UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

# UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

## Facultad de Bellas Artes

# Mainichi. Concept art de entornos para un corto de animación con estética inspirada en Japón

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Oliver Uso, Patricia

Tutor/a: Maestro Grau, María Carolina

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

# RESUMEN

En este proyecto se describe el proceso de creación de los concept art de entorno para un corto de animación. Este tratará sobre la cotidianidad en el mundo rural de Japón. Se desarrollará desde la investigación y recopilación de referencias visuales hasta la creación de la imagen final en digital, en la cual se retratan elementos específicos de la cotidianidad rural japonesa, como las casas tradicionales, los campos de arroz y los templos. Todo esto se recogerá posteriormente en un artbook que servirá a modo de portfolio.

**Palabras clave**: Concept Art, Entorno, Animación, Digital, Japón

# SUMMARY

This project describes the process of creating concept art for the environment of a short animation film. It will be about Japanese rural everyday life. It will be conducted from the research and collection of visual references to the creation of the final digital image. It will portray specific elements of the Japanese rural everyday life, such as traditional houses, rice fields and temples. All of this will later be collected in an artbook that will eventually be used as a portfolio.

**Keywords**: Concept Art, Environment, Animation, Digital, Japan

# CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por el firmante: es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Patricia Oliver Usó

# AGRADECIMIENTOS

A mi familia, por estar siempre apoyando y sobre todo a lo largo de este proceso.

A mis amigos, que me han preguntado más de un millón de veces cuando acababa este proyecto.

A mi Galita, que ha estado todas las tardes haciéndome compañía mientras trabajaba.

A David, por darme siempre apoyo y ayuda cuando más lo necesito.

A Carolina Maestro, que me ha prestado su ayuda y aguantado miles de cambios.

# ÍNDICE

**1. INTRODUCCIÓN.....7**
**2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....8**
2.1. Objetivos.....8
2.1.1. Objetivo principal.....8
3.1.2. Objetivos secundarios.....8
2.2. Metodología.....8
**3. MARCO TEORICO.....10**
3.1. El concept art.....10
3.2. La industria.....10
3.3. Referentes.....12
3.3.1. Daisuke Tsutsumi.....12
3.3.2. Robert Kondo.....13
3.3.3. Marco Bucci.....13
3.3.4. Clement Morin.....14
**4. PREPRODUCCIÓN.....15**
4.1. Introducción y contexto del proyecto.....15
4.2. Planteamiento de la idea.....15
4.3. Investigación/Documentación.....17
**5. DESARROLLO DEL PROYECTO.....19**
5.1. Bocetos iniciales.....19
5.1.1. De camino al templo.....19
5.1.2. Esperando el autobús.....20
5.1.3. El templo.....20
5.2. Escala de grises.....21
5.2.1. De camino al templo.....21
5.2.2. Esperando el autobús.....22
5.2.3. El templo.....22
5.3. Pruebas de color.....23
5.3.1. De camino al templo.....23
5.3.2. Esperando el autobús.....23
5.3.3. El Templo.....23
5.4. Arte final.....24
5.4.1. De camino al templo.....24
5.4.2. Esperando el autobús.....25
5.4.3. El templo.....25
5.5. Ambientación.....26
5.5.1. De camino al templo.....26
5.5.2. Esperando el bus.....27

5.5.3. El templo..... 28
5.6. Art Book..... 29
**6. CONCLUSIONES..... 31**
**7. BIBLIOGRAFÍA..... 32**
7.1. Articulos Online..... 32
7.2. Libros..... 32
7.3. Páginas Web..... 33
7.4. TFG..... 33
7.5. Videos..... 34
**8. ÍNDICE DE IMÁGENES..... 35**
**9. ANEXOS..... 37**

# 1. INTRODUCCIÓN

Desde muy temprana edad, Japón siempre me ha fascinado por sus hermosos paisajes y su cultura. En un mundo cada vez más globalizado y urbanizado, es fundamental enfatizar la importancia de las áreas rurales y su modo de vida, que a menudo se pasa por alto o se descuida. Esto me llevó a querer hablar del día a día en este tipo de poblaciones, de sus tradiciones y su unión con la naturaleza y el paso de las estaciones.

Temblando
en las flores silvestres
se va la primavera
Kobayashi Isa

Este breve haiku es solo una muestra de la importancia de la naturaleza y los cambios que generan las estaciones para la cultura japonesa.

Con esta temática como referencia, nos hemos propuesto el objetivo de realizar distintos *concept art*[1] de entorno y ambientación, siguiendo el mismo proceso que se lleva a cabo dentro de la industria de animación. Para ello, hemos producido estos concept art como si fueran parte de un corto de animación, que trata de retratar la vida cotidiana en un pueblo rural de Japón de manera realista y algo romantizada, para poder así seguir los mismos pasos que se siguen en un entorno profesional.

Por todo ello, en este trabajo de final de grado se hablará de los objetivos propuestos y la metodología empleada, explicaremos en qué consiste el concept art y cómo se desarrolla esta práctica dentro de la industria de la animación, para poder así comprender cúal es la metodología que se ha llevado a cabo en el proceso práctico y en la realización de los distintos escenarios realizados, los cuales explicaremos de manera detallada en el desarrollo del proyecto. Por último, se presentará un art book donde recogeremos todo el trabajo realizado y que nos permitirá mostrar nuestro proyecto de arte conceptual a empresas del sector.

[1] CONCEPT ART: El concept art hace referencia al primer dibujo que trata de plasmar las ideas de una obra audiovisual. En otras palabras, pretende captar la esencia, el concepto, de un entorno o un personaje. <https://u-tad.com/concept-art-la-habilidad-de-plasmar-la-esencia/>

# 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

## 2.1. Objetivos

### *2.1.1. Objetivo principal*

El objetivo principal de este proyecto es realizar los concept art para la escenografía y la ambientación de un corto de animación el cual tiene una estética inspirada en Japón y sus paisajes, en concreto la parte rural de este país. El gran reto es captar la esencia de la cotidianidad del japón rural y transmitir al espectador la belleza del ambiente bucólico.

### *3.1.2. Objetivos secundarios*

Los objetivos secundarios son aquellos que nos ayudarán a lograr nuestro objetivo principal, serán piezas de un puzzle que harán que completemos con éxito este proyecto. A continuación expondremos el listado de objetivos secundarios:

- Representar correctamente los espacios y ambientes.
- Adentrar al espectador en los paisajes japoneses.
- Ambientar las escenas en distintos tiempos (estación del año, hora del día, tiempo atmosférico…).
- Seguir la metodología que utilizan las empresas profesionales de animación en el departamento de concept art.

## 2.2. Metodología

La metodología que hemos tratado de llevar es la que suelen utilizar las empresas profesionales en el departamento de concept art, todo ello, adaptándolo a este proyecto individual.

En las empresas el proceso se divide en tres partes: preproducción, producción y postproducción. El concept art se encuentra dentro de la fase de preproducción. En primer lugar, trataremos de buscar referentes de concept art y artistas digitales con ambientes o entornos que nos resulten atractivos y que nos ayuden a cumplir los objetivos que nos hemos marcado. A continuación, tomaremos el concepto que hemos elegido trabajar, expondremos distintas ideas que podrían funcionar y resolveremos los objetivos señalados. Una vez tengamos claro los objetivos que queremos alcanzar y las ideas que tenemos que transmitir, empezaremos una fase que es realmente importante, la documentación. En esta fase debemos empaparnos de información e imágenes que nos ayuden a resolver con éxito el proyecto.
A partir de este punto ya entramos en una parte más técnica donde tendremos que decidir qué tipo de proceso vamos a seguir. Este proceso no será el mismo

utilizado por los referentes elegidos, puesto que realizaremos una combinación de dos metodologías. Esto hace que tratemos de explorar ambas metodologías, que comparten paralelismos, y así adecuarlas al proyecto, buscando el equilibrio entre la comodidad del proceso metodológico y los resultados que podamos generar.

El primer procedimiento que seguiremos es el que muestran *Dice Tsutsumi*[2] y *Robert Kondo*[3] en sus videos de Youtube. Estos trabajan en digital con el programa Photoshop, utilizan pinceles cuadrados y rectangulares con textura. Partiendo de la mancha, trabajan a color, poco a poco, definiendo más los elementos de la obra. Posteriormente, mediante la herramienta de selección, ambientan el entorno y dan protagonismo a las luces.

Por otro lado, la metodología con la que estamos más familiarizados consiste en trabajar en escala de grises y posteriormente añadir el color. Ambas se trabajan digitalmente y a partir de manchas poco a poco se definen los elementos. Después del color añadiremos las luces que ayudarán a ambientar los entornos para generar el aspecto que deseamos. Ambos procesos serán realizados con los programas de pintura digital Photoshop y Procreate, utilizando como herramientas una tableta HUION Canvas PRO 13 y un Ipad PRO.

La última parte del proceso será la ambientación, donde las luces y el color que utilicemos tienen que ser capaces de representar las ideas que nos hemos planteado en un principio.

[2] DICE TSUTSUMI: Animador e ilustrador japonés conocido por ser ex director de arte en Pixar.
[3] ROBERT KONDO: Cofundador y presidente de Tonko House. fue director de arte en Pixar.

# 3. MARCO TEORICO

## 3.1. El concept art

fig. 1. Concept Art de Ralph McQuarrie para las películas de *Star Wars*

El concept art, también conocido como arte conceptual es una disciplina artística que se enfoca en el desarrollo visual de conceptos en distintas industrias como pueden ser: la cinematográfica, la de los videojuegos y la publicitaria. Los artistas conceptuales se encargan de dar vida a la visión creativa de un proyecto y brindar a los equipos de producción una base visual sólida para trabajar de la forma más eficiente.

Este término tiene su origen en 1930, cuando los estudios de Walt Disney comenzaron a implementar el arte conceptual para facilitar el proceso de desarrollo a la hora de realizar sus producciones. Uno de los pioneros más importantes en este campo fue Ralph McQuarrie quién trabajó como artista conceptual en películas como Star Wars, ayudando a departamentos como vestuario y efectos visuales.

Esta nueva ocupación surgió en la industria cinematográfica y posteriormente se extendió a otros ámbitos como la industria del videojuego, la cual tuvo un incremento de popularidad entre 1980 y 1990. En este periodo las empresas de videojuegos empezaron a incluir artistas conceptuales en sus plantillas ayudando en el desarrollo de los proyectos.

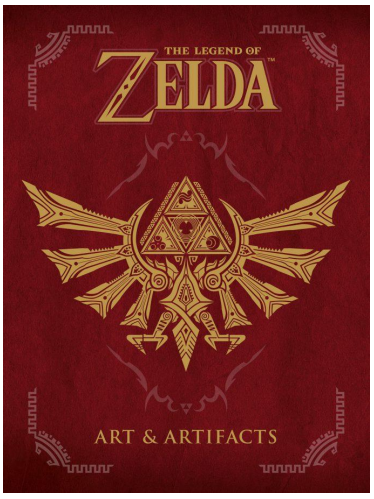



fig. 2. Art book de *The legend of Zelda: art and crafts*

Con el tiempo este proceso ha tomado tal relevancia que en la actualidad, este procedimiento no solamente se emplea para la preproducción de proyectos, también en el desarrollo de art books a modo de producto final con el que lucrarse. Unos ejemplos de ambos casos son los art books que comercializa Pixar o Disney de cada una de sus películas, y por otro lado, sagas con un estilo muy llamativo y característico como puede ser *The Legend of Zelda*.

## 3.2. La industria

Como anteriormente hemos mencionado, el concept art se ha convertido en una pieza clave para las industrias del entretenimiento. Es una fase del proyecto que determinará el aspecto visual del producto generado. Un buen resultado en esta parte del proceso resultará en una estética que representará el producto a la perfección y lo hará reconocible.

La fase de concept art consta de cuatro partes. En primer lugar los directores artísticos y el equipo se reúnen, entonces acuerdan cuál es la estética que quieren seguir y las ideas alrededor del proyecto a realizar. A continuación, los

artistas atienden a las directrices dadas, se documentan y realizan los bocetos. Tras realizar los bocetos, estos se ven corregidos por los directores de arte para finalmente aunar todas las ideas propuestas para que tengan cohesión y así crear los artes finales.

En cuanto a las técnicas utilizadas en estos procesos pueden ser tanto digitales como tradicionales. Cualquier técnica que pueda ayudar a expresar las ideas del artista es bienvenida. Tanto guache, como tintas o incluso pasteles pueden ser una buena opción, siempre que vaya acorde con la temática planteada. No obstante, las técnicas digitales son las más utilizadas actualmente. En la industria se utilizan herramientas como Photoshop , Procreate o Krita, siendo los más utilizados los dos primeros. Al igual que para las técnicas tradicionales se requiere de soporte y herramientas para realizar las obras, en el caso del arte digital estas características se mantienen, utilizando el artista herramientas como tablets y tabletas digitales. En la industria, predominan las marcas Wacom, XP-Pen y Huion.

Dentro de la industria podemos encontrar tres profesionales distintos. Por un lado, los artistas que se dedican a diseñar personajes, son los encargados de dotar a los diseños de personalidad, la cuál tiene que ir en armonía con las características del personaje, su relación con otros y su papel en la trama. Estos artistas deben dominar principalmente la anatomía y expresiones faciales. Un buen personaje es fácilmente reconocible, esto se logra tras explorar distintas opciones para un mismo personaje y eligiendo la más adecuada a todo lo anteriormente mencionado. Para lograr esto, se empieza realizando lo que se denomina thumbnails[4], posteriormente se realizan las pruebas de color y se termina con el acabado final añadiendo todo el detalle necesario.

Los environmental artist, se encargan de recrear los escenarios y entornos, en los cuales se desarrollan las acciones y sucesos de la historia. Para poder diseñarlos apropiadamente, el artista debe informarse bien de los elementos que aparecen en la escena y tomar referencias teniendo en cuenta el punto geográfico e histórico del lugar que se quiere recrear. Los artistas de entorno deben ser expertos en perspectiva, manejo de la paleta de colores, composición y sombras e iluminación. Estas técnicas de dibujo ayudan a transmitir el mensaje que se desea. Por ejemplo, con un gran contraste de las luces y las sombras podemos transmitir misterio, mientras que con unas luces cálidas y una paleta de colores viva transmitir paz y cercanía con la naturaleza. De manera similar a lo que hace un character artist para diseñar sus personajes, el artista de entornos primero realiza unos bocetos, de los cuales

[4] THUMBNAIL: Un boceto o resumen en miniatura es una descripción muy breve de un evento, idea o plan que solo proporciona los detalles principales.
<https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/thumbnail>

fig. 3. Concept Art de las varitas de Harry Potter junto al resultado final.

se saca una escala de grises que ayuda a iluminar la escena para finalmente acabar con el renderizado final.

Aunque pueda parecer el apartado menos importante, los asset artist se dedican a realizar vehículos, armas, objetos y otros elementos que enriquecen la experiencia del usuario. Estos profesionales, son indispensables a la hora de introducir al espectador en la historia y, aún más, si la historia depende de algún objeto o elemento. Un muy buen ejemplo de esto son los concepts que realizaron distintos artistas para la saga de *Harry Potter*. Gracias a esto, los posteriores departamentos que trabajaban en las películas tuvieron una base para hacer de esta historia un mundo más vivo y reconocible por el espectador. El proceso o pipeline[5] de estos artistas es muy similar al de los character artists.

## 3.3. Referentes

### *3.3.1. Daisuke Tsutsumi*

Este maravilloso artista y director de animación nació en Tokio, Japón en 1974. Años más tarde, en 1993, se mudó a Estados Unidos donde empezó a estudiar en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York. En la primera década de los 2000 trabajó para Blue Sky como concept artist de color en peliculas como: *La era de hielo (Ice Age)*, *Robots* o *Horton y el mundo de los Quién*.

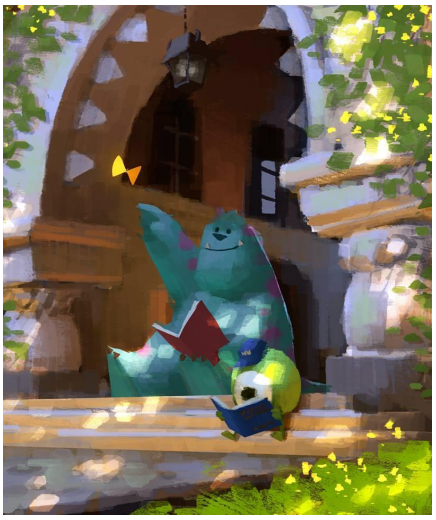


fig. 4. Concept Art realizado por Daisuke Tsutsumi para la película Monsters University

Tras este periodo trabajando en Blue Sky estuvo como director artístico en el famoso estudio Pixar participando en películas como: *Monsters University* y *Toy Story 3*. A lo largo de esta última etapa conoció a Robert Kondo con el que en 2014 decidió codirigir un estudio llamado Tonko House. Este ha sido reconocido gracias a su último título *Oni: la leyenda del dios del trueno* que fue galardonado en los **premios Annie** como mejor miniserie animada y a mejor diseño de producción de 2022.

Tsutsumi, es un gran referente para este proyecto dado que con la simplicidad de sus composiciones y pinceladas logra generar un escenario con un ambiente adecuado al sentimiento que trata de transmitir en la escena. Gracias a la luz y al color, logra generar un ambiente que adentra al espectador en la escena. Creo que tomar de referencia estas características, puede ayudar a representar la idea de cotidianidad en un entorno rural en Japón. Empleando estos puntos trataremos de representar los ambientes de cada escena, teniendo en cuenta el sentimiento que se trata de transmitir.

---

[5]PIPELINE: Es una especie de guión que pretende desgranar los flujos de trabajo en segmentos gestionables. En el caso de la animación, este esquema sirve para empezar a desarrollar personajes, entornos…
<https://u-tad.com/el-pipeline-en-vfx/#:~:text=Un%20pipeline%20sirve%20para%20registrar,empezar%20a%20desarrollar%20personajes%2C%20entornos%E2%80%A6>

fig. 5. Concept Art realizado por Robert Kondo para The Dam Keeper

### *3.3.2. Robert Kondo*

Este artista es codirector de Tonko House junto a Daisuke Tsutsumi, el artista anteriormente mencionado. Kondo se crió en el sur de California, Estados Unidos y se graduó en el Art Center de Pasadena. Robert empezó a trabajar en Pixar en 2006 para la película *Ratatouille*. Mientras trabajó para Pixar estuvo en distintos puestos, director artístico o diseñador de producción son algunos de ellos. Además de haber trabajado en las películas de *Monsters University* o *Toy Story 3*, realizó distintos cortos dentro de esta renombrada compañía. En 2014 tomó la valiente idea, junto a Daisuke Tsutsumi, de dejar Pixar y crear una empresa independiente que llamaron Tonko House.

Los concept art que genera este artista son realmente dulces y suaves a la vista. Muy parecidos a los que realiza Tsutsumi aunque la principal diferencia que podemos distinguir entre los dos son las técnicas que utilizan para realizar estos concept art. Tsutsumi tiende a utilizar en más cantidad arte digital, por otro lado, Kondo utiliza técnicas tradicionales como el pastel, acrílico o acuarela.

Lo que podemos aplicar del trabajo de Robert Kondo a este proyecto son los ambientes que genera, gracias a las luces y a las técnicas utilizadas. Pese a ser técnicas tradicionales trataremos de trasladarlo al arte digital de la manera más precisa y que ayude a generar los resultados deseados.

fig. 6. *Friends* Ilustración realizada por Marco Bucci

### *3.3.3. Marco Bucci*

Bucci es un concept artist que empezó relativamente tarde a dibujar, esto no le ha impedido ser un gran artista con una larga carrera. Lleva quince años en las industrias de cine, videojuegos y televisión, esencialmente trabaja como concept artist. Junto a esto también se dedica a instruir a nuevos artistas tanto en escuelas como de manera online. Bucci tiene un canal de Youtube en el cual tiene videos realmente instructivos, los cuales han servido en parte para construir este proyecto. Por otra parte, también tiene en su página web un mentorship en el que enseña sobre el color, la luz y la composición enfocado a los concept art. Este artista ha realizado trabajos para empresas tan reconocidas como Walt Disney Publishing Worldwide, Lucas Arts y LEGO.

Las obras de este artista se caracterizan por sus colores vibrantes y sus pinceladas desenfadadas. El color y la luz cobran un gran protagonismo, en palabras de Joel Payne "Su uso del color y la luz son asombrosos"[6]. Sus pinceladas son libres al igual que las de los anteriores autores de Tonko House.

[6] PAYNE, J. Linkedin, *Marco Bucci*. <https://ca.linkedin.com/in/mbucci>

Marco Bucci es importante para este proyecto ya que las obras de este autor han inspirado a añadir una paleta de colores vibrantes sin llegar al punto tan notable. Trataremos de añadir los colores para generar un entorno natural pero con ciertas zonas donde se añadan ciertos puntos que recuerden un poco a este autor.

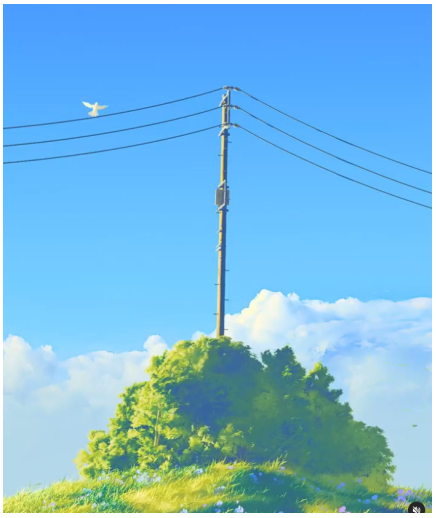


fig. 7. *Le Bosquet* animación realizada por Clement Morin en 2022

### *3.3.4. Clement Morin*

Clement Morin es un artista 3D francés nacido en la zona de Normandía. Tras graduarse en la prestigiosa escuela de animación francesa Gobelins, dirigió varios cortos y *Insignificant* una serie para el canal de arte de la CNRS. A partir de 2021 decidió empezar a trabajar en sus propios proyectos, además de su página web personal. Durante ese periodo hasta el presente, el autor vende sus obras a coleccionistas de arte digital. Sus obras se han vuelto tan cotizadas que fue uno de los participantes en la subasta digital en Sotheby's, París. Gracias a esto unos grandes almacenes de París, La Samaritaine, lo contrató para realizar un encargo para ellos.

Su obra se caracteriza por tener una mirada nostálgica hacia la infancia combinado con elementos de fantasía, son animaciones en bucle con una estética muy cuidada donde la naturaleza está muy presente. Gran parte de ellas tienen unos entornos que recuerdan a paisajes orientales. Estos bucles en su mayoría transmiten serenidad y proximidad a la naturaleza. Estas animaciones 3D se distinguen por tener los elementos perfectamente construidos, aunque se presenta más desenvoltura a la hora de representar la vegetación con pinceladas más libres. Junto a esto, hay que resaltar también, la importancia del contraste, la luz y los colores en las obras de este artista.

Las características de las obras de Morin que podemos aplicar en este proyecto son varias. Principalmente, lo que consigue transmitir con estos bucles tiene qué ser llevado a los concept art que vamos a realizar. Esto lo lograremos creando una naturaleza en la que las luces y los contrastes tengan presencia en el entorno. Trataremos de generar un ambiente que transmita el sentimiento adecuado de cada escena, pero sin perder nunca el tema principal: la cotidianidad.

# 4. PREPRODUCCIÓN

## 4.1. Introducción y contexto del proyecto

Este cortometraje trata sobre la vida cotidiana en un pueblo rural japonés. La realidad en estos pueblos es muy diferente a la de una ciudad. Aquí, la gente vive en un ambiente tranquilo y confortable, rodeados de la naturaleza y las tradiciones ancestrales de la cultura japonesa. La mayoría de las personas del mundo rural se dedican a la agricultura, ramaderia y la pesca, por lo que su día comienza temprano, se levantan al amanecer para preparar el desayuno y comenzar a trabajar en sus respectivos oficios.

En el pueblo, la vida es más comunal y la gente se conoce desde hace mucho tiempo. Los residentes se ayudan mutuamente en las tareas del campo, en la construcción de viviendas o en la organización de eventos comunitarios. También es común ver a los habitantes del pueblo participando en ceremonias religiosas o fiestas tradicionales. Al final del día, la gente del pueblo a menudo se reúne en las casas de los vecinos para compartir la cena y charlar sobre el día. La vida en un pueblo rural de Japón es más modesta, pero llena de actividades, conexiones con la naturaleza y las tradiciones. La comunidad es fuerte y las personas están acostumbradas a trabajar juntas para sobrevivir en un ambiente y una rutina que no es sencilla de llevar y que cada vez genera más indiferencia a las nuevas generaciones.

En este proyecto, el principal protagonismo lo reciben los entornos y la ambientación. Con esto se pretende que el espectador se sienta conmovido por la belleza de la cotidianidad de la vida rural en japón. La idea es mostrar hermosos paisajes representados de manera realista con una atmósfera un tanto romantizada. Esto será recreado así por la estrecha relación entre lo ordinario de la vida en el campo y la importancia de las leyendas y creencias.

## 4.2. Planteamiento de la idea

Comprender el proyecto y lo que este necesita es una parte fundamental del proceso de concept art. Esto permite al artista crear el arte para que el mundo planteado sea reproducido de una manera acertada y resulte atractivo para el espectador. En este caso, la idea que este proyecto trata de transmitir es el atractivo de los pueblos rurales de Japón y la belleza de la cotidianidad que allí sucede.

Por ejemplo, si estuviésemos creando arte para una película de fantasía, debemos tener una comprensión clara de la ambientación y los elementos fantásticos que deben aparecer en la obra para que resulte interesante y única,

como los personajes, las criaturas y los entornos. Por otro lado, si se necesita producir un videojuego de ciencia ficción debemos tener en cuenta los elementos que lo diferencien del resto de universos y géneros. En nuestro caso, debemos empaparnos tanto de la estética del Japón rural, como de sus costumbres y su día a día, para comprender qué es lo que tratamos de representar y cual es la mejor manera de hacerlo.

Durante la fase de comprensión del proyecto, es tan importante consumir una gran cantidad de información al respecto de lo que tratamos de plasmar cómo hablar con el equipo de producción para obtener información adicional y aclarar cualquier duda o inquietud. En este caso, como la idea es personal, tan solo recurriremos a investigar la información documentándonos acerca de los pueblos rurales de Japón y sus ejemplos de representación estética.

En resumen, el primer paso del proceso de concept art es crucial para que el arte conceptual sea adecuado y atractivo para la idea que se plantea. Es importante realizar una documentación e investigación lo más completa posible para otorgar coherencia estética, en este caso, a los entornos que se quieran realizar. Solo de esta manera podemos confeccionar un concept art que sea verdaderamente memorable.

En esta fase, hemos tratado de exponer los puntos principales que necesitamos para resolver con éxito los objetivos del proyecto. Para empezar a realizar el proyecto hemos decidido plantear tres escenarios:

El primero de ellos, tratará de representar la unión entre la vida cotidiana y la importancia de las creencias y tradiciones para la cultura japonesa. Para la realización de este concepto se realizará una investigación acerca de los lugares a los que el pueblo va a rendir culto o a celebrar festividades tradicionales.

El segundo, consistirá en una acción cotidiana que nos recuerde a las que realizamos diariamente, pero que por el contexto, nos evoca o transmite sensaciones contrarias a las que normalmente nos produce en un ambiente urbano. Para la representación de esta idea, hemos tomado como referencias la acción de ir a comprar al mercado, coger el transporte público o salir a pasear.

El tercer y último entorno se basará en el interior de un templo tradicional, el cual estará estrechamente relacionado con el primero. En este caso, esta idea ha estado totalmente clara desde un primer momento puesto que quería explorar más a fondo distintos tipos de iluminación en interiores, además de incidir más en los conceptos de espiritualidad y tradición de este país.

## 4.3. Investigación/Documentación

fig. 8. Imagen de referencia época del *hanami*

A lo largo de este apartado tratamos de investigar acerca de las zonas campestres de Japón, las acciones cotidianas de sus habitantes, costumbres, creencias y la importancia del paso de las estaciones en esta cultura.

Tras finalizar la ocupación aliada en 1952, Japón se vió obligado a crecer económicamente para ser un país lo más independiente posible. Eso se consiguió, mayoritariamente, gracias a la mano de obra barata y a una industrialización acelerada, la cual era de propiedad mixta. Esto generó un éxodo de las zonas rurales a las urbanas, la gente que antes trabajaba en el campo pasó a trabajar en las fábricas. Pasado el tiempo, parte de esa gente se hartó de llevar una vida ajetreada en la ciudad y regresó al campo a llevar una vida más sencilla dedicándose a la ganadería y cultivo de alimentos. Actualmente existen programas para introducir a gente que lleva una vida urbanita a la vida rural, y parece dar muy buen resultado, tanto como para que alguna gente deje su empleo y decida mudarse al campo a trabajar la tierra.

Una vez hecho este breve apunte sobre los cambios que ha sufrido la vida campestre en Japón en los últimos setenta años, tratamos de documentarnos acerca de las costumbres y tradiciones de esta población. En este país conviven dos religiones mayoritarias, la sintoísta[7], que son un conjunto de creencias antiguas que surgieron en Japón, y el budismo[8], que fue una religión procedente de China. Irónicamente, aunque la mayoría de la población se considera atea, la religión está igual o más presente en su cultura y tradiciones, que en otras sociedades en las que tal vez la fe está más extendida. Tanto las costumbres como las festividades están fielmente ligadas a las creencias y al paso de las estaciones, esto será tratado en el proyecto con la ayuda de distintas ambientaciones para cada entorno.

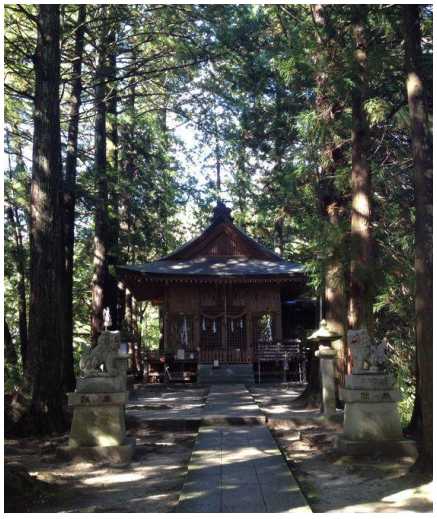


fig. 9. Imagen de referencia de un templo rural

Dada la importancia que tiene el cambio de estaciones en esta cultura, decidimos dedicarle más importancia a este apartado de la investigación. El paso de las estaciones en Japón es claramente visible, cada estación tiene su encanto gracias a los cambios que sufren los paisajes y a las actividades tradicionales asociadas a cada temporada. La primavera es suave y delicada, los cerezos tiñen el paisaje con tonos blancos y rosados, es un periodo hermoso

[7] SINTOISMO: Religión tradicional japonesa, de carácter politeísta. <https://dle.rae.es/sinto%C3%ADsmo>

[8] BUDISMO: Filosofía y conjunto de creencias y prácticas espirituales establecidos por el príncipe Gautama en el norte de la India a fines del siglo VI a. C., que buscan liberar al ser humano de sus deseos, pasiones y dolores hasta que llegue al supremo conocimiento y al nirvana. <https://dle.rae.es/budismo?m=form>

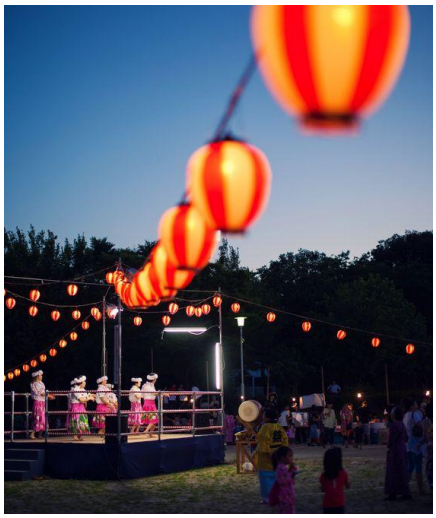


fig. 10. Imagen de referencia del *matsuri*

donde la gente practica el **hanami**[9]. Con respecto al verano, es una estación llena de vida y bastante calurosa en la que se suelen celebrar festivales como el **hanabi**[10] o el **matsuri**[11]. En otoño, las hojas de los árboles cambian de color, creando hermosos paisajes de follaje otoñal , dejando entornos maravillosos en templos y reservas forestales. Las temperaturas bajan durante el invierno; en algunos lugares incluso por debajo de cero grados, dejando las zonas montañosas cubiertas de nieve. En este periodo de frío invernal, las bajas temperaturas ayudan a volver más populares los **onsen**[12]**.** Estos cambios estacionales son tan apreciables no solamente por el clima nipón, sino también por la gran variedad de vegetación que encontramos en este país, siendo alrededor del 70% de la superficie de Japón bosques, en los que predominan las distintas especies de coníferas y abetos.

El día a día de los habitantes de estos entornos rurales es tranquilo, aunque esto no quiere decir que no exista un esfuerzo diario debido al trabajo físico que suponen las labores en un ambiente como este. Estos habitantes han aprendido a convivir y soportar su realidad siendo personas cálidas que están siempre dispuestas a ayudar a sus conciudadanos, existiendo así una relación más cercana entre ellos en comparación a las conexiones más frías que se forman en una vida urbana. Otra cualidad positiva de vivir en estos pueblecitos es la calidad medioambiental, tanto de la pureza del aire como de la inexistente contaminación acústica. Este puede ser uno de los principales motivos por los cuales la población llega a tan alta edad, además de una vida con menos estrés. Debido a esto y a que la mayoría de población joven está en las ciudades, casi la totalidad de los habitantes son de edad avanzada, estos tratan de mantener con vida su forma de vivir y sus tradiciones.

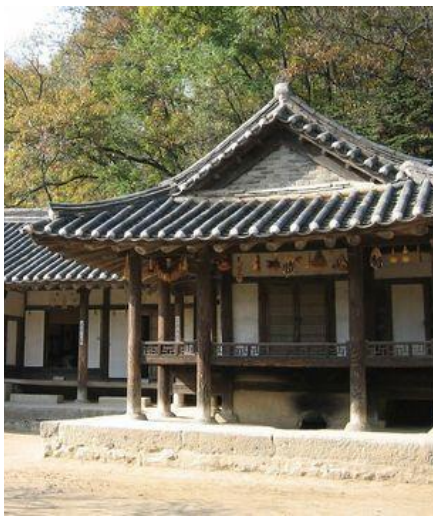


fig. 11. Imagen de referencia de arquitectura nipona

En cuanto a la arquitectura nipona rural, podemos afirmar que se ve influenciada por las construcciones realizadas en China, salvando algunas diferencias. Las edificaciones japonesas más tradicionales se caracterizan por el uso de madera y la carencia de muros, los cuales son sustituidos por bastidores de papel, y por lo general, estos edificios tienen una sola planta. Este estilo arquitectónico se distingue por ser sobrio, con apenas decoración, excepto por los tejados, donde encontramos una mayor ornamentación. En el caso de las construcciones religiosas, se encuentran situadas en puntos estratégicos, en los cuales la construcción pasa a formar parte del paisaje. En estas edificaciones,

[9] HANAMI: observación de los cerezos en flor, contemplación de flores. <https://www.romajidesu.com/dictionary/meaning-of-hanami.html>

[10] HANABI: Significa “flor de fuego” en japonés. Los festivales de fuegos artificiales tienen el mismo nombre. <https://www.romajidesu.com/dictionary/meaning-of-hanabi.html>

[11] MATSURI: festival, festividad. Sobretodo se refiere a los festivales de verano. <https://www.romajidesu.com/dictionary/meaning-of-matsuri.html>

[12] ONSEN: baño termal <https://aulex.org/japones/>

fig. 12. Bocetos preparatorios de investigación. Patricia Oliver.

los materiales que más abundan son el bronce, la piedra y el marfil, los cuales tienen un significado religioso.

Además de toda la recopilación teórica que hemos presentado, también hemos realizado una búsqueda de referencias visuales. Empleadas como complemento a toda esta información para tener una base más sólida sobre los entornos que queremos representar.

Este proceso de documentación ha sido realizado bajo la premisa de aprender acerca del día a día, la cultura, festividades y estética de Japón. Esto nos ayudará a resolver los objetivos del proyecto con mayor facilidad y nos permitirá transmitir las ideas y conceptos planteados en este proyecto de una manera más adecuada.

# 5. DESARROLLO DEL PROYECTO

## 5.1. Bocetos iniciales

En este primer apartado se recogen los primeros bocetos que hemos ido realizando. Se han planteado distintas ideas, pero finalmente solo se han desarrollado tres. Entre las ideas descartadas podemos encontrar interiores, exteriores y entornos en los que los personajes realizan acciones del día a día. Los tres conceptos que hemos decidido desarrollar se exponen a continuación:

### *5.1.1. De camino al templo*

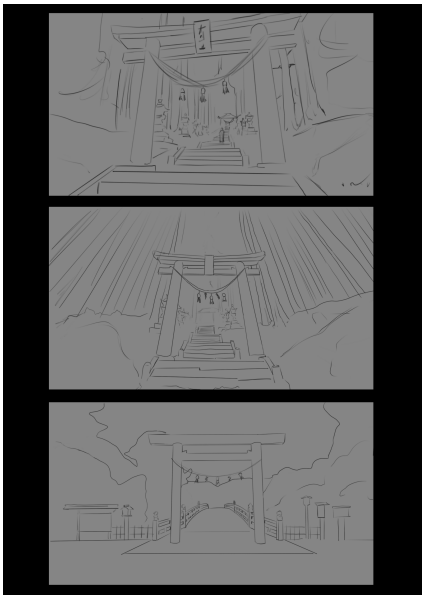


fig. 13. Bocetos del entorno *De camino al templo.* Patricia Oliver.

En este primer entorno tratamos de capturar la esencia de un largo paseo hacia un templo para celebrar alguna festividad propia de la estación del año. Tras investigar, había distintos elementos que consideramos esenciales como el *torii*[13] y *ishidourou*[14]. Con esa premisa empezamos a realizar distintos bocetos, tratamos de realizar distintas perspectivas y variar un poco los entornos. De estas pruebas salieron tres opciones que nos resultaron atractivas.

La primera opción nos resultó la más interesante. Pese a ser una composición central, la perspectiva del arco junto con el sendero transmite un paseo agradable hacia el templo. Además, la imágen tenía una perspectiva contrapicada no tan dramática como la de la segunda opción, la cual al ser tan exagerada, daba la sensación de un camino costoso y poco agradable. Por otro lado, la composición de la tercera opción resultaba poco interesante en

[13] TORII: portal sagrado en templos Sinto <https://aulex.org/japones/>

[14] ISHIDOUROU: Las linternas de piedra se utilizaron por primera vez como luces votivas en templos y santuarios. Más tarde, se utilizaron para iluminar el suelo de estos recintos religiosos. <https://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/t/ishidourou.htm>

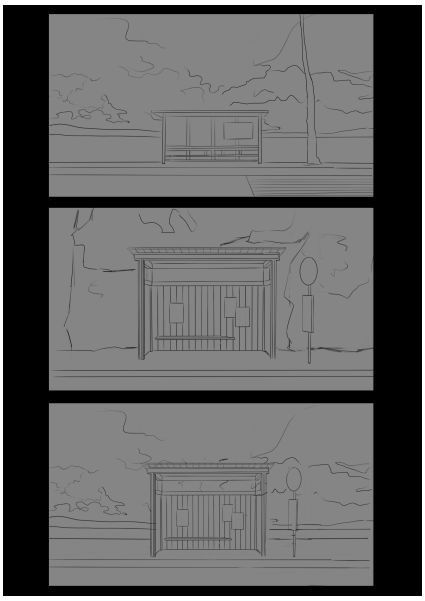


fig.14. Bocetos del entorno *Esperando el autobús*. Patricia Oliver.

comparación a otras dos imágenes. Finalmente, decidimos seguir desarrollando la primera idea. Lo más costoso de esta parte del proceso ha sido encontrar perspectivas interesantes que concordasen con la idea que se quería transmitir.

### *5.1.2. Esperando el autobús*

En esta escenografía tratamos de retratar una de las acciones cotidianas más comunes: coger el transporte público, en este caso, el autobús.

En el caso de esta imágen, decidimos escoger la segunda opción. En este boceto, el plano general se encuentra más cercano a la acción a diferencia de las otras dos imágenes, especialmente de la primera. Esta cercanía se debe, a que con esta imágen, quería representar un ambiente más próximo e íntimo, razón por la cual decidí escoger el plano más cercano a la acción. El otro factor decisivo, fue la importancia de la vegetación que genera un espacio acogedor, esto ayuda a transmitir tranquilidad.

En resumen, los factores que más han dificultado este proceso de bocetaje han sido la búsqueda de un ambiente apacible en contraposición de la idea que nos genera el transporte público. Un concepto que asociamos con el ruido, velocidad y estrés. Por otro lado, el otro factor qué nos ocasionó problemas fue el de escoger la distancia adecuada para representar las ideas expuestas en el párrafo anterior, ya que, como se aprecia en la primera imágen comencé planteando la escena desde un plano mucho más lejano.

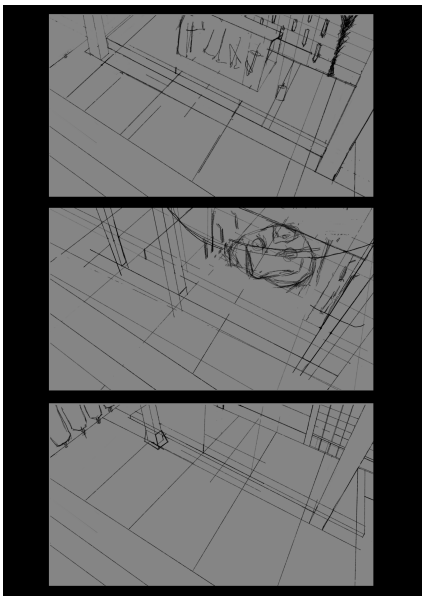


fig. 15. Bocetos del entorno *El templo*. Patricia Oliver.

### *5.1.3. El templo*

Para este entorno hemos recurrido al primer concept realizado, siendo este una continuación del primero, ya que consiste en el altar del templo que vemos a lo lejos de la primera imagen.

Como principal referencia hemos tomado inspiración en “el templo de las ranas” conocido comúnmente en Japón como Kaeru-dera, aunque su nombre oficial es Seieizan Nyoirin-ji. Este templo situado en Ogōri, en la prefectura de Fukuoka, Japón, es conocido por la gran cantidad de esculturas de ranas que se encuentran allí.

En esta escena hemos decidido optar por una perspectiva diferente respecto a las dos anteriores, siendo esta un plano picado. Esta decisión se ha tomado con la intención de transmitir el punto de vista de los dioses, a los que se les rinde culto en los templos, que observan la vida cotidiana de las personas desde arriba admirando la belleza de la naturaleza y del día a día de la gente. Sumado a esto, hemos decidido darle mayor importancia a la estructura y hacer referencia a la naturaleza mediante las sombras proyectadas por los árboles.

Los principales retos a los que hemos tenido que enfrentarnos durante el desarrollo de este concept han sido la perspectiva y la relación, respecto a la primera imágen. En relación al primer problema, la dificultad fue representar una perspectiva tan exagerada, que los elementos representados en la imágen guardasen relación con esta. En cuanto al segundo punto, la dificultad ha residido en que la mayoría de elementos que permiten ligar ambas imágenes serán desarrollados principalmente en el apartado de color. Sin embargo, hemos decidido añadir elementos visuales tales como las decoraciones y el tipo de cuerdas que ya se encontraban en la primera imágen, colgadas en el arco que conduce hasta el templo, de modo que estas imágenes compartan elementos que se puedan relacionar entre sí.

## 5.2. Escala de grises

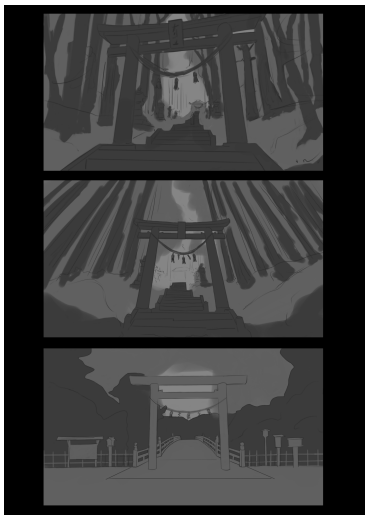


fig. 16. Escala de grises de *De camino al templo*. Patricia Oliver.

En esta fase del proyecto se realizaron los distintos entornos en escala de grises, que consiste en emplear tres valores planos entre el blanco y el negro para representar la forma de las figuras, su lugar en la escena y la iluminación del entorno.

Teniendo en cuenta la carencia de información general de la que se dispone únicamente con el boceto, decidimos desarrollar la escala de grises de las tres distintas opciones de cada escena a pesar de tener una predilección clara por una opción en los distintos escenarios. De este modo, se realizaría la fase de iluminación únicamente en la escena seleccionada.

### *5.2.1. De camino al templo*

Tomando las imágenes de referencia, de la fase de documentación, realizamos las escalas grises, siempre teniendo en cuenta y sintetizando los valores de estas.

Puesto que la única diferencia entre la primera y segunda imágen es la perspectiva, siendo más acentuada en la segunda imágen, explicaremos el uso de cada valor empleado de estos dos concept en el mismo apartado.
Hemos decidido emplear el valor más oscuro en la parte más cercana al espectador, y en los elementos cuyo color es más cercano a este. Por ejemplo, se ha pintado con la máxima oscuridad la vegetación más cercana al espectador, situada en la parte inferior de la imagen, pero también se ha empleado este valor para representar el tronco de los árboles puesto que su color en la realidad se acerca más al valor más oscuro. De la misma manera, se ha empleado el valor intermedio para representar la vegetación más alejada, a pesar de ser la misma que la que se encuentra en primer plano, y la del templo que se encuentra al final del camino. Por último el valor más claro se ha

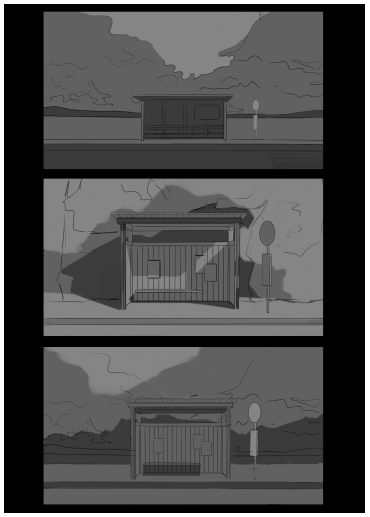


fig. 17. Escala de grises de *Esperando el autobús.* Patricia Oliver.

empleado para representar la zona más alejada del concept que además es la zona más iluminada.

En cuanto a la tercera imagen quisimos representar un primer plano mucho más luminoso, por lo que decidimos emplear el valor intermedio en los elementos más cercanos al espectador, y el valor más oscuro para la vegetación que se encuentra en la situación menos iluminada. Sin embargo, del mismo modo que en las dos primeras imágenes, la zona más alejada, que en este caso es el cielo, se ha representado con el valor más claro.
Tras analizar esta tercera imagen hemos llegado a la conclusión de que no funciona tan bien como las dos anteriores. La principal razón de esto se debe a que el incorrecto uso de los valores hace que los elementos sean más difíciles de identificar, haciendo así que la imagen resulte más difícil de entender.

### *5.2.2. Esperando el autobús*

En este segundo entorno hay gran diferencia al realizar la escala de grises entre la primera imágen y las dos siguientes, puesto que en la primera se atiende a las distancias entre elementos, al igual que se ha hecho en el primer entorno, mientras que en la segunda y tercera imágen son las luces las que nos ayudan a representar la escala de grises, ya que la distancia de campo es mucho más reducida.

Para estas dos imágenes, se ha realizado la escala de grises atendiendo más a la iluminación, ya que estas imágenes no precisan representar cercania o lejania, y la profundidad de campo es reducida, encontrándose todos los elementos prácticamente a la misma distancia con respecto al espectador. Teniendo esto en cuenta, hay elementos como la señal de tráfico que se han representado con el valor más claro por su material y el efecto que tiene la luz sobre este. Hemos tratado de representar la luz que se proyecta de manera cenital, al igual que las sombras que generan los elementos que se encuentran en la imagen. En el caso de la tercera imágen, el valor más claro representa el cielo puesto que es la parte más iluminada y lejana.

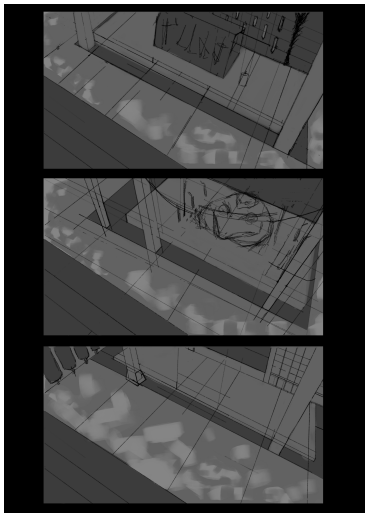


fig. 18. Escala de grises de *El templo.* Patricia Oliver.

### *5.2.3. El templo*

En este tercer y último entorno que hemos realizado, las diferentes imágenes cambian muy ligeramente la perspectiva una de la otra, siendo el único cambio realmente apreciable, los elementos representados en el altar. Es por esta razón que hablaremos de las tres imágenes a la vez.

En primer lugar, tenemos la zona más cercana al espectador en la esquina inferior izquierda representada con el valor más oscuro. A su vez, también están representados con mayor oscuridad los puntos que se encuentran en la zona de mayor sombra, que en este caso es debido a que está cubierta por un

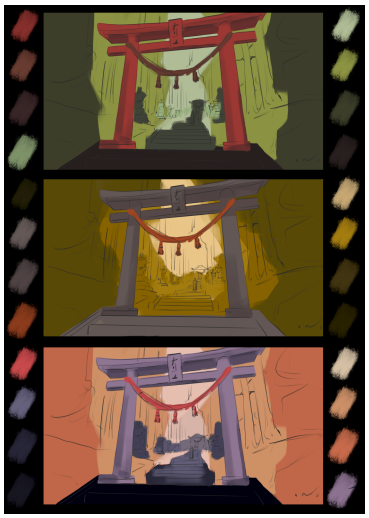


fig. 19. Prueba de colores de *De camino al templo*. Patricia Oliver.

techo. El suelo y las zonas donde apenas incide la luz están representadas con el valor intermedio de nuestra escala de grises. Por último encontramos el valor más claro en los huecos de las copas de los árboles por donde la luz se filtra.

## 5.3. Pruebas de color

Nuestro objetivo en esta fase era producir distintas paletas de color para los entornos, y entre ellos escoger la más adecuada para el arte final. Para cada entorno se realizaran un total de tres pruebas de color. Posteriormente, expondremos en la última fase distintas ambientaciones basadas en las paletas de color escogidas, las cuales podrán variar dependiendo de el tiempo atmosferico, hora y estación del año, pero siempre estarán ligadas a la paleta escogida para cada entorno.

### *5.3.1. De camino al templo*

Tras probar distintas opciones en las cuales los colores son más vivos y contrastan entre ellos, decidimos que deberíamos utilizar un paleta más homogénea, aplicada en la imagen del centro, similar a la que utiliza el estudio de *Tonko House* en su obra The *Dam Keeper*. Esta es una paleta más suave que nos ayuda a integrar los elementos creados por el hombre en la naturaleza. Estos colores que se acercan a los tonos pastel, ayudan a representar el entorno de una manera más cercana y agradable a los sentidos.

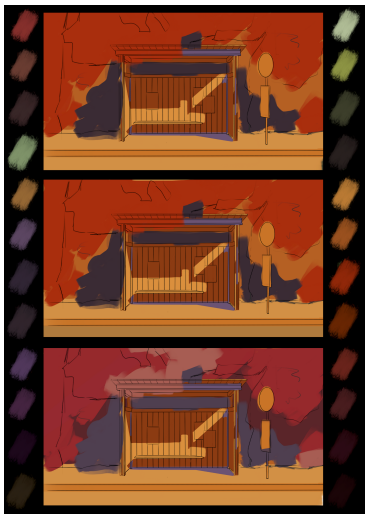


fig. 20. Prueba de colores de *Esperando el autobús*. Patricia Oliver.

### *5.3.2. Esperando el autobús*

En este entorno nos hemos enfrentado a un reto bastante complicado, el cual es representar la escena en un periodo otoñal. Esta época se caracteriza por tener colores muy vivos siendo predominantes los colores cálidos. Esto nos puede suponer un desafío ya que la paleta de color anteriormente elegida se caracteriza por tener predominancia de los colores pastel, por lo que tenemos que adaptar las necesidades de esta imagen y mantener la cohesión entre las paletas de colores de las diferentes escenas ya que pertenecen a un mismo conjunto.

Teniendo esto en cuenta hemos escogido la segunda opción puesto que cuenta con la paleta de colores que más se adecua a los puntos anteriormente expuestos. La luz, representada con un tono amarillo tiene semejanza con la luz de la primera escena, esto nos ayudará a que haya conexión entre ambos concepts.

### *5.3.3. El Templo*

La paleta de color de este entorno esta fuertemente ligada a *De camino al templo*, esta decision ha sido tomada debido a que son dos entornos altamente

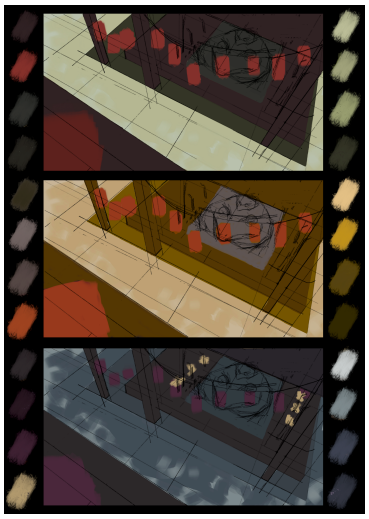


fig. 21. Prueba de colores de *El templo.* Patricia Oliver.

relacionados y que tienen continuidad. Hemos elegido una paleta de color homogénea que ayuda a representar con naturalidad la iluminación de la escena y a generar el ambiente deseado. En esta escena tratamos de retratar el altar del templo que se vislumbra al final del sendero del primer entorno, por lo tanto las ideas que tratamos de transmitir son las mismas cambiando el punto de vista del espectador. La tranquilidad, las acciones diarias y las historias de las personas que viven en estos entornos, esta vez son observados desde el punto de vista de los dioses a los que tanto veneran.

## 5.4. Arte final

Para resolver con éxito esta parte del proceso recurriremos a los videos que han realizado Tsutsumi y Kondo para el canal de Tonko House en la plataforma de Youtube. En estos videos, se realizan varias demostraciones del proceso que siguen en este estudio para conseguir resultados con esas luces y colores tan interesantes. A parte de estos ejemplos de la metodología que siguen, hemos tenido que buscar pinceles que fuesen parecidos a los que se utilizan en este estudio. Tras una costosa búsqueda, encontramos unos muy parecidos para el programa Procreate, estos han sido realizados por Abbie Nurse, una artista que compartía estos pinceles basados en los de Tonko House de forma gratuita. De esta manera, decidimos utilizar Procreate para realizar este apartado aunque no fuese el software utilizado por los referentes.

### *5.4.1. De camino al templo*

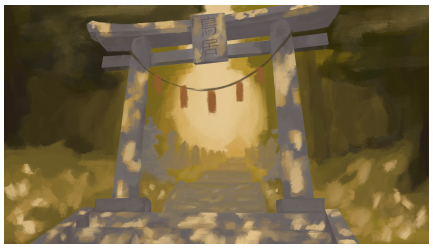


fig. 22. Arte final *De camino al templo.* Patricia Oliver.

Este entorno ha sido uno de los más complejos de resolver, esto se debe a que este paisaje presenta una gran cantidad de elementos y una gran profundidad de campo que debía ser correctamente representada. Los protagonistas de esta imagen son el *torii* y la vegetación, aunque el segundo tiene mayor relevancia ya que genera unas sombras y unas luces que ayudan a que la imagen sea más interesante.

En primer lugar, tomamos el color más luminoso de nuestra paleta de color, que previamente habiamos elegido, rellenando con éste todo el fondo, de modo que tengamos una base sobre la que empezar a trabajar. Sobre esta base comenzamos a manchar situando cada elemento del concept y con distintas tonalidades vamos dando forma y sentido a cada uno de ellos, detallando poco a poco y definiendo las formas y los volúmenes. Por último añadimos las luces y pequeños detalles como pueden ser la inscripción del arco o los farolillos.

Dado que uno de los puntos más importantes de este proyecto es la iluminación, hemos tomado la decisión de definir con un nivel de detalle más

reducido la vegetación de modo que sea la luz que se filtra a través de las copas de los árboles la que aporte riqueza a la imagen. Gracias a esto hemos conseguido transmitir con éxito los objetivos que nos hemos propuesto, el entorno nos genera un sentimiento de tranquilidad y unión con la naturaleza, consiguiendo así acercar al espectador a los entornos del Japón rural. Además, representamos un paisaje en el que transcurren acciones cotidianas como subir al templo para rezar o para conservarlo en buen estado, o celebrar alguna festividad particular de alguna estación del año.

### *5.4.2. Esperando el autobús*

fig. 23. Arte final *Esperando el autobús.* Patricia Oliver.

Esta escena tiene como elemento principal una parada de autobús, rodeada de una espesa vegetación otoñal. Esta parada de autobús ha sido el principal reto del dibujo debido a que hemos tenido que prestar especial cuidado a la estructura, y como la luz afecta a la misma. Esta escena no está relacionada directamente con las otras dos escenas ya que estas muestran una continuidad entre ellas, mientras que esta funciona de manera independiente.

Para la realización de este concept hemos empezado trabajando con manchas gruesas y dispersas para representar la vegetación, y poco a poco hemos tratado de dar más detalle mediante pinceladas más pequeñas. Para la estructura principal, la parada de autobús, nos hemos ayudado mucho más de la línea puesto que son formas menos orgánicas. Por último hemos añadido pequeños detalles con un pincel texturizado para dar más detalle al suelo.

Este concept art, al igual que el resto, tiene como protagonista la iluminación, representada en este caso desde el lateral derecho de la imágen, razón por la cual apenas se observan sombras proyectadas por la vegetación, pero sí que adquiere más importancia en el elemento principal, haciendo que este destaque más sobre el fondo.

### *5.4.3. El templo*

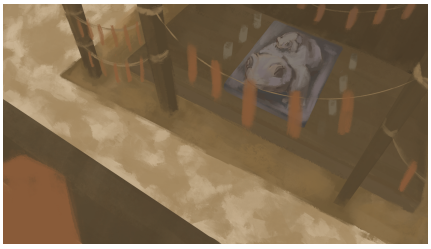


fig. 24. Arte final *El templo.* Patricia Oliver.

El gran reto de este entorno ha sido representar la perspectiva tan exagerada que tiene esta imagen, haciendo que los elementos que aparecen estén correctamente reproducidos. En este caso, la escena nos muestra el altar al aire libre de un templo, en el cual hay una estatua de una rana. Otro elemento importante en esta imagen es la vegetación, esta se ve representada por las sombras y luces que proyectan al incidir el sol en las copas de los árboles, dando así protagonismo de nuevo a las luces. Por otro lado, las cuerdas y decoraciones del templo nos ayudan a relacionar el primer y tercer entorno, así como las luces y los colores de ambas imágenes.

Empezamos utilizando como base un tono amarillo medio y marcamos los elementos previamente bocetados con un color base, lo más parecido al tono predominante de cada uno de ellos. Realizar esto nos dará una base con la que

trabajar y poder empezar a definir más cada elemento, dando mayor importancia a las luces y a las sombras generadas por estos. En este concept, al igual que en los otros dos entornos, trabajamos constantemente mediante manchas que poco a poco ayudan a dar más detalle a la imagen.

Uno de los puntos fundamentales ha sido representar correctamente las luces generadas por los árboles, haciendo que la imagen fuese fácil de comprender y no generase un sentimiento de confusión en el espectador. Tras todo este proceso podemos concluir que hemos conseguido representar y continuar las ideas del primer entorno desde una perspectiva distinta, con otros elementos y en una localización diferente.

## 5.5. Ambientación

Con las escenas resueltas procedimos a trabajar el apartado de la ambientación de los entornos. Este proceso consiste en otorgar a los espacios una atmósfera concreta, especificando, en este caso, la época del año y la hora del día. Decidimos realizar 2 ambientaciones por escena, concluyendo con un total de 6 ambientaciones distintas. Para ello, empleamos los programas Photoshop y Procreate.

### *5.5.1. De camino al templo*

fig. 25. Ambientaciones *De camino al templo*. Patricia Oliver.

Para la realización de las ambientaciones de este escenario, decidimos buscar la máxima contraposición posible, con la intención de buscar un contraste muy exagerado entre ambos ambientes escénicos, buscando transmitir ese paso del tiempo entre estaciones, a pesar de que las acciones cotidianas, cómo el cuidado y mantenimiento del templo, se mantienen iguales independientemente de la estación del año. Por esta razón, se decidió realizar una ambientación basada en un día de invierno y la otra en una noche de verano.

El proceso de realización fue el mismo para ambas ambientaciones, siendo únicamente distintas las últimas fases del proceso, acorde a las necesidades de cada escena.

Para comenzar, utilizamos Photoshop para generar una “máscara de capa de tono saturación”, con la que crear una nueva base sobre la que realizar las ambientaciones, ajustando los tonos, saturación e iluminación del dibujo final para ajustarlo a las épocas del año seleccionadas. Con esta base, añadimos los detalles en procreate, como puede ser la nieve sobre las diversas superficies o los copos de nieve. En cuanto a la noche de verano, el desarrollo de la base fue el mismo, con la diferencia de que las luces de los ishidourou se produjeron

mediante trabajo de mancha con un desenfoque gaussiano, y las luciérnagas con un pincel que nos diera ese acabado. Finalmente, para la luz arrojada sobre los objetos, nos hemos ayudado de la herramienta de selección para hacerlas más marcadas y precisas.

Tras estas primeras dos ambientaciones podemos concluir que una misma escena puede verse totalmente diferente ajustando los tonos, saturación e iluminación de la misma, y que la implementación de detalles sutiles, como la nieve o las luciérnagas, ayudan enormemente a situar la escena en una estación u hora del día concretos.

### *5.5.2. Esperando el bus*

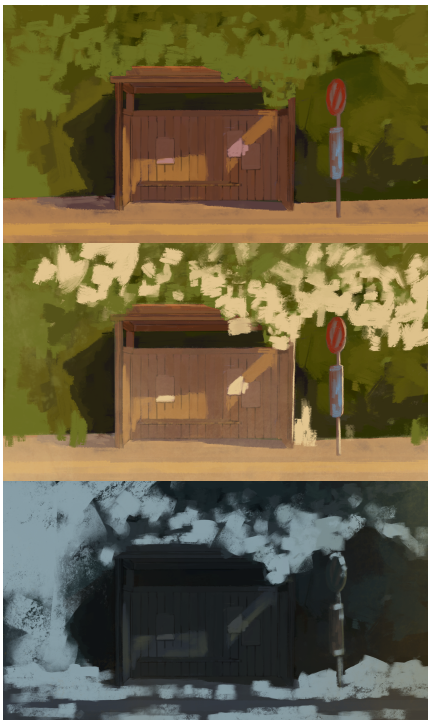


fig. 26. Ambientaciones *Esperando el autobús*. Patricia Oliver.

En el caso de esta escena, como se explica en el apartado de arte final, decidimos representarla con un clima otoñal, razón por la cual quisimos experimentar a la hora de realizar las ambientaciones y representar la parada de autobús en diferentes estados. Esta escena se diferencia de las tres realizadas debido a que es la que representa la acción más cotidiana de todas, ya que a diferencia de las acciones relacionadas con el templo, al cual se acude principalmente en fechas señaladas o en épocas de festividad, el autobús es algo que se puede coger a diario. Con esta idea en mente, llegamos a la conclusión de realizar tres ambientaciones, en vez de dos como en el resto de escenas, siendo estas ambientaciones basadas en un día de cada estación del año, contando con el diseño final, y en una hora distinta del día. Estas ambientaciones están basadas en una mañana de primavera, una tarde de verano, y una noche de invierno. Esta decisión se ha tomado tratando de representar el paso del tiempo de una forma lineal, avanzando las estaciones en órden al igual que la hora del día, tratando de transmitir así cómo alguien puede coger el autobús por la mañana y volver por la noche, a lo largo de todo el año de forma diaria.

Para las ambientaciones, del mismo modo que con las anteriores realizadas para la escena de “De camino al templo”, se utilizó el mismo pipeline en el que empleamos Photoshop para crear una base con unos valores de color adecuados para cada ambientación, partiendo del arte final. Posteriormente pintamos detalles utilizando Procreate.

Para la primera ambientación, la de la mañana de primavera, escogimos una paleta más suave, con algunos tonos pastel, y con algo de contraste. También añadimos elementos como las manchas blancas en la vegetación, simulando los arbustos en flor, típicos de la primavera.

En la realización de la segunda ambientación, la tarde de verano, escogimos colores más vivos y con un mayor contraste, dejando la imagen sin añadir elementos extra respecto al diseño final.

Por último, en la ambientación de la noche de invierno se escogieron colores oscuros y fríos con poco contraste, tratando de simular la oscuridad de las gélidas noches invernales.

Gracias a las diferentes ambientaciones, basadas en las distintas estaciones del año y diferentes horas del día, hemos representado la idea de continuidad y paso del tiempo que está tan presente en la cotidianidad.

### *5.5.3. El templo*

Para las ambientaciones de este escenario, decidimos escoger nuevamente una noche de verano, al igual que en la primera escena, y un día primaveral alrededor del mediodía.

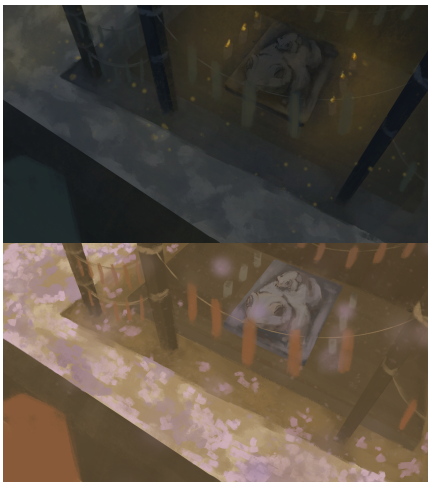


fig. 27. Ambientaciones *El templo*. Patricia Oliver.

Para la primera ambientación, tratamos de mantener la relación con la primera escena, como hemos estado haciendo a lo largo del desarrollo del proyecto. Por ello, decidimos ambientar de nuevo la escena en una noche de verano. Esta decisión también se tomó teniendo en cuenta el hecho de que las noches de verano son generalmente aprovechadas en japón para celebrar diversas festividades, aprovechando el cambio de temperatura respecto al día, siendo las noches más agradables, y la oscuridad del cielo nocturno para realizar espectáculos de fuegos artificiales, muy populares en las festividades japonesas. Teniendo en cuenta que esta escena se trata de un templo, donde se llevan a cabo celebraciones en los entornos rurales, nos pareció buena idea escoger esta estación y esta hora del día. También quisimos aprovechar esta hora del día para representar el templo iluminado mediante el tenue fuego de las velas, depositadas por los lugareños para la realización de alguna festividad.

En cuanto al proceso técnico, siguiendo el mismo pipeline que en las escenas anteriores, utilizamos el programa Photoshop para generar una base más oscura mediante una “máscara de capa de tono saturación”, con la que buscamos conseguir unos tonos más oscuros. También se usó nuevamente Procreate donde se implementó la iluminación generada por velas, por lo que tuvimos que pintar prestando especial atención a donde situar la luz reflejada en los objetos y a las sombras que estos proyectan. Por último, buscamos relacionar esta escena con la de “Del camino al templo”, pintando nuevamente luciérnagas revoloteando por los alrededores, simulando que el espacio donde se encuentran ambas escenas es el mismo.

En cuanto a la segunda ambientación, basada en un día primaveral, decidimos hacerlo así para aprovechar uno de los elementos más emblemáticos y característicos de japón, las rosadas hojas de cerezo. Este espectáculo natural es muy popular en todo el mundo por su belleza, y queríamos implementarlo de algún modo en nuestro proyecto.

Para el desarrollo técnico hicimos uso del mismo proceso de crear una base en Photoshop, esta vez con unos colores más suaves y con un menor contraste entre ellos respecto al arte final. Además, utilizamos tonos rosados para recrear los pétalos de cerezo amontonados en el suelo y siendo llevados por el viento, realizados en Procreate.

## 5.6. Art Book

fig. 28. Mock up de *The art of mainichi.* Patricia Oliver.

Finalmente, para cerrar este proyecto decidimos recopilar el arte final de los entornos y el proceso hasta llegar a ellos. Esta selección de imágenes ha dado lugar a un art book con el título: *The Art of Mainichi.* Para tratar de obtener el mejor resultado posible a la hora de maquetar el art book hemos buscado distintos ejemplos profesionales como *The Art of Oni* y *The Art of Toy Story 3.*

Gracias a estos ejemplos, hemos podido realizar un art book lo más parecido a lo que la industria produce. De este mismo modo, produjimos un ***mock up***[15] en el que poder explorar diferentes opciones de diseño para la portada de una manera sencilla pero profesional, permitiéndonos editar cada elemento de la misma visualizando un ***render***[16] final para comprobar cómo sería el resultado.

fig. 29. Mock up de *The art of mainichi 2.* Patricia Oliver.

El título que elegimos para este art book fue The art of mainichi debido a que el proyecto habla de lo cotidiano y mainichi significa justo eso, por lo que el título traducido sería el arte de lo cotidiano.

Para la portada decidimos emplear colores que nos recordaran al cielo despejado. Hemos tratado de simular una transición con la que a medida que pasamos las páginas da la sensación de que bajamos desde el cielo, hacía las escribir el título del art book de tres formas distintas:

[15] MOCK UP: los Mockups son fotomontajes que permiten a los diseñadores gráficos y web mostrar al cliente cómo quedarán sus diseños. <https://estudioka.es/que-es-un-mock-up/>

[16] RENDER: su traducción literal sería 'representación'. Se refiere a una representación gráfica, una imagen o vídeo creado a través de un software. El objetivo del render es crear una imagen o vídeo con el que mostrar un concepto, idea o proyecto de forma digital y realista. <https://www.lumion.es/que-es-render-arquitectura/#:~:text=La%20palabra%20render%20es%20inglesa,de%20forma%20digital%20y%20realista>

La primera en ***romaji***[17]***,*** de modo que el público occidental sea capaz de leer el título.
La segunda en ***hiragana***[18], dado que el título mainichi se trata de una palabra originaria de Japón.
La tercera en ***kanji***[19], puesto que se trata de la manera más común de representar algunas palabras en Japón, de una forma abreviada.

En cuanto al libro recopilatorio, empieza con un índice que desglosa lo que este contiene. La primera decisión que tomamos al respecto fue dividirlo en tres apartados, uno por cada entorno que hemos elaborado. Cada capítulo muestra de manera ordenada imágenes del proceso que hemos seguido, ambientaciones de estas localizaciones y el arte final junto a pequeñas descripciones e información que enriquecen la experiencia del usuario.

[17] ROMAJI: Alfabeto latino; transliteración del japonés en letras "romanas" o latinas <https://www.romajidesu.com/dictionary/meaning-of-romaji.html>
[18] HIRAGANA: hiragana; silabario japonés cursivo utilizado principalmente para palabras japonesas nativas (especialmente palabras de función, inflexiones, etc.) <https://www.romajidesu.com/dictionary/meaning-of-hiragana.html>
[19] KANJI: el kanji es uno de los tres sistemas de escritura que se usan para escribir en japonés. Este sistema tiene su origen en China, y fue llevado a Japón hace cientos de años <https://mirandohaciajapon.com/el-kanji-su-utilidad-y-funcion/>

# 6. CONCLUSIONES

Considero que gracias a la atracción e interés personal que me genera la cultura japonesa, junto con la fascinación hacia el arte conceptual, he logrado tener la motivación necesaria para superar el reto que suponía la realización de este proyecto.

Mainichi es un proyecto que me ha permitido, en cierta forma, experimentar la metodología profesional gracias a seguir el mismo pipeline que siguen los artistas conceptuales dentro de la industria de animación, cosa que no ha sido fácil, pero que me ha dado una experiencia más que positiva, ya que creo que esto ha sido sumamente enriquecedor para mi desarrollo cómo artista.

Este proyecto también me ha permitido algo que creo que es indispensable para cualquier artista profesional, y es la oportunidad de salir de mi zona de confort, gracias al haber escogido un referente claro con un estilo propio al que he tenido que adaptarme, aprendiendo nuevos procesos de trabajo y herramientas, ampliando mis conocimientos y mejorando mi productividad a la hora de trabajar.

Por último, he podido aprender la importancia de realizar una investigación previa a la realización práctica, ayudándome a conocer mejor aquello que debo trabajar, aumentando la coherencia y realismo de la obra, además de permitirme optimizar el tiempo de trabajo gracias a la recogida de información y referencias, y tener claro desde el principio el qué quiero hacer y cómo lo quiero hacer.

En conclusión, creo que he logrado no solo cumplir con éxito todos los objetivos propuestos para el proyecto, sino que además he podido aprender durante la realización del mismo, y lograr un resultado cercano al profesional con el que estoy realmente satisfecha.

# 7. BIBLIOGRAFÍA

## 7.1. Articulos Online

ALANA SAMUELS (04 de Diciembre de 2020). *La vida rural de Japón está desapareciendo.* [Artículo]. En Univison. <https://www.univision.com/noticias/citylab-vida-urbana/la-vida-rural-de-japon-esta-desapareciendo> [Consulta: 16 de Mayo de 2023]

ARMANDO MOLINA GÓMEZ (04 de Diciembre de 2020) *JAPÓN: MUESTRA DE UN PATRIMONIO RURAL*. [Artículo]. En Urban Living Lab. <https://www.urbanlivinglab.net/japon/> [Consulta: 10 de Mayo de 2023]

MIGUEL AYUSO (17 de Octubre de 2015) *Japón vuelve a mirar al campo: revivir la agricultura para recuperar la felicidad*. [Artículo]. En el Confidencial. <https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2015-10-17/japon-vuelve-a-mirar-al-campo-revivir-la-agricultura-para-recuperar-la-felicidad_1060922/#:~:text=El%20Jap%C3%B3n%20rural%20es%20bien,los%20a%C3%B1os%20del%20milagro%20econ%C3%B3mico> [Consulta: 15 de Mayo de 2023]

## 7.2. Libros

DISNEY, PIXAR. (2010) *The art of Toy Story 3.* EEUU, Chronicle Books Llc

DISNEY, PIXAR. (2011) *The Art of Pixar.* EEUU, Chronicle Books Llc

DISNEY, PIXAR. (2013) *The art of Monsters University.* EEUU, Chronicle Books Llc

DISNEY, PIXAR. (2010) *The art of Toy Story 3.* EEUU, Chronicle Books Llc

GÓMEZ SILVAN, SERGIO. (2017) *The art of Harry Potter.* Reino Unido, Titan Books

NINTENDO. (2017) *The Legend of Zelda: Art & Artifacts.* EEUU, Dark Horse Books

TONKO HOUSE (2020) *The art of Oni.* Japón, BlueSheep

TSUTSUMI, DAISUKE / KONDO, ROBERT. (2017) *The Dam Keeper, Book 1.* EEUU, First Second

TSUTSUMI, DAISUKE / KONDO, ROBERT. (2017) *The Dam Keeper, Book 2: World Without Darkness.* EEUU, First Second

TSUTSUMI, DAISUKE / KONDO, ROBERT. (2017) *The Dam Keeper, Book 3: Return from the Shadows.* EEUU, First Second

### 7.3. Páginas Web

ARQUITECTURA PURA. *Arquitectura japonesa*. <https://www.arquitecturapura.com/arquitectura/japonesa-12831/?utm_content=cmp-true> [Consulta: 15 Junio de 2023]

CEI ESCUELA DE DISEÑO Y MARKETING. *¿Qué es el Concept Art y en qué consiste?*.<https://cei.es/que-es-el-concept-art-y-en-que-consiste/> [Consulta: 16 Mayo de 2023]

CENTRO PIXELS. *Concept artist: qué es y qué estudiar para convertirte en profesional.*<https://centropixels.com/concept-artist/#:~:text=Un%20concept%20artist%20o%20artista,o%20de%20cualquier%20otro%20g%C3%A9nero).> [Consulta: 20 Junio de 2023]

CENTRO PIXELS. *Concept artist: qué es y qué estudiar para convertirte en profesional.*<https://centropixels.com/concept-artist/#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20de%20%C2%ABconcept%20art,del%20concepto%20de%20personajes%20animados> [Consulta: 20 Junio de 2023]

FUKUOKA NOW. *Nyoirinji Temple: Fukuoka's Frog Temple*<https://www.fukuoka-now.com/en/nyoirinji-temple-fukuokas-frog-temple/> [Consulta: 30 Junio de 2023]

INDUSTRIA ANIMACIÓN. *Qué es el Concept Art.* <https://www.industriaanimacion.com/2021/04/que-es-el-concept-art/> [Consulta: 20 Junio de 2023]

ROMAJIDESU. <http://www.romajidesu.com/> [Consulta: 3 Julio de 2023]

TONKO HOUSE. *Land page.* <https://www.tonkohouse.com/> [Consulta: 24 Junio de 2023]

### 7.4. TFG

FERNANDEZ GONZALEZ, ALVARO. (2019). *Ilustración digital y concept art. El arte del siglo XXI*. Trabajo final de grado. Oviedo: Universidad de Oviedo.

## 7.5. Videos

MAKE IT FUN (29 de Mayo de 2020). *Como hacer PORTADA de LIBRO en Photoshop |MOCK UP| #2 (Book Cover Design in Photoshop)* [Video]. En Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=X5PEA1V4IjE> [Consulta: 30 de Junio de 2023]

MOVIE ARTBOOKS AND MORE (16 de Febrero de 2023). *The Art of Monsters University (flip through) Artbook* [Video]. En Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=PgDb3hwZRcw> [Consulta: 30 de Junio de 2023]

PARKA BLOGS (29 de Mayo de 2020). *The Art of ONI (Tonko House) - book flip* [Video]. En Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=LNjI2FGJMpc&t=54s> [Consulta: 30 de Junio de 2023]

TONKO HOUSE (13 de Marzo de 2020) *Tonko Tip: How to Approach Composition (#025)*. [Video]. En Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=vlPW8srmHgE> [Consulta: 29 de Mayo de 2023]

TONKO HOUSE (28 de Abril de 2016) *Photoshop: Dice and Robert talk about painting demo - Tonko School (#015)*. [Video]. En Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=GbfLdR4uJH0&t=4s> [Consulta: 29 de Mayo de 2023]

TONKO HOUSE (20 de Mayo de 2016). *Photoshop Tip: Robert Kondo - Tonko School (#016)* [Video]. En Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=KTjQd2agr0I&t=197s> [Consulta: 29 de Mayo de 2023]

TONKO HOUSE (10 de Marzo de 2016). *Photoshop: Dice and Robert talk about painting demo - Tonko School (#014)* [Video]. En Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Kgorrb_5-ag&t=307s> [Consulta: 12 de Junio de 2023]

# 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

fig. 1. Concept Art de Ralph McQuarrie para las películas de *Star Wars*

fig. 2. Art book de *The legend of Zelda: art and crafts*

fig. 3. Concept Art de las varitas de Harry Potter junto al resultado final

fig. 4. Concept Art realizado por Daisuke Tsutsumi para la película Monsters University

fig. 5. Concept Art realizado por Robert Kondo para The Dam Keeper

fig. 6. *Friends* Ilustración realizada por Marco Bucci

fig. 7. *Le Bosquet* animación realizada por Clement Morin en 2022

fig. 8. Imagen de referencia época del *hanami*

fig. 9. Imagen de referencia de un templo rural

fig. 10. Imagen de referencia del *matsuri*

fig. 11. Imagen de referencia de arquitectura nipona

fig. 12. Bocetos descartados a lo largo del proceso de selección. Patricia Oliver.

fig. 13. Bocetos del entorno *De camino al templo.* Patricia Oliver.

fig. 14. Bocetos del entorno *Esperando el autobús.* Patricia Oliver.

fig. 15. Bocetos del entorno *El templo.* Patricia Oliver.

fig. 16. Escala de grises de *De camino al templo.* Patricia Oliver.

fig. 17. Escala de grises de *Esperando el autobús.* Patricia Oliver.

fig. 18. Escala de grises de *El templo.* Patricia Oliver.

fig. 19. Prueba de colores de *De camino al templo.* Patricia Oliver.

fig. 20. Prueba de colores de *Esperando el autobús.* Patricia Oliver.

fig. 21. Prueba de colores de *El templo.* Patricia Oliver.

fig. 22. Arte final *De camino al templo.* Patricia Oliver.

fig. 23. Arte final *Esperando el autobús.* Patricia Oliver.

fig. 24. Arte final *El templo.* Patricia Oliver.

fig. 25. Ambientaciones *De camino al templo.* Patricia Oliver.

fig. 26. Ambientaciones *Esperando el autobús.* Patricia Oliver.

fig. 27. Ambientaciones de *El templo.* Patricia Oliver.

fig. 28. Mock up de *The art of mainichi.* Patricia Oliver.

fig. 29. Mock up de *The art of mainichi 2.* Patricia Oliver.

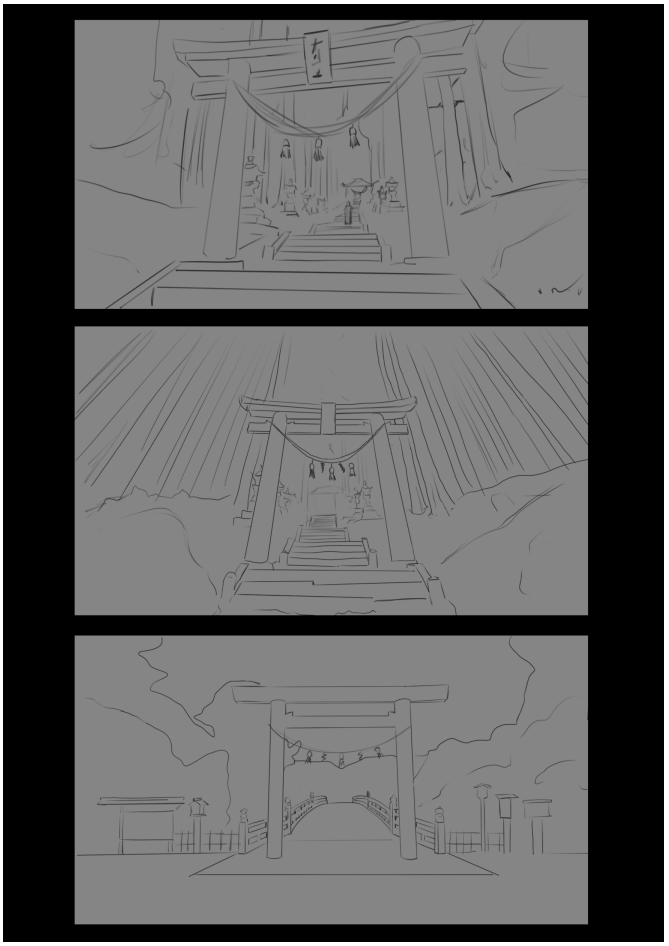
# 9. ANEXOS

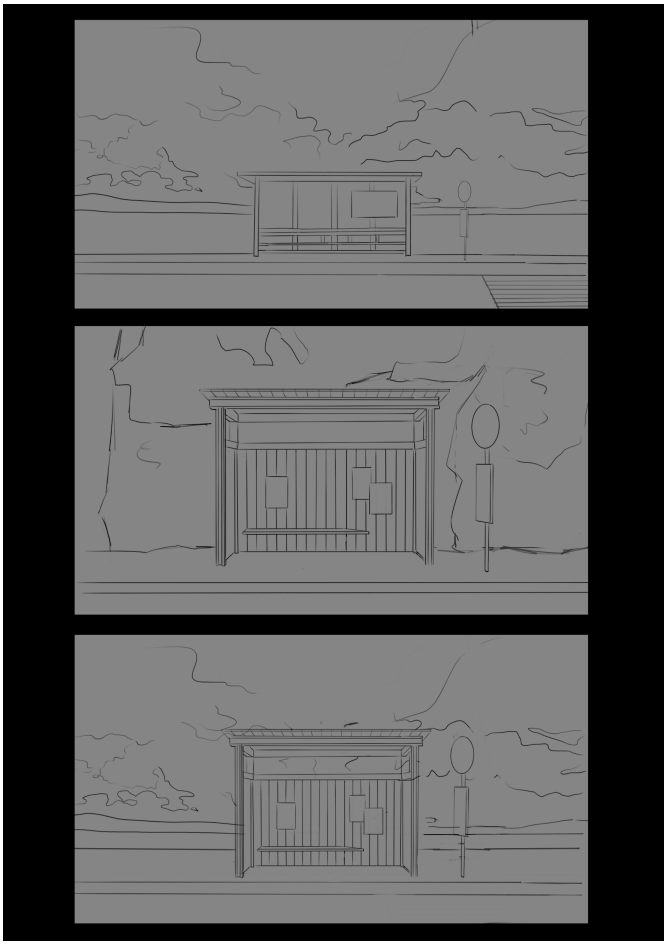
Este trabajo va acompañado de un anexo:

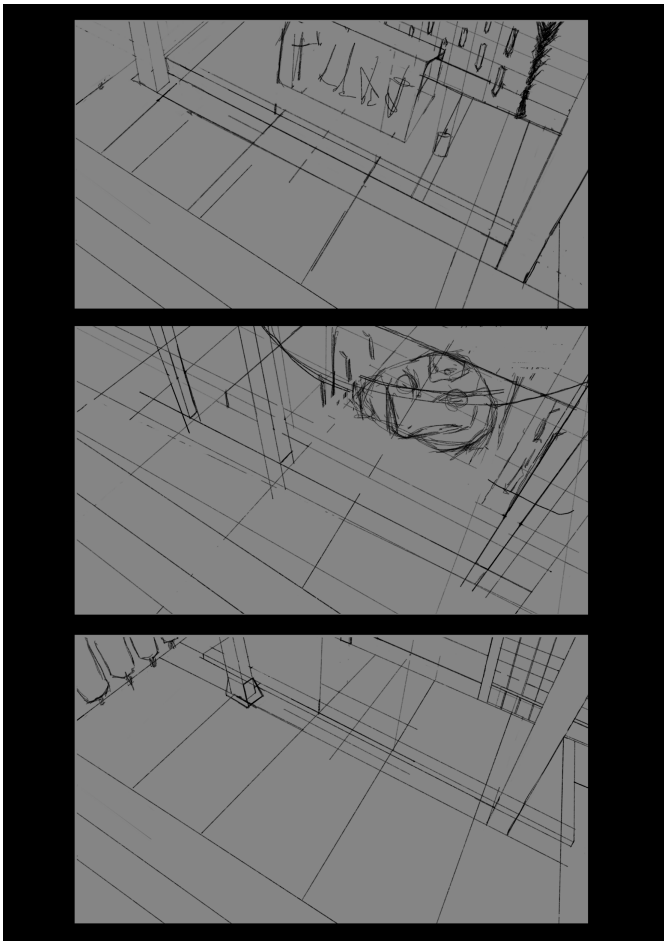
Anexo I. Relación del trabajo con los objetivos de desarrollo sostenible de la agenda 2030

Anexo II. Art book
Este anexo recoge el proceso de creación de estos concept en un art book con el nombre de The art of mainichi.

Anexo III. Bocetos







Quita marcas de agua
Wondershare PDFelement

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

# ANEXO I.
# RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

---

| **Objetivos de Desarrollo Sostenible** | Alto | Medio | Bajo | No procede |
|---|---|---|---|---|
| ODS 1. **Fin de la pobreza.** | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| ODS 2. **Hambre cero.** | ☐ | ☐ | ☐ | ● |
| ODS 3. **Salud y bienestar.** | ☐ | ● | ☐ | ☐ |
| ODS 4. **Educación de calidad.** | ☐ | ☐ | ☐ | ● |
| ODS 5. **Igualdad de género.** | ☐ | ☐ | ☐ | ● |
| ODS 6. **Agua limpia y saneamiento.** | ☐ | ☐ | ☐ | ● |
| ODS 7. **Energía asequible y no contaminante.** | ☐ | ☐ | ☐ | ● |
| ODS 8. **Trabajo decente y crecimiento económico.** | ☐ | ☐ | ☐ | ● |
| ODS 9. **Industria, innovación e infraestructuras.** | ☐ | ☐ | ☐ | ● |
| ODS 10. **Reducción de las desigualdades.** | ☐ | ☐ | ☐ | ● |
| ODS 11. **Ciudades y comunidades sostenibles.** | ☐ | ● | ☐ | ☐ |
| ODS 12. **Producción y consumo responsables.** | ☐ | ☐ | ☐ | ● |
| ODS 13. **Acción por el clima.** | ☐ | ☐ | ● | ☐ |
| ODS 14. **Vida submarina.** | ☐ | ☐ | ☐ | ● |
| ODS 15. **Vida de ecosistemas terrestres.** | ☐ | ☐ | ☐ | ● |
| ODS 16. **Paz, justicia e instituciones sólidas.** | ☐ | ☐ | ☐ | ● |
| ODS 17. **Alianzas para lograr objetivos.** | ☐ | ☐ | ☐ | ● |

Wondershare PDFelement

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

Quita marcas de agua
Wondershare PDFelement



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:**
**Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

Este proyecto habla de la vida rural en Japón, por lo que podríamos relacionarlo con la salud y el bienestar y las ciudades y comunidades sostenibles . A lo largo del proyecto hablamos por encima de estos temas.

Uno de los puntos relacionados con la salud y el bienestar de las zonas rurales de Japón, es la longevidad de sus habitantes, esto se debe a la gran calidad medioambiental que en estas localizaciones encontramos. Los residentes de estas zonas cuentan con menos contaminación ambiental, acústica y mayor calidad en los alimentos que consumen.

Por otro lado en este proyecto hablamos de como es la vida en estos pueblecitos, los cuales crean unas comunidades sostenibles en las que viven del campo y de sus frutos, los residentes colaboran y se ayudan con el fin de tener un entorno de mayor calidad para sus habitantes. Todo esto junto a su gran aprecio y respeto por la naturaleza que tienen de manera cultural y religiosa hace que la zona del nipón rural sea un gran ejemplo de comunidad sostenible.

Por estos motivos podríamos decir que nuestro proyecto, Mainichi, está relacionado y comprometido con las ciudades y comunidades sostenibles y con la salud y bienestar de sus habitantes.

Wondershare PDFelement

# 毎日

the art of

MAINICHI

まいにち

まいにち

# THE ART OF MAINICHI

# 毎日

by PATRICIA OLIVER

# ÍNDICE

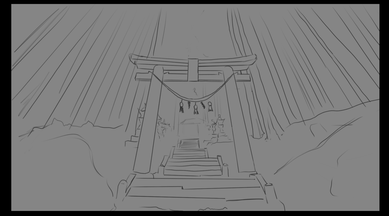

寺院 EL TEMPLO 19

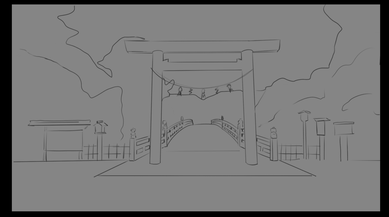
バスを待つ ESPERANDO EL AUTOBÚS 11

寺院へ向かう途中 DE CAMINO AL TEMPLO 3

# DE CAMINO AL TEMPLO
# 寺院へ向かう途中

# BOCETOS スケッチ

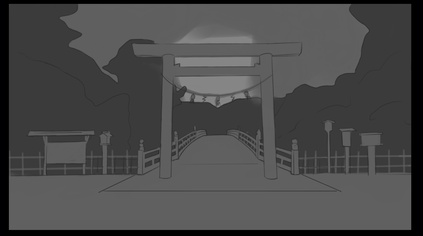




En esta escena tratamos de representar el camino que realizan los personajes hacia el templo del pueblo, de esta manera tratamos de transmitir un camino apacible que recorrer hasta realizar tareas del día a día. Esto lo logramos gracias a probar distintas perspectivas y eligiendo la más adecuada - Patricia Oliver

**Patricia Oliver** | digital | 2023

# ESCALA DE GRISES グレースケール



**Patricia Oliver** | digital | 2023

Estas escalas de grises nos ayudaron a definir más los volúmenes del entorno y a dar más información que la fase de bocetado. Este apartado fue realmente importante para este entorno, ya que ayudó a definir las distancias entre los elementos y sus volúmenes - Patricia Oliver

# カラーテスト

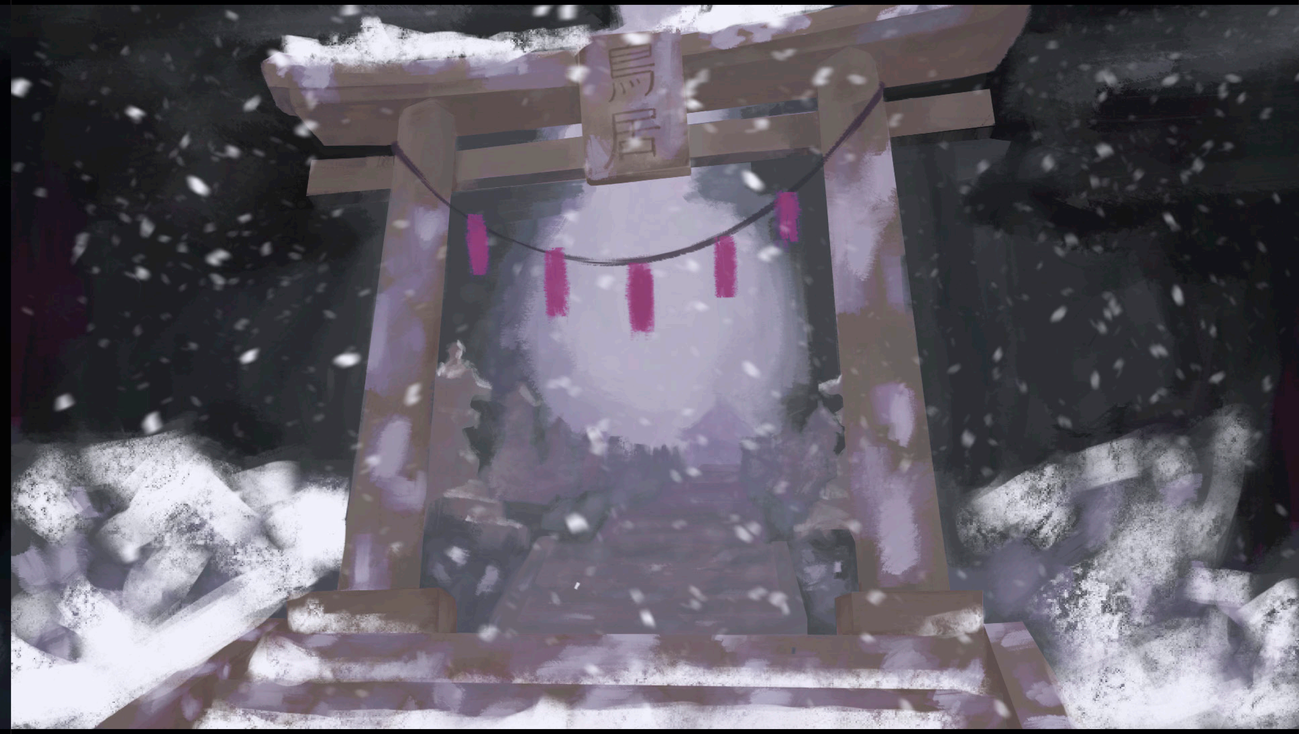
## PRUEBAS DE COLOR

**Patricia Oliver** | digital | 2023

**Tras realizar las pruebas de color para encontrar una paleta que tuviese armonía y fuese adecuada para transmitir belleza y paz en el entorno, realizamos el concept y sus respectivas ambientaciones, en este caso noche de verano y día de invierno - Patricia Oliver**

**Patricia Oliver** | digital | 2023

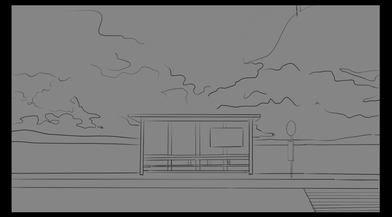
**Patricia Oliver** | ambientación 1 | digital | 2023

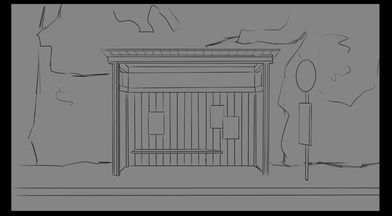


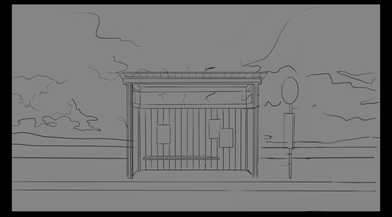

**Patricia Oliver** | ambientación 2 | digital | 2023

# ESPERANDO EL AUTOBÚS
# バスを待つ

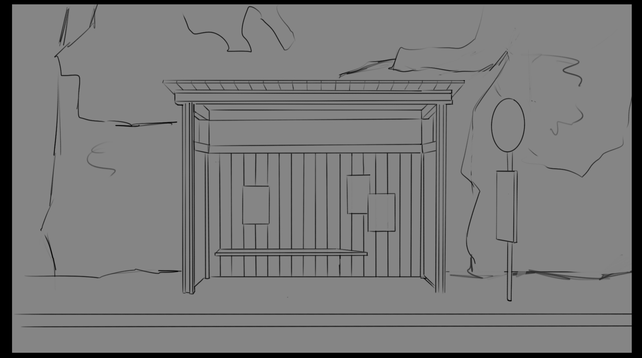
# BOCETOS スケッチ





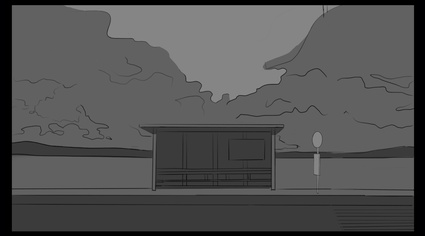


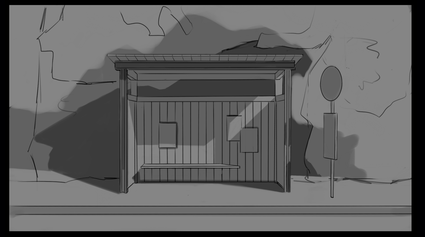
Esta escena representa una de las acciones cotidianas más comunes, coger el transporte público, en este caso el autobús. Con estos bocetos tratamos de encontrar la distancia correcta a la que situar al espectador – Patricia Oliver

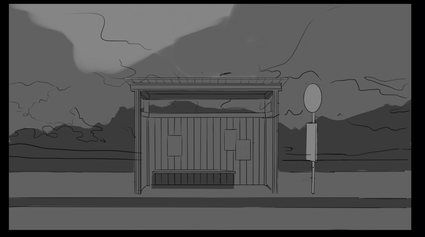


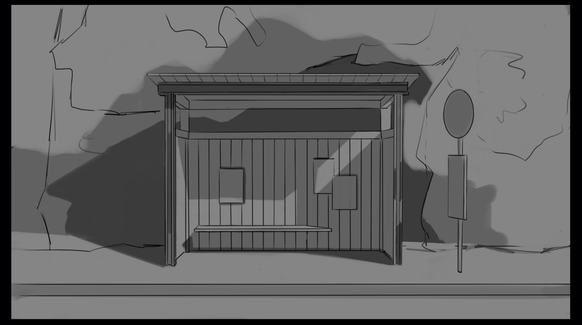
**Patricia Oliver** | digital | 2023

# ESCALA DE GRISES グレースケール







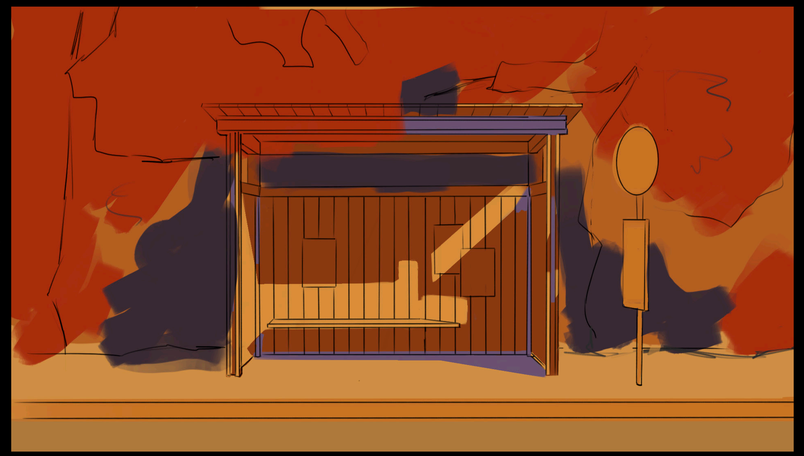


**Patricia Oliver** | digital | 2023

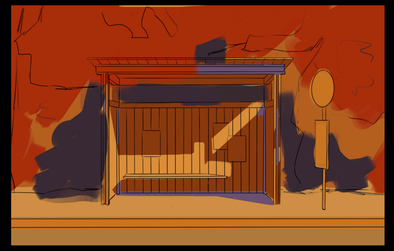
Con estas escalas de grises tratamos de definir más los volúmenes del entorno, las luces que inciden en los elementos, dando así más información al boceto y facilitando el trabajo posterior. Situar las luces y sombras fue la tarea más importante para este entorno – Patricia Oliver

# カラーテスト

## PRUEBAS DE COLOR

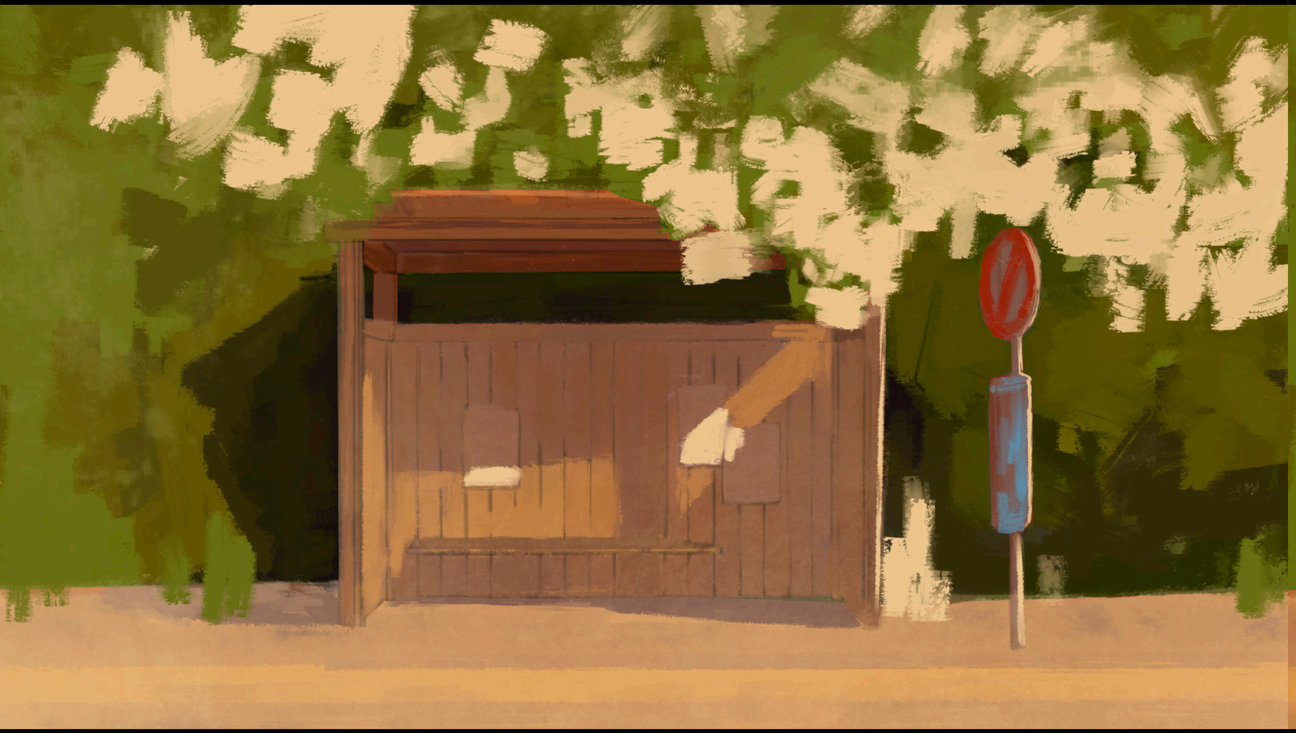


**Patricia Oliver** | digital | 2023



**Una vez realizadas las pruebas de color, decidimos que el arte final estaría situado en otoño y posteriormente hicimos las ambientaciones de las tres distintas estaciones resultantes en distintas horas del día – Patricia Oliver**

**Patricia Oliver** | digital | 2023

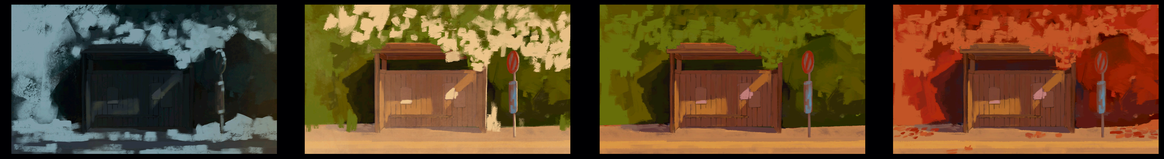


**Patricia Oliver** | ambientación 1 | digital | 2023

**Patricia Oliver** | ambientación 2 | digital | 2023

**Patricia Oliver** | ambientación 3 | digital | 2023

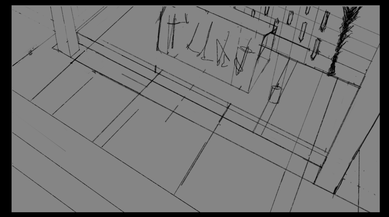
**Estas cuatro imágenes representan la progresión del tiempo y las estaciones día tras día. Realizamos acciones cotidianas y mientras tanto la vida sigue, el tiempo pasa, las hojas caen, llega la estación de lluvias y en un abrir y cerrar de ojos vuelve a llegar la primavera. Con estos cambios nuestros hábitos varían y otros permanecen, es la belleza de lo cotidiano y del paso del tiempo. En esta escena es importante el cambio de estaciones ya que refleja lo anteriormente mencionado a la perfección, en este caso el hábito no varía con las estaciones - Patricia Oliver**

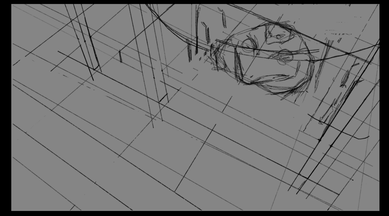


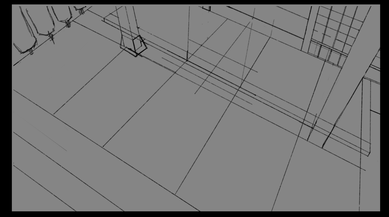
**Patricia Oliver** | progresión de las estaciones | digital | 2023

# EL TEMPLO
# 寺院

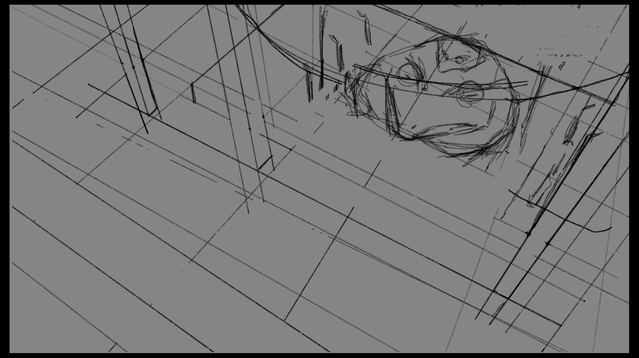
# BOCETOS スケッチ





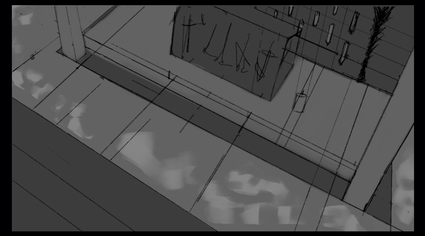


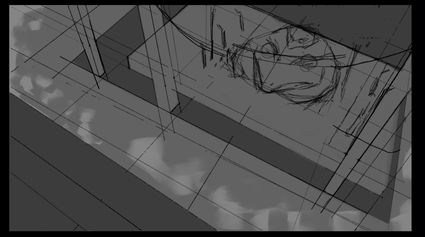
**En la fase de bocetado de estos concept se nos presentó la complicación de la perspectiva y el punto de vista del espectador, los cuales resolvimos con éxito. Decidimos realizarlo desde un punto de vista picado - Patricia Oliver**

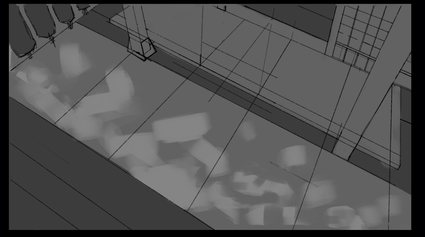


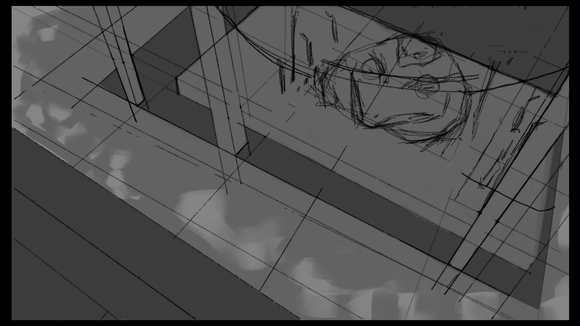
**Patricia Oliver** | digital | 2023

# ESCALA DE GRISES グレースケール







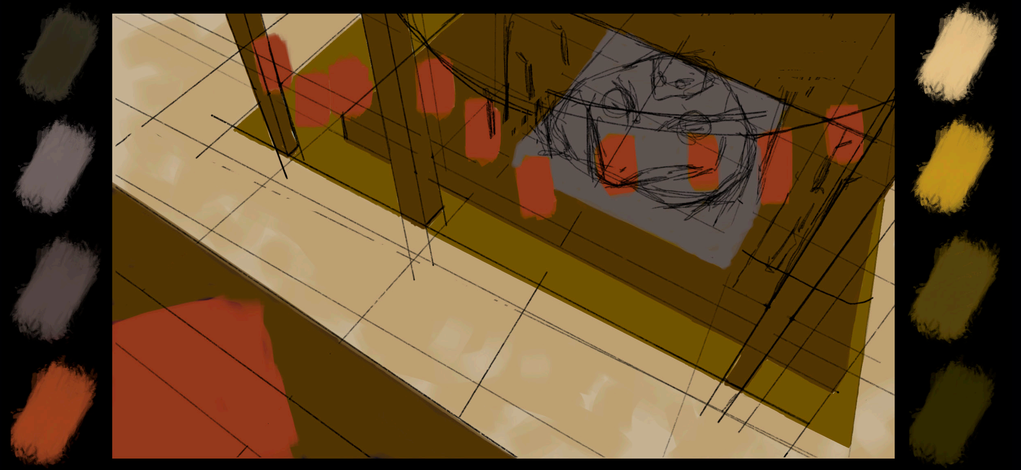


**Patricia Oliver** | digital | 2023

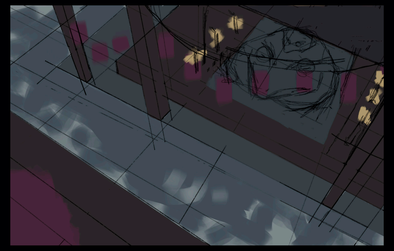
**Una vez más, la escala de grises nos ayudó a situar los elementos en la imagen y cómo actúan las luces en este entorno.- Patricia Oliver**

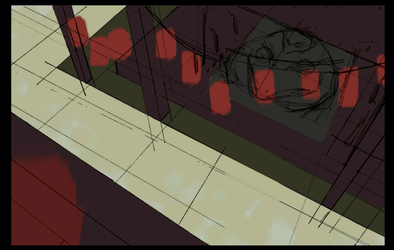
# カラーテスト

## PRUEBAS DE COLOR



**Patricia Oliver** | digital | 2023



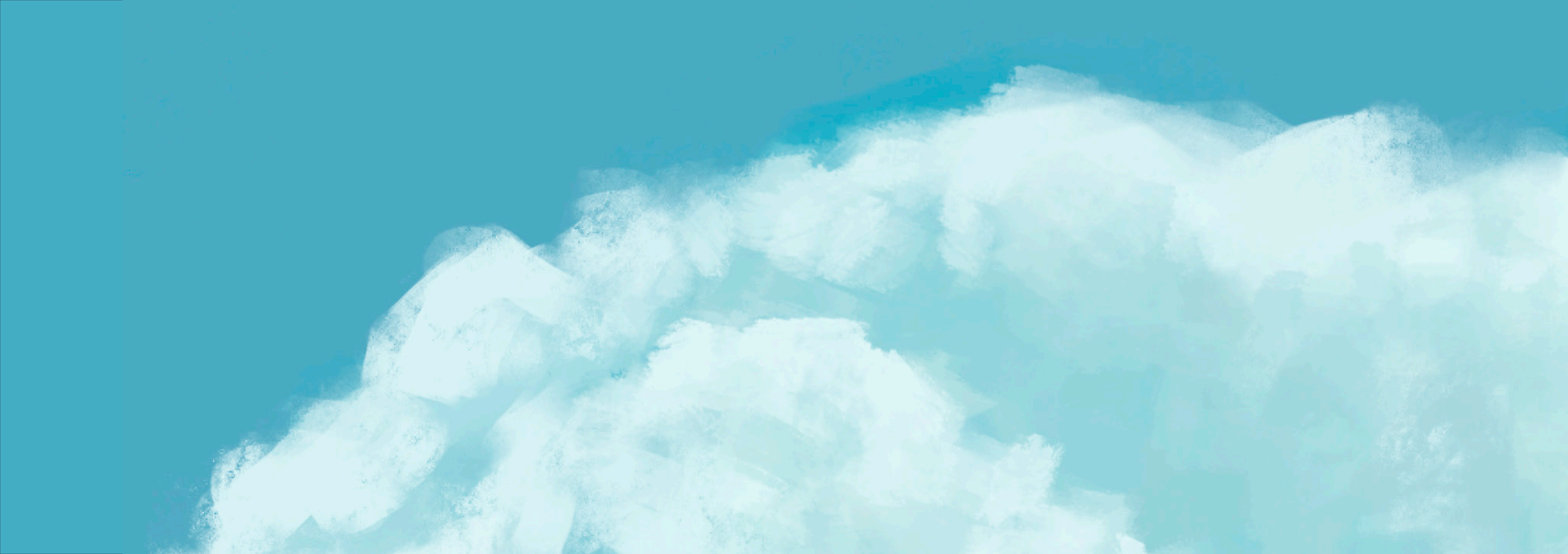


**Patricia Oliver** | digital | 2023

**Finalizadas las pruebas de color, realizamos el arte final guardando similitud con la paleta de color del primer entorno, esto nos ayudo a generar una sensación de continuidad entre ambas escenas. Por último realizamos dos ambientaciones, noche de verano y una mañana de primavera - Patricia Oliver**

**Patricia Oliver** | ambientación 1 | digital | 2023

**Patricia Oliver** | ambientación 2 | digital | 2023



**The art of mainichi es un cautivador artbook que captura la belleza y la serenidad de la vida cotidiana en un pintoresco pueblo rural de Japón. A través de una magnífica recopilación de concept art, este libro invita a los lectores a sumergirse en un viaje visual por sus paisajes y los tranquilos rincones de este encantador rincón del país.**