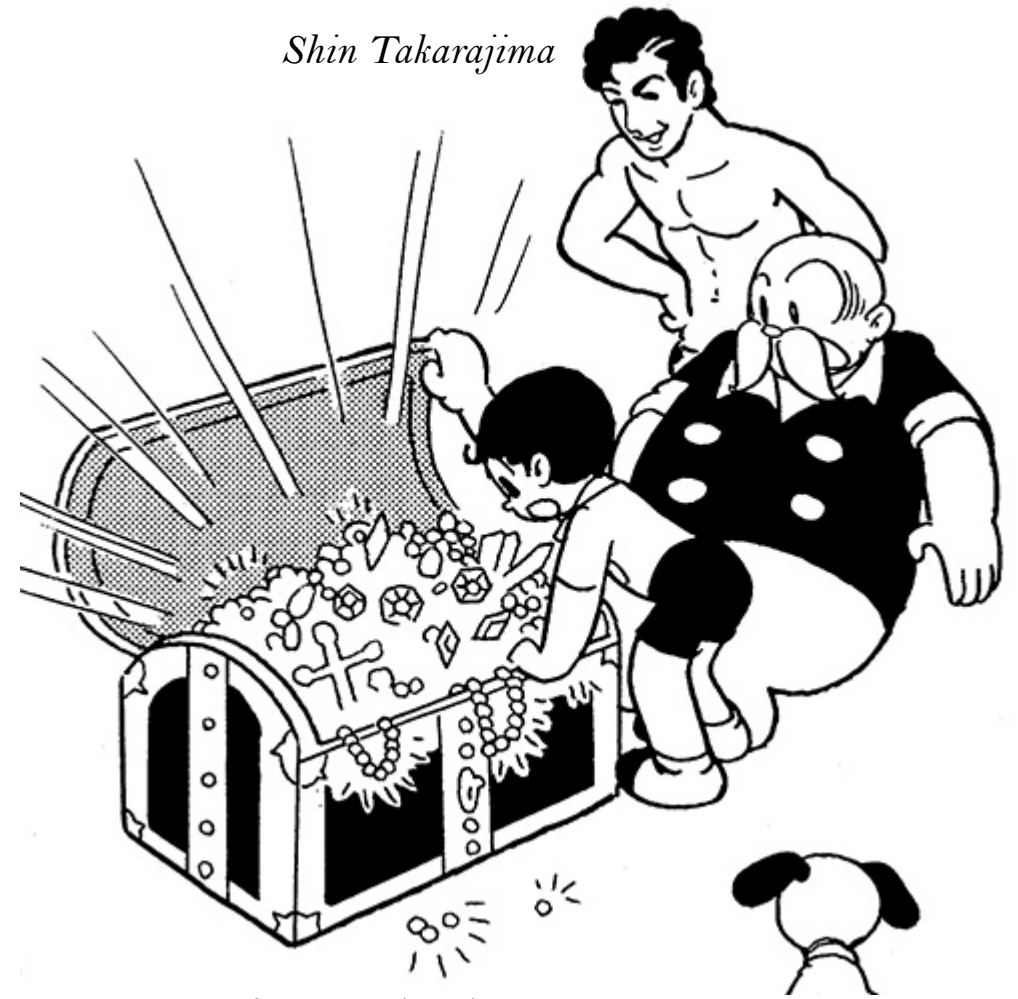
Shōjo Club



Seiji Noma, revista (1924) Japón.

Para darse el manga como lo conocemos ahora, se retomo este arte en 1947 con el importante paso de *Tezuka Osamu*. Artista ilustrador admirador de las animaciones de *Walt Disney*, lo que lo llevó a publicar el manga que cambió el nuevamente los paradigmas del estilo, su creación *Shin Takarajima*, contenía la acción que conocemos actualmente en un estilo extremadamente similar a los clásicos de Disney pero con su propio toque japonés. Es de esta combinación que surgieron los ojos enormes brillantes característicos y antecedentes de los primeros acercamientos de proporciones de las animaciones japonesas de ahora.

Shin Takarajima



Osamu Tezuka, Manga (1947) Japón.

El saber que artistas, principalmente los impresionistas que ya he mencionado recibieron respetables reconocimientos por inspirarse en la síntesis de formas del ukiyo-e que se asimilan mucho a los fondos que veo ilustrados en los mangas de la actualidad, me hace defender la posición de cualquiera que diga que el arte del fanart no es valioso. Estos artistas eran los otakus de su época y desarrollaron su arte inspirándose en esto.

A pesar que mi estilo no se inspiró en series de tales años como *Candy* o *Astro Boy*, se basó en mangakas que comenzaron un desarrollo de su arte por estas mismas y es interesante comprender los desencadenamientos de los hechos que llevaron a la animación japonesa a ser como lo es ahora.

Mi arte digital no existiría sin estos entrelaces culturales y es curioso como actualmente sigue siendo algo global lleno de conexiones entre culturas y continentes.



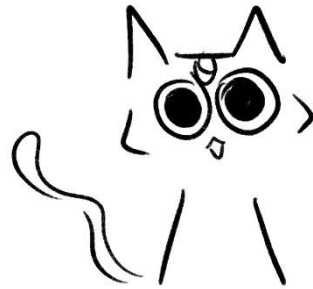
Capitulo III

La comunidad de fans creadores



En la cultura otaku he conocido lo interesante e importante que puede ser la comunidad. El intercambio de información entre la comunidad de fans de anime es impresionante y cruza todos los límites de distancia cultural. Tenemos códigos propios que solo nosotros conocemos, como onomatopeyas, referencias o el humor al realizar ciertos chistes, como lo es el fenómeno actual de los memes. Aun así no es elitista, cualquiera puede unirse, siendo de un carácter muy inclusivo y es impresionantemente fácil adaptarse al solo ver el mismo contenido del que se habla.

Entre creadores de contenidos hay olas de fanatismos respecto a ciertas series, no solo la animación japonesa y son los intercambios de ideas, en los cuales gracias a las plataformas como redes sociales, cualquiera puede compartir y aportar dando a conocer su mundo imaginario, aquí es donde ocurren las excusas para seguir creando contenido. Es inevitable que surjan agrupaciones respecto a que *fandom* se quiere pertenecer, que es como se le llama al grupo de fanáticos de cada serie, cada artista fluye y aporta en distintos fandoms a los que pertenece.

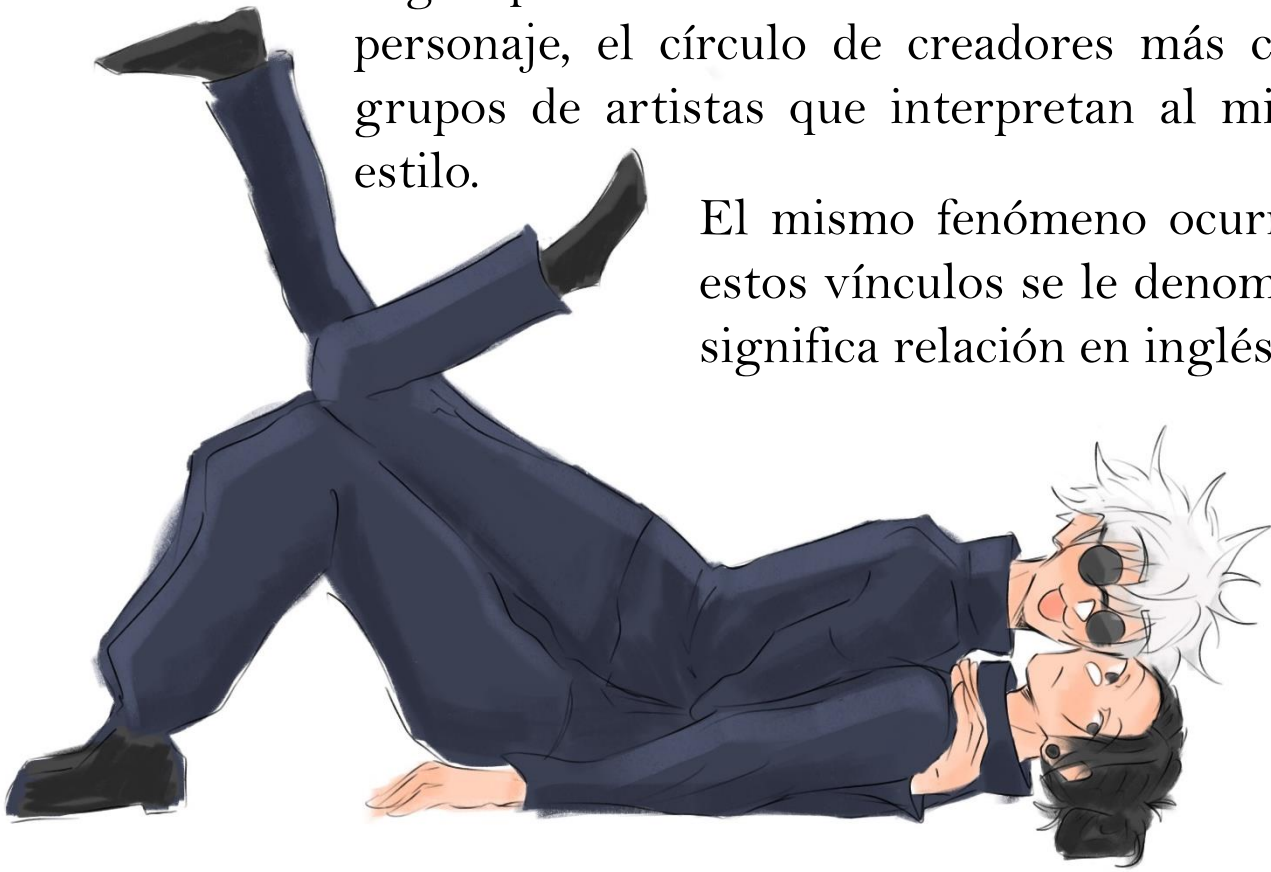


Algo que ocurre frecuentemente es el compartir cierto amor hacia algún personaje, el círculo de creadores más cercano puede que sea inevitablemente grupos de artistas que interpretan al mismo personaje cada uno en su propio estilo.

El mismo fenómeno ocurre en las parejas de las animaciones, a estos vínculos se le denominan *ship*, originario de *relationship*, que significa relación en inglés.

En términos prácticos es toda creación que se trate de una relación entre personas, frecuentemente para identificarla se combinan los dos nombres de quienes la componen o si es más personas en el vínculo sus iniciales también son parte de este.

Los ships son de lo más popular que existe, dando a luz a miles de historias, se les conocen como *fanfictions* (ficciones de fan) y fanarts de estos.



En los términos populares y modernos que utilizamos ocurre el denominado *brain rot* significado literal de “brote de cerebro” en inglés, esto se refiere a cuando algo no puede salir de tu cabeza, por lo tanto todo lo que creas es sobre eso y todo lo que te rodea es sobre eso. He experimentado mis propios brain rots, como con el anime *Trigun* del artista *Yasuhiro Nightow* y su manga, el cual me dejó meses pensando en sus personajes e historias. Es una experiencia que te atrapa desde el imaginario y que no demora en explotar de alguna manera en la creación artística.

Es así como en el fandom de Trigun que me recibió en su comunidad, se comienzan a conectar todas las personas que comparten este gusto y movimientos artísticos surgen como por ejemplo el *Tritober* que consiste en dibujar una lista de elementos de Trigun todo el mes de Octubre, la lista tiene un cierto personaje o temática para cada día del mes, lo que hace surgir una ola de ilustraciones y trabajos de diversos artistas del mundo de la misma serie en este tiempo.



Es una especie de transformación moderna de los movimientos artísticos en donde se agrupan por gustos y estilos para tener iniciativas que logren algún propósito. En ocasiones solo entretener y en otras como la realización de proyectos con impactos como dar espacios a otras culturas o inclusive recaudar fondos de caridad para ciertas campañas.

Yo misma en este instante me encuentro participando en la creación de una revista de ilustración hecha por fans de la serie *Haikyuu* del artista *Haruichi Furudate* titulado *Día a Día* proyecto que consiste en artistas latinoamericanos insertando a estos personajes japoneses, originalmente de una serie deportiva en donde juegan volleyball, en escenarios de países de nuestro continente haciendo otra actividad. Mi ilustración son dos personajes, *Yachi* y *Kiyoko*, paseando en el desierto florido de Atacama.





Además de haber participado de una revista titulada *Conjuring: A Geto Suguro Zine*, entorno a un personaje amado por la comunidad de un anime, *Jujutsu Kaisen* del artista *Gege Akutami*.

Estas revistas tienen fanfictions como fanarts, historias e ilustraciones para ser vendidas a lo largo del mundo. En este caso quiénes participamos recibimos una copia gratis, además de decidir en una votación que el 50% de ganancias se donarían a una organización de salud mental para infancias en Brasil llamada *Casa da Árvore* y otra organización en Japón enfocada en derechos humanos llamada *Japanese American Citizens League*. Logramos donar 152.14 usd y 150.00 usd en orden correspondiente a estas organizaciones (132.684 y 130.938 pesos chilenos).

Estas organizaciones son seleccionadas debido a la misma participación de algún miembro del proyecto en ellas de confianza. Los comprobantes de donación también son compartidos a la comunidad.

He participado en *zines*, así es como se llaman estas mencionadas anteriormente revistas que se han distribuido y vendido en distintas partes, diversos países, donde mis dibujos comparten páginas con otras ilustraciones como historias hechas por otros fans. Nunca llegué a pensar en hacer algo de ganancia con lo que me apasiona, y que gente se interesaría en mi arte de esa manera. Eventos gratuitos solo por diversión también han sido algo que me han llenado el corazón y me han hecho interactuar con nuevas personas que han trabajado conmigo y viceversa. Experiencias de este mundo que son enriquecedoras y únicas de vivir. Distintos mundos creativos de personas tan diferentes en culturas pueden converger en proyectos de este estilo, sin nada más que la admiración y amor por otra creación ficticia similar. Los sentimientos que pueden evocar del oyente y admirador de una buena historia, una explosión de colores, de movimiento, de notas musicales, son canalizados para unirse con fuerza con los de otros.



Desde niña mi mundo dentro de mi cabeza se ponía en ilustraciones, una conexión tan personal que me alegra poder compartirlo actualmente. Mi pequeño mundo se fue expandiendo y me percate que no era la única, estaba lejos de ser la única, me uní a una primera comunidad. Probablemente sobre algún anime en donde vi un comentario, alguna red social como *twitter* o *tumblr*, así de viejo. Dependiendo de eso, me conecte con más personas, personas que hacían lo mismo que yo, creaban desde el amor a estas series solo porque era divertido. Horas y días me pasaba conversando con grupos de personas que disfrutaban de lo mismo se transformó en la unión creativa de muchas personas. No era lo común en ese momento, ver tanto anime y menos hacer fanarts al respecto. Habré tenido unas dos amistades en persona con las que compartía gustos de este estilo, pero tampoco eran creadores de algún tipo.





Al comunicarme con gente de distintas partes del mundo y al pasar los años comenzamos a no solo compartir el contenido que hacíamos. De pasar a hablar de un capítulo nuevo, hablábamos de alguna anécdota del día. Comencé amistades genuinas con las que llevo años haciendo proyectos de fans para fans y que puedo decir que las conozco como me conocen.

Personas que sienten tales pasiones por lo que consumen y tales emociones, están destinadas a crear vínculos de la misma manera, comprenderse de una forma incomparable, sin buscar mayor recompensa que el querer compartir estas emociones. Plasmar en algo esas ideas sobre personajes que no dejan sus cabezas y proyectar las emociones que estos escenarios evocan.

Las amistades que he forjado en este mundo hacen que la experiencia sea disfrutable, o incluso un comentario de un extraño diciendo que le gusto lo que dibuje, puede cambiar mi día por completo y motivarme a seguir creando.

Compartir opiniones sobre las ilustraciones que desarrollamos ha sido sumamente relevante para el desarrollo interminable de mi estilo, al ver tantos artistas cada vez me fascina algo nuevo de lo cual puedo inspirarme y admirar. Ya sean colores, proporciones, formas, atmósferas. Siempre hay algo nuevo que aprender del otro al ser parte de estas comunidades e interactuar, como dar aliento al exponer una idea o una pieza nueva. El mundo de este creativo puede ser tan sensible que el apoyo de otro creador puede ser decisivo para decidir si publicar algo o que se quede sin ser visto por los demás. Cometer errores que pueden ser detectados por otros ojos primero que los mismos es reconfortante al tener críticas constructivas o sugerencias, siempre se está creciendo con buen apoyo. Algo difícil de encontrar fuera de esta comprensión entre mentes fanáticas que no juzgan el apego por este contenido.



Capitulo IV

La Ilustración

En este camino de análisis de estilos he podido identificar artistas de la academia y conexiones en sus lenguajes gráficos con los artistas de manga que tanto admiro.



Gustave Duré es uno de los artistas e ilustradores que al ver sus obras me hace pensar en algunas similitudes de mangas como *Berserk* ilustrado por *Kentaro Miura*, quien nos invita a la narración de un mundo de fantasía oscura. El equilibrio centrado de las criaturas es utilizado por ambos artistas y contienen balances de luz y oscuridad similares, llenando los encuadres de detalles, con líneas expresivas y tintas grises. Una imagen casi sin aires, de buenas cantidades de rellenos de tinta negra.

Alberto Durero siendo pintor también trabajaba la ilustración. En su serie de grabados llamada Apocalipsis, recurre a conjuntos de líneas concentradas en ciertos sectores para contrarrestar con espacios blancos en otras, creando un efecto de colapso en toda la imagen, llenando la obra, pero utilizando espacios virtuales, contiene una particular mimesis de formas como en las nubes y elementos de la naturaleza.

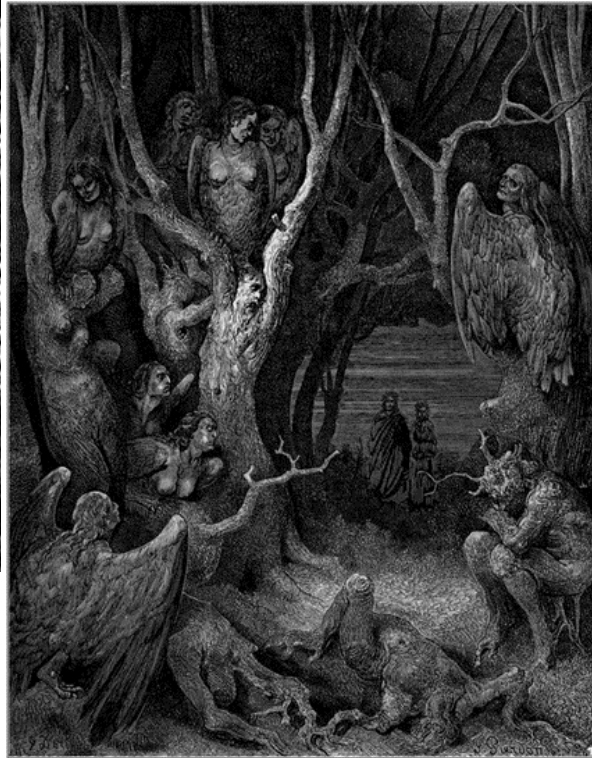
Se asimilan a la forma de dibujar de *Eichiro Oda*, el popular mangaka de *one piece* al hacer paneles de su historia saturados en escenarios de equilibrios de conjuntos de líneas y sectores sin entintar, en ambos los grises se logran con estos conjuntos y no con la mancha.

Berserk



Kentaro Miura (1989) fragmento manga Berserk, ilustración, Japón

Bosque de las Arpías



Gustave Doré (1861) Ilustración de La Divina Comedia.

One Piece



Eiichirō Oda (1997) fragmento manga One Piece, Japón.

El dragón con las Siete Cabezas

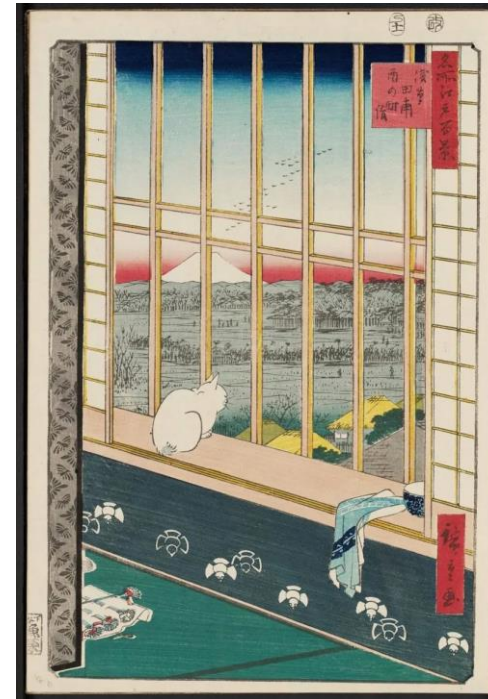


Alberto Durero (1498) de la serie Apocalipsis, impresión xilográfica, Alemania.

Ad Reinhardt es otro artista e ilustrador, en este caso del arte abstracto que utiliza estas técnicas de forma similar a los mangas japoneses, en las traducciones de líneas como de luces y sombras, inclusive como integra globos de textos, perteneciendo al género de lo animado con sus irónicos comics de relatos sarcásticos.

Toulouse Lautrec por el contrario se sostiene de síntesis, colores puros saturados u opacos y menos líneas, más contornos de formas, asimilándose de cierta manera a los grabados tradicionales del Ukiyo-e de *Hiroshige*. Logran la comprensión de las representaciones con facilidad, el valor de saber que blancos dejar como que colores saturar para componer de formas planas estratégicas.

Los campos de arroz de Asakusa y la fiesta de Torinomasi



Utagawa Hiroshige (1857)
impresión xilográfica, 39 x 25cm,
Japón.

Divan Japonais

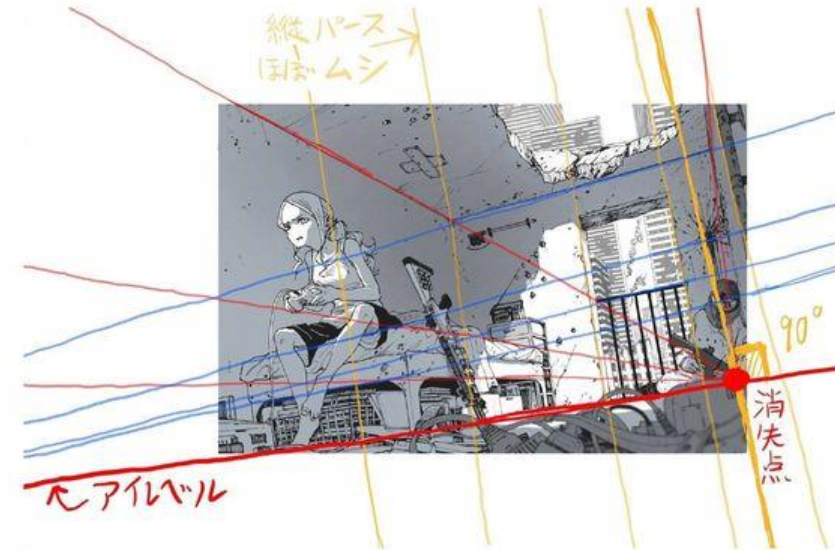


Henri de Toulouse-Lautrec (1893)
litografía coloreada sobre papel
pegado sobre cartón, 80 x 61,5 cm,
Francia

Estos artistas mencionados comparten similitudes con los ilustradores de mangakas que admiro y que me inspiran a crear, no cabe duda que la mayor diferencia son las traducciones de los rostros en los individuos como las proporciones humanas, la naturaleza y objetos me atrevería a decir que son fáciles de relacionar. Esto cambia en grandes artistas Vanguardistas como por ejemplo *Feininger* quien recurre a líneas rectas, colores saturados en conjunto y formas desproporcionadas como juegos de percepciones.

Las ilustraciones que mi arte busca y comparte con los demás artistas japoneses que admiro pertenecientes al mundo del manga contienen cierta proporción en todo momento y una perspectiva coherente, utilizando técnicas y elementos reconocibles como implementar puntos de fuga y cuadrículas.

Sin título



Omao (2022) estudio ilustración, Japón.

Capítulo V

Galería virtual.



Se siente reconfortante, es poner una parte de uno mismo en una galería desconocida, como tirar un pedazo de un dibujo a un pozo y dejar que alguien lo descubra, despertar a la mañana siguiente con miles de números indicando que les gustaba mi arte y más de un comentario de una persona diciendo que mi arte le produjo alguna emoción, que lo experimento de alguna forma. No solo lo sintió dentro suyo, sino que se dio unos segundos de hacérselo saber a quién lo creó. Interacciones así han causado que crea en mí misma, en sentir que alguien aprecia lo que hago, algo que mucho tiempo mantuve solo para mí. Compartirlo no es una mala idea e incluso me ayuda en momentos de desvalorización de mi propio arte.

Me siento orgullosa de lo que hago e incluso he construido una audiencia fiel que ha expresado su admiración.



En ocasiones he sido comunicada después por mensajes que alguien creó otra cosa a partir de algo que dibuje, alguien escribió una historia en complemento a mi ilustración o respondió con otra, desperté de alguna manera un motor creativo en alguien más, en alguien que ni siquiera conozco y que no es necesario hacerlo.

Me parece mágico ser una inspiración de personas que son desconocidas para mí, de la misma manera que artistas anónimamente como yo, nadie conoce mi nombre real solo mi alias de artista, me inspiran a mí. No necesitamos más que nuestro arte para ser reconocidos, un fenómeno de la era digital en la que estamos.

Conocen lo que dibujo, conocen esa parte de mi mundo porque se los permito, no buscamos nada más que compartir estos universos artísticos internos y retroalimentarnos de ellos.



Como artistas siempre estamos exponiendo, aunque sea en estos pasillos virtuales en diferentes redes sociales o en ferias para vender ya sea prints, stickers o posters. Buscamos nuestros espacios en donde somos tratados con respeto, al igual que las pinturas, grabados, performances o instalaciones.

En estas redes me tratan con el respeto que cualquier artista se merece, ya que es un círculo de comunidad sana en su mayoría, el riesgo de dejar el arte a ojos de extraños es encontrarse con quizás alguna negatividad, pero en lo personal nunca lo he vivido y he visto solo en casos excepcionales. Lo común es ser apreciado por gente que tiene otra educación y valor del arte en general.



Por esto es importante la presencia de este arte que es gran parte de la historia en general al ser entrelazada con el desarrollo de lo artístico en el mundo.

La influencia del anime en el mundo creativo es cada vez mayor y no se detendrá pronto, el acceso a la educación para aprender este estilo es de carácter masivo en tutoriales en internet como en redes sociales describiendo técnicas de procesos.

Hay una falta de educación en espacios como lo son la universidad o establecimientos escolares que se limitan a las enseñanzas del arte europeo occidental, sin considerar el oriental desde la misma relevancia y menos de otros continentes.



Se subestima el tiempo invertido en aprender el estilo de anime y la capacidad de lograr que sea complaciente a través del tiempo. Perfeccionar y estar satisfecho con mis propias creaciones es un trabajo que ha costado años y me ha hecho pasar por muchas fases de experimentación, que siguen en desarrollo.

Es fácil quedarse en los números de las redes sociales y pensar en la popularidad como una competencia, no caer en estos patrones es sumamente importante para poder seguir avanzando y mejorando.

Esta experiencia de ver los números de seguidores como los *likes* es compartido en todo creador, nos ayudamos mutuamente a no darle importancia de forma negativa y motivarnos a seguir compartiendo lo que hacemos.



Nuestras creaciones son vívidamente apreciadas y pedazos de nuestra existencia en nuestro tiempo, demostrando que estuvimos aquí, quedarán ahí por un largo tiempo, incluso cuando no estemos, hay prueba de que existimos, disfrutamos crear y lo compartimos.

Seguiré creando hasta que ya no pueda, porque es lo que me gusta, me llena el corazón y a la vez puede ayudar a otros.



Agradecimientos a Summer, Bella, Zel y Mika, quiénes me han apoyado siempre a la distancia.

A mis amistades de la vida, Jesu, Mafer, Vale y Sam, que se han interesado en mi mundito del anime o arte digital en algún punto.

A mi casita compuesta de Carly y Xime por acompañarme en todo este proceso

Y a mi familia, a mi hermano por dibujar juntos desde pequeños sobre nuestras series favoritas.

Papá por ser siempre el primero en animarme

Y Mamá por su inmensa biblioteca de arte que comparte conmigo siempre que tiene la oportunidad.

Gracias por su amor.



Recursos Bibliográficos

- Janina Nentwig (2016) Hiroshigue, Alemania, Editorial Könemann.
- Pedro San Ginés Aguilar (2006) La Investigación Sobre Asia Pacífico en España, Granada, Editorial Universidad de Granada, 2007.
- Irene Seco Serra (2010) Historia Breve de Japón, Madrid, Editorial Sílex S.L., 2010.
- Benedikt Taschen, Ingo F. Walther, Rainer Metzger (1996) Vincent Van Gogh La Obra Completa-Pintura, Italia, Editorial Taschen (1980).
- René Huyghe (1978) Gauguin, Italia, Editorial Bonfini Press Corporations, Naefels, Suiza. Derechos U.S.A. Crown Publishers, Inc, Nueva York, N.Y.
- Christoph Heinrich (1996) Monet, España. Imprenta EVERGREEN, Editorial Taschen (1980).
- Benedikt Taschen, Jhon Berger (1994) Alberto Durero Acuarelas y Dibujos, Alemania. Editorial Taschen (1980).

Créditos Imágenes

- Página 19- Kunihiko Yuyama (2000) Pocket Monsters Kesshoto no Teio ENTEI (劇場版ポケットモンスター 結晶塔の帝王 ENTEI Gekijōban Poketto Monsutā Kesshōtō no Teiō ENTEI, Japón, Oriental Light and Magic Nintendo 4Kids Entertainment.

Kōnosuke Uda (1999) ワンピース, Japón, Toei Animation.

Hayao Miyazaki (2001) 千と千尋の神隠し, Japón, Studio Ghibli.
- Página 24- Colección Artistas (2019) The Citi exhibition Manga マンガ, © 2023 The Trustees of the British Museum, London.

Naoko Takeuchi (2022) 美少女戦士セーラームーン Japón. © 2023 Pretty Guardian Sailor Moon Museum Productions Committee (Sony Creative Products Inc. Nakayama Management) Japón.

CLONE x TAKASHI MURAKAMI Avatar HIROPON, Japón. © 2023 Asian Art Museum.
- Página 25- Japan guide (2023) Anime Japan, Japón. © 1996-2023 japan-guide.com.
- Página 29- Hiro Mashima (2018) 落書き。 , Japón. © 2023 X Corp.
- Página 34- Kano Naizen (1570-1616) Biombo Nanban, Japón. © 2023 MNAA National Museum of Ancient Art, Portugal.

Hasegawa Tohaku (Período Azuchi-Momoyama) Tesoro Nacional, Japón. ©2004-2023 Tokyo National Museum, Japón.
- Página 35- Katsushika Hokusai (1830-1833) 神奈川沖浪裏 (La Gran Ola de Kanagwa), Japón. © 2000–2023 The Metropolitan Museum of Art,. U.S.A.
- Página 36- Katsushika Hokusai (1814) 漫画 (Manga), Japón. © 2023 The Trustees of the British Museum, London.

- Página 37- Claude Monet (1876) La Japonaise, Francia. © 2023 Museum of Fine Arts MFA, Boston.
Vincent van Gogh (1887) Ciruelo de Floración, Amsterdam, Países Bajos. © 2023 Museo Van Gogh, Museo Virtual Vincent Van Gogh.
Paul Gauguin (1889) Naturaleza muerta con estampa japonesa, Francia. © 2023 Tehran Museum of Contemporary Art TMOCA, Iran.
- Página 38- Foujita, Léonard Tsuguharu (1931) Autorretrato, Japón. © 2023 Museo Nacional de Bellas Artes, Argentina.
Alex Maeland (2022), Takashi Murakami en exhibición Murakami vs Murakami, Japón. © 2023 Asian Art Museum, Japón.
- Página 40- Rakuten Kitazawa (1902) Tagosaku y Mokube visitan Tokyo, Japón. © 2014 Revista Ecos de Asia.
- Página 41- Seiji Noma (1924), 少女倶楽部 (Shōjo Club), Japón. © 2017 National Diet Library.
- Página 42- Osamu Tezuka (1947), 新宝島 (Shin Takarajima), Japón. Editorial Ikuei Shuppan. ©2023 TEZUKA PRODUCTIONS, OZAMU TEZUKA OFFICIAL.
- Página 56- Kentaro Miura (1989), ベルセルク (Berserk), Revista ヤングアニマル (Young Animal), Editorial Hakusensha, Japón. (2023)© HAKUSENSHA Ltd.
Gustave Doré (1861) Bosque de las Arpías, Ilustración del libro La Divina Comedia (1870-72) - Dante Alighieri. Publicación: Barcelona : Montaner y Simón (1870-72) España. ©2023 Ministerio de Cultura y Deporte, Biblioteca Virtual del Patrimonio Bibliográfico.
Eiichirō Oda (1997), ワンピース One Piece, Revista 週刊少年ジャンプ (Shōnen Jump), 株式会社集英社 (Shūeisha Inc.), Japón. ©2019 Shueisha Inc.
Alberto Durero (1498), El dragón con las Siete Cabezas, Galería Nacional de Arte de Karlsruhe, Alemania. ©2023 Staatliche Kunsthalle.
- Página 57- Utagawa Hiroshige (1857), Los campos de arroz de Asakusa y la fiesta de Torinomasi, Japón. Asakusa Ricefields and Torinomachi Festival, No. 101 from One Hundred Famous Views of Edo, 11th month of 1857. Brooklyn Museum, Gift of Anna Ferris, ©© 2004–2019 the Brooklyn Museum, Estados Unidos.
Henri de Toulouse Lautrec (1893) Divan Japonais, © 2023 The Museum of Modern Art MOMA.
- Página 58- Omao, (2022), sin título, Japón. © 2023 X Corp.

