

tf g

memoria

bellas artes

2022-23



MENCIÓN: Artes Plásticas

TÍTULO: *Compis de Piso: Un libro de arte autobiográfico.*
Estudio de personajes y ambientes realizado en iPad Procreate
para un (futuro) corto de animación.

ESTUDIANTE: María Guadalupe Rodrigo García

DIRECTOR/A: Amparo Alepuz Rostoll



PALABRAS CLAVE: Concept art, Diseño de personajes, Diseño de espacios, Ilustración, Animación.

RESUMEN: *Compis de Piso* es un libro de arte autobiográfico compuesto por ilustraciones en el que he creado un estudio de personajes y ambientes con la herramienta iPad y el software Procreate. Este *Concept Art* tiene como finalidad el desarrollo y la búsqueda de un estilo propio con el que introducirme en el mundo de la animación en el entorno 2D y pretende ser el inicio de un proyecto de creación de un corto experimental que ilustre y describa mi experiencia universitaria en los estudios de grado en Bellas Artes.

Índice

pág/s.



| | | | |
|-----------------------------------------|----|---|----|
| 1. Propuesta y Objetivos | 4 | - | 4 |
| 2. Referentes | 5 | - | 7 |
| 3. Justificación de la propuesta | 8 | - | 9 |
| 4. Proceso de Producción | 10 | - | 11 |
| 5. Resultados | 12 | - | 23 |
| 6. Bibliografía | 24 | - | 25 |
| 7. Anexo | 26 | - | 35 |

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

Propuesta

En esta etapa universitaria de mis estudios de Grado en Bellas Artes he tenido que vivir fuera de la que siempre ha sido mi casa y mi zona de confort, compartiendo piso con gente desconocida. Esto me ha hecho cambiar mucho y ha marcado una nueva personalidad en mí que ha definido esta primera experiencia de vida independiente.

Esta nueva versión de mí misma la ilustré en un anterior proyecto llamado *SOY YO'S*, un libro de *Concept Art*¹. En *SOY YO'S* me introduje por primera vez en este campo, desarrollando un personaje autobiográfico y el escenario donde he vivido estos años. Se trata de un piso alquilado y compartido en Altea donde se encuentra la sede de la Universidad Miguel Hernández en la que está la facultad de Bellas Artes.

Con este nuevo proyecto que he desarrollado en el Trabajo Fin de Grado, *Compis de piso: Un libro de arte autobiográfico*, he querido ampliar la idea y abrir el foco de lo que ya ilustré en el anterior. Para ello, he creado un nuevo libro de arte en el que he introducido dos nuevos personajes: mi compi de piso, que ha sido quién me ha acompañado en estos años y un gato, que está inspirado en el gato que adopté durante este período de tiempo.

Por otro lado, también he querido ilustrar los ambientes que he considerado principales y necesarios: la habitación del nuevo personaje y las zonas comunes en las que comparten vivencias.

En *Compis de Piso* he querido plasmar todas estas ideas a través de la ilustración empleando herramientas digitales, en concreto, el dispositivo iPad y el software Procreate. Este método de creación es con el que más cómoda me siento y además con el cual me gustaría trabajar a nivel profesional.

A su vez, este trabajo tiene como finalidad desarrollar un estilo propio en el campo de la animación ya que hasta ahora mis obras siempre han tenido un carácter académico y realista, del cual quiero alejarme un poco para abrirme a otros campos.

Objetivos

- Introducirme en el campo del *Concept Art* obteniendo una idea general sobre la creación de personajes y escenarios para futuros proyectos de animación.
- Elaborar un portfolio de ilustración y *Concept Art* con un estilo propio del mundo de la animación.
- Mejorar y ampliar mis conocimientos sobre la ilustración digital, en concreto empleando el dispositivo iPad y el software Procreate.
- Experimentar con el tratamiento de la iluminación y la valoración tonal en las ilustraciones.
- Componer un libro de arte, en todas sus fases hasta la impresión de un arte final.

¹ El *Concept Art* es una disciplina dentro de la ilustración, en la cual se lleva a cabo el desarrollo de personajes y escenarios para dar una visión general sobre un proyecto; ya sea de una película, videojuego, animación, etc.

2. REFERENTES

Referentes de la ilustración. Artistas ilustradoras.

Laia López (Barcelona, 1994)²

Laia López es una joven artista con un amplio recorrido en el mundo de la ilustración. Estudió Bellas Artes en Barcelona y ha desarrollado un estilo artístico propio de manera autodidacta. Ha ilustrado gran variedad de libros y también ha realizado publicaciones propias en las que muestra el proceso en que consiste la creación de personajes y espacios, como *Gleaming: The art of Laia López* (2018). Norma Editorial S.A.



Fig. 1. Laia López. *Gleaming* (2018). Ilustración digital. Medidas variables.
Fuente: <https://www.instagram.com/itslopez/>

Gema Vadillo (Madrid, 1998)³

Gema Vadillo es ilustradora digital. Ha publicado varios libros ilustrados, algunos escritos por sí misma. Su estilo artístico me interesa mucho por su tratamiento plástico y también por su empleo de las paletas cromáticas. La ilustradora crea personajes muy interesantes por su personalidad y originalidad. Trabaja tanto en sus proyectos personales como para distintas marcas que confían en su capacidad y creatividad.



Fig. 2. Gema Vadillo. *Aaron* (2023). Ilustración digital. Medidas variables.
Fuente: <https://www.instagram.com/gemavadillo/>

² <https://www.21-draw.com/es/artist/laia-lopez/>

³ <https://gemavadillo.com/>

Referentes del Concept Art. Productoras.

Disney⁴ & Pixar⁵

Fundamentalmente, las productoras Disney y Pixar son un referente para mi trabajo porque su estilo y su forma de trabajar me interesa mucho y me identifico con ellos. Existe gran variedad de libros de *Concept Art* publicados por las productoras Disney y Pixar que he empleado como referentes para mi proyecto en los que analizan sus largometrajes. Estos libros son muy interesantes visualmente y útiles para investigar en la creación de personajes y espacios ya que en ellos podemos ver todo el desarrollo de una forma muy directa. También encontramos artistas con estilos muy distintos y colaboraciones en las que podemos ver las distintas visiones sobre una misma idea.

Además de estar a la última, los artistas de Pixar entienden las principales virtudes de Disney tal y como Walt las llevó a la práctica en sus mejores años. Saben sacarle provecho a una idea. Saben cómo tocar la fibra sensible a los espectadores. [...] Creo que resulta oportuno considerar la fusión de Disney y Pixar como una nueva expansión y enriquecimiento de la tradición. [...] El futuro de la animación se encuentra en buenas manos. (Finch, 2011. p.11)

The Art of Turning Red (2022). Disney & Pixar

Entre todos los libros de Concept Art que he empleado como referentes, he decidido destacar *The Art of Turning Red* sobre el resto ya que es el que más encaja con mi estilo y mi proyecto. En él podemos ver estos múltiples estilos que he mencionado anteriormente y los distintos tratamientos de la línea y el color que resultan muy sugerentes y en los que me he basado en mi trabajo.



Fig. 3. Disney Pixar. *The art of turning red (2022)*. Ilustración digital. Medidas variables.
Fuente: <https://www.iimag.co/the-art-of-pixars-turning-red-80-concept-art/>

4 <https://www.disney.es/>

5 <https://www.pixar.com/>

Referentes para la creación de personajes



Fig. 4. Disney Pixar: *Turning Red*. Tyler (2022).
Fuente: https://disney.fandom.com/wiki/Tyler_Nguyen-Baker



Fig. 5. Disney: *La dama y el vagabundo*. Si y Am (1955).
Fuente: https://disney.fandom.com/es/wiki/Si_y_Am?file=SiAm



Fig. 6. Disney Pixar: *Luca*. Machiavelli (2021).
Fuente: <https://cinemacats.com/luca-2021/>

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Tras los estudios de grado y tras haber trabajado diversas disciplinas durante estos años, he descubierto un gran interés en la ilustración y la animación y *por ende*, en el *Concept Art*. *“Animation can explain whatever the mind of man can conceive” [“La animación puede explicar lo que sea que la mente humana pueda concebir”].* (Walt Disney en Thomas, F. 1995. p.11). En un primer acercamiento a este campo, desarrollé un libro de arte llamado *SOY YO’S*. En él creaba un personaje autobiográfico definido por estos años de universidad e independencia.

Este nuevo proyecto, *Compis de Piso*, se trata de un álbum ilustrado en el que he profundizado aún más en la práctica e investigación del *Concept Art*, en concreto en la creación y animación de personajes y entornos relacionados con el trabajo anterior.

En esta ocasión, he desarrollado e introducido dos nuevos protagonistas; Pau, un personaje basado en mi compañera de piso Paula, la cual ha convivido conmigo en esta etapa desde el principio y por otro lado Altea, la gata que convive con ambos personajes y que recibe su nombre por el lugar donde estos personajes comparten vivencias. Así como, los escenarios en los que estos conviven.

El proyecto tiene como objetivo mantener la esencia de la personajes y espacios en los que está basado, siempre fiel a la apariencia del mundo real.

“I think you have to know these fellows definitely before you can draw them. When you start to caricature a person, you can’t do it without knowing the person”. [“Pienso que tienes que conocer a las personas definitivamente antes de dibujarlas. Cuando tú empiezas a caricaturizar a alguien, no puedes hacerlo sin conocer a la persona”]. (Walt Disney en Thomas, F. 1995. p.393)

Por otro lado, he experimentado con la búsqueda de un estilo propio como ilustradora en línea con el trabajo de artistas como Gema Vadillo y productoras como Disney y Pixar. Buscaba alejarme del estilo académico y realista, por ello, he insistido en encontrar formas y acabados que tuviesen una marca personal y a la vez fuesen gráficamente susceptibles de funcionar en el mundo de la animación, experimentando el estilo del dibujo de línea y paletas de color.

A nivel formal, mi trabajo se centra en la ilustración infantil y juvenil, concretamente, digital y para ello he empleado el dispositivo Ipad y el software de creación Procreate. He realizado un dibujo de carácter figurativo, de línea clara y dentro del estilo de animación que creó Disney en los años 50 y que ha continuado desarrollando en la era digital a través de la productora Pixar. Concretamente, referencio a autores como Byron Howard⁶ (Japón, 1968), animador de películas como *Zootrópolis* (2016), *Encanto* (2021) y *Bolt* (2008) entre otras y Domee Shi⁷ (China, 1989), animadora de Red.

Reseño las piezas recientemente publicadas en la plataforma Disney+: *Circuito de cortos: Cortos experimentales* (2020); en los que la productora muestra el trabajo de jóvenes talentos que trabajan en Pixar, a los que se les ha dado la oportunidad de publicar un corto de animación

6 Byron Howard (Japón, 1968) es un director, animador, guionista, artista de historia y actor de voz estadounidense. Ganador del Premio Óscar a la mejor película de animación por su cinta *Zootrópolis*.

7 Domee Shi (China, 1898) es animadora, directora y guionista gráfica. Dirigió la película *The art of Turning Red* (2022) y el corto de animación *Bao* (2018), convirtiéndose en la primera mujer en dirigir un corto en Pixar.

como: *Etapas de la vida* de Gipson, J. que me interesa especialmente por su empleo de las luces y su forma de narrar la historia, por medio del *timelapse* y *Charcos* de Parrish, Z. por su paleta cromática y estilo de dibujo. Destaco estos sobre los demás aunque todos ellos son muy interesantes ya que distan mucho los unos de los otros y esto los enriquece como conjunto.

Asimismo, he revisado varios libros de *Concept Art* para componer mi *Artbook*⁸. Respecto a la forma me interesaba un tamaño medio para poder apreciar bien los detalles de las ilustraciones por lo que elegí maquetarlo en un formato normalizado A4 de 29,7x21cm. En cuanto a la composición de las páginas y la distribución de los elementos, he experimentando con la posición de los textos e imágenes con el fin de aportarle dinamismo utilizando elementos que sirven de nexo entre las páginas como el color y ciertos objetos.

Este libro de arte sirve como visión general de una idea en la que se han desarrollado unos personajes y escenarios que, posteriormente, me gustaría que formaran parte de un corto de animación en el que se narrasen escenas cotidianas de mi experiencia en cuanto a la independencia.

¿Por qué animar? Todo el mundo sabe lo difícil que es hacer todos esos dibujos y posiciones. Entonces... ¿cuál es el gancho? ¿Por qué hacerlo? [...]
Dibujos que andan: Ver una serie de imágenes a las que les hemos dado vida y que empiezan a caminar por ahí, ya de por sí es fascinante.
Dibujos que caminan y hablan: Ver una serie de nuestros dibujos hablando es una experiencia sobrecogedora.
Dibujos que caminan, hablan y piensan: Ver una serie de imágenes que hemos hecho y que realmente pasan por un proceso de pensamiento, y que de hecho parecen pensar, es un verdadero afrodisíaco. Además de crear algo que es único, que nunca ha sido hecho antes, es de una fascinación interminable. (Williams, 2012. p. 11).

⁸ Los *artbook* o libros de arte son recopilatorios de imágenes artísticas sobre una obra o idea conceptual en concreto.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

1. El proyecto. Consiste en narrar una historia autobiográfica a través de la animación 2D. La historia refleja la vida que he llevado en estos años de estudios de Bellas Artes en Altea. En concreto he seleccionado episodios de la vida cotidiana y la convivencia con mi compañera de piso y mascota en nuestro primer contacto con la independencia. Para contar esta historia visualmente he recurrido al dibujo descriptivo y figurativo desde un estilo de animación infantil-juvenil con referencias directas al trabajo realizado por productoras como Disney y Pixar dado mi interés en su estilo. He realizado un estudio de estos personajes y escenarios a partir de la realidad.

2. Creación de personajes. Los primeros bocetos fueron una aproximación al personaje que he ido desarrollando en posteriores dibujos hasta dar con el definitivo. En cuanto a la creación del personaje de la mascota, fue un proceso más lento hasta que conseguí que tuviese el parecido con el gato real en el que se basa y a la vez fuese coherente con el estilo de los otros personajes. Una vez que ya tenía definidos los personajes en cuanto a forma pasé a aplicar el color. Hice distintas pruebas de tonalidad y también de vestuario.

3. Interacción. El siguiente paso fue dotar a los personajes de expresión y movimiento. Estudié las distintas emociones y expresiones de ambos para ver cómo actuarían e interactuarían y también los ilustré con distintas posturas, actitudes y posiciones tomando como referente el mundo real.

Un actor/animador tiene una enorme gama de expresiones faciales. A menudo estudia estas expresiones en un espejo para poder dibujarlas mejor. Cada expresión se basa en cuatro factores: las cejas, los ojos, los párpados y el área de la boca/mejilla. Todos afectan a la expresión y todos deben encajar juntos. (Blair, 1994, p. 182).

4. Estudio de espacios. Dejando a un lado los personajes, empecé a desarrollar los entornos, comenzando por la habitación del personaje principal, Pau. Dispuse los objetos esenciales y característicos de la habitación que necesariamente tenían que aparecer en el resto de ilustraciones. Asimismo, realicé distintas vistas sobre el mismo espacio en el que experimenté con un parámetro nuevo para mí, la iluminación. Posteriormente, ilustré también las zonas comunes de la casa donde comparten más tiempo los personajes.

5. Narrativa. Una vez que los personajes ya estaban definidos, pasé a ubicarlos en los espacios que había creado para conseguir que estos interactuaran con el espacio y los objetos en momentos cotidianos del día a día.

6. Ilustraciones. Todas las ilustraciones son digitales y están realizadas a través del software Procreate. Parto de un primer boceto rápido y directo que, posteriormente, dibujo a línea. Esta línea la realizo con el pincel *tinta seca* e intento darle un aspecto irregular y jugar con el grosor. El siguiente paso consiste en pintar las tintas planas, con el pincel *boli de estudio*, que ayudan a definir los colores del dibujo y que después trato de una forma más sugerente introduciendo sombras, luces y detalles con una amplia variedad de pinceles.

7. Libro. Maquetación. Teniendo ya todas las ilustraciones, las volqué todas a un documento en el software Adobe InDesign que sería el *Artbook* final.

Tras revisar la maquetación y una vez corregidos los errores me dediqué a cuidar la composición de cada página. Por último realicé la cubierta y monté el libro por pliegos para su posterior impresión.

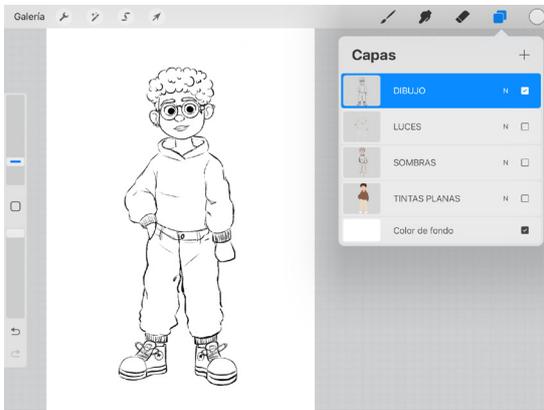


Fig. 7. Lupe Rodrigo. *Proceso: Línea* (2023). Ilustración digital. Procreate Ipad.

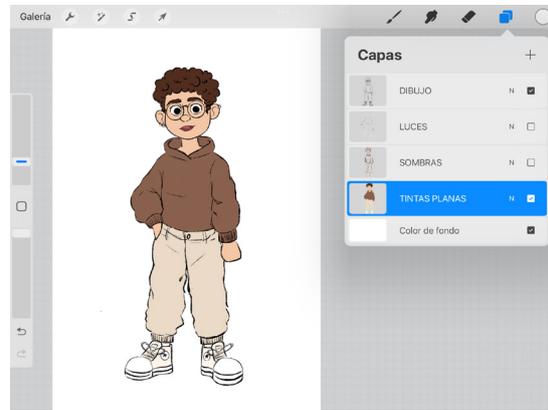


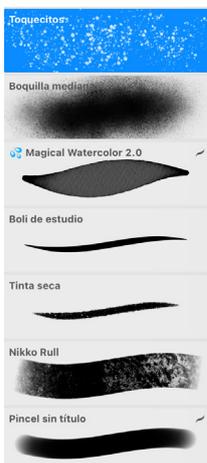
Fig. 8. Lupe Rodrigo. *Proceso: Tintas Planas* (2023). Ilustración digital. Procreate Ipad.



Fig. 9. Lupe Rodrigo. *Proceso: Sombras* (2023). Ilustración digital. Procreate Ipad.



Fig. 10. Lupe Rodrigo. *Proceso: Luces* (2023). Ilustración digital. Procreate Ipad.



5. RESULTADOS

Haciendo balance de todo el trabajo realizado creo que el resultado del proyecto es satisfactorio ya que los objetivos que planteamos en un primer momento se han cumplido. Llevo poco tiempo indagando en el campo del *Concept Art* y cada vez voy acercándome más al estilo animado que busco y, voy enfocando mi trabajo hacia un estilo propio dentro del mundo de la animación. A su vez, he notado un gran progreso dentro de la ilustración digital, concretamente en el manejo del software digital Procreate. He querido combinar distintos estilos a los que me he ido aproximando con los libros de *Concept Art* consultados y he experimentado tanto con el empleo de los pinceles como en la aplicación del color. Todo ello con el fin de conseguir mayor riqueza visual en mi trabajo.

Asimismo, he querido suplir ciertas carencias que encontraba en mis ilustraciones ya que siempre eran muy planas e inmóviles, sin expresión ni movimiento. He buscado, a su vez, experimentar con la iluminación ya que es un proceso muy complejo que he observado en otros artistas como Laia López y que nunca había tenido en cuenta en mis dibujos anteriores. Todos estos conocimientos me han ayudado a asimilar nuevas técnicas y recursos en este proyecto. Esto me servirá para seguir mejorando mi trabajo y ampliando mi portfolio.

El proyecto ha dado como resultado final un libro de arte en formato A4 a color que he impreso para ver el resultado de mis ilustraciones en un plano físico. Además de haber desarrollado dos nuevos personajes en base a un proyecto previo, *SOY YO'S, Compis de Piso* mantiene la esencia de los referentes reales en los que están basados los personajes y considero que he conseguido dotarlos de un estilo de animación en línea con las productoras referenciadas, Disney y Pixar.

A nivel personal, he podido recoger toda esta etapa para dejar un recuerdo y un registro de todos estos años desde un prisma de dibujos animados, con la intención de que resulte un proyecto interesante dentro del campo de la ilustración infantil y juvenil, que me gustaría a largo plazo que generara un corto de animación experimental.

Por último creo que la ayuda de mi tutora Amparo Alepuz ha sido de gran importancia ya que en un principio no tenía las ideas demasiado claras y me fue guiando hacia el que considero que ha sido un muy buen camino y enfoque. También me ha aportado gran cantidad de referentes de distintos campos del mundo del arte. Además siempre ha estado muy atenta ante las necesidades que han ido surgiendo pero dejándome espacio para ir trabajando a mi propio ritmo y con cierta independencia.

Se tardan años en hacer una de nuestras películas, y miles de obras de arte: bocetos de personajes, pinturas conceptuales, diseños de entornos y estudios de color y textura, por nombrar sólo algunos. Este trabajo casi nunca se ve en pantalla, pero es absolutamente esencial para encontrar nuestros mundos y llevarnos a los personajes y lugares, e incluso acontecimientos que se ven en la película terminada. Para mí, trabajar todos los días con bellas obras de arte es una gran inspiración así que siempre me emociona tener la oportunidad de compartirlo fuera del estudio. (Lasseter, 2011, p.7).



COMPIS DE PISO es un libro de Concept Art en el que se amplía el universo ya ilustrado en el anterior proyecto **SOY YO'S**. Una vez ya conocemos a la protagonista Lupe, se introducen dos nuevos personajes: su compis de piso Pava, quien la acompaña en esta etapa universitaria y su mascota, una gata llamada Alta.

En este libro podrás encontrar el desarrollo de estos nuevos personajes y de los espacios que habitan y comparten ambos.

LUPE RODRIGO

THE ART OF
COMPIS DE PISO

THE ART OF
COMPIS DE PISO
LUPE RODRIGO



LUPE RODRIGO

Fig. 11. Lupe Rodrigo. *Cubiertas Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x42cm.



Fig. 12. Lupe Rodrigo. *Guarda I Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x42cm.



Fig. 13. Lupe Rodrigo. *Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.



Fig. 14. Lupe Rodrigo. *Pau y Altea Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.

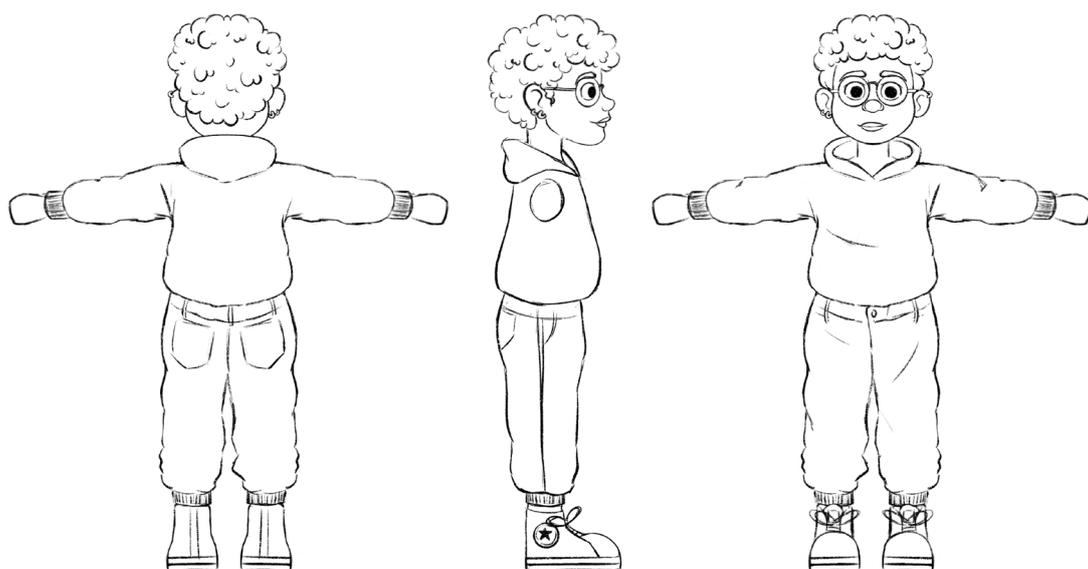


Fig. 15. Lupe Rodrigo. *Vistas Pau* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.

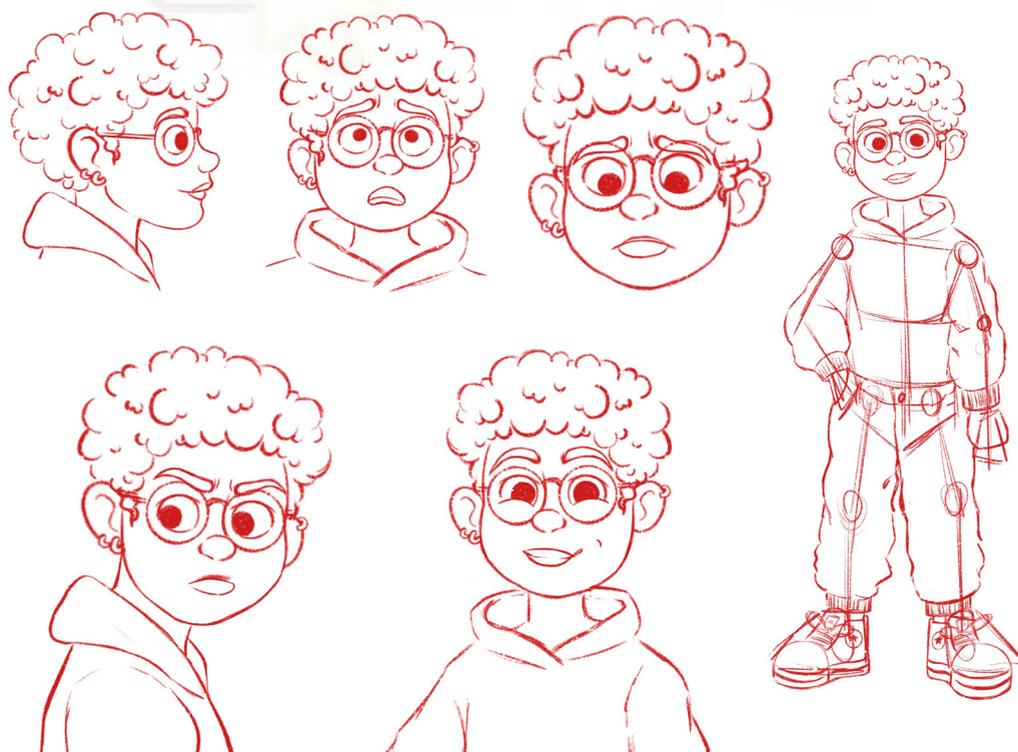


Fig. 16. Lupe Rodrigo. *Expresiones Pau Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.

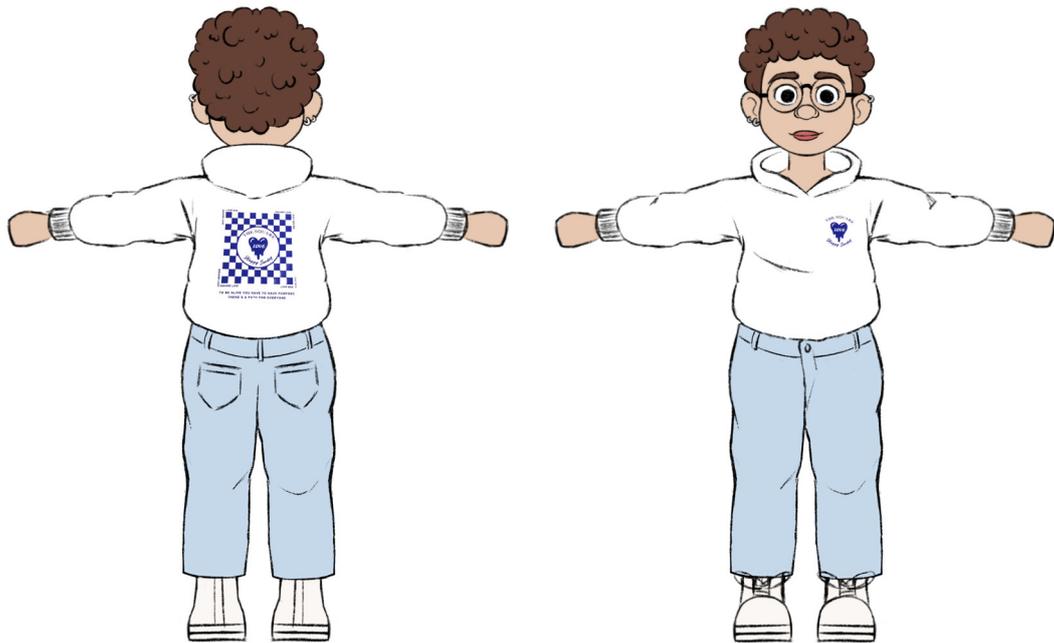


Fig. 17. Lupe Rodrigo. *Prueba de vestuario I Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.

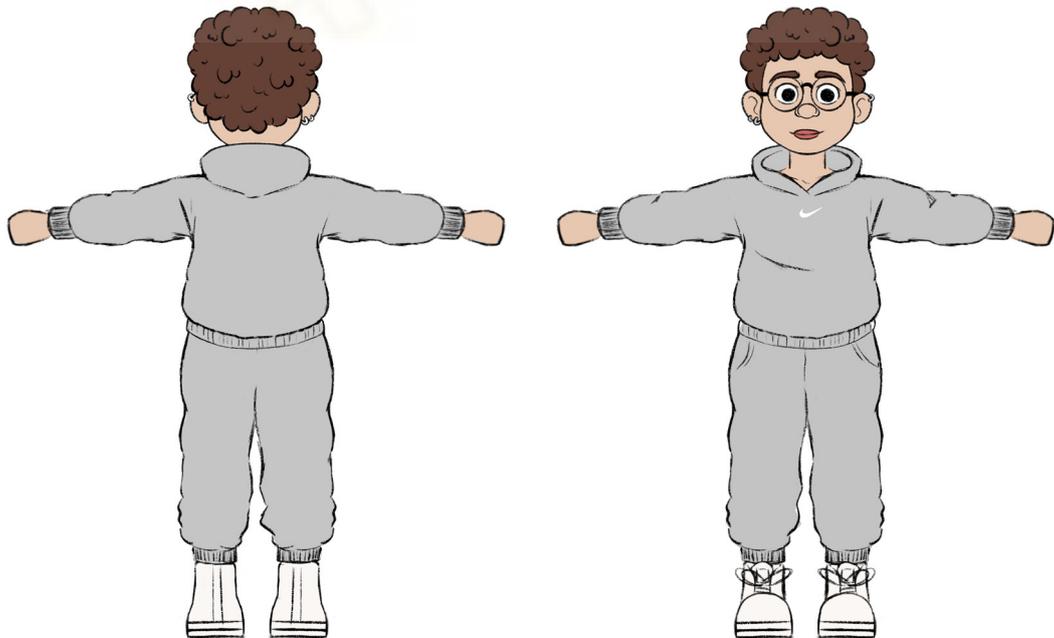


Fig. 18. Lupe Rodrigo. *Prueba de vestuario II Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.



Fig. 19. Lupe Rodrigo. *Prueba de vestuario III Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.



Fig. 20. Lupe Rodrigo. *Día a día Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x42cm.

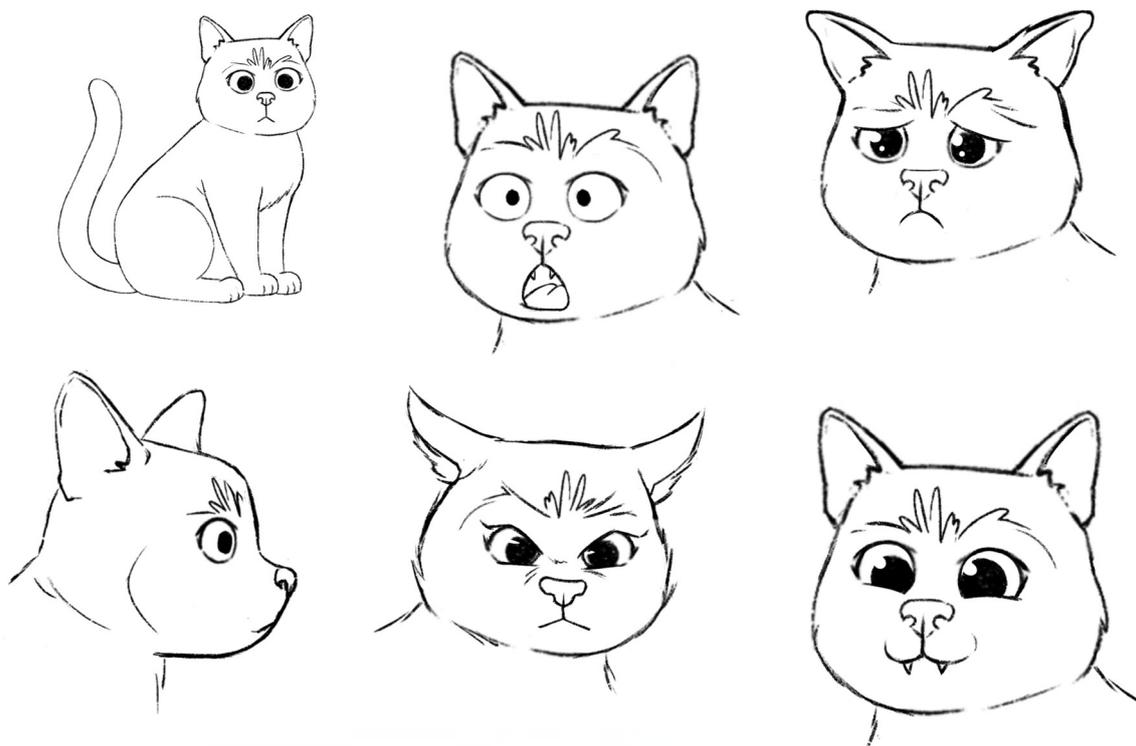


Fig. 21. Lupe Rodrigo. *Expresiones Altea Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.



Fig. 22. Lupe Rodrigo. *Actitudes Altea Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.

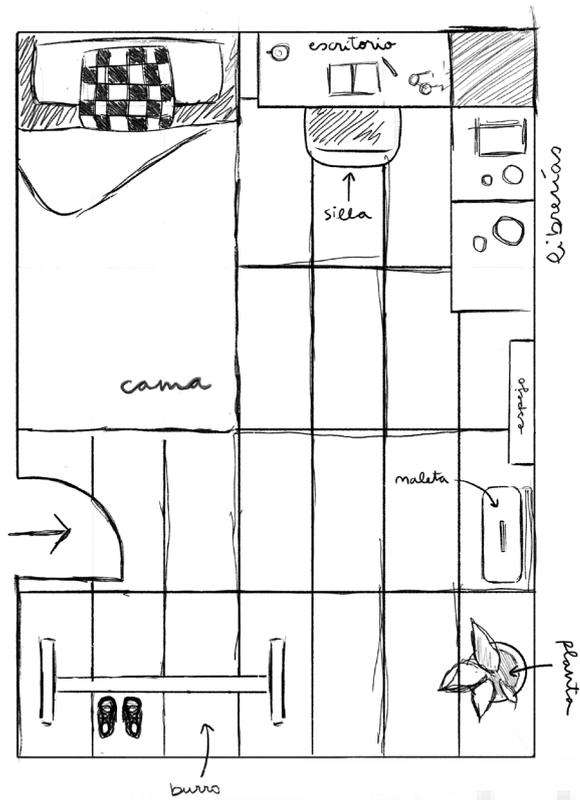


Fig. 23. Lupe Rodrigo. *Plano Habitación Pau Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.

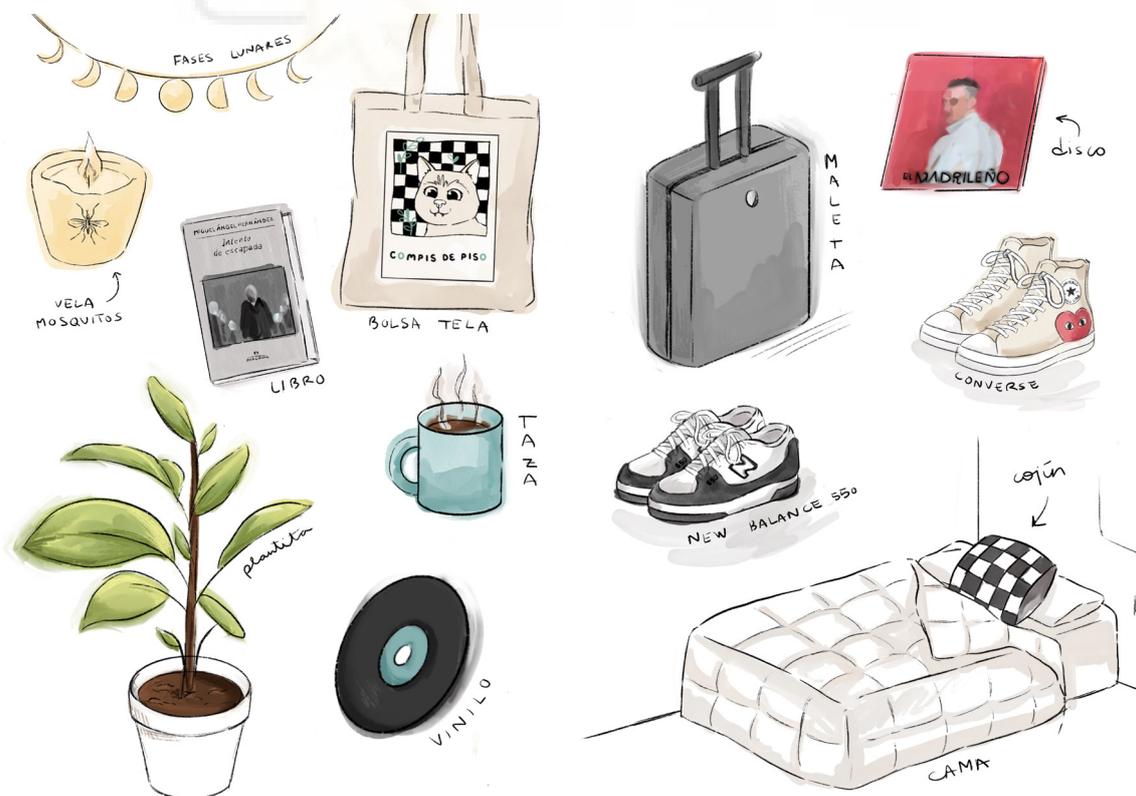


Fig. 24. Lupe Rodrigo. *Detalles Habitación Pau Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.

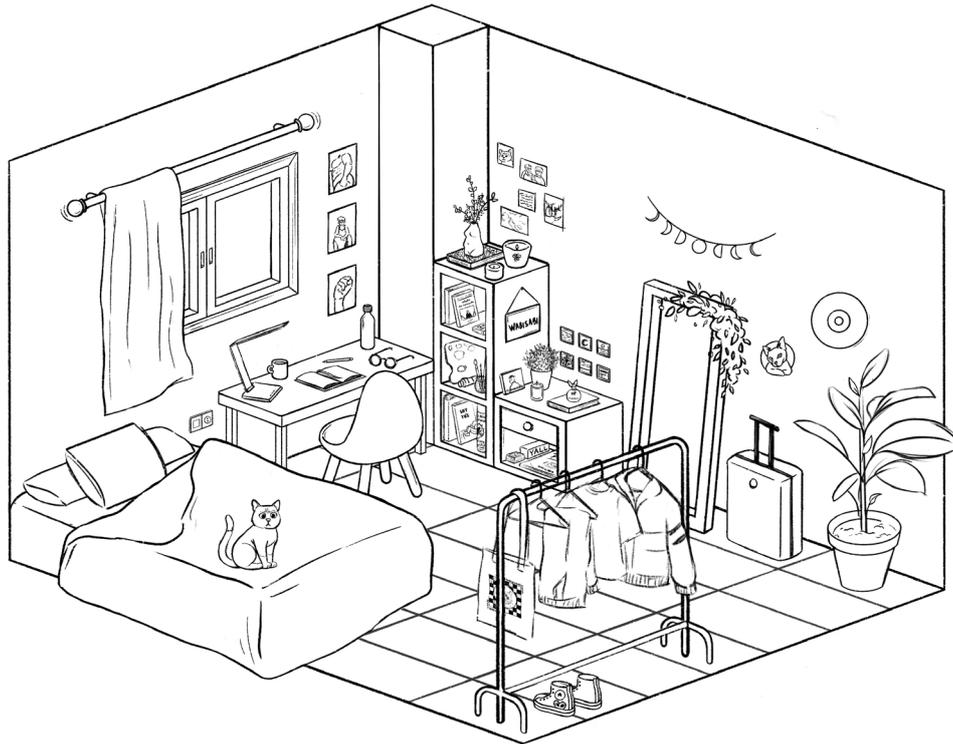


Fig. 25. Lupe Rodrigo. *Habitación Boceto Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.



Fig. 26. Lupe Rodrigo. *Habitación Día Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.



Fig. 27 Lupe Rodrigo. *Habitación Golden Hour Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.



Fig. 28 Lupe Rodrigo. *Habitación Noche Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.

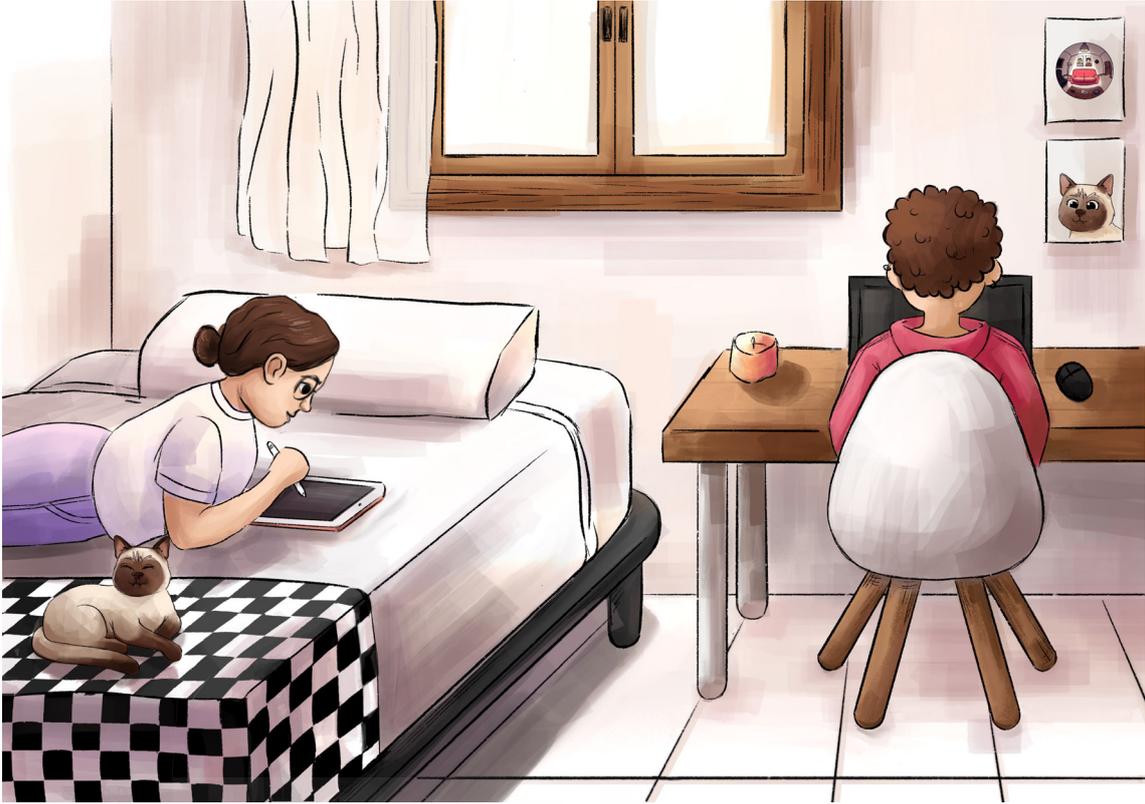


Fig. 29. Lupe Rodrigo. *Entregas Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.

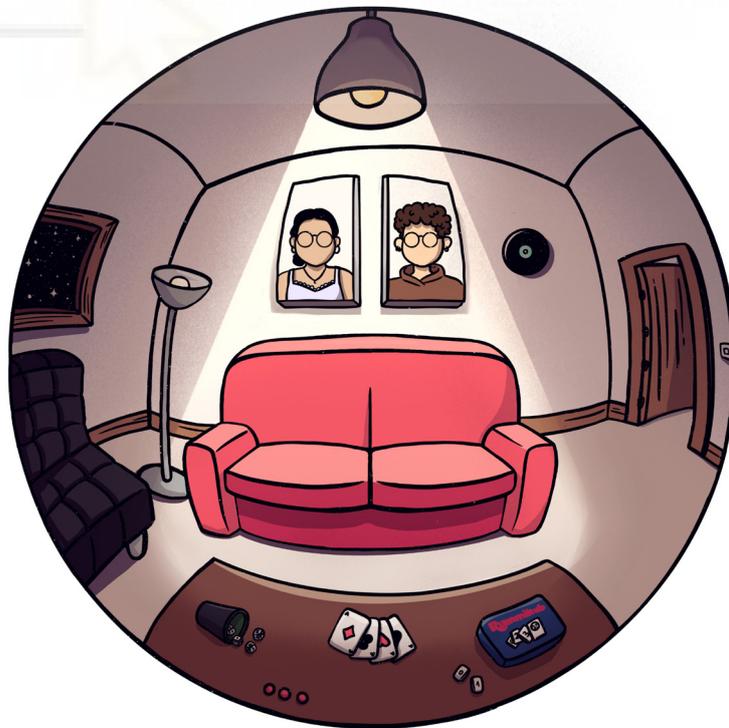


Fig. 30. Lupe Rodrigo. *Zonas Comunes Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.



Fig. 31. Lupe Rodrigo. *Juegos de mesa Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm.



Fig. 32. Lupe Rodrigo. *Guarda II Compis de Piso* (2023). Ilustración digital. Procreate, iPad. 29,7x21cm

6. BIBLIOGRAFÍA

AMIDI, A. & LASSETER, J. (2011). *The Art of Pixar: 25th Anniv.: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation*. Chronicle Books.

BENDAZZI, G. (2003). *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Ocho y medio.

BLAIR, P. (1994). *Cartoon Animation*. Walter Foster Publishing.

DISNEY. (2021). *The Art of Encanto*. Chronicle Books.

DISNEY & PIXAR/ CASAROSA, E & STRIJLLEVA, D. (2021). *The Art of Luca*. Chronicle Books.

DISNEY & PIXAR. (2022). *The Art of Turning Red*. Gardners

FINCH, C. (2011). *El arte de Walt Disney: De Mickey Mouse a Toy Story*. Lunweg Editores.

GURNEY, J. (2015). *Luz y color*. Anaya multimedia.

JULIUS, J. (2016). *The Art of Zootopia*. Chronicle Books.

LASSETER, J. (2017). *The Art of Coco*. Chronicle Books.

LOPEZ, L., & MUNOZ, B. (2018). *Gleaming: The Art of Laia Lopez*. Norma Editorial S.A.

MOLINA, J. J. G., & CABEZAS, L. (1999). *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Catedra Ediciones.

THOMAS, F. & JOHNSTON, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions Deluxe. Hyperion.

PADILLA, R. (2007). *El dibujo del natural*. Ediciones AKAL.

PATMORE, C. (2004). *Curso completo de animación: los principios, práctica y técnicas de una animación exitosa*. Editorial Acanto S.A.

SALISBURY, M. & STYLES, M. (2012). *El arte de ilustrar libros infantiles: Concepto y práctica de la narración visual*. Blume.

STANCHFIELD, W. (2009). *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes*. Focal Press.

WILLIAMS, R. (2012). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Macmillan.

Referencias audiovisuales

DISNEY PIXAR / WILFRED, J., CLYDE, G., & HAMILTON, L. (1997). *La dama y el vagabundo*. [DVD]. Estados Unidos: Walt Disney Motion Pictures. 1h16min.

DISNEY PIXAR / WOLFGANG, R. (1971). *Los Aristogatos*. [DVD]. Estados Unidos: Walt Disney Motion Pictures. 1h18min.

DISNEY PIXAR / CASAROSA, E. (2021). *Luca*. [DVD]. Estados Unidos: Walt Disney Motion Pictures. 1h35min.

DISNEY PIXAR / SHI, D. (2022). *Turning Red* [DVD]. Estados Unidos: Walt Disney Motion Pictures. 1h40min.

DISNEY / MOORE, R. & HOWARD, B. (2016). *Zootrópolis* [DVD]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios. 1h48min.

DISNEY / WILLIAMS, C. & HOWARD, B. (2008). *Bolt* [DVD]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios. 1h36min.

DISNEY / BUSH, J. & HOWARD, B. (2021). *Encanto* [DVD]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios. 1h49min.

GIPSON, J. (Escritor y Director). (2020). *Etapas de la vida* (Temporada 1, Episodio 5) [Capítulo de serie de televisión]. Por Walt Disney Animation Studios (Productor ejecutivo), Circuito de cortos: cortos experimentales. Disney+ (Distribuidora). 9 min.

PARRISH, Z. (Escritor y Director). (2020). *Charcos* (Temporada 1, Episodio 1) [Capítulo de serie de televisión]. Por Walt Disney Animation Studios (Productor ejecutivo), Circuito de cortos: cortos experimentales. Disney+ (Distribuidora). 7 min.

Referencias tomadas de internet

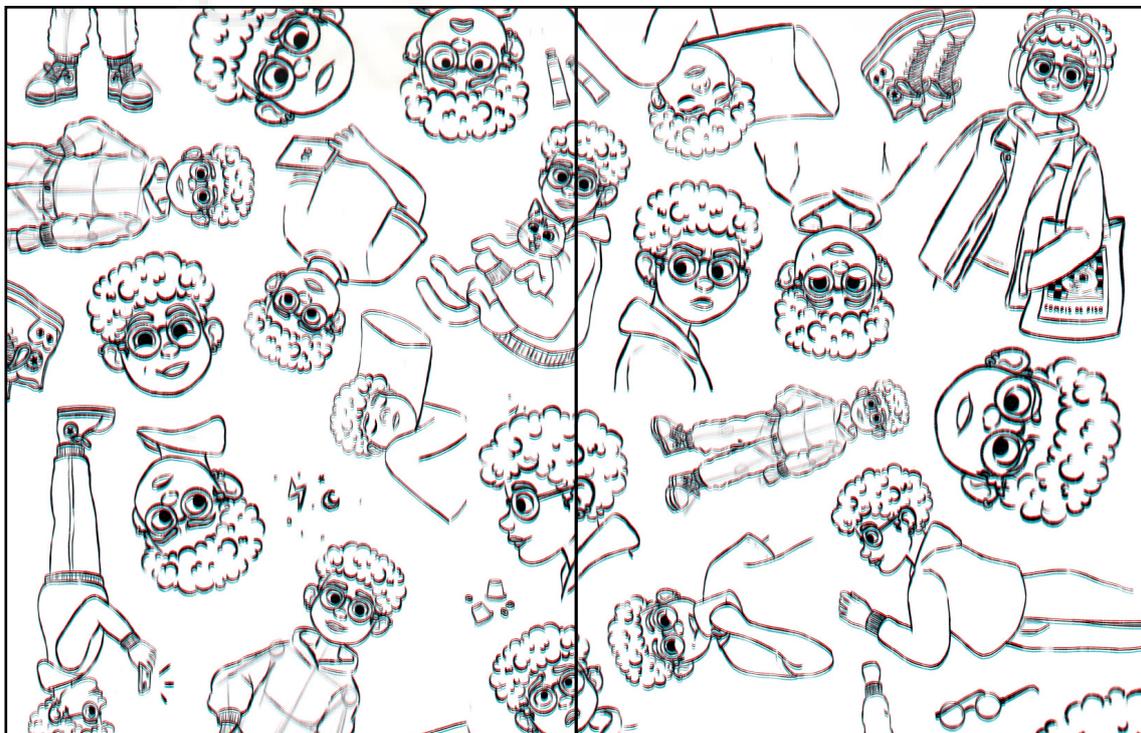
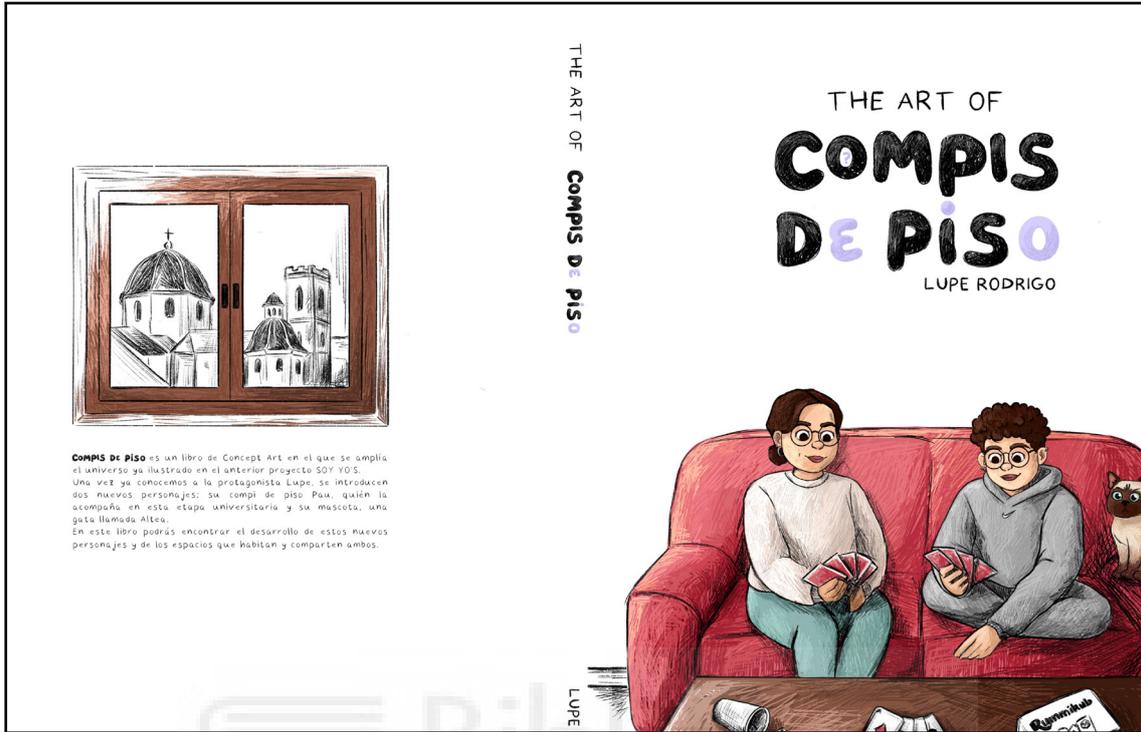
NAVARRO, I. (2021). *Qué es el Concept Art*. *IndustriaAnimacion.com*. URL: <https://www.industriaanimacion.com/2021/04/que-es-el-concept-art/> [última consulta: 23/05/2023]

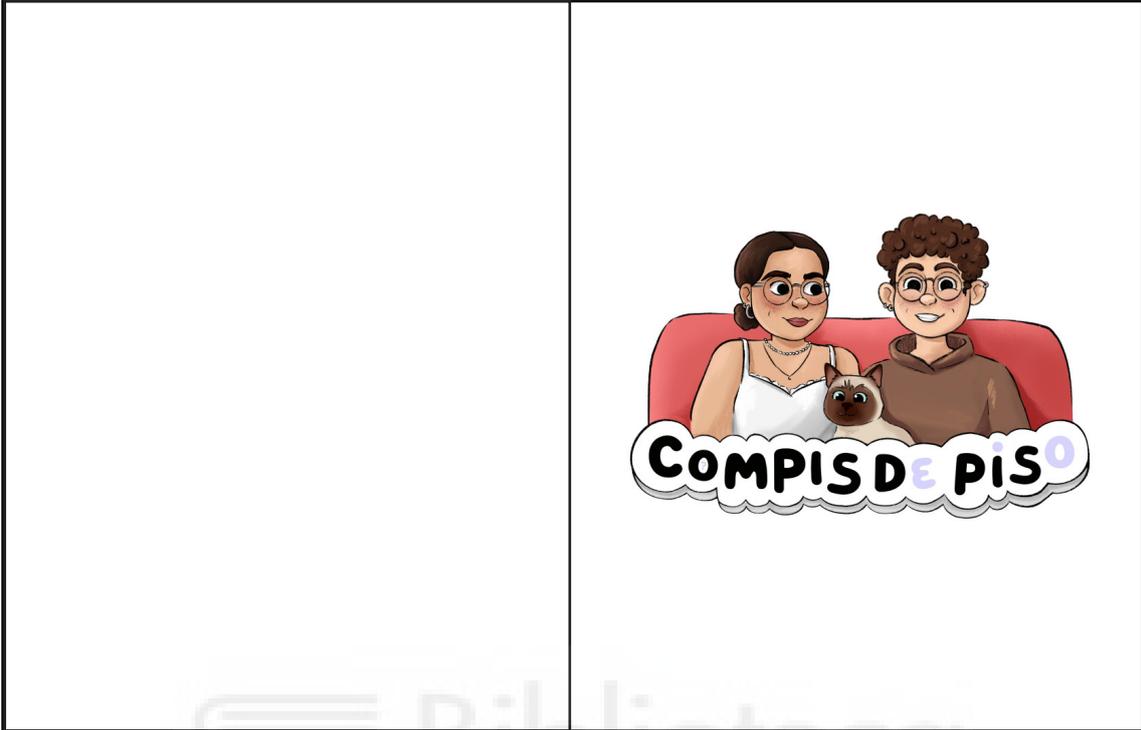
Correa, A. (2020). *Laia López, de ilustradora a creadora*. *Ramen Para Dos*. URL: <https://ramenparados.com/laia-lopez-de-ilustradora-a-creadora/> [última consulta: 01/06/2023]

21draw (2022). *Laia López*. 21 draw. URL: <https://www.21-draw.com/es/artist/laia-lopez/> [última consulta: 25/05/2023]

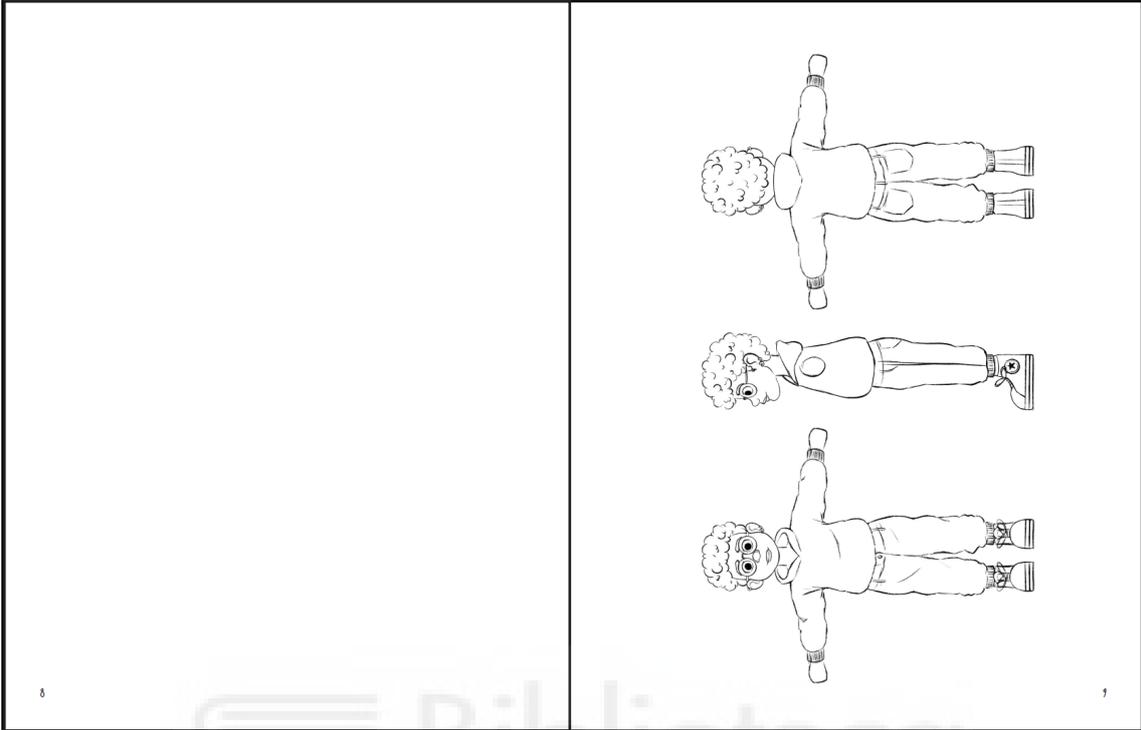
<https://gemavadillo.com/>

ANEXO

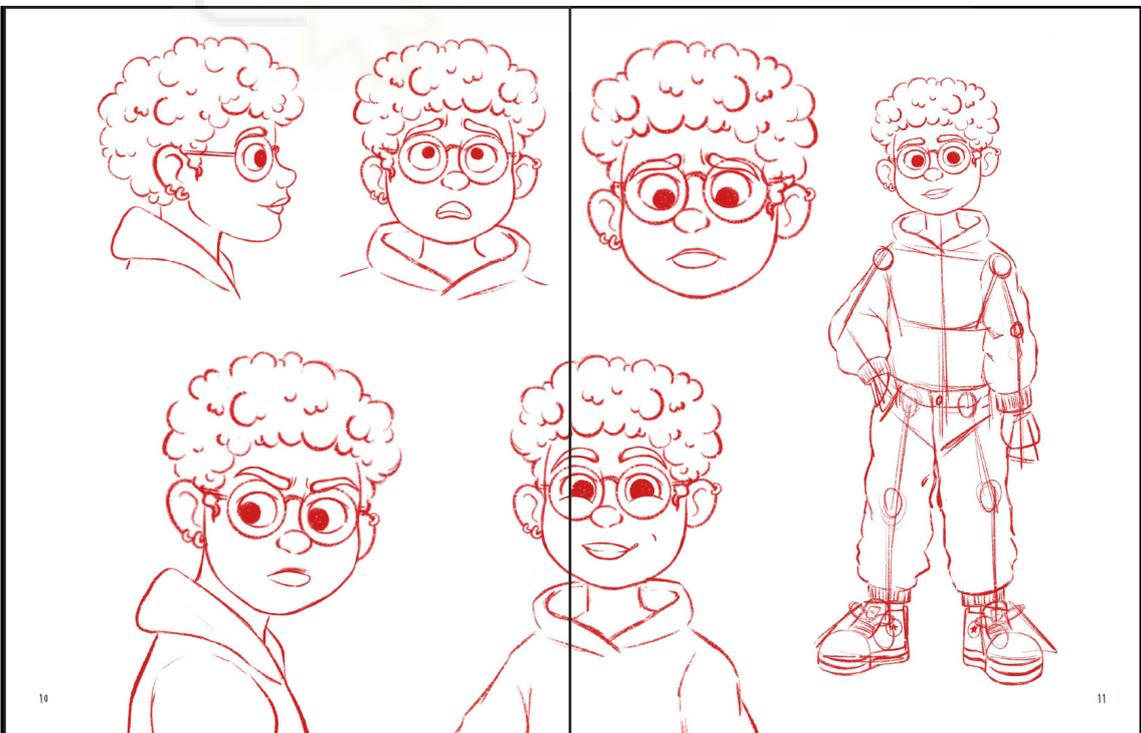


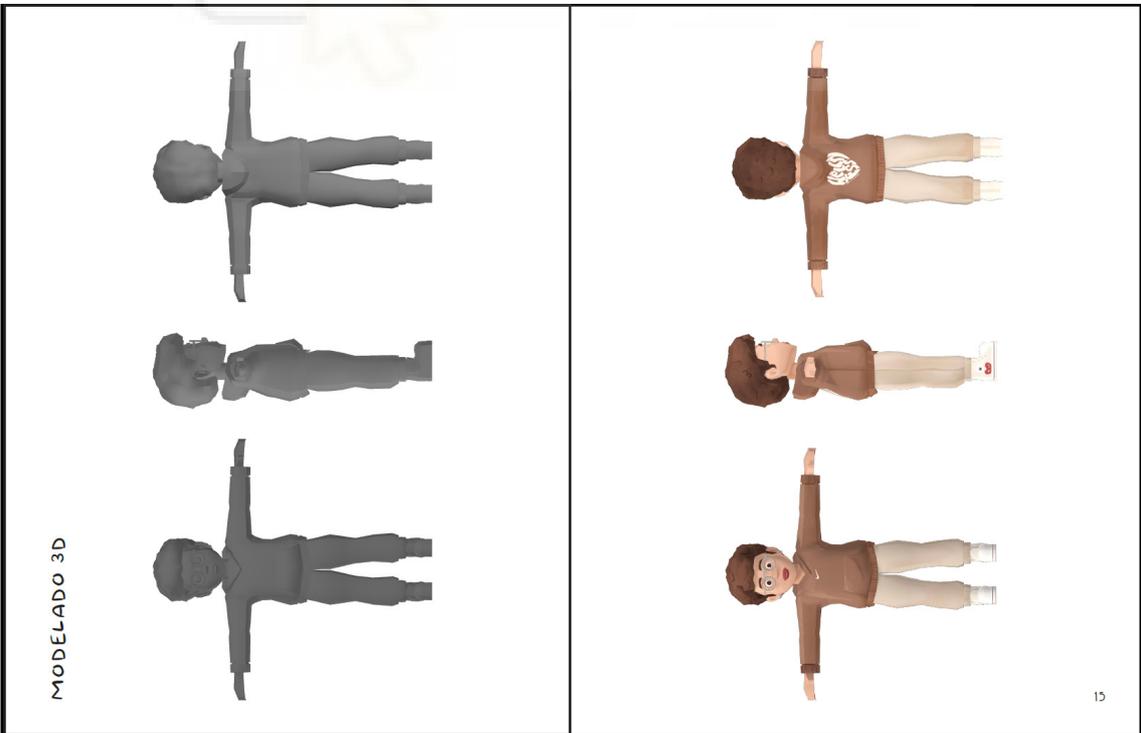
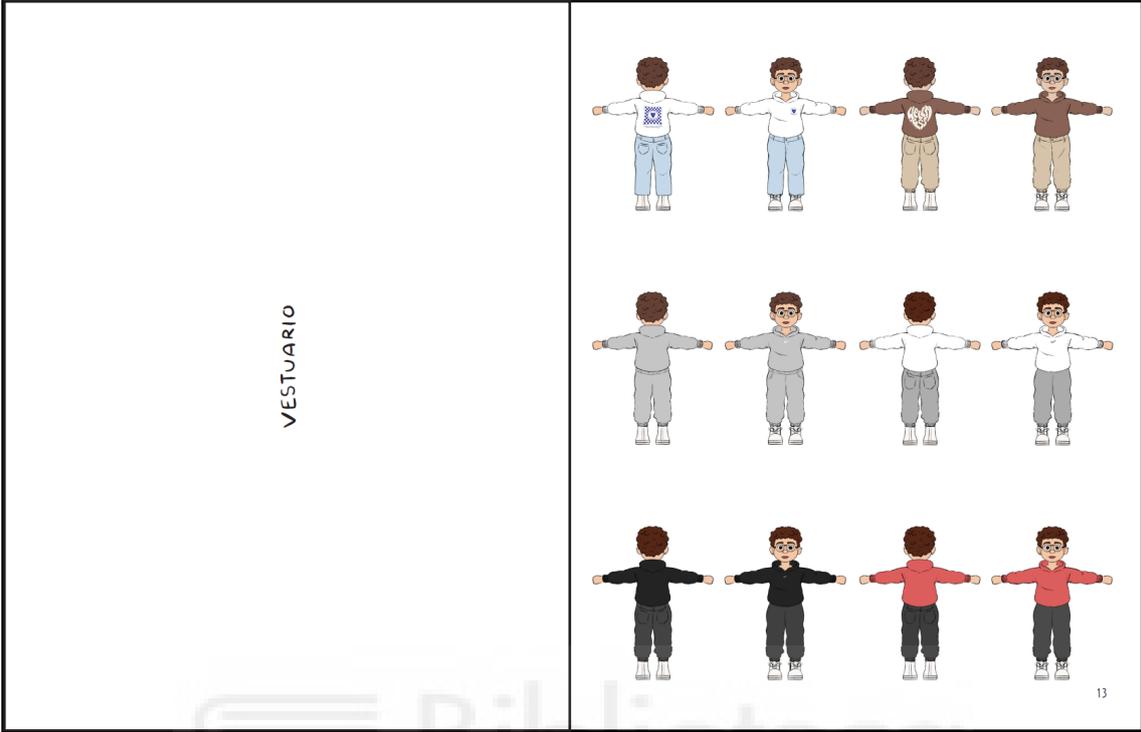


| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>PAU</p> <p>COMPI DE PISO DE LUPE ARTISTA MUY RISUEÑO Y BROMISTA SIEMPRE LLEGA TARDE ODIA LOS MOSQUITOS LE ENCANTAN LAS SUDADERAS</p> |  <p>7</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|



Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández





Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández



Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández



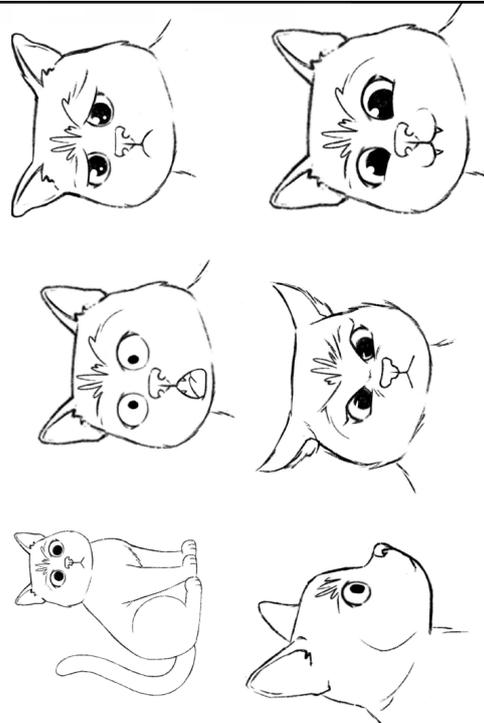
ALTEA

GATA SIAMESA
UN POCO BIZCA
OJOS MUY AZULES
SE PASA EL DÍA MAULLANDO
MUY CARIÑOSA
LE ENCANTA JUGAR
UN POCO TRASTO, NO INVENTA NADA BUENO

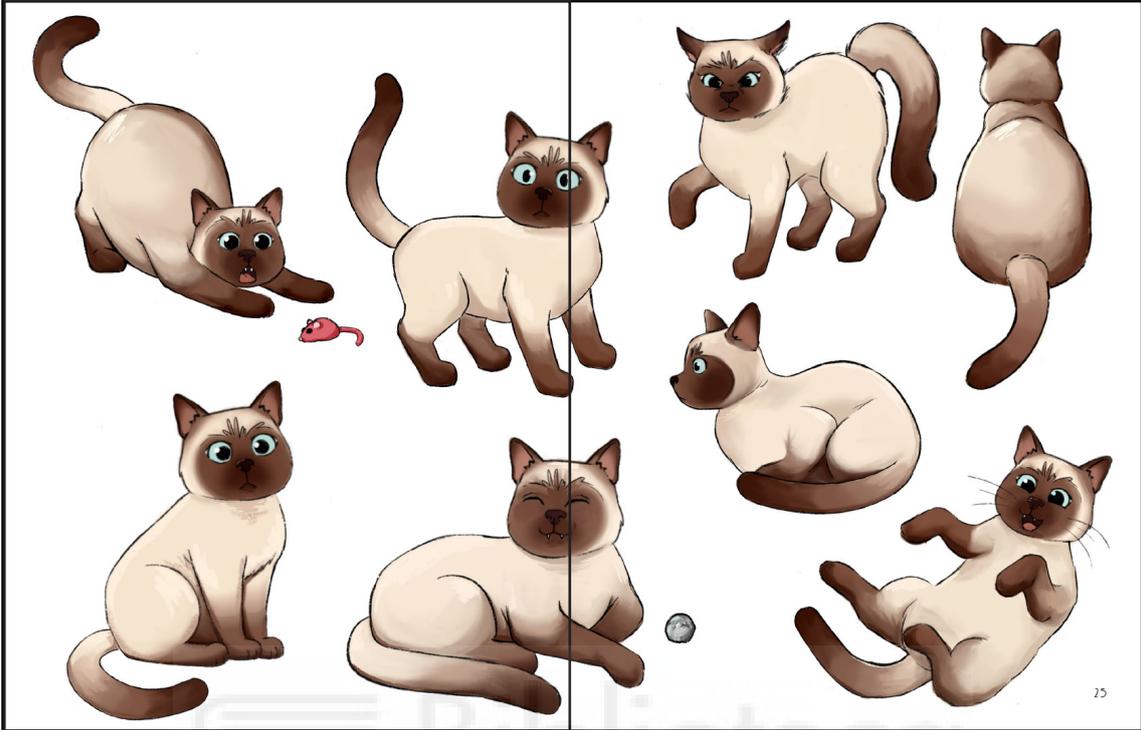


21

Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

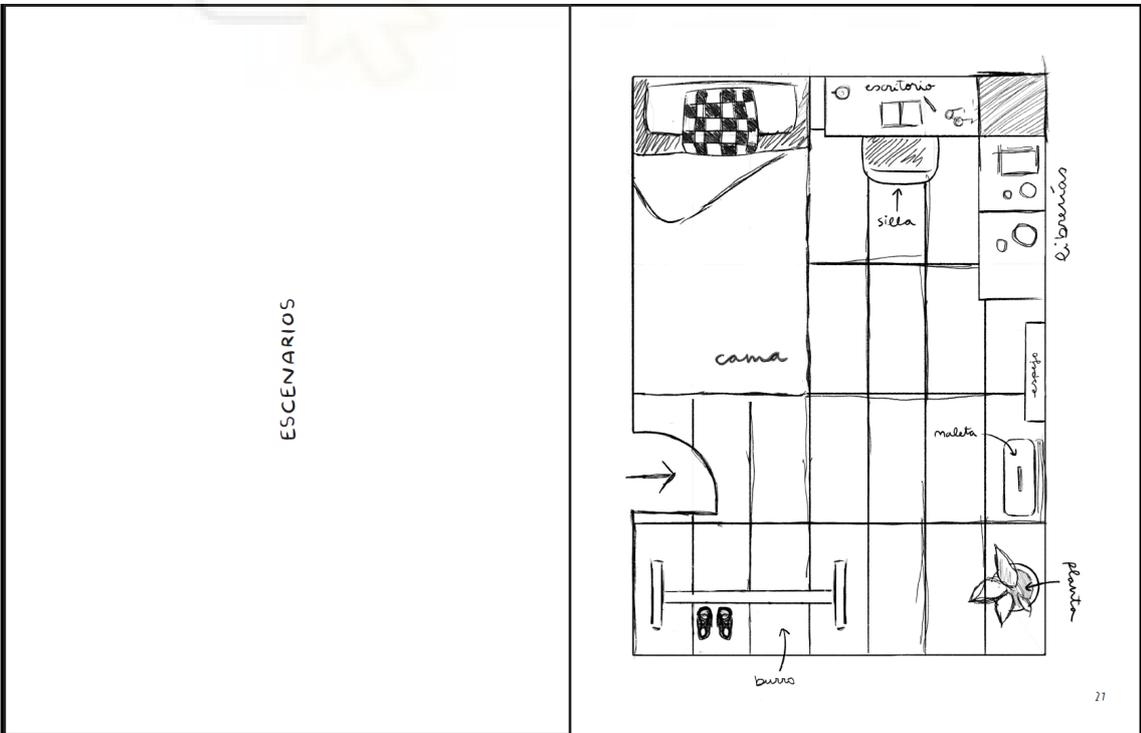


22



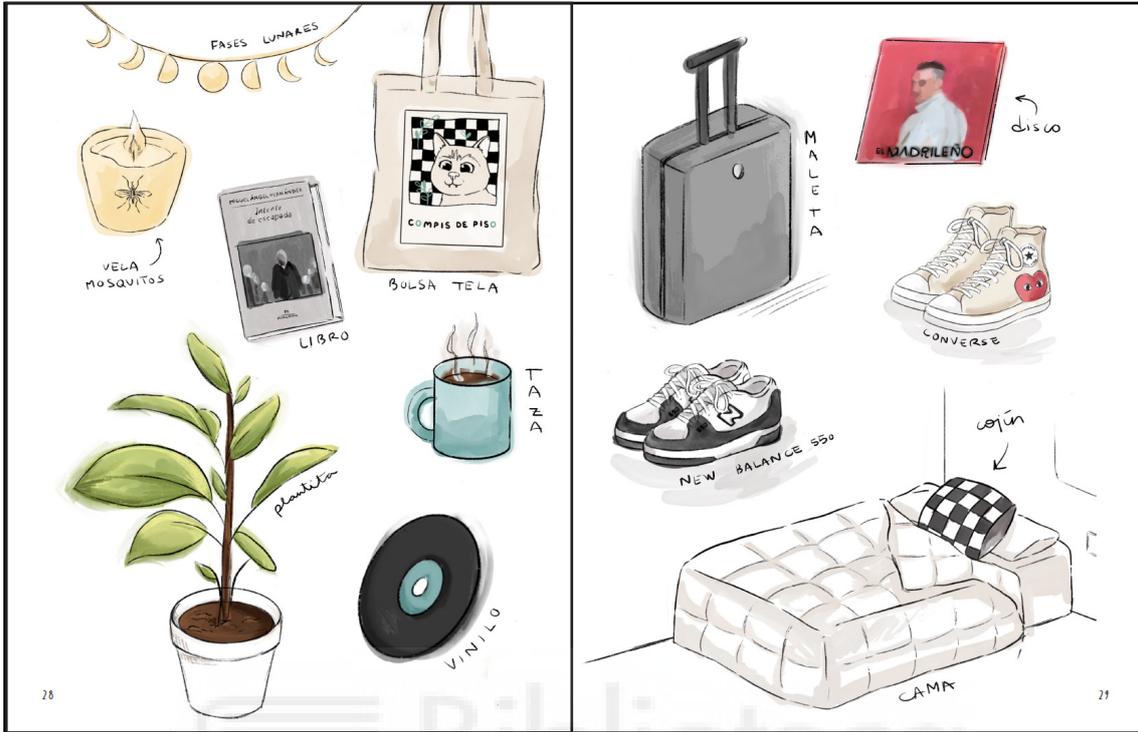
25

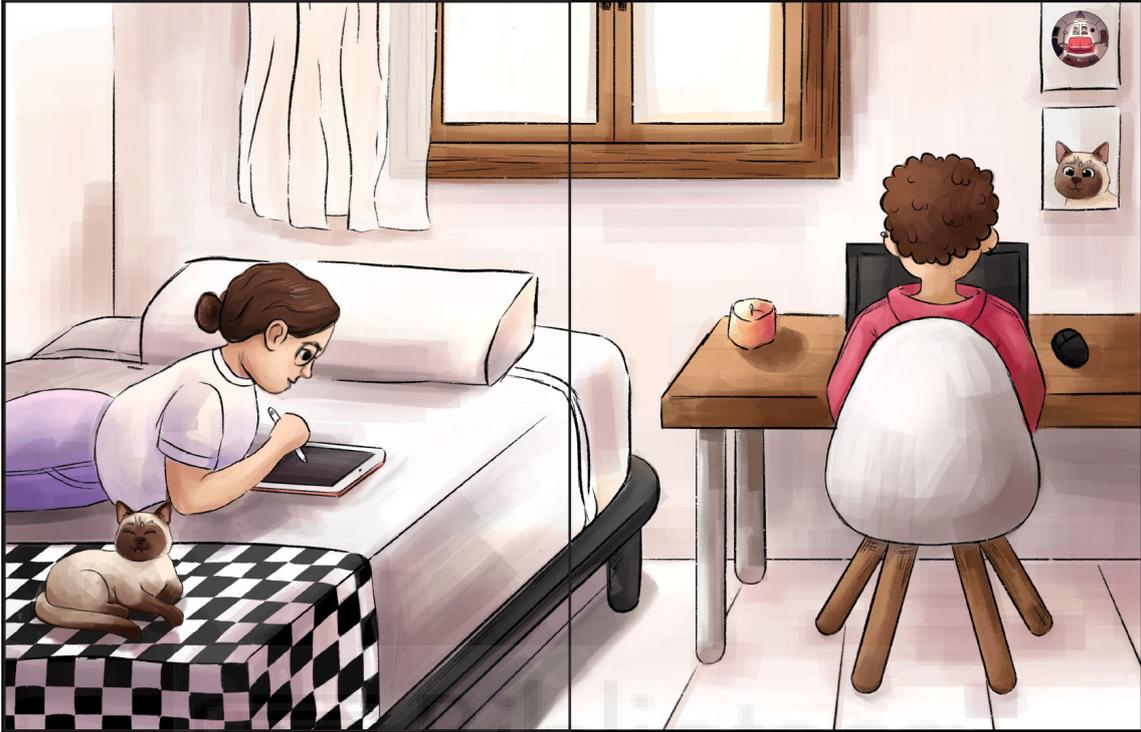
Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández



ESCENARIOS

27





Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

