EXPLORANDO EL CONCEPT ART EN ENTORNOS ARTÍSTICOS Y DE VIDEOJUEGOS: INNOVACIÓN TECNOLÓGICA Y TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA

TÍTULO: EXPLORANDO EL CONCEPT ART EN ENTORNOS ARTÍSTICOS Y DE VIDEOJUEGOS:
INNOVACIÓN TECNOLÓGICA Y TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA

DERECHOS DE AUTOR: LOS AUTORES

DISEÑADORA: PÉREZ GONZÁLEZ, C.
FORMATO DEL PRODUCTO: TAPA BLANDA NÚM. PÁGINAS: XXXX
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/

Introducción

Esta exposición, invita a una reflexión sobre dos conceptos principales: la construcción de la identidad del ser humano y la proyección de este en el futuro. A través de diferentes lenguajes visuales: el dibujo, el arte conceptual, el cómic y la interacción con la inteligencia artificial-, se explora cómo el ser humano se ha convertido en un constructor tanto de significados, como de ideas.

Cada obra de esta muestra es un reflejo de esa capacidad, al mismo tiempo individual y colectiva, de proyectar ideas y transformarlas en realidades. Este proceso no es lineal, sino que implica un mapa conceptual y un constante trasvase de conocimientos, un intercambio entre lo aprendido y lo que aún está por descubrir. Así, la construcción del futuro no es más que la continuación de un ciclo en el que el pasado informa al presente, y el presente, más que nunca, es hoy.

La incorporación de la inteligencia artificial en la creación artística es uno de los temas más intrigantes abordados en esta exposición. Nos plantea la cuestión de hasta qué punto las máquinas pueden ser verdaderamente creativas o si su papel está inevitablemente, supeditado a la intención y el diseño humano. En última instancia, esta reflexión subraya que, sin una idea inicial que provenga de la mente humana, la IA no podría generar significado alguno, por lo menos de momento. La tecnología, por avanzada que sea, en el 2024, es una extensión del intelecto y nace de la creatividad de los humanos.

De esta forma, la exposición no solo nos ofrece la oportunidad de contemplar obras como objetosvisuales tangibles o intangibles, sino que también actúan como pildoras de reflexión sobre el papel del ser humano en este proceso de creación y conocimiento. Esta muestra nos recuerda que, al final, es la idea humana la que da sentido y dirección a nuestro futuro, por lo menos de momento.

Comisaria: Eva Cruz Losada

CONCEPT ART

El artista de **Concept Art** crea el imaginario visual de un proyecto narrativo. A partir de una idea, de un guion, surgen imágenes para el cine, los videojuegos, la publicidad o el entorno editorial.

Una de las características principales del concept art, es que son ilustraciones técnicas dado que tienen que comunicar muy bien, de forma clara, aquello que representan, como puede ser el diseño de un personaje o un escenario.

Por otro lado, tienen que ser imágenes coherentes, sobre todo cuando se trata de un gran proyecto en el que aparece lo que se conoce como **Worlbuilding**: la Construcción de Mundos. En una película o videojuego, se crean mundos imaginarios con su propia historia, lenguas, sus particulares ecosistemas y con unos protagonistas que van viviendo situaciones dentro de este universo.

El artista de concept art, con sus imágenes, ayuda al director y resto del equipo a adentrarse en este imaginario y ofrece toda la información posible para hacerlo creíble. Para ello, se ayuda de unas guias visuales y categorías con las que ordena todo lo creado.

Las categorías principales son: guion gráfico (storyboard y cómic); personajes (en los que se encuentran también las criaturas de todo tipo); escenarios; objetos (atrezo, vehículos, vestimentas, utensilios, etc.) a las que se unen otras como diseño de interfaz si es para videojuegos o las ilustraciones creadas por fans sobre un tema concreto (Fan art).

En la exposición se pueden disfrutar y comprender los procesos de trabajo que se llevan a cabo. Ejemplos como la pose de giro de un personaje en 360º conocida como turnaround; storyboards que plantean los planos de cámara y acciones de los personajes dentro una historia, dibujos con expresiones y emociones, y mucho mas; todo ellos realizados con técnicas tradicionales y digitales que se unen para hacer posible lo imposible.

En definitiva, el concept art, es una rama artística donde la imaginación, la psicología, la narrativa y las emociones se dan la mano para llevar al espectador a nuevas realidades.

Comisaria: María de Iracheta Martín



María de Iracheta Martín, ***Mattepainting***

NUEVAS TECNOLOGIAS: IA, RV Y AR

La **inteligencia artificial** (IA), la **realidad virtual** (RV) y la **realidad aumentada** (AR) están transformando el arte, ofreciendo herramientas que permiten expandir las fronteras de la creación y la experiencia artística. Estas tecnologías facilitan nuevas formas de producción y nos invitan a replantear cómo entendemos el arte en un mundo cada vez más digital.

La IA está abriendo caminos inexplorados, generando imágenes, animaciones y sonidos con una complejidad y rapidez sorprendentes. Lejos de reemplazar la creatividad humana, la IA enriquece el proceso creativo, abriendo nuevas posibilidades expresivas, al mismo tiempo, invita a repensar la autoría y la originalidad, generando un diálogo profundo entre el ser humano y los algoritmos.

Por otro lado, la RV y la AR están revolucionando la manera en que el público interactúa con el arte. La realidad virtual sumerge a las personas en entornos digitales envolventes, mientras que la realidad aumentada añade elementos virtuales al espacio físico. Estas experiencias inmersivas transforman la relación entre el público y la obra, creando nuevos modos de participación y exploración.

El cruce entre arte y tecnología está generando un cambio significativo, tanto en la forma de crear como en la manera de percibir y vivir las obras, marcando el inicio de una era de innovación artística sin precedentes.

Explorando el concept art en entornos artísticos y de videojuegos

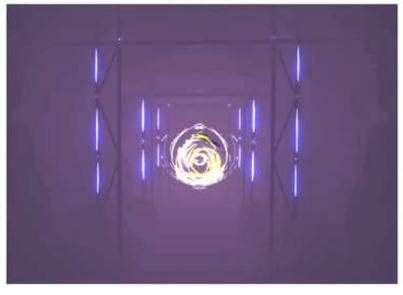
En el marco del Proyecto Innova Docencia UCM "Explorando el concept art en entornos artísticos y de videojuegos", del cual forma parte esta exposición, la integración de tecnologías innovadoras como la IA, la RV y la RA juega un papel crucial tanto en la docencia como en la difusión del arte contemporáneo. Por este motivo, se llevan a cabo por un lado diversos talleres dentro de la Semana de la Ciencia y la Innovación como "Creación Audiovisual con IA", "Diseño de Personajes Utilizando IA" o “Creando Mundos Virtuales: Paisajes y Entornos con Open Brush e inteligencia artificial”, donde se explora el concept art en entornos artísticos utilizando nuevas tecnologías. Estas actividades no solo muestran las aplicaciones prácticas de la IA, RV y RA, sino que también inspiran a los participantes a pensar más allá de los límites tradicionales del arte y la ciencia.

En el ámbito de la docencia, estas tecnologías no solo promueven la creatividad y el aprendizaje de los estudiantes, sino que también fomentan la colaboración interdisciplinaria y la difusión de trabajos innovadores. Por ello, también se desarrollan proyectos en asignaturas específicas que demostrarán la importancia de la preproducción en el concept art, destacando cómo la IA puede generar nuevas ideas y enfoques, mientras que la RV y la RA permiten a los estudiantes experimentar con espacios y realidades alternativas. Esta fusión tecnológica facilita la creación de materiales educativos más dinámicos e interactivos, enriqueciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Con estas innovaciones, se busca transformar la educación artística y expandir las posibilidades creativas de los estudiantes".



Denica Veselinova, ***An artistic painting with unfinished brushstro***



Borja Jaume, ***VR Trompe L´Oeil***

MAESTRAS DEL CONCEPT ART.
INFLUENCIAS CLAVE

Maestras del Concept Art resalta la importancia de las mujeres en el arte conceptual en entornos gráficos, cinematográficos y de videojuegos. Forma parte del Proyecto de Innovación Educativa de la UCM de 2024 que promueve la igualdad de género en el sector creativo. Se refiere a las mujeres artistas que han obtenido premios internacionales otorgados por la Asociación Internacional de Concept Art. Destacamos y respaldamos el talento femenino en cómic, novela gráfica, cine de animación y de imagen real, videojuegos e ilustración. Invitamos a quien visite esta muestra a explorar el trabajo de las principales maestras del arte conceptual y su influencia transformadora en estos medios visuales. Subrayamos el lugar destacado de las "maestras", reconociendo sus logros y promoviendo su visibilidad en una industria históricamente dominada por figuras masculinas.

Esta iniciativa refuerza el compromiso del **proyecto de innovación educativa 263 UCM** de apoyar el trabajo femenino, proporcionando una vitrina para las artistas que lideran con creatividad e innovación. Esta sección es una celebración del poder transformador de las mujeres en el mundo del arte conceptual, inspirando a nuevas generaciones de creadoras en entornos gráficos, fílmicos y de videojuegos.

Las categorías que destacan son: personajes, criaturas, vehículos y accesorios, entornos, fotogramas clave, claves de color, desarrollo visual y fan art. Cada una de estas categorías ofrecerá a las artistas la oportunidad de mostrar su talento y contribuir al enriquecimiento del arte conceptual.

Además de esta exposición física se encuentra una exposición virtual en cuya plataforma se descubren tendencias, estilos y categorías, subrayando la contribución de los artistas premiados en la evolución del arte conceptual en el cine, en las series y en los videojuegos.

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

Carmen Pérez González



María Yi, película ***Elemental***



Meg Park y Mayka Mei película ***Encanto***



Claudia Wy, ***Protected Intensity***



Daby Zainab Faidhi, ***Gotham city´s Christmas***

LA NARRATIVA GRÁFICA

La narrativa gráfica, en el diseño de cómics, novelas gráficas y los storyboards, es un relato visual que combina texto e imágenes para contar historias secuencialmente. Es un formato cuyos antecedentes lejanos son los pictogramas y los antiguos ideogramas.

El cómic utiliza viñetas para estructurar un relato mediante una progresión visual, que quien lee debe interpretar coordinadamente elementos gráficos y texto. El lector participa activamente en la construcción del significado a partir de las imágenes y palabras presentadas.

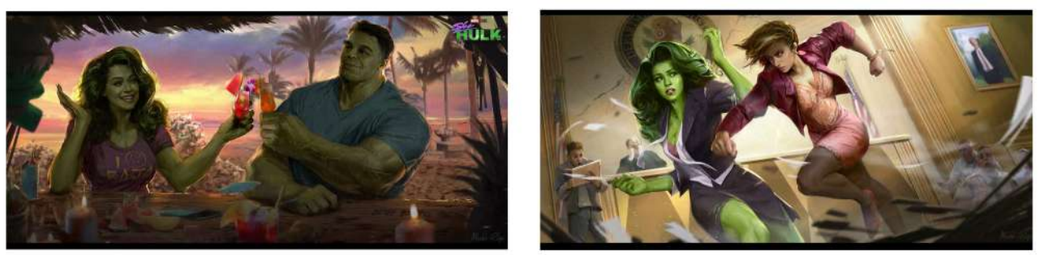
Las novelas gráficas son una poderosa herramienta para transmitir historias complejas de forma accesible, especialmente para quienes disfrutan de una experiencia visual y narrativa. Su diseño busca una mayor complejidad y una estructura para abordar temas más adultos. Combina las convenciones gráficas de los cómics con una narrativa más extensa, ofreciendo una experiencia de lectura similar a la del libro.

El storyboard, para cine de animación, de imagen real o videojuegos, es una herramienta clave para previsualizar la producción. El storyboard segmenta el tiempo en imágenes secuenciales, mostrando el movimiento y la composición visual a través de transiciones, cortes, diálogos y movimientos de cámara. Permite anticipar la narrativa antes de la producción, asegurando una planificación visual coherente. Cada viñeta representa un instante y además indica el encuadre, la acción, la ambientación, la luminosidad y los posibles efectos especiales, facilitando la planificación de la película.

La narrativa gráfica en los **videojuegos** evoluciona hacia experiencias más interactivas. A diferencia del cine o las novelas gráficas tradicionales, los videojuegos permiten que el jugador influya directamente en la progresión de la historia a través de sus decisiones y esta dimensión interactiva es esencial en la narrativa gráfica.

La narrativa gráfica influye en la **Realidad Virtual** (VR) y **Realidad Aumentada** (AR), ayudando a quienes diseñan historias inmersivas en sus guiones gráficos: una historia en VR sitúa al espectador dentro de un espacio y un tiempo inventado, ofreciendo una nueva dimensión de interacción.

Luis Mayo Vega



Mushk Rizvi, desarrollo visual de ***She Hulk***

Índice:

1 INTRODUCCIÓN x
EVA CRUZ LOSADA x

2 CONCEPT ART
MARÍA DE IRACHETA MARTÍN x 2

3 NUEVAS TECNOLOGIAS: IA, RV Y AR x
DENICA VESELINOVA Y BORJA JAUME x 2

4 MARSTRAS DEL CONCEPT ART:INFLUENCIAS CLAVE
CARMEN PÉREZ GONZÁLEZ, x 4

5 LA NARRATIVA GRÁFICA x 6
LUIS MAYO VEGA x 6

6 **ALUMNI**
BELÉN ARMARIO RODRÍGUEZ x 8
SUSANA GONZÁLEZ MARTÍNEZ
FRANCISCO MUNUERA x 0
ELENA VELASCO ALARCÓN x 2

7 LISTADO DE AUTORXS x 4

8 TALLERES DE LA SEMANA E LA CIENCIA

Listado de autorxs:

- ALBAR MANSOA, JAVIER
- ALBERCA ESCRIBANO, ALBA CANDELA
- ALONSO MORENO, CARMEN
- ANDREU DE PABLO, MURIEL
- ARAGONÉS MUELA, AINHOA
- ARMARIO RODRÍGUEZ, BELÉN
- ARRIBAS JIMÉNEZ, ROBIN
- ARROYO VEGA, EDUARDO
- ASENSIO NUÑEZ-CACHO, MÓNICA SOFÍA
- AVELLANO DE FRUTOS, CLARA
- BAEZA BAEZA, LAURA
- BARAMBONES MARCOS, AARON
- BERNAL HERRERO, LUCAS
- BLANCH GONZALEZ, ELENA
- BORREGO GAJATE, MARINA MARIA
- BURÉN, RUBEN
- CAMACHO, ÁLVARO
- CAMPOS CARBAJO, SARA
- CANO, IVÁN
- CANTERO BAGÜÉS, SARA
- CARBAJO HUERTAS, MIGUEL
- CARMONA TIJERIN, MONICA
- CERRATO GÓMEZ, CARLOTA
- CHEN, ZIXUAN
- CRESPI VIDAL, AINA
- CRUZ LOSADA, EVA
- DARTOIS ANDRÉS, SARA
- DE ARCOS, ANDREA
- DE IRACHETA MARTIN, MARIA
- DIAZ BRAÑAS, PAULA
- DIAZ DE LOSADA, ALEJANDRO
- DIAZ-OBREGON, CARLOS
- ELBAL SÁNCHEZ, JOSE
- FERNADEZ ALBERT, CLARA
- GARCÍA FERNÁNDEZ, ISABEL
- GARCÍA PECO, VICTOR
- GARCÍA RECIO, EDURNE
- GIL MÉNDEZ, SERGIO
- GIMENO CUSTODIO, MARCELA
- GONZALEZ CASTRO, CARMEN
- GONZÁLEZ MARTÍNEZ, SUSANA
- HAZAS FERNANDEZ CUEVAS, ITZIAR
- HERNANDEZ ANDREU, SARA
- HERNÁNDEZ RODRIGO, DAVID
- HOYOS GARCÍA, DAMANS
- HUERTAS FABIAN, LUCIA
- ISTACE JIMÉNEZ, ELISA (ELI)
- IVANCHUK, VICTORIA
- JAUME PEREZ, BORJA
- 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 DOMÍNGUEZ, LUCÍA

- LÓPEZ GARRIDO, PAULA
- MARÍA SANZ GONZÁLEZ (BELI)
- MARÍN COVES, ALBA
- MARTÍN SERRATO, NURIA
- 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
- NÚÑEZ GONZÁLEZ, PAULA
- ORELLANA ISOBA, JESSICA
- ORTEGO GARCÍA, MARTÍN
- PEDREÑO CRIADO, RUT
- PEREÑA MARTIN, SARA ISABEL
- PÉREZ GONZÁLEZ, CARMEN
- PÉREZ SÁNCHEZ, AUDRY
- PESQUERA, LAURA
- POZANCO GÓMEZ, ERICA
- PRADANA, NOEL
- REY, MARINA
- RODRÍGUEZ GAITERO, VEGA
- RODRÍGUEZ HARO, SANDRA
- RODRIGUEZ HERMIDA MANDADO, PAULA
- RODRÍGUEZ JIMÉNEZ, MARÍA DEL CARMEN
- RODRIGUEZ MORALES, ISABEL
- ROMERA KRZEWICKA, ELENA
- RUÍZ VAGO, JESÚS
- RUIZ LOPEZ-CARRASCO, ÁLVARO
- SAN ALBERTO BENAIGES, LUCÍA
- SÁNCHEZ COTERÓN, LARA
- SÁNCHEZ DEL BARRIO, CARLOTA
- SÁNCHEZ MELCHIORE, RAMÓN
- SANZ LLOPIS, JOSE MARIA
- SEBASTIÁN MARTÍN, AITOR
- SUÁREZ FERNANDEZ, MENCÍA
- TRUEBA PEÑUELAS, LUCÍA
- URSZULA SZPECHT, MARTA
- VARGAS, KEILA
- VELASCO ALARCON, ELENA
- VILLANUEVA, JANA
- WEBB MENDEZ, ROWAN
- XIA, HANCHU
- ZHU QIAN WEN, CANDY

Proyecto PCAA

Nos sentimos honrados en presentar una pequeña colección llamada Promesa UCM: Concept Art y Animación que celebra el talento y la creatividad de estudiantes que cursaron la asignatura de dibujo animado. Este catálogo no solo refleja el arduo trabajo y dedicación de docentes y estudiantes en este entorno sino también es un testimonio del impacto transformador de esta asignatura y de la Facultad de Bellas Artes.

Son artistas que han recorrido un camino lleno de desafíos y aprendizajes, desde las largas horas en el estudio hasta las emocionantes colaboraciones con quienes han compartido nuestras materias. Sus historias son un recordatorio de que la pasión y la perseverancia son clave para alcanzar nuestros sueños. Quienes conforman esta selección ya están dejando huella en la industria, creando mundos visuales cautivadores, animaciones y personajes memorables que inspiran a otros.

Estudiantes actuales: os animamos a abrazar cada momento en su formación, a experimentar sin miedo y a explorar su creatividad. Recordad que cada trazo, cada proyecto y cada crítica constructiva son pasos hacia vuestro futuro. Este catálogo es una celebración de su potencial y una invitación a soñar en grande. ¡El futuro del arte, de la Animación y del Concept Art está en vuestras manos!, ¡Seguid adelante! ¡Estamos deseando ver cómo os coméis el mundo!.

Luis Mayo Vega y Carmen Pérez González

PROMESAS UCM CONCEPT ART Y ANIMACIÓN

BELÉN ARMARIO RODRÍGUEZ

SOBRE MI

Soy Belén Armario Rodríguez, una artista especializada en arte pixel (fig. 1) conocido por el término en inglés como Pixel Art. Graduada en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid y con experiencia laboral como Pixel Artist en el videojuego Fake Future de la compañía Gameduchy bajo la supervisión del director artístico Gustavo Viselner.

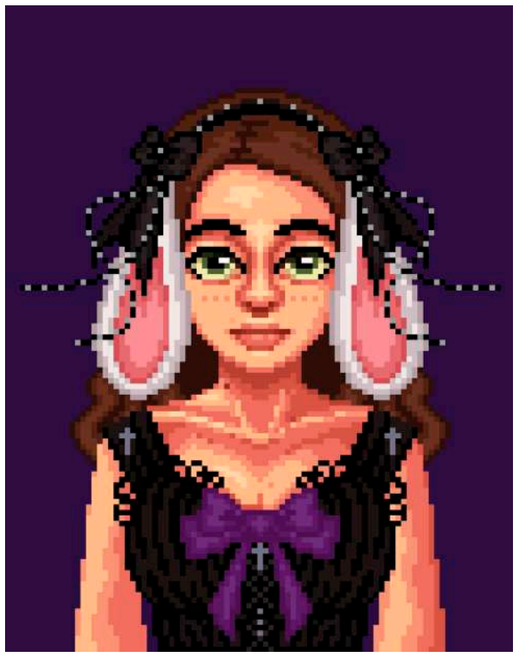


Figura 1.- Armario Rodríguez, B. (2020). *Autorretrato Pixel Art.* [Ilustración Digital].

Con motivo de los diez años de impartición de contenidos sobre el concept art en la asignatura Dibujo Animado: del Carboncillo al Pixel en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, se me ha pedido escribir un pequeño artículo reflexionando sobre mi experiencia artística y profesional en relación con esta disciplina.

Este texto tiene como objetivo conmemorar el impacto de esta asignatura en la formación de artistas, destacando cómo marcó un punto de inflexión en mi desarrollo creativo, desde mis primeros bocetos conceptuales hasta mi incursión en el diseño de personajes y entornos para videojuegos. A continuación, compartiré mi trayectoria, uniendo los aprendizajes académicos con la evolución de mi carrera profesional.

INTRODUCCIÓN

Me gustaría aprovechar este espacio para contaros un poco sobre mi trayectoria como artista desde mi época de estudiante de Bellas Artes hasta dar paso al ámbito laboral y mi primera experiencia profesional como Pixel

Mi trayectoria en el Concept Art

Artist diseñando personajes y diferentes assets para videojuegos durante los últimos años.

BELLAS ARTES (2016-2020)

Los años como estudiante de Bellas Artes me permitieron asentar mis bases como artista.

Recuerdo con mucho cariño a varios de mis profesores y compañeros de clase de los que aprendí muchisimas cosas. Mis asignaturas favoritas eran sin duda Anatomía, Animación, Pintura, Grabado, Fotografía, entre otras.

Curiosamente el propio título de la asignatura de animación Dibujo Animado: del carboncillo al pixel define literalmente aquellos años como estudiante universitaria pasando desde el dibujo tradicional al digital.

Y es que fue sobretodo durante el último año de carrera donde pude desarrollar por primera vez mi propio videojuego corto de estilo Pixel Art como propuesta para mi TFG. Fue aquello lo que despertó mi pasión por el arte pixel desde ese momento hasta la actualidad.

PRIMEROS DISEÑOS DE PERSONAJES ORIGINALES

YOKAI. Noche del festival demoníaco. La leyenda de los mil demonios (fig. 2) recopila varios bocetos creados para una propuesta de animática o guión gráfico animado en la asignatura de animación durante el curso



Figura 2.- Armario Rodríguez, B. (2018). *YOKAI* [Grafito y lapices de color].

académico 2018-2019. Estos son los primeros bocetos de diferentes diseños de personajes y objetos pensados para una historia ambientada en la mitología japonesa (fig. 3).

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.

Este fue uno de mis trabajos más destacados de la asignatura de animación. Se podría decir que fueron mis primeros diseños de personajes originales.

Crear personajes propios es muy emocionante. Sin duda darle vida a mis propias ideas es lo que más me gusta hacer.

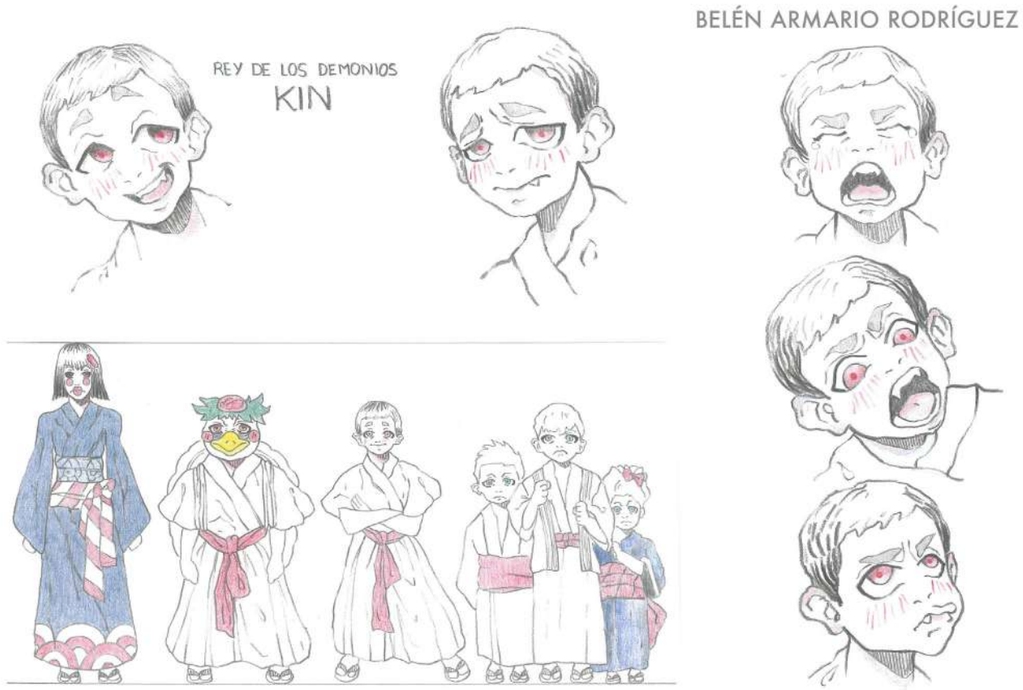


Figura 2.- Armario Rodríguez, B. (2018). *YOKAI Hojas de modelo de expresión y comparativa. Primeros diseños de personajes originales, grafito sobre papel* [Grafito y lapices de color].

FAKE FUTURE (2021-2023)

El dibujo digital siempre fue uno de mis mayores intereses hasta que se sumó a la formula el estilo Pixel Art.

Cuando terminé la carrera de Bellas Artes estuve dibujando por igual tanto ilustraciones digitales como personajes en pixel art para mi portfolio. Unos meses más tarde encontré mi primer trabajo como Pixel Artist en la empresa china de videojuegos Gameduchy.

Recuerdo que después de estar en contacto con la empresa durante los primeros días me pidieron realizar una prueba de animación en pixel art. La prueba consistía en hacer varios ciclos de animación Idle,Walking, Working. Justo despúes empecé a trabajar en el proyecto de Fake Future junto a otros compañeros españoles bajo la supervisión del artista Gustavo Viselner.

Principalmente me encargaba de hacer diseños de personajes desde un diseño inicial en Idle hasta poses de Ataque, avatares y distintos ciclos de animación (fig. 4 y 5).

También realicé diseños de animales con su respectiva animación, otras animaciones secundarias para la protagonista, diseño de coches, objetos y otros assets para diferentes escenarios (fig. 6 y 7). Todo trabajado integramente con Photoshop, tanto los diseños



Figura 4.- Armario Rodríguez, B. (2021). *Diseño de personajes Pixel Art Fake Future* [Ilustración Digital].



Figura 5.- Armario Rodríguez, B. (2021). *Diseño de personajes Pixel Art Fake Future* [Ilustración Digital].



Figura 6.- Armario Rodríguez, B. (2021). *Diseño de coches Pixel Art Fake Future* [Ilustración Digital].

como las animaciones.

Trabajar en este proyecto fue toda una sorpresa para mi, al principio no me lo podía creer. Estaba muy feliz.

Fueron muchos meses seguidos de trabajar sin descanso pero siento que todo el esfuerzo y la constancia durante ese tiempo me hicieron crecer como artista. Y es que aprendí un monton de cosas y mejore muchisimo gracias a Gustavo que siempre estuvo ahi para ayudarme y solucionar mis dudas desde el principio.

Cuando el videojuego de Fake Future salió a la luz me hizo mucha ilusión. Era el primer proyecto donde había trabajado y ver todos mis diseños ahí fue muy emotivo.

DISEÑO DE PERSONAJES ORIGINALES EN LA ACTUALIDAD

FIGHTING ZOMBIES. ¡Ataque zombie en la escuela! (Título provisional) recopila varios diseños 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 (fig. 8 y 9)..

Cuando comienzo un nuevo proyecto siempre empiezo trabajando poses y siluetas para enmarcar tanto el aspecto físico que tendrá mi

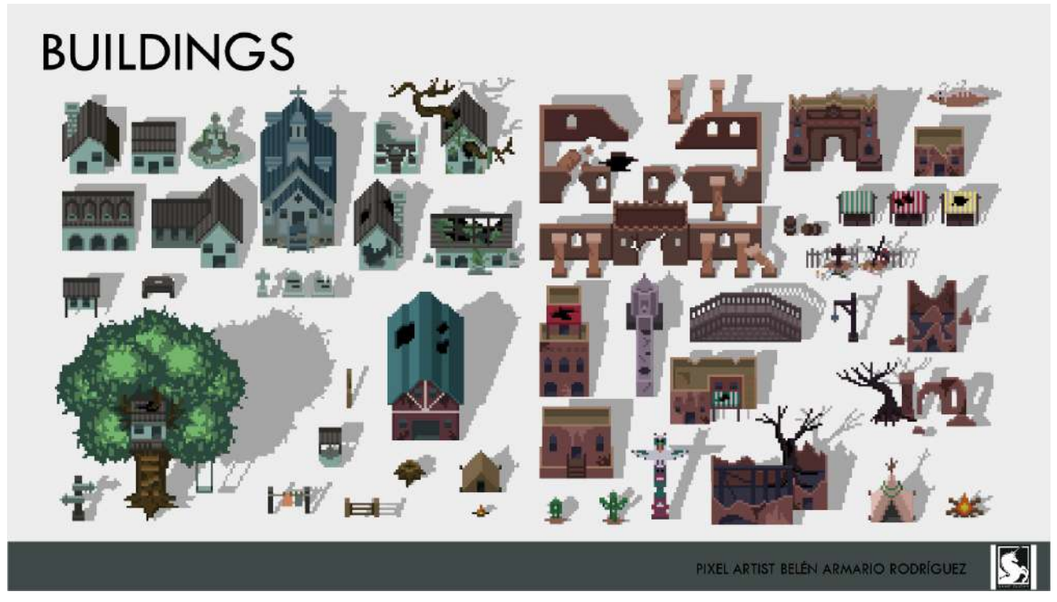


Figura 7.- Armario Rodríguez, B. (2021). *Diseño de coches Pixel Art Fake Future* [Ilustración Digital].

personaje como su personalidad y actitud. Esto me ayuda a visualizar el diseño final que quiero para mis personajes.

Estos diseños forman parte de un proyecto personal en el que he estado trabajando estos últimos meses. Pronto podréis encontrarme en



Figura 8.- Armario Rodríguez, B. (2021). *FIGHTING ZOMBIES. ¡Ataque zombie en la escuela!* [Ilustración Digital].



Figura 9.- Armario Rodríguez, B. (2021). *FIGHTING ZOMBIES. ¡Ataque zombie en la escuela!* [Ilustración Digital].

redes sociales como usagisanpixelart donde iré subiendo parte de mi trabajo en pixel art desde originales (fig. 10 y 11) hasta Fan Art.

Y para aquellos interesados podéis consultar mi portfolio completo tanto en ArtStation como en Linkedin bajo mi nombre Belén Armario Rodríguez. Tambíen podéis contactarme a través de mi correo electrónico para cualquier propuesta de trabajo a belenarmariorodriguez@gmail.com



Figura 10.- Armario Rodríguez, B. (2021). *Fan Art de Genshin Impact* [Ilustración Digital].



Figura 11.- Armario Rodríguez, B. (2021). *Diseño de coches Pixel Art Fake Future* [Ilustración Digital].

SUSANA GONZÁLEZ MARTÍNEZ

SOBRE MI

Mi nombre es Susana González y soy ilustradora tradicional. Tras comenzar con una etapa centrada en la ilustración infantil, actualmente mis pasos se dirigen hacia la ilustración enfocada al mundo de la música, teniendo ya el placer de haber realizado proyectos para muy diversos géneros, desde el rap, pasando al techno hasta el folk acústic (fig. 1).

INTRODUCCIÓN

Como antigua alumna de la asignatura ‘Dibujo Animado’, es un honor haber sido invitada a compartir este pequeño texto conmemorativo. En él, reflexiono sobre mi experiencia profesional desde entonces, explorando cómo los conocimientos adquiridos en esa etapa han influido en mi camino como ilustradora y cómo el concept art sigue siendo una pieza clave en la creación de historias visuales cautivadoras.

BELLAS ARTES (2016-2020)

Mi paso por la Facultad de Bellas Artes de la UCM fue bastante incesante. ¡Creo que no paré de dibujar ni pintar en ningún momento! Asignaturas como Dibujo, Grabado en relieve, Serigrafía o Animación marcaron mi trabajo



Figura 1.- González Martínez, S. *Autorretrato*, (2024). [Fotografía e Ilustración Digital].

Mi trayectoria en el Concept Art

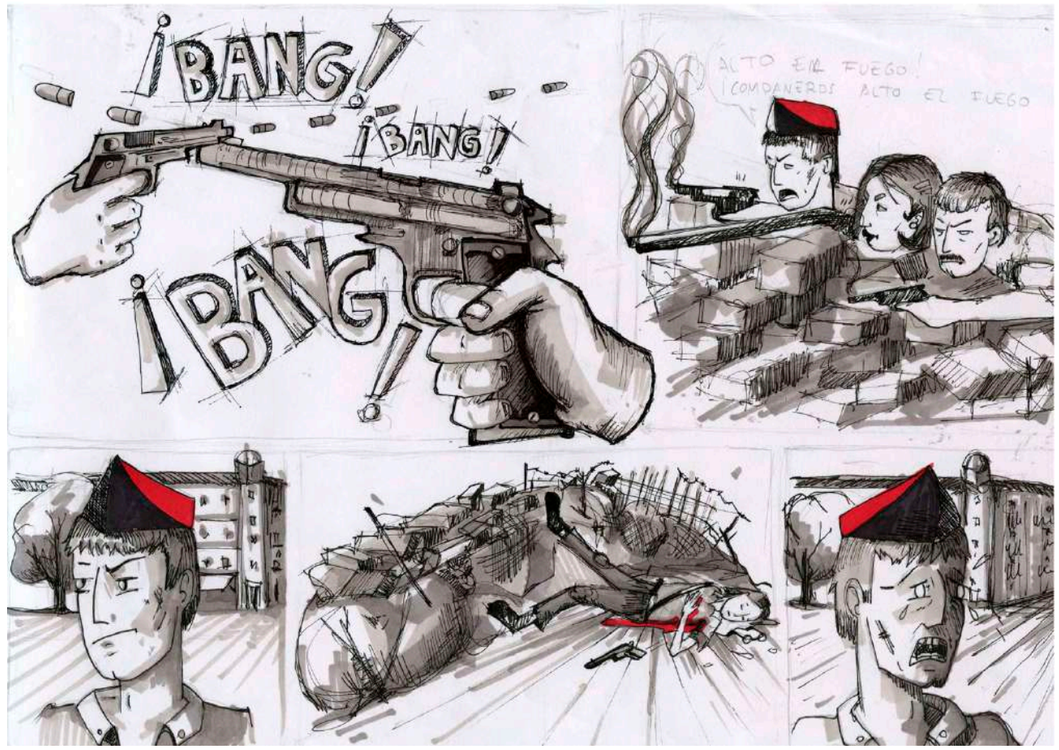


Figura 2.- González Martínez, S. (2020). *Fragmento de cómic sin concluir para la asignatura de “Animación: Del carbón al píxel.* [Tintas].

actual dotándome de la soltura necesaria para poder dibujar sin miedo y ágilmente (fig. 2).

EN LA ACTUALIDAD (2024)

Actualmente realizo ilustración tradicional con diversas temáticas, por un lado, realizo diseños de personajes con diferentes técnicas como lápiz, acuarela, o tinta.

También, hago proyectos para portadas de álbumes y pósters musicales, en ocasiones acompañados de una serie de fotografías analógicas que registran el proceso creativo con las bandas (fig. 3, 4 y 5)**.**

LA ILUSTRACIÓN MUSICAL: CÓMO CONVERTIR EL SONIDO EN IMAGEN

Una ilustración para el mundo musical es algo más profundo que conceptos sobre lo bonito o lo decorativo, la idea es atrapar la esencia de esa música y representarla de la manera más fiel y dignamente posible dentro de la abstracción que supone. Se trata de convertir aquello que escuchamos en algo que podamos visualizar y nos haga sentir lo mismo que la canción, el álbum o el evento que representa.

Cabe decir, que transformar el sonido en una experiencia visual que impacte y complemente la música que acompaña es una tarea difícil, y quizá para conseguirlo son necesarias algunas claves, como reflejar la emoción sonora que nos produce tal música, en el caso de las portadas y contraportadas de álbum, sugerir mediante imágenes pistas sobre lo que vamos a escuchar dentro de la carcasa o crear imágenes que faciliten el conectar de manera más profunda con la música que escuchemos.



Figura 3.- González Martínez, S. (2023). *Proyecto de CD "El rumbo de los silvestres" para Naara Andariega.* [Ilustración digital].



Figura 4.- González Martínez, S. (2024). *Portada de LP para LaBoca todo junt* [Ilustración digital].

Otra cuestión de importancia es el ritmo visual que surge en la imagen de manera paralela al ritmo y cadencia que existe en la música, jugando con texturas, líneas, contrastes o patrones entre otras fórmulas que generen una representación, que nos transmita los cambios que escuchamos al compás de la música representada.

Bien es cierto, que cada género musical tienes una estética visual propia innegable, por ello, el mayor reto es componer imágenes que ya no sólo encajen con el ritmo y composición comentado, sino que también encaje con el estilo propio de ese género, respetando siempre su carácter, pese a que en muchas ocasiones existan bandas que quieran generar un concepto más rompedor, donde la imagen y la música no tengan en apariencia una semejanza, y a través de la unión visual y sonora nos generen una curiosa experiencia, como puede ocurrir con la relación entre las imágenes de la mitología antigua y medieval con las portadas de los álbumes de black

metal.

Aún así, es importante elegir un estilo acorde, ya no sólo para definir mejor la identidad del proyecto, sino también para asegurarnos que el público al que va dirigido conecte rápidamente con la imagen propuesta.

Por ello, como ilustradora, tengo un estilo propio enfocado en la psicodelia visual, surrealismo y creación de ilustraciones estilo neo70s, pero siempre priorizo el proyecto según su música, adaptándome a las necesidades de las bandas o solistas que decidan ilustrar sus trabajos conmigo. De esta manera, considero ilustración musical como una bella herramienta clave para complementar y amplificar la experiencia sonora.

Traduciendo el lenguaje de la música en imágenes, no solo se crea algo visualmente atractivo al público, sino que además se enriquece el mensaje emocional del proyecto. Combinar narrativas, ritmo visual, estilo y color asegura que una ilustración no sea solo un mero adorno, sino que cuente una historia en armonía con el sonido.

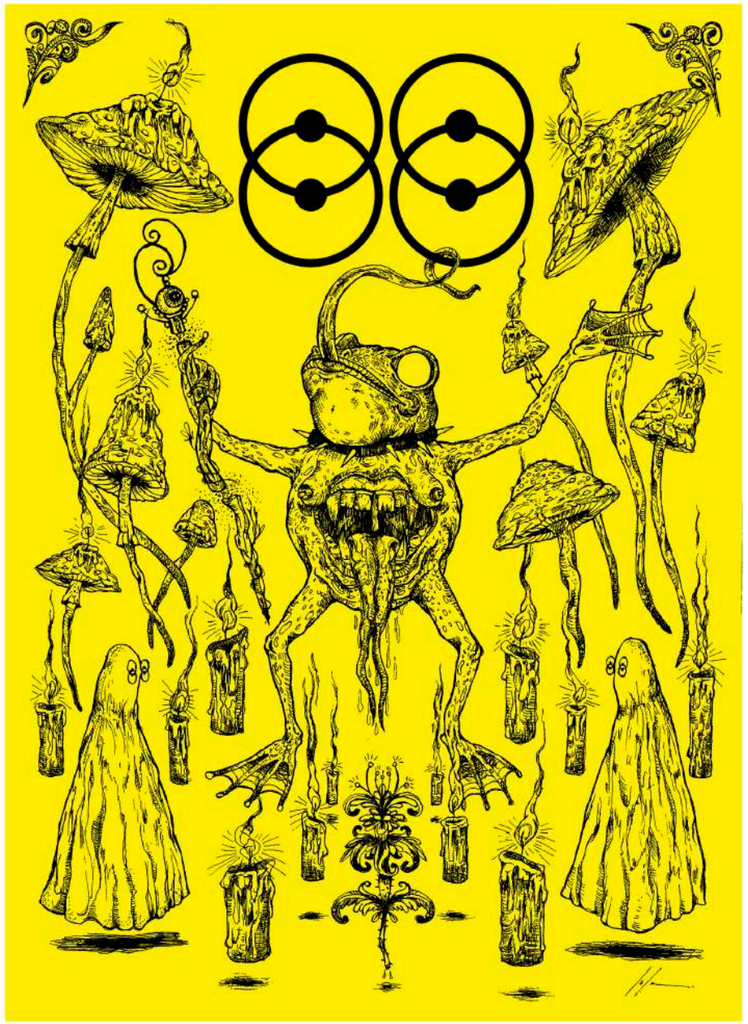


Figura 5.- González Martínez, S. (2024). *Póster musical "Ritual" para DJ Curtiso con su logotipo* [Ilustración digital].

FRANCISCO MUNUERA

BREVE CURRÍCULUM:

Soy Concept Artist e ilustrador con varios años de experiencia en el campo del arte. Me gradué en Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid y desde entonces he evolucionado continuamente en mi carrera artística. Mi verdadera pasión radica en la ilustración y en la creación de historias, personajes y escenarios, especialmente en el mundo de los videojuegos. De ese modo trato de trasvasar la historia más evidente al propio diseño de personajes y escenarios, para que el lenguaje narrativo vaya implícito en cada elemento y el producto final tenga una riqueza que de otro modo sería imposible.

En los inicios de mi carrera estaba bastante perdido sobre qué camino tomar dentro del mundo del arte y la asignatura de animación fue un punto clave a la hora de encaminarme, a pesar de que en ese momento no tenía muy claro qué era el concept art. Cuando yo la cursé, era una de las pocas asignaturas de la carrera que hablaba de cómic y de ilustración, y expuso el tema de tal forma que fue un soplo de aire fresco para mí. Así que podría decirse que plantó en mí una de las primeras semillas que han hecho que a día de hoy disfrute tanto de la narrativa visual y del diseño de personajes y escenarios.



Figura 1.- Munuera, F. (2024). *Aquelarre: Cinder Echoes. Portada Aquelarre.* [Ilustración digital].

Concept Art y su desarrollo desde “Aquelarre: Cinder Echoes”

AQUELARRE: CINDER ECHOES

En esta exposición, presento “Aquelarre: Cinder Echoes” (fig. 1), un proyecto ambientado en un oscuro mundo medieval. Tras la destrucción de su aldea y el asesinato de su familia, una joven bruja huye de la Inquisición (fig. 2). Durante su viaje, que empieza siendo de huida y acaba por darle la vuelta, la joven redescubre los orígenes de su estirpe y la historia de su gente. Es un proyecto que está lleno de simbolismo y narra una fascinante historia de supervivencia, empoderamiento y ruptura con las normas establecidas.

A la hora de enfrentarme a un proyecto de estas características, hay varias cosas que tuve que tener en cuenta dentro de lo que es el concept art. La creación de personajes y escenarios casi nunca debería ser un fin, si no un medio. Al fin y al cabo, se sitúa principalmente en la preproducción y generalmente acaba siendo una herramienta más para poder dar forma a un conjunto. De este modo no existe un buen concept art sin



Figura 2.- Munuera, F. (2024). *Aquelarre: Cinder Echoes. Main Character Aquelarre.* [Ilustración digital].

una historia detrás. Toda la parte de diseño debería ser un puente que enlace la narrativa más explícita (la historia lineal, el guion) con el lenguaje visual implícito, así el espectador es capaz de leer, aunque sea de forma subyacente, distintas capas narrativas al mismo tiempo. Por lo tanto, y por este mismo motivo, el diseño de producción siempre tiene que remar en la misma dirección que la historia y estos dos pilares de la producción deberían estar en constante comunicación.

Si no se hace de la manera correcta puede haber pequeñas incoherencias que no solo no ayudarán a entender mejor el mundo narrado, pueden llegar incluso a sacar al público de la película/videojuego/producto audiovisual. De hecho, es una de las razones principales por las que puedes dejarte de creer un personaje o una historia, y es motivo suficiente para sacar al espectador de lo que estás intentando contar.

Por poner un poco por encima lo que he tratado de hacer con mi proyecto, voy a explicar brevemente cómo he trasladado algunas de estas cuestiones.

La bruja protagonista no tiene un nombre concreto, se lo pone el jugador. De esta forma quiero que haya un vínculo un poco más estrecho con quien interactúe con ella, y refleja que puede ser una representación de cualquiera de nosotros. Así mismo, he querido que el atuendo con el que empieza la protagonista sea interesante, pero sutil y



Figura 3.- Munuera, F. (2024). *Aquelarre: Cinder Echoes. Ruinas Iglesia Aquelarre.* [Ilustración digital].

humilde al mismo tiempo, ya que la historia empieza en una pequeña aldea dentro de un bosque. La idea (ya que la línea principal es de autoconocimiento y superación), es que conforme vaya evolucionando y madurando a lo largo de la historia, su indumentaria lo haga con ella. Es una manera de externalizar duelos internos del propio personaje. Por otro lado, los colores morados que escogí para su ropa representan la feminidad y la noche y, al mismo tiempo, contrastan y armonizan con el escenario, que durante la primera parte de la historia serán mayormente bosques. A toda la parte del lado de la brujería, así como sus personajes y escenarios (fig. 3), les decidí dar un tratamiento parecido, con formas relajadas y texturas más orgánicas.

La contraparte es la inquisición, con la cual he decidido jugar con unos colores mucho más vivos y con siluetas y texturas mucho más afiladas e inorgánicas, para alejarme lo máximo posible de lo que me transmitía el mundo de las brujas. La inquisición (fig. 4, 5 y 6) la he estructurado de manera jerárquica con cargos de poder divididos en 4 grandes inquisidores (también es algo hecho a conciencia, es la contraparte de la sociedad de las brujas, mucho más cercano a algo comunal. Aunque sean cosas conceptuales, todo eso además forma parte del diseño).

Cada inquisidor representa una parte de la inquisición de manera simbólica, el fuego, la muerte, la sangre y la tortura, la pureza dogmática… Y por consiguiente cada diseño



Figura 4.- Munuera, F. (2024). *Aquelarre: Cinder Echoes. Inquisidor Muerte Aquelarre.* [Ilustración digital].

está basado en ese concepto. La idea de que lleven una máscara ocultando su rostro es para despersonificarse lo máximo posible a nivel de diseño. Como la historia tiene varios niveles de compresión, no quiero que el villano sea tampoco una persona con nombres y apellidos. Cada inquisidor es una representación de un poder y sistemas opresivos, así que, aunque sean personajes físicos, es un recurso empleado con un enfoque deliberado para sumar a la narrativa desde la misma concepción.

Lo ideal es que el propio diseño transmita esa idea sin necesidad de texto. Es poner en práctica dentro del concept la máxima de mejor mostrar que explicar, nuestros diseños deberían hablar por sí mismos siempre que sea posible (fig. 7).



Figura 5.- Munuera, F. (2024). *Aquelarre: Cinder Echoes. Inquisicion Escaparate Aquelarre.* [Ilustración digital].



Figura 6.- Munuera, F. (2024). *Aquelarre: Cinder Echoes. NPCs Aquelarre.* [Ilustración digital].



Figura 7.- Munuera, F. (2024). *Aquelarre: Cinder Echoes. Prop Designing Aquelarre.* [Ilustración digital].

ELENA VELASCO ALARCÓN

SOBRE ELENA

Elena Velasco es profesora de Animación 2D en U-tad, es animadora frame a frame, ilustradora y dibujante. Graduada en Bellas Artes por la UCM y con un postgrado en Diseño de Personajes en U-tad, ha trabajado en proyectos destacados, como Klaus, Space Jam: A New Legacy, Central Park, Orens Way, además de varios comerciales y cinemáticas para videojuegos. Actualmente se encuentra trabajando en la película de animación Chica y Lobo de Rock Espinet. Ha participado como conferenciante en eventos de la UCM, del instituto Ramiro de Maeztu, Mitocrítica y Animayo. Se especializa en acting de personajes y narrativa artística.

Cada vez que miro hacia atrás y rememoro mis días en Bellas Artes siento que no pude escoger mejor carrera para mí. Recuerdo el cansancio, el frío, las interminables horas de pie, las tardes perdidas buscando materiales… pero también recuerdo a los compañeros, que se ensuciaban igual o más que tú, los profesores que te enseñaban nuevas formas de crear, la sensación de poder hacer con tus manos cualquier cosa que imaginaras dentro de un taller. Fue esa sensación la que me hizo preguntarme ¿Yo podría hacer animación?

Para mí la gente que animaba en los making of de Disney eran dioses haciendo magia inalcanzable y las películas eran obras de arte que solo podía disfrutar desde el sofá o una butaca de cine con los ojos como platos. No obstante, tras haber dibujado en sesiones de tres horas, tras haber pintado con miles de colores, tras haber aprendido a partir la piedra y domado la madera, tras haber utilizado herramientas que ni sabía que existían; la mente se expande y algo me hizo click en la cabeza: "Siempre me ha gustado la animación… y eso se hace con papeles, acetatos, lápices y demás. Debería probarlo, porque ahora mismo me siento capaz de cualquier cosa."

Y así empecé a comprar libros y a animar 2D con los pocos recursos que tenía en casa. Recuerdo que solo podía montar los vídeos en los ordenadores de la facultad y un día el guarda me miró como si estuviera loca y me preguntó que porqué llevaba una tarde haciendo la misma acción una y otra vez. Yo estaba editando a mano fotograma a fotograma.

Mi trayectoria en la Animación

Que hubiera una asignatura de Dibujo Animado en Bellas Artes como optativa fue una tabla de salvación, recuerdo leerme con avidez los art books que traía Carmen. Si ella pedía 10 poses yo hacía 80. Empecé a coger carrerilla en mi aprendizaje. Echo de menos las mesas de luz para animar en tradicional, y también la magistral asignatura de Anatomía Humana que tantos recursos me ha dado para mover personajes de cualquier tipo.

La animación frame a frame (fig. 1) es una tarea de locos, complicada y cuyo futuro laboral no era nada prometedor por esos años. Hablamos de cuando el 3D de Frozen deslumbraba a todos. Aun así me empeñé en hacer un postgrado de Diseño de Personajes liderado por Borja Montoro en U-tad y compaginarlo con la animación 2D autodidacta.

Siete años después y tras muchas caídas puedo decir que soy animadora 2D, que doy vida a personajes y que puedo vivir de ello.



Figura 1.- Velasco Alarcón, E. (2024), 1. *Frame de Space Jam: A New Legacy* [Imagen Digital].

¡También disfruto mucho diseñando! No hubiera sido capaz sin ese click que me dio durante mis años de carrera y sin la guía de mis profesores de dibujo.

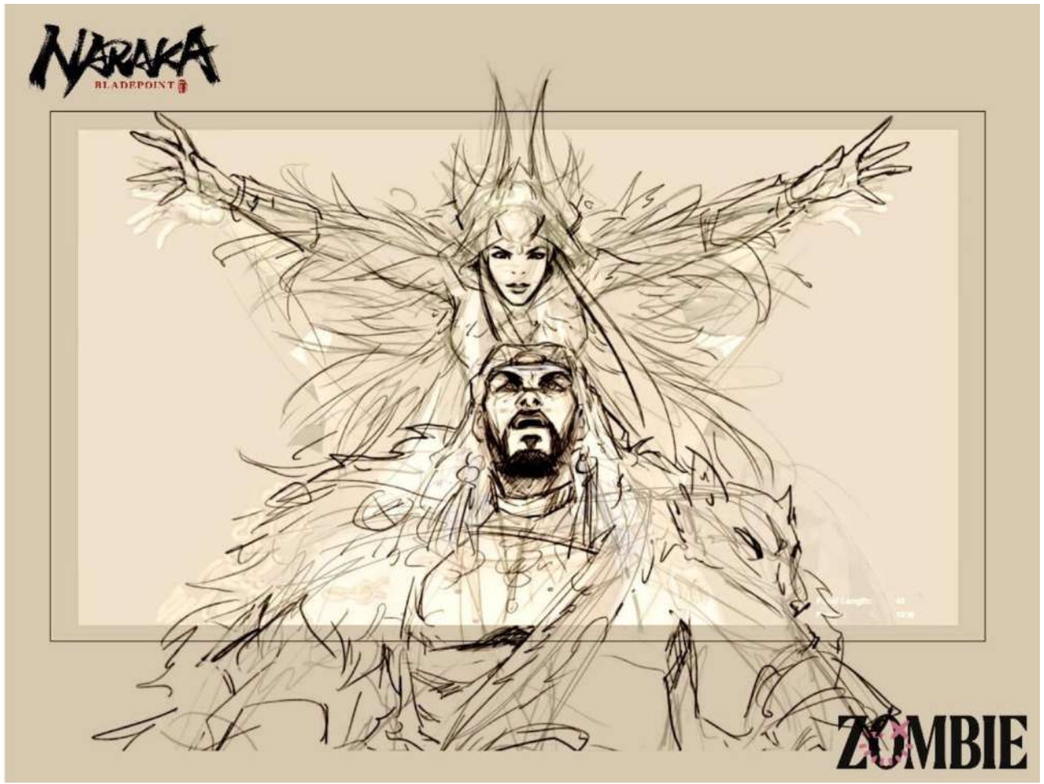


Figura 2.- Velasco Alarcón, E. (2024), 1. *Dibujo para cinemática de Naraka: Blade Point,* [Imagen Digital].



Figura 3.- Velasco Alarcón, E. (2024), 1. *Diseño de personaje para La Chica que rompió el Ciclo,* [Imagen Digital].

ALBAR MANSOA, JAVIER



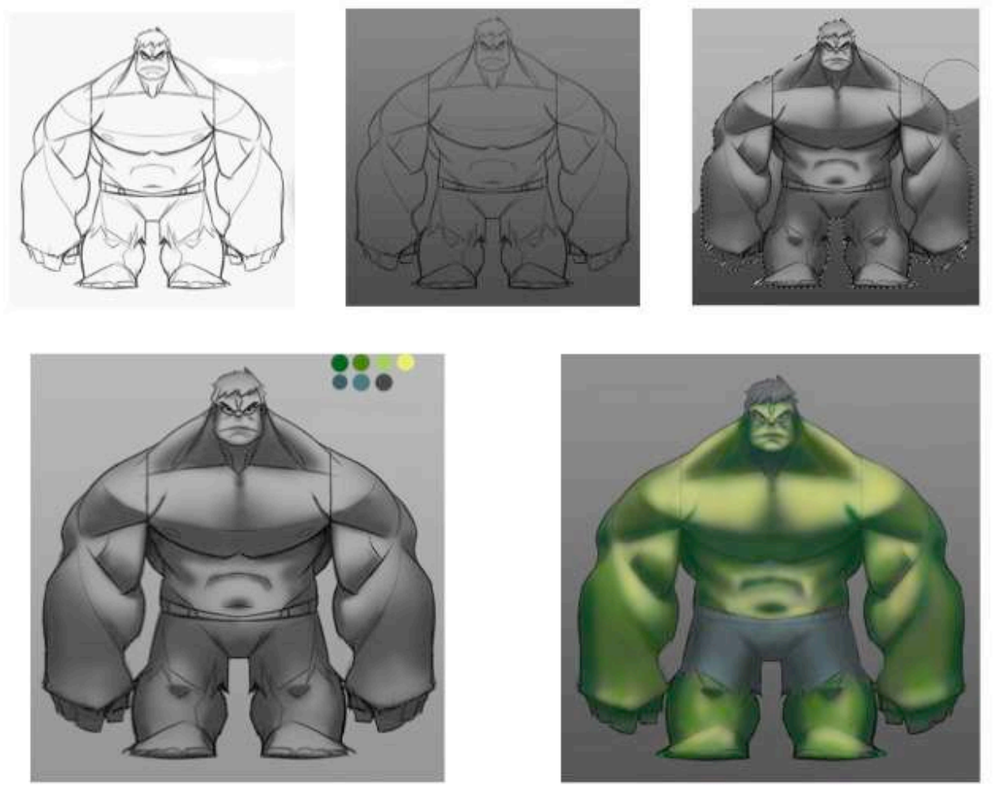


Figura 1.- FAN ART

Título: Fun art de Hulk a partir de SamNielson de la saga Infinity.

Descripción: Proceso de creación de “Fun Art” de Hulk a partir de SamNielson de la saga Infinity

Primero, se dibuja el personaje de forma analógica y a tinta. Una vez terminado, se digitalizan las vistas requeridas utilizando un escáner plano. Con el dibujo en formato digital, se abre en un software de edición de imágenes como Adobe Photoshop. Luego, sobre la línea digitalizada, se añade una nueva capa con un degradado de negro a gris. Esta capa se duplica y se renombra para diferenciarlas: a la capa de fondo se le ajusta la opacidad al 40%, mientras que a la capa para sacar luces se le da una opacidad del 55%.

A continuación, se selecciona el fondo de la capa de dibujo a línea utilizando la varita mágica y, posteriormente, se invierte la selección. Con la selección invertida, se elige la capa de fondo gris iluminada, y con la herramienta de goma de borrar (utilizando un pincel de pulverizado y contorno sin dureza), se adapta al área de borrado y comienza a sacar las luces de la figura. Con las luces ya trabajadas, se sombrean las áreas más oscuras del personaje con un pincel negro.

Seguidamente, se crea una capa de color y se prepara la gama cromática a utilizar, inspirándose en otro Hulk que resulta atractivo por su combinación de colores. Con la herramienta cuentagotas, se seleccionan los tonos deseados, y, usando el pincel de pulverizado y contorno con mínima dureza, se va aplicando esta gama de colores al personaje.

ALBERCA ESCRIBANO, ALBA CANDELA



Figura 2.- ACCION

Título: Hoja de poses de Kendra.



Figura 3.- PERSONAJES

Título: Fichas de personaje para proyecto de libro ilustrado

ALONSO MORENO, CARMEN

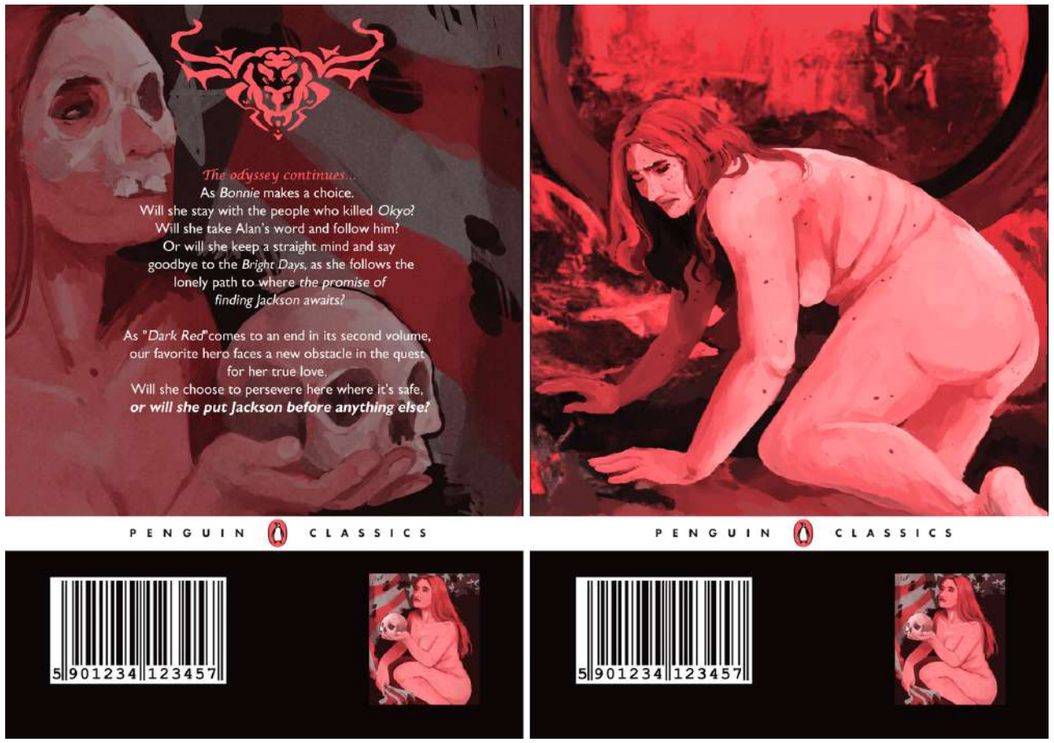


Figura 4.- FAN ART

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 5.- FONDO

Titulo: Fondo.

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

AINHOA ARAGONÉS MUELA

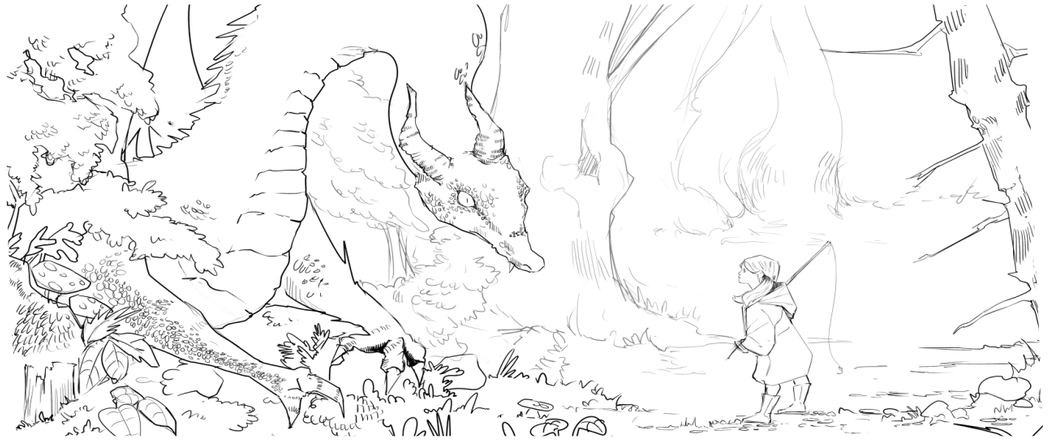




Figura 6 y 7.- FONDO

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 8.- 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 ARAGONÉS MUELA



Figura 9.- 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 10.- 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 11.- 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.

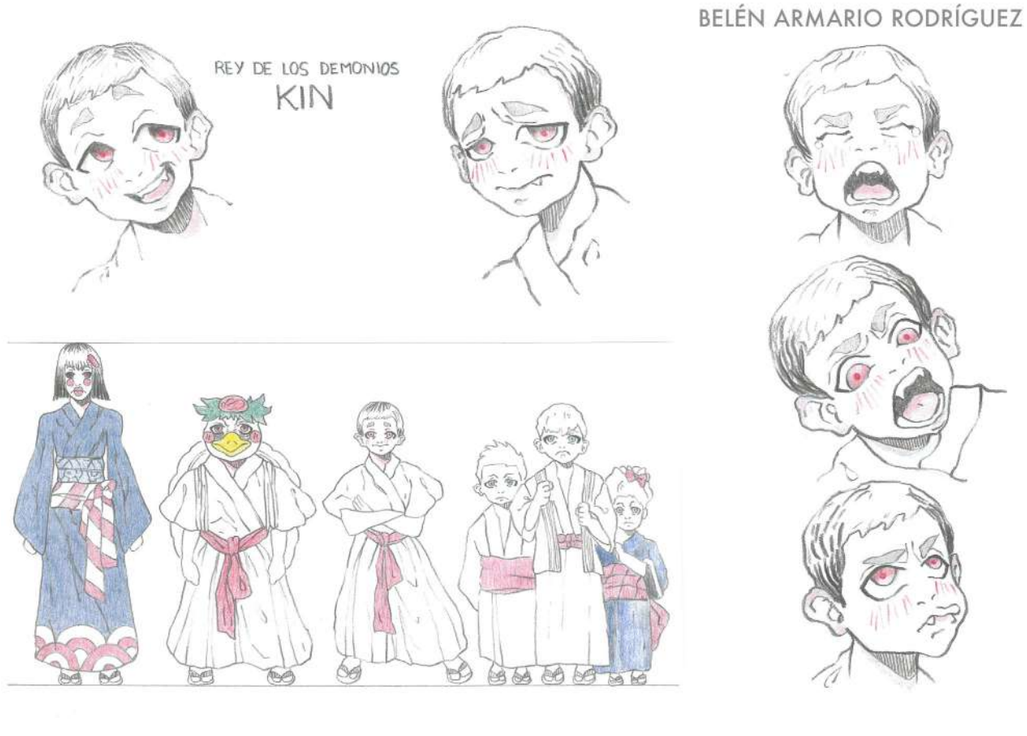


Figura 12.- HOJAS DE EXPRESIÓN Y COMPARATIVA

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

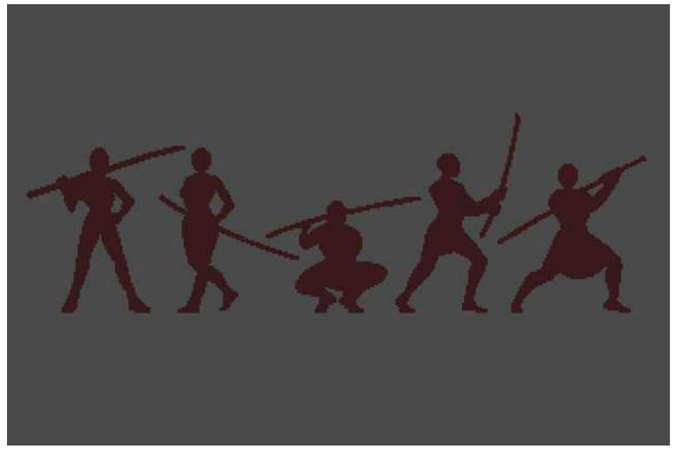




Figuras 13 y 14.- PERSONAJES- PIXEL ART

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 15 y 16.- 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 17.- 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 18.- EXPRESIONES

Título de las obras. Expresiones Josh y Meg.

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

ARROYO VEGA, EDUARDO





Figura 19.- DESARROLLO VISUAL

Titulo: Desarrollo visual para Ethel..

Descripción: La obra muestra el desarrollo visual de Ethel, un personaje creado en un contexto narrativo que la sitúa en un escenario post-nuclear. Ethel es una guardiana que patrulla las inmediaciones de un santuario verde en medio de un páramo desolado por la radiación y habitado por peligrosas tribus. Se ha desarrollado el personaje mediante la iteración de siluetas, estudiando posibles esquemas cromáticos, y una vez establecida la armonía de color, se procede a desarrolar el model sheet, las poses tipo y las expresiones faciales.

Como apoyo visual también se han desarrollado los “props”, en este caso una espada de doble filo mecánica y un brazalete que contiene cápsulas que evitan el envenenamiento en zonas afectadas por la radiación. Por último, se han explorado varios entornos dentro de la narrativa y se ha optado por presentar “Grünestadt”, el santuario verde donde quedan unos pocos supervivientes de la catástrofe.

ASENSIO NUÑEZ-CACHO, MÓNICA SOFÍA

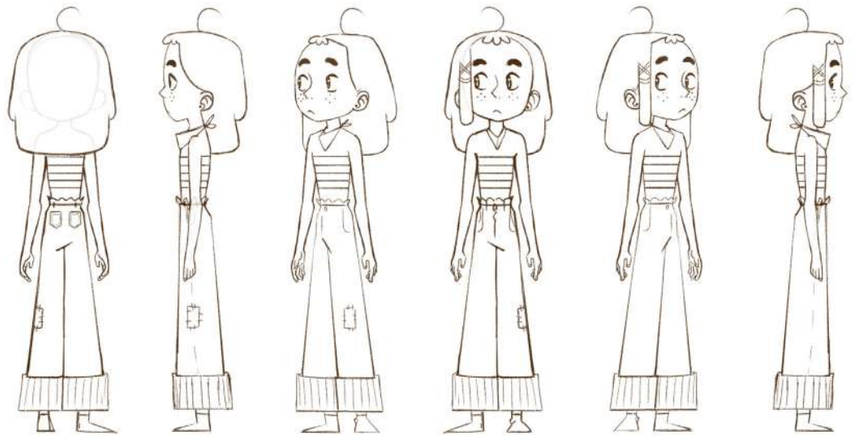




Figura 20 y 21.- HOJA DE GIRO Y HOJA DE CRIATURAS

Título: Robin.y Diseño de personajes alienígenas.

Descripción: Turn Around de personaje Robin. Descripción: Personajes alienígenas para la historia grupal Odisea 2000.

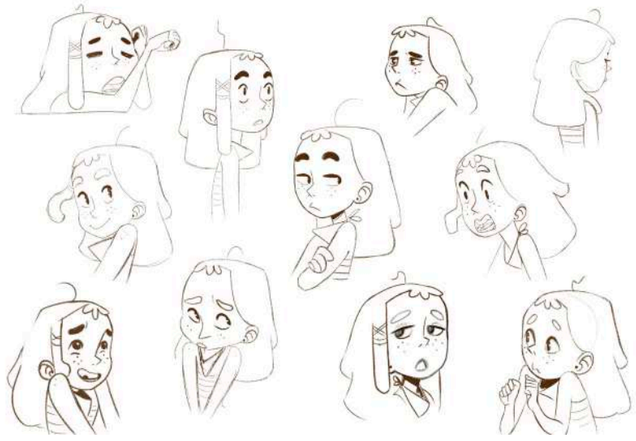




Figura 22 y 23.- HOJA DE EXPRESIÓN

Título: Robin.

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

ASENSIO NUÑEZ-CACHO, MÓNICA SOFÍA





Figura 24.- CHARACTER DESIGN PROJECT

Título: Taelia.

Descripción: Se narra la historia de Robin, una niña que aburrida de la monótona vida en su comunidad, decide ignorar las normas establecidas y adentrarse en los bosques que limitan la Zona Residencial. Cuando allí encuentra a Celia, el destino de ambas se une de manera inevitable.





A lo largo de los diferentes capítulos, entablarán amistad y explorarán las ruinas olvidadas por su comunidad, descubriendo así, si aquellas leyendas que siempre les contaron fueron ciertas.

AVELLANO DE FRUTOS, CLARA

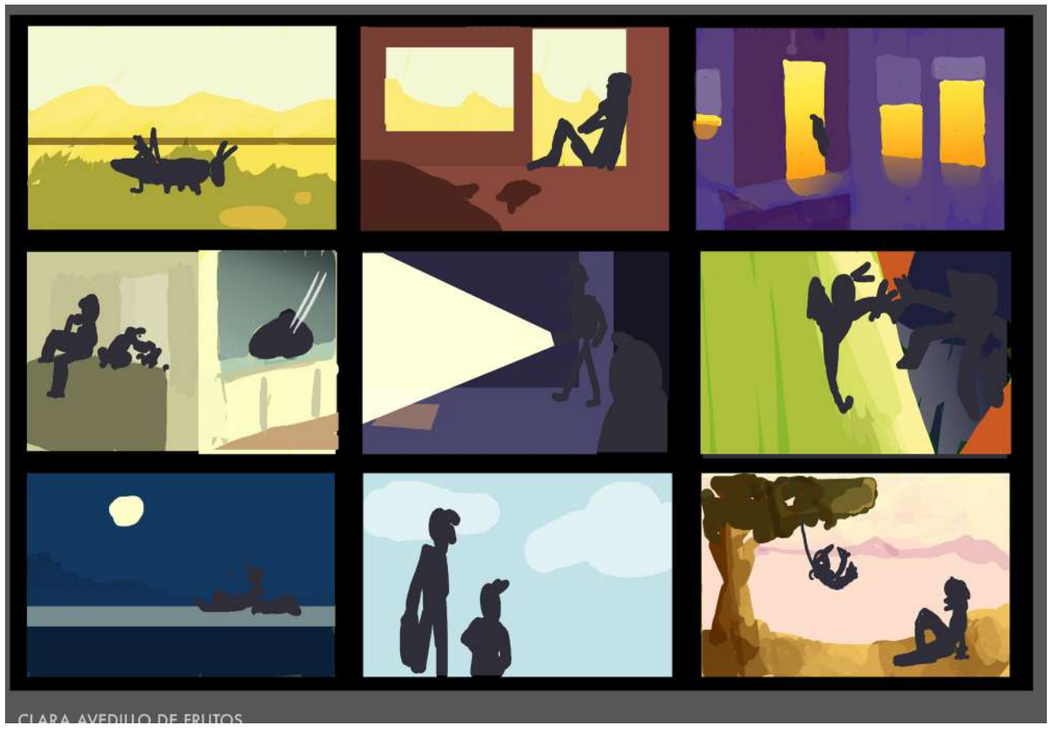


Figura 25.- COLOR KEYS

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

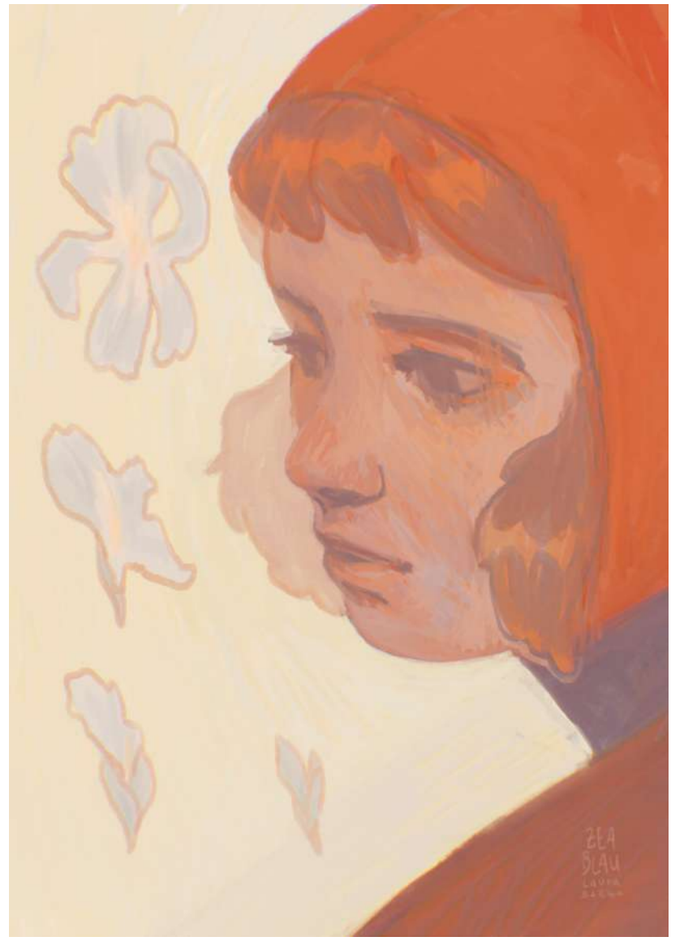


Figura 26.- FAN ART

Tïtulo: Iris.

Año: 2024

Técnica o software: Procreate

AARON BARAMBONES MARCOS

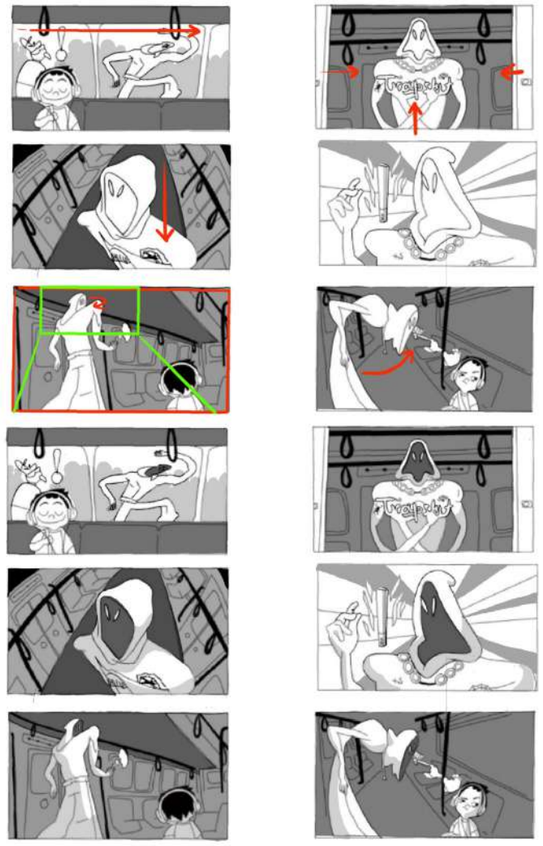


Figura 27.- STORYBOARD

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).

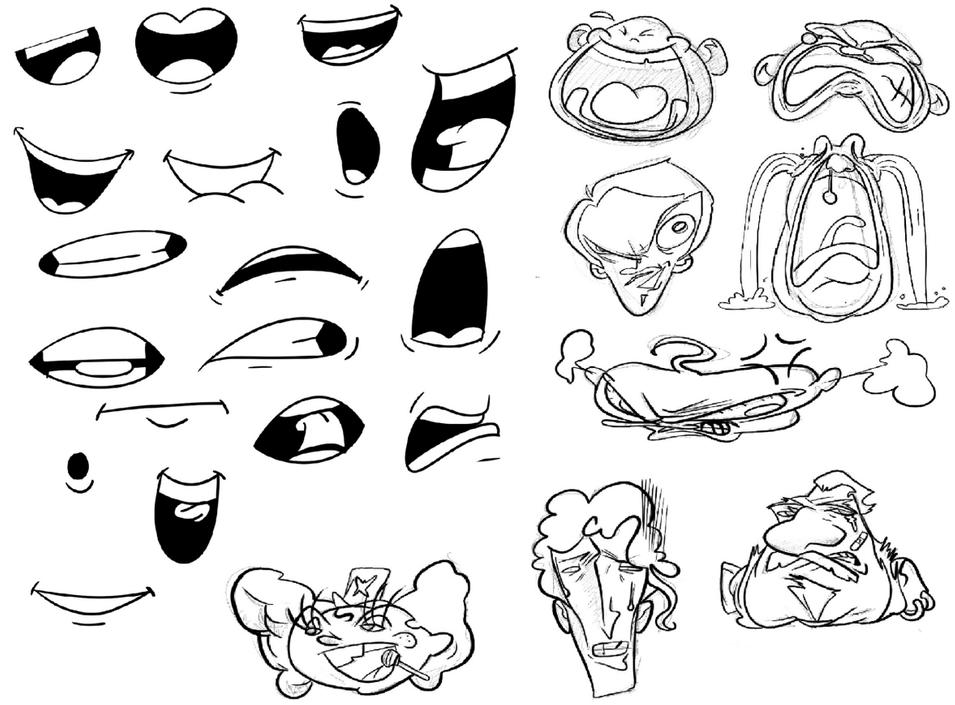


Figura 28.- EXPRESIONES

Titulo: Hoja de expresión.

Descripción: Hoja de expresión estilo cartoon y diferentes personajes en el mismo estilo.

BERNAL HERRERO, LUCAS





Figuras 29 y 30.- ENTORNOS

Título de las obras: Prao

Descripción de la obra: Prao' es un proyecto todavía en desarrollo sobre la creación de entornos y personajes, y las relaciones entre ellos como conductor de una historia. Esta historia se escribe a medida que se va dibujando, sin estar sujeta a los modelos clásicos de la narrativa occidental. Aun así, estas primeras escenas guardan una ligera linealidad.





Figuras 31 y 32.- ENTORNOS

Título de las obras: Prao

Descripción de la obra: Entre los dibujos se puede observar primero un boceto del personaje y distintas exploraciones de las ovejas, pasando por distintas razas y poses. En la misma página, un boceto de la primera escena, "Redil". La siguiente escena, "Vuelta a casa" recoge a los personajes desarrollados por primera vez en un mismo lugar bajo una luz de tarde, y la última, "Medianoche", introduce un nuevo personaje.

BLANCH GONZALEZ, ELENA



Figura 33.- 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

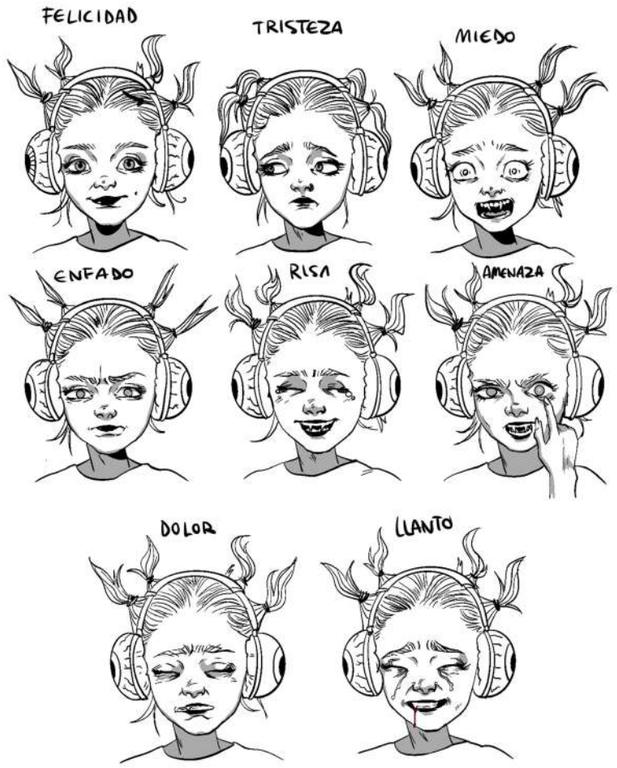


Figura 34.- HOJA DE EXPRESIÓN

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.

BURÉN, RUBEN

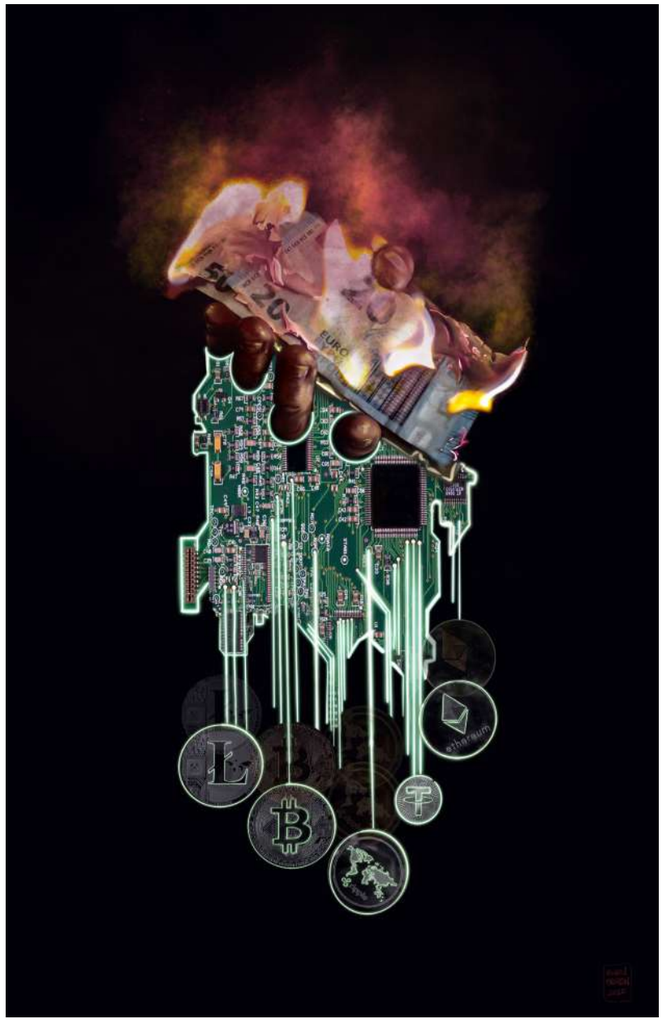


Figura 35.- ILUSTRACIÓN

Titulo: El Prestidigitador, poesía neoliberal.

Descripción: Obra digital de ilustración para una revista de negocios y economía a nivel internacional sobre el valor y significado del dinero en el siglo XXI. La obra forma parte de una serie que hizo el autor sobre los nuevos modos de inversión, diseñando una crítica hacia el neoliberalismo y la nube inmaterial en la que se ha convertido la riqueza frente a la no digitalización de la pobreza, que sigue manejando el dinero físico.

CAMACHO, ÁLVARO

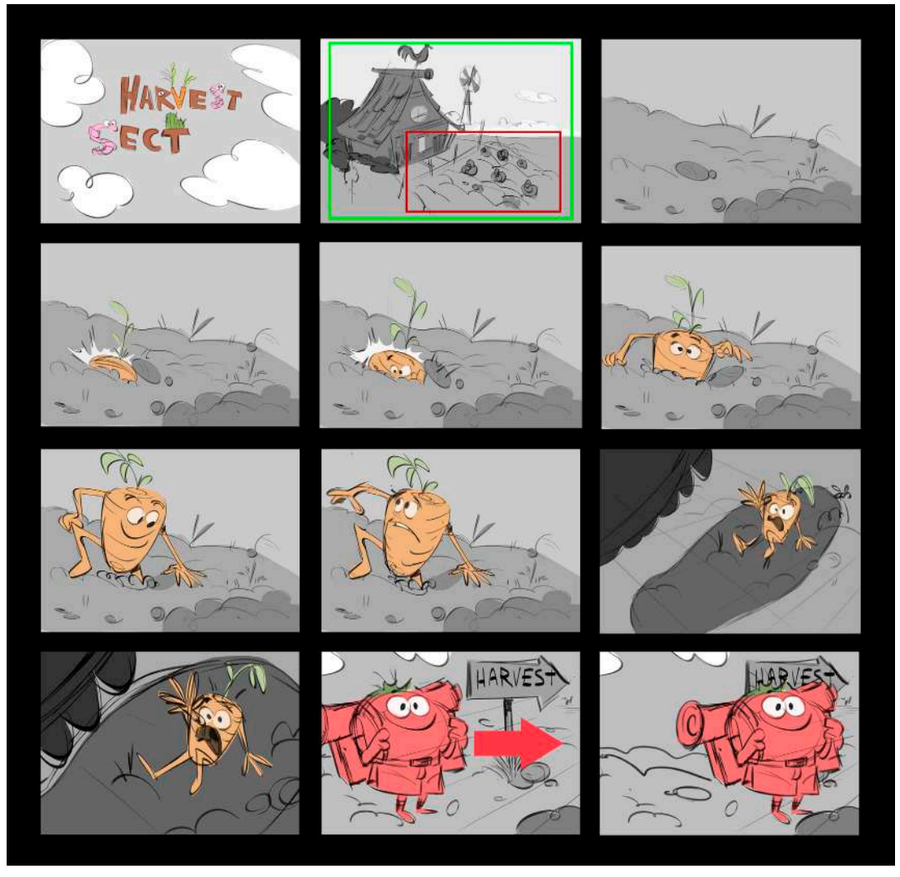


Figura 36- STORYBOARD

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 37.- FONDO

Titulo: Paisaje.

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

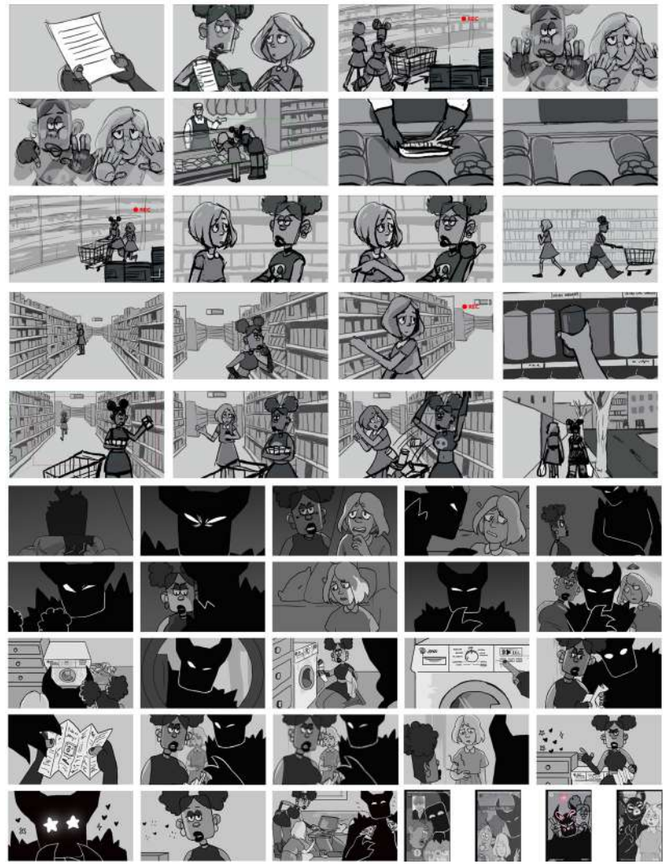


Figura 38.- STORYBOARD GRUPAL

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.

CANO, IVÁN



Figura 39.- CÓMIC

Titulo: En la cueva.

Descripción: Cómic adolescente.

CANTERO BAGÜÉS, SARA



Figura 40.- FONDO

Titulo: Interior de un bar del oeste americano .

Descripción: Fondo en clave armónica para un trabajo grupal para una animación.

CARBAJO HUERTAS, MIGUEL

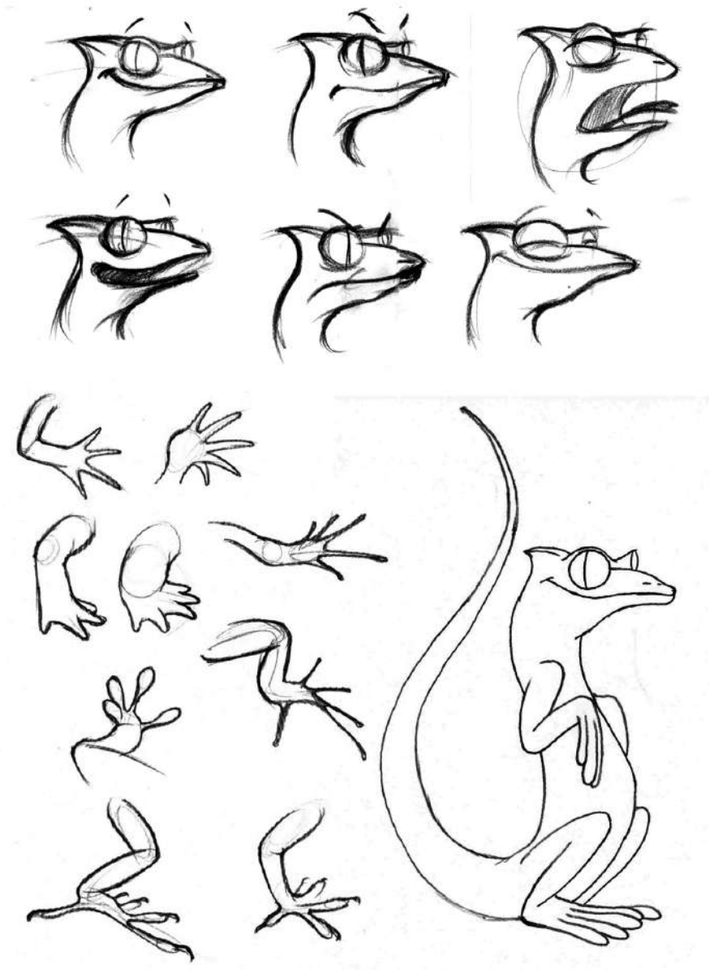


Figura 41.- HOJA DE PERSONAJE, EXPRESIONES Y ESTREMIDADES

Titulo: Mi mascota.

Descripción: Criatura reptil.



Figura 42.- ESCULTURA

Titulo: Mi mascota.

Descripción: Criatura reptil.

CARMONA TIJERIN, MONICA



Figura 43.- 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.

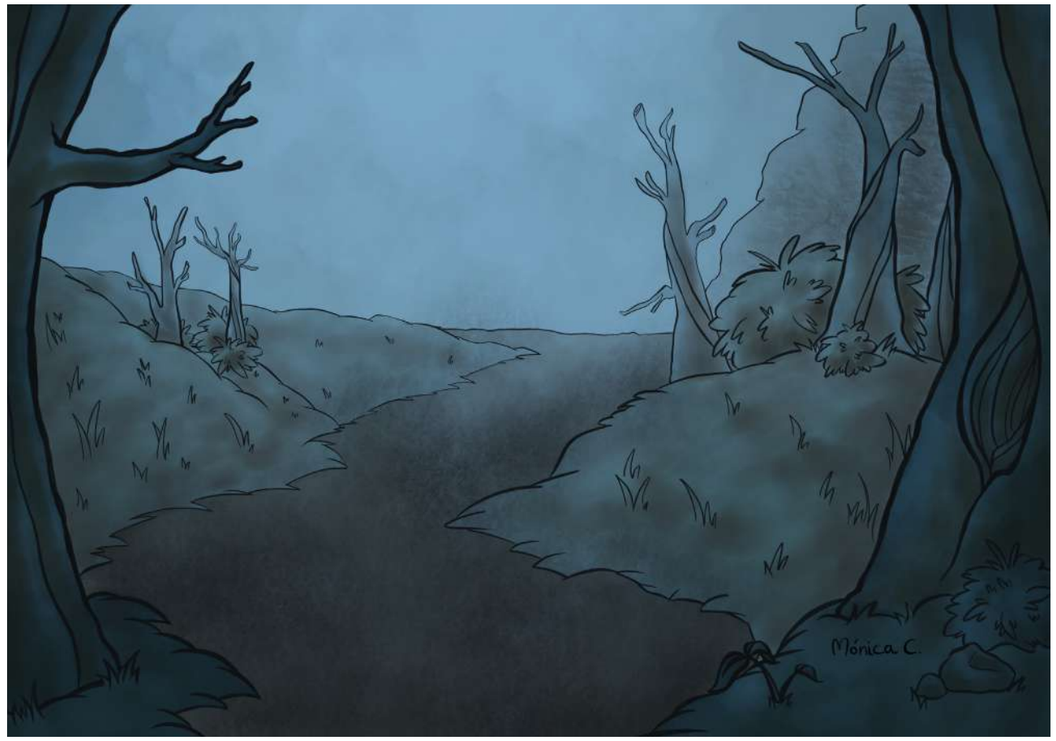


Figura 44.- FONDO

Titulo: Fondo.

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

CERRATO GÓMEZ, CARLOTA



Figura 45.- VÍDEO. EXPERIENCIA V

Título de la obra: Hábitat

Descripción: Este proyecto se desarrolla a partir del concepto de entorno como parte o prolongación del individuo. De tal forma se observa qué sucede y cómo gestiona la persona su entorno íntimo para hallar así algún rastro identitario.Se deduce que dicho entorno íntimo es el hogar, ya que es dónde comienza el desarrollo personal y privado del individuo y se concreta en el dormitorio, habitáculo que individualiza a los habitantes de la casa.De tal manera, se examina el lugar de pertenencia de la artista haciendo un recorrido visual a través de dibujos construidos por los recuerdos de las distintas habitaciones por las que ha pasado a lo largo de su vida. Las ilustraciones conforman las salas donde el espectador se encontrará al adentrarse en la realidad virtual generada, lo que proporcionará un lugar de intimidad y seguridad para el espectador, donde no hay peligro de infligirse daño físico, ni existe un observador que irrumpa en un momento que está siendo sólo suyo.

CHEN, ZIXUAN



Zixuan Chen

Figura 46.- 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.

CHEN, ZIXUAN

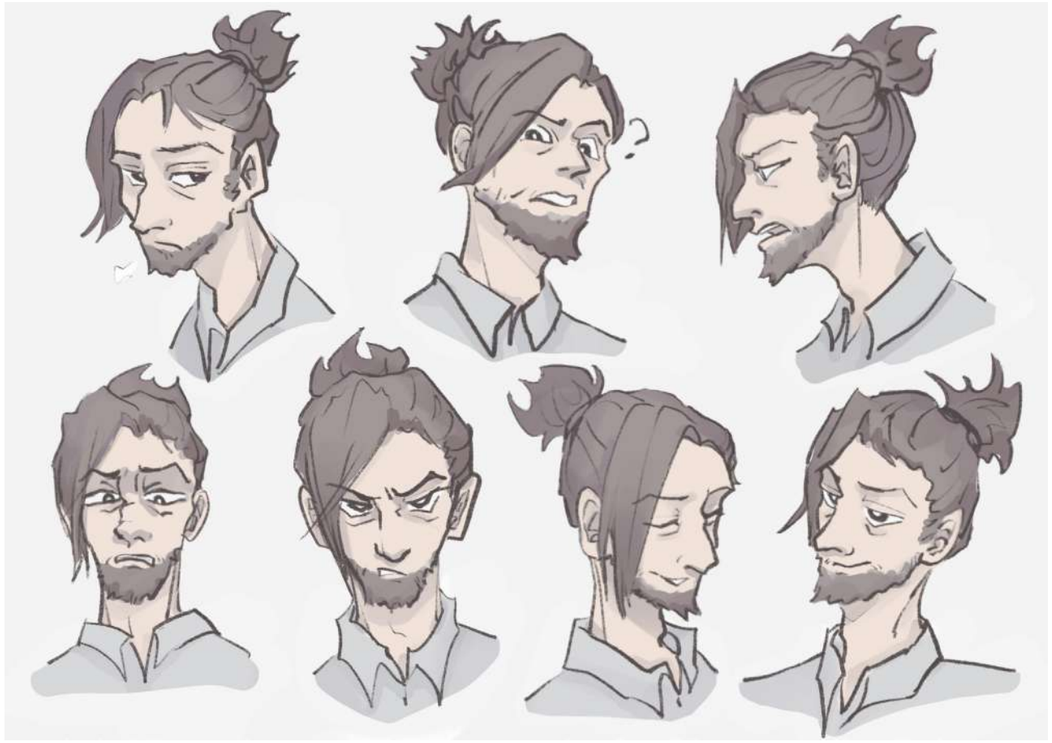


Figura 47.- HOJA DE EXPRESIÓN

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.

CRESPI VIDAL, AINA

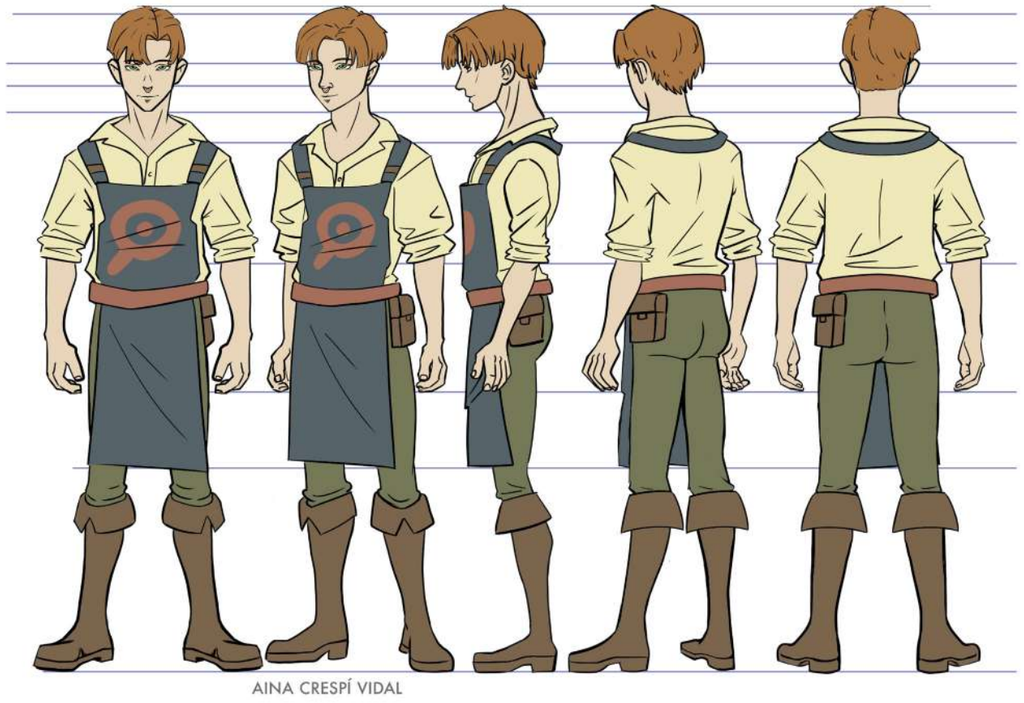


Figura 48.- GIRO

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.

CRESPI VIDAL, AINA

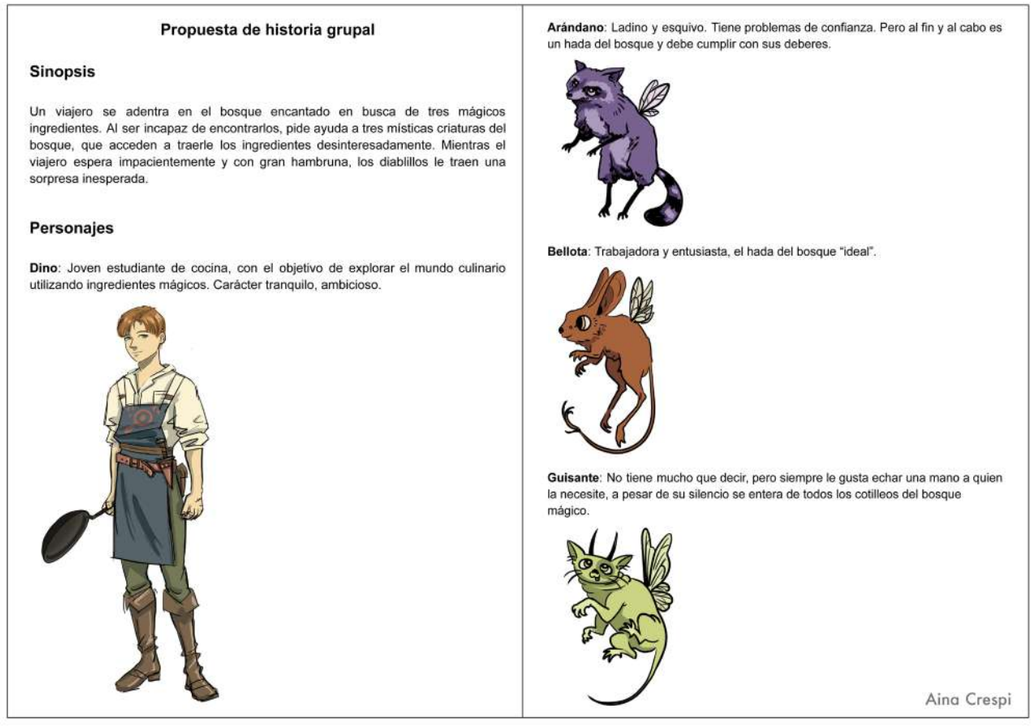


Figura 49.- HISTORIA Y PERSONAJES

Titulo: Propuesta de historia grupal de Dino..

Descripción: Un viajero se adentra en el bosque encantado en busca de tres mágicos ingredientes. Al ser incapaz de encontrarlos, pide ayuda a tres místicas criaturas del bosque, que acceden a traerle los ingredientes desinteresadamente. Mientras el viajero espera, impaciente y con gran hambruna, los diablillos le traen una sorpresa inesperada.

CRUZ LOSADA, EVA

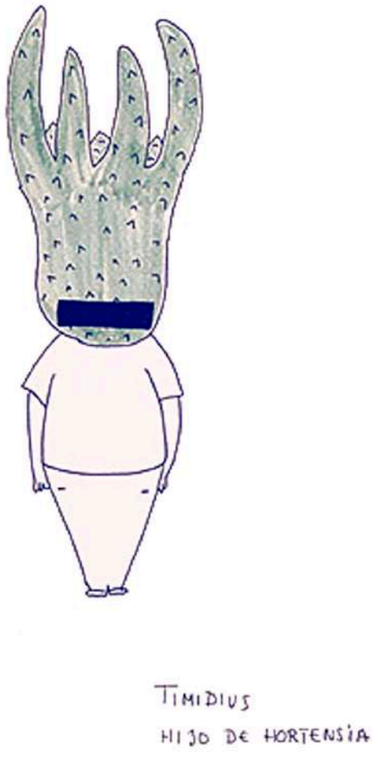


Figura 50.- FANART

Título: El amigo de Gafe

Descripción: Diseño de personaje para un trabajo personal llamado el niño Gafe . Este es el personaje llamado Timiduis, Hijo de Hortensia.

DARTOIS ANDRÉS, SARA

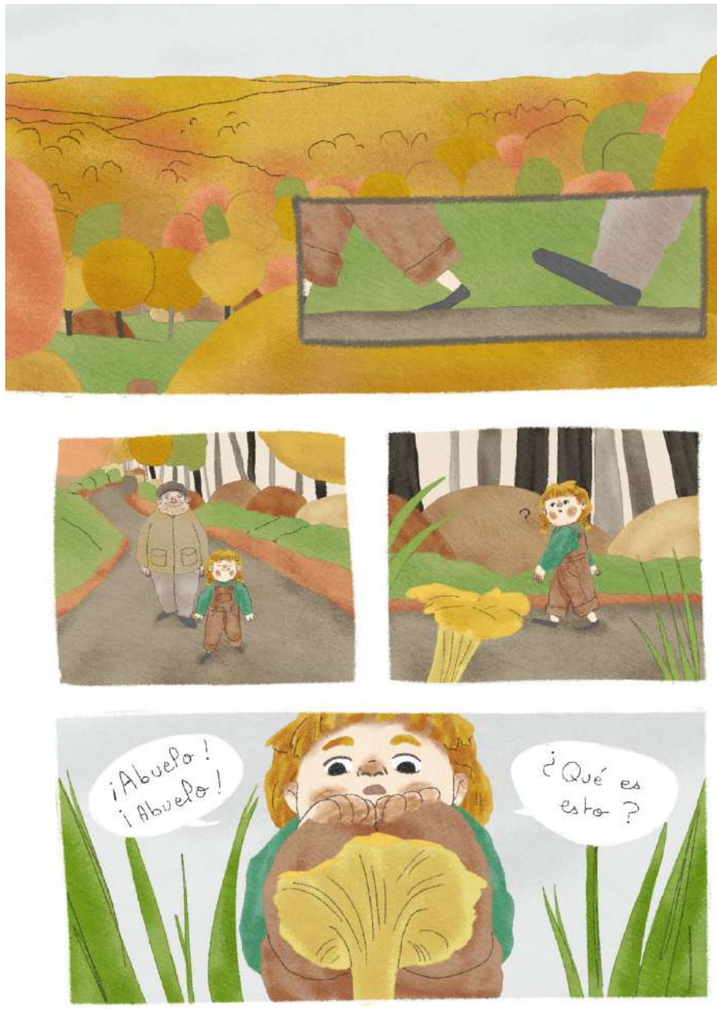




Figura 51.- CÓMIC

Titulo: ¿Qué es esto?.

Descripción: Cómic infantil

DE ARCOS, ANDREA

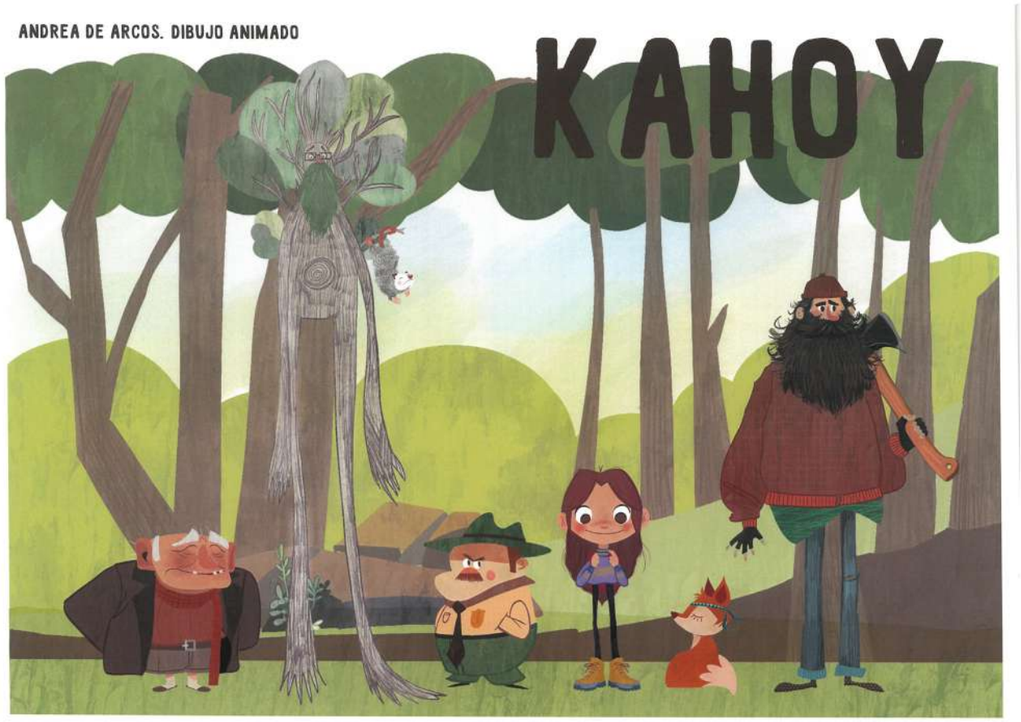
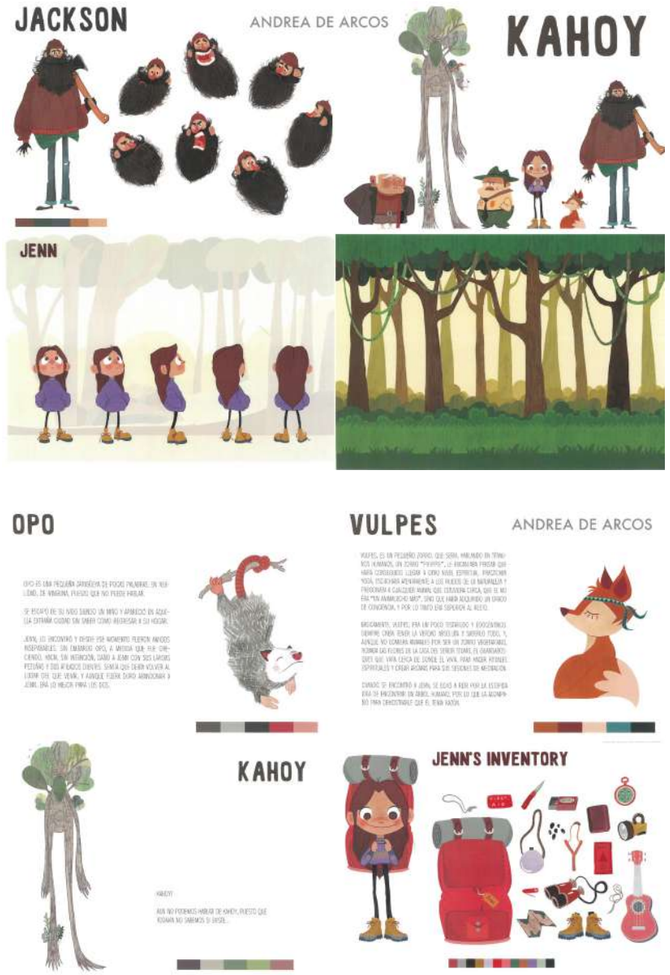


Figura 52.- HOJAS DE COMPARATIVA EN ENTORNO

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 53 y 54.- 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.

DE IRACHETA MARTÍN, MARIA



Figura 55 y 56.- DESARROLLO VISUAL Y CONCEPT ART EN CINE

Título de las obras: Desarrollo Visual y Concept Art en Cine: Insania, 2019
Técnica: Dibujos Digitales y Máscara.



Descripción: La obra está compuesta por una serie de ilustraciones dentro del proceso de concept art que sirvieron inicialmente en la fase de preproducción del cortometraje Insania dirigido por Carlos Salado. Posteriormente, como directora de arte del film, la autora construyó los espacios y el atrezo que aparecían en escena pudiendo observarse uno de los elementos icónicos de la historia que es la máscara, la cual utilizará el protagonista en su transformación hacia el terrorífico alter ego.

DIAZ BRAÑAS, PAULA

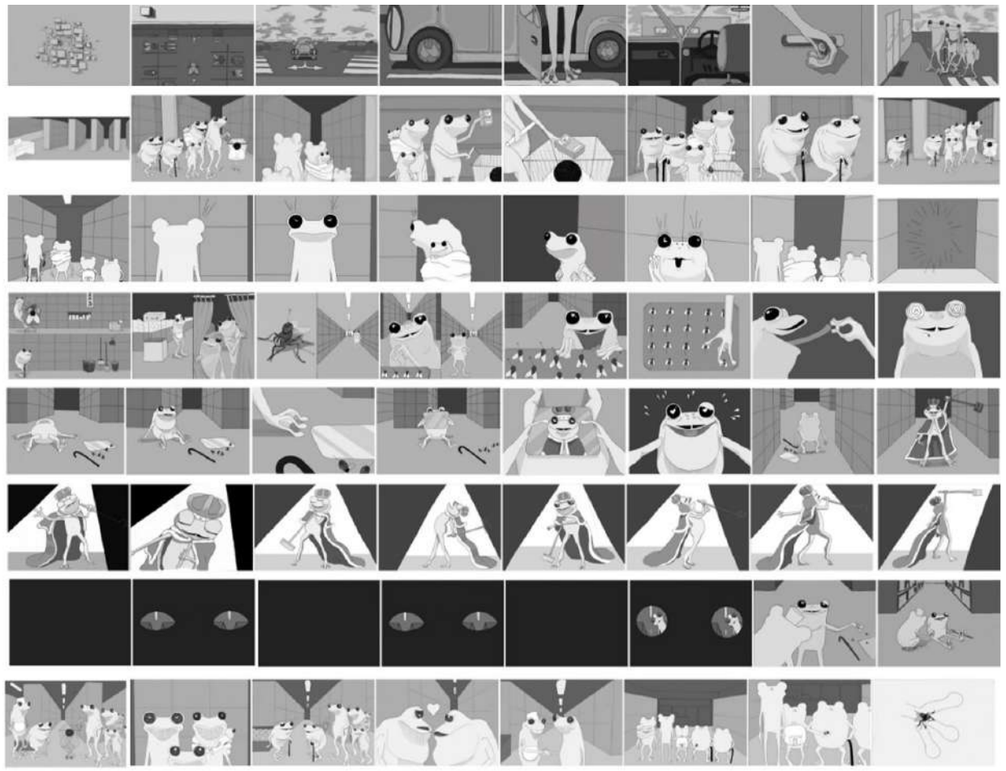


Figura 57.- STORYBOARD

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.

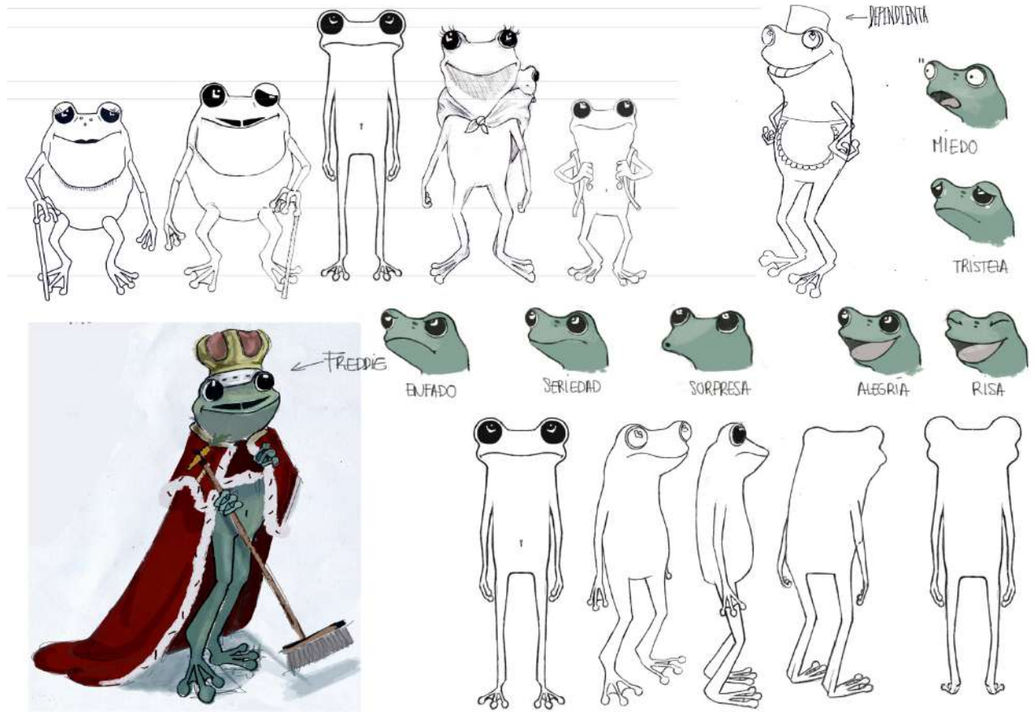
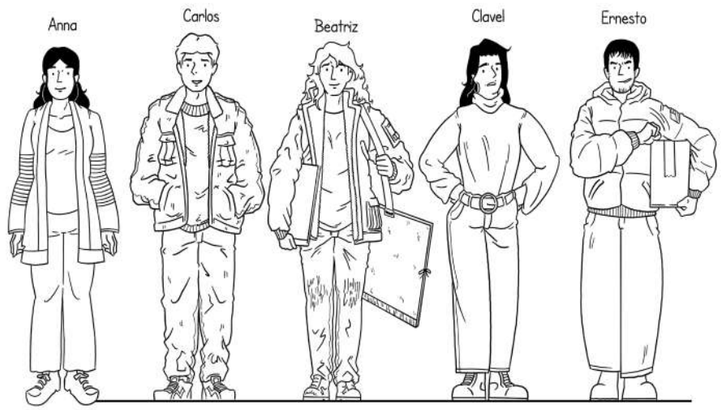


Figura 58.- PERSONAJES COMPARATIVA, GIRO Y EXPRESIONES

Título: Ranas.

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

DIAZ DE LOSADA, ALEJANDRO



Figuras 59 y 60.- 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.

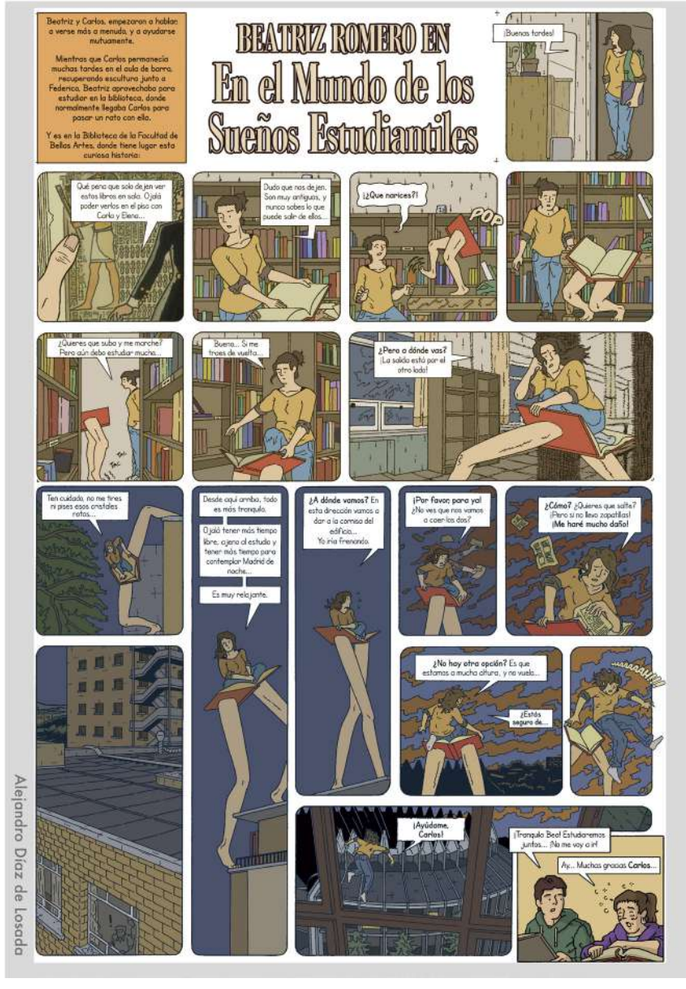


Figura 61.- CÓMIC

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 62.- 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

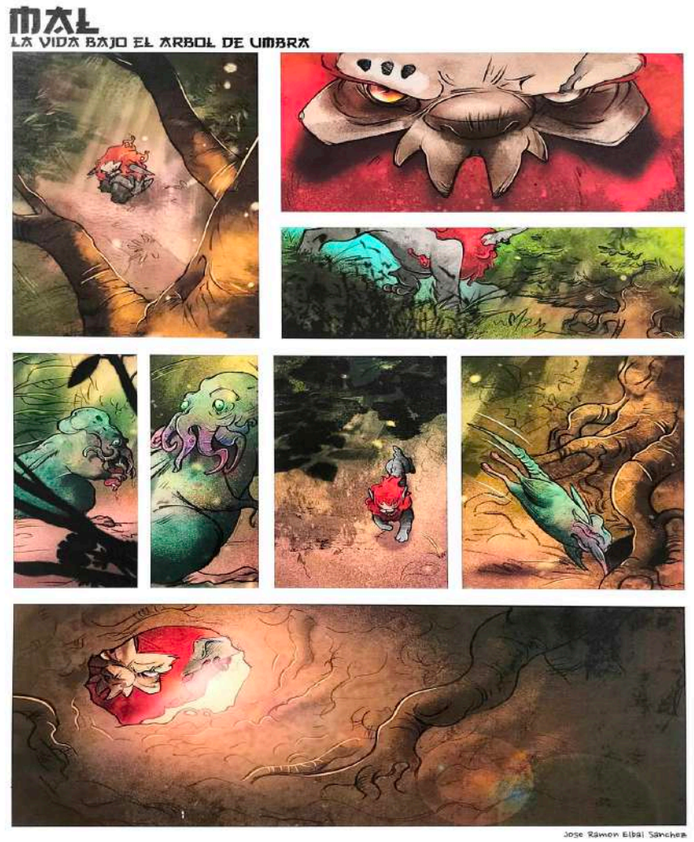


Figura 63.- CÓMIC

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 64.- FONDO

Titulo: Fondo, charcas de ranas.

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

GARCÍA FERNÁNDEZ, ISABEL

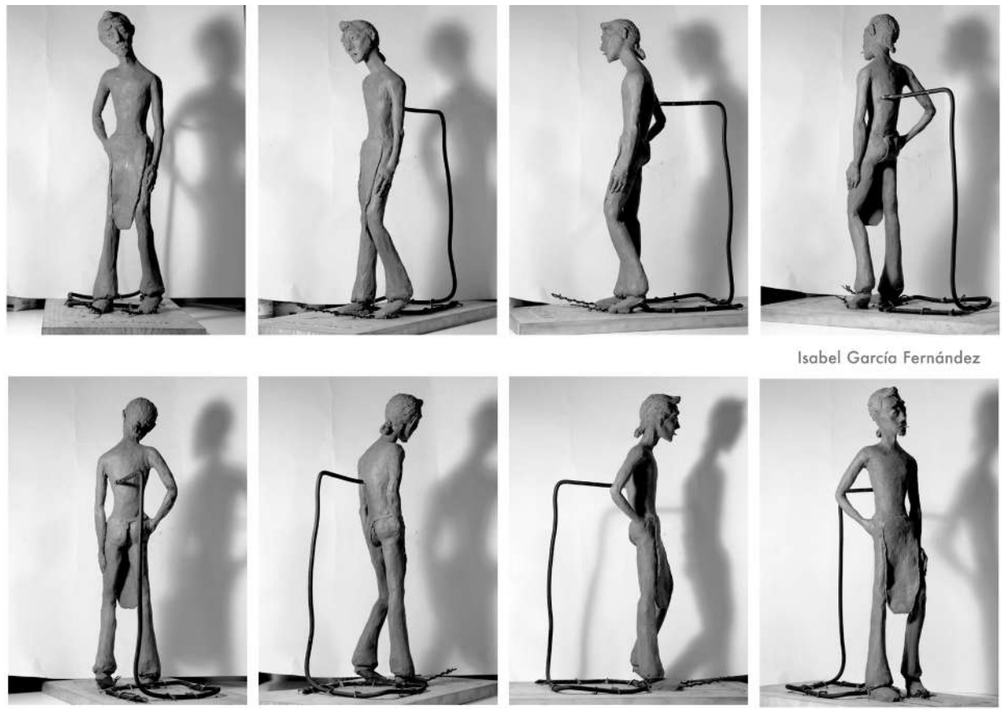


Figura 65.- ESCULTURA

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

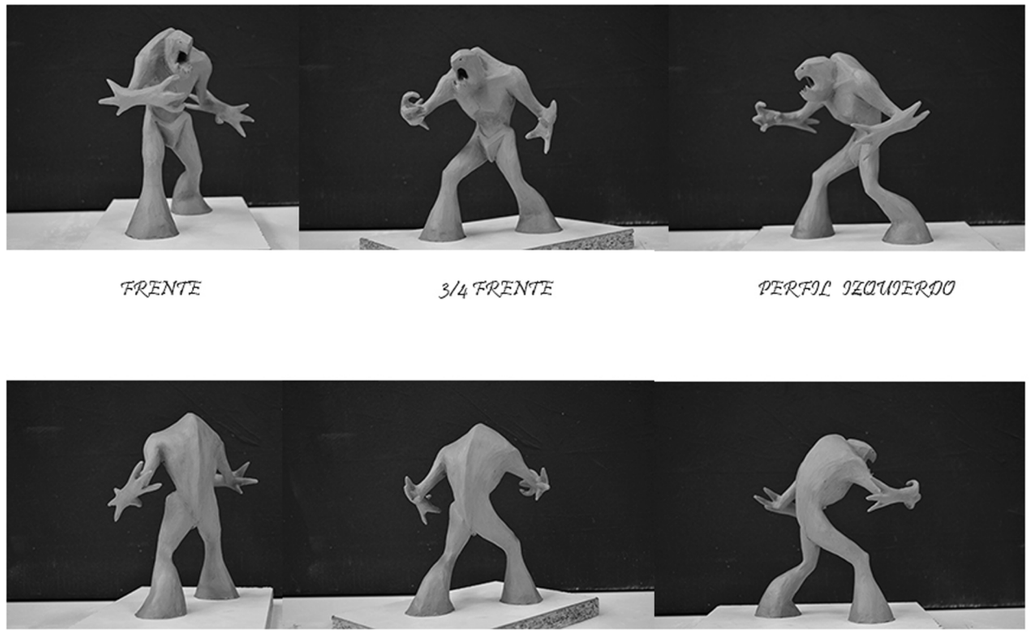
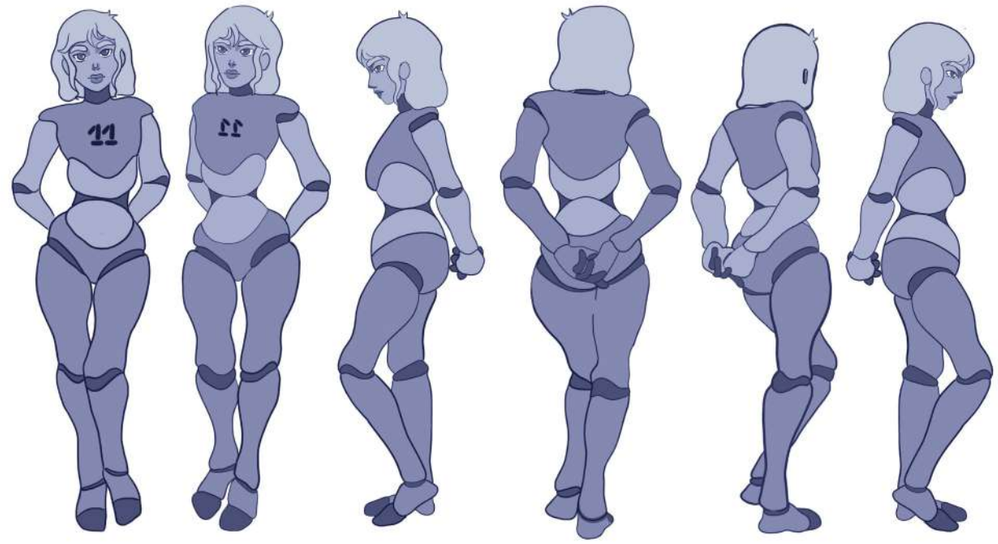


Figura 66.- ESCULTURA

Titulo: Criatura.

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

GARCÍA RECIO, EDURNE



Figuras 67.- GIRO

Titulo: Hojas de modelo de giro.

Descripción: Estudios de objeto para animática final.

GARCÍA RECIO, EDURNE



Figuras 68.- PROP

Titulo: Hojas de modelo de objeto.

Descripción: Estudios de objeto para animática final.

GIL MÉNDEZ, SERGIO

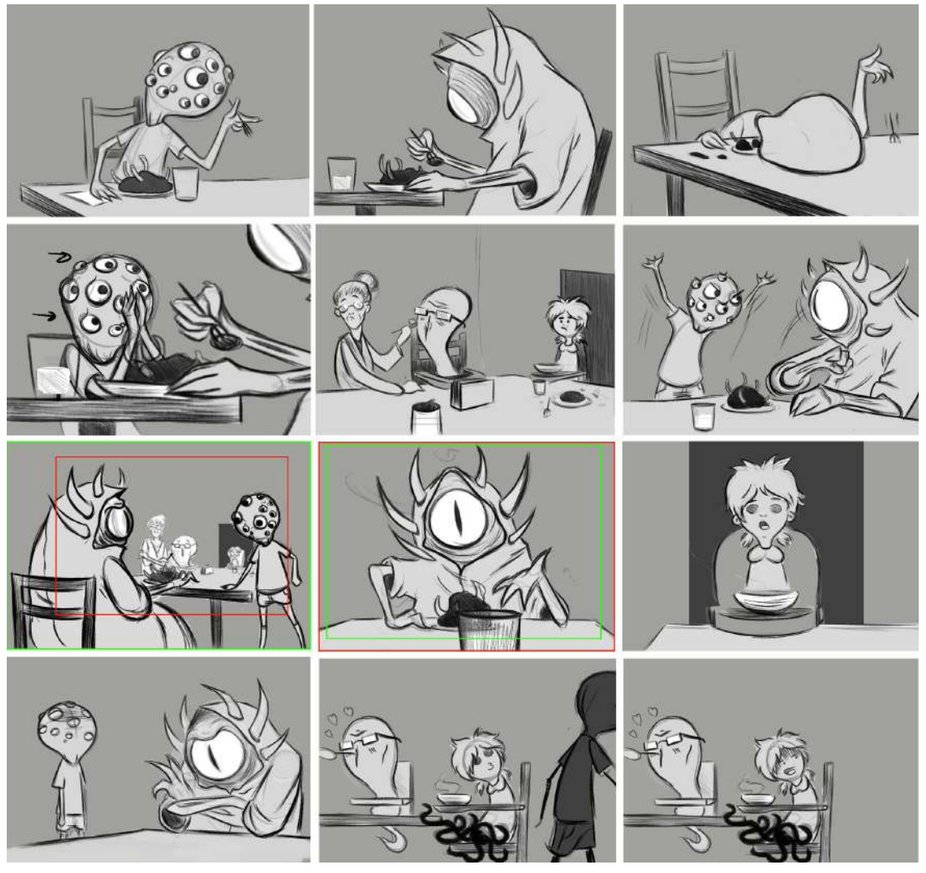


Figura 69.- STORYBOARD

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.

GIMENO CUSTODIO, MARCELA



Figura 70.- FANART

Titulo: Friends.

Descripción: La obra consiste en un fanart basado en la famosa serie de televisión FRIENDS. Los protagonistas de la serie están hechos en un formato cartoon y complementados con ropa y objetos que facilitan su reconocimiento.



Figura 71.- FANART

Título: Remix Musical.

Descripción: La obra consiste en un fanart que incluye a los artistas musicales más importantes del momento, pertenecientes a diferentes géneros musicales y lugares del mundo (en concreto mis favoritos). Podemos observar a Billie Eilish, ZAYN, Lana del Rey, LANY, Michael Clifford (5SOS), Damiano David (Måneskin), Alex Turner (Artic Monkeys), Sam Smith, Miley Cyrus, Olivia Rodrigo, Tate Mcrae, Birdy, MVRK, Pol Granch, The Kid Laroi, Babi, Guitarricadelafuente, Lauren Jauregui, Drake y Harry Styles.

GONZALEZ CASTRO, CARMEN



Figura 72.- FANART

Titulo: Frankensteen-anamorfo..

Descripción: Fan art sobre la pelicula El jovencito Frankestein.



Figura 73.- FANART

Título: Cary-anamorfo..

Descripción: Fan art sobre la pelicula Con la muerte en los talones.

GONZÁLEZ MARTÍNEZ, SUSANA



Figura 74.- FONDO

Título: Fondo.

Descripción: Un diseño de entorno digital para trabajo universitario.



Figura 75.- CRIATURAS

Título de la obra: Corvus elaphus lupus maga.

Descripción: Ilustración para cartelería, portada y display para packaging musical.

GONZÁLEZ MARTÍNEZ, SUSANA

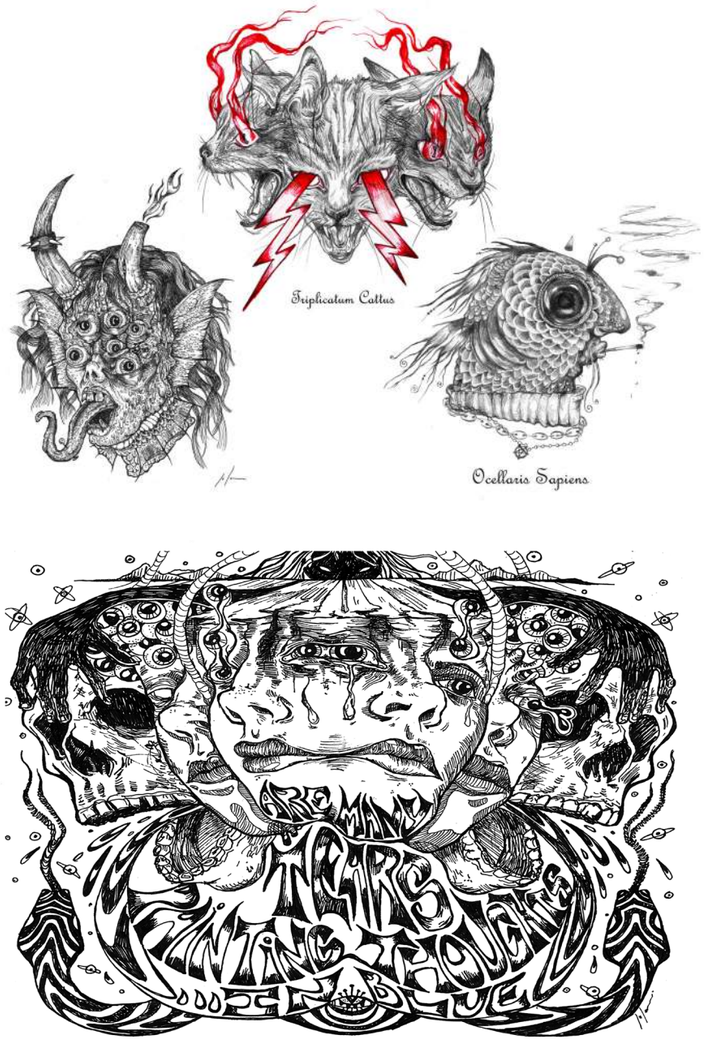


Figura 76.- CRIATURAS

Título: Ocellaris Sapiens, Aracnido y Triplicatum Callus. Y Are many tears painting thoughts in blue.

Descripción de la obra: Ilustración para cartelería, portada y display para packaging musical.

HAZAS FERNANDEZ CUEVAS, ITZIAR

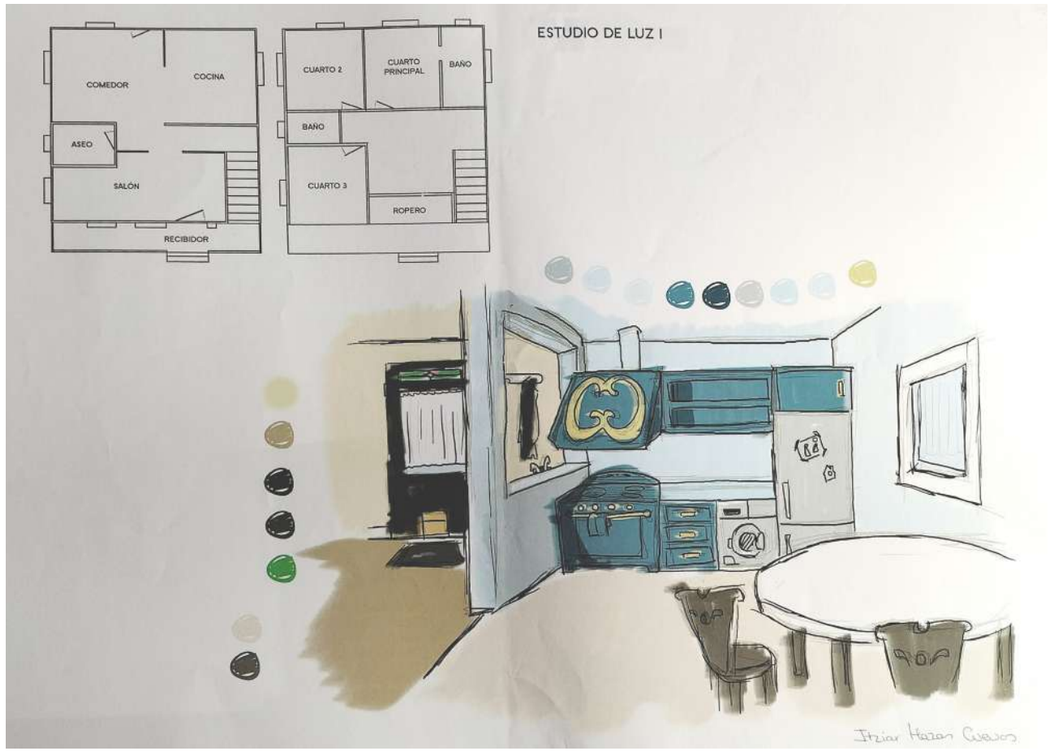


Figura 77.- COLOR FONDO

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, SARA



Figura 78.- FONDO

Titulo: Fondo.

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

HERNÁNDEZ RODRIGO, DAVID

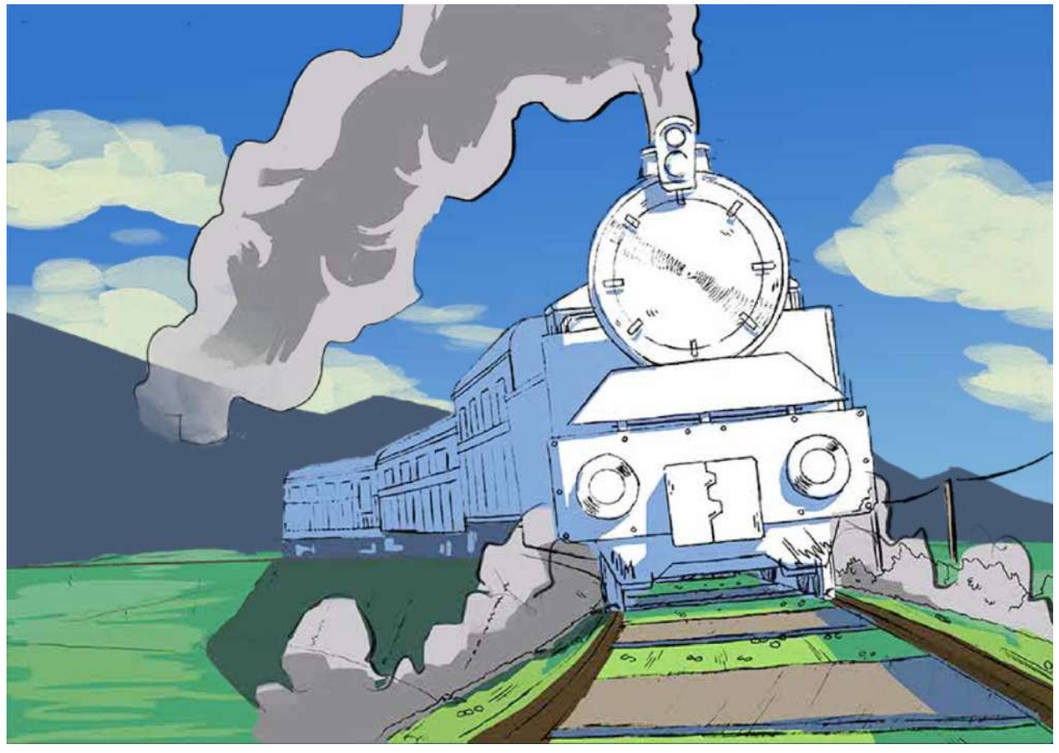


Figura 79.- FONDO

Título de la obra: El Tren.

Descripción: Fondo para ejercicio de Cut Out para la asignatura de dibujo animado.

HERNÁNDEZ RODRIGO, DAVID





Figura 80.- 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 81.- FONDO

Titulo: La cocina.

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

HUERTAS FABIAN, LUCIA



Figura 82.- CÓMIC

Titulo: El último adiós.

Descripción: Cómic adolescente.

HUERTAS FABIAN, LUCIA

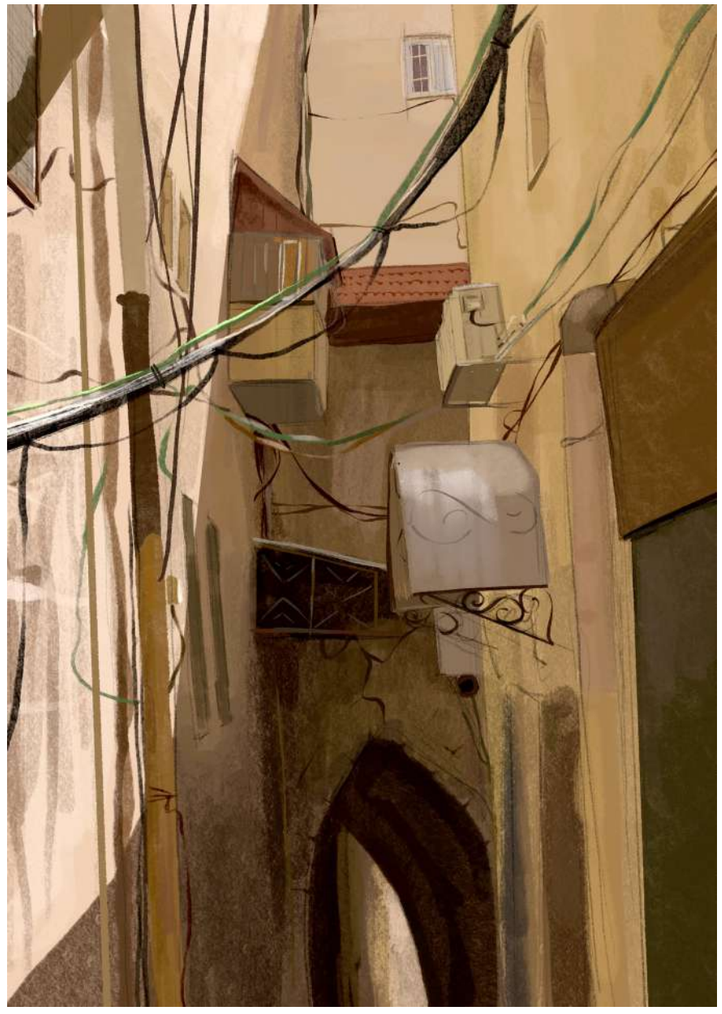


Figura 83.- FONDO

Titulo: Fondo.

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



Figura 84.- 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 85 y 86.- PERSONAJE GIRO Y ACCIÓN

Título: Slava

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

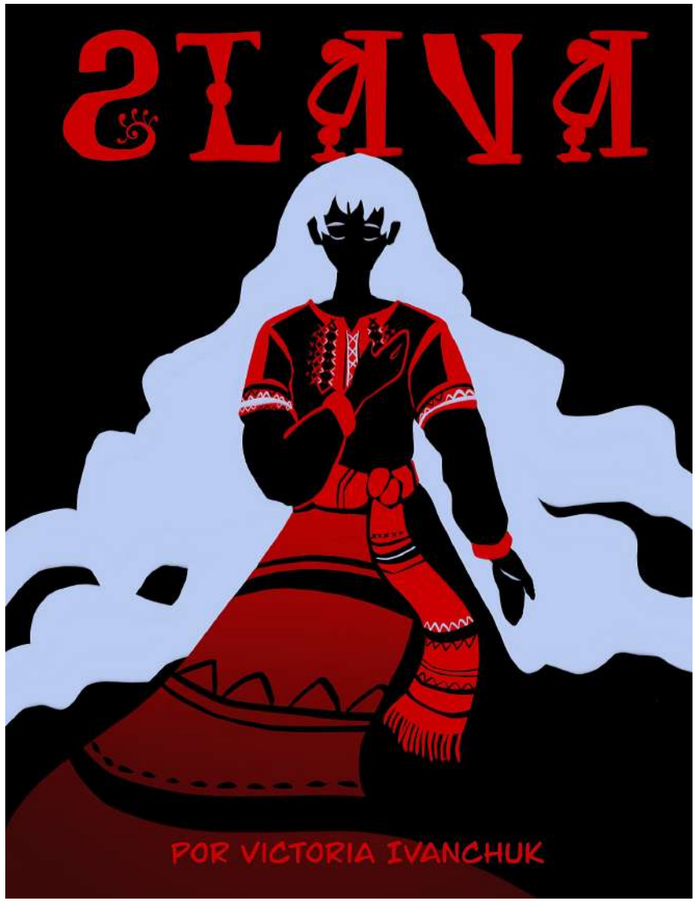
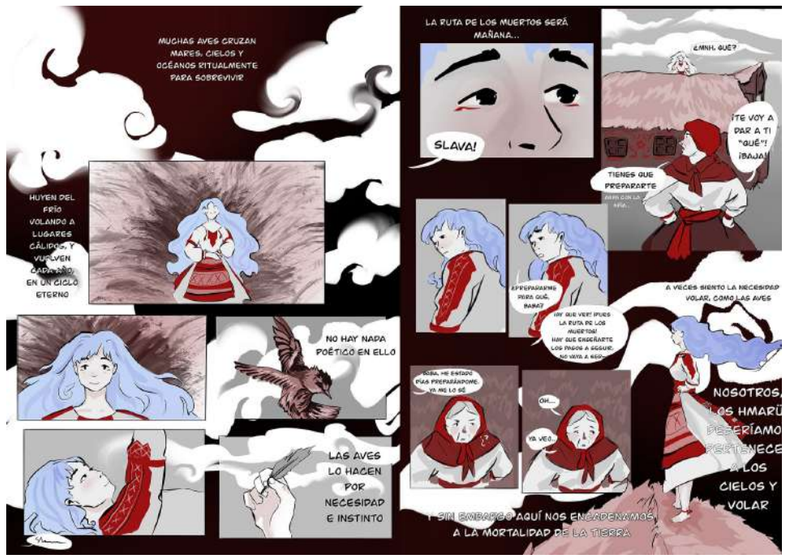


Figura 87.- CÓMIC

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









ISTACE JIMÉNEZ, ELISA (ELI)



Figura 88.- CRIATURAS

Titulo: Diseño de los Monstruos

Descripción: Protestando la constante desaparición de los ciudadanos, el protagonista es atrapado por unos científicos locos. Observando sus alrededores, empieza a entender a donde han ido los desaparecidos, estando en cápsulas de un extraño líquido, que afecta tanto su físico como su comportamiento. El prota tendrá que derrotar alos científicos, teniendo que lucharcontra uno de los monstruos queconsigue escapar.

JAUME PEREZ, BORJA

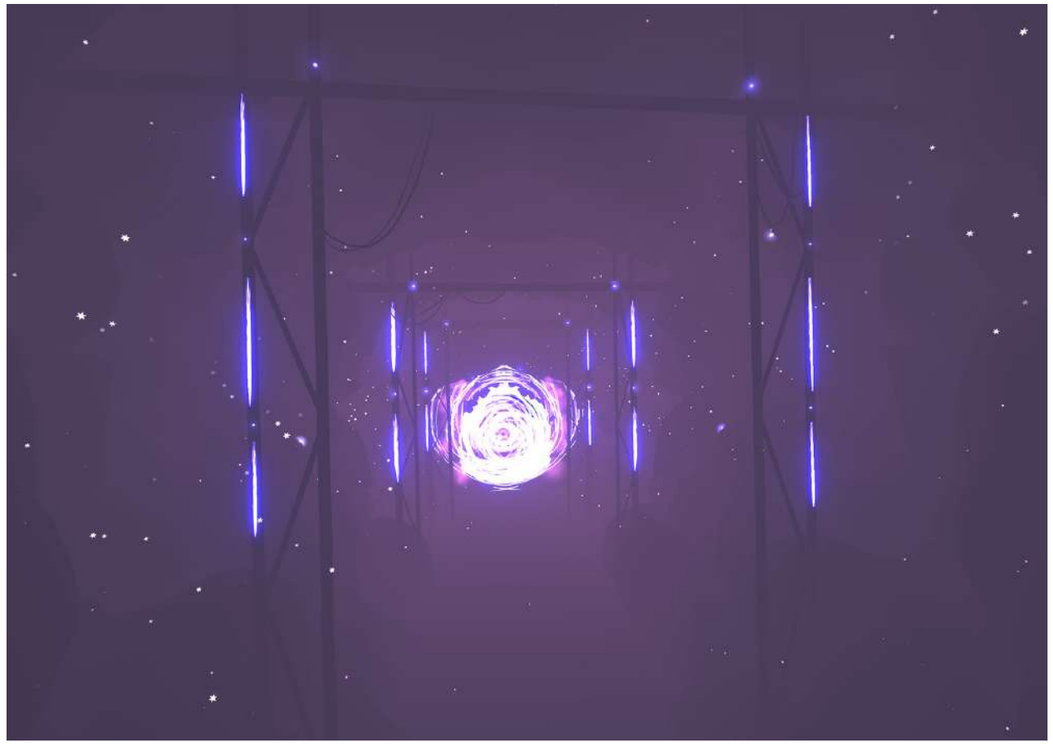


Figura 89.- VÍDEO. EXPERIENCIA V

Titulo: VR Trompe-L'oeil.

Descripción: "VR Trompe l'Oeil," es una obra inmersiva donde, al ingresar en una sala expositiva, el espectador se enfrenta a una aparente ilustración enmarcada. Al acercarse, esta revelará un paisaje fantástico tridimensional accesible, un tránsito desde lo familiar a lo imaginario, utilizando la realidad virtual como medio para jugar con la percepción y generar incertidumbre. En esta redefinición de trampantojo, "VR Trompe l'Oeil" explora los límites entre lo real y lo virtual, desafiando la comprensión tradicional del espacio y la realidad, una experiencia sensorial que busca cuestionar y expandir la percepción.

JIMÉNEZ PERACHO, ALBA



Figura 90.- 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 91.- 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 92.-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 93.- 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 94.- 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.

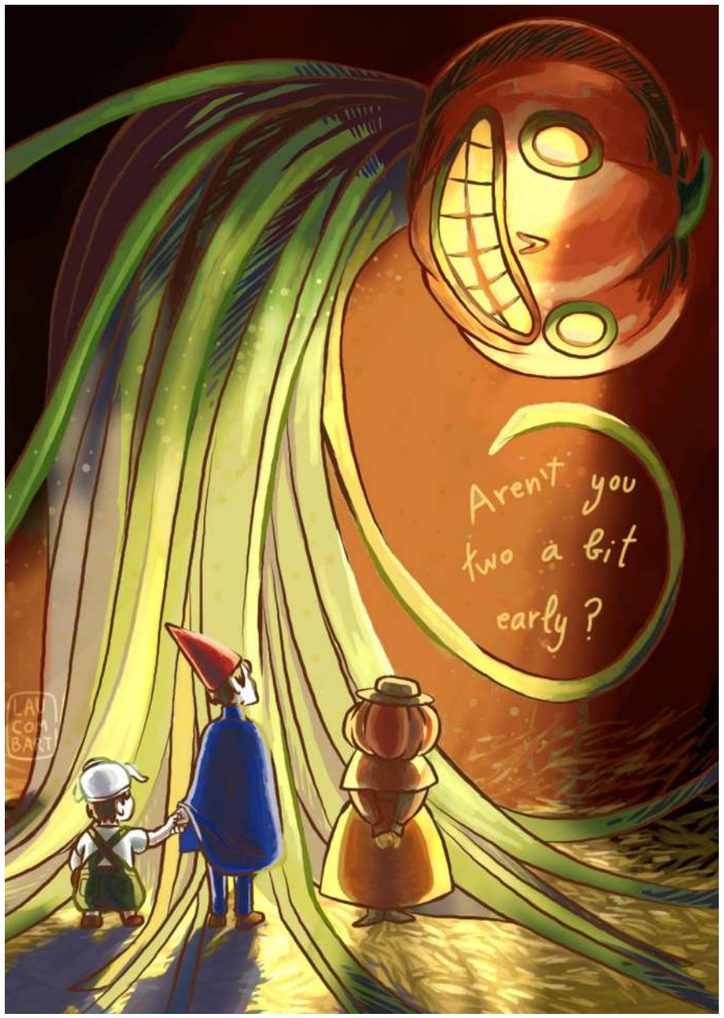


Figura 95.- FAN ART

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

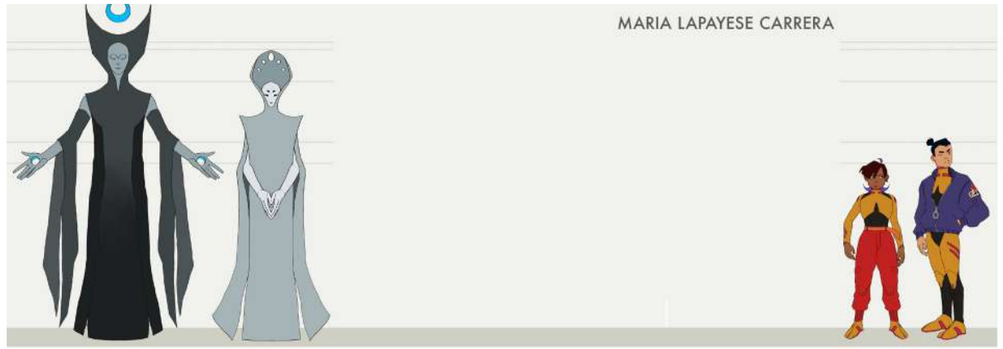


Figura 96.- COMPARATIVA Y GIRO

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

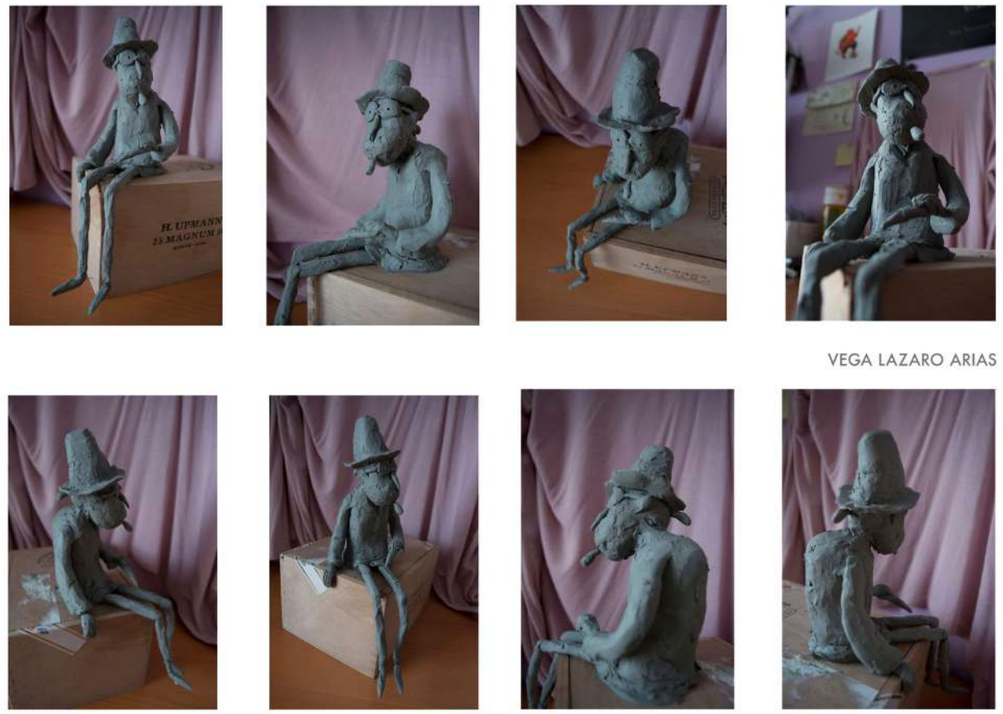


Figura 97.- ESCULTURA

Titulo: Mago.

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

LI LIU, JUNTIAN

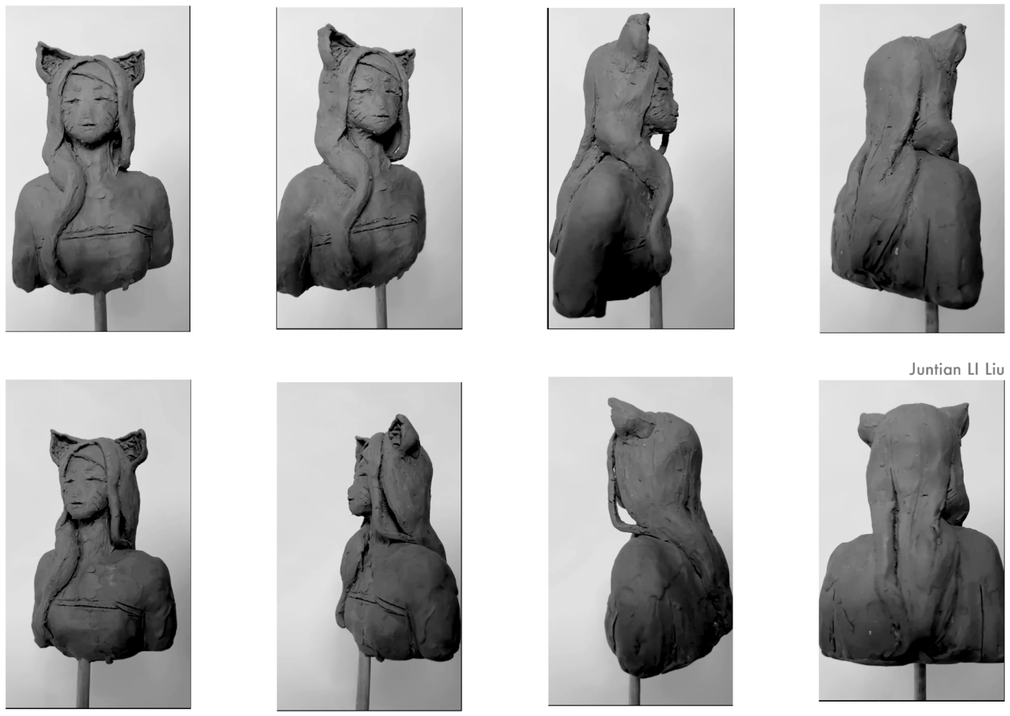


Figura 98.- ESCULTURA

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 99.- ESCULTURA

Titulo: Mago.

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

LLORENTE FERNANDEZ, ANDY



Figura 100.- 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.



Figura 101.- 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.

LLORET MIGUEL, IRENE

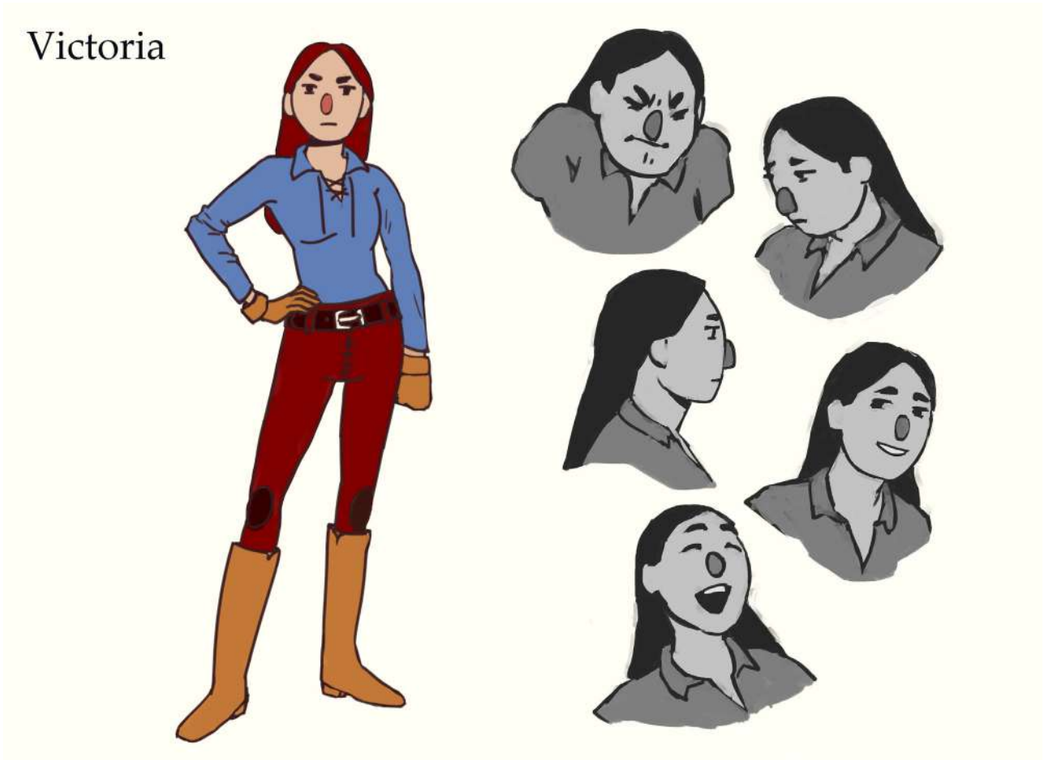


Figura 102.- HOJA DE EXPRESION Y DE PERSONAJE
Título: Viki
Descripción: Exploración de expresiones de Victoria(Viki).



Figura 103.- HOJA DE COMPARATIVA
Título: Viki, Truti y enemigos.
Descripción: Exploración de comparativa de Victoria(Viki) y de los distintos personajes. Los dos enemigos vestidos de negro, Viki y su compañero de aventuras Truti.

LOPES, MIGUEL

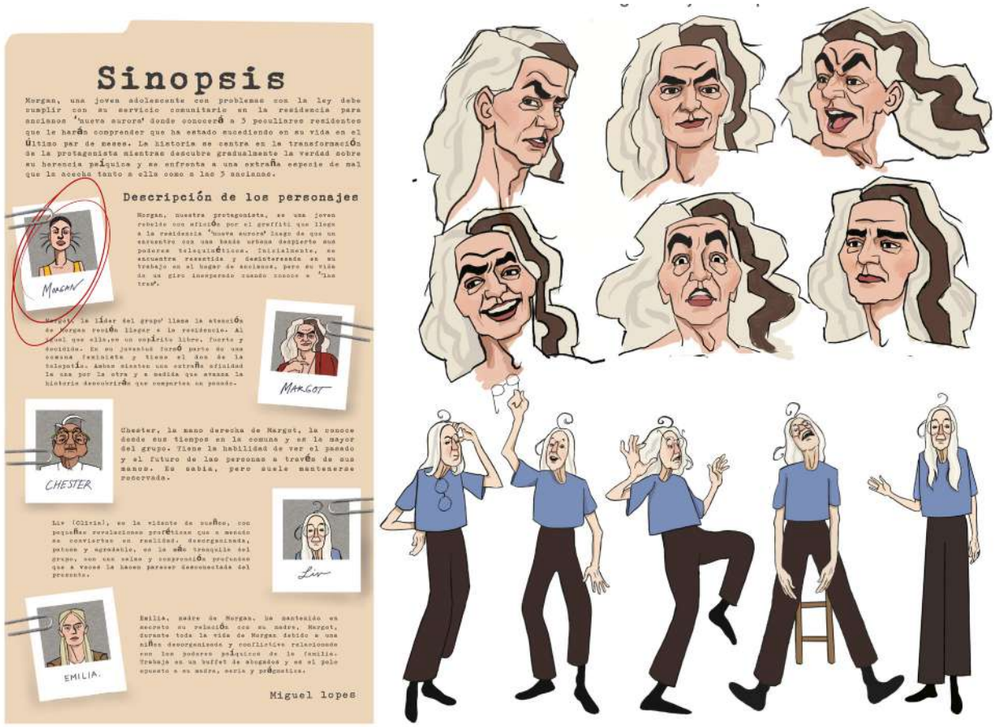


Figura 104.- HISTORIA, HOJAS DE EXPRESIÓN Y ACCIÓN

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.

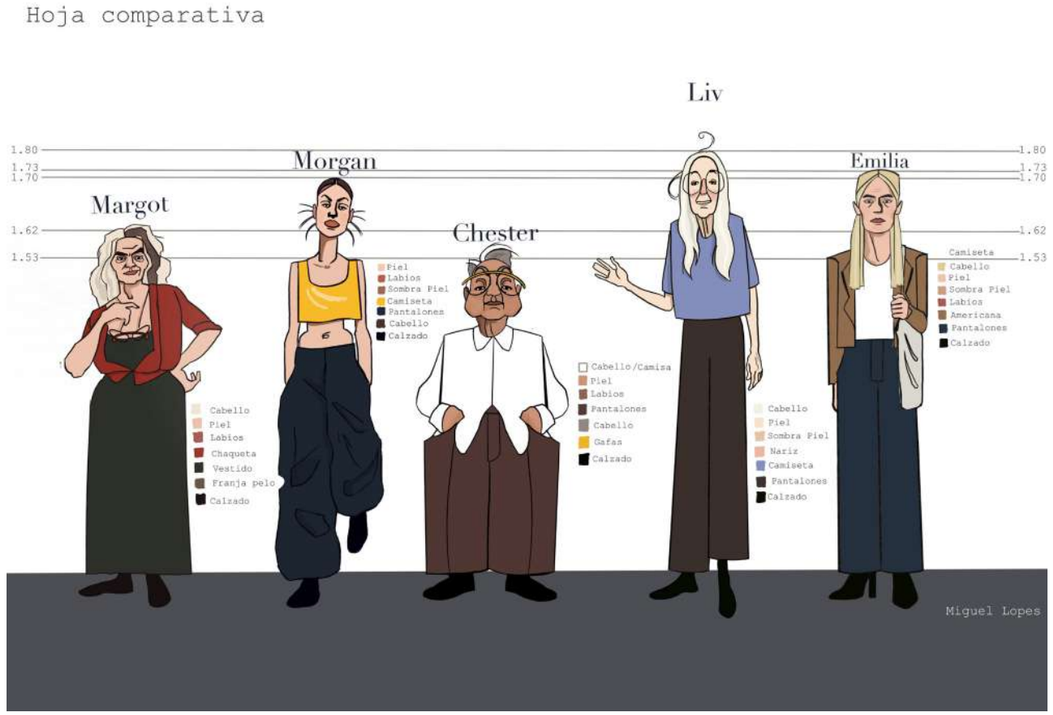


Figura 105.- HOJA DE EXPRESION Y COMPARATIVA

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.

LÓPEZ DOMÍNGUEZ, LUCÍA



Figura 106.- FONDOS

Titulo de las Obras: La casa Vertical

Descripción: Este arte original es un concept art de uno de los fondos y escenarios más clave que estoy explorando para mi proyecto personal, “ETERNAL”.

LÓPEZ GARRIDO, PAULA

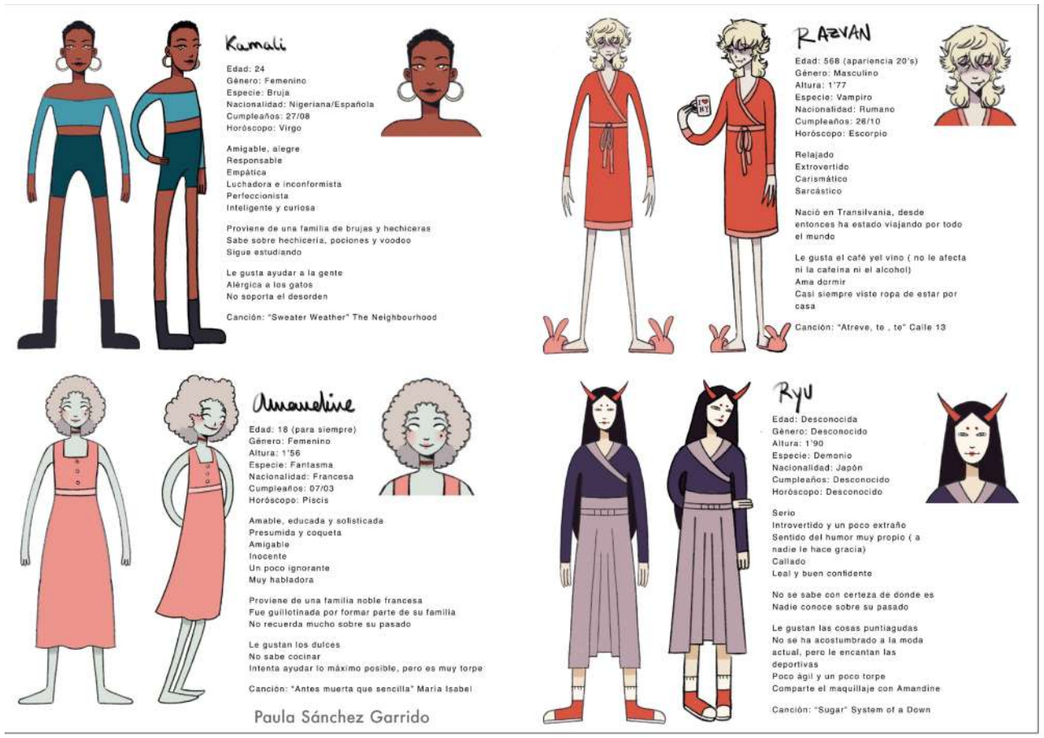


Figura 107.- HISTORIA Y PERSONAJES

Titulo: Compartiendo piso.

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

MARÍA SANZ GONZÁLEZ (BELI)



Figura 108.- PERSONAJE

Titulo de las Obras: Moth Mage

Descripción: Concept art de un mago relacionado con los insectos y la magia del bosque. Su enclave e identidad tendrán que mantenerse secretos para su prosperidad.



Figura 109.- VESTIMENTA

Titulo: Rook

Descripción: Esturdio de color y vestimenta para Rook.

MARÍN COVES, ALBA

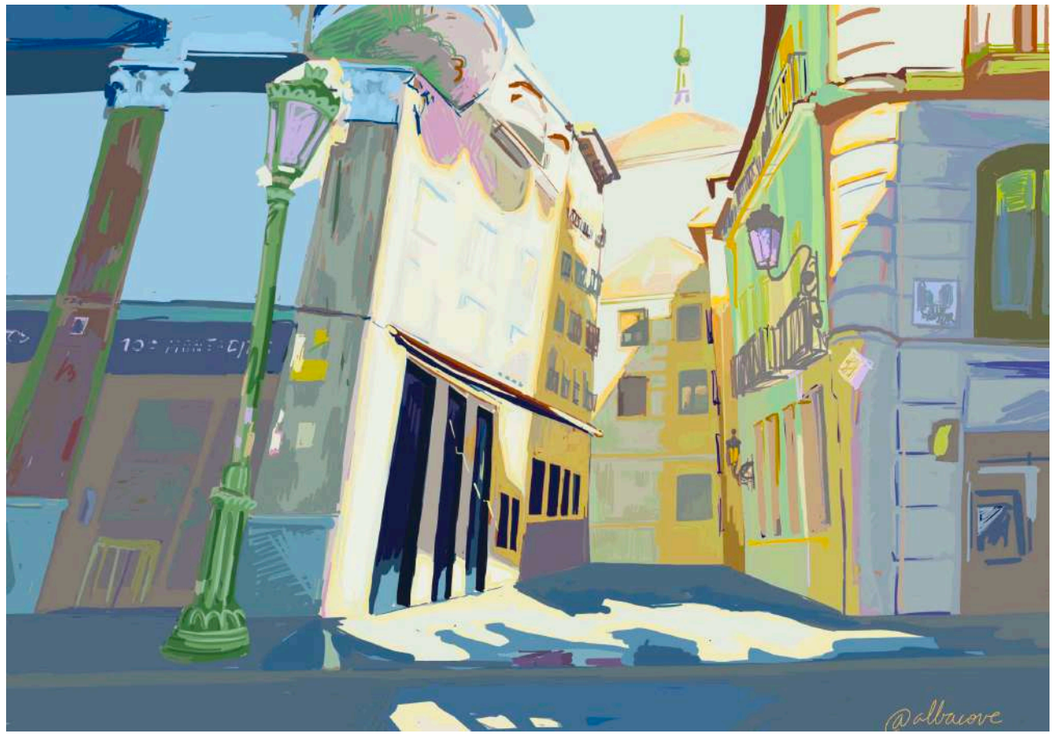


Figura 110.- FONDO

Título: Amanece en la ciudad.

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



Figura 111.- PROP

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.

MARÍN COVES, ALBA

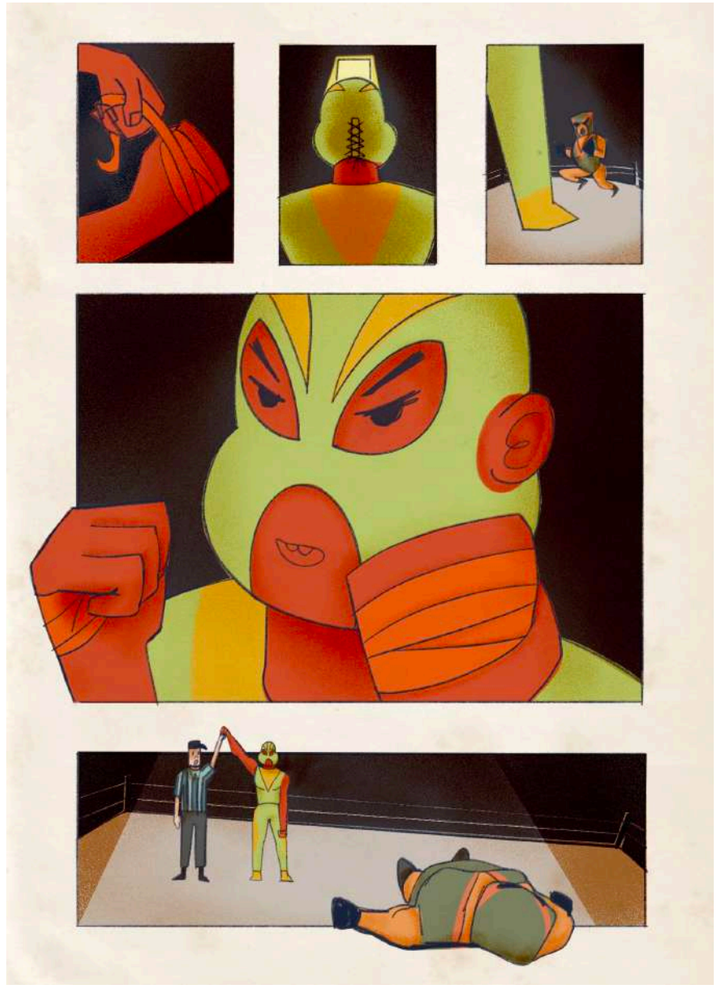


Figura 112.- COMIC

Título: El ganador

Descripción: Cómic sobre un combate de lucha libre mexicana de luchadores con máscaras.

MARTÍN SERRATO, NURIA



Figura 113.- VÍDEO. EXPERIENCIA V

Título: Flourish.

Descripción: En una exploración de formas, colores y texturas, Flourish consiste en un ecosistema pintado en realidad virtual. Flores y plantas de toda índole conviven con animales en un entorno inmersivo, donde el espectador puede adentrarse en las pinceladas. En esta obra, cargada de optimismo y enfocada a la tridimensionalidad, se establece un vínculo entre la pintura, la naturaleza y la tecnología. Este enfoque desafía la línea entre lo que podría ser percibido como un engaño por nuestros sentidos y lo que se considera una vivencia auténtica. La realidad es más allá de lo que podemos ver.

MAYO VEGA, LUIS



Figura 114.- 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 de óleo sobre panel de madera.

MELGAREJO PINO, ANA ROSA

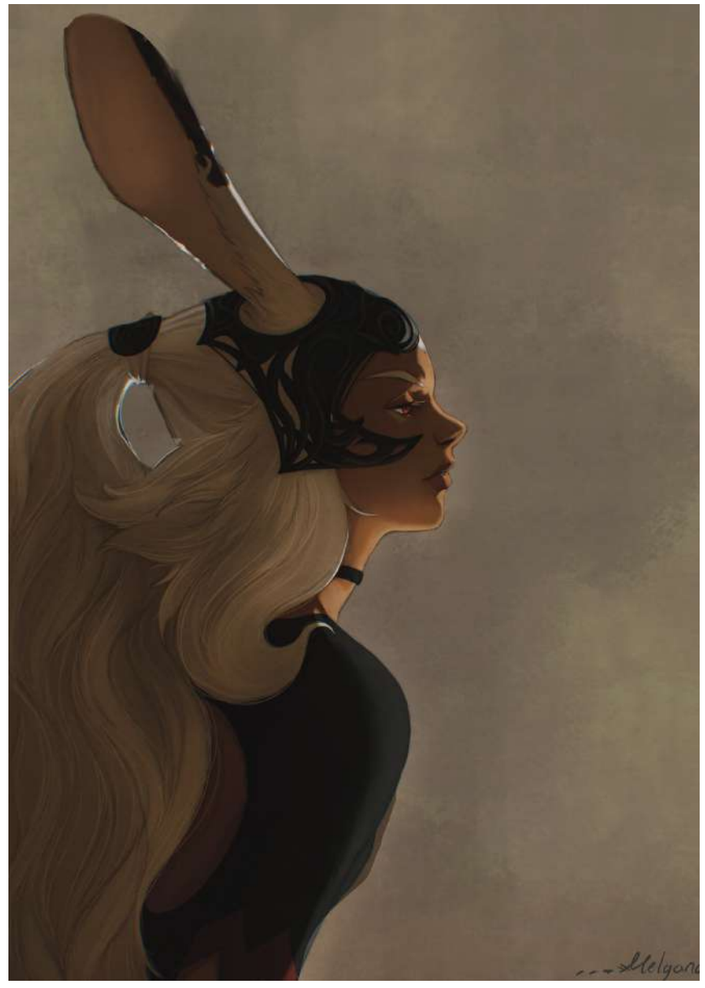


Figura 115.- FAN ART

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 116.- 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.

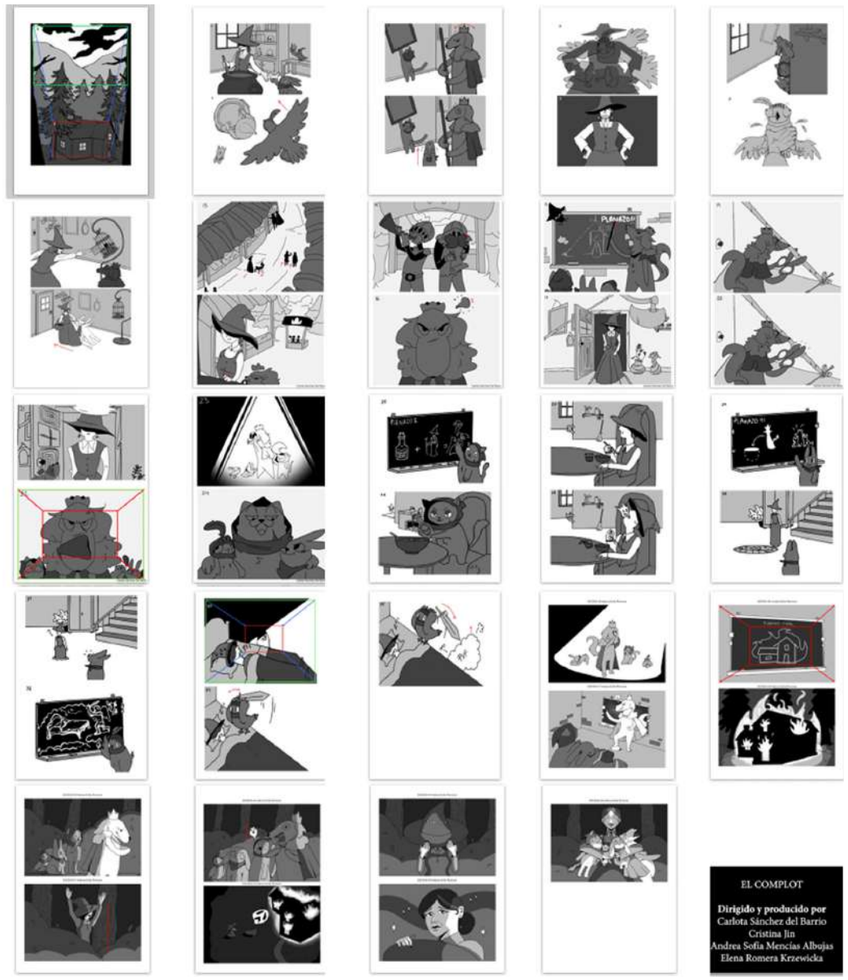


Figura 117.- STORYBOARD GRUPAL

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

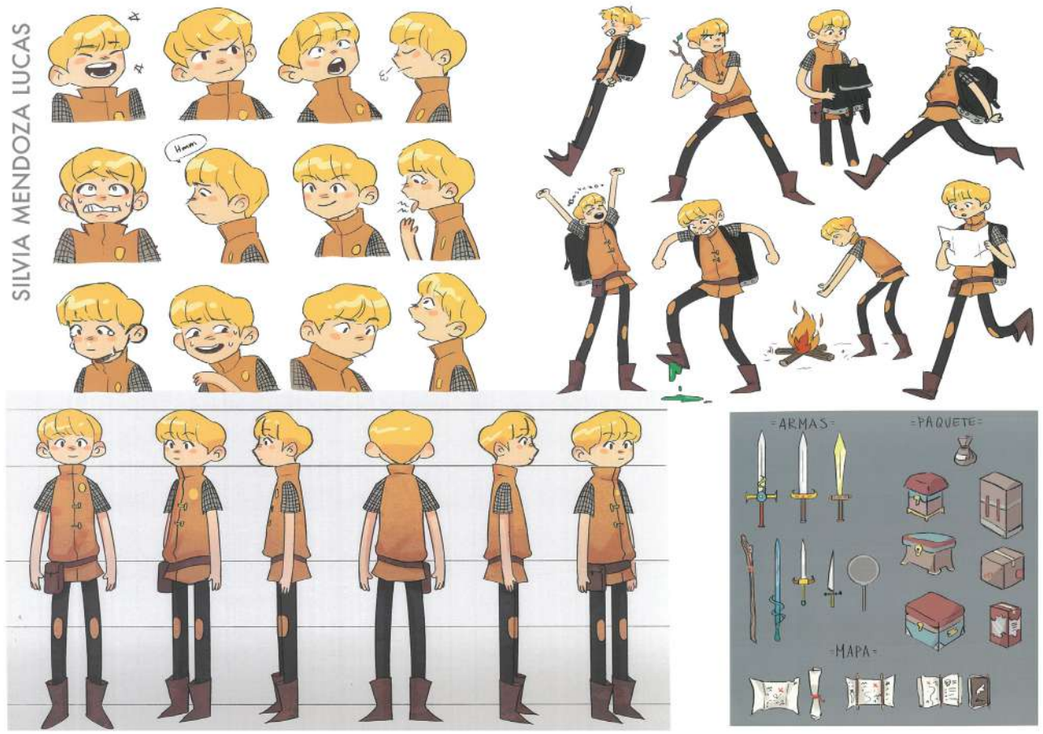


Figura 118.- EXPRESIONES, ACCIONES, GIRO Y OBJETOS.

Título: Hojas de modelo.

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



Figura 119.- 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 120.- 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 121.- 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 122.- 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 123.- 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 124.- HOJA DE COMPARATIVA

Título: Alturas personajes Aianeville.

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

MORQUECHO PONTANILLA, DANIELA



Figura 125.- 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.

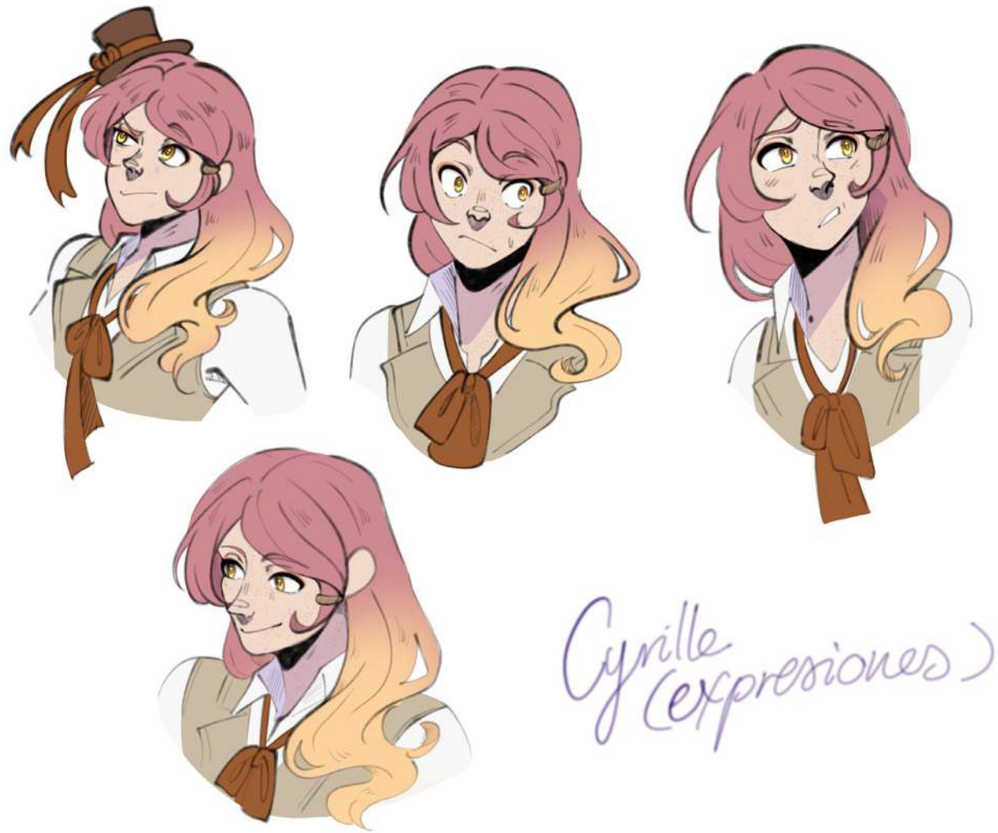


Figura 126.- HOJ DE EXPRESIÓN

Autora: Daniela Morquecho

Título: Cyrille 2 (expresiones).

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

MUNUERA, FRANCISCO



Figura 127.- CRIATURAS

Título: Vigilantes.

Descripción: Criatura para un proyecto personal.



Figura 128.- 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 129.- CRIATURAS

Título: Aquelarre.

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



Figura 130.- FAN ART

Título: Hora de Aventuras.

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

MUÑOZ CORRAL, SOFÍA

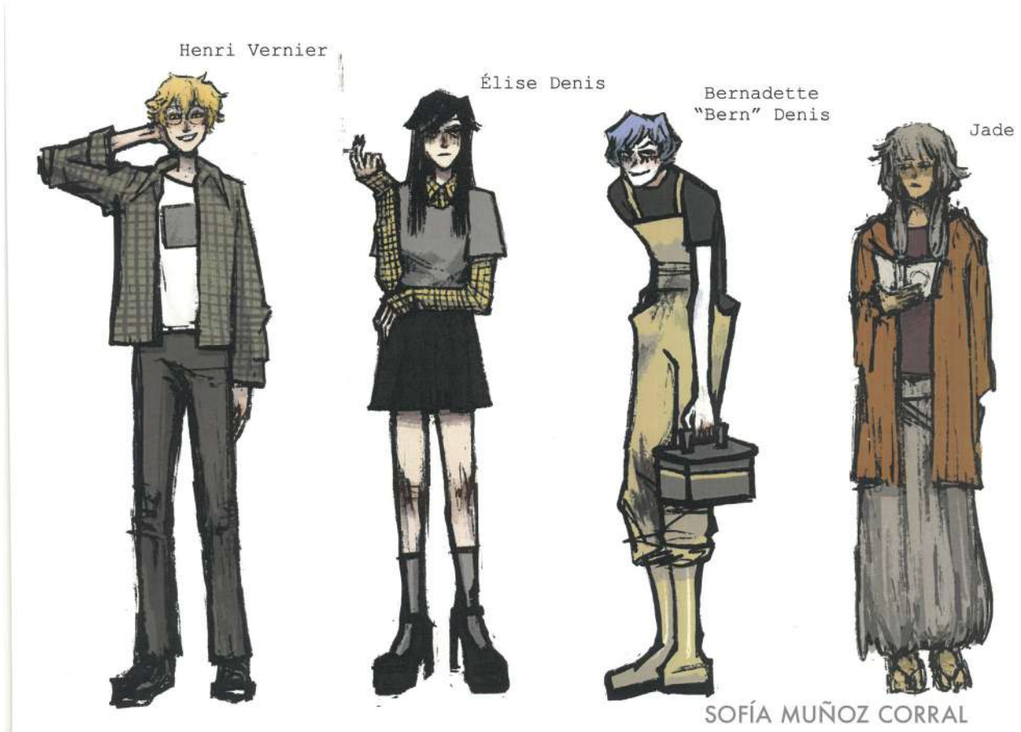


Figura 131.- COMPARATIVA

Titulo: Comparativa de cuatro personajes para una historia grupal.

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

NARANJITA



Figura 132.- 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

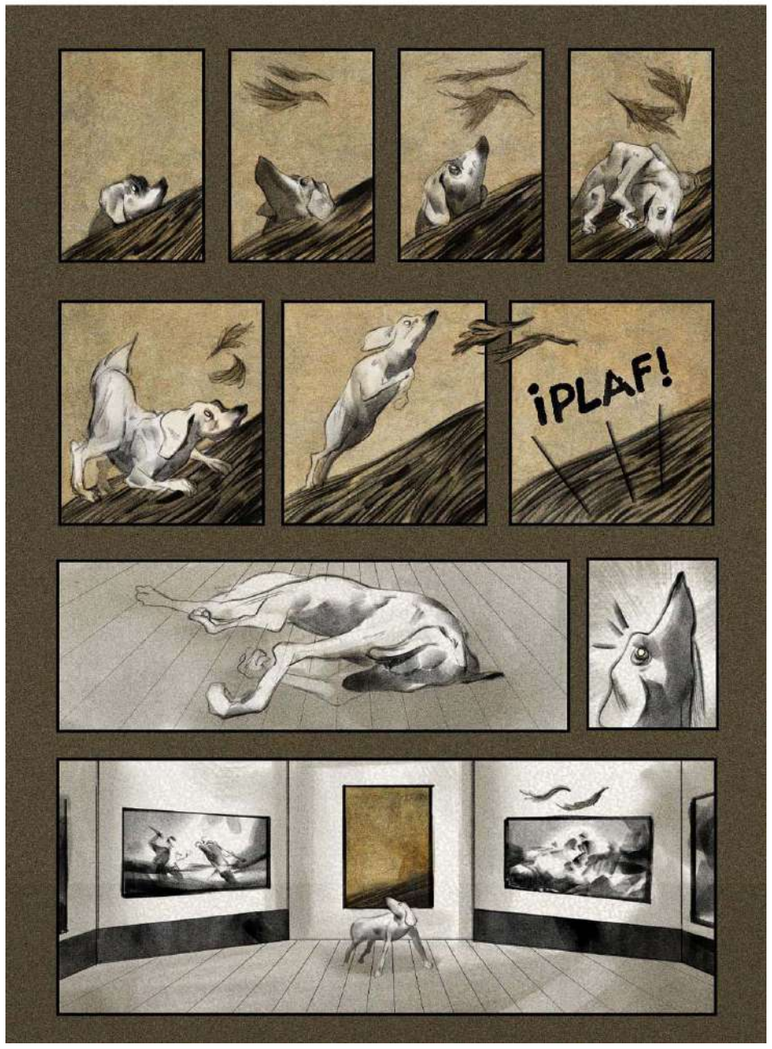
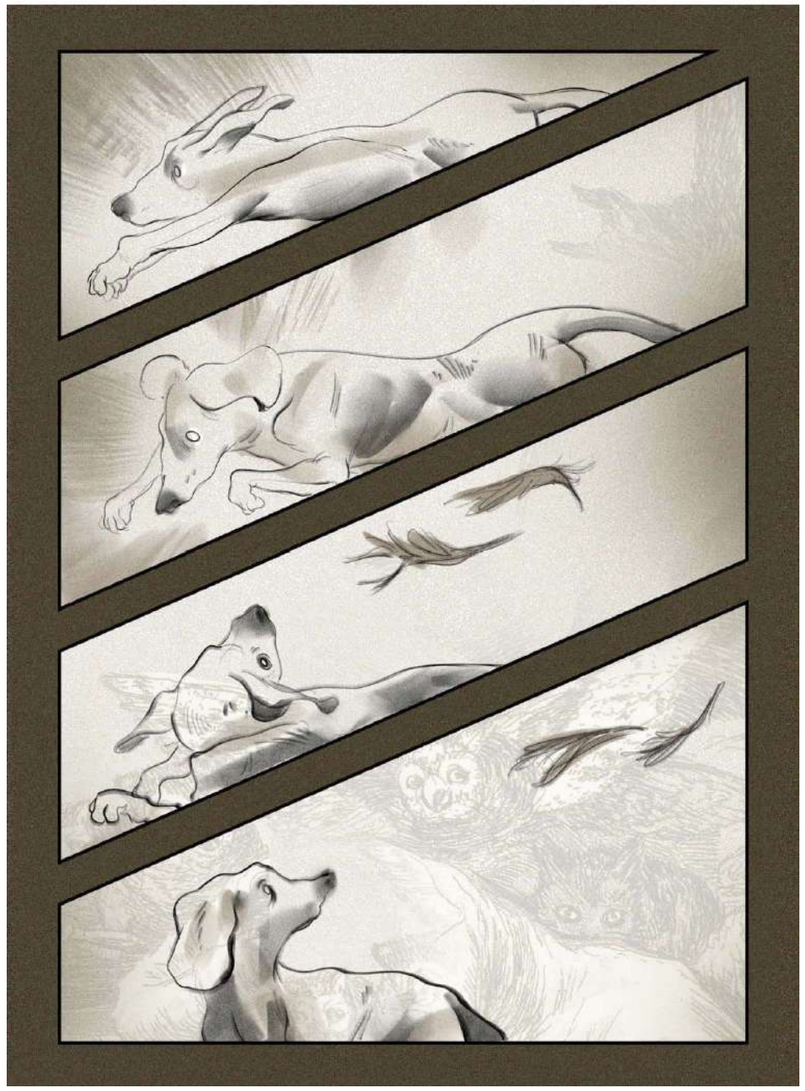


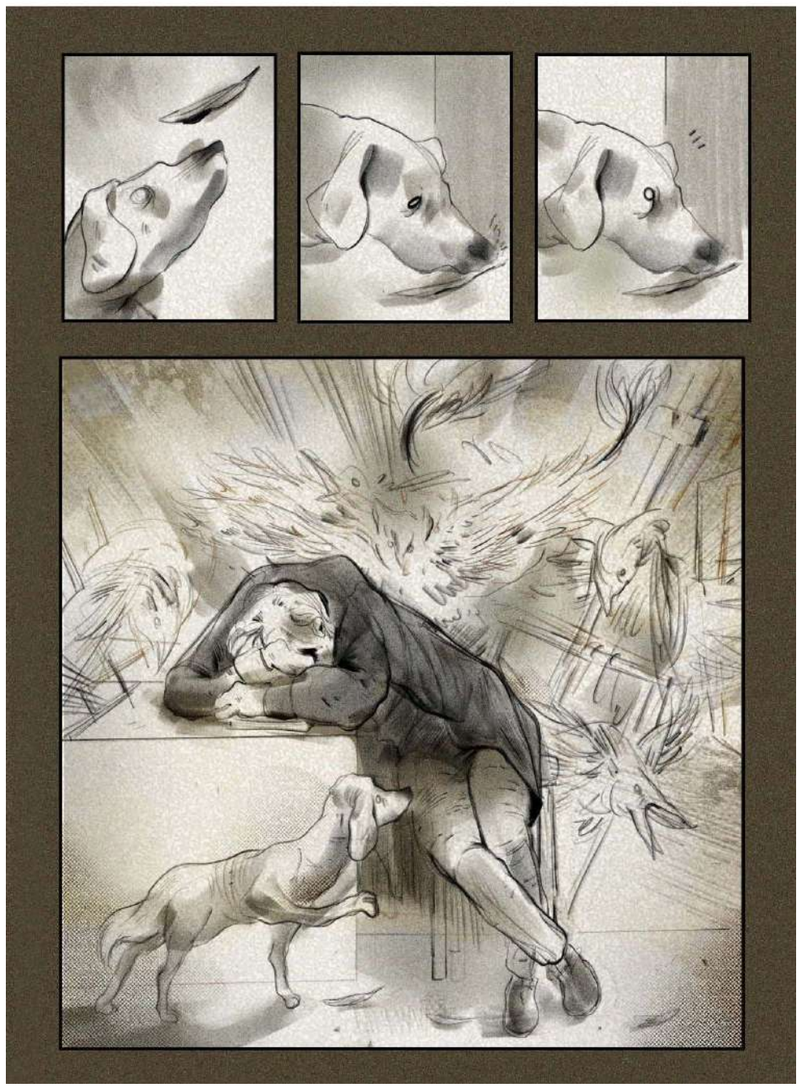


Figura 133.- CÓMIC
Título: El perro de Goya.

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 referencia a “El sueño de la razón, produce monstruos”.

NIETO SIMÓN, MIGUEL





NIETO SIMÓN, MIGUEL

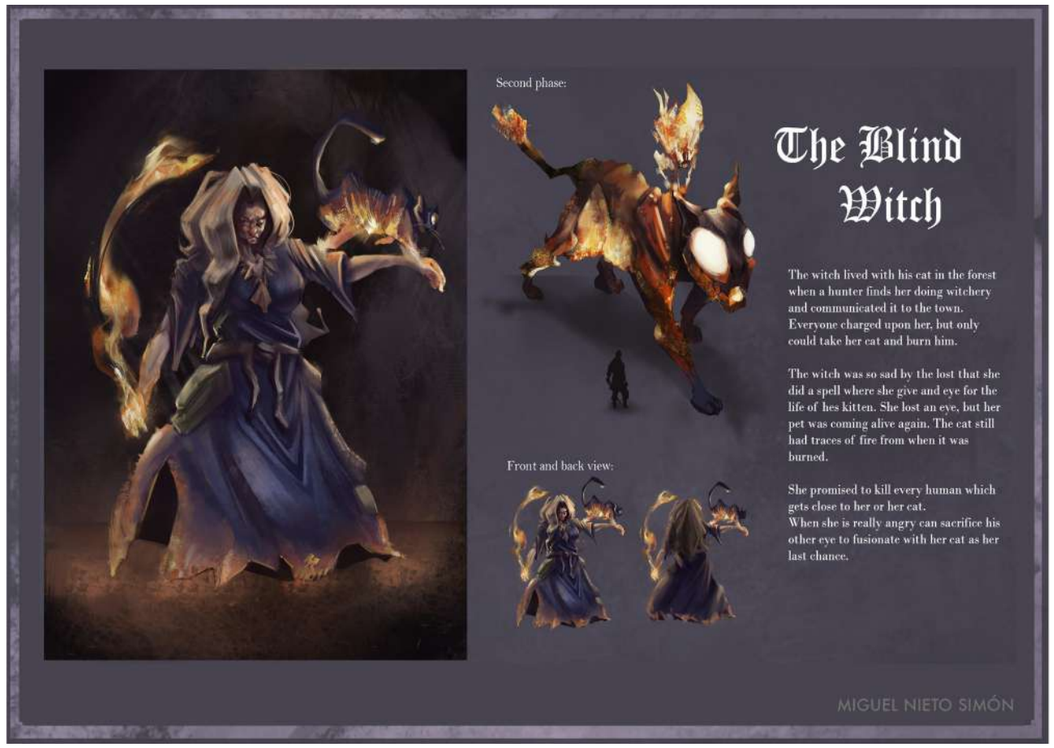


Figura 134.- FAN ART

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.

NÚÑEZ GONZÁLEZ, PAULA



Figura 135.- NOVELA GRÁFICA

Título: La sombra del miedo.

Descripción: Técnica Digital, 2023.

ORELLANA ISOBA, JESSICA

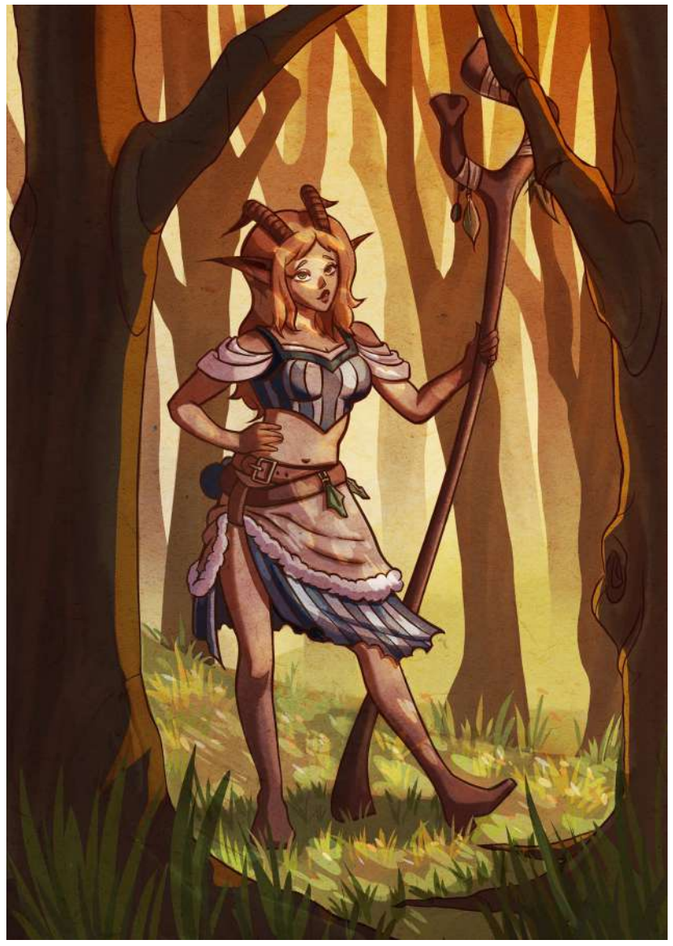


Figura 136.- FAN ART

Autora: Jessica Orellana Isoba

Título: “Tiefling Druida”.

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



Figura 137.- 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.

ORTEGO GARCÍA, MARTÍN



Figura 138.- CRIATURA

Título: : "Sabbathino"

Descripción: Exploraciones previas del antagonista principal del cortometraje Sabbathino 2024, en el cual unos estudiantes de arqueología se enfrentan a siniestros fantasmas del subsuelo de Madrid.

PEDREÑO CRIADO, RUT



Figura 139.- FONDO

Titulo: La casa de los nomos.

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

PEREÑA MARTIN, SARA ISABEL

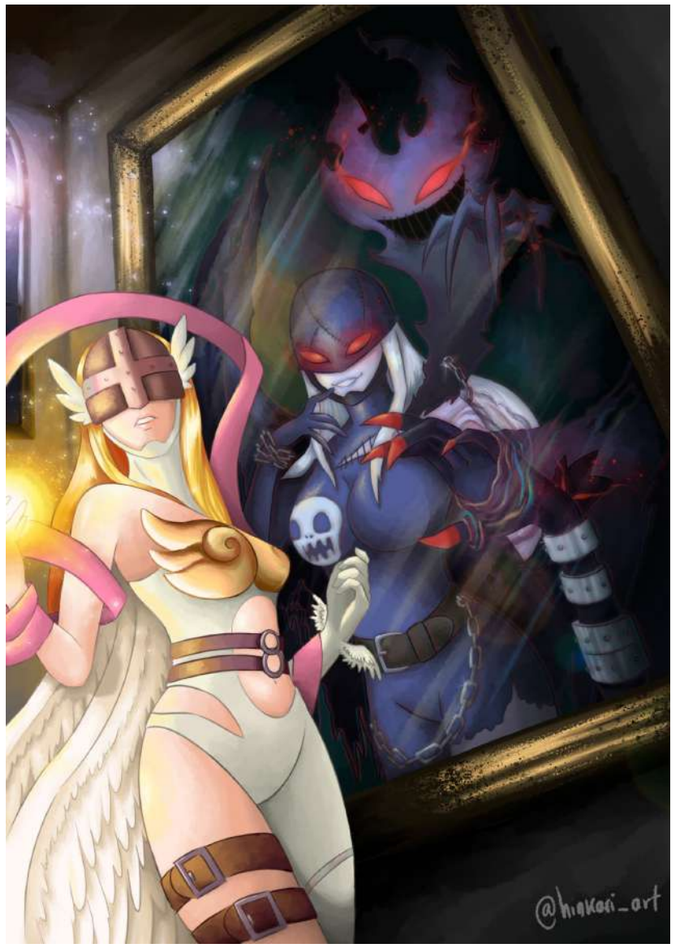


Figura 140.- FAN ART

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.

PEREÑA MARTIN, SARA ISABEL



Figura 141.- 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 142.- 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

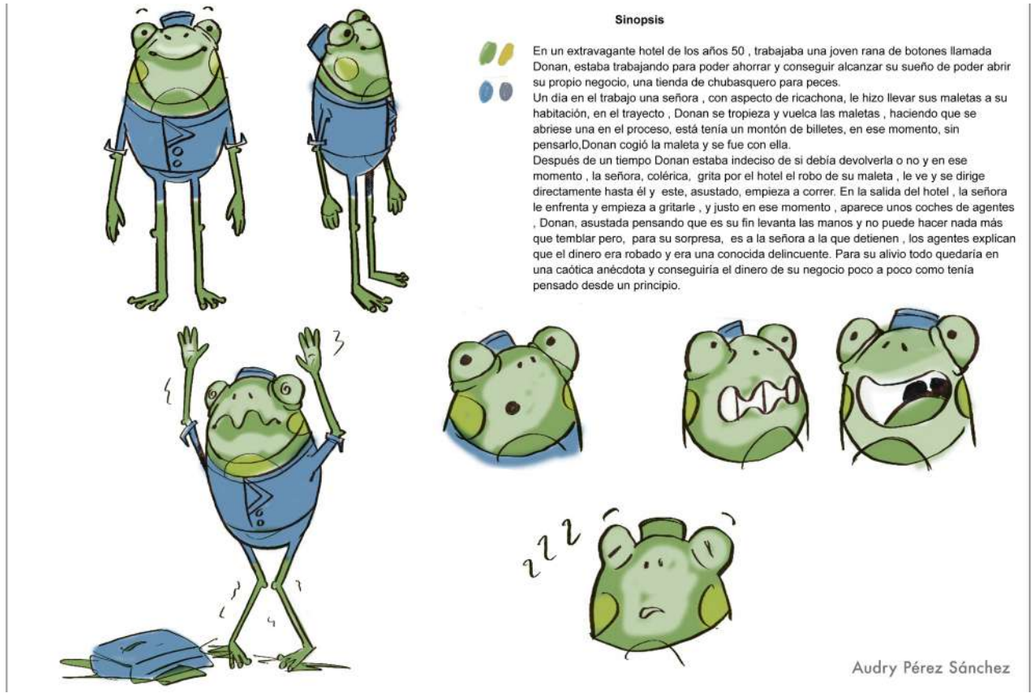


Figura 143.- HISTORIA PERSONAL

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

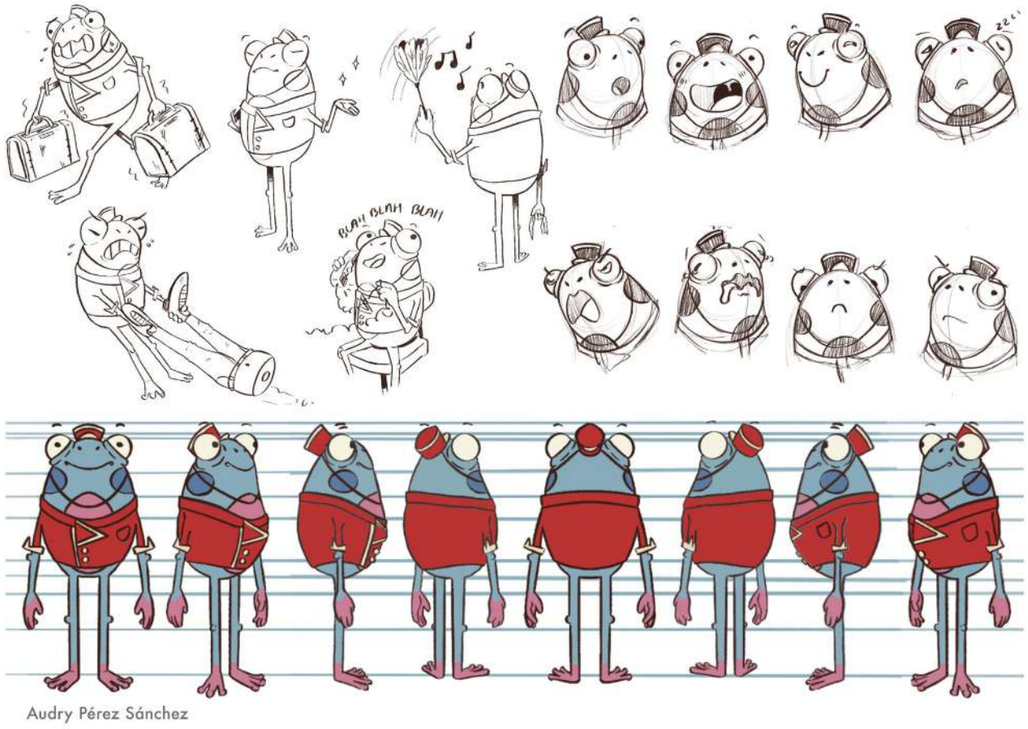


Figura 144.- PERSONAJE ACCIONES, EXPRESIONES Y GIRO

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 145.- 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 146.- STORYBOARD GRUPAL

AINHOA ARAGONÉS, 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 147.- 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 148.- FONDO

Titulo: Paisaje montañoso.

Descripción: Estudio de color atmosférico

PRADANA, NOEL



Figura 149.- PERSONAJE

Titulo: Viaje de un héroe en crecimiento

Descripción: Este montaje muestra la evolución de un personaje en 3D a lo largo de distintas etapas de crecimiento, con representaciones a las edades de 10, 12 y 14 años. Cada versión del personaje mantiene características faciales similares, como sus grandes ojos expresivos y pecas distintivas, reflejando su progresión desde la infancia hasta la adolescencia. Los gestos y expresiones capturan una mezcla de inocencia, curiosidad y asombro que se intensifican con la madurez. El diseño de vestimenta cambia en cada etapa para adaptarse a la edad, mostrando una evolución en estilo que refleja el crecimiento y desarrollo del personaje.

REY, MARINA



Figura 150.- COMIC

Titulo: La transformación.

Descripción: Cómic adolescente.

RODRÍGUEZ GAITERO, VEGA



Figura 151.- 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 152.- PERSONAJE HOJA DE ACCIÓN,

Título: Hoja de acciones.

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

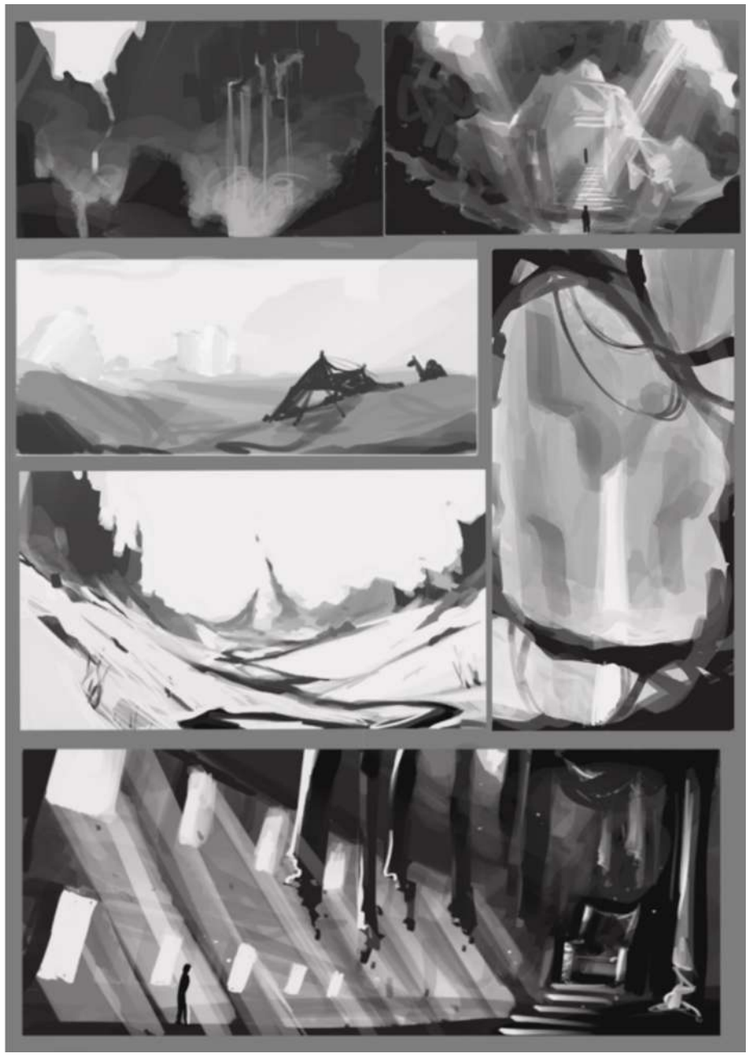


Figura 153.- SILUETA

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

RODRÍGUEZ GAITERO, VEGA



Figura 154.- 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.

RODRÍGUEZ HARO, SANDRA

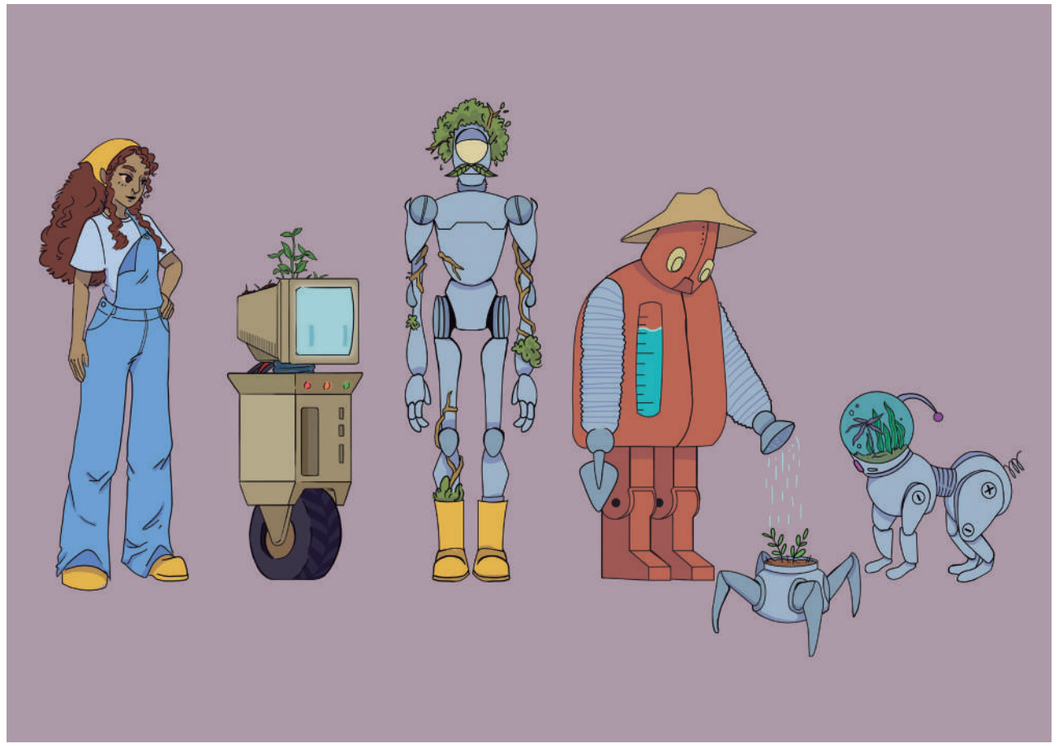


Figura 155.- PERSONAJES COMPARATIVA

Título:Comparativa 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.

RODRÍGUEZ HARO, SANDRA



Figura 156.- FONDO

Titulo: Fondo.

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

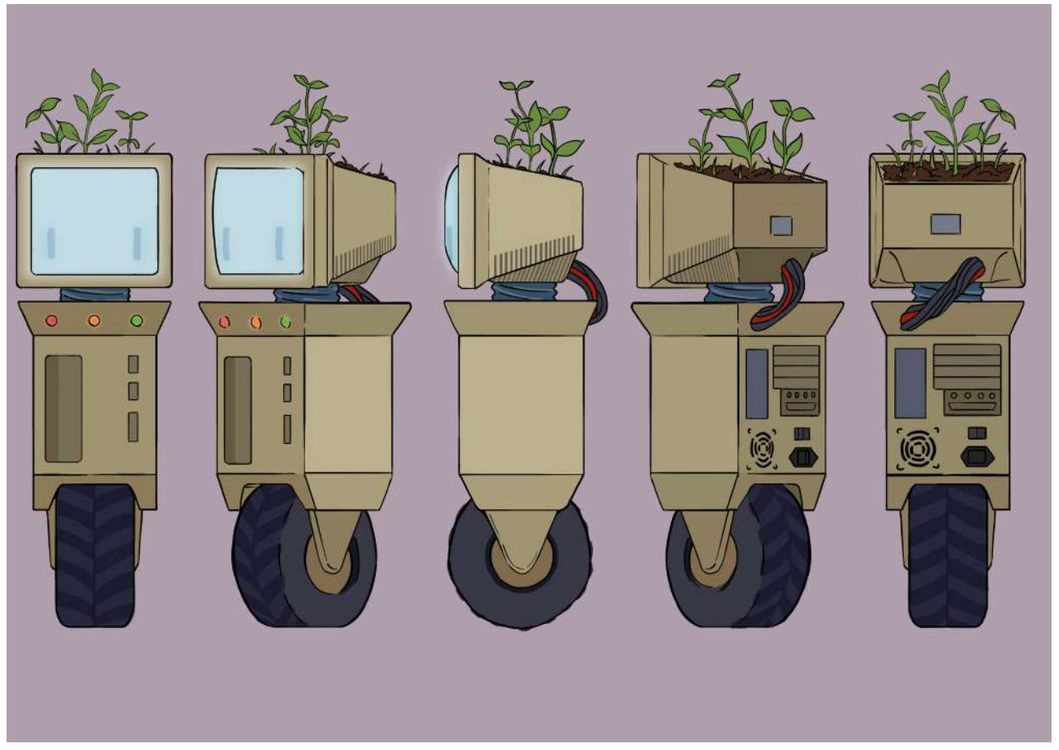


Figura 157.- PERSONAJE GIRO

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.

RODRÍGUEZ HERMIDA MANDADO, PAULA

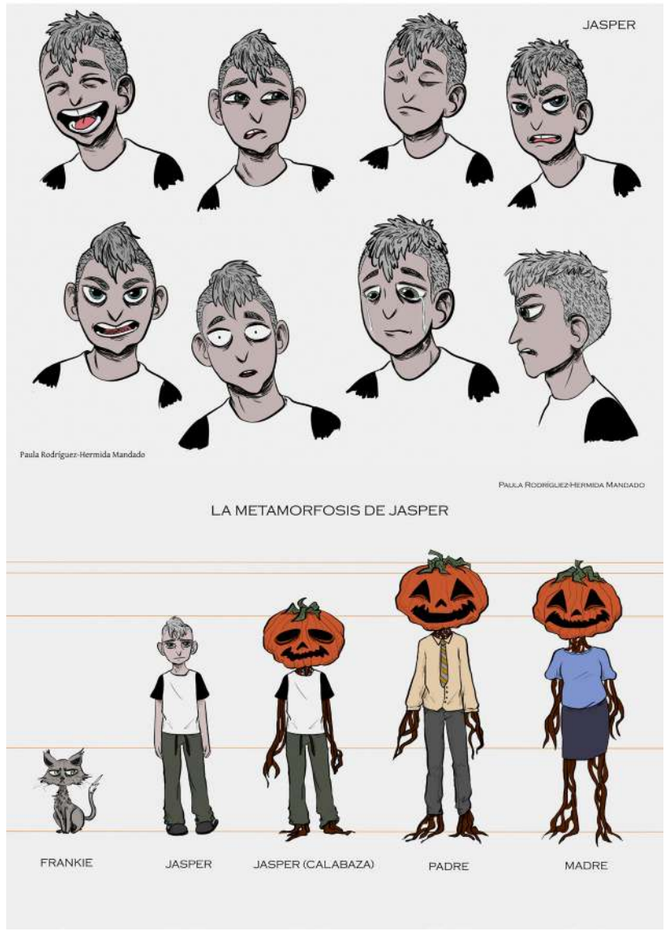


Figura 158.- HOJAS COMPARATIVA Y EXPLESIONES

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 159.- 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.

RODRÍGUEZ-HERMIDA MANDADO, PAULA



Figura 160.- 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.

RODRÍGUEZ JIMÉNEZ, Mª DEL CARMEN





Figura 161.- WORLDBUILDING

Título: NO FACE ArtBook. Criaturas.

Por otra parte, se incluye un ArtBook simplificado del universo creado para esta historia, para aquellos que deseen adentrarse más en las tierras de Nera y descubrir los peligros que la acechan. Impresión en papel estucado brillante e intervención manual. Año: 2024 Dimensiones: 21 x 29,7 x 0,5 cm Técnica: Ilustración híbrida y collage digital.

RODRÍGUEZ JIMÉNEZ, Mª DEL CARMEN









RODRÍGUEZ JIMÉNEZ, Mª DEL CARMEN









RODRÍGUEZ JIMÉNEZ, Mª DEL CARMEN

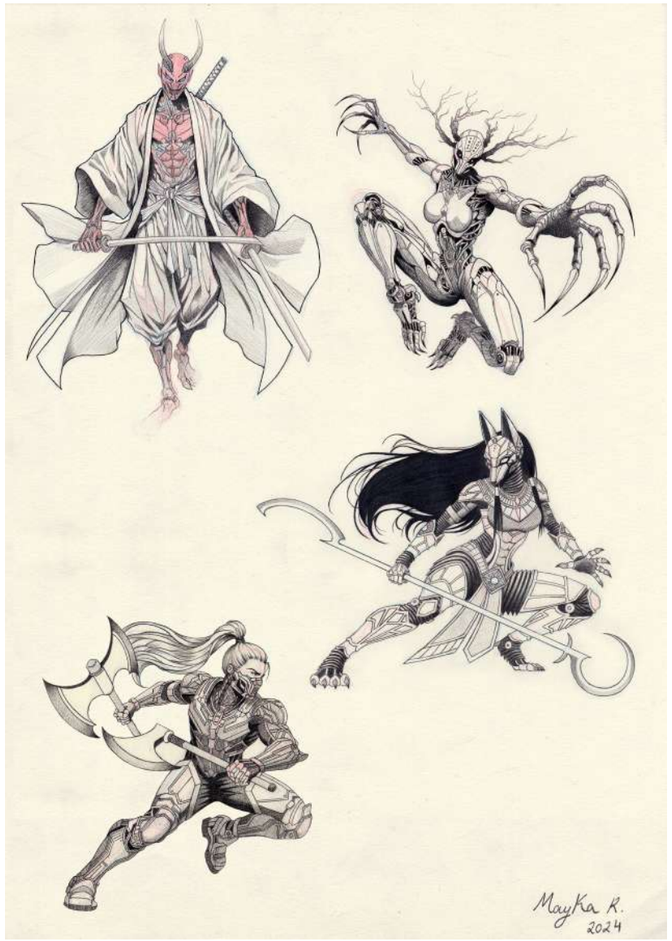


Figura 162.- WORLDBUILDING

Título: Spectrum Hadriel, Spectrum La Sombra, Alisa con traje de Cyborg , Ëthan con traje de Cyborg.

Descripción: Las obras que aquí se presentan se engloban dentro de la categoría Worldbuilding del Concept Art. La inspiración para las mismas ha sido la historia que la autora lleva años desarrollando para la creación de un Juego de Rol colaborativo en dinámica narrativa. La muestra está formada por una serie de cuatro ilustraciones que dan vida a los personajes principales del Rol. Año: 2024 Dimensiones: 21 x 29,7 cm Técnica: Lápices de colores, lápiz grafito y tinta china sobre papel Fabriano



Figura 163.- WORLDBUILDING

Título: NO FACE Póster.

Descripción: Póster cinematográfico que destaca a los dos protagonistas de este relato. Año: 2024 Dimensiones: 29,7 x 42 cm Técnica: Ilustración híbrida y collage digital. Impresión en papel estucado brillante e intervención manual.

RODRÍGUEZ MORALES, ISABEL



Figura 164.- 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 165.- 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 VAGO, JESÚS

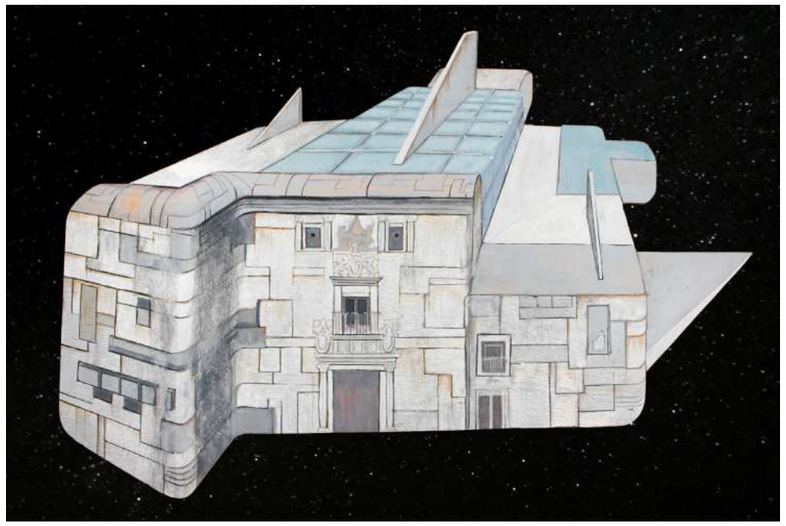




Figura 166 y 167.- FAN ART

Título: Nave de los Serrano y nave de la Facultad de BBAA (de la serie La resistencia cultural)

Técnica: Témpera y lápices de colores sobre contrachapado. Medidas: 28 x 40 x 0,4 cm y 28 x 45 x 0,4 cm.

RUIZ LOPEZ-CARRASCO, ALVARO



Figura 168.- 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

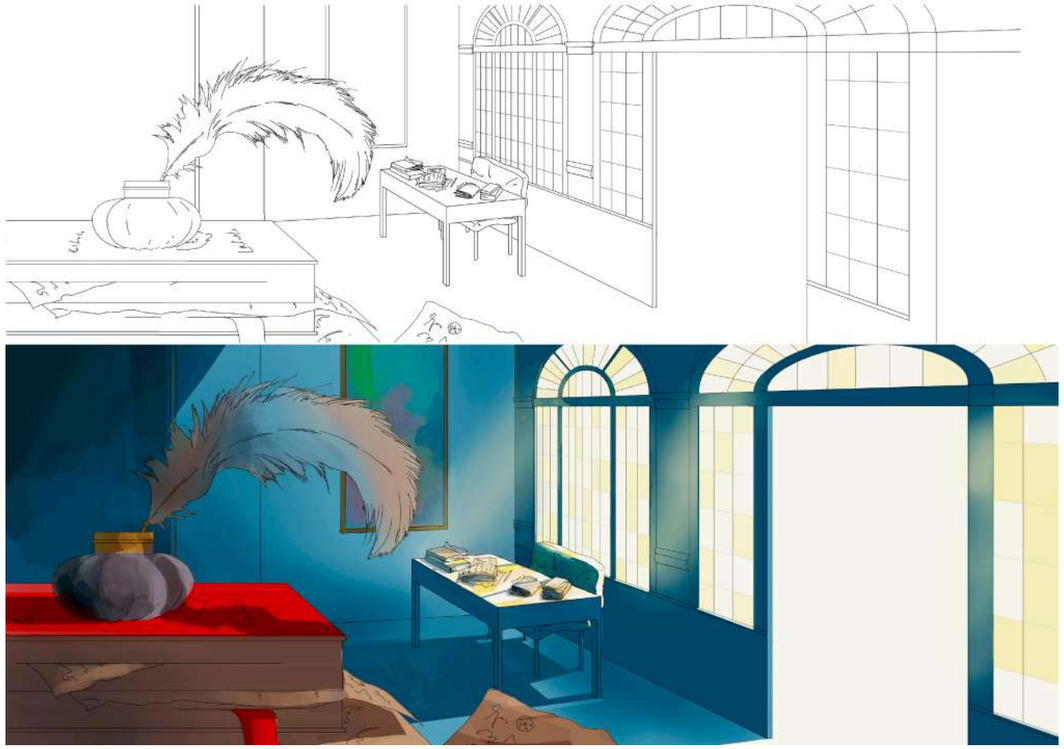


Figura 169.- FONDO

Título: Estudio de un mago.

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



Figura 170.- 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

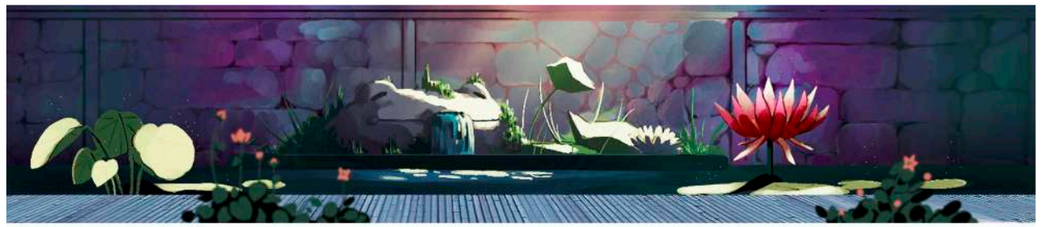




Figura 171.- CÓMIC
Título: "La llama nocturna".

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



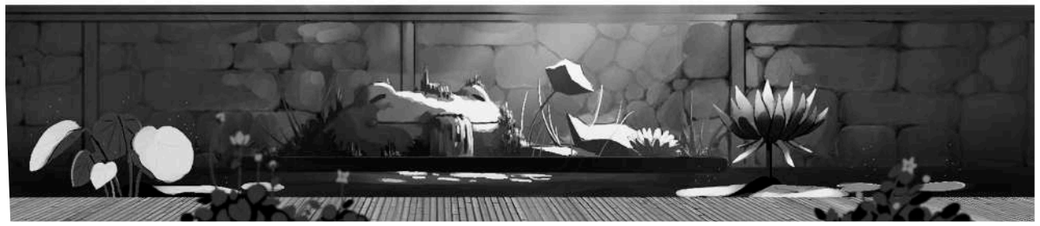


Figura 172.- FAN ART

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 173.- 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.

SÁNCHEZ COTERÓN, LARA



Figura 174.- EXPERIENCIA AR. PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

Título de la obra. Interspecies play

Descripción de la obra: Una de las aportaciones del reconocimiento facial como desencadenante de realidades aumentadas es la posibilidad de convertirnos en personajes de ficción mediante un recurso de máscara interactiva. "Interspecies play" es una pieza para dispositivos móviles que reconoce hasta tres personas convertidas en animales astados que braman y parpadean mediante el control facial de los individuos participantes. La pieza estriba sobre el atractivo intrínseco del placer del disfraz y desde el punto de vista del diseño de personajes presenta una serie de sutiles variaciones dentro de la coherencia visual y conceptual de esta pequeña familia de avatares astados.

Descripción de la obra: Probar desde un dispositivos móvil (teléfono o tablet) que tenga instalada la App de Meta Instagram utilizando EL SIGUIENTE QR:

-

https://www.instagram.com/ar/1671039516954833/?ch=MDJhZWI2OWQxMjRjMDM1YmEzNzUyZGY1OTFjNzQwNWM%3D

SÁNCHEZ COTERÓN, LARA



Descripción de la obra: Una de las aportaciones del reconocimiento facial, como desencadenante de realidades aumentadas, es la posibilidad de convertirnos en personajes de ficción mediante un recurso de máscara interactiva. "Interspecies play" (2024) es un diseño para dispositivos móviles que reconoce hasta tres personas, convertidas en animales astados, que braman y parpadean mediante el control facial de los individuos participantes. La pieza estriba sobre el atractivo intrínseco del placer del disfraz y desde el punto de vista del diseño de personajes presenta una serie de sutiles variaciones dentro de la coherencia visual y conceptual de esta pequeña familia de avatares astados.

SÁNCHEZ DEL BARRIO, CARLOTA



Figura 175.- 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 176.- 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.

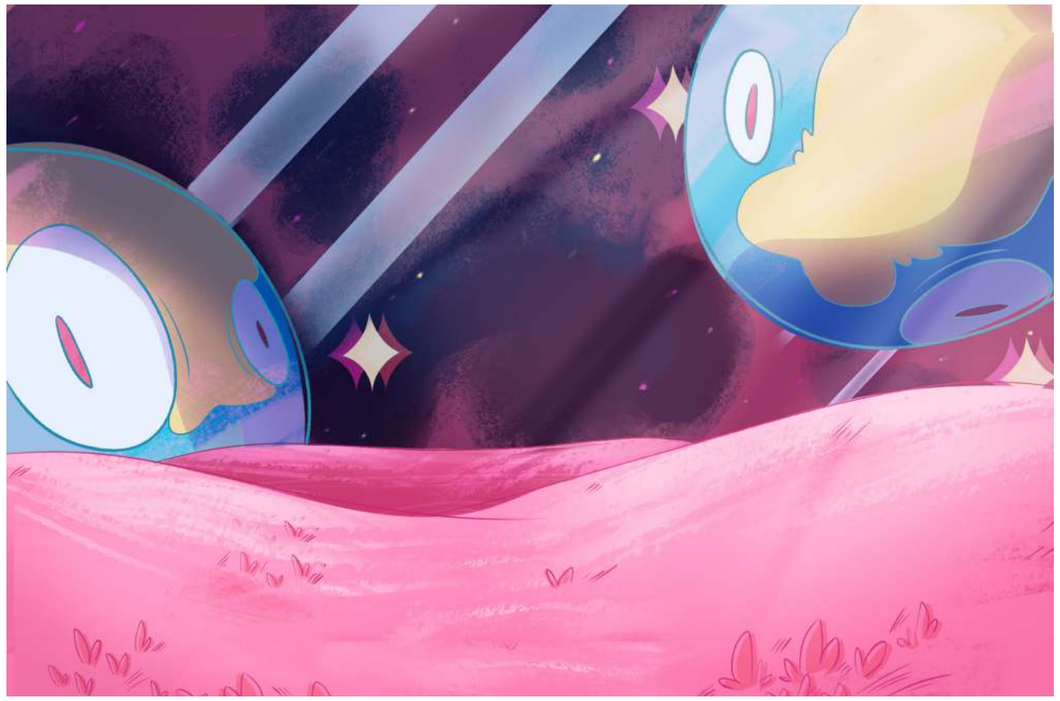


Figura 177.- FONDO

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 178.- PROP

Título: Estudio de objeto

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



Figura 179.- 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

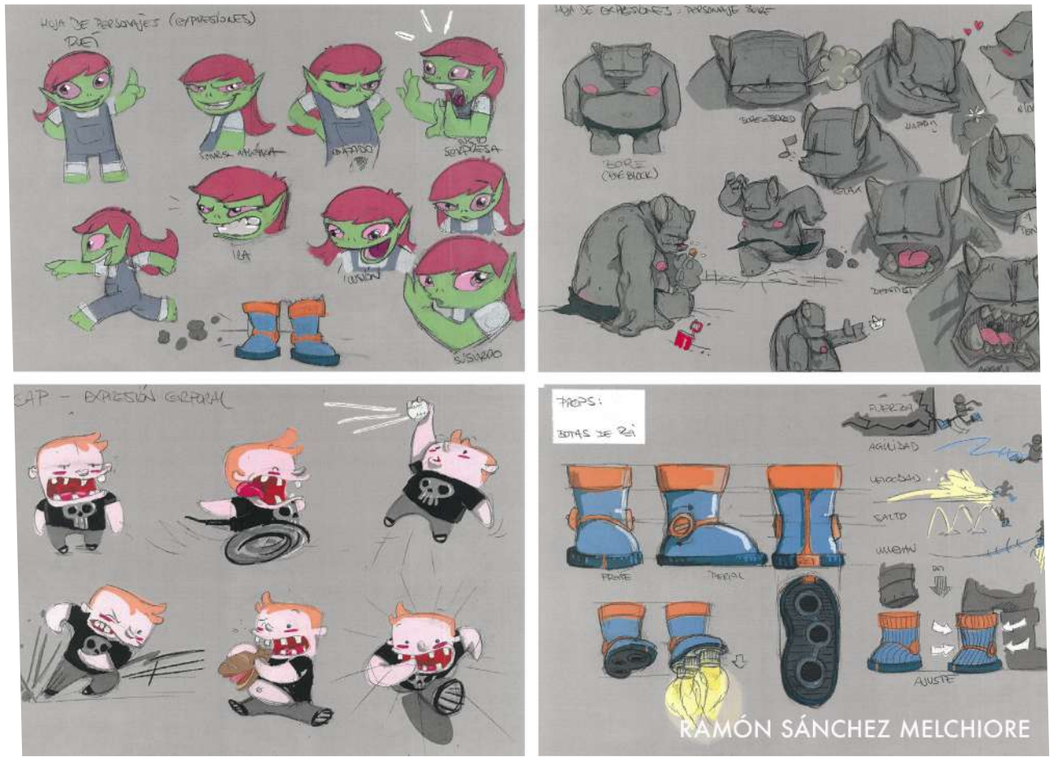


Figura 180.- HOJAS ACCIONES, EXPRESIONES Y PROP

Título: Hojas de modelo acciones, expresiones y prop.

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



Figura 181.- COMPARATIVA

Título: Cartel.para REI

Descripción: La historia trata de la persecución que sufre REI, nuestra protagonista por parte de la raza TUL, de la cuál el malo malísimo de IDDE lidera. En su carrera por librarse de ellos REI llega a la tierra dónde se encuentra con un grupo de amigos que le acompañarán y ayudarán en su lucha contra IDDE. Tito, lidera el grupo con su ingenio, Daisi aporta la fuerza, su hermano pequeño Cap, es un pequeño psicópata y Pepe es el gracioso del grupo. Poco podrían esperar este grupo de amigos que su contacto con un ser extraterrestre (REI) les modificaría sus características vitales, dotándolos de diferentes superpoderes. A partir de esta premisa se desarrollarán diferentes aventuras entre el grupo de amigos y REI y de cómo tratan de librarse de la sombra del malvado IDDE.

SANZ LLOPIS, JOSE MARIA

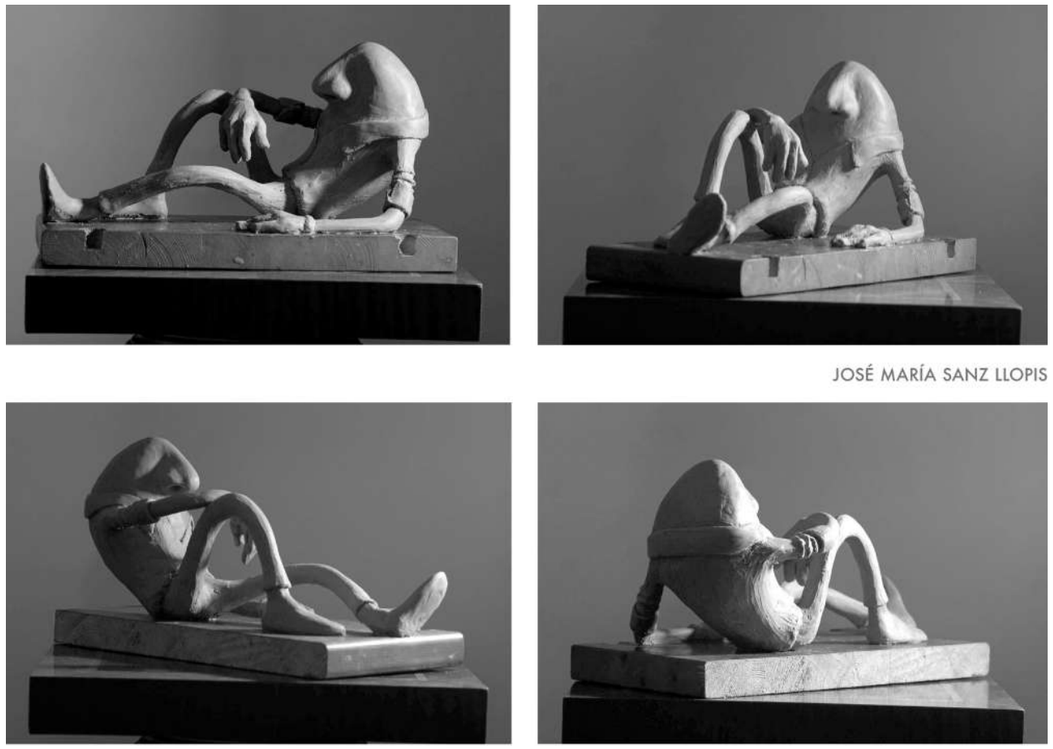


Figura 182.- ESCULTURA

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 183.- ACCIÓN

Título: Narizandro.

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

SEBASTIÁN MARTÍN, AITOR







Figura 184.- NOVELA GRÁFICA
Título: Himnos de Hilo y Hoja.
Descripción: Técnica Digital, 2020

SUÁREZ FERNANDEZ, MENCÍA



Figura 185.- 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 186.- 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 187.- 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 188.- FONDO

Título: Fondo.

Descripción: Un diseño de entorno digital para trabajo universitario.

VARGAS, KEILA

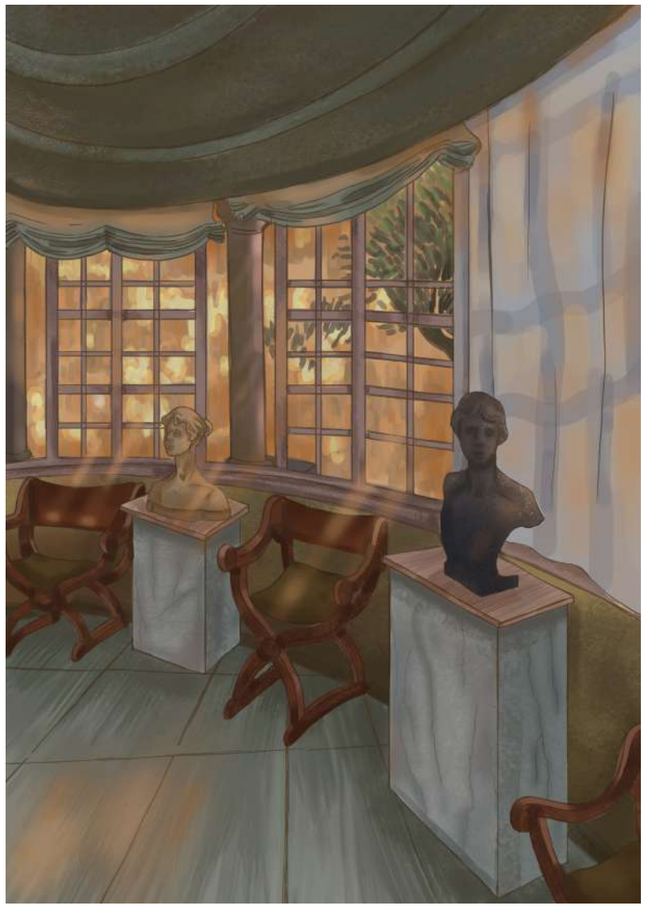


Figura 189.- FONDO

Título: La habitación.

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

VELASCO ALARCON, ELENA



Figura 190.- 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 191- 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 192.- 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.

VESELINOVA SABEVA, DENICA



Figura 193.- VIDEOARTE IA

Título de la obra: Luminia Gaia refleja la unión con la tierra

Descripción: Esta pieza puede leerse como un relato visual cercano a los videojuegos de ciencia ficción, donde cada secuencia traza un universo simbólico que invita al espectador a participar en un viaje de transformación y renacimiento..

"Luminia" emerge como un poema visual, un espacio donde lo humano y lo artificial danzan para explorar el renacimiento de un mundo nuevo surgido de las cenizas. La obra se sumerge en un paisaje postapocalíptico donde las mujeres, protagonistas de este relato, transitan por un viaje de transformación. En un mundo donde la humanidad una vez se perdió en sus propios excesos, la tecnología aparece ahora como una chispa que contribuye al renacimiento, no como un reemplazo de lo humano, sino como su extensión.



Figura 194.- VIDEOARTE IA

Título de la obra: Luminia Artemisa encarna la independencia y la conexión con lo indómito

Descripción: La narrativa se despliega en seis secuencias, cada una vinculada al simbolismo de una diosa que encarna distintas facetas del poder femenino: desde tetis, titánide de las aguas, símbolo del origen y la gestación, hasta eos, diosa del amanecer, que ilumina la posibilidad de un futuro renovado. En el recorrido, anahita aporta fertilidad y regeneración; artemisa encarna la independencia y la conexión con lo indómito; gaia refleja la unión con la tierra, y hécate guarda el misterio y la fuerza colectiva. La inteligencia artificial ha sido utilizada como herramienta para generar las imágenes y la voz en off que componen la pieza. Sus errores y artefactos se presentan como elementos que enriquecen la estética y subrayan la unión necesaria entre lo tecnológico y lo humano, convirtiéndose así en un vehículo para explorar nuevas narrativas y posibilidades creativas.

VESELINOVA SABEVA, DENICA



Figura 195.- VIDEOARTE IA

Título de la obra: Luminia Anahita aporta fertilidad y regeneración

Descripción: Esta pieza puede leerse como un relato visual cercano a los videojuegos de ciencia ficción, donde cada secuencia traza un universo simbólico que invita al espectador a participar en un viaje de transformación y renacimiento..



Figura 196.- VIDEOARTE IA

Título de la obra: Luminia Hécate guarda el misterio y la fuerza colectiva.

Descripción: Esta pieza puede leerse como un relato visual cercano a los videojuegos de ciencia ficción, donde cada secuencia traza un universo simbólico que invita al espectador a participar en un viaje de transformación y renacimiento..

VILLANUEVA, JANA

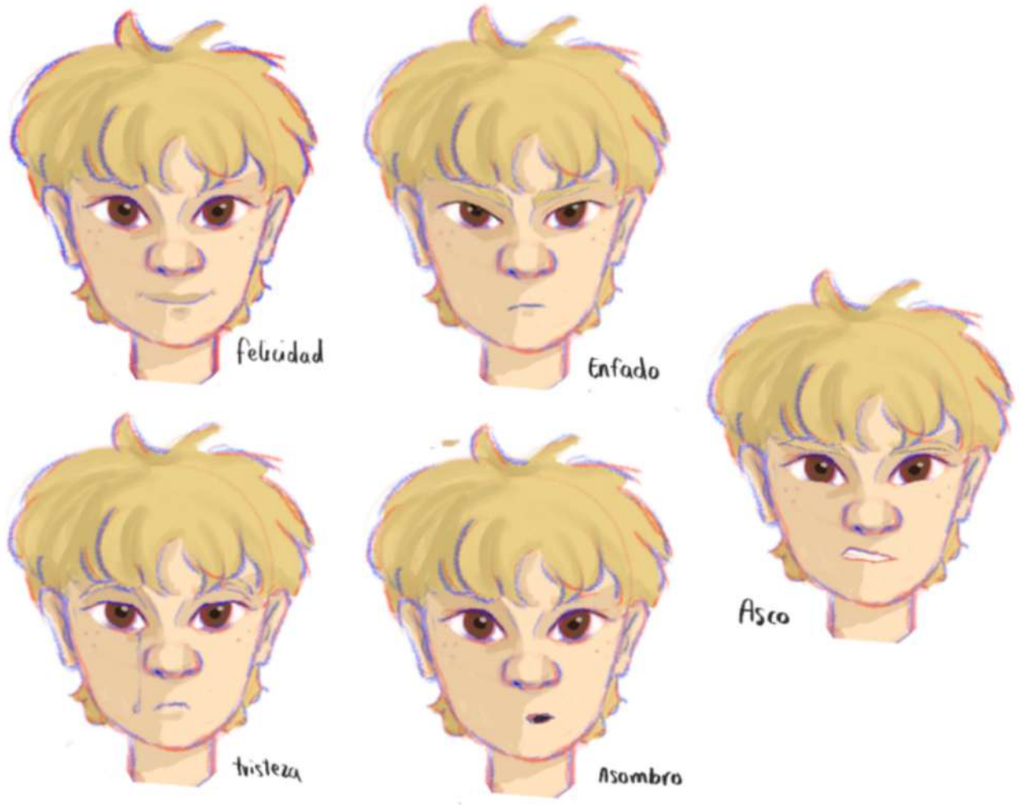


Figura 197.- EXPRESIONES

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

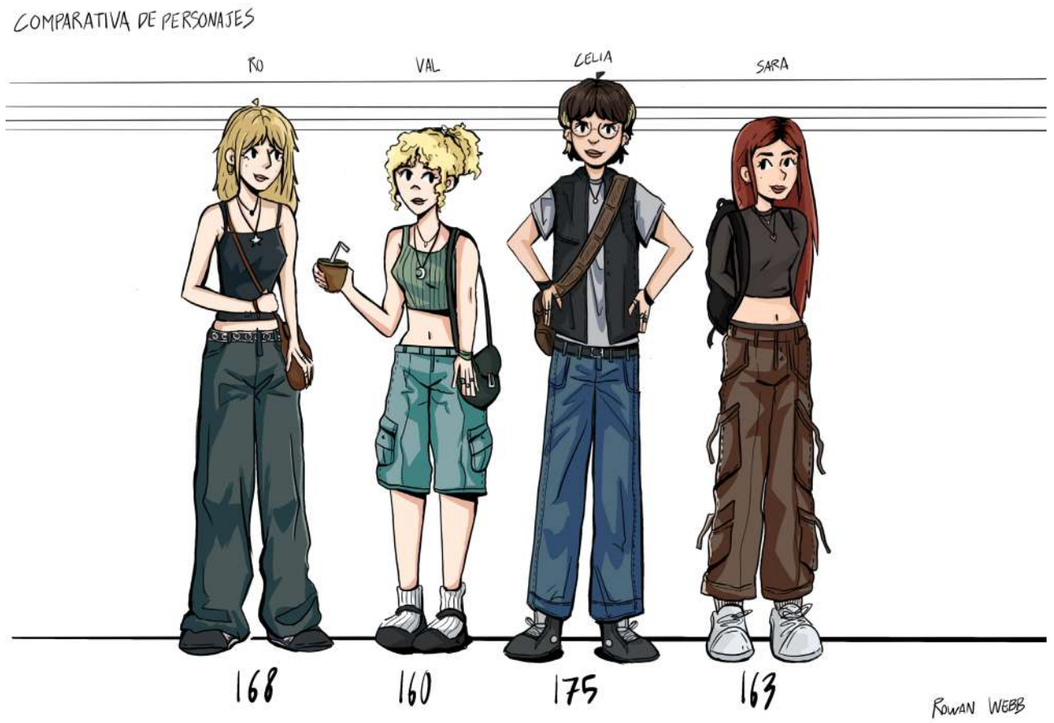


Figura 198.- COMPARATIVA

Título: Hoja de comparativa.

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

WEBB MENDEZ, ROWAN



Figura 199.- 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 200.- FONDO

Título: La habitación.

Descripción: Estudio de fondo para animática final.

XIA, HANCHU



Figura 201.- 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

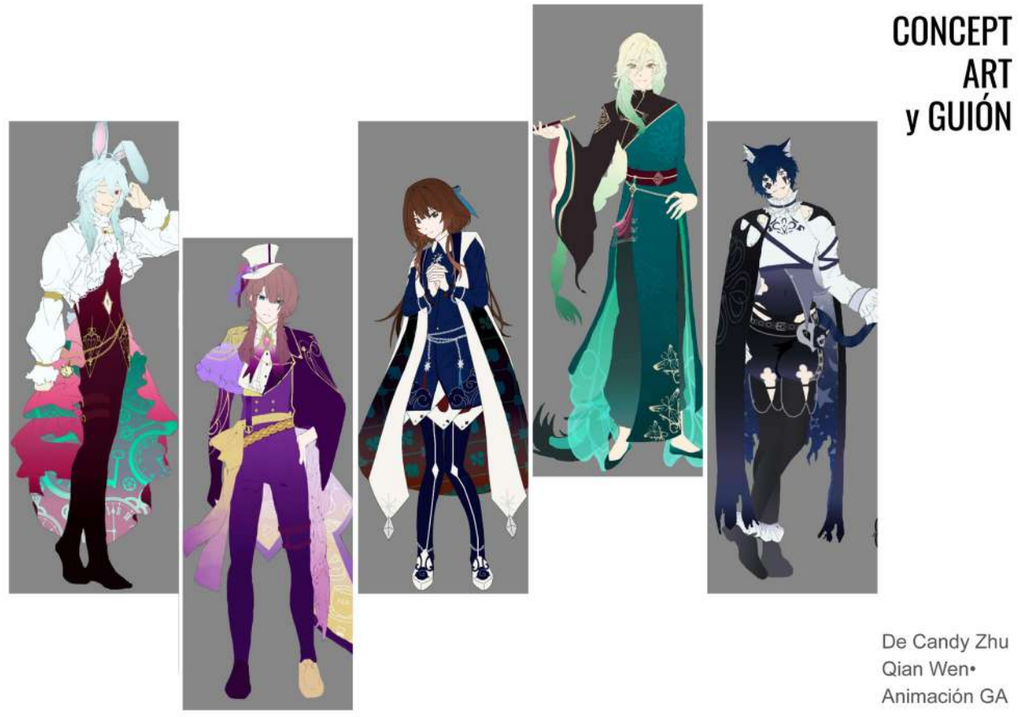


Figura 202.- COMPARATIVA

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 203 - 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 204 y 205.- 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.

TALLERES DE LA SEMANA DE LA CIENCIA 2024

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

Talleres

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

Talleres

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/