Explorando el Concept Art en Entornos Artísticos

TÍTULO: EXPLORANDO EL CONCEPT ART EN ENTORNOS ARTÍSTICOS
ISBN: 978-84-09-66868-7
DERECHOS DE AUTOR: LOS AUTORES
DISEÑADORA: PÉREZ GONZÁLEZ, C.
FORMATO DEL PRODUCTO: TAPA BLANDA NÚM. PÁGINAS: 102
COLECCIÓN: DIBUJO Y CONOCIMIENTO
EDICIÓN: FUNDACIÓN AVILA - CAIXA BANK
IDIOMA DE PUBLICACIÓN: ESPAÑOL / CASTELLANO
NÚMERO DE EDICIÓN: 1 FECHA DE EDICIÓN: 05/11/2024
PAÍS DE EDICIÓN: ESPAÑA
MATERIA DESTACADA THEMA: ABA: TEORÍA DEL ARTE
W:https://www.ucm.es/concept_art/

Explorando el Concept Art en Entornos Artísticos



Concept Art
10 AÑOS BBAA

Explorando el Concept Art en Entornos Artísticos

Introducción

Para celebrar el décimo aniversario de la asignatura Dibujo Animado: del Carboncillo al Pixel, hemos preparado una exposición que para nosotros es realmente especial: Explorando el Concept Art en Entornos Artísticos. Este proyecto representa nuestro esfuerzo colectivo por fusionar arte y tecnología en el aula, enfocándonos en el fascinante mundo de la preproducción en entornos de animación.

Primero, queremos expresar nuestro agradecimiento a todos los artistas y docentes que han colaborado en la exposición, así como a quienes están participando en el proyecto Innova 263 UCM. Gracias a su dedicación, hoy el Concept Art en la Facultad de Bellas Artes se está consolidando como una plataforma innovadora de aprendizaje y creación plástica, abierta a todos y en constante evolución.

La exposición física que preparamos está organizada en bloques que permiten un recorrido visual desde los entornos o fondos hasta las hojas de modelo de personajes y criaturas, pasando por expresiones, acciones, hojas de giro de personajes, y objetos o props. También contamos con el guión gráfico, donde destacan el cómic, el storyboard, y también una categoría especial dedicada al fan art.

Esta exposición, además, cuenta con una página web en la que exploramos los diferentes Estilos con sus variadas estéticas, las Categorías clave del Concept Art, y una sección de Maestros, como homenaje a los referentes del arte conceptual en el cine, los videojuegos y la ilustración.

Queremos contaros que este es solo el inicio de un proyecto vivo ya que esta exposición se extenderá al Palacio de Los Serrano de Ávila, y contaremos entonces con la prestigioso patrocinio de la CAIXA, ampliándose con nuevas adquisiciones de artistas. Nuestra página web se convertirá en un repositorio en constante crecimiento, accesible a docentes e investigadores, con contenidos que iremos actualizando con el tiempo.

En esta Semana de la Ciencia 2024, inauguraremos tanto la exposición física en la Facultad de Bellas Artes como la página web, y a su vez el grupo de investigación Dibujo y Conocimiento ofrecerá varios talleres que profundizarán en técnicas de creación audiovisual y de inspiración creativa mediante ilusión de pareidolia. En ambos casos utilizaremos inteligencia artificial, y crearemos paisajes virtuales con Open Brush.

Gracias nuevamente a quienes forman parte de este proyecto con su compromiso artístico y su visión de futuro.

Comisariado

Carmen Pérez González y Luis Mayo Vega

Explorando el Concept Art en Entornos Artísticos

t

Índice de autores:

- ALBERCA ESCRIBANO, ALBA CANDELA
- ALCÁNTARA RUBIO, DAVID
- ALONSO MORENO, CARMEN
- ANDREU DE PABLO, MURIEL
- ARAGÓN MUELA, AINHOA
- ARMARIO RODRÍGUEZ, BELÉN
- ARRIBAS JIMÉNEZ, ROBIN
- ASENSIO NUÑEZ-CACHO, MÓNICA SOFÍA
- AVELLANO DE FRUTOS, CLARA
- BAEZA BAEZA, LAURA
- BARAMBONES MARCOS, AARON
- BLANCH GONZALEZ, ELENA
- BORREGO GAJATE, MARINA MARIA
- CAMACHO, ÁLVARO
- CAMPOS CARBAJO, SARA
- CAMPOS, SARA
- CANO, IVÁN
- CARBAJO HUERTAS, MIGUEL
- CARMONA TIJERIN, MONICA
- CHEN, ZIXUAN
- CRESPI VIDAL, AINA
- DARTOIS ANDRÉS, SARA
- DE ARCOS, ANDREA
- DIAZ BRAÑAS, PAULA
- DIAZ DE LOSADA, ALEJANDRO
- DIAZ-OBREGON, CARLOS
- ELBAL SÁNCHEZ, JOSE
- FERNADEZ ALBERT, CLARA
- GARCÍA FERNÁNDEZ, ISABEL
- GARCÍA PECO, VICTOR

Explorando el Concept Art en Entornos Artísticos

Índice de autores:

- GARCÍA RECIO, EDURNE
- GIL MÉNDEZ, SERGIO
- GONZÁLEZ, SUSANA
- HAZAS FERNANDEZ CUEVAS, ITZIAR
- HERNANDEZ ANDREU, SARA
- HERNÁNDEZ RODRIGO, DAVID
- HOYOS GARCÍA, DAMANS
- HUERTAS FABIAN, LUCIA
- IVANCHUK, VICTORIA
- JIMÉNEZ PERACHO, ALBA
- JIN, XIRAN
- LACOMBA CASTRO, LAURA
- LAPAYESE CARRERA, MARIA
- LAZARO ARIAS, VEGA
- LI LIU, JUNTIAN
- LIN, RIXIN
- LLORENTE FERNANDEZ, ANDY
- LLORET MIGUEL, IRENE
- LOPES, MIGUEL
- LÓPEZ GARRIDO, PAULA
- MARÍN COVES, ALBA
- MAYO VEGA, LUIS
- MELGAREJO PINO, ANA ROSA
- MENCIAS ALBUJA, ANDREA SOFÍA
- MENDOZA LUCAS, SILVIA
- MERAKI, MENA
- MORQUECHO PONTANILLA, DANIELA
- MUNUERA, FRANCISCO
- MUÑOZ CORRAL, SOFÍA
- NARANJITA
- NIETO SIMÓN, MIGUEL
- ORELLANA ISOBA, JESSICA
- PEDREÑO CRIADO, RUT
- PEREÑA MARTIN, SARA ISABEL
- PÉREZ GONZÁLEZ, CARMEN
- PÉREZ SÁNCHEZ, AUDRY
- PESQUERA, LAURA
- POZANCO GÓMEZ, ERICA
- REY, MARINA
- RODRÍGUEZ GAITERO, VEGA
- RODRÍGUEZ HARO, SANDRA
- RODRIGUEZ HERMIDA MANDADO, PAULA
- RODRIGUEZ MORALES, ISABEL
- ROMERA KRZEWICKA, ELENA
- RUÍZ BAGO, JESÚS
- RUIZ, ÁLVARO
- SAN ALBERTO BENAIGES, LUCÍA
- SÁNCHEZ DEL BARRIO, CARLOTA
- SÁNCHEZ MELCHIORE, RAMÓN
- SANZ LLOPIS, JOSE MARIA
- SUÁREZ FERNANDEZ, MENCÍA
- TRUEBA PEÑUELAS, LUCÍA
- URSZULA SZPECHT, MARTA
- ÚRSZULA SZPEECHT, MARTA
- VARGAS, KEILA
- VELASCO ALARCON, ELENA
- VILLANUEVA, JANA
- WEBB MENDEZ, ROWAN
- XIA, HANCHU
- ZHU QIAN WEN, CANDY

ALBERCA ESCRIBANO, ALBA CANDELA



Figura 1.- ACCION

Título: Hoja de poses de Kendra.



Figura 2.- PERSONAJES

Título: Fichas de personaje para proyecto de libro ilustrado

ALCÁNTARA RUBIO, DAVID



Figura 3.- FONDO

Titulo: Fondo.

Descripción: Hoja de modelo de fondo para un ejercicio grupal.



Figura 4.- FAN ART

Titulo: Fan art de Pokémon.

Descripción: Rediseño de Pokémon.

ALONSO MORENO, CARMEN

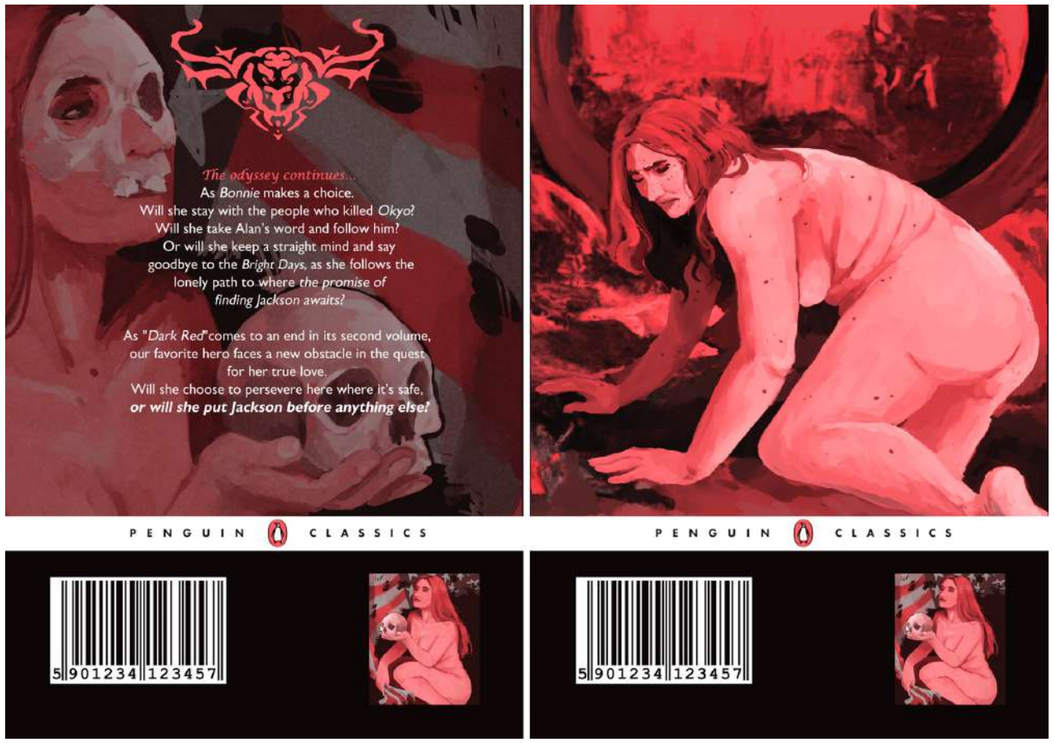


Figura 5.- FAN ART

Titulo: Portada del libro Dark Red.

Descripción: Propuesta alternativa para la portada del libro Dark Red de Bill Denbrough, personajes ficticio y protagonista de la Novela emblemática IT, de Stephen King.

ANDREU DE PABLO, MURIEL



Figura 6.- FONDO

+Titulo: Fondo.

Descripción: Hoja de modelo de fondo para un ejercicio grupal. Cabaña, lago y montañas.

AINHOA ARAGONES MUELA

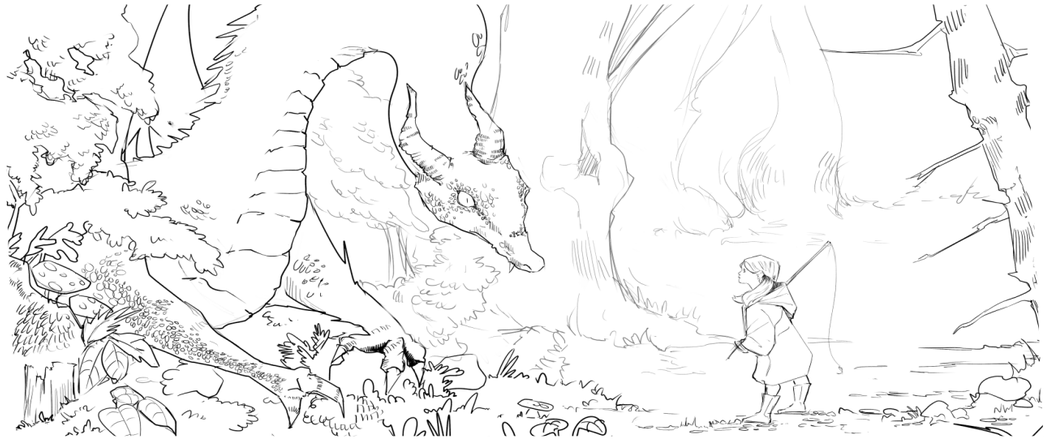




Figura 7 y 8.- FONDO

Título: Amistad prohibida

Descripción: Este es el primer encuentro de mi OC con la primera criatura fantástica y hostil del mundo de AVAL .Ilustración hecha con CLIP STUDIO PRO



Figura 9.- FONDO

Título: Primeros encuentros

Descripción: Esta es una ilustración es uno de los estudios de paisaje en el universo de creación propia AVAL. Siendo este uno de los primeros encuentros de nuestra protagonista con las criaturas de su entorno. Que observan con curiosidad y cautela ante la forastera. Ilustración hecha con CLIP STUDIO PRO

AINHOA ARAGONES MUELA



Figura 10.- FAN ART

Título: La hija del trueno

Descripción: Este es un FANART inspirado en los libros de la autora Rebecca Yarros, de la saga de Fourth Wing. En concreto se ilustra a la protagonista con los dos dragones con los que forma vínculo en el primer libro. Ilustración hecha con CLIP STUDIO PRO.



Figura 11.- FAN ART

Título: Botín de guerra.

Descripción: Este es un FANART inspirado en los libros del autor George R.R. Martin. En concreto la batalla que se libra entre la casa Targaryen y la casa Lannister. En la serie equivaldría al capítulo 4 de la séptima temporada. Ilustración hecha con CLIP STUDIO PRO.

ARMARIO RODRÍGUEZ, BELÉN

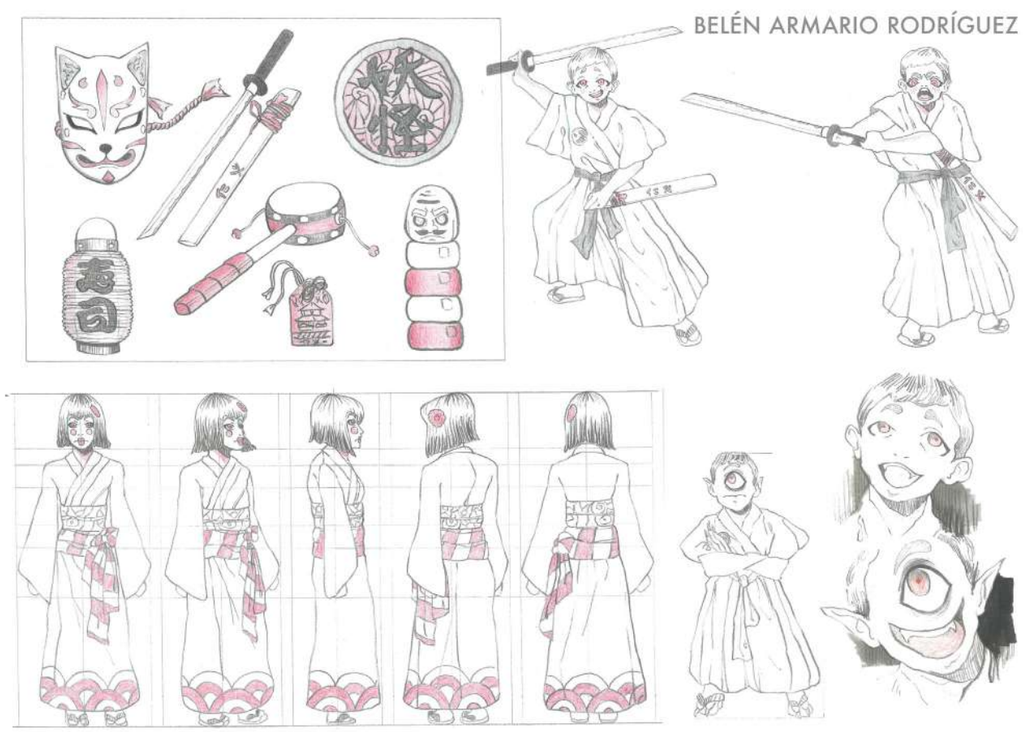


Figura 12.- FHOJAS DE TRASFORMACIÓN, ACCIÓN, OBJETOS Y GIRO

Título de las obras: YOKAI. Noche del festival demoníaco. La leyenda de los mil demonios.

Descripción de la obra: Montaje de hojas de trasformación, acción, objetos, giro. Recopilación de bocetos creados para una propuesta de animática o guión gráfico animado en la Facultad de Bellas Artes (2018-2019) . Estos son los primeros bocetos de diferentes diseños de personajes y objetos pensados para una historia ambientada en la mitología japonesa. La historia transcurre en un pequeño poblado oculto en la montaña que celebra un festival durante las noches de verano donde las barreras entre el mundo humano y el mundo demoníaco desaparecen casi por completo. El protagonista es un humano semi-demonio que junto a un grupo de niños perdidos recorren las calles del festival en busca de una poderosa reliquia que concede deseos.

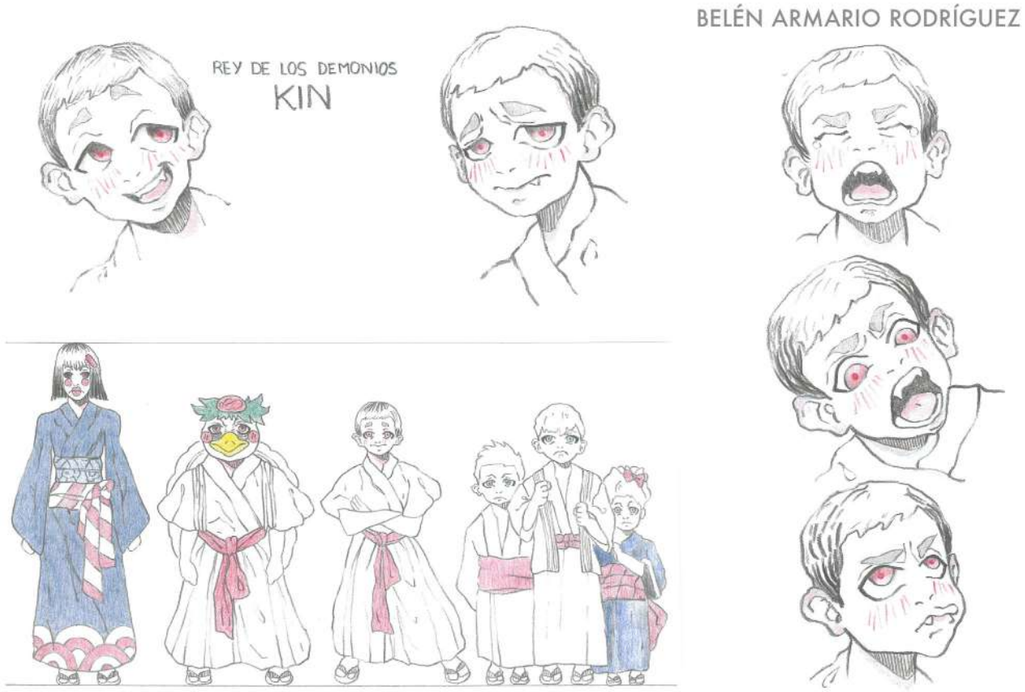


Figura 13.- HHOJAS DE EXPRESIÓN Y COMPARATIVA

Título de las obras: YOKAI. Noche del festival demoníaco. La leyenda de los mil demonios.

Descripción de la obra: Montaje de hojas de hojas de expresión, y comparativa. Recopilación de bocetos creados para una propuesta de animática o guión gráfico animado en la Facultad de Bellas Artes (2018-2019) . Estos son los primeros bocetos de diferentes diseños de personajes y objetos pensados para una historia ambientada en la mitología japonesa. La historia transcurre en un pequeño poblado oculto en la montaña que celebra un festival durante las noches de verano donde las barreras entre el mundo humano y el mundo demoníaco desaparecen casi por completo. El protagonista es un humano semi-demonio que junto a un grupo de niños perdidos recorren las calles del festival en busca de una poderosa reliquia que concede deseos.

ARMARIO RODRÍGUEZ, BELÉN





Figuras 14 y 15.- FAN ART - PIXEL ART

Título de las obras: Fighting Zombies. ¡Ataque Zombie en la Escuela! (Título Provisional) Primeros Diseños.

Descripción de la obra: Diseño de personajes originales en pixelart para una propuesta de videojuego en la que estoy trabajando actualmente. Desde el diseño de la protagonista de cuerpo completo y su retrato hasta otros diseños de personajes principales y secundarios.





Figuras 16 y 17.- FAN ART - PIXEL ART

Cuando comienzo un nuevo proyecto siempre empiezo trabajando poses y siluetas para enmarcar tanto el aspecto físico que tendrá mi personaje como su personalidad y actitud. Esto me ayuda a visualizar el diseño final que quiero para mis personajes.

ARRIBAS JIMÉNEZ, ROBIN



Figura 18.- CÓMIC

Título de las obras: La huida.

Descripción de la obra: Mini CÓMIC relatando uno de los intentos de huida de Meg y Josh.

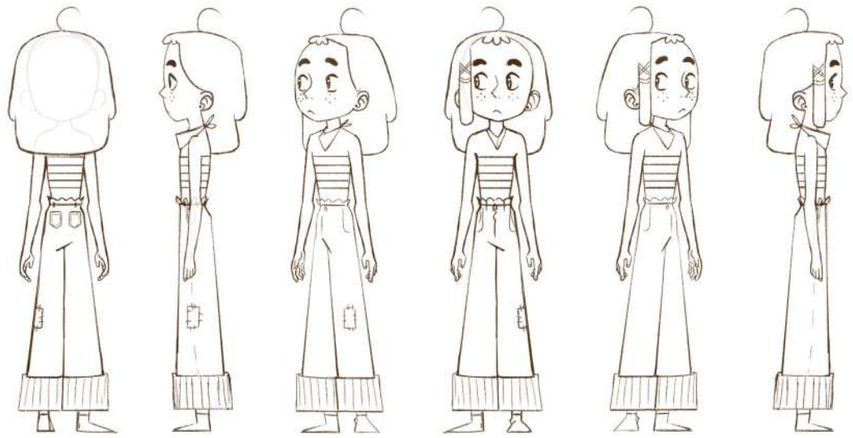


Figura 19.- EXPRESIONES

Título de las obras. Expresiones Josh y Meg.

Descripción de la obra : Hoja de las expresiones principales de mis dos personajes principales.

ASENSIO NUÑEZ-CACHO, MÓNICA SOFÍA



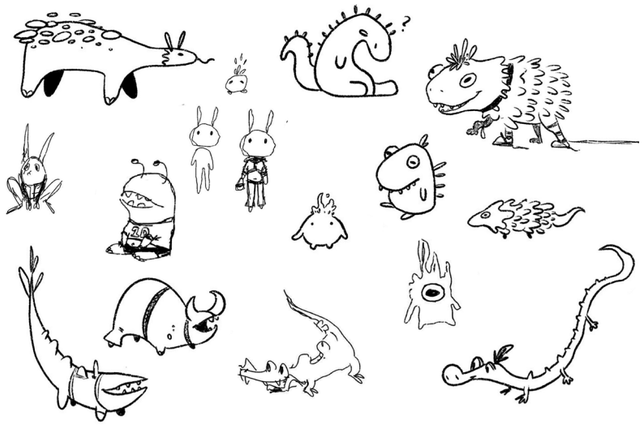


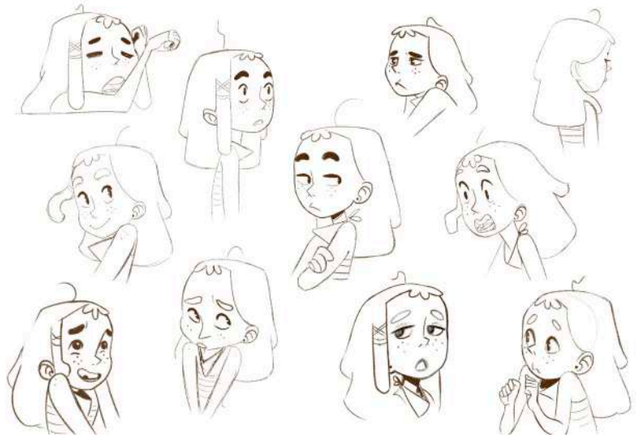
Figura 20 y 21.-

HOJA DE GIRO Título: Robin.

Descripción: Turn Around de personaje Robin.

HOJA DE CRIATURAS Título: Diseño de personajes alienígenas.

Descripción: Personajes alienígenas para la historia grupal Odisea 2000.



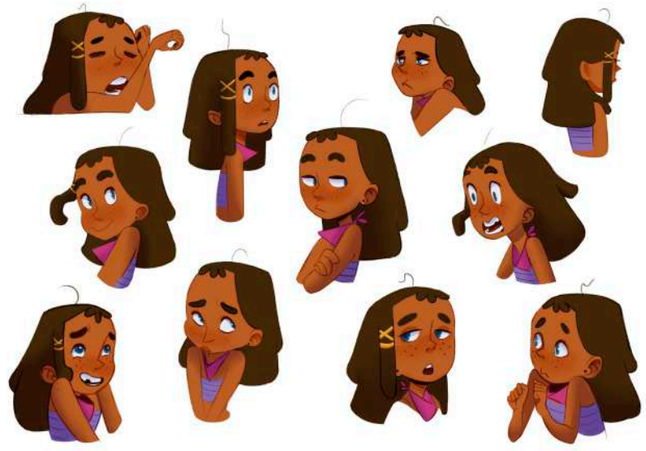


Figura 22 y 23-

HOJA DE EXPRESIÓN

Título: Robin.

Descripción: Expresiones de personaje, Robin (Línea y color).Descripción: Personajes alienígenas para la historia grupal Odisea 2000.

AVELLANO DE FRUTOS, CLARA

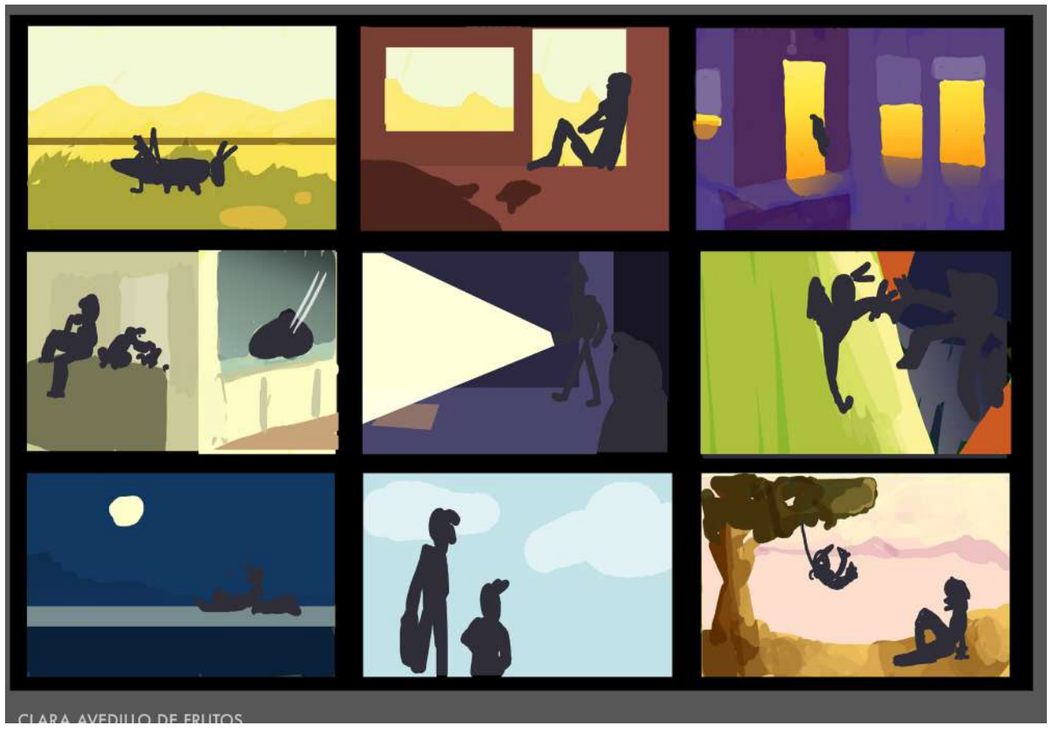


Figura 24.- COLOR KEYS

Titulo: Estudio de color

Descripción: Sinopsis de la historia del ejercicio de Color Keys: En este ejercicio, se explora el color para la historia visual de dos niños vagabundos que recorren el país colándose en trenes de mercancías. A través de los color keys, se capturan momentos clave de su viaje, desde la fría madrugada al borde de las vías hasta los cálidos atardeceres sobre paisajes abiertos. En cada parada, ambos niños encuentran algo inesperado: compañía, diversión y un sentimiento de pertenencia que los llevará, al final, a descubrirse como familia.

BAEZA BAEZA, LAURA

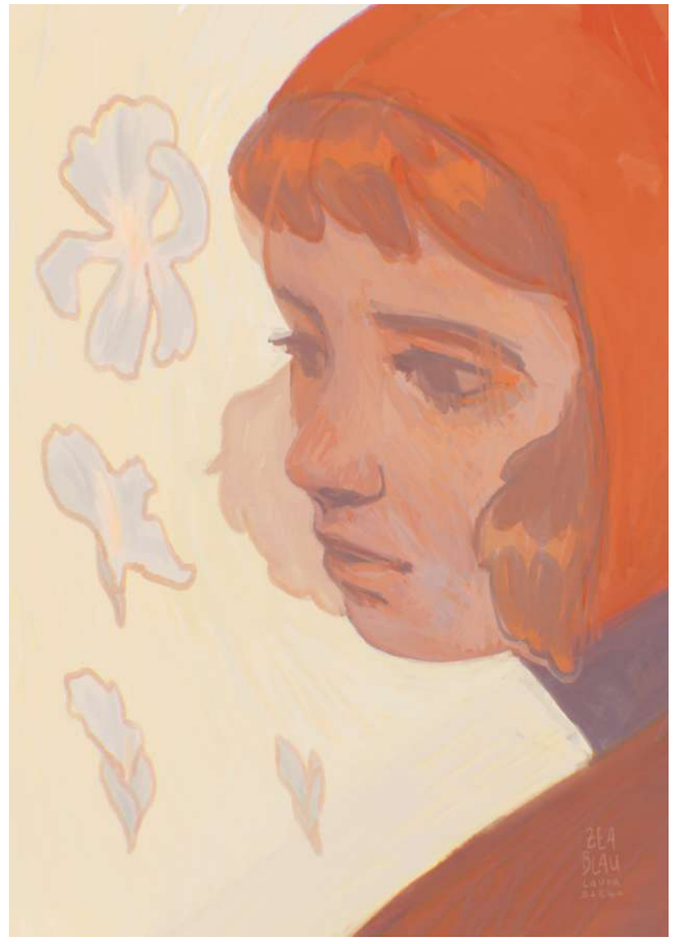


Figura 25.- FAN ART

Tïtulo: Iris.

Año: 2024

Técnica o software: Procreate

AARON BARAMBONES MARCOS

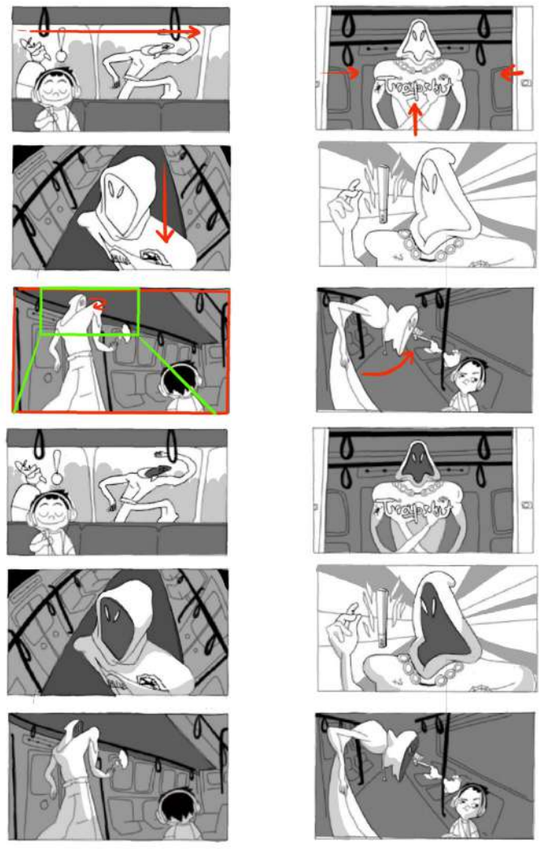


Figura 26.- STORYBOARD

Titulo: Escena para Melómano.

Descripción: Storyboard. Félix está en un metro lleno de gente. Es un lugar donde reina el ruido y el caos. Él no termina de encontrarse del todo cómodo, por eso decide ponerse unos cascos y empezar a escuchar música. Cierra los ojos y se deja llevar por el sonido. Poco a poco van surgiendo nuevas sensaciones y comienza a percibir lo que escucha de otra forma. Va flotando por su subconsciente y experimenta cosas diferentes con cada género musical. Siente las figuras redondeadas y cálidas de la música africana. De ahí pasa a la oscuridad y la profundidad de los 808 del drill junto a los punzantes y contrastantes hi-hats. Por último experimenta el caos ordenado de la música electrónica con sus cientos de formas y colores, llegando a emocionarse por completo con los sintetizadores. De un momento a otro vuelve a la realidad, ha llegado a su parada. (Historia personal de José María Sanz).

BLANCH GONZALEZ, ELENA



Figura 27.- FAN ART

Titulo: Chamana y Shatan

Descripción: Fanart inspirado en Resident Evil. Cada máscara combina tradición y misterio, intensificando el terror en esta reinterpretación de la saga. En esta visión, los elementos naturales y primitivos se fusionan con la brutalidad de los infectados, dando lugar a un mundo donde el horror sobrenatural y el apocalipsis biológico se encuentran en su máxima expresión.

BORREGO GAJATE, MARINA MARIA

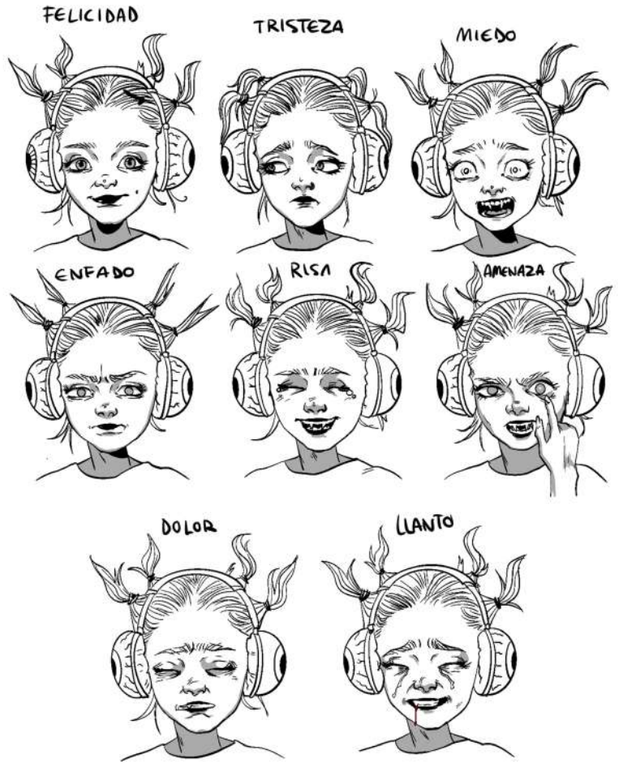


Figura 28.- HOJA DE EXPRESIÓN

Título de la obra: Concept de expresiones para personaje.

Descripción de la obra: Catálogo de expresiones de vampira, en la imagen se muestran felicidad, tristeza, miedo, enfado, risa, amenaza, dolor y llanto.

CAMACHO, ÁLVARO

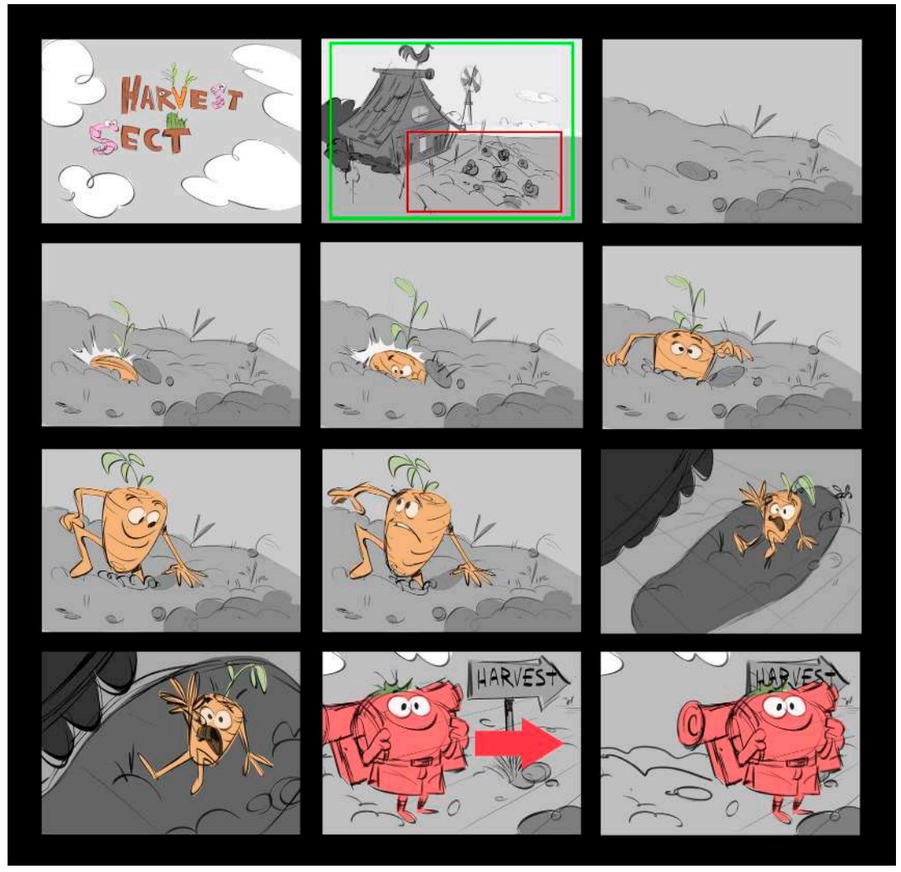


Figura 29.- STORYBOARD

Titulo: Harvest Sect.

Descripción: Harvest Sect es un corto animado grupal para la asignatura de Dibujo Animado. Es un mundo donde los vegetales tienen vida y luchan cada día por su supervivencia. En este entorno hostil, los personajes como zanahorias, enfrentan a una sombra peligrosa, pero un valiente tomate que está de mochilero se convierte en el inesperado héroe. Realizado en 2020.

CAMPOS CARBAJO, SARA



Figura 30.- STORYBOARD GRUPAL
ALBA RUBIO LAMONEDA, MARINA LARA SPEER MARTÍN, MARTA URSZULA SZPECHT, RUT PEDREÑO CRIADO, SARA CAMPOS CARBAJO Y SHEILA DE LA MAZA SIMON
Titulo: Llamada de emergencia.
Descripción: En este corto animado, tres jóvenes –dos chicas y un chico– comparten piso y enfrentan un problema doméstico que ninguno sabe resolver. Desesperados, deciden probar algo inusual: hacer un ritual para convocar a un diablo que les solucione el asunto. Sin embargo, su intento de magia da un giro inesperado cuando el ser infernal que aparece no es precisamente el maestro de las reparaciones.



Figura 31.- FONDO
Titulo: Paisaje.
Descripción: Hoja de modelo de fondo para un ejercicio grupal.

CANO, IVÁN



Figura 32.- CÓMIC

Titulo: En la cueva.

Descripción: Cómic adolescente.

CARBAJO HUERTAS, MIGUEL



Figura 33.- ESCULTURA

Titulo: Mi mascota.

Descripción: Criatura reptil.

CARMONA TIJERIN, MONICA



Figura 34.- FAN ART

Título de la obra: “Campanilla de la serie Campanilla y sus amigas”.

Descripción breve: Uno nace creciendo con aquellas películas de Peter Pan y Wendy, pero no es hasta tiempo después que la magia de las hadas fue consiguiendo que muchos de nosotros crezcamos con las películas de Campanilla, esa pequeña hada que acompañaba en todo momento a Peter Pan en sus locas aventuras. Es así como en esta serie de ilustraciones digitales titulada Campanilla y sus amigas, la artista plantea volver a dar vida a través de un Fan Art a aquellos personajes de nuestra infancia con los que muchos crecimos y en algún momento olvidamos con el tiempo.

CRESPI VIDAL, AINA

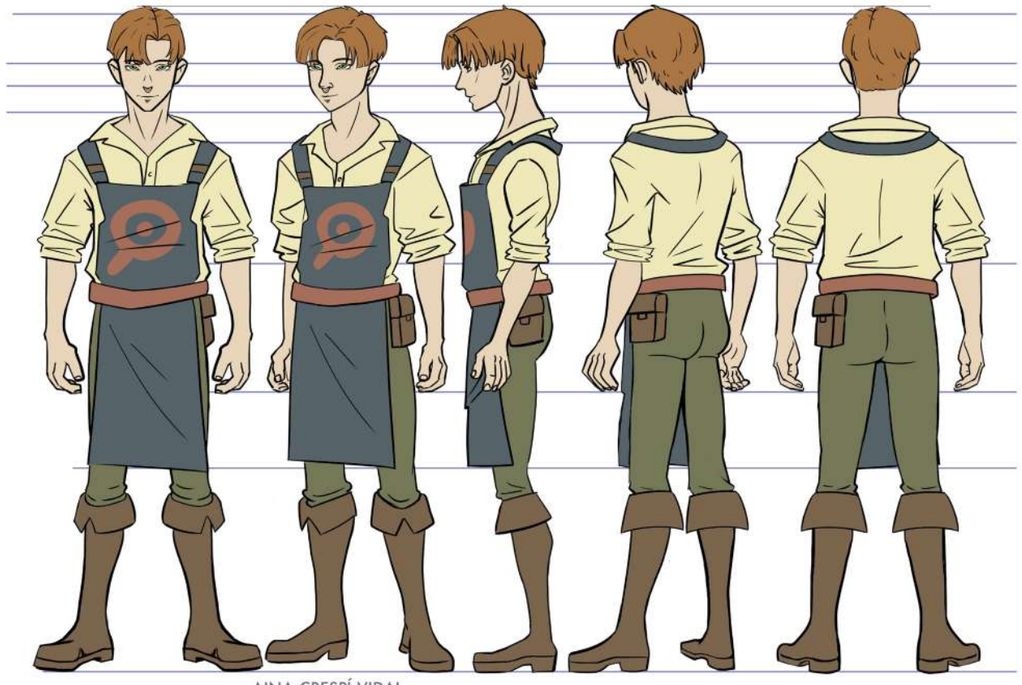


Figura 35.- GIRO

Titulo: Dino.

Descripción: Hoja de giro, de Dino, un joven estudiante de cocina que tiene el objetivo de explorar el mundo culinario utilizando ingredientes mágicos. Tiene un carácter tranquilo y ambicioso.

CHEN, ZIXUAN

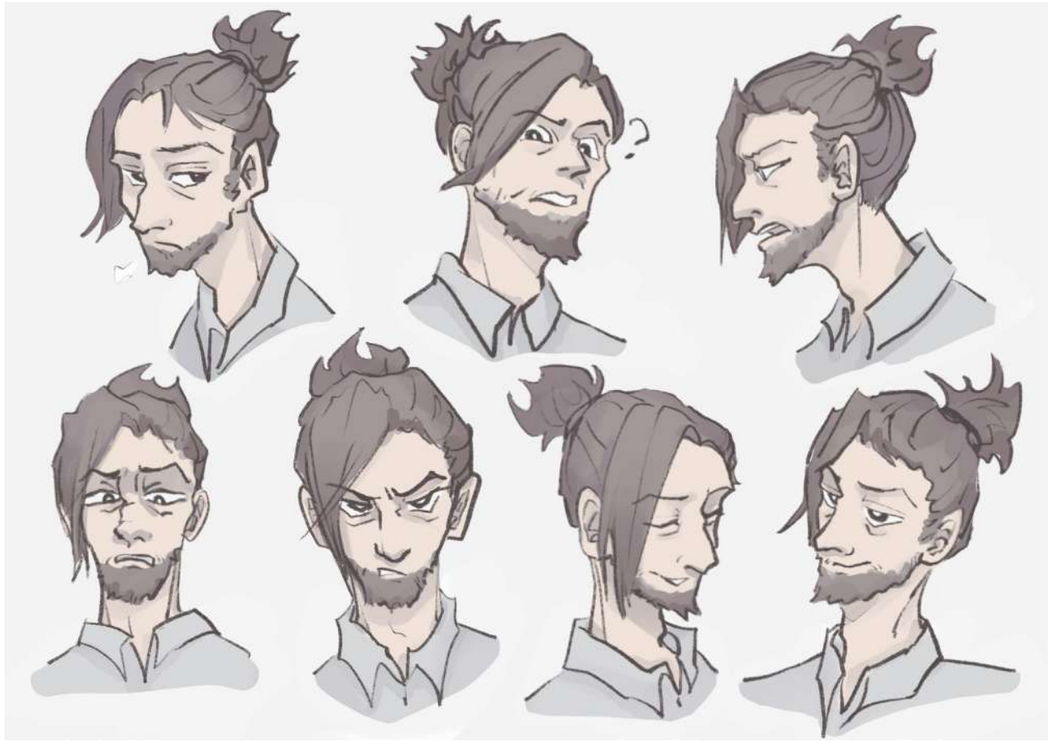


Figura 36.- HOJA DE EXPRESIÓN

Título: Expresión facial camarero cibercafé.

Descripción: Diseño de personaje para un trabajo grupal (animatica), hecho junto con Miguel Nieto Simón, Sandra Rodríguez Haro, Daniela Morquecho Pontanilla y Daniel Pérez Hernández.



Figura 37.- HOJA DE COMPARATIVA

Título: Diseño de personajes (Nian, Shi, Hundun , Abuela X, Loong).

Descripción: Basada en la leyenda del Año Nuevo Chino y el Shanhaijing, se desarrolla en una ciudad imaginaria. En el último día del año, Shi debe patrullar en busca de Nian, una criatura mítica. Al encontrarlo, descubre que Nian está persiguiendo a Hundun, quien crece descontroladamente, aterrorizando a los habitantes. Shi y Nian logran detener a Hundun, pero justo entonces aparece Loong, el hermano mayor de Shi. Ambos son castigados por el caos que causaron, obligados a limpiar el desorden. La obra explora la responsabilidad y el caos, integrando elementos tradicionales en un entorno contemporáneo.

DARTOIS ANDRÉS, SARA

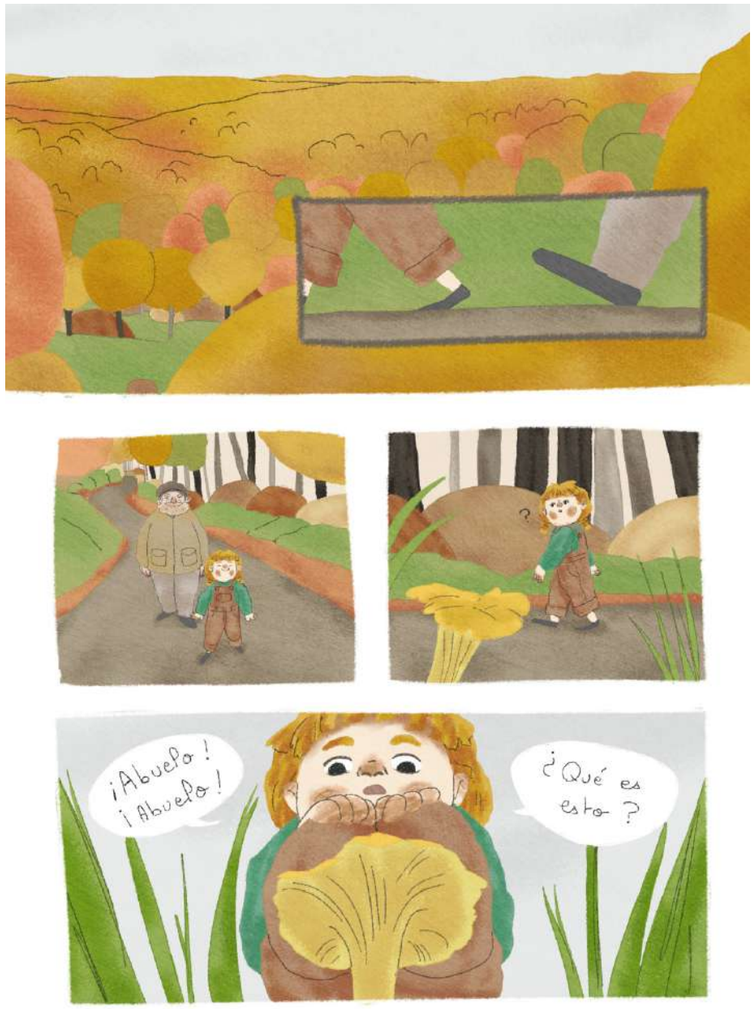


Figura 38.- CÓMIC

Titulo: ¿Qué es esto?.

Descripción: Cómic infantil



DE ARCOS, ANDREA

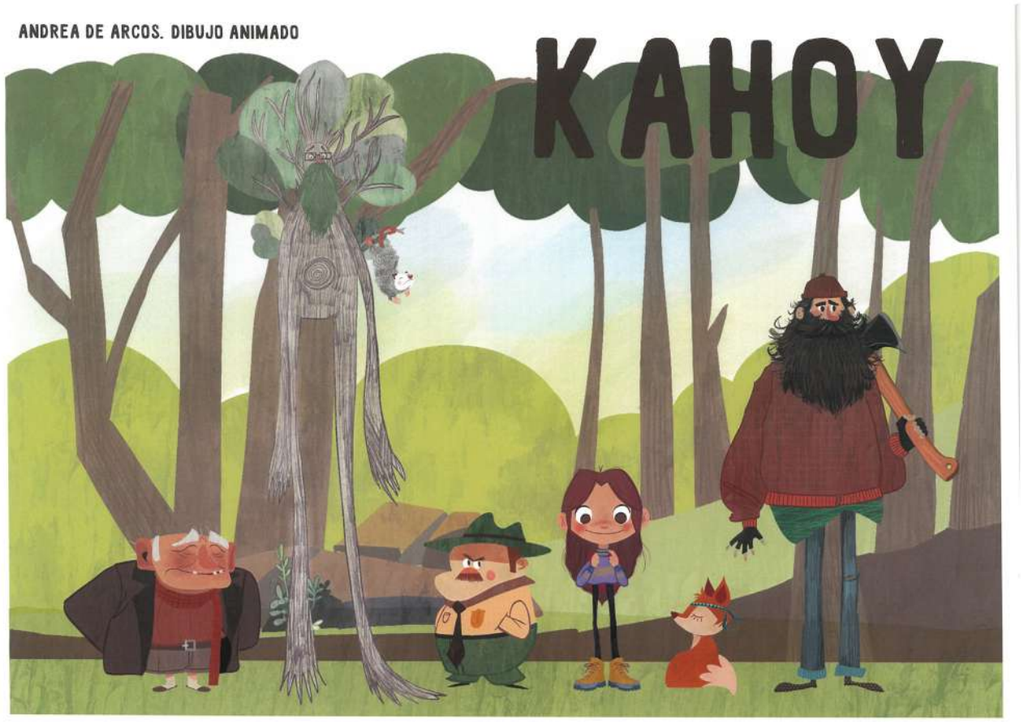
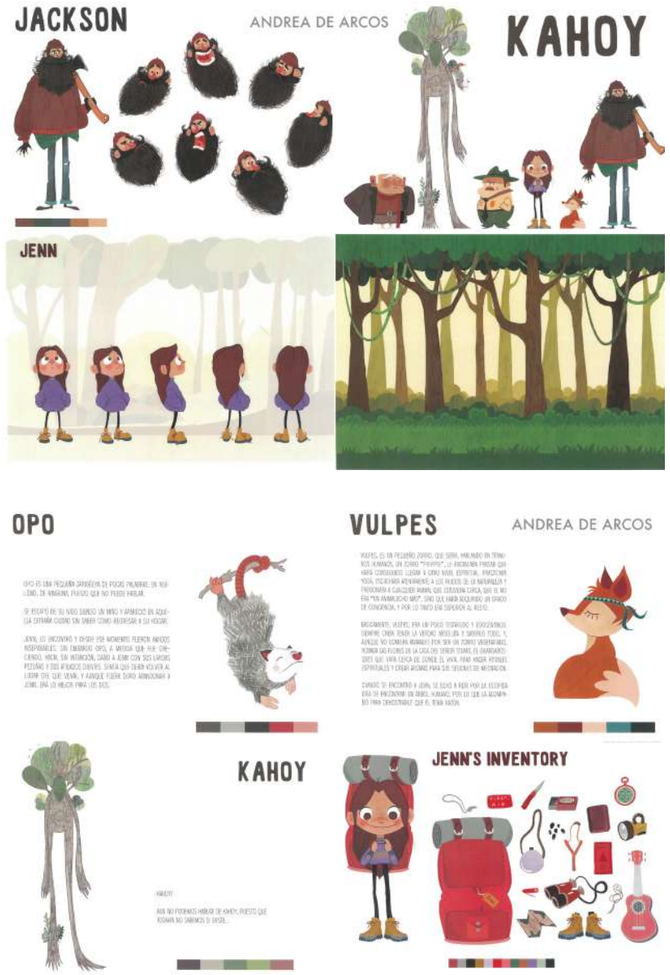


Figura 39.- HOJAS DE COMPARATIVA EN ENTORNO

Título de las obras: Kahoy - concept comparativa en entorno.

Descripción de la obra: Hoja de concepto de la comparativa de los personajes en el entorno del bosque.

Esta obra es un concept que sigue la historia de Jenn, una niña que encuentra una zarigüeya herida y decide cuidarla. Con el tiempo, se vuelven inseparables, pero Jenn pronto se da cuenta de que el animal anhela regresar a su hogar en la naturaleza. Recordando una historia que le contó su abuelo sobre un árbol mágico que cuida a los animales, Jenn decide emprender un viaje en busca de ese árbol. En el camino, conoce a otros personajes, cada uno con sus propios motivos para encontrar el árbol. La historia explora temas de amistad, naturaleza y la conexión.



Figuras 40 y 41.-HOJAS DE EXPRESIÓN, COMPARATIVA, GIRO, FONDO Y HOJAS DE PERSONAJES

Título de las obras: Kahoy – concept.

Descripción de la obra: En el camino, Jenn, conoce a otros personajes, cada uno con sus propios motivos para encontrar un árbol mágico.

DIAZ BRAÑAS, PAULA

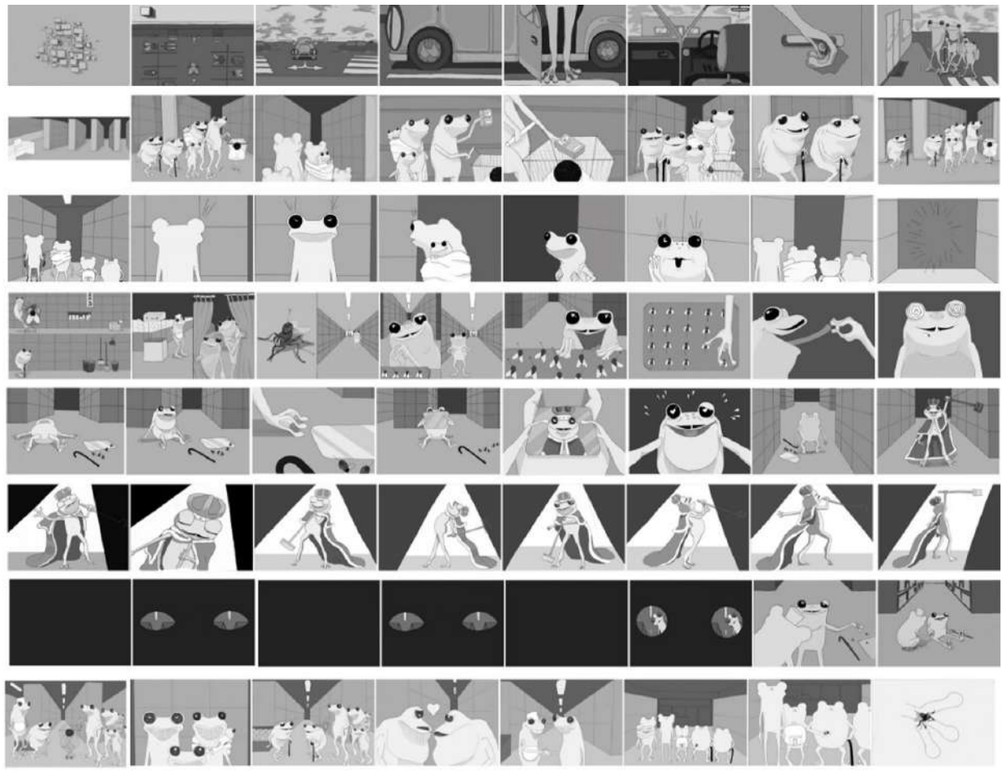


Figura 42.- STORYBOARD

Título: Ranas.

Descripción: Storyboard para un corto de animación. Es la historia una familia de ranas: un matrimonio, dos niños y los abuelos, en un simple viaje al centro comercial para reponer la despensa. Todo parece ir bien hasta que el abuelo, despistado, se separa del grupo y descubre un stand de moscas gratuitas para degustar. Al comerse una, comienza a tener extrañas alucinaciones en las que se ve a sí mismo convertido en Freddie Mercury. Mientras tanto, la familia lo busca desesperadamente por todo el centro comercial. Finalmente, lo encuentran tirado en el suelo, extasiado y feliz por la experiencia. La historia culmina cuando el abuelo, aún emocionado, decide llevarse una de las moscas a casa.

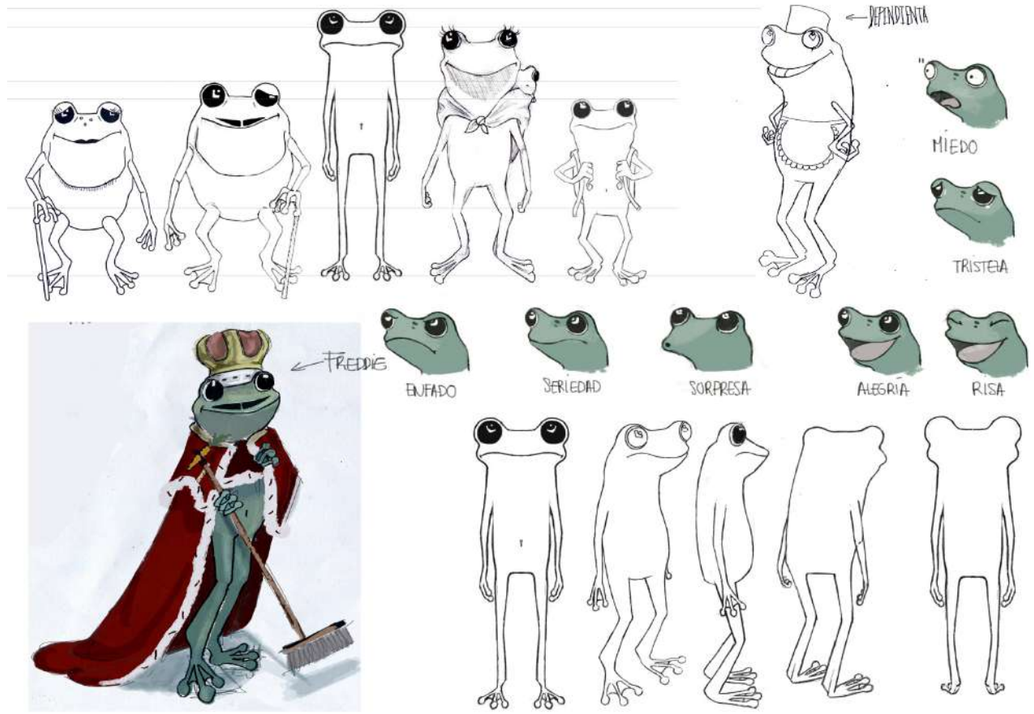
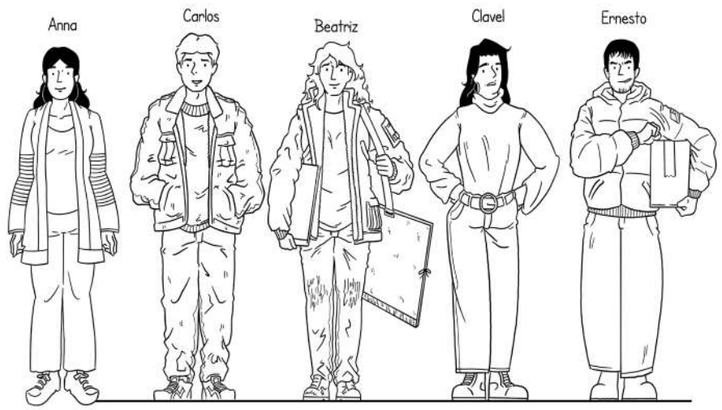


Figura 43.- PERSONAJES COMPARATIVA, GIRO Y EXPRESIONES

Título: Ranas.

Descripción: Hojas de modelo de personaje, comparativa, giro y expresiones para los personajes de Ranas.

DIAZ DE LOSADA, ALEJANDRO





Figuras 44 y 45- GIRO, EXPRESIONES Y COMPARATIVA

Título: Amigos.

Descripción: Hoja de modeo, personaje para una historia grupal sobre cinco alumnos de la Facultad de Bellas Artes llamados Anna, Carlos, Beatriz, Clavel y Ernesto.

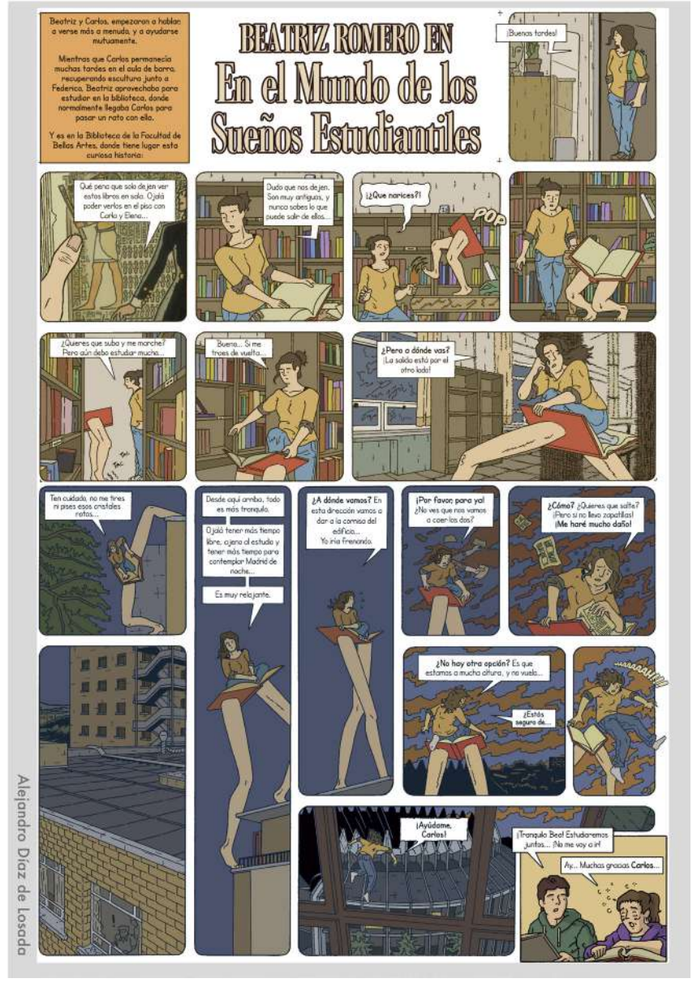


Figura 46.- CÓMIC

Título de la obra: Yo lo vi.

Descripción: Es un cómic de 4 paginas que relata la noche del 2 de mayo siguiendo a Goya junto a su ayudante Isidro, a través de un Madrid caótico lleno de peligros y miradas atemorizantes, encontrando la colina de cadáveres asesinados y fusilados por los franceses que usaría de referencia para sus cuadros y grabados.

DIAZ-OBREGON, CARLOS



Figura 47.- FAN ART

Titulo: Fan Art Ecos del pequeño guerrero.

Descripción: Tras presenciar a una muy temprana edad la terrible pérdida de su hogar a manos de ejércitos enemigos, el valeroso jinete junto a su fiel y veloz compañero lograron reunir años después una fuerza capaz de recuperar lo que una vez fue suyo. Un vínculo irrompible que refleja la superación, la voluntad y el deseo de los dos.

ELBAL SÁNCHEZ, JOSE

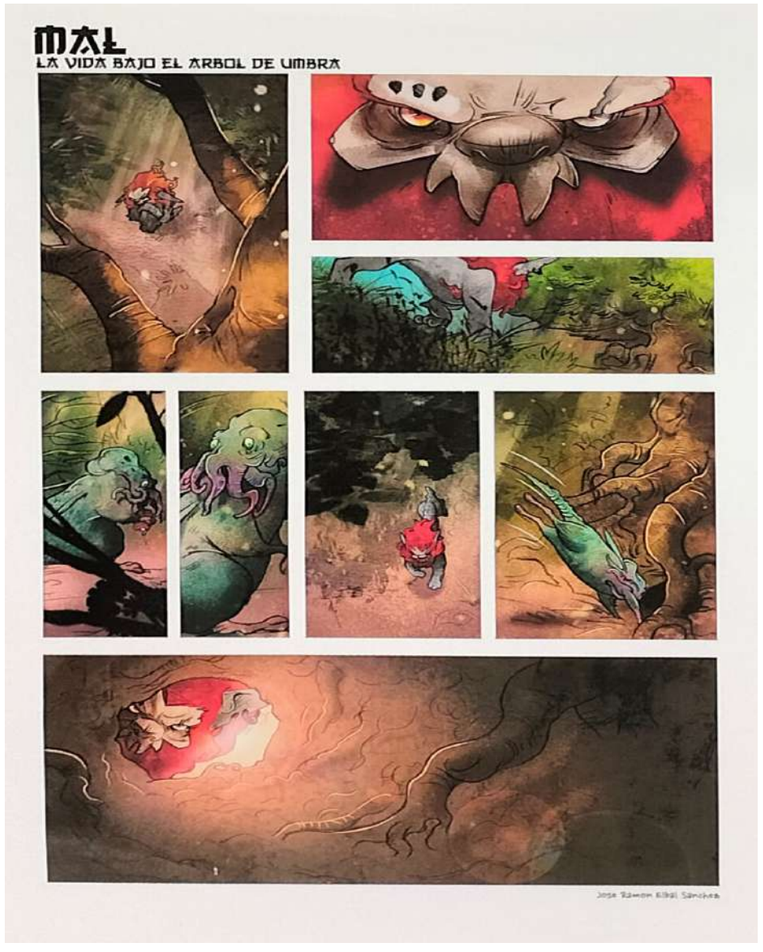


Figura 48.- CÓMIC

Título de las obra: La vida bajo el árbol de Umbra.

Descripción: En lo más profundo de un bosque misterioso, bajo la sombra de un árbol colosal conocido como el Árbol de Umbra, se oculta un mundo lleno de criaturas fantásticas y secretos asombrosos.

FERNADEZ ALBERT, CLARA



Figura 49.- FONDO

Titulo: Fondo, charcas de ranas.

Descripción: Hoja de modelo de fondo para un ejercicio grupal.

GARCÍA FERNÁNDEZ, ISABEL

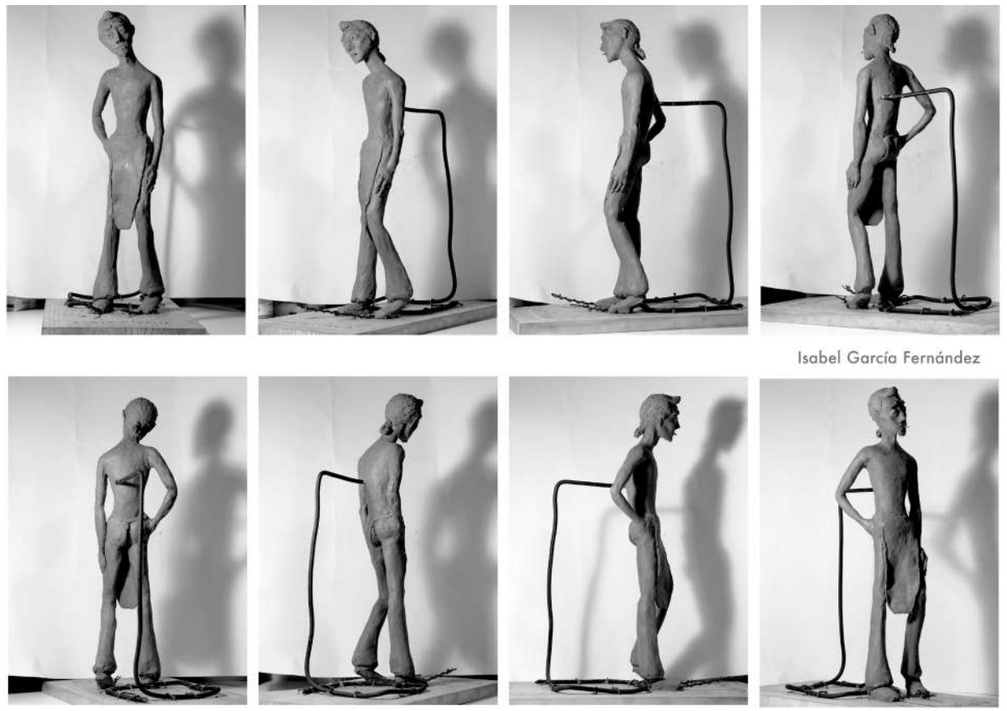


Figura 50.- ESCULTURA

Titulo: Miguelito.

Descripción: Personaje para una historia grupal realizado en plastilina.

Sinopsis: Megu y Maru, dos gemelas apasionadas por la cocina desde temprana edad, trabajan en un pequeño restaurante de su barrio. Cuando el chef Timoteo se retira, se abre la oportunidad de elegir un nuevo chef entre los empleados, lo que desencadena una competencia entre los candidatos: Megu, la hermana mayor (por 2 minutos), de carácter alegre; Maru, una persona imitable y acomplejada; y Miguelito, un joven apático sin muchas aspiraciones. Las cosas se complican cuando Megu se resfría y Maru intenta sabotearle los platos. La dueña del restaurante decide evaluar a los cocineros mediante una degustación de platos, lo que lleva a un giro inesperado. Maru y Megu presentan sus creaciones, pero es Miguelito quien sorprende con un plato que hace llorar a Timoteo, convirtiéndose en el nuevo chef. Maru se da cuenta de que competir con su hermana la distrajo de su verdadero objetivo: crear platos excepcionales. Bajo la tutela de Miguelito, las gemelas se convierten en una exitosa pareja de chefs, famosas por su armoniosa colaboración en la cocina.

GARCÍA PECO, VICTOR

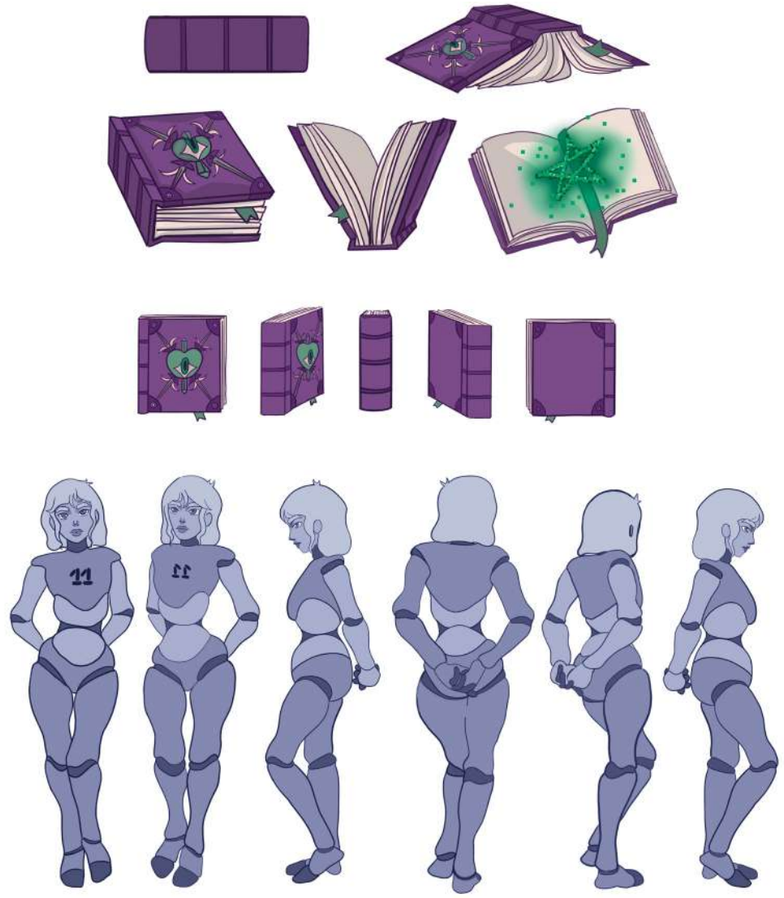


Figura 51.- ESCULTURA

Titulo: Criatura.

Descripción: Monstruo ha realizado en plastilina para la asignatura de dibujo animado en la historia grupal.

GARCÍA RECIO, EDURNE



Figuras 52 y 53- PROP Y GIRO

Titulo: Esmeralda e I. A(m).

Descripción Prop: Se trata de un diseño de prop basado en los libros de medicina y pócimas de magos, en el que solo podría ser utilizado por portadores de la sangre esmeralda, en un contexto post apocalíptico, ya que el corazón tiene una pequeña cerradura que es afilada, en la que se tendría que colocar la yema del dedo meñique, y la propia sangre del portador activaría el libro, de ahí que el símbolo que emerge de él y su estela sea de color verde. Giro: Se trata de un diseño basado en un autorretrato en el que se representa al artista a modo de inteligencia artificial, debido a el creciente debate de la sustitución de animadores por I. A, un poco queriendo hacer una crítica hacia cómo toda esta era de la inmediatez y consumismo hace mella en las personas que se dedican al mundo del arte, ya que se les exige unas condiciones que en muchos casos son irreales para un ser humano, viéndoles como máquinas de producción.

GIL MÉNDEZ, SERGIO

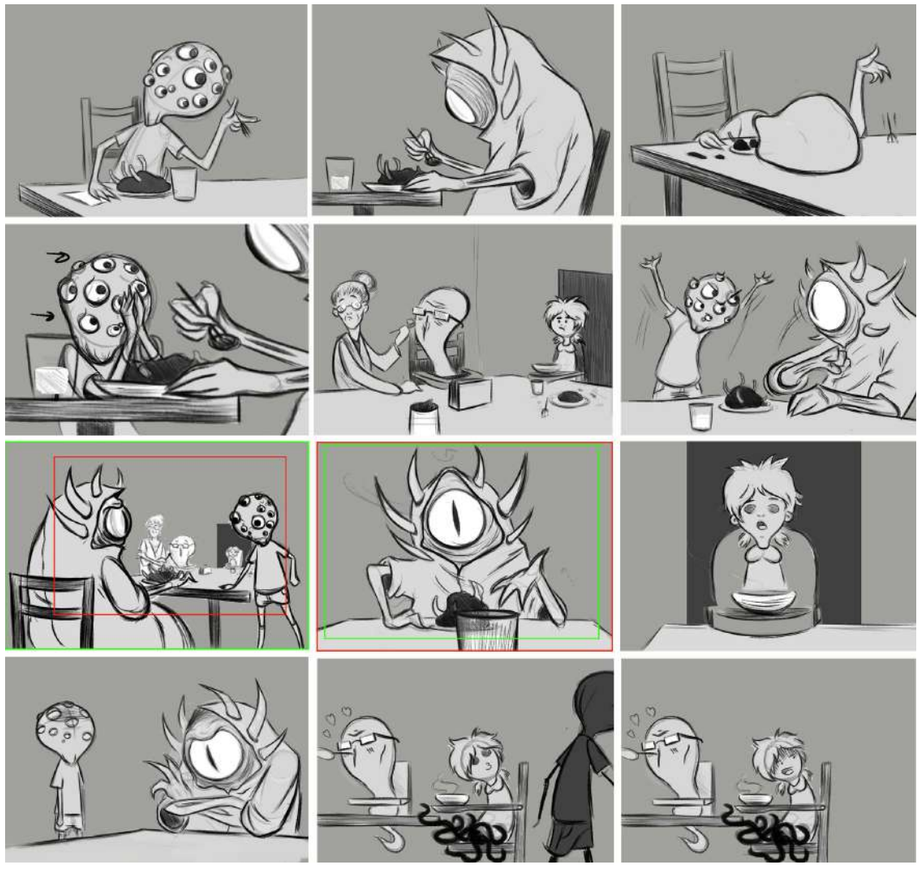


Figura 54 STORYBOARD

Titulo: Halloween.

Descripción: Es Halloween, dos hermanos de una familia de monstruos planean escaparse la noche de Halloween para divertirse entre humanos, pero la abuela los castiga y les prohíbe salir. Sin embargo, la niña, con su habilidad para atravesar paredes, logra escapar con su hermano y llegar a un concurso de disfraces, donde sus aterradoras apariencia deslumbra a todos, llevándose los hermanos el primer premio sin que nadie sospeche qué son en realidad.

GONZÁLEZ, SUSANA



Figura 55 FONDO

Título: Fondo.

Descripción: Un diseño de entorno digital para trabajo universitario.

HAZAS FERNANDEZ CUEVAS, ITZIAR



Figura 56.- COLOR FONDO

Título de la obra: Estudio de Luz I.

Descripción de la obra: Planteamiento de la distribución de la cocina, a través del plano completo de la vivienda; Y boceto con la gama cromática utilizada.

HERNANDEZ ANDREU, SARA



Figura 57.- FONDO

Titulo: Fondo.

Descripción: Fondo para la historia grupal de la asignatura de dibujo animado.

HERNÁNDEZ RODRIGO, DAVID





Figura 58.- CÓMIC

Título de la obra: Yo lo vi.

Descripción: Es un cómic de 4 paginas que relata la noche del 2 de mayo siguiendo a Goya junto a su ayudante Isidro, a través de un Madrid caótico lleno de peligros y miradas atemorizantes, encontrando la colina de cadáveres asesinados y fusilados por los franceses que usaría de referencia para sus cuadros y grabados. Autores: David Hernández Rodrigo (dibujo) y Alejandro Díaz De Losada (guión).

HOYOS GARCÍA, DAMANS



Figura 59.- FONDO

Titulo: La cocina.

Descripción: Hoja de modelo de fondo para un ejercicio grupal. La cocina.

HUERTAS FABIAN, LUCIA



Figura 60.- CÓMIC

Titulo: El último adiós.

Descripción: Cómic adolescente.

HUERTAS FABIAN, LUCIA

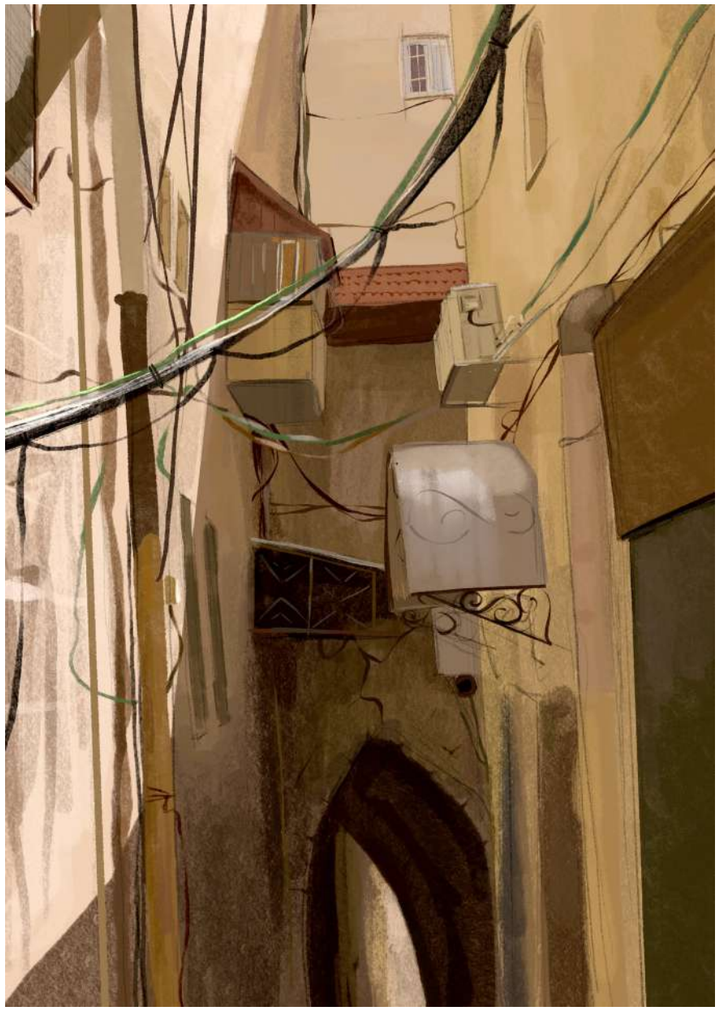


Figura 61.- FONDO

Titulo: Fondo.

Descripción: Fondo para la historia grupal de la asignatura de dibujo animado.



Figura 62.- STORYBOARD GRUPAL:

ANA SOTTO, EDURNE GARCÍA, KEILA VARGAS, LUCIA HUERTAS, MARTA MORENO.

Título de la obra. Cosas que pasan.

Descripción ¿Qué sucede cuando dos chicas pierden el último autobús y deciden atravesar un misterioso bosque para llegar a casa? Mientras intentan encontrar el camino, una inquietante sombra comienza a seguirlas, acechando cada uno de sus pasos. Desesperadas, encuentran una casa en mitad del bosque y, creyendo que podrían refugiarse allí, deciden entrar. Lo que parecía un alivio se convierte rápidamente en una pesadilla cuando se encuentran con una mujer armada con un cuchillo y un hombre de aspecto amenazante. Lo que parecía una simple caminata se convierte en algo inesperado.

IVANCHUK, VICTORIA





Figuras 63 y 64.- PERSONAJE GIRO Y ACCIÓN

Título: Slava

Descripción de la obra: Hoja de giro y de acción del personaje Slava.

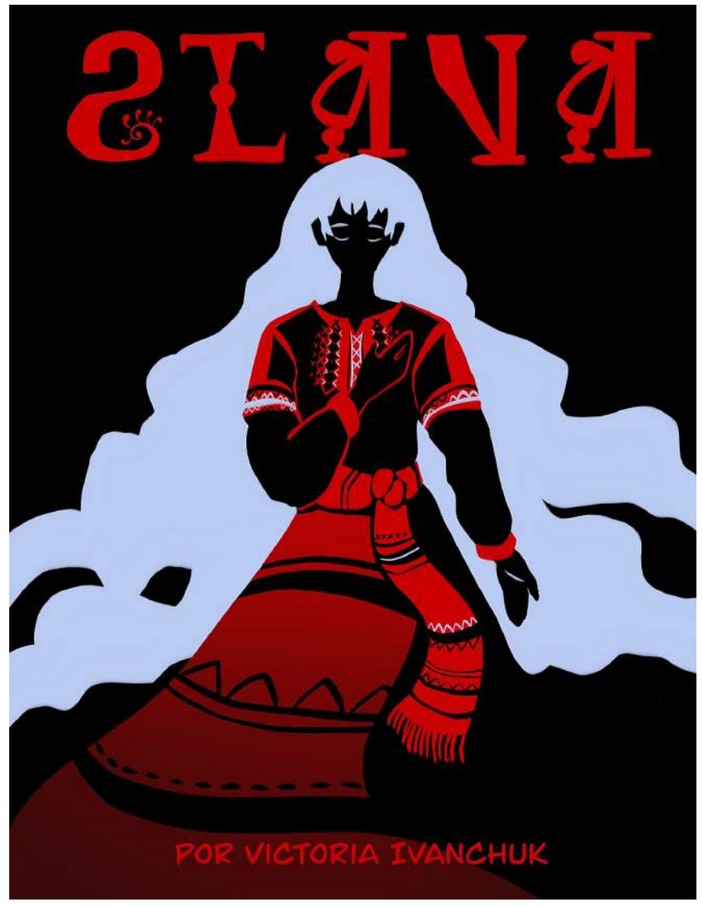
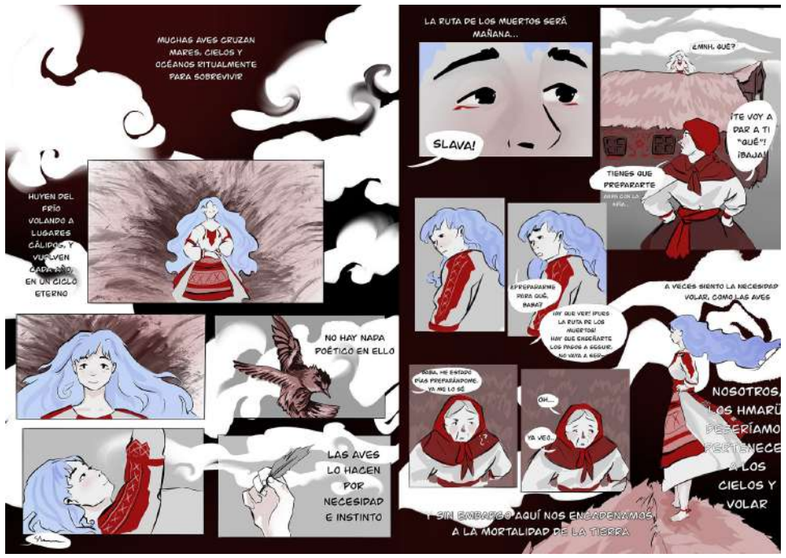


Figura 65.- CÓMIC

Título: Slava.

Descripción: Dentro del mundo de los vivos, algunos espíritus pueden asomarse de entre los cielos y los vientos, eternos guardianes y protectores de almas errantes. La existencia de los espíritus Hmarü está ligada a su obligación de permanecer como guardianes de este plano, entre un mundo y el otro. Slava es un espíritu que jamás quiso ser encadenado a esta existencia y desea desafiar las leyes.

IVANCHUK, VICTORIA









JIMÉNEZ PERACHO, ALBA



Figura 66.- FAN ART,

Título: Mesmerizing Mermaid.

Descripción: Ilustración digital de una sirena simulando la iluminación y el estilo dramático típico de las cartas de Magic: The Gathering.

JIN, XIRAN



Figura 67.- HISTORIA PERSONAL

Titulo de la obra: Primer borrador de El Complot.

Descripción: Ideas primerizas de la sinopsis y personajes de la animática El Complot.

JIN, XIRAN



Figura 68.-PERSONAJE GIRO Y EXPRESIONES

Titulo de la obra: Egeria: Expresiones y Turnaround.

Descripción: Desarrollos conceptuales de las expresiones faciales y turnaround de los personajes de Egeria (proyecto personal). De izquierda a derecha son Dr. Nightingale, Uri e Isolde.



Figura 69.- COMPARATIVA

Titulo de la obra: Egeria: Comparativa.

Descripción: Comparativa de las alturas y tamaños de los personajes de Egeria (proyecto personal). De izquierda a derecha Isolde, Dr. Nightingale y Uri.

LACOMBA CASTRO, LAURA



Figura 70.- FAN ART

Titulo: Impulso en la speedforce.

Descripción: Fanart de la producción de Impulse y de Flash creado por Mark Waid para DC Entertainment, compañía de Warner Bros. Realización en junio de 2024.

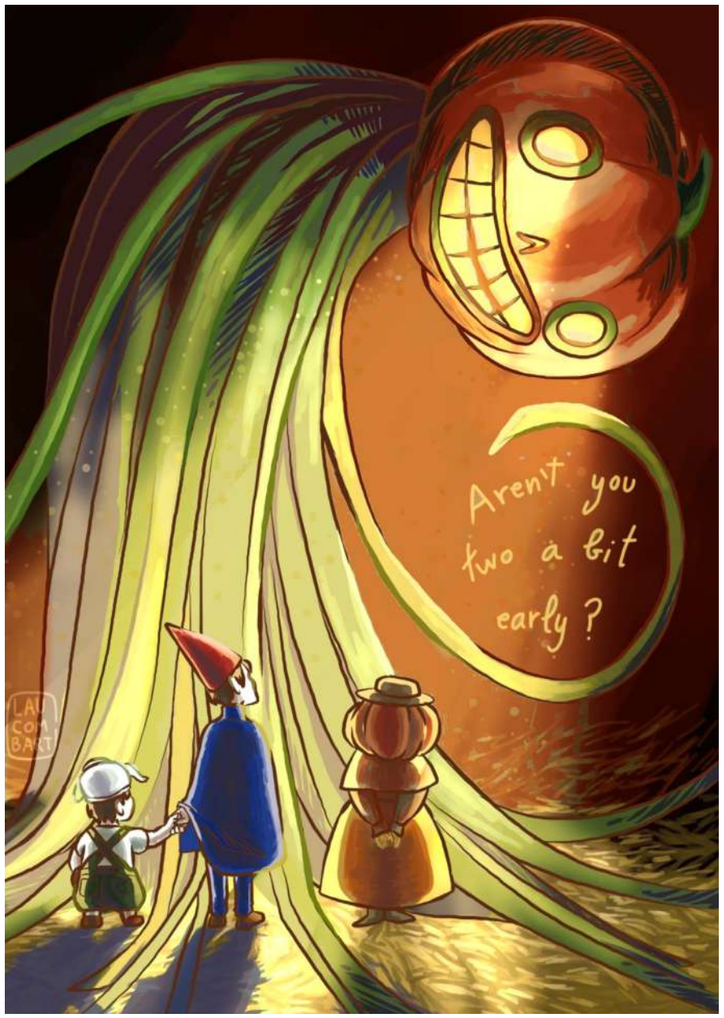


Figura 71.- FAN ART

Titulo: Aren't you a bit early?.

Descripción: Fanart de la producción de Más allá del jardín creado por Patrik McHale y Katie Krentz por la compañía Cartoon Network. Realización en mayo de 2024.

LAPAYESE CARRERA, MARIA



Figura 72.- COMPARATIVA Y GIRO

Titulo: Protagonistas y antagonistas en una historia grupal para la asignatura de dibujo animado.

Descripción: Hoja de modelo de giro y comparativa de dos adolescentes que luchan contra un malvado mágico en un país fantástico.

LAZARO ARIAS, VEGA

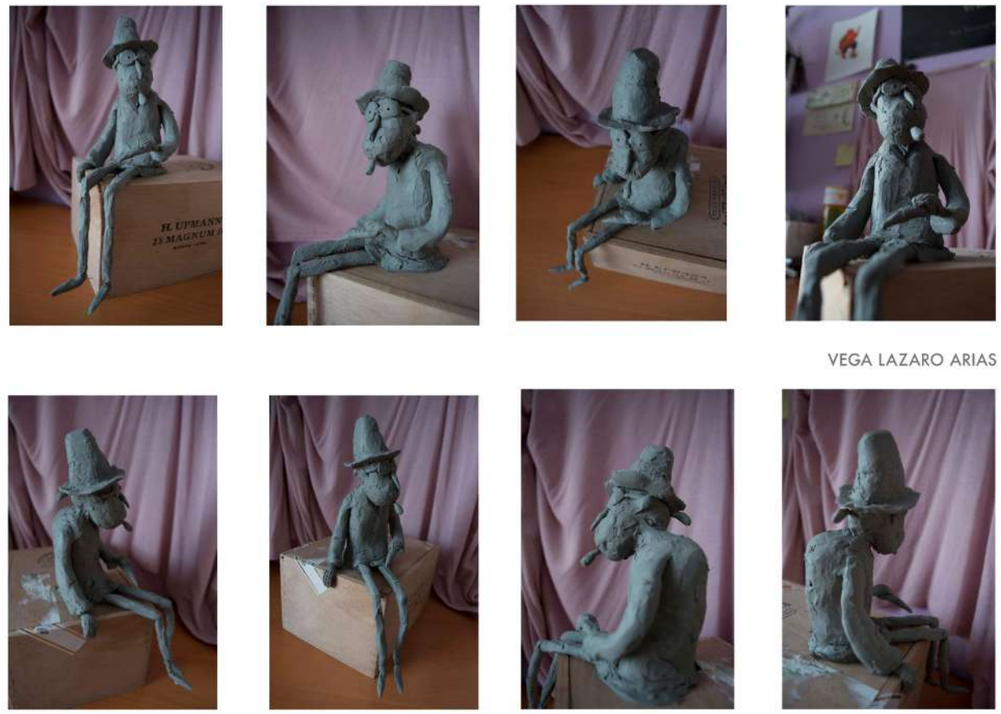


Figura 73.- ESCULTURA

Titulo: Mago.

Descripción: Personaje realizado en plastilina para la asignatura de dibujo animado en la historia grupal.

LI LIU, JUNTIAN

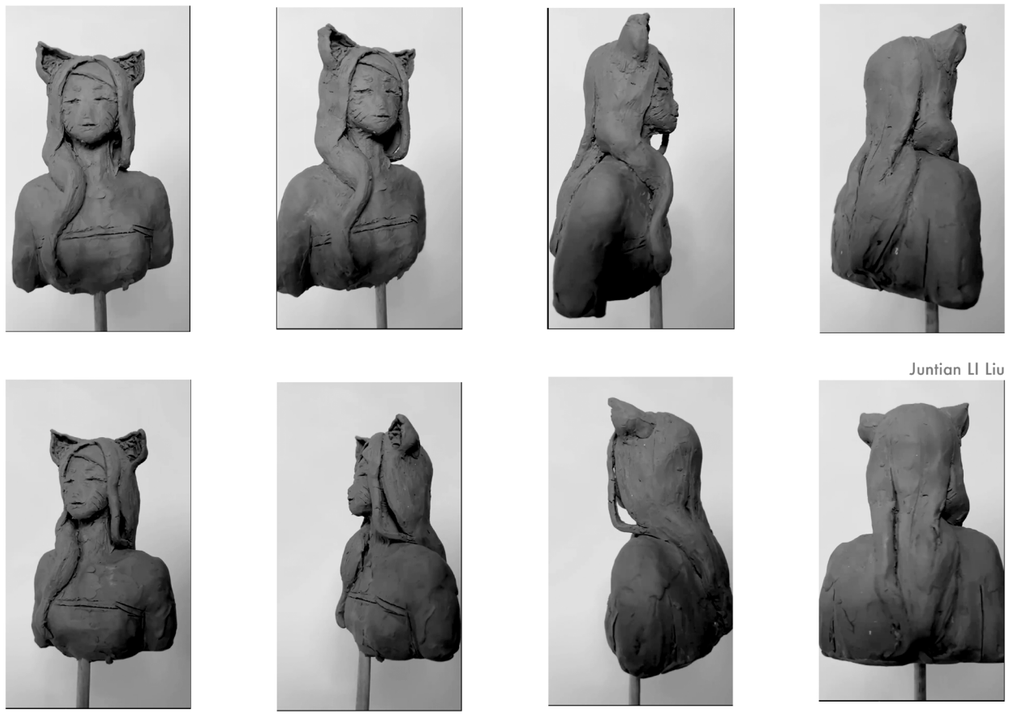


Figura 74.- ESCULTURA

Título: “Cecilia”.

Descripción de la obra: Cecilia es una figura de mi personaje original, en este caso elaborada en plastilina de modelado de color gris. Se trata de una creación antropomórfica que fusiona rasgos humanos y felinos, caracterizada por sus orejas de gato y tatuajes que simulan bigotes en su rostro. Inspirada en el estilo del anime japonés, la obra busca traducir las características bidimensionales de este estilo a una representación tridimensional, logrando un equilibrio entre la estética plana y la profundidad del modelado.

LIN, RIXIN



Figura 75.- ESCULTURA

Titulo: Mago.

Descripción: Personaje realizado en plastilina para la asignatura de dibujo animado en la historia grupal.

LLORENTE FERNANDEZ, ANDY



Figura 76.- STORYBOARD GRUPAL:
ALBA ALBERCA, ANDY LLORENTE, AKIO BERGER, MÓNICA ASENSIO, HANCHU XIA.
Título de la obra. Odisea 2000.
Descripción: Storyboard en blanco y negro de 1min 45 seg. de duración realizada a digital en storyboard pro.
Sinopsis: Unas pequeñas criaturas exploran el espacio esperando encontrar artilugios valiosos. Durante su ruta, se topan con un planeta al que identifican como Tierra y deciden bajar a investigar. El lugar está completamente abandonado y no parece que haya vida inteligente. Encuentran sin embargo un vehículo y en su interior, una maleta. Este objeto parece coincidir con lo que buscan así que, emocionados, lo abren. Dentro encontrarán todo tipo de prendas y accesorios extraños para ellos. Son llamativos y brillantes pero no entienden muy bien su funcionalidad.

LLORET MIGUEL, IRENE



Figura 77.- HOJA DE EXPRESION Y COMPARATIVA
Autora: Irene Lloret Miguel
Título: Viki, Truti y enemigos.
Descripción: Exploración de expresiones de Victoria(Viki) y comparación de alturas de los distintos personajes. Los dos enemigos vestidos de negro, Viki y su compañero de aventuras Truti.

LLORENTE FERNANDEZ, ANDY

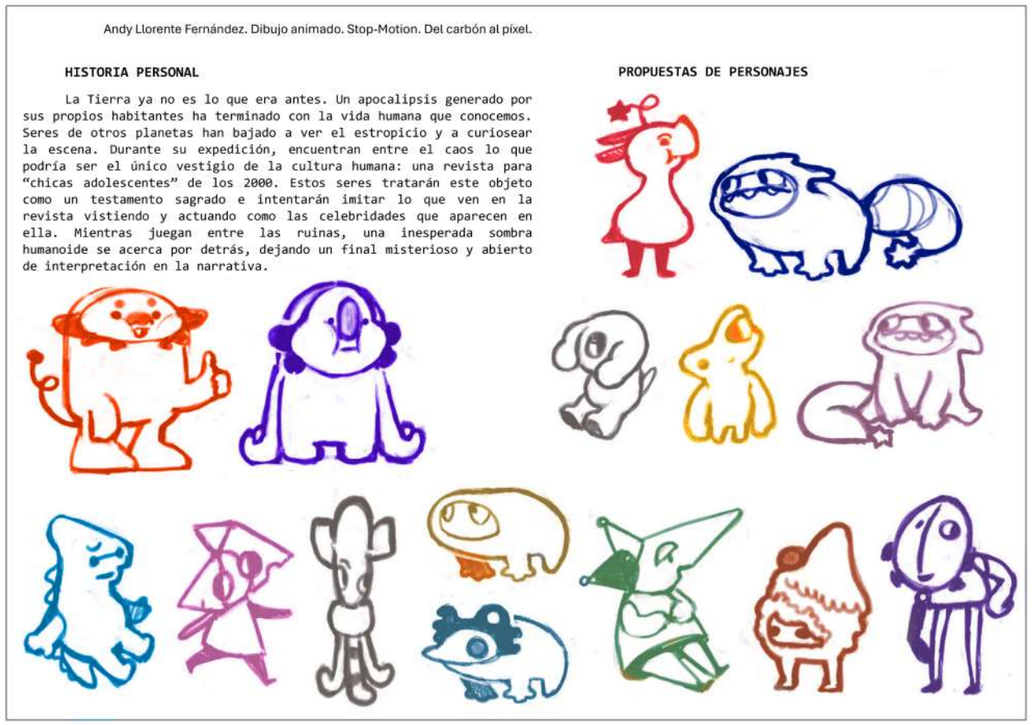


Figura 78.- COMPARATIVA

Título: Propuesta personajes ''Odisea 2000''

Descripción: Pruebas de diseño de personajes a color para la animática ''Odisea 2000'', una historia sobre tres pequeños seres del espacio exterior que bajan a ''trastear'' al planeta Tierra tras el apocalipsis. Realizado digitalmente con la aplicación Procreate. Sinopsis: La Tierra ya no es lo que era antes. Un apocalipsis generado por sus propios habitantes ha terminado con la vida humana que conocemos. Seres de otros planetas han bajado a ver el estropicio y a curiosear la escena. Durante su expedición, encuentran entre el caos lo que podría ser el único vestigio de la cultura humana: una revista para "chicas adolescentes" de los 2000. Estos seres tratarán este objeto como un testamento sagrado intentarán imitar lo que ven en la revista vistiendo y actuando como las celebridades que aparecen en ella. Mientras juegan entre las ruinas, una inesperada sombra humanoide se acerca por detrás, dejando un final misterioso y abierto de interpretación en la narrativa.

LÓPEZ GARRIDO, PAULA

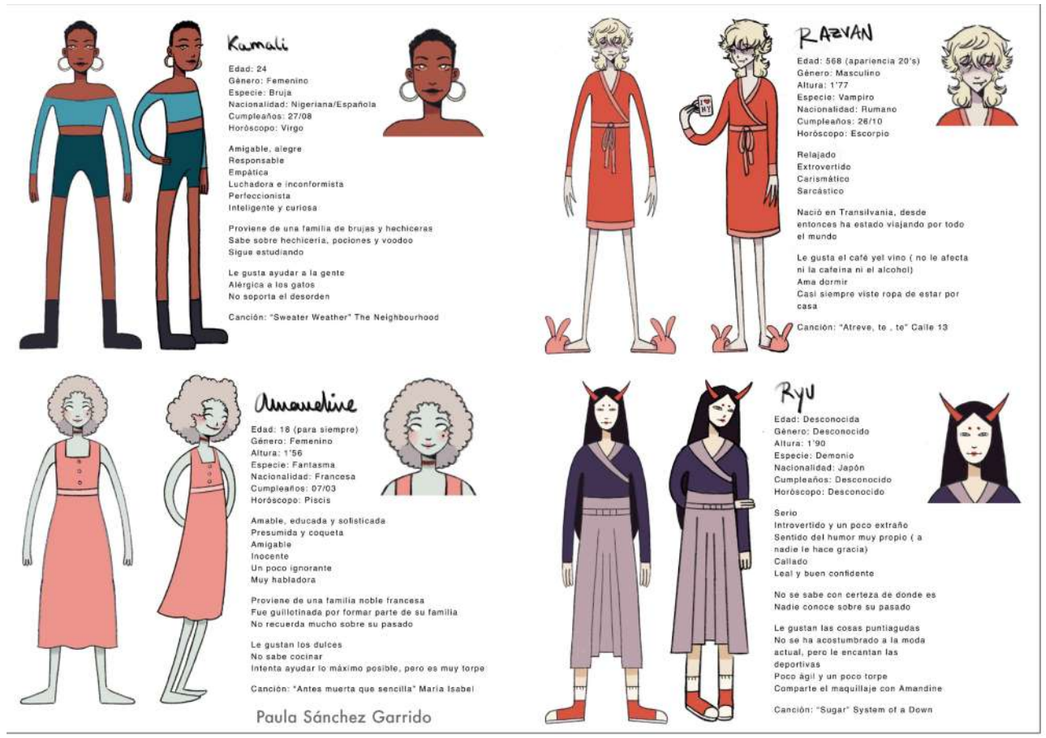


Figura 79.- HISTORIA Y PERSONAJES

Titulo: Compartiendo piso.

Descripción: Cuatro amigas mágicas que comparten piso con diferentes personalidades. ¿Serán capaces de convivir o destrozaran el piso?.

LOPES, MIGUEL

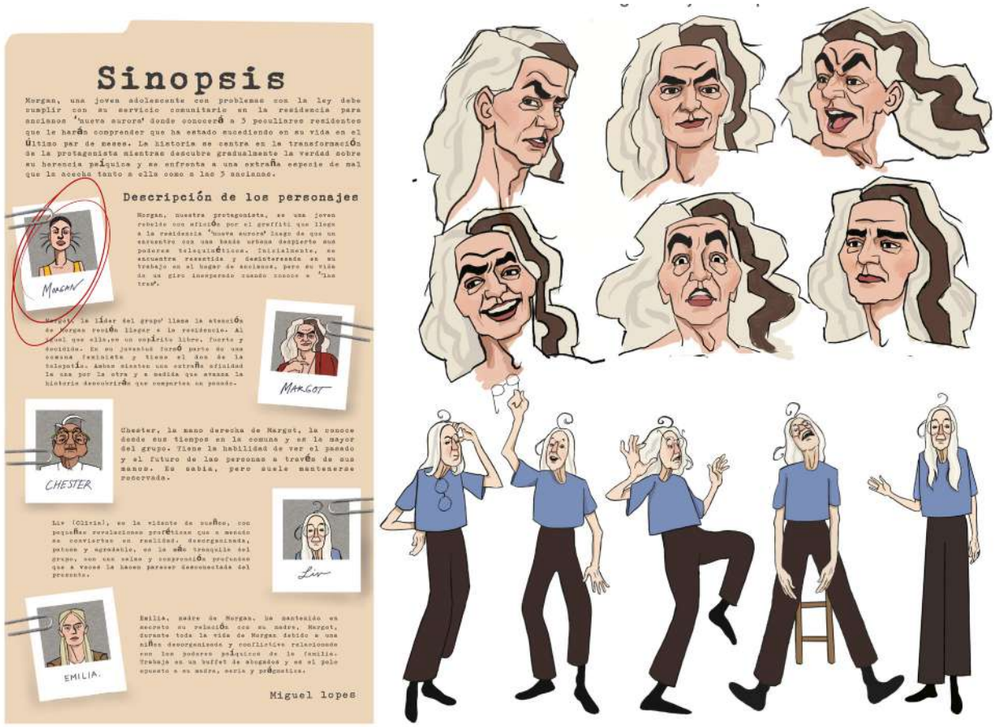


Figura 80.-HISTORIA, HOJAS DE EXPRESIÓN Y ACCIÓN

Titulo de las Obras: Hoja de acción y expresiones de Margot y Liv, personajes de la residencia Nueva Aurora e historia personal.

Descripción: Tanto la hoja de acción como de expresiones fueron elementos de gran importancia al momento de encontrar la personalidad de Margot y Liv. Al tener Margot un mayor protagonismo en la historia, era crucial encontrar una forma de que transmitiese cierto liderazgo a través de sus facciones, que mantuviese cierta astucia en su forma de gesticular. En el caso de Liv, la inspiración para el personaje era la de una rama de sauce, alargada y ligeramente encorvada, que comunicase su carácter apacible y bastante disperso al pasarse la mayor parte del tiempo envuelta en sus revelaciones proféticas.

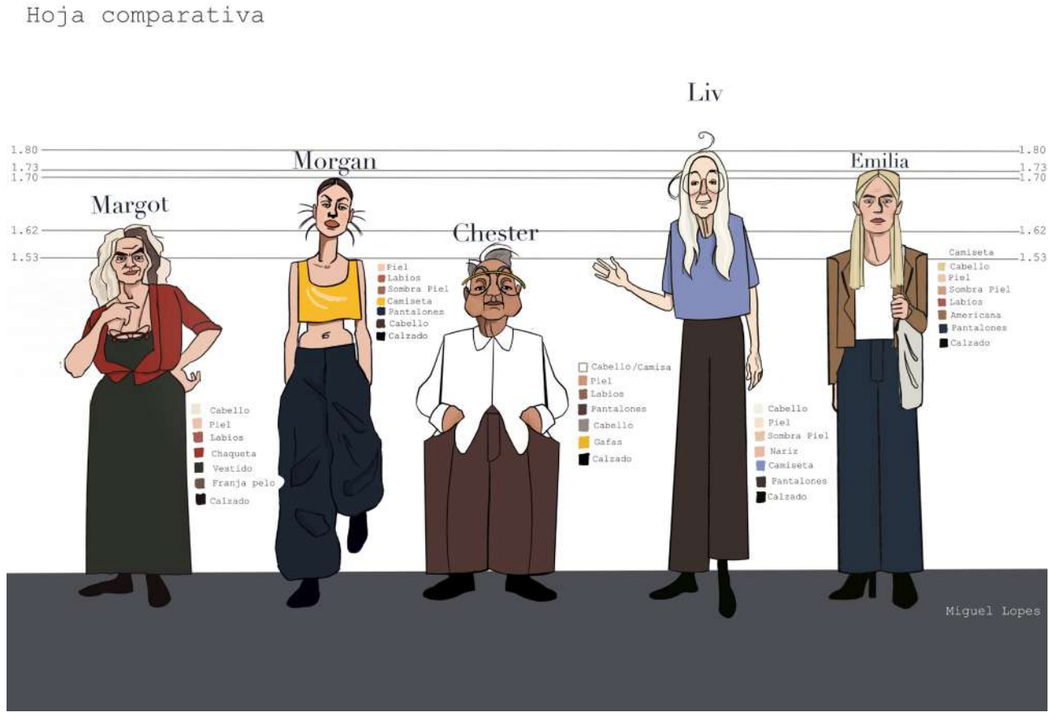


Figura 81.- HOJA DE EXPRESION Y COMPARATIVA

Titulo de las Obras: Hoja comparativa de los personajes de la residencia Nueva Aurora.

Descripción: Al diseñar los personajes, Margot y Morgan fueron el eje central. Como protagonistas de la historia, era esencial crear un vínculo entre ambas que reflejara su determinación compartida, pese a la diferencia de edad. La variación en estaturas sirvió para destacar elementos narrativos: Chester, el más cerebral, es también el más bajo del grupo, mientras que Liv, más alta y soñadora, parece perderse entre las nubes. Estas diferencias físicas no solo sirvieron para aportar diversidad visual, sino que eran una forma divertida de reforzar las personalidades y roles de cada uno dentro de la trama.

MARÍN COVES, ALBA

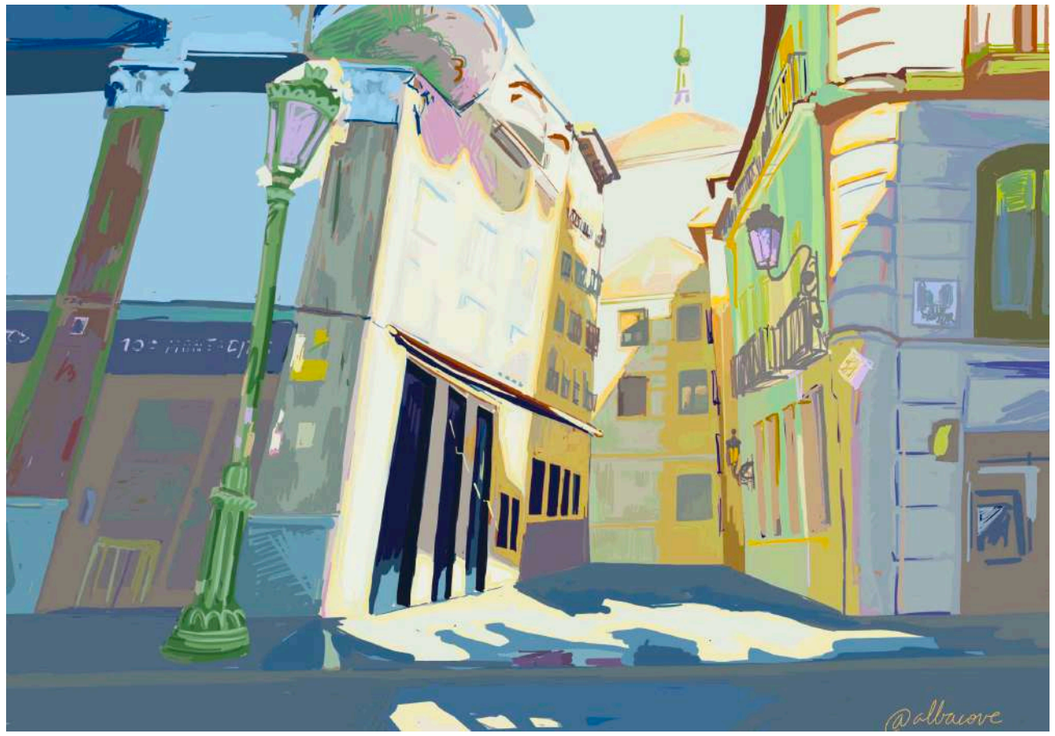


Figura 82.- FONDO

Título: Amanece en la ciudad.

Descripción: Fondo digital para trabajo universitario. Primera hora de la mañana



Figura 83.- PROP

Autora: Alba Marín Coves

Título: Objetos para trabajo grupal para asignatura de Dibujo Animado.

Descripción: animales, objetos necesarios para el trabajo en grupo y el lugar donde se desarrolla la acción para la historia grupal de la asignatura de Dibujo Animado.

MAYO VEGA, LUIS



Figura 84.- FAN ART

Titulo: La fiesta del té de Alicia en el país de las maravillas.

Descripción: Alice, una joven curiosa y de ojos brillantes, piel de porcelana y cabello rubio rizado, está sentada en una mesa de madera ornamentada en un bosque de fantasía, rodeada de árboles imponentes con ramas nudosas, en medio de una espléndida variedad de tazas de té, platillos y pasteles, mientras la Liebre, con chaleco y reloj de bolsillo en la mano, y el Sombrerero Loco, con sombrero de copa y sonrisa demente, entablan una conversación caprichosa, en una escena que recuerda al arte flamenco del siglo XV, con colores ricos, detalles intrincados y una sensación de asombro, como si estuviera pintada por artistas como Jan van Eyck o Hans Memling, con el cálido resplandor de la luz dorada iluminando la atmósfera y una textura sutil que sugiere el uso

MELGAREJO PINO, ANA ROSA

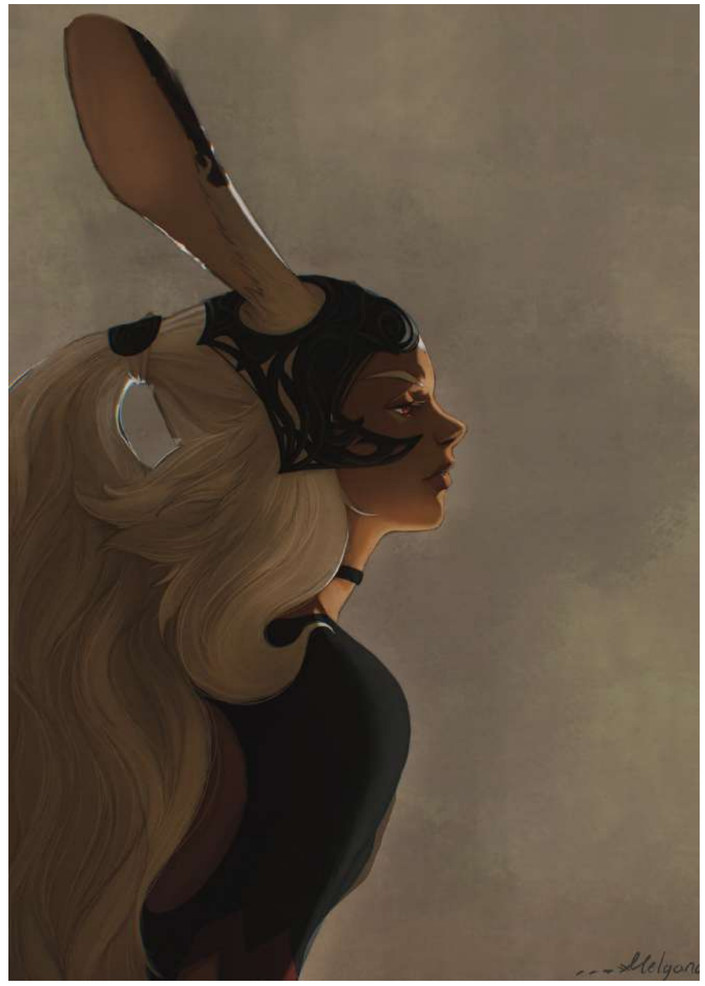


Figura 85.- FAN ART

Título: Este es un fanart de Fran, una de las protagonistas del Final Fantasy XII. Es una viera y pirata del aire que abandono su pueblo y su bosque en busca de libertad surcando los cielos de Ivalice. Técnica: grafito y color digital. Año de realización 2024.

MENCIAS ALBUJA, ANDREA SOFÍA



Figura 86.- EXPRESIÓN

Título: Hoja de expresiones de Jake

Descripción: La obra consiste en 4 exposiciones de un personaje llamado Jake. Un perro antropomórfico inspirado en la raza doberman.

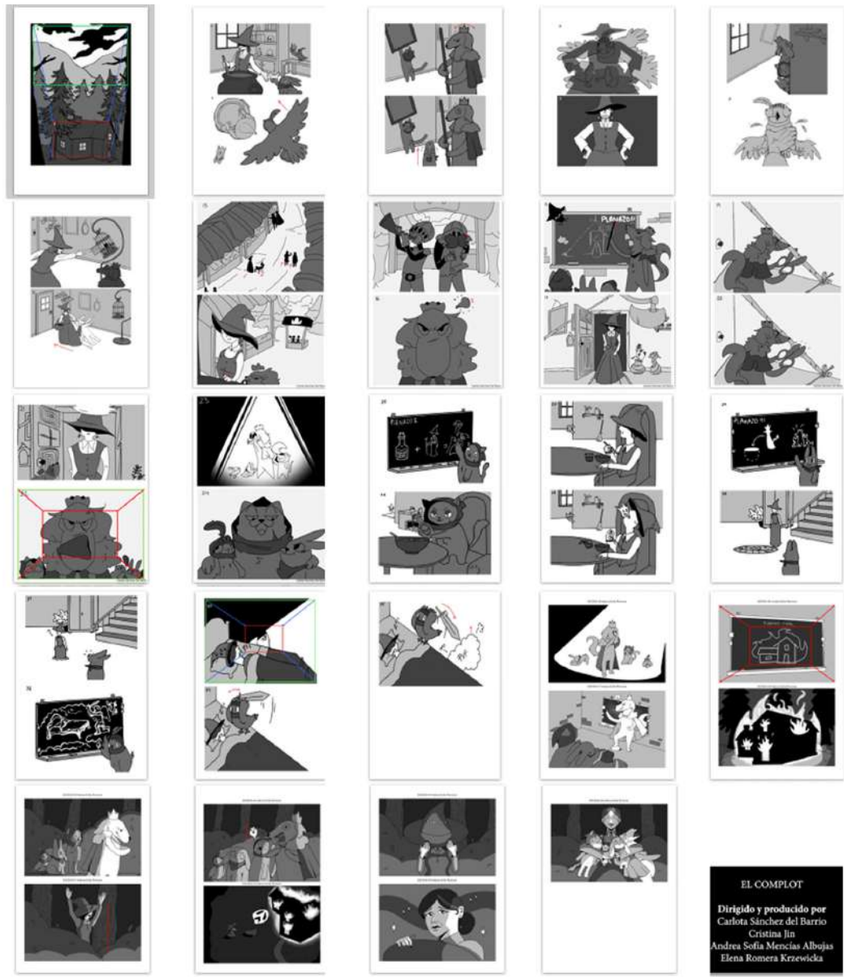


Figura 87.- STORYBOARD GRUPAL

ANDREA SOFÍA MENCIAS, CARLOTA SÁNCHEZ DEL BARRIO, ELENA ROMERA KRZEWICKAY, XIRAN JIN

Título de la obra. El complot.

Descripción: En la parte más profunda del bosque hay una casita habitada por una bruja y sus queridas mascotas. A la bruja le gusta cuidar de sus mascotas y pasar el tiempo con ellas, por otro lado, las mascotas lo único que buscan es escapar de esa casita, ya que alguna vez fueron personas que tuvieron la mala suerte de molestar a la bruja y como consecuencia acabaron transformados en animales de compañía. Hartos de la situación en la que se encuentran y anhelando regresar a sus vidas humanas deciden idear un plan para acabar con la bruja, romper el hechizo y así ganar su libertad.

MENDOZA LUCAS, SILVIA

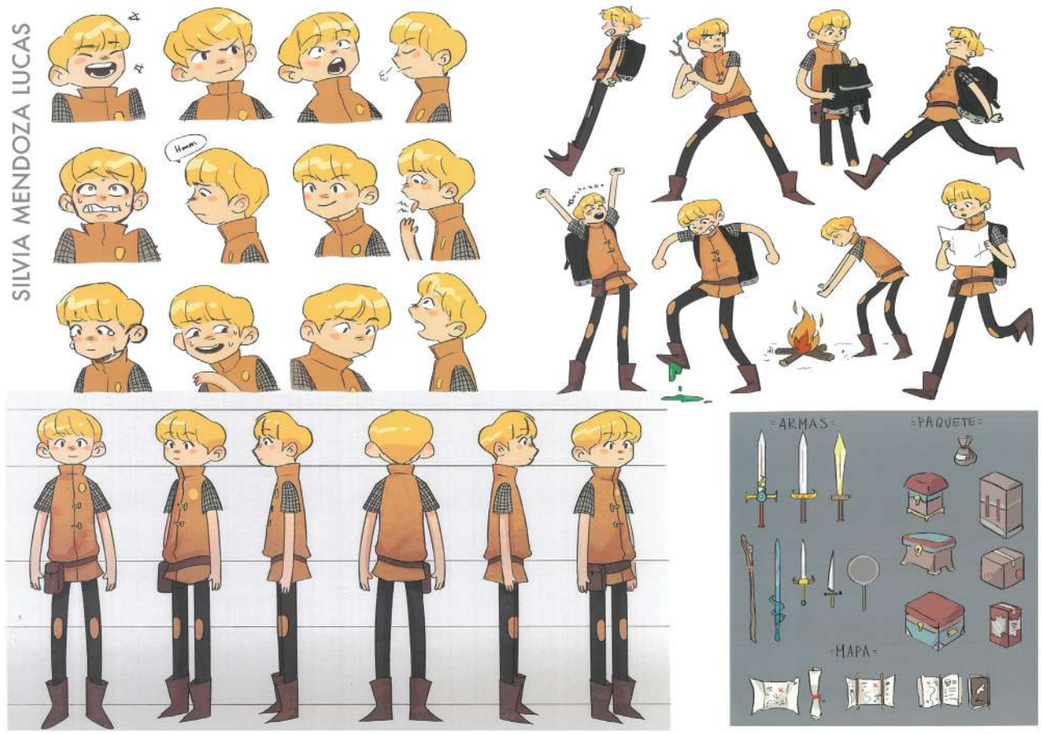


Figura 88.- EXPRESIONES, ACCIONES, GIRO Y OBJETOS.

Título: Hojas de modelo.

Descripción: Hojas de modelo de un personaje para la historia grupal de expresiones, acciones, giro y objetos.



Figura 89.- COMPARATIVA

Título: Ian y sus amigos.

Descripción: Hojas de modelo de comparativa donde se encuentran los personajes de Ian, O, Lu y the Boss. Poses de actitud de los cuatro personajes de una historia personal en un mundo fantástico y mágico.

MENDOZA LUCAS, SILVIA



Figura 90.- CÓMIC

Título: Sombras del Bosque.



.Descripción: Dos personajes, unidos por el destino, se adentran en un bosque envuelto en leyendas oscuras. Uno de ellos, portador de magia, teme lo peor; ha escuchado los relatos sobre un malvado ser que habita en sus profundidades. El otro, carente de poderes, no comparte ese miedo y está decidido a demostrar que las historias son ciertas. A medida que avanzan, la tensión crece y el bosque comienza a mostrar sus secretos. ¿Es solo una leyenda, o están a punto de enfrentarse a algo mucho más peligroso de lo que imaginaban?.

MERAKI, MENA



Figura 91.- FAN ART

Título: "Encuentro".

Técnica: Óleo sobre bastidor entretelado, con posterior edición digital.

Descripción: Esta ilustración es un Fan Art de Pascal y Bruni, el camaleón y la salamandra que acompañan a las princesas de las películas de Disney "Enredados" y "Frozen II" respectivamente, por lo que establece un crossover o cruce entre los dos filmes.

MORQUECHO PONTANILLA, DANIELA



Figura 92.- STORYBOARD GRUPAL

DANIELA MORQUECHO PONTANILLA, DANIEL PÉREZ HERNÁNDEZ, MIGUEL NIETO SIMÓN, SANDRA RODRÍGUEZ HARO, ZIXUAN CHEN.

Título de la obra: Raíces de acero.

Descripción: Debido a un accidente inesperado, un pequeño robot se da cuenta de que su planta-pulmón ha resultado dañada. Para encontrar a la única mecánica que puede arreglarle y salvar a su pequeña planta, Bi-bop se embarcará en una divertida aventura.

MORQUECHO PONTANILLA, DANIELA



Figura 93.- FONDO

Título: Agencia de Detectives Fortier (oficina).

Descripción: Diseño del interior de la oficina d e la ADF (Agencia de Detectives Fortier), dibujado sobre el modelo 3D.



Figura 94.- HOJA DE COMPARATIVA

Título: Alturas personajes Aianeville.

Descripción: Tabla de comparación de alturas de los personajes protagonistas.

MORQUECHO PONTANILLA, DANIELA



Figura 95.-HOJA DE PROP

Autora: Daniela Morquecho

Título: Ramo de flores.

Descripción: Prop para la casa de Laverna, con diferentes pruebas de color y de contraste tonal.

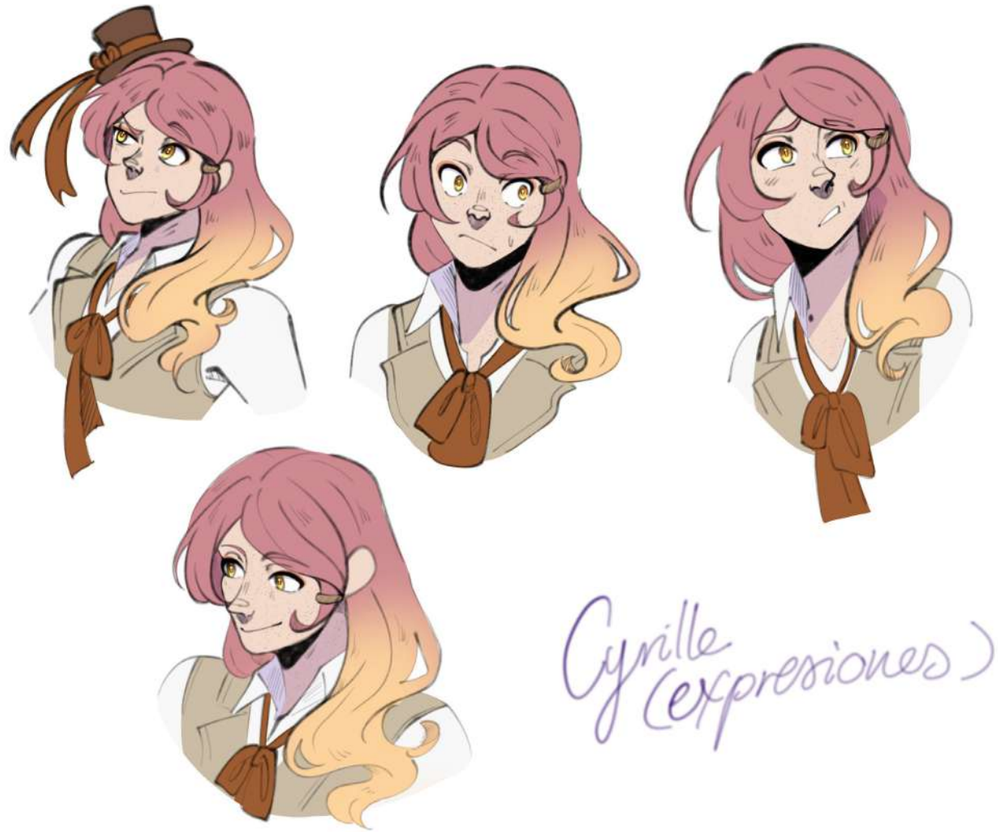


Figura 96.- HOJ DE EXPRESIÓN

Autora: Daniela Morquecho

Título: Cyrille 2 (expresiones).

Descripción: Hoja de diseño de algunas de las expresiones de Cyrille Fortier.

MUNUERA, FRANCISCO



Figura 97.- CRIATURAS

Título: Vigilantes.

Descripción: Criatura para un proyecto personal.



Figura 98.- CRIATURAS

Título: Criaturas de Dark Legión Games.

Descripción: Juego que se canceló hace unos años y que se pausó indefinidamente del estudio Dark Legion Games.

MUNUERA, FRANCISCO



Figura 99.- CRIATURAS

Título: Aquelarre.

Descripción: Criatura para un proyecto personal diseñando también el logo.



Figura 100.- FAN ART

Título: Hora de Aventuras.

Descripción: Fan art a partir de la producción de Hora de Aventuras.

MUÑOZ CORRAL, SOFÍA

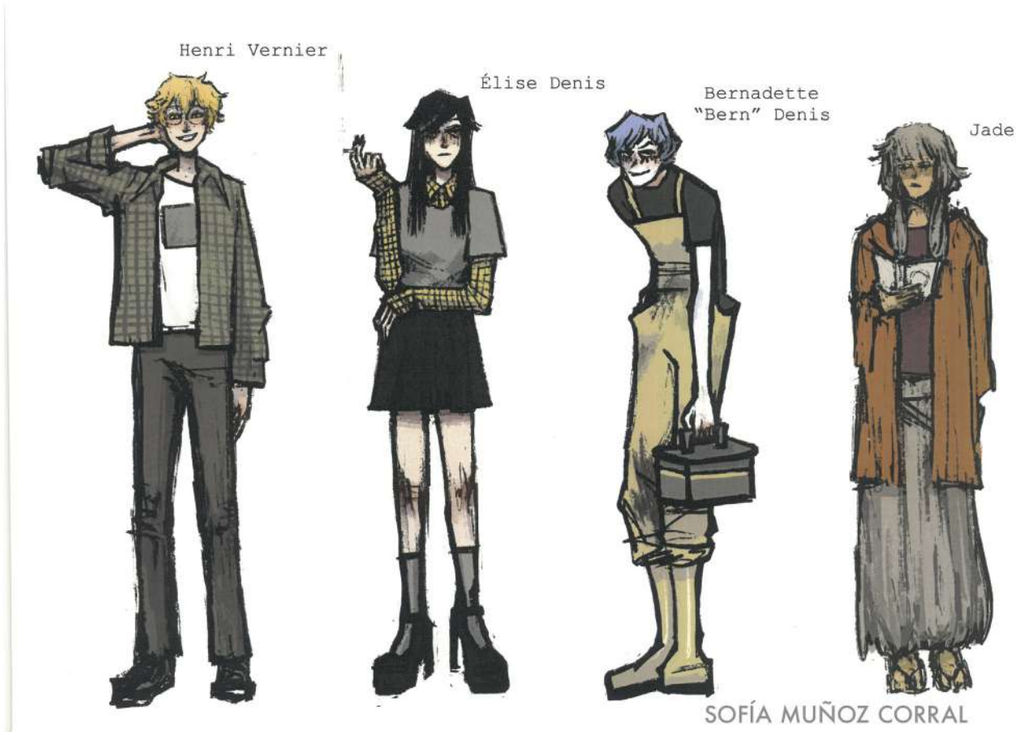


Figura 101.- COMPARATIVA

Titulo: Comparativa de cuatro personajes para una historia grupal.

Descripción: Tres adolescentes contra un asesino, ¿serán capaces de capturarle?.

NARANJITA



Figura 102.- FAN ART

Autora: VICTORIA HIDALGO NAVAL ("NARANJITA")

Título de las obras: 1. Finn y Jake, 2. Fiona y Cake.

Descripción de la obra: Pequeño homenaje a "Hora de venturas", obra en digital creada en el programa Procreate. Quise plasmar la amistad y vínculo entre estos personajes, a la vez que un poco sus personalidades y forma de ser, ya que han sido referentes para millones de niños y no tan niños alrededor del mundo. Esta serie rompió moldes y siempre formará parte de mis mayores referentes a la hora de crear. La variedad y características de sus personajes siempre te va a inspirar o, mínimo, a querer plasmarles con tu estilo, creando una obra única.

NIETO SIMÓN, MIGUEL

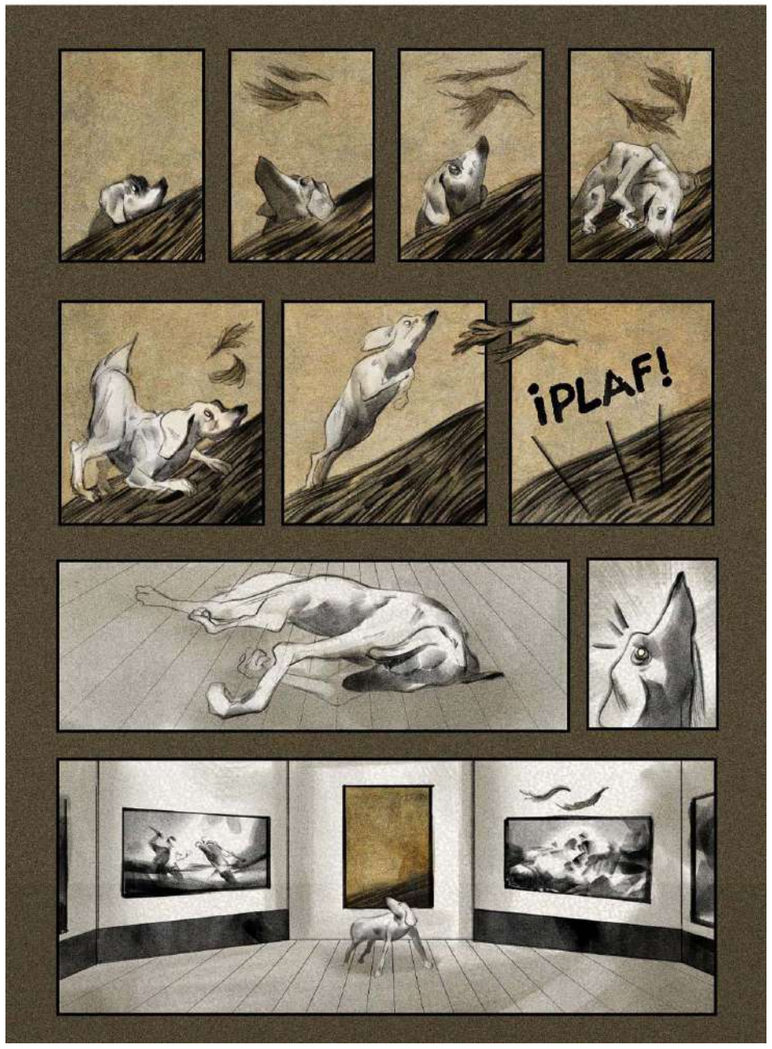
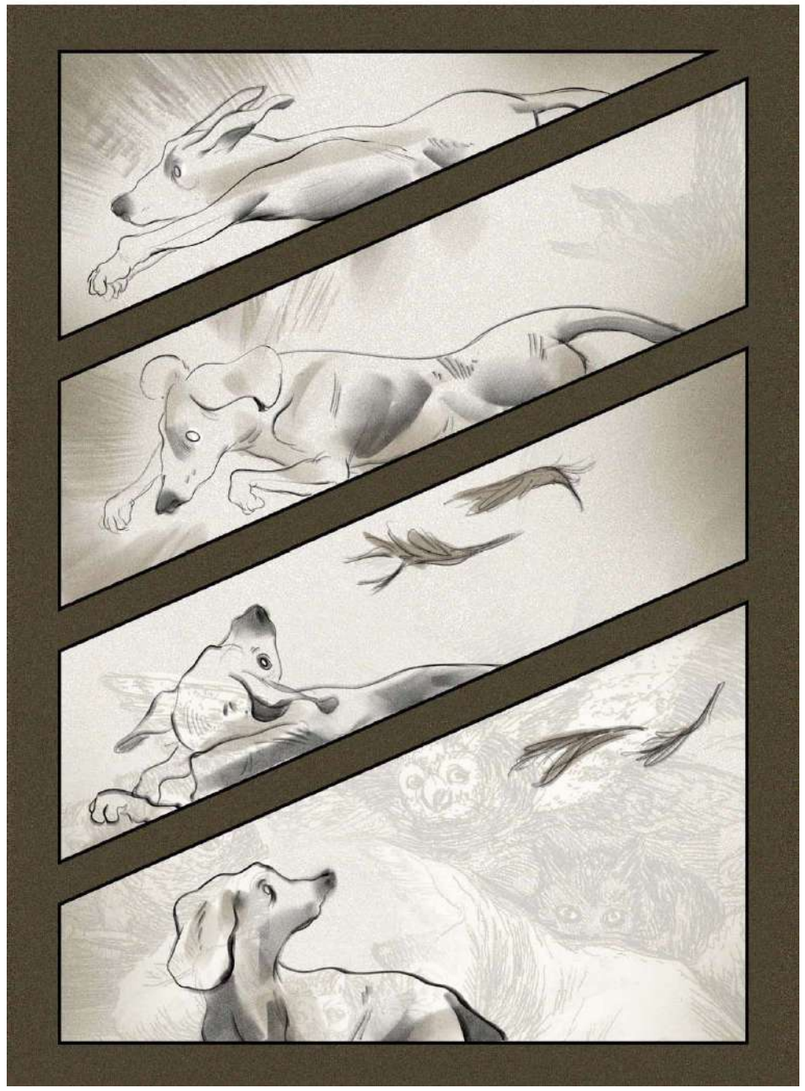


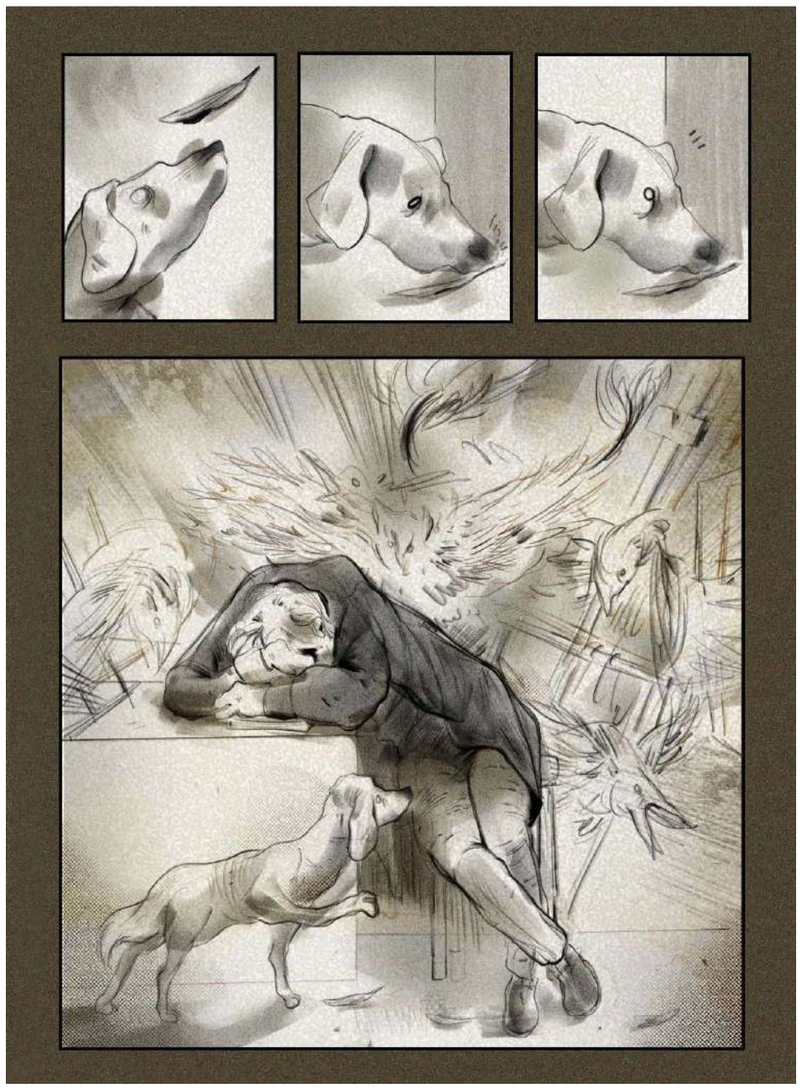


Figura 103.- CÓMIC
Título: El perro de Goya.

Descripción: La misteriosa pintura de Goya se materializa entre su sala del museo. Desorientado no sabe dónde está hasta que se sorprende con las demás pinturas negras. Huyendo de esto se encuentra con su creador, haciendo

NIETO SIMÓN, MIGUEL





NIETO SIMÓN, MIGUEL



Figura 104.- FAN ART

Título: La bruja ciega.

Descripción: Un diseño de personaje, planteado a modo de jefe de videojuego en la que tiene 2 fases. Basándose en la conexión con su mascota, hasta que acaban fusionados en la fase final del combate. Convertido en un enemigo tipo criatura, formando un gato de fuego controlado por su maestra.

ORELLANA ISOBA, JESSICA



Figura 105.- FAN ART

Título: Fan art de Scott Pilgrim.

Descripción: Basada en una escena de la serie de animación: Scott Pilgrim da el salto. Muestra a mi pareja y a mi en el lugar de Scott Pilgrim y Ramona Flowers.

ORELLANA ISOBA, JESSICA

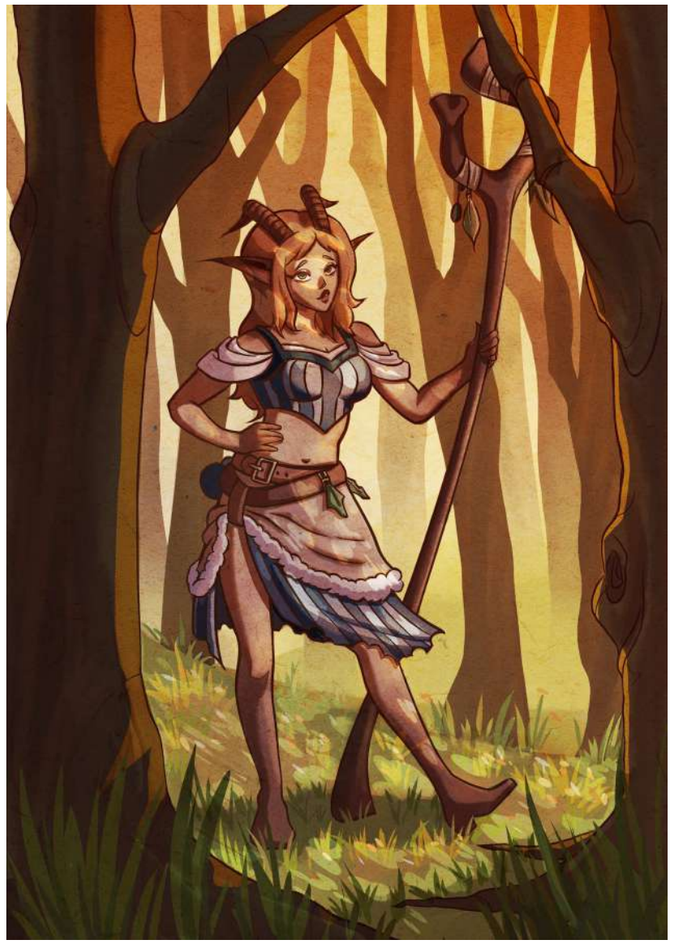


Figura 106.- FAN ART

Título: “Tiefling Druida”.

Descripción: Concept art e ilustración de un personaje para dragones y mazmorras, de raza tiefling y clase druida.

PEDREÑO CRIADO, RUT



Figura 107.- FONDO

Titulo: La casa de los nomos.

Descripción: Hoja de modelo de fondo para un ejercicio grupal.

PEREÑA MARTIN, SARA ISABEL

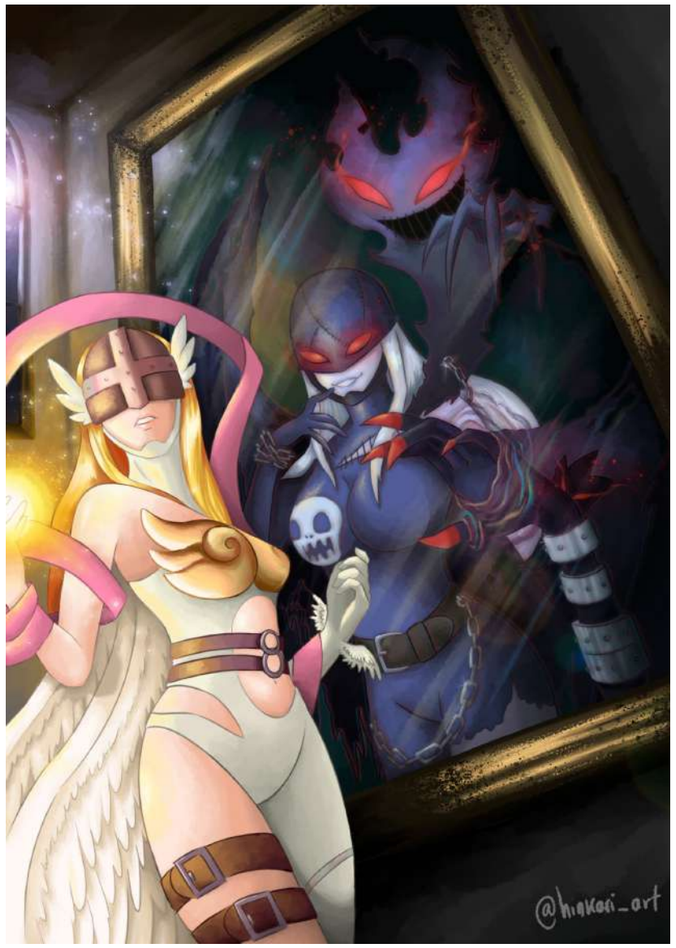


Figura 108.- FAN ART

Título: Carta Digimon.

Descripción: Fanart presentado para un concurso de cartas de Digimon. La idea era representar esos miedos que tenemos todos de vez en cuando y que a veces permanecen, la cara principal de la obra es Ladydevimon, ya que era el digimon que especificaban. Está realizado en Photoshop.



Figura 109.- FAN ART

Título: Zelda Echoes of Wisdom Halloween.

Descripción: Es un fanart realizado para Halloween del videojuego de la saga Zelda más reciente. Está creado en Clip Studio y la idea es imitar los dibujos vintage de Halloween mezclados con las películas antiguas de Disney.

PÉREZ GONZÁLEZ, CARMEN



Figura 110.- FAN ART

Título de la obra: Un selfie en la fiesta del té de Alicia en el país de las maravillas.

Descripción: Es el momento perfecto para inmortalizar en un selfie la escena de la Fiesta del Té de Alicia. La Sombrerera Loca preside la mesa con su inconfundible sonrisa, mientras Alicia, con una corona dorada, observa el caos con su sonrisa cómplice. La Oruga, llevada por una figura humana azul e inexpresiva, juega con las tazas de té. Al principio de la mesa, el Gato Risón exhibe su inconfundible sonrisa, junto a él la lirona, mitad niña mitad roedor. Frente a ellos la Liebre de Marzo, nerviosa, lucha por beber. La luz del sol atraviesa las hojas del bosque, creando un ambiente mágico que envuelve la mesa y a los personajes. Alrededor, el bosque permanece nevado, y al fondo, sentado en unas escaleras, aburrido, descansa el Conejo Blanco.

PÉREZ SÁNCHEZ, AUDRY

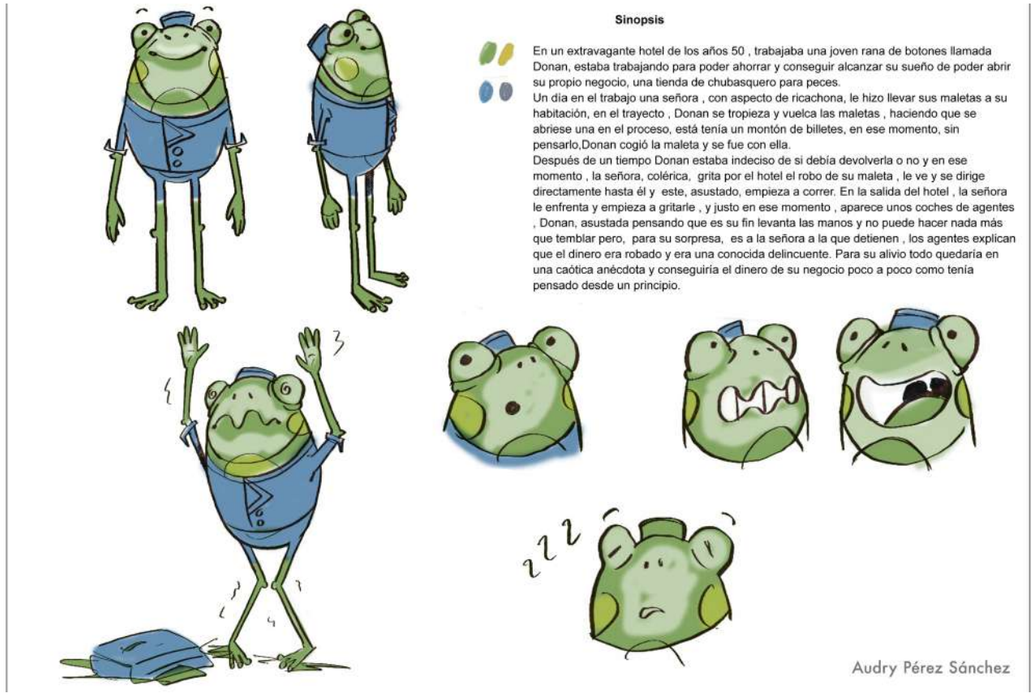


Figura 111.- HISTORIA PERSONAL

Titulo: Hotel Dunwich. Descripción: En un extravagante hotel de los años 50 , trabajaba una joven rana de botones llamada Donan, estaba trabajando para poder ahorrar y conseguir alcanzar su sueño de poder abrir su propio negocio, una tienda de chubasquero para peces. Un día en el trabajo una señora , con aspecto de ricachona, le hizo llevar sus maletas a su habitación, en el trayecto , Donan se tropieza y vuelca las maletas , haciendo que se abriese una en el proceso, está tenía un montón de billetes, en ese momento, sin pensarlo, Donan cogió la maleta y se fue con ella. Después de un tiempo Donan estaba indeciso de si debía devolverla o no y en ese momento , la señora, colérica, grita por el hotel el robo de su maleta , le ve y se dirige directamente hasta él y este, asustado, empieza a correr. En la salida del hotel , la señora le enfrenta y empieza a gritarle , y justo en ese momento , aparece unos coches de agentes , Donan, asustada pensando que es su fin levanta las manos y no puede hacer nada más que temblar pero, para su sorpresa, es a la señora a la que detienen , los agentes explican que el dinero era robado y era una conocida delincuente. Para su alivio todo quedaría en una caótica anécdota y conseguiría el dinero de su negocio poco a poco como tenía pensado desde un principio.

PÉREZ SÁNCHEZ, AUDRY

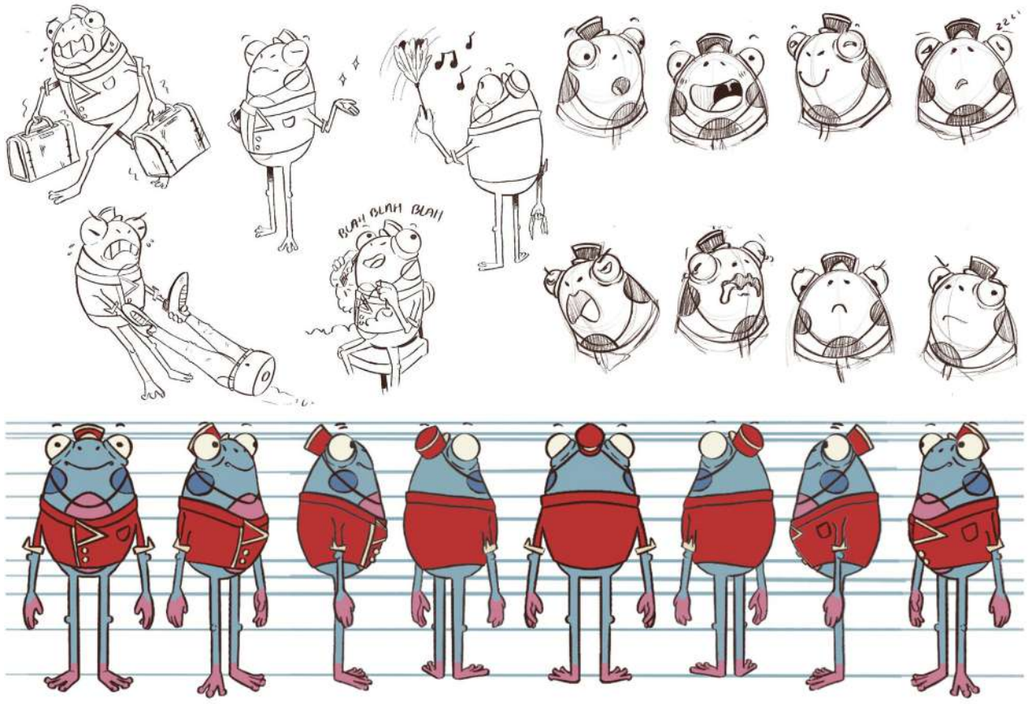


Figura 112.- PERSONAJE ACCIONES, EXPRESIONES Y GIRO

Titulo: Estudios de personaje para animática final. Hojas de modelo para Hotel Dunwich: giro, expresiones y acciones. Descripción: En un hotel en medio del bosque trabaja un botones soñador.



Figura 113.- PROP

Titulo: Estudios de prop para animática final. Descripción historia personal: En un hotel que se encuentra en medio del bosque trabaja un botones con sueños inalcanzables, hasta el día que se topa con una señora que tiene un gran secreto y hará que tomar una decisión cambie el curso de su vida para siempre.

PÉREZ SÁNCHEZ, AUDRY



Figura 114.- STORYBOARD GRUPAL

AINHOA ARAGONESES, AUDRY PEREZ , BELLI SANZ, VEGA RODRÍGUEZ.

Titulo: Hotel Dunwich.

Descripción: Storyboard en blanco y negro de 2min de duración realizada a digital en storyboard pro.

PESQUERA, LAURA



Figura 115.- COMPARATIVA Y GIRO

Titulo: Piratas.

Descripción: Ejercicio de comparativa y de giro de un personaje asimétrico. Pandilla de ladrones y sus mascotas.

POZANCO GÓMEZ, ERICA



Figura 116.- FONDO

Titulo: Paisaje montañoso.

Descripción: Estudio de color atmosférico

REY, MARINA



Figura 117.- COMIC

Titulo: La transformación.

Descripción: Cómic adolescente.

RODRÍGUEZ GAITERO, VEGA



Figura 118.- PERSONAJE HOJA DE ACCIÓN, EXPRESIÓN Y GIRO

Título: Estudiante de comunicación audiovisual.

Descripción: Estudios de personaje para la animática grupal de un hotel en quiebra llamado Dunwich que contrata a unos estudiantes de comunicación audiovisual para que graben un anuncio y conseguir que suban las visitas.



Figura 119.- CÓMIC

Título: La niña y el ciervo.

Descripción: Cómic que narra el viaje de una niña perdida en el bosque junto a su nuevo amigo el ciervo blanco.

RODRÍGUEZ GAITERO, VEGA





RODRÍGUEZ GAITERO, VEGA



Figura 120.- PERSONAJE HOJA DE ACCIÓN,

Título: Hoja de acciones.

Descripción: Bocetos de personaje en movimiento en blanco y negro.

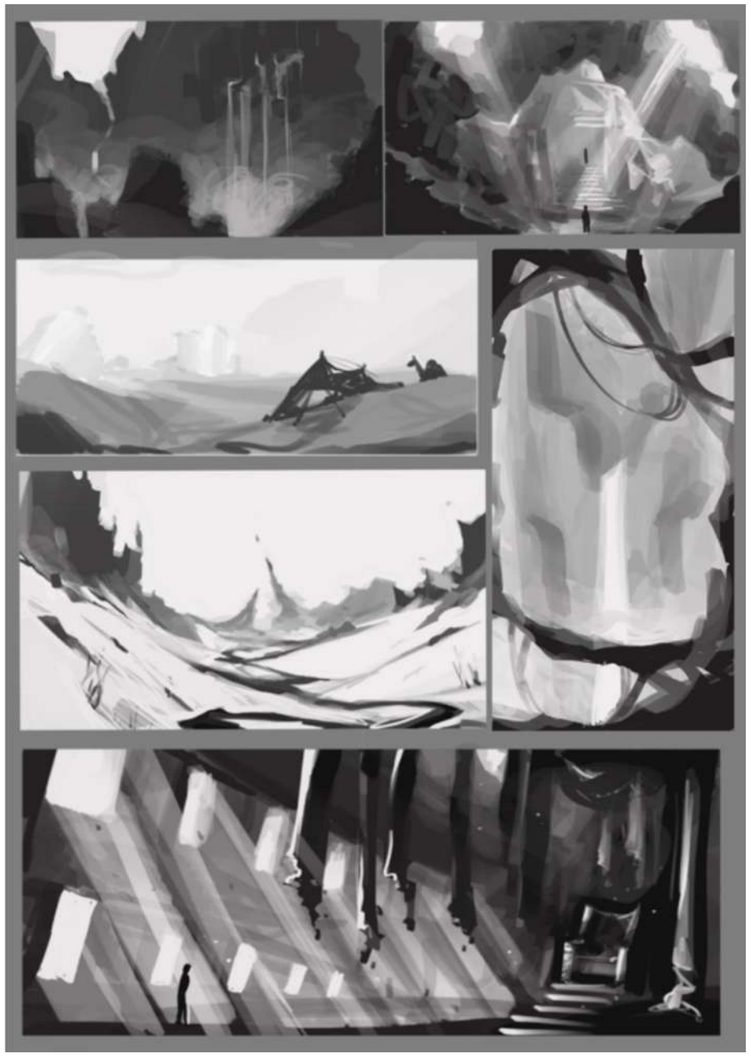


Figura 121.- SILUETA

Descripción: Una serie de estudios de fondos en blanco y negro para el desarrollo de concept art.

RODRÍGUEZ HARO, SANDRA



Figura 122.- FONDO

Titulo: Fondo.

Descripción: Fondo para la historia grupal de la asignatura de dibujo animado.

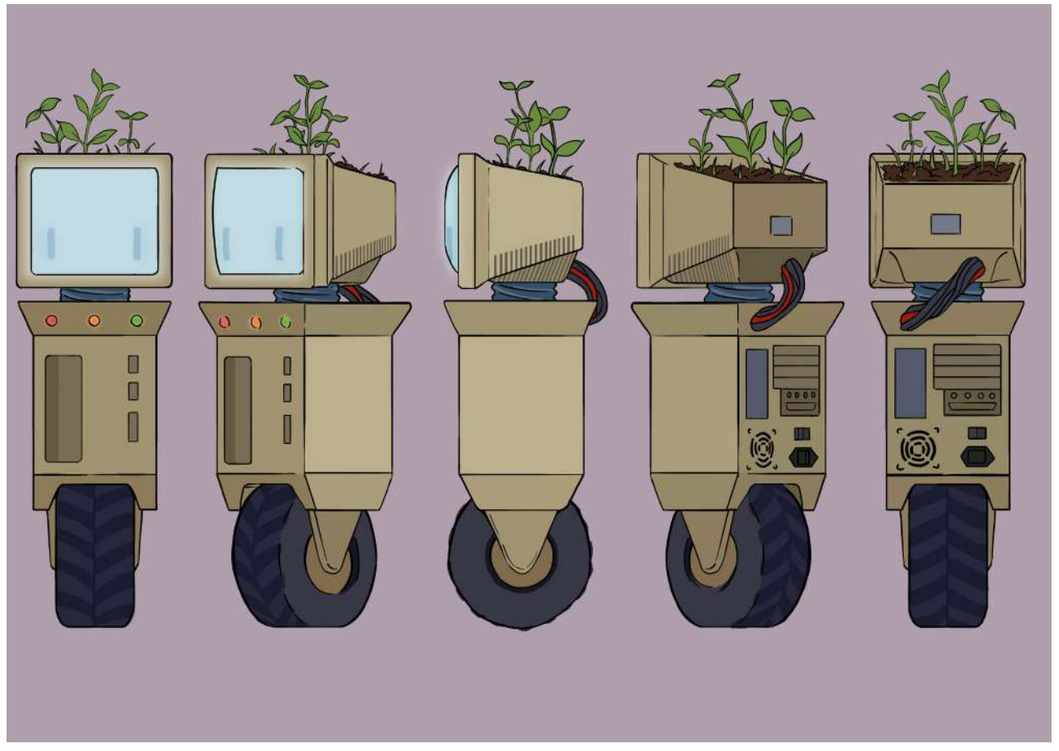


Figura 123.- PERSONAJE GIRO

Título: Turnaround de BipBop el robot-planta

Descripción: La ciencia y la innovación han traído la existencia de los robots-planta. Es la fusión perfecta de tecnología y naturaleza, conciencia orgánica e inteligencia artificial al mismo tiempo.

RODRIGUEZ HERMIDA MANDADO, PAULA

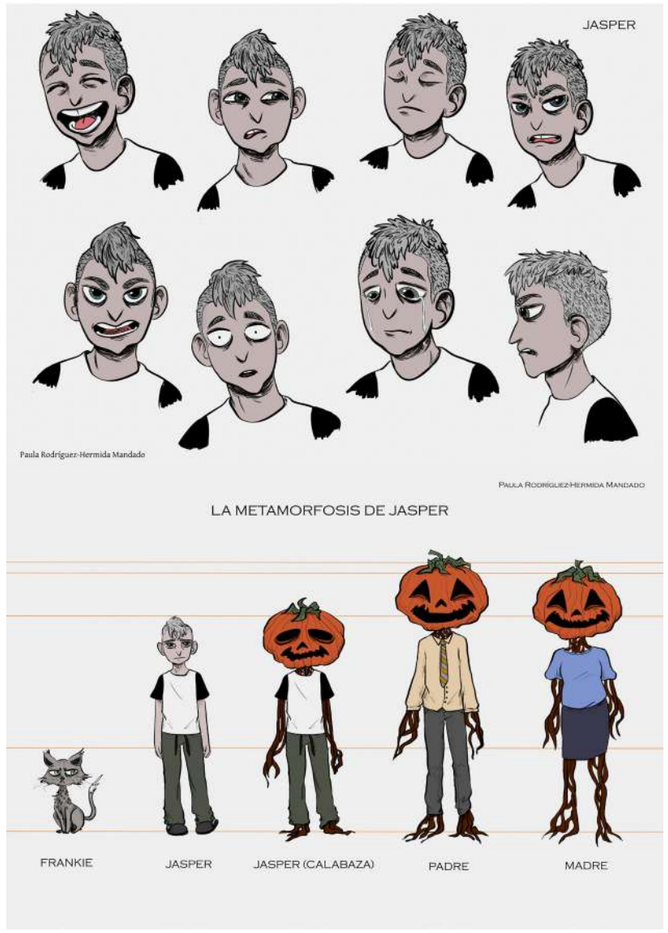


Figura 124.- HOJAS COMPARATIVA Y EXPLESIONES

Título: La Metamorfosis De Jasper.

Descripción: Hoja de Comparativa y de expresiones del personaje Jasper Adolescente de 18 años que se acaba de mudar a otra ciudad para estudiar producción musical. Es muy reservado y sufre de insomnio, así que se pasa las noches componiendo y produciendo canciones. Odia Halloween ya que no le gusta disfrazarse y es muy asustadizo.



Figura 125.- HOJAS FONDO Y PROP

Título: La Metamorfosis De Jasper.

Descripción: Hoja de fondo y de prop del personaje Jasper. Habitación y comida para sus peces.

RODRIGUEZ-HERMIDA MANDADO, PAULA



Figura 126.- STORYBOARD

Título: La Metamorfosis De Jasper.

Descripción: El 31 de Octubre de 2020 Jasper se despierta como todos los días para dar de comer a sus peces, con la diferencia de que es Halloween, el día que más odia de todo el año. Vive solo con su gato Frankie, un gato callejero que encontraron sus padres. A pesar de esto, Jasper nunca se llevó bien con Frankie y esa mañana le quedó claro. Al levantarse de la cama, Jasper le pisó la cola a Frankie, este se enfadó y le mordió, cambiando su vida para siempre.

RODRIGUEZ MORALES, ISABEL



Figura 127.- CÓMIC

Título de la obra: Desplantadas.

Descripción: En forma de CÓMIC, presento una analogía entre el cuidado de las relaciones humanas y el de las plantas. En una de mis sesiones psicológicas llegué a la conclusión de qué hay veces que es necesario para el bienestar propio, dejar ir relaciones que nos consumen de forma negativa, y aunque duela, tenemos que aceptar que no siempre nuestro trabajo y esfuerzos da frutos.

ROMERA KRZEWICKA, ELENA



Figura 128.- HOJAS DE GIRO, ACCION Y COMPARATIVA
Autora: Elena Romera Krzewicka
Título de las obras: Hoja de modelo de Benny el pulpo en turnaround. Un giro completo en 360° del protagonista, mostrando su diseño desde todos los ángulos. Benny el pulpo poses de acción y Benny el pulpo en hoja de modelo de Comparativa de personajes de Scale World. Descripción del mundo y personajes: Scale es un mundo lleno de elementos extraños habitado por criaturas extravagantes. El nombre de "Scale" proviene de la palabra escama, tan insignificante como este mundo en sí, un lugar sin sentido y lleno de obstáculos. El protagonista, un pulpo curioso, navega entre aventuras surrealistas y cómicas, siempre en busca de lo inesperado. Inspirado en el estilo de Hora de Aventuras, el universo mezcla humor absurdo con toques de magia y misterio.

RUÍZ BAGO, JESÚS

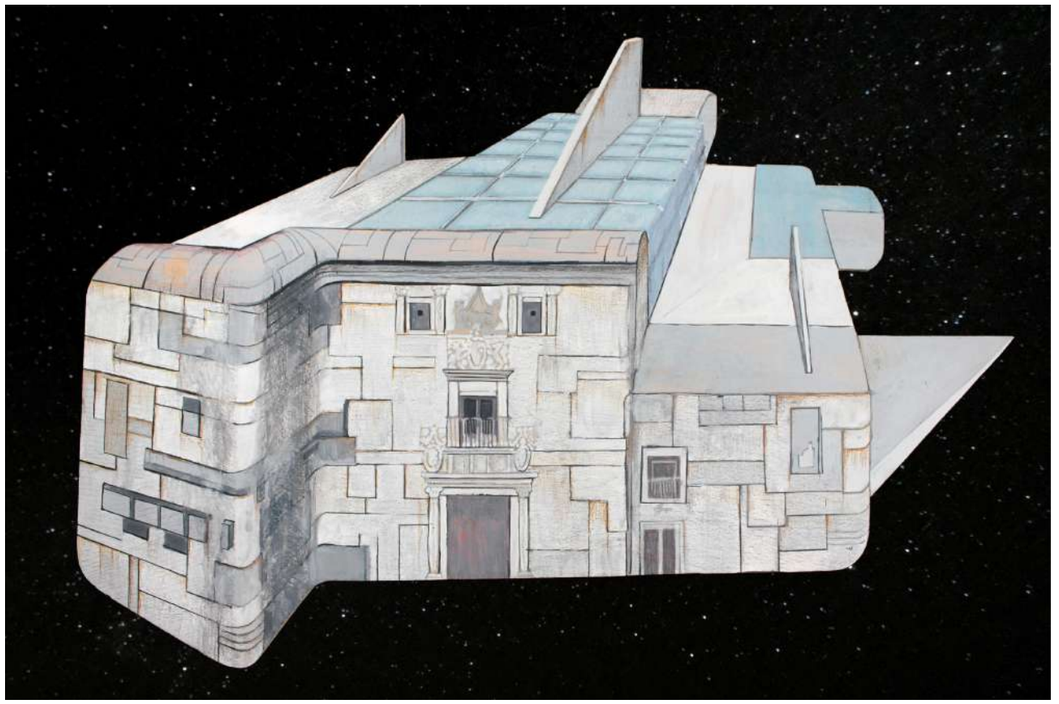


Figura 129.- FAN ART
Titulo:
Descripción: La resistencia cultural
Título: Nave de los Serrano (de la serie La resistencia cultural)
Técnica: Témpera y lápices de colores sobre contrachapado.
Medidas: 28 x 40 x 0,4 cm

RUIZ, ÁLVARO



Figura 130.- HOJA DE ACCIÓN

Titulo: Hoja de acción del personaje Moov.

Descripción: Protagonista de una historia grupal para un corto de animación para la asignatura de dibujo animado.

SAN ALBERTO BENAIGES, LUCÍA



Figura 131.- LINE UP

Título: Line up de “La llama nocturna” y “Sæmundar Edda”.

Descripción: Los dos personajes superiores son los protagonistas de un breve cómic titulado “La llama nocturna” en el que se desarrollan los encuentros de la polilla con el murciélago. Los personajes inferiores son una propuesta para un mundo basado en los mitos nórdicos con influencias paganas. De izquierda a derecha tenemos a; Birger, el guardián del grupo de aventureros, Ari, una niña perdida en un mundo fantástico que busca volver al reino de los hombres, Freya, nuestra protagonista que busca encontrar una forma de curar a su padre, Ivar, un joven guerrero que quiere ser aceptado en su familia, Eir la diosa de la sanación y Odín dios de la guerra. Lo que empieza como la búsqueda de una cura para el padre de Freya rápidamente se transforma en una odisea que moverá a nuestro grupo por las distintas ramas de Ygdrassil hasta llegar al Valhalla.

SAN ALBERTO BENAIGES, LUCÍA



Figura 132.- CÓMIC
Título: "La llama nocturna".



Descripción: Este cómic se realizó a partir de la creación de sus personajes principales, una polilla y un murciélago. Muestra una de sus muchas reuniones nocturnas. En esta deciden contemplar la llama y se preguntan sobre la imposibilidad del pequeño sol nocturno que se han encontrado.

SAN ALBERTO BENAIGES, LUCÍA



Figura 133.- FAN ART

Título de la obra. Fondo videojuego basado en Alicia en el País de las Maravillas.

Descripción de la obra: Fanart basado en Alicia en el País de las Maravillas en forma de videojuego de plataformas.



Figura 134.- FAN ART

Título de la obra. Regulus Black y la muerte.

Descripción de la obra: Fanart de Harry Potter. Muestra al personaje Regulus Black, hermano de Sirius Black, el cual murió antes del inicio de los libros. Su muerte es una de las características más importantes del personaje y está representada de forma metafórica en esta ilustración.

SAN ALBERTO BENAIGES, LUCÍA

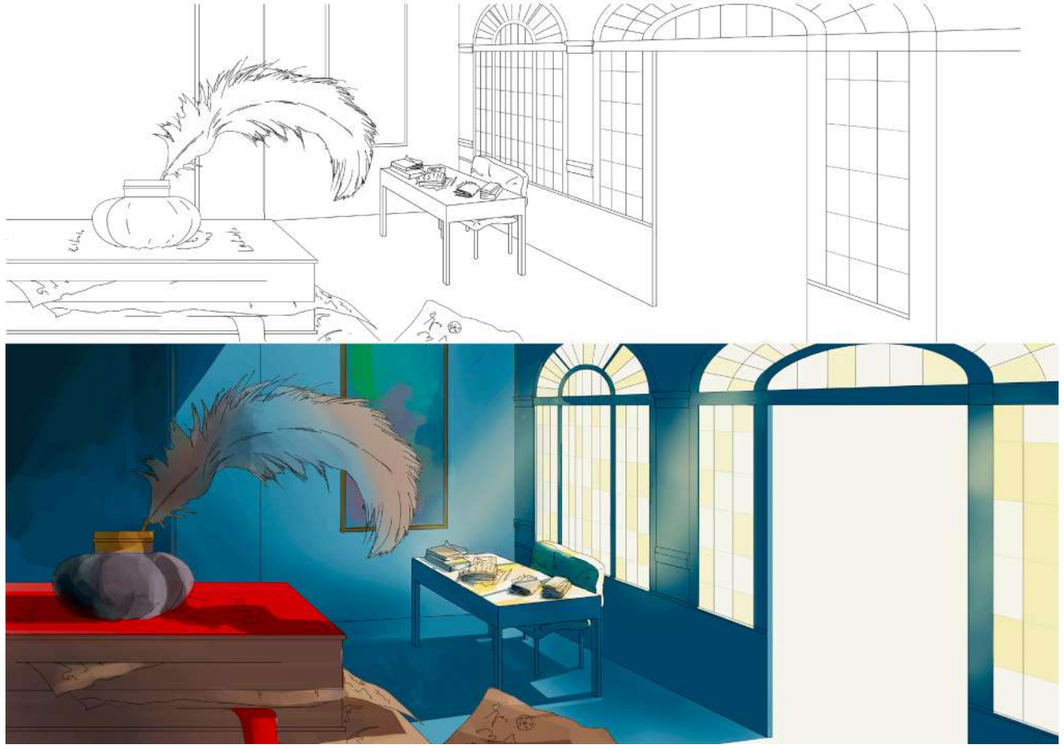


Figura 135.- FONDO

Título: Estudio de un mago.

Descripción: Fondo para una historia de fantasía con referentes a la piratería y la magia. Pintura digital.

SÁNCHEZ DEL BARRIO, CARLOTA



Figura 136.- ESTUDIO DE COLOR

Título: Estudio de color.

Descripción de la obra: Cuatro opciones para un mismo fondo: estudio de silueta en blanco y negro, opciones gama fría, calda y complementaria.

SÁNCHEZ DEL BARRIO, CARLOTA



Figura 137.- EXPRESIONES

Título: Ficha de Expresiones de Night.

Descripción de la obra: Propuesta de expresiones del personaje principal, Night, con diferentes estados de ánimo. Travieso, intimidante, confuso, feliz y enfadado.

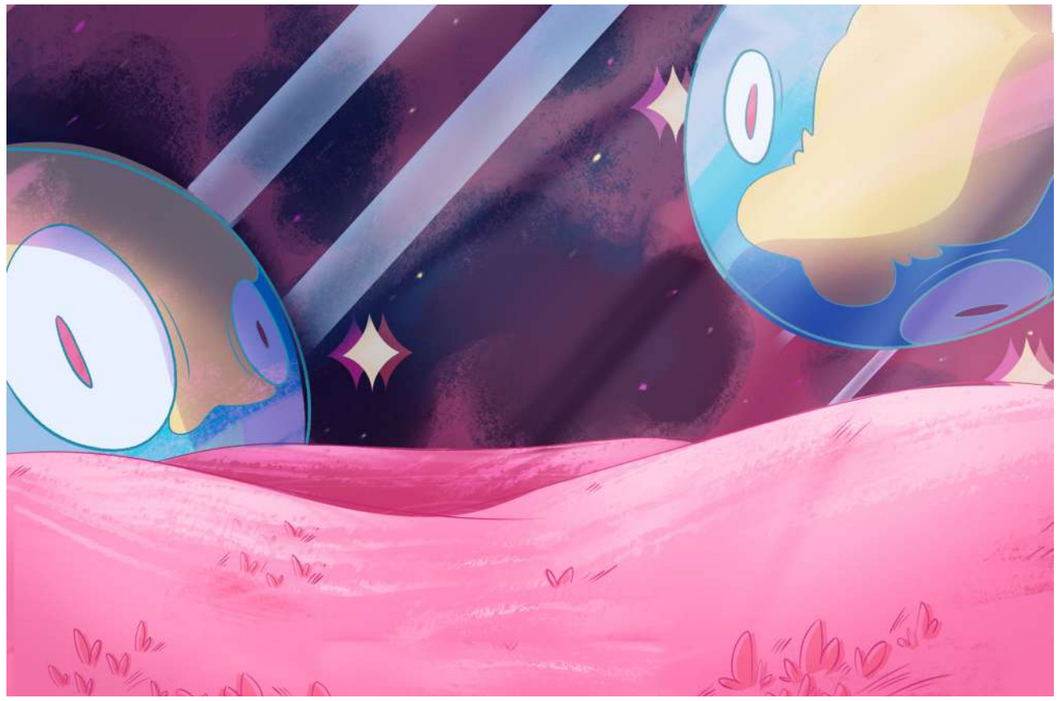


Figura 138.- FONDO

Título: Gusanos Intergalácticos

Descripción: Fondo de un planeta imaginario donde habitan unas pacíficas criaturas espaciales. Recorren el cosmos en busca de su líder que desapareció años atrás.

SÁNCHEZ DEL BARRIO, CARLOTA



Figura 139.- PROP

Título: Estudio de objeto

Descripción: Objeto mágico de un planeta imaginario donde habitan unas pacíficas criaturas espaciales.



Figura 140.- COMPARATIVA E HISTORIA PERSONAL

Título: Propuesta para animación. Champagne & co.

Descripción de la obra: La idea principal sería una animación musical, donde el personaje principal esté cantando la canción escogida. (Champagne - Swing' it). Los personajes que aparecerán son: Champagne, Tequila, Lime, Eddie y Lulu. El espacio situado sería un club inspirado en los años 20 de lujo. Contexto: Eddie está buscando pistas alrededor del exterior del club cuando su perrita Lulu entra al lugar siguiendo su hocico. El chico la sigue justo cuando el propietario, Champagne, empieza su espectáculo (o canción). Mientras el señor deleita al público, se da cuenta del niño intentando capturar a su mascota y el desastre que va dejando tras de sí, por lo que, sin parar su canto y el espectáculo, empieza una persecución junto a sus dos "esbirros", Tequila y Lime. Desencadenando, no en la total destrucción, pero si dejando el club destruido y los dos polizones intactos, mientras que los otros tres quedan derrotados.

SÁNCHEZ MELCHIORE, RAMÓN

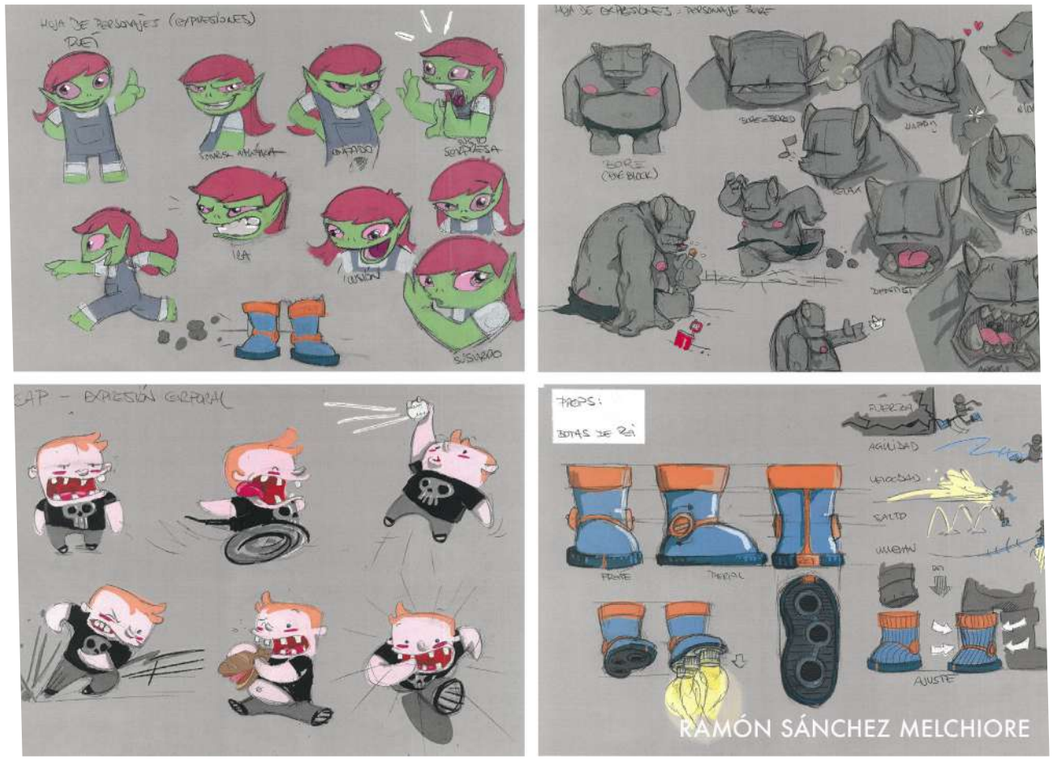


Figura 141.- HOJAS ACCIONES, EXPRESIONES Y PROP

Título: Hojas de modelo acciones, expresiones y prop.

Descripción: Hojas de modelo para la historia grupal con todos los personajes.



Figura 142.-COMPARATIVA

Título: Cartel.

Descripción: Cartel para la historia grupal con todos los personajes. Estudio de color.

SANZ LLOPIS, JOSE MARIA

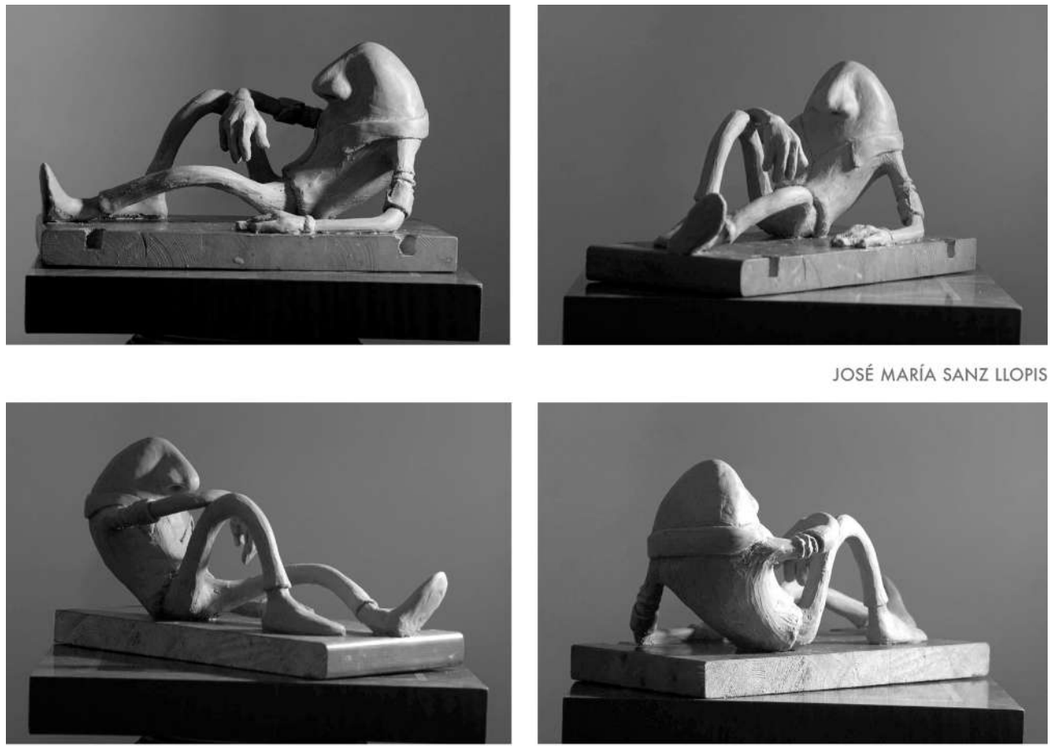


Figura 143.- ESCULTURA

Título: Narizandro.

Descripción de la obra: Escultura Plastilina gris 34 x 17 x 19 cm (2023).

Narizandro es un personaje de animación original. Está basado en la figura de un boxeador. La nariz es un rasgo muy identificativo de los que practican este deporte, por eso su forma y su personalidad están basados completamente en ella. Narizandro está compuesto principalmente de triángulos, la forma más sintética de representar una nariz. Él es chulo y prepotente, es un gran boxeador. Tiene la nariz intacta, un claro símbolo de que sigue invicto.



Figura 144.- ACCIÓN

Título: Narizandro.

Descripción de la obra: Cara de acción de una anticipación.

SUÁREZ FERNANDEZ, MENCÍA



Figura 145.- FAN ART

Título de la obra: Granmamare y Fujimoto de Ponyo.

Descripción: Obra digital. Fan art de la película de Studio Ghibli “Ponyo”, representa una escena de la película donde aparecen los padres de la protagonista.



Figura 146.- FAN ART

Título de la obra: La princesa Mononoke y Moro.

Descripción: Obra digital. Fan art de la película de Studio Ghibli “La princesa Mononoke”, representadas una al lado de la otra como símbolo de su complicidad a lo largo de la película.

TRUEBA PEÑUELAS, LUCÍA



Figura 147.- FAN ART

Título de la obra: Howl y Sophie. El Castillo Ambulante.

Descripción: Ilustración digital basada en la película El Castillo Ambulante del Studio Ghibli. En ella aparecen los protagonistas Howl y Sophie representando una de las escenas finales en la que Sophie le devuelve su corazón, una pequeña llama de fuego, a Howl.

URSZULA SZPECHT, MARTA



Figura 148.- FONDO

Título: Fondo.

Descripción: Un diseño de entorno digital para trabajo universitario.

VARGAS, KEILA

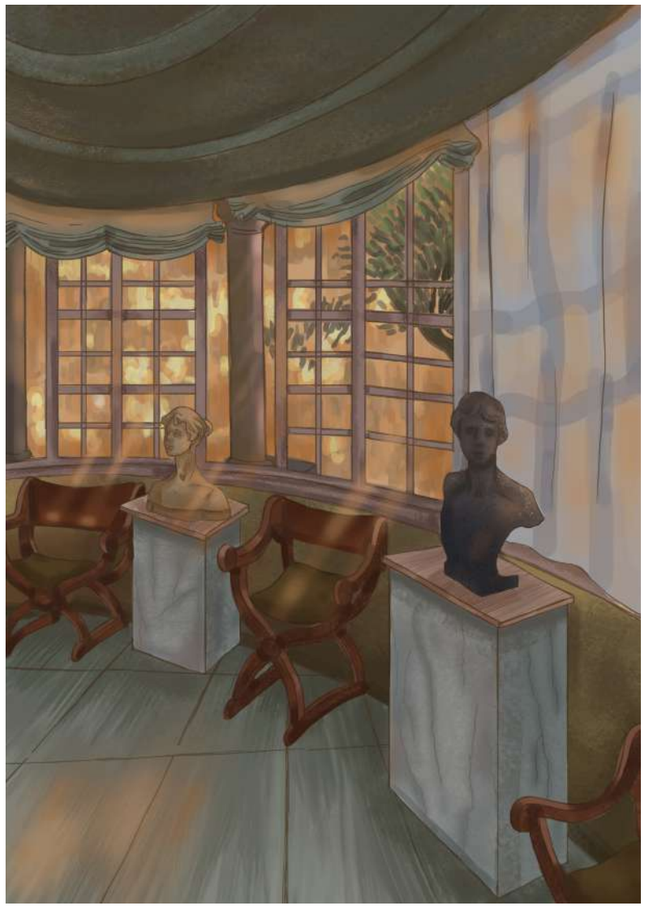


Figura 149.- FONDO

Título: La habitación.

Descripción: : Hoja de modelo de fondo para un ejercicio grupal. La habitación.

VELASCO ALARCON, ELENA



Figura 150.- STORYBOARD

Título: Sandman storyboard.

Descripción: Viñetas de dibujo digital para trabajo universitario. Narra el encuentro entre Sandman y un niño rebelde que no está dispuesto a dormirse. Diciembre de 2017.

VELASCO ALARCON, ELENA



Figura 151.- FANART

Título: Xie Lian & Hua Cheng Fanart.

Descripción: Esta pintura digital fue trabajada en muy pocas capas y a base de mancha en Photoshop. Representa a los protagonistas de la novela Tian Guan Ci Fu (La Bendición del Oficial del Cielo) de Mo Xiang Tong Xiu. Ambos pasan por un momento de dolor para crear sus armas espirituales: Xie Lian, de blanco, intenta suicidarse con una cinta que acaba teniendo conciencia propia (Ruoye). Hua Cheng, de rojo, se arranca su ojo derecho en un intento de forjar una cimitarra maldita que le ayude a continuar luchando, a pesar de ser un fantasma al borde del abismo (E-ming) Febrero de 2024.



Figura 152.- FONDO

Autora: Elena Velasco Alarcón

Título: Sandman background.

Descripción: Fondo digital para trabajo universitario. Representa la habitación del niño que tantos problemas le causa a Sandman durante la noche. Diciembre de 2017.

VILLANUEVA, JANA

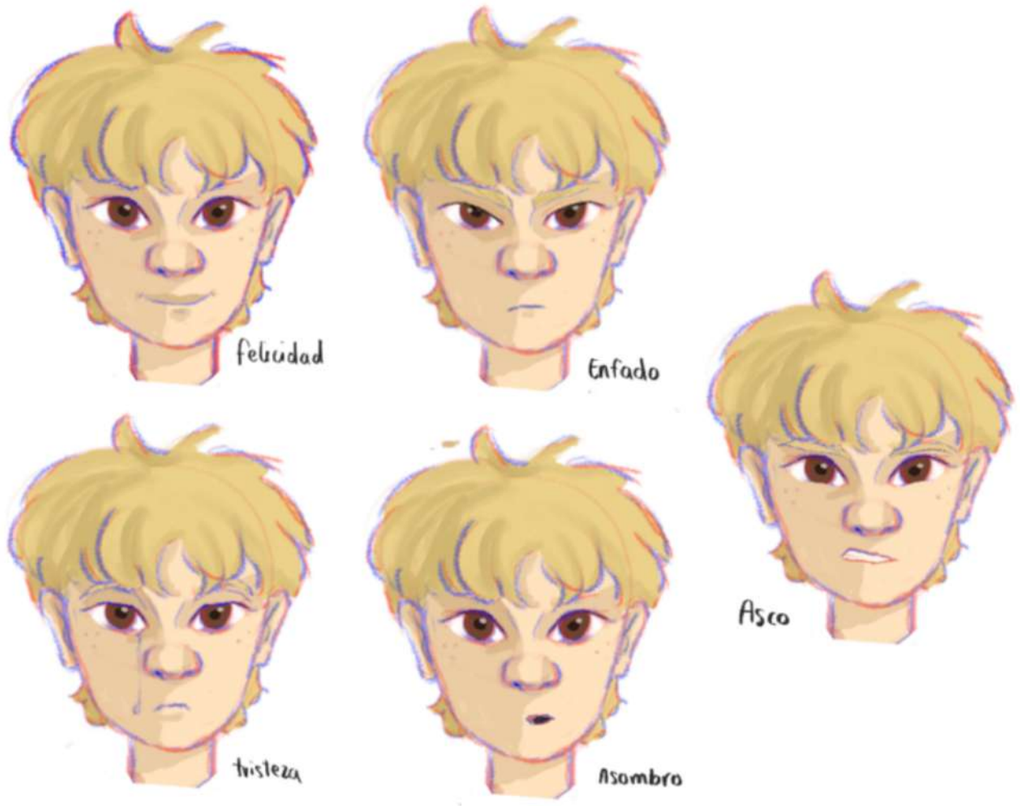


Figura 153.- EXPRESIONES

Titulo de la obra: Emociones.

Descripción: La pieza se divide en cinco secciones, cada una dedicada a una emoción distinta. Realizado para un trabajo de la asignatura stop-motion y como investigación de concept art.

WEBB MENDEZ, ROWAN

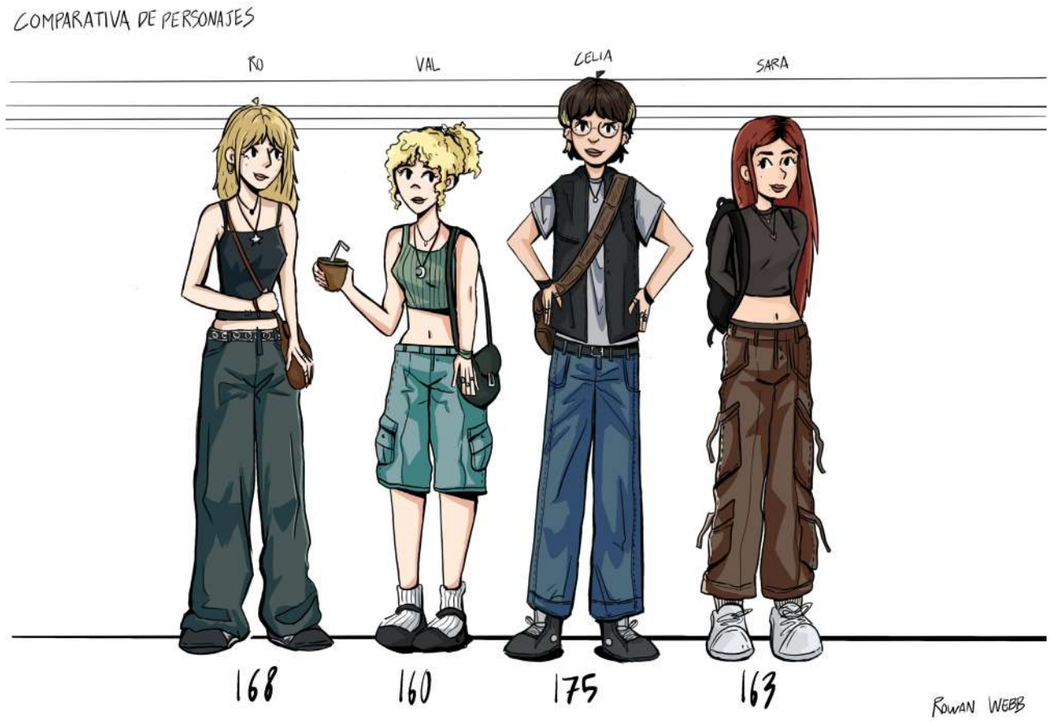


Figura 154.- COMPARATIVA

Título: Hoja de comparativa.

Descripción: Hoja de modelo de comparativa para la historia personal.

WEBB MENDEZ, ROWAN



Figura 155.- PERSONAJE EXPRESIONES

Título: Hoja de expresiones.

Descripción: Hoja de modelo de expresiones de un personaje arquero que vive en un mundo medieval y mágico.



Figura 156.- FONDO

Título: La habitación.

Descripción: Estudio de fondo para animática final.

XIA, HANCHU



Figura 157.- ESCULTURA

Título de la obra: Sin título.

Descripción de la obra: Muñeca artística de 10x10x40 cm hecha con pasta de modelar, textil, lana, madera, alambre y pigmentos; decorada al estilo de la indumentaria tradicional han (hanfu) y con una rama seca de eucalipto.

ZHU QIAN WEN, CANDY

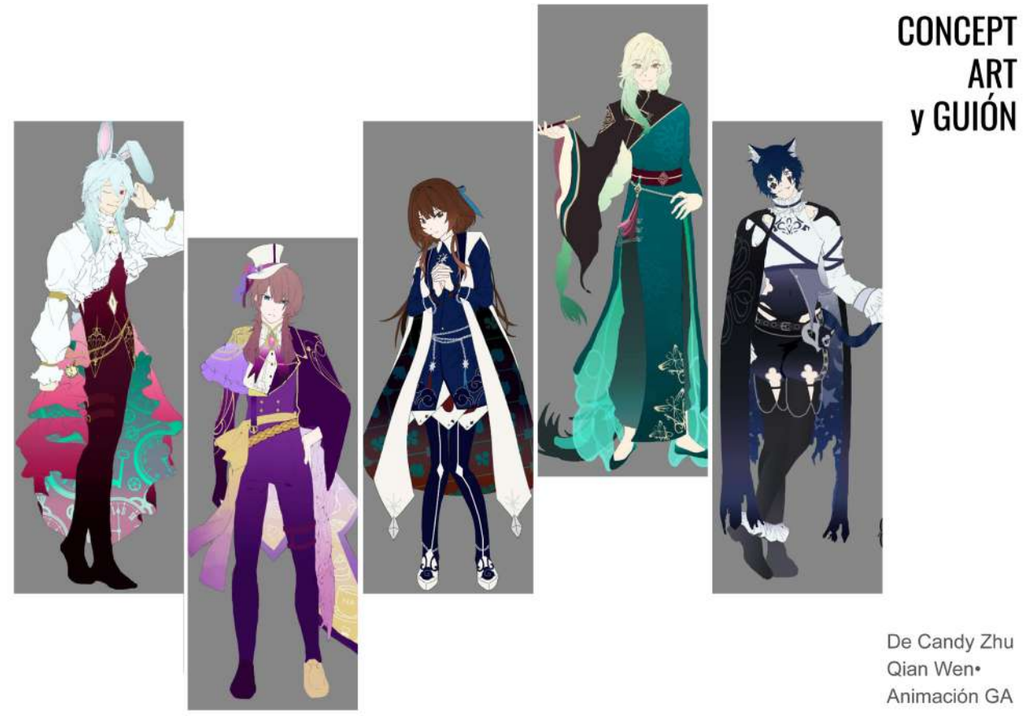


Figura 158.- COMPARATIVA

Título de las obras. Wonder x Wonder.

Descripción de la obra: El proyecto se basa en la ejecución de un trabajo que consiste principalmente en la construcción de un mundo fantástico e imaginario, que pretende en primera instancia ser entretenido y memorable. La historia inventada tomará como base el mundo ficticio de “Alicia en el País de las Maravillas” creada por el escritor Lewis Carroll, con sus modificaciones fantásticas y originales. Dicha historia girará en torno a cinco personajes, los cuales serán considerados los personajes principales, y sus trasfondos se irán revelando según el transcurso de la historia, el cual estará relacionado con la propia experiencia inmersiva del lector o espectador.

ZHU QIAN WEN, CANDY



Figura 159.- FONDO

Título de las obras. Background.

Descripción: Se trata del desarrollo de uno de los escenarios del mundo fantástico que me he planteado. Este escenario en concreto toma referencias de la cultura y estética china, claro está dándole a todo un toque más fantástico y mágico. Con esto se establecería la apariencia de una de las primeras localizaciones del mundo que me he planteado.





Figuras 160 y 161.- FONDO Y PROPS

Título de las obras. Background y props para animática grupal

Descripción: Se tratan de dos platos de comida debido a que la animática giraba en torno a una batalla/competición culinaria.

SEMANA DE LA CIENCIA

DC

DIBUJO Y CONOCIMIENTO

MARÍA DE IRACHETA MARTÍN
mariadei@ucm.es

Lunes 4 de noviembre, 2024
De 16:00 a 17:00 h.
Facultad de BBAA/aula B101
Departamento
Dibujo y Grabado
BBAA - UCM



Técnicas de inspiración creativa en concept art: ilusión de pareidolia e Inteligencia Artificial

Los fenómenos perceptivos a los que está sometido el ser humano son una herramienta de trabajo para la mayoría de los artistas. Entre las diversas ilusiones ópticas se encuentra la pareidolia, un proceso psicológico por el cual el cerebro interpreta manchas y texturas abstractas en formas reconocibles con significado, como pueden ser rostros humanos.

La creación de manchas abstractas para posteriormente usarlas de inspiración en la creación de personajes y entornos en concept art es una técnica creativa muy utilizada.

En el taller se introducirán la IA tanto para generar estas manchas aleatorias como otros recursos, para luego seguir trabajando como artistas.

El objetivo por tanto de este taller, es introducir a los participantes en la técnica de creación de personajes a partir de siluetas utilizando técnicas tradicionales, digitales y herramientas IA.

semana de la ciencia y la innovación · fundación para el conocimiento madrid · UCC+i UNIDAD DE CULTURA CIENTÍFICA · FECYT INNOVACIÓN

bellasartes

DC

DIBUJO Y CONOCIMIENTO

BORJA JAUME PÉREZ
borjaume@ucm.es

Lunes 4 de noviembre, 2024
De 9:00 a 12:00 h.
Facultad de BBAA/aula D102
Departamento
Dibujo y Grabado
BBAA - UCM



Creando Mundos Virtuales: Paisajes y Entornos con Open Brush e inteligencia artificial

Este taller ofrece una introducción a Open Brush, una herramienta de dibujo y pintura que opera en un entorno de realidad virtual. Open Brush brinda una amplia variedad de pinceles y herramientas que permiten a los artistas crear obras de arte únicas en un espacio tridimensional. Durante el taller, exploraremos sus funcionalidades más destacadas, con especial atención a las herramientas que facilitan la creación de paisajes detallados y envolventes. Los participantes aprenderán a utilizar técnicas avanzadas de pintura virtual para dar vida a sus propias visiones artísticas.

Además, nos adentraremos en el fascinante mundo de la inteligencia artificial aplicada a la creación artística en 3D. Utilizaremos plataformas innovadoras como CSM y Luma para generar elementos tridimensionales que complementen y enriquezcan los paisajes creados en Open Brush. Estas herramientas de IA permiten a los artistas integrar elementos complejos de manera rápida y eficiente, abriendo nuevas posibilidades creativas.

semana de la ciencia y la innovación · fundación para el conocimiento madrid · UCC+i UNIDAD DE CULTURA CIENTÍFICA · FECYT INNOVACIÓN

bellasartes

SEMANA DE LA CIENCIA

DC

DIBUJO Y CONOCIMIENTO

CARMEN PEREZ GONZALEZ
cperezgo@ucm.es

Exposición física:
días 5 al 8 de 9 a 12 h. y de 15 a 18 h.
Aula de animación B101 (Tacón).
C/Pintor el Greco, 2 Madrid
BBAA. UCM
Exposición virtual:
inauguración en el Salón de Grados
el día 5 de noviembre a las 12 h.



Fig.: Carmen Pérez González con Leonardo ai (2024)

Explorando el Concept Art en Entornos Artísticos

Con motivo del décimo aniversario de la impartición de contenidos relacionados con el **Concept Art** en la asignatura **Dibujo Animado: del Carboncillo al Pixel,** nace la exposición tanto física como virtual **Explorando el Concept Art en Entornos Artísticos**. En ella los asistentes exploran técnicas y procesos fundamentales del concept art, desde la generación de ideas y bocetos iniciales hasta la creación de piezas finales que se utilizan en el desarrollo de proyectos artísticos.

Dividida en categorías, la muestra recoge una serie de ejemplos representativos de los ejercicios de los alumnos realizados diurante estos **10 años** y que permiten al visitante comprender los conceptos expuestos. Bajo estas categorías, el espectador es capaz de reconocer los principales elementos que los creadores representan en sus trabajos: **personajes, vehículos, props, fondos, guiones gráficos como comics y storyboards.**

La **página web** está dividida en tres grandes bloques - **estilos, categorías y maestros** -, la muestra recoge una serie de ejemplos representativos que permiten al visitante comprender los conceptos expuestos y servirá como repositorio para el personal docente e investigador. Pretende ser un primer acercamiento al **Mundo del Concept Art.** Los contenidos, artistas y obras mostradas en ella se irán ampliando en el futuro, convirtiéndose así en una exposición viva y en constante crecimiento.

semana de la ciencia y la innovación · fundación para el conocimiento madrid · UCC+i UNIDAD DE CULTURA CIENTÍFICA · FECYT

bellasartes UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID · Concept Art 10 AÑOS BBAA

DC

DIBUJO Y CONOCIMIENTO

DENICA VESELINOVA
denivese@ucm.es

Jueves 14 de noviembre, 2024
De 11:00 a 14:00h
Facultad de BBAA /
Aula de investigación
Departamento
Dibujo y Grabado
BBAA - UCM



Imagen: DENICA VESELINOVA con Midjourney (2024)

TALLER DE CREACIÓN AUDIOVISUAL CON IA

El taller de creación audiovisual con inteligencia artificial (IA) (3 horas), tiene como objetivo explorar las posibilidades creativas que ofrece la IA en la producción audiovisual, combinando la creatividad humana con las capacidades de estas herramientas. A lo largo del taller, el alumnado aprenderá a utilizar diversas herramientas de IA para generar imágenes, escribir guiones, editar vídeos y trabajar con sonido, todo ello en un entorno que fomenta la innovación creativa. El taller comenzará con una introducción teórica sobre la IA, abordando aspectos éticos y creativos, así como técnicas de "prompt engineering" para mejorar la interacción con estas herramientas. En la parte práctica, se trabajará en la creación de un proyecto artístico en grupo que incluirá un título y una descripción conceptual, imágenes generadas y animadas por IA, un guion asistido por IA y un vídeo corto como producto final.

Los objetivos principales del taller son comprender el rol de la IA en los procesos creativos, conocer las herramientas necesarias para la creación audiovisual con IA, desarrollar contenido original y reflexionar críticamente sobre el impacto de la IA en el arte.

semana de la ciencia y la innovación · fundación para el conocimiento madrid · UCC+i UNIDAD DE CULTURA CIENTÍFICA · FECYT

bellasartes

DIBUJO, GRÁFICA Y CONOCIMIENTO:
ESTUDIOS INTERDISCIPLINARES
SOBRE LAS TÉCNICAS Y PRÁCTICAS
ARTÍSTICAS - 930034

LOCALIZACIÓN Y CONTACTO
Departamento de Dibujo y Grabado
Facultad de Bellas Artes
C/ Pintor El Greco, 2
Ciudad Universitaria
28040 - MADRID
Edificio principal. Primera planta
Teléfono: +34 91 394 3655
e-mail: dibujo1@art.ucm.es
W: https://www.ucm.es/dibujograficayconocimiento/

DC
DIBUJO Y CONOCIMIENTO

FUNDACIÓN ÁVILA

CaixaBank

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

W: https://www.ucm.es/concept_art/