

Universidad Miguel Hernández de Elche
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche
Doble Grado CAU Periodismo

Trabajo Fin de Grado
Curso Académico 2023-2024



La evolución del Concept Art en los estudios Disney
The evolution of Concept Art at Disney studios

Alumna: Ainoa García Pérez
Tutor: Elisa Martínez Martínez



ÍNDICE

RESUMEN	4
PALABRAS CLAVE	4
ABSTRACT	5
KEYWORDS	5
1. INTRODUCCIÓN	6
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1 Definición y origen del Concept Art.....	8
2.2 Papel del Concept Art en la preproducción y su importancia en la animación.....	10
2.3 Evolución del Concept Art en Disney.....	12
2.3.1 La era dorada y la era de la plata: desde los inicios hasta la década de 1950	13
2.3.2 La era de la plata y la era del bronce: década de 1960 a 1980	15
2.3.3 El Renacimiento y la actualidad: década de 1990 a 2024	16
2.4 Pioneros del Concept Art en Disney	19
2.4.1 Albert Hurter	20
2.4.2 Mary Blair	23
2.4.3 Eyvind Earle	25
2.4.4 Marc Davis.....	27
3. ANÁLISIS DE CASOS	30
3.1 Blancanieves y los siete enanitos (1937)	30
3.2 101 dálmatas (1961).....	33
3.3 La bella y la bestia (1991).....	36
3.4 Frozen II (2019)	39
4. METODOLOGÍA	44
5. CONCLUSIONES	46
6. BIBLIOGRAFÍA	48

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo principal mostrar la evolución de las técnicas utilizadas para la creación del Concept Art en los estudios Disney. Es interesante para conocer el impacto de las nuevas tecnologías y todo lo que se puede hacer gracias a ellas. Para llevarlo a cabo se analizarán algunas películas de Disney cuyos trabajos han marcado un antes y un después con la introducción de nuevas técnicas y tecnología. Estas producciones han influido en la creación de nuevas películas y han ayudado a los nuevos artistas a crear mundos mágicos inigualables.

PALABRAS CLAVE

Concept Art, Disney, animación, Concept Artists, preproducción, técnicas.



ABSTRACT

The main objective of this Final Degree Project is to show the evolution of the techniques used for the creation of Concept Art in the Disney studios. It is interesting to know the impact of new technologies and everything that can be done thanks to them. To carry it out, some Disney films will be analyzed whose works have marked a before and after with the introduction of new techniques and technology. These productions have influenced the creation of new films and have helped new artists create unparalleled magical worlds.

KEYWORDS

Concept Art, Disney, animation, Concept Artists, preproduction, techniques.



1. INTRODUCCIÓN

El Concept Art es un elemento importante del arte visual que se utiliza para darle forma a las ideas que surgen cuando nace cualquier proyecto creativo, ya sea una película, una serie, un videojuego, un cómic o una ilustración (Navarro, 2021). Estas ideas siempre han existido, pero la forma de plasmarlas ha ido cambiando a lo largo de los años. Con la evolución tecnológica, el artista conceptual ha ido introduciendo nuevas herramientas utilizadas en su trabajo.

Esta técnica ayuda a definir numerosos aspectos de la obra como el estilo, el tono, el ambiente, los escenarios, los personajes, entre otros. Este sector se encuentra en constante crecimiento, pues siempre hay en el aire nuevos proyectos que requieren de estos profesionales para darles forma (Sánchez, 2022). Profesionales con un gran talento y técnica para el dibujo, la perspectiva y el color.

Es una disciplina indispensable en varias industrias. En el ámbito del cine y la animación, se utiliza para previsualizar películas, series y cortometrajes. En la industria de los videojuegos, para el desarrollo visual de personajes, entornos y elementos del juego. En los cómics y las novelas gráficas, para la creación de personajes, escenarios y secuencias de acción. En el diseño de productos y la publicidad, para visualizar prototipos, diseños de envases, campañas publicitarias y productos comerciales.

El objetivo perseguido en este trabajo es presentar cómo ha evolucionado la forma de crear el Concept Art y cómo las nuevas tecnologías se han ido implantando y han ayudado a su elaboración. Hay que destacar el desarrollo histórico, artístico y técnico, desde sus orígenes hasta la actualidad; así como la cultura y la narrativa de cada época con sus correspondientes estilos e influencias en otras producciones y artistas del sector. Para ello se empleará una metodología de investigación descriptiva y comparativa basada en el análisis y la descripción de las características del Concept Art en los distintos periodos de los estudios Disney.

El trabajo se estructura en seis partes: la primera presenta el marco teórico sobre el tema ofreciendo la definición, el origen, el papel en la preproducción, la importancia y la evolución del Concept Art desde los inicios hasta la actualidad, así como los pioneros en la industria; la segunda analiza cuatro películas de los estudios Disney a lo largo de los años; la tercera describe la metodología empleada; la cuarta expone los resultados del análisis; y la sexta ofrece las conclusiones generales del trabajo y el análisis.

Los objetivos que se persiguen con este trabajo son **realizar** una buena documentación sobre la aparición de las nuevas tecnologías en el ámbito del Concept Art, **descubrir** la importancia del Concept Art en el proceso creativo y **analizar** tanto el estilo como la técnica utilizada en películas concretas dentro del universo de los estudios Disney.

Analizar y comprender cómo ha evolucionado esta forma de arte a lo largo del tiempo es primordial para conocer la historia, las influencias culturales, artísticas y tecnológicas y el papel fundamental que el Concept Art desempeña en las producciones de Disney y su impacto en la sociedad.

2. MARCO TEÓRICO

Los Estudios Disney han sido pioneros en la industria del entretenimiento desde que aparecieron en el mundo, no solamente por su innovación en la animación, sino también por el impacto que han tenido en la sociedad con su desarrollo del arte del concepto. El Concept Art es fundamental en la creación de mundos imaginarios y personajes icónicos internacionalmente que han cautivado a la audiencia, tanto infantil como adulta, a lo largo del tiempo. Además, también ha influido en la narrativa visual y la estética de sus producciones.

2.1 Definición y origen del Concept Art

El Concept Art o Arte del Concepto es una corriente artística que nace de una manera muy funcional, como un tipo de ilustración destinada a mostrar de forma tangible las ideas o conceptos que se desean desarrollar en un proyecto artístico de mayor calibre. Existen distintos campos en los que se aplica este tipo de arte, siendo estos el del cine y el de los videojuegos los más destacados (Fernández, 2019).

El Concept Art se basa en la imaginación y la creatividad del artista, pero también en la investigación y el estudio de referentes históricos, culturales y estéticos (Julio, 2023). Es una rama del arte visual que se desarrolla en el proceso de preproducción de un proyecto (Puente, 2020).

Este concepto se basa en la resolución de problemas narrativos y la creación de ideas mediante elementos visuales por medio de ilustraciones. Estas sirven de guía visual para facilitar el trabajo a todo el equipo durante las etapas de preproducción, producción y postproducción (Puente, 2020).

Sin embargo, hay que tener en cuenta que el Concept Art y la ilustración no son lo mismo porque tienen funciones diferentes, aunque lo primero puede englobar a lo segundo. Mientras que la ilustración tiene como objetivo contar una historia con sus respectivos personajes, su trama y sus ambientes; el

Concept Art es un boceto del supuesto resultado de las ideas (Arcoya, 2021). Podría decirse que la ilustración ya lo es todo en sí misma, pero el Concept Art es una aproximación del resultado final, un método para hacer realidad lo que se ha visualizado previamente. El Concept Art tiene como objetivo llegar a las ideas esenciales y funcionar como base para que los modeladores, los animadores y equipos de efectos visuales puedan preparar estas ideas para la producción y la postproducción (Puente, 2020). Un ejemplo podría ser el siguiente:



Figura 1. Glen Keane, Concept Art de Úrsula
(*La Sirenita*, 1989)



Figura 2. Josh Ivanoff,
Ilustración de Úrsula (*La Sirenita*, 1989) (2021)

El origen del Concept Art se remonta a los inicios de la industria de la animación cuando los estudios Disney utilizaron a artistas como Albert Hunter, Gustaf Tenggren, David Hall, Mary Blair, Eyvind Earle, entre otros, para plasmar las ideas y los conceptos de la fase de preproducción de las películas (Arcoya, 2021). Estos artistas fueron los que crearon diseños innovadores y originales para películas como *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), *Pinocho* (1940), *Fantasia* (1940), *Alicia en el país de las maravillas* (1951), *La bella durmiente* (1959), etc.

Es una pieza de arte que muestra todo el potencial de un proyecto, desde lo maravilloso que se va a ver, hasta lo impactante de su historia (Julio, 2023). Es una forma efectiva de comunicación visual en equipos de producción. Los artistas colaboran con directores, diseñadores de producción, escritores y otros

profesionales para garantizar que las ideas se representen con precisión y el trabajo se ajuste a la visión del proyecto.

2.2 Papel del Concept Art en la preproducción y su importancia en la animación

El papel del Concept Art en la preproducción de los Estudios Disney es muy importante, ya que se trata de la fase en la que se definen los aspectos visuales que va a tener la película como lo son los personajes, los escenarios, los objetos y las atmósferas. Es una forma de comunicación visual que permite plasmar las ideas y los conceptos de la historia que se va a desarrollar, así como transmitirle al público el tono, el estilo y la emoción que se quiere lograr en él.

Se lleva a cabo mediante diferentes técnicas como dibujos, bocetos, pinturas, collages y maquetas; y materiales desde un lápiz o un bolígrafo hasta ilustraciones digitales o 3D; todas estas ayudan a los artistas a explorar y a experimentar con diferentes posibilidades (Escuela de Artes Visuales Arteneo, 2021). También se basa en la investigación y la creatividad del artista que sirve de inspiración para estas obras.

Gracias a la colaboración con los profesionales que intervienen en las películas como lo son el director, el guionista y el diseñador de producción, se consigue resolver los problemas de diseño y se les facilita el trabajo a los animadores para crear un arte final coherente y atractivo.

Por ejemplo, tenemos el caso de Eyvind Earl y Mary Blair, quienes fueron los responsables de desarrollar el arte conceptual de obras icónicas en Disney Animation para cintas como *La bella durmiente* (1959), *Peter Pan* (1953) y *Alicia en el país de las maravillas* (1951) (Dondé, 2020), tal y como se ha mencionado anteriormente.

Durante la producción de una serie o película, el diseño de los personajes y escenarios va evolucionando dependiendo de lo establecido por el director o los productores (Dondé, 2020). El Concept Art siempre se somete a un proceso

de correcciones y refinamiento por parte del director de arte y del equipo creativo hasta llegar a un resultado final que sirva de referencia para el resto del equipo de producción (Escuela de Artes Visuales Arteneo, 2021), pero eso no quiere decir que termine siendo completamente igual.

En los Estudios Disney es donde se encuentra el ejemplo más claro. Muchos de los personajes que se han vuelto icónicos a lo largo del tiempo han terminado teniendo una gran evolución y no se parecen nada al diseño original. Por ejemplo, el personaje de Cenicienta.

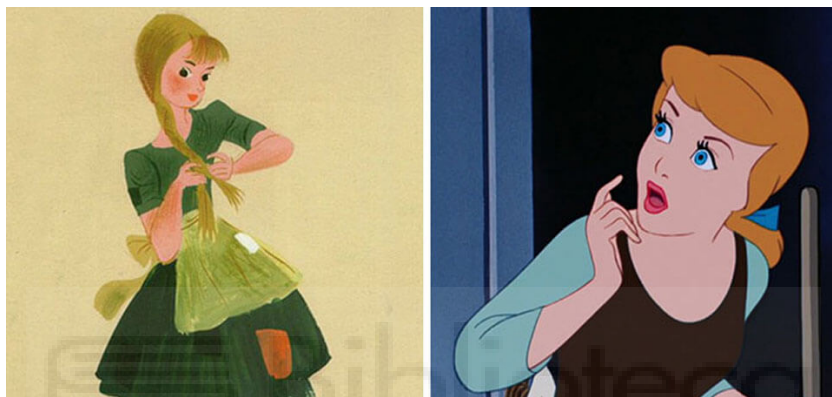


Figura 3. Mary Blair, Concept Art Cenicienta vs Versión Final Cenicienta (1950)

Una curiosidad que Eduardo Dondé nos descubre es que el equipo de escritores y animadores de Disney rara vez tenía una idea o diseño completamente terminado antes del inicio de la producción. De hecho, era muy común en dichos estudios que el arte conceptual en Disney Animation tuviera diversas revisiones y cambios a lo largo del proceso. Por lo que es posible que las películas de Disney serían muy diferentes a como las conocemos hoy en día si se hubieran mantenido los primeros diseños.

Además, el Concept Art es importante en la animación porque también ayuda a generar entusiasmo e interés en un proyecto. Se puede utilizar en la creación de materiales promocionales como carteles o tráileres, ya que son dos aspectos que generan en el público una idea de lo que está por venir (MST Concept Design School, 2022). Y esto ayuda a aumentar ese entusiasmo y esa anticipación por saber más y tener ganas del lanzamiento.

En la preproducción, el Concept Art juega un papel imprescindible porque es la base visual y estética sobre la que se construyen los proyectos. Ayuda a establecer el aspecto visual general de la animación, sirve como guía para los artistas y animadores durante la producción, los cuales exploran diferentes ideas y estilos visuales antes de establecer el diseño final, contribuye a mantener la coherencia visual y narrativa a lo largo de la animación e inspira a los equipos creativos y les ayuda a visualizar el mundo ficticio que están creando.

Además, los estudios Disney son conocidos por la calidad de sus animaciones, ya que se le ha prestado mucha atención al detalle, al movimiento y a la expresividad de los personajes. Es por ello que otros estudios de animación como DreamWorks, Studio Ghibli o Aardman Animations se han visto influenciados. Se puede apreciar en películas como *Shrek* (2001) o *El viaje de Chihiro* (2001). El arte de concepto les ha servido como base para desarrollar tanto las técnicas de animación como las historias de las películas.

En definitiva, el Concept Art es una herramienta imprescindible en la industria del entretenimiento, ya que permite crear mundos, personajes y atmósferas únicas y originales capaces de captar la atención y la emoción del público. Es un arte que combina la imaginación, la habilidad y el conocimiento del artista (Escuela de Artes Visuales Arteneo, 2021).

2.3 Evolución del Concept Art en Disney

El Concept Art ha evolucionado a lo largo de las décadas adaptándose a los cambios tecnológicos, artísticos y narrativos de la industria. Ha incorporado técnicas digitales como el Photoshop, el Illustrator, el ZBrush, etc., que han permitido crear imágenes más detalladas, realistas y dinámicas. El Concept Art también ha explorado diferentes estilos y géneros como el sci-fi, el steampunk, el cyberpunk, el fantasy, el horror, etc., que enriquecen la diversidad y la originalidad de las obras (Julio, 2023).

2.3.1 La era dorada y la era de la plata: desde los inicios hasta la década de 1950

El Concept Art en Disney ha tenido una evolución muy interesante desde sus inicios hasta la década de 1950, reflejando un viaje fascinante en el desarrollo del arte y la narrativa visual en la animación. Al principio, se basaba en la imagen de Mickey Mouse, el personaje más famoso de la compañía, y se acompañaba de diferentes inscripciones y detalles (Dondé, 2020). Más tarde, en 1937, se introdujo el primer logo caligráfico dibujado por el propio Walt Disney que se convirtió en un símbolo icónico de la marca (Gràffica et al., 2023).

Esta corriente artística se utilizó para desarrollar el aspecto visual de las películas animadas de Disney, experimentando con diferentes estilos, diseños y colores (Dondé, 2020). En el principio destaca el artista Ub Iwerks, que fue quien creó a Mickey Mouse.

En los años 20 Disney se basaba en la imagen de este conocido ratón, el personaje más famoso de la compañía creado en 1928. El arte del concepto se acompañaba de diferentes inscripciones y detalles, y se utilizaba para desarrollar los cortos animados en blanco y negro que se distribuían por Margaret J. Winkler, una de las figuras claves en la historia de la animación muda (Rodríguez, 2022).

Este estilo en blanco y negro de la época se reflejaba en los primeros cortometrajes de Disney, como *Steamboat Willie* (1928) y *Plane Crazy* (1928). El arte era simple y directo, con líneas limpias y personajes caricaturescos. Aunque los recursos eran limitados, estos cortos establecieron las bases para el desarrollo del arte en la animación.

Los años 30 fue una época de gran innovación, desarrollo, experimentación y expansión para Disney. Se llevó a cabo *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), el primer largometraje animado de la compañía. El arte conceptual para esta película estableció un estándar para las futuras producciones con un estilo

que combinaba la fantasía con la realidad, una característica que se convertiría en la marca distintiva de Disney (Rodríguez, 2022).

El proceso de creación del arte de concepto fue intensivo y colaborativo. Hubo artistas como Gustaf Tenggren y Albert Hurter que tuvieron un papel muy importante en el desarrollo visual de Blancanieves, ya que aportaron estilos únicos que influirían en el resultado de la película como la sensibilidad de cuento de hadas europeo reflejados tanto en el diseño de los personajes como en los escenarios (Dondé, 2020).

Durante los años 40 hubo una gran evolución marcada por la Segunda Guerra Mundial, la cual trajo consigo problemas financieros y creativos, y la llegada de artistas innovadores como Mary Blair. Tras el conflicto, esta artista aportó su estilo único y su especial uso del color que se convirtió en una de las características más distintivas de las películas de la época (Dondé, 2020).

También se experimentó con otros estilos y técnicas reflejadas en la diversidad de la producción cinematográfica. *Fantasia* (1940) combinaba música clásica con animación y en ella se presentaron una variedad de estilos que iban desde lo abstracto hasta lo narrativo (Hernández, 2017). En *Dumbo* (1941) se utilizó un arte más simple y refinado debido a su íntima y emotiva historia.

En la década de 1950 se continuó experimentando e innovando con nuevas técnicas de animación y narrativa utilizando un arte de concepto más refinado y maduro como, por ejemplo, en *Cenicienta* (1950). También en *La bella durmiente* (1959), cuyo enfoque se centró en el detalle y la composición de los fondos, unidos a una paleta de colores vibrantes y estilizados (Dondé, 2020).

Cabe destacar que el arte de concepto de Disney también influyó en los parques temáticos en cuanto al diseño de las atracciones de Disneyland, que abrió sus puertas en 1955 (Waxman, 2018). La capacidad de los artistas para crear mundos encantadores y atractivos se tradujo en experiencias inmersivas para visitantes del parque.

La evolución del Concept Art en Disney durante estas décadas fue fascinante y contó con avances técnicos, creativos y artísticos. Desde los cortos en blanco y negro hasta las películas de los años 50. Desempeñó un papel fundamental en la creación de mundos animados cautivadores y personajes inolvidables. Esta época reflejó la imaginación, la habilidad y el conocimiento de sus artistas y sentó las bases para el desarrollo de futuras películas animadas.

2.3.2 La era de la plata y la era del bronce: década de 1960 a 1980

La era de la plata marcó una fase de transformación y adaptación a los cambios sociales, culturales y tecnológicos de la época, ya que se adoptaron nuevas técnicas en los procesos de creación. Esto mejoró la calidad visual de las películas y permitió a los artistas explorar nuevas formas de contar historias a través de sus trabajos, dando vida a personajes y mundos que han dejado huella en la cultura popular (Ghez, 2020) y en la memoria de las personas.

Durante 1960, apareció la xerografía, que permitió a los artistas transferir sus dibujos directamente a las celdas de animación, lo que agilizó el proceso de producción y mantuvo lo esencial del arte original (Hill, 2016). Esta técnica fue introducida en la película *101 dálmatas* (1961), en la cual se pueden apreciar fotogramas en los que los trazos del lápiz no fueron borrados, consiguiendo un resultado menos limpio que en otras películas.

Además, hubo una transición hacia la animación de personajes más complejos y expresivos como fue el caso de *El libro de la selva* (1967), que presentaba animaciones más fluidas y personajes carismáticos que interactuaban con entornos detallados y llenos de vida.

En la década de 1970, la compañía exploró más en profundidad la animación por ordenador, lo que llevaría a la creación de entornos y personajes en tres dimensiones (Ball, 2021). También mostraba una gran variedad de estilos, desde las caricaturas humorísticas hasta el realismo estilizado. Los artistas exploraron una paleta de colores más cálidos y terrosos reflejando la estética de la época y las preferencias del público.

El estilo empezó a alejarse de los diseños tradicionales de cuentos de hadas para ofrecer un enfoque más variado y experimental, esto se puede apreciar en películas como *Robin Hood* (1973), que utilizaba un estilo de arte más simplificado y estilizado y *Los rescatadores* (1977), que presentó un mayor nivel de realismo y detalle con sus fondos y personajes (Hill, 2016).

En los años 80 nacieron algunas películas más queridas y avanzadas a nivel tecnológico de la compañía. La transición hacia la animación por ordenador fue un cambio significativo. El Concept Art destacó por su atención al detalle, la profundidad de los paisajes submarinos y la expresividad de los personajes. Esta década fue testigo del renacimiento en la narrativa de Disney.

Los diseños de la película *La Sirenita* (1989) ayudaron a definir la apariencia y el movimiento de los personajes, influenciando en futuras producciones. Experimentaron con la integración de la animación por ordenador en algunas escenas para generar imágenes y efectos especiales, lo que permitió un Concept Art más detallado y dinámico (Escribano, 2023).

Durante estos años se puede observar una gran experimentación y adaptación a los cambios en cuanto a tecnología y tendencias artísticas. Estos avances no solamente mejoraron la calidad visual de las películas, sino que también abrieron nuevas puertas para los artistas. La era plateada de Disney es recordada por su creatividad y su impacto duradero en la industria del entretenimiento.

2.3.3 El Renacimiento y la actualidad: década de 1990 a 2024

La evolución del Concept Art desde los años 90 hasta la actualidad ha sido bastante notable, ya que se han incorporado los avances tecnológicos, narrativos y artísticos. Disney ha experimentado una transición importante desde los métodos tradicionales como el dibujo y la pintura hasta la digitalización del proceso creativo (MST Concept Design School, 2022).

En los años 90, el Concept Art todavía utilizaba el dibujo y la pintura tradicionales, pues los artistas creaban ilustraciones detalladas a mano para

visualizar mejor los personajes, los escenarios y los objetos importantes en las producciones. Sin embargo, conforme pasaron los años herramientas digitales como Adobe Photoshop fueron introducidas para crear imágenes digitales de forma más eficiente y flexible (Fernández, 2019).

En esta década se experimentó un renacimiento creativo en su animación marcado por películas como *La bella y la bestia* (1991), *Aladdin* (1992) o *El rey león* (1994), que se convertirían en clásicos. En todas ellas el Arte de Concepto se caracterizó por una gran atención al detalle, una rica paleta de colores y una meticulosa planificación de escenas, influyendo gratamente en su tono y atmósfera.

La tecnología ya empezó a jugar un papel importante en la producción de estas películas. Por ejemplo, *La bella y la bestia* (1991) fue la primera película en la que utilizaron animación por ordenador para crear escenas difíciles como lo fue el baile de ambos personajes protagonistas en el salón del baile del castillo (Castaño, 2017). De esta forma, los artistas llevaron el Concept Art a nuevas alturas, creando mundos más ricos y detallados que nunca se habían visto.

Los 2000 fueron una década de experimentación y tecnología para Disney, ya que continuaban en busca de nuevas técnicas para mejorar la creación de sus mundos animados (Holgado, 2023). Destaca la fusión de elementos tradicionales con técnicas digitales para conseguir una mayor libertad creativa al poder experimentar con colores, formas y composiciones.

Durante los primeros años se produjeron películas que continuaban utilizando estas técnicas tradicionales de animación, fue el caso de *Atlantis: El imperio perdido* (2001) o *Lilo & Stitch* (2002). Aunque también experimentaron con la animación por ordenador en la película *Dinosaurio* (2000), que combinaba ambientes reales grabados con personajes animados por ordenador (Holgado, 2023).

Cabe destacar la adquisición de Pixar, lo que fue un cambio significativo en el enfoque hacia la animación, ya que este estudio cinematográfico era conocido por su innovación en la animación por ordenador, lo que llevó a Disney a

aumentar sus conocimientos y técnicas. De esta fusión nacieron películas como *Monstruos S.A* (2001) o *Buscando a Nemo* (2003), que influyeron en la dirección artística.

El Concept Art se integró más en el proceso de animación, ya que los artistas trabajaban en una estrecha colaboración con los animadores para asegurarse de que la visión que ellos tenían se tradujera con efectividad en la pantalla (Fernández, 2019). Esto significó también que esta corriente artística no solo tenía que ser impresionante visualmente, sino que también tenía que funcionar con éxito dentro del contexto de la animación por ordenador.

Justo al final de la década se estrenó *Enredados* (2010), aunque fue desarrollada durante este tiempo y es un claro ejemplo de animación por ordenador al completo combinado con un estilo artístico que recuerda a las pinturas clásicas. En esta nueva década fue cuando hubo una mayor integración de la tecnología en el proceso de creación del Arte de Concepto (Costa et al., 2011).

El software de diseño avanzado utilizado por los artistas les permitió experimentar con nuevas texturas, iluminación y efectos visuales de forma más eficiente. Gracias a ello obtuvieron diseños más ricos y complejos. La capacidad que tenían para realizar cambios rápidos y probar diferentes opciones visuales sin tener que empezar desde cero mejoró el flujo del trabajo creativo.

Disney también quiso explorar el mundo de la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR) para desarrollar sus conceptos artísticos (Jiménez, 2024). Estas nuevas tecnologías permitieron a los artistas y diseñadores sumergirse y formar parte de los mundos que creaban proporcionándoles una nueva perspectiva y comprensión tanto de los espacios como de los personajes (Dondé, 2022).

Además, en esta época creció la importancia de la representación y la diversidad, ya que las películas representaban personajes de diferentes culturas y orígenes, reflejando un compromiso con la inclusión. Películas como

Frozen: El reino de hielo (2013) y *Vaiana* (2016) son ejemplos de cómo el Concept Art influyó en lo mencionado.

En la primera película nombrada el Concept Art fue utilizado para dar vida a un mundo inspirado en la cultura escandinava, y en la segunda fue esencial para desarrollar el diseño de personajes y escenarios que reflejaban la rica cultura polinesia (Cortés, 2023).

Con todas estas técnicas se adentraron en la década del 2020, que ha sido testigo de la innovación del Concept Art impulsada por la tecnología y la búsqueda de nuevas formas de contar historias. Gracias a ello, los artistas han podido explorar los límites creativos con más detalle y realismo, mejorando la forma en que se visualizan y se desarrollan sus ideas antes de la producción final.

Por ejemplo, al arte de concepto en la película *Soul* (2020) presentó diseños de personajes y entornos que reflejaban una profunda exploración temática y estilística. Otra película es *Luca* (2021), cuyo Concept Art ha sido elogiado por su atractivo visual y narrativa emocional trasladando al espectador a la Riviera italiana (Dondé, 2021).

En definitiva, el Concept Art en Disney fue una herramienta fundamental para crear mundos, personajes y atmósferas mágicas, que han marcado la historia del cine y la animación. Reflejó, además, la imaginación, la habilidad y el conocimiento de sus artistas, y estableció un estándar de calidad y originalidad que ha perdurado hasta nuestros días.

2.4 Pioneros del Concept Art en Disney

Disney es uno de los estudios que más huella ha dejado en la historia de la animación. Desde *Blancanieves y los Siete Enanitos* (1937) hasta *Wish: El Poder de los Deseos* (2023), los mundos y personajes han definido generaciones (Hernández, 2021). Tras este mundo animado se encuentra la figura de los Concept Artists o Artistas de Concepto, personas creativas que se encargan de dar vida a los fantásticos personajes de las películas y los mundos

a los que pertenecen. Día tras día desempeñan un papel muy importante para crear historias y darles vida en la gran pantalla.

En este apartado se explorará el trabajo de los cuatro pioneros más destacados del Concept Art en Disney, visionarios como Albert Hurter, Mary Blair, Eyvind Earle y Marc Davis, cuyo trabajo sentó las bases de las películas más emblemáticas de la historia del cine dentro de los estudios de Disney. Desde los primeros cortometrajes hasta las nuevas producciones, estos artistas han inspirado a los creadores generación tras generación.

2.4.1 Albert Hurter

Albert Hurter fue un artista de bocetos y animador de personajes. Nació el 11 de mayo de 1883 en Zurich (Suiza) y murió el 28 de marzo de 1942 en Los Ángeles, California (EE.UU.). La profesión de su padre fue la que avivó su interés por el arte, por lo que decidió estudiar arquitectura. Durante ese tiempo le diagnosticaron una enfermedad cardíaca reumática, motivo por el cual empezó a dibujar constantemente representando temas morbosos o grotescos.

Entre 1903 y 1931 viajó por Europa, concretamente a Berlín y París, donde estuvo trabajando como caricaturista y diseñador gráfico. En 1948 se publicó un *sketchbook* con información sobre este artista y una selección de sus dibujos, llamado *He Drew as He Pleased*. El libro cuenta que cuando estuvo trabajando en el estudio de animación Barre-Bower realizaba entre cincuenta y cien dibujos al día en silencio de forma fluida y metódica, algo que el personal del estudio consideró sensacional.

Después, en Los Ángeles, creó un pequeño estudio de arte al mismo tiempo que realizaba pequeñas animaciones para productores de Hollywood. Finalmente, en 1931, se unió a los Estudios Disney. Walt Disney fue el primer productor que apreció su talento y cada vez que se planteaba algún tema en la compañía se lo llevaban primero a él para que dibujara numerosos bocetos dando rienda suelta a su imaginación (Hurter, 1948, p. 8).

Durante la preproducción de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), Albert pasó muchísimo tiempo dibujando enanos, brujas, pájaros, animales, decoraciones y fondos que contribuyeron al encanto de la película. Además, los relojes que aparecen en *Pinocho* (1940), los animales de *Bambi* (1950) y las criaturas mitológicas de *Fantasía* (1946) también fueron creación suya (Hurter, 1948, p. 9).



Figura 4. Albert Hurter, Concept Art *Blancanieves y los siete enanitos* (1937)

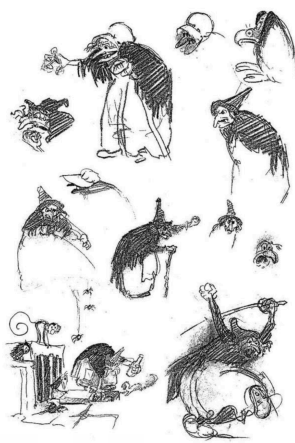


Figura 5. Albert Hurter, Concept Art brujas (1937)

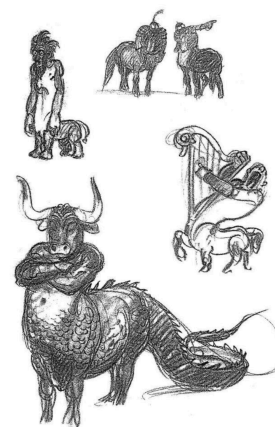


Figura 6. Albert Hurter, Concept Art criaturas mitológicas (1946)

En cuanto a las obras de Hurter, él utilizó carboncillo, óleo, acuarela, pluma y tinta. Sin embargo, este artista disfrutaba mucho del proceso del dibujo, por lo que cuando terminaba el trabajo poco le interesaba el resultado final. Es por este motivo por el que no se preocupaba por el paradero de sus obras y actualmente poco se ha encontrado sobre ellas (Hurter, 1948, p. 11-12).

Gracias a su formación artística, consiguió aportar a la animación de Disney un estilo de ilustración europeo más realista que se convertiría en una de las características del estudio. Como se puede apreciar en sus dibujos, utilizaba una línea curva y fluida creando formas elegantes y armoniosas, así como angulares y enérgicas, dependiendo del personaje o figura que estuviera creando. En sus diseños recurría bastante a la caricaturización, exagerando las características físicas de los personajes, algo que les aportaba una personalidad única y especial. También era experto en captar rostros expresivos y gestos vívidos sobre el papel.

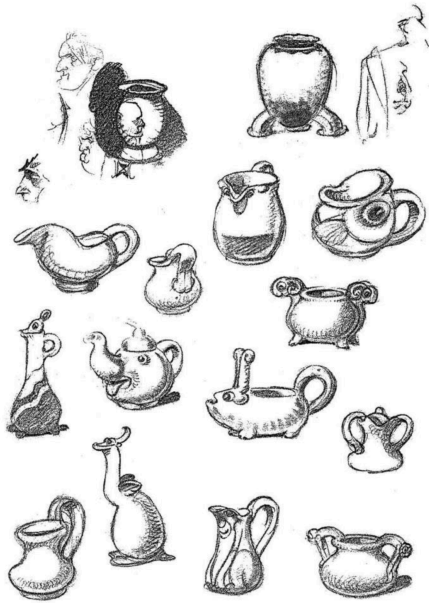


Figura 7. Albert Hurter, sketches



Figura 8. Albert Hurter, sketches

Aunque no está confirmado, el estilo Art Nouveau podría haber influido en el estilo de Albert Hurter debido a las líneas y la estética ornamental que utilizaba, así como las figuras humanas con proporciones alargadas y rasgos faciales idealizados. La asimetría también está presente en la disposición de los elementos de su obra, al igual que idealiza la belleza y representa muchos temas mitológicos.

Albert Hurter fue un gran artista tanto dentro del mundo de la animación como fuera de él. Su trabajo en los Estudios Disney ayudó a establecer la estética y el estilo visual de algunas de las películas de animación más destacadas de la historia. Su estilo contribuyó a definir la apariencia de los personajes de la época, ya que él conseguía captar muy bien su esencia creando diseños expresivos y emocionantes.

En palabras de Walt Disney: "Esa mente impenetrable suya nunca fue fácil de descubrir, pero era un personaje muy adorable cuando lo conocías. Su imaginación era rara y única." Por lo que, a pesar de su breve vida, ya que murió a los 59 años, su estilo sigue siendo estudiado por artistas y aficionados, y su legado perdura como parte fundamental del patrimonio artístico y cultural del siglo XX.

2.4.2 Mary Blair

Mary Blair fue una animadora, diseñadora gráfica, ilustradora y guionista estadounidense conocida por su trabajo en The Walt Disney Company. Nació el 21 de octubre de 1911 en McAlester, Oklahoma (EE.UU) y murió el 26 de julio de 1978 en Soquel, California (EE.UU). Tras terminar sus estudios fue becada para estudiar en el Instituto de Arte Chouinard de Los Ángeles (Gràffica, 2022).

Se unió a Disney en 1940 cuando trabajaban en películas como *Pinocho* (1940), *Dumbo* (1941) y *Bambi* (1942). Sin embargo, sus primeros trabajos en el estudio fueron aportaciones para la película *Fantasia*, que no se estrenó hasta 1990, y una primera versión de *La Dama y el Vagabundo* (1955) (Gràffica, 2022). Consiguió trabajar en proyectos representativos gracias a sus diseños y su visión artística, y rápidamente destacó por su creatividad en el mundo de la imaginación (Quílez, 2018-2023).

La década de 1950 fue para Blair su máximo esplendor, ya que se estrenaron películas en las que ella aportó grandes cosas. En *Alicia en el País de las Maravillas* (1951) se reflejaron sus diseños visuales y coloridos (Quílez, 2018-2023), ya que su trabajo se caracterizaba por el uso de colores vibrantes, formas simples y un estilo gráfico único. También en *Cenicienta* (1950), *Peter Pan* (1953) y *La Bella Durmiente* (1959) contribuyó con sus colores intensos y sus diseños (Quílez, 2018-2023) y construyó un universo creativo marcando el estilo de Disney (Gràffica, 2022).



Figura 9. Mary Blair, Concept Art *Alicia en el País de las Maravillas* (1951)



Figura 10. Mary Blair, Concept Art *Peter Pan* (1953)

En cuanto a su técnica y estilo, Mary Blair utilizaba una gran variedad de técnicas como la acuarela, la t mpera y el collage (Henderson, s.f.). Combinaba tantos colores para crear nuevos que Walt Disney le dec a que nunca los hab a visto antes y cautivaba a todos los espectadores con la elegancia esquem tica de sus dibujos. Blair fusionaba el dibujo animado con la abstracci n y jugaba con el dise o y las l neas claras de mediados del siglo XX (Celdr n, 2014). Gracias a su talento no solamente ha trabajado en animaci n, sino que tambi n ha ilustrado libros y dise ado decorados teatrales (Qu lez, 2018-2023), siempre siguiendo su estilo y t cnica.

Como se puede ver en sus trabajos, Mary capturaba de una forma  nica la fantas a. Sus mundos, como el de Alicia, es visualmente deslumbrante y lleno de color para transportar a los espectadores a ese lugar lleno de magia. Sus personajes, como son Cenicienta, Peter, Aurora o Alicia, irradian alegr a y felicidad y siempre transmiten un mensaje esperanzador y positivo. Cabe destacar tambi n su amor por la naturaleza, reflejado sobre todo en la Isla de Nunca Jam s, el Pa s de las Maravillas o el bosque que rodea la Caba a del Le ador.



Figura 11. Mary Blair, Concept Art Isla de Nunca Jam s (1953)



Figura 12. Mary Blair, Concept Art El Pa s de las Maravillas (1951)

Adem s de sus pel culas, tambi n trabaj  en la creaci n de la atracci n de los parques de Disney "It's a Small World", un viaje por los siete mares acompa ado de un elenco de casi 300 mu ecos Audio-Animatronics que representan a ni os de todo el mundo, basado en su estilo art stico (Qu lez, 2018-2023). Para esta atracci n su paleta de colores fue combinada con purpurina, cintas y material artesanal. Otra de sus grandes obras fue el paseo

de Tomorrowland en Disneyland, que se componía de dos murales de azulejos que reflejaban la temática futurista de esa zona del parque (Gràffica, 2022). Con la primera de las atracciones demostró su compromiso con la diversidad cultural y su visión inclusiva del mundo.



Figura 13. Mary Blair, Concept Art atracción "It's a Small World" (1963)

Mary Blair ha generado un gran impacto en la industria de la animación inspirando a muchos otros artistas (Henderson, s.f.). Ella consiguió capturar la esencia de la fantasía en sus obras y su legado continúa en el mundo del arte y el entretenimiento. Mary dejó Disney en 1953, pero continuó ilustrando libros infantiles y diseñando para marcas de publicidad (Sanz, 2016). Murió a los 67 años a causa de una hemorragia cerebral.

En 1991 Disney le concedió su máximo galardón, el "Disney Legend", a título póstumo (Sanz, 2016). Y hoy en día su legado perdura como fuente de inspiración para todo el mundo, recordándonos lo importante que es la imaginación, la creatividad y el color. Fue una gran visionaria y es una figura inolvidable en la historia del arte.

2.4.3 Eyvind Earle

Eyvind Earle fue un pintor, escritor, artista del plano de fondo y artista de concepto conocido por la ilustración de los fondos y su estilo en las películas animadas de Disney. Nació el 26 de abril de 1916 en Nueva York (EE.UU) y

murió el 20 de julio de 2000 en Carmel-by-the-Sea (EE.UU). Comenzó su carrera a los diez años cuando su padre le dio a elegir entre leer 50 páginas de un libro o pintar un cuadro cada día. Eligió las dos opciones.

Se unió a Disney en 1951 para trabajar como asistente de pintor de fondos. Él fue el encargado de pintar numerosos fondos de películas como la de *Peter Pan* (1953), un corto de Goofy llamado *Los toros trabajadores* (1953) o *La Dama y el Vagabundo* (1997). También fue el encargado de llevar a cabo el estilo, el fondo y los colores de *La Bella Durmiente* (1960) (Boris, 2014), dándole al filme un aspecto mágico a la par que medieval. Además, pintó los grandes lienzos para el Castillo de la Bella Durmiente que hay en el parque temático de Anaheim, California.



Figura 14. Eyvind Earle, Concept Art fondo *La Dama y el Vagabundo*. (1955)



Figura 15. Eyvind Earle, Concept Art fondo *La bella durmiente*. (1959)

La biografía de la página web oficial de Eyvind Earle cuenta que desde los 21 años su obra se ha caracterizado por manejar la simplicidad, la directiva y la seguridad. Estilo que continuó manteniendo con el paso de los años. Se relata que realizaba acuarela, óleo, escultura, dibujos, pizarras y serigrafía, aunque este último lo añadió a su colección tiempo más tarde. Él tenía una visión original del paisaje que expresaba con un estilo misterioso, primitivo, disciplinado, malhumorado y nostálgico al mismo tiempo. Era capaz de capturar la simplicidad de un paisaje y hacerlos notar con la sugerencia de distancias, las masas de tierra y los estados de ánimo del clima.

Como él mismo dijo en su libro *Horizon Bound on a Bicycle: The Autobiography of Eyvind Earle*, todos sus primeros planos eran diseños de tapices de maleza, flores y hierbas. Además, se inspiraba mucho en los patrones y detalles que encontraba en las miniaturas persas, las cuales tenían mucho que ver con el

arte chino y el japonés, por lo que también utilizó este tipo de arte, sobre todo en los primeros planos de hojas y ramas (Boris, 2014).

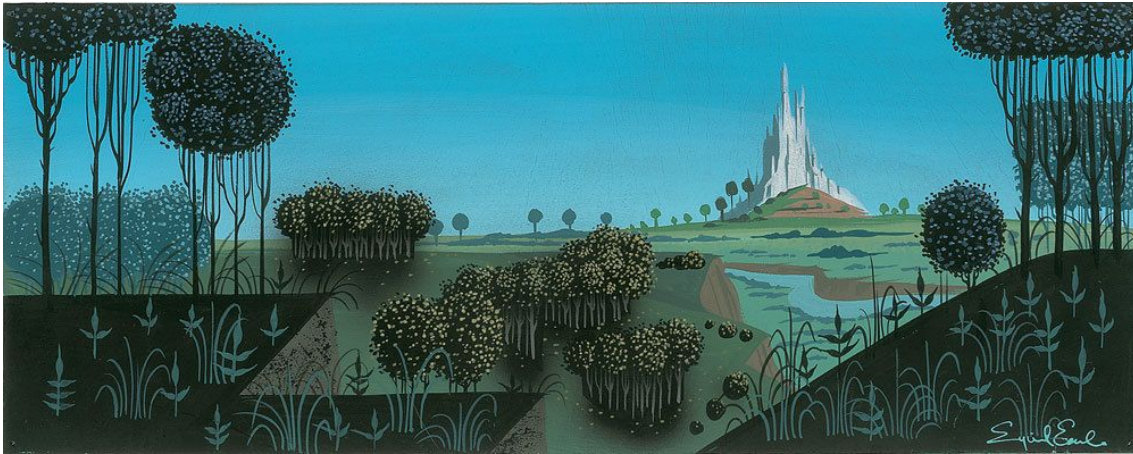


Figura 15. Eyvind Earle, Concept Art fondo (1959)

Murió a los 84 años debido a un cáncer de esófago, pero hoy en día su trabajo continúa siendo admirado y estudiado y su legado perdura a través de sus obras y su influencia. Muchas de sus pinturas, esculturas, pizarras, acuarelas y dibujos no llegaron a ver la luz del día; sin embargo, tanto su trabajo como su estilo inspiraron a las siguientes generaciones de artistas y animadores dentro de Disney, el cual influyó en futuras películas animadas como *Pocahontas* (1995) y *Frozen: el reino del hielo* (2013).

En el 2017 el Museo de la Familia Walt Disney organizó una exposición retrospectiva original que duró ocho meses, se llamó *Awaking Beauty: The Art of Eyvind Earle* y, además, se publicó el catálogo de la exposición con el mismo nombre. Y en 2015 recibió el Premio Disney Legend en una de las presentaciones de la D23 Expo en California. Según su biografía, fue su hija, Kristin Thompson, quien recogió el premio en nombre de su padre.

2.4.4 Marc Davis

Marc Fraser Davis fue un guionista y animador de personajes conocido por ser uno de Los Nueve Ancianos, un grupo de pioneros en la producción de la animación de los estudios Disney. Nació el 30 de marzo de 1913 en Bakersfield, California (EE.UU) y murió el 12 de enero de 2000 en el mismo lugar. Debido al trabajo de su padre tuvo que cambiar muchas veces de colegio

y este hecho le hizo empezar a fijarse con detalle en todas las personas que le rodeaban, una gran influencia en los personajes que desarrollaría años más tarde.

Los archivos de la compañía de Walt Disney cuentan que se unió a Disney en 1935 trabajando como aprendiz de animador en la película *Blancanieves y los siete enanitos* (1937). Después pasó a crear bocetos sobre la historia y el diseño de personajes de *Bambi* (1942). Aunque no solo se quedó ahí, sino que también animó en otros filmes como *Cenicienta* (1950) o *Alicia en el país de las maravillas* (1952).

Es conocido como el padre de algunas de las mujeres más destacadas de Disney como lo son Cruella de Vil de *101 dálmatas* (1961), Maléfica de *La Bella Durmiente* (1959) y Campanilla de *Peter Pan* (1953). Cada uno con su propio estilo único, por lo que Davis no podía elegir solamente a una como su favorita, ya que las quería a todas por igual, aunque de diferente forma. Él fue un gran maestro del dibujo y la animación. Su estilo se caracterizaba por la fluidez y la precisión y utilizaba una gran variedad de técnicas para crear sus personajes, como la observación de animales en vivo, la caricatura y la exageración.



Figura 16. Marc Davis, Concept Art Maléfica (1959)

Formó parte de la organización de diseño y desarrollo de Disney, conocida actualmente como Walt Disney Imagineering, en la que contribuyó en atracciones de Disneyland como *'it's a small world'*, *Haunted Mansion*, *Pirates of the Caribbean*, *Jungle Cruise*... Dentro de esta entidad Walt Disney le comentó que quería crear un audio-animatronic de Abraham Lincoln, así que

Marc empezó a crear numerosos diseños para convertir la figura robótica en una figura con personalidad y realismo. Utilizó bocetos creados por Mary Blair para la atracción *'it's a small world'* en figuras vivientes, coloridas, humor y personalidad.



Figura 17. Marc Davis, Concept Art atracción Mansión Encantada (1969)



Figura 18. Marc Davis, Concept Art atracción Piratas del Caribe (1992)

Sus mejores trabajos fueron, sin duda, las atracciones de Piratas del Caribe y La Mansión Encantada, llenas de realismo y sentido del humor a pesar de tratar temas oscuros y macabros. Su pensamiento siempre fue que no solamente había que colocar figuras en la atracción, sino que había que darles una personalidad propia. Un ejemplo claro es el de Piratas del Caribe, cuyo interés recae en detalles como el pirata borracho que extiende su pierna sobre el puente, el corsario bonachón que persigue a las mujeres del pueblo, los piratas en la prisión que intentan convencer al perro para que les traiga la llave... En definitiva, figuras que cuentan la historia que se muestra en las películas.

Murió a los 86 años, pero recibió varios premios y reconocimientos como una ventana en Main Street USA de Disneyland por su contribución al legado creativo de la compañía y una lápida dedicada al «Abuelo Marc» en el jardín de la atracción *Haunted Mansion*. Además, fue galardonado por el programa Disney Legends en 1989.

3. ANÁLISIS DE CASOS

El cine animado, como se ha visto anteriormente en el marco teórico, ha sido testigo de una gran evolución a lo largo de las décadas y los Estudios Disney han sido primordiales en este proceso. En ellos el Concept Art ha desempeñado un papel fundamental para la visualización y el desarrollo de las películas. En este apartado se analizarán cuatro películas pertenecientes a distintas épocas, colocando el punto central en su estilo visual, las técnicas de animación, las tendencias artísticas y la visión del estudio.

Las películas que se analizarán son *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), *101 dálmatas* (1961), *La bella y la bestia* (1991) y *Frozen II* (2019); a través de las cuales se espera comprender la importancia del Concept Art en el proceso de producción de una película animada, así como las técnicas, estilos y enfoque creativos utilizados a lo largo del tiempo. Se han seleccionado específicamente las cuatro anteriores para abarcar toda la evolución del Concept Art en Disney, ya que cada una de ellas pertenece a una época distinta en la que se utilizaron diferentes técnicas y estilos. De esta forma, se podrá ver cómo el proceso de producción ha ido cambiando a lo largo de los años.

3.1 *Blancanieves y los siete enanitos* (1937)

Blancanieves y los siete enanitos, cuyo título original es *Snow White and the Seven Dwarfs*, fue dirigida por David Hand y se estrenó en 1937. La malvada madrastra de Blancanieves decide deshacerse de ella porque no puede soportar que la belleza de la joven sea superior a la suya. Sin embargo, Blancanieves consigue salvarse y se refugia en la cabaña de los siete enanitos. A pesar de todo, su cruel madrastra consigue encontrarla y la envenena con una manzana. Pero la princesa no está muerta, solo dormida, a la espera de que un Príncipe Azul la rescate (FILMAFFINITY).

Fue la primera película animada de larga duración producida por los Estudios Disney. Supuso un gran avance en la técnica de animación y fue un gran éxito

comercial (Boquerini, 2019). El Concept Art estuvo a cargo de un equipo de artistas liderado por Albert Hurter. Utilizaron principalmente bocetos a lápiz, acuarelas y guache para crear las imágenes. El estilo visual de la película se caracteriza por su simplicidad, sus colores vibrantes y sus caricaturas estéticas.



Figura 19. Albert Hurter, Concept Art *Blancanieves y los siete enanitos* (1937)

Utilizaron la técnica de animación tradicional, en la que cada fotograma se dibujaba a mano por estos animadores. Esta técnica permitió una atención meticulosa en los detalles y una expresión artística en cada escena. Los personajes son icónicos y reconocibles. Se diseñaron con formas geométricas básicas y expresiones faciales exageradas para facilitar la animación. Los siete enanitos tienen personalidades y características físicas que los diferencian entre sí (Ernesto, 2023), por ejemplo, los colores de sus vestimentas y los rasgos faciales de cada uno de ellos.

Los escenarios de la película son exuberantes y coloridos. Se inspiraron en la arquitectura medieval europea y en los bosques de Alemania. La cabaña de los enanitos, por ejemplo, tiene influencia en la arquitectura de entramado de madera típica de la región (Begué, 2016). Está llena de escenas icónicas que hoy en día se siguen recordando, aunque haya pasado tiempo desde la última visualización. Desde el bosque encantado hasta el castillo de la Reina Malvada, cada escena transmite numerosas emociones. El uso de la luz y la sombra, por ejemplo, en la escena de la cabaña de los enanitos crea una atmósfera de misterio y peligro.



Figura 20. Fotograma *Blancanieves y los siete enanitos* (1937)

Fue la primera película en utilizar el Technicolor, que les permitió emplear una paleta de colores vibrante y rica para crear una atmósfera alegre y optimista. También utilizaron la cámara multiplano para añadirle profundidad y realismo a las escenas. La textura, además, sirvió para dar realismo a los personajes y a los escenarios, como la piel de Blancanieves o las piedras de la cabaña.



Figura 21. Fotograma *Blancanieves y los siete enanitos* (1937)



Figura 22. Fotograma *Blancanieves y los siete enanitos* (1937)

Una película cuyo Concept Art tuvo un gran impacto en la industria de la animación. Estableció un nuevo estándar para la calidad visual y la narrativa de las películas animadas. Su legado perdura hasta el día de hoy y su estilo visual ha sido imitado en diferentes ocasiones a lo largo de los años inspirando a artistas y cineastas.

3.2 101 dálmatas (1961)

101 dálmatas, *One Hundred and One Dalmatians* en inglés, es una película de animación estadounidense dirigida por Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi y Hamilton Luske y estrenada en 1961. Pongo y Perdita, los dálmatas protagonistas, son una feliz pareja canina que vive rodeada de sus cachorros y con sus amos Roger y Anita. Pero su felicidad está amenazada. Cruella de Vil, una pérfida mujer que vive en una gran mansión y adora los abrigos de pieles, se entera de que los protagonistas tienen quince cachorros dálmatas. Entonces, la idea de secuestrarlos para hacerse un exclusivo abrigo de pieles se convierte en una obsesión enfermiza. Para hacer realidad su sueño contrata a dos ladrones (FILMAFFINITY).

El Concept Art estuvo a cargo de un gran grupo de personas supervisado por seis artistas entre los que se encontraba Marc Davis. Se caracteriza por su estilo moderno, colorido y dinámico. Las líneas son simples pero fluidas enfocadas en los detalles y los colores vibrantes, con una amplia gama de tonos, van desde la calidez de la casa de los protagonistas hasta la oscuridad de las calles nocturnas y, además, generan contrastes. Se utiliza la perspectiva y la composición para crear en la pantalla una sensación de profundidad y movimiento en las imágenes.



Figura 23. Ken Anderson, interior casa 101 dálmatas (1961)



Figura 24. Ken Anderson, calles 101 dálmatas (1961)

Utilizaron la técnica de animación xerográfica. De hecho, destaca por ser una de las primeras películas de Disney en utilizarla. Consistía en trasladar los dibujos a celdas de animación saltándose el paso del perfilado de las líneas de

estos, las cuales no eran limpias. Lo mismo ocurría con los escenarios, tampoco dibujados al detalle (Gómez, 2021). De esta forma, el proceso de producción se agilizó y los cortes se redujeron. El resultado fueron estas líneas más ásperas que desencadenaron en un aspecto más moderno del filme en comparación con el resto de las películas de la compañía.



Figura 25. Fotograma en producción *101 dálmatas* (1961)

Además, también incorporaron nuevas técnicas y herramientas para los personajes y escenarios. Incluyeron maquetas, bocetos a lápiz y técnicas de pintura tradicional para representar los elementos de la película de forma más detallada y realista. Se utilizaron también el collage y la serigrafía (transferir una tinta a través de una malla tensada en un marco) para crear texturas y efectos especiales. Todas estas técnicas utilizadas llevaron a la película a tener un estilo único, en el cual se aprecian influencias de la década de 1950, concretamente del estilo modernista plasmado en las líneas simples y los colores vibrantes.

Este característico estilo visual ayuda a que las expresiones faciales y los movimientos de los personajes tengan más vida y personalidad. Por otro lado, los dálmatas también tienen características físicas únicas que permiten al espectador diferenciarlos entre sí, como sus formas, sus colores o sus personalidades. Cruella de Vil, por su parte, junto a sus secuaces, presentan personalidades y rasgos visuales únicos que los distinguen y los hacen reconocibles. Ella se ha convertido en un personaje icónico con un diseño elegante al mismo tiempo que aterrador (Arbat, 2021). Esto se aprecia en elementos como su rostro, su cabello color blanco y negro y su vestido rojo.

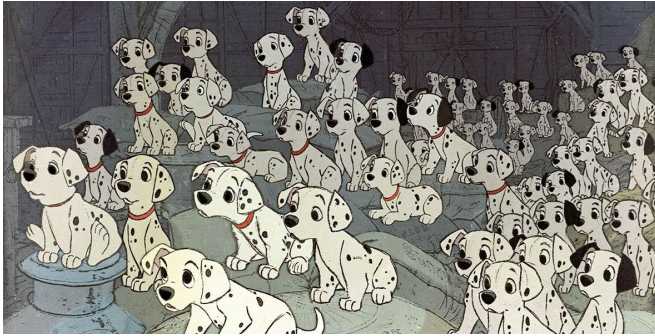


Figura 26. Fotograma 101 dálmatas (1961)



Figura 27. Marc Davis, Concept Art Cruela de Vil (1961)

A diferencia de la anterior película analizada, este largometraje presenta una gran influencia por las corrientes en arte y diseño gráfico estadounidenses de la época, es lo que se conoce como Estilo Moderno, que ya se veían reflejadas también en las producciones de estudios como United Productions of America (UPA), concretamente en los diseños de los personajes y en los fondos más sintéticos. Un ejemplo comparativo con esta película de dálmatas es la serie de Mr. Magoo creada por Millard Kaufman y John Hubley.



Figura 28. Fotograma Mr. Magoo (1960)



Figura 29. Fotograma 101 dálmatas (1961)

En cuanto a la ambientación y los escenarios, el Concept Art ofrece una representación visual detallada de los entornos que aparecen en la película a través de la arquitectura, la iluminación y la atmósfera. La ambientación se centra en la ciudad londinense de la época. Se representan en ellas las calles,

las casas y los parques con un estilo modernista. Un ejemplo concreto es el The Regent's Park, donde los protagonistas se encuentran por primera vez.

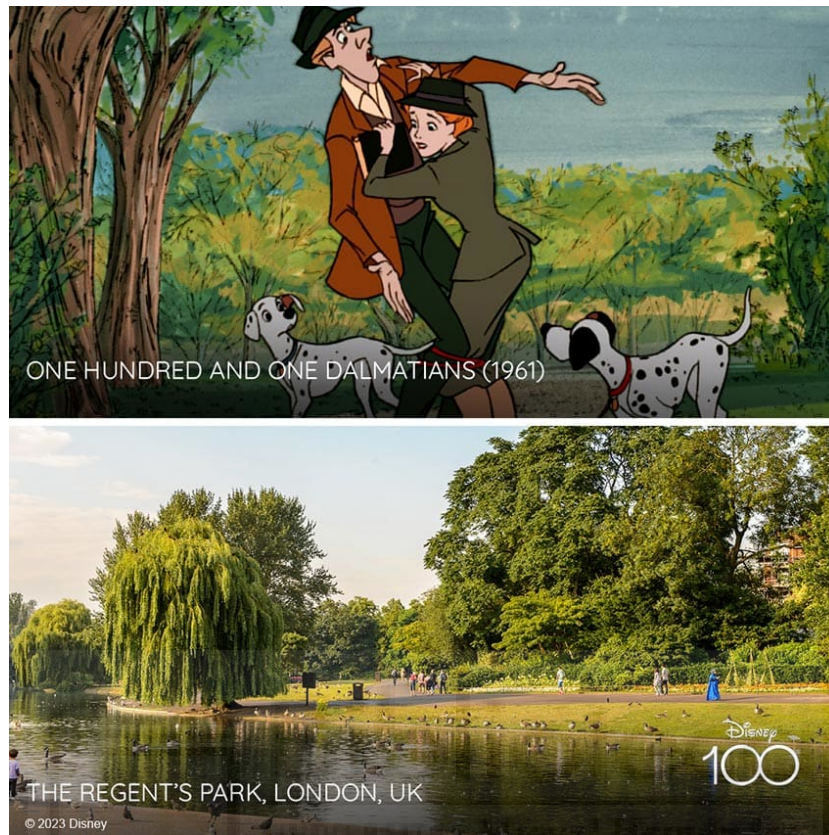


Figura 30. Inspiración The Regent's Park *101 dálmatas* (1961)

101 dálmatas es una película que tuvo un gran impacto en la industria de la animación. Una obra de arte que reflejó el estilo y la época en la que se desarrolló. Estableció una nueva técnica para la animación xerográfica, permitiendo más fluidez y ahorro económico en el proceso. Su estilo ha sido imitado en diferentes ocasiones, ya que es un claro ejemplo de talento y creatividad por parte de los artistas que forman parte de los estudios Disney.

3.3 *La bella y la bestia* (1991)

La bella y la bestia es una película de animación cuyo título original en inglés es *Beauty and the Beast*. Está basada en la historia original escrita por la francesa Jeanne-Marie Leprince de Beaumont. Fue dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise y estrenada en 1991. Una hermosa joven llamada Bella acepta alojarse en un castillo con una bestia a cambio de la libertad de su padre. La bestia es, en realidad, un príncipe encantado. Para romper el hechizo, deberá

ganarse el amor de una preciosa dama antes de que caiga el último pétalo de una rosa encantada (FILMAFFINITY).

El Concept Art de la película estuvo a cargo del animador Glen Keane, que trabajó junto a un gran departamento de animación. Destacó por el cuidado del detalle, sus decorados y, especialmente, por la fusión de la animación tradicional y la animación por ordenador (Frutos, 2016), siendo pionera en su integración. Tardaron en introducir esta técnica debido a que Disney siempre había sido fiel a su estética. Sin embargo, cuando la tecnología mejoró y descubrieron las posibilidades que les proporcionaba no dudaron en continuar utilizándola en producciones futuras.

La primera vez que en los estudios Disney se utilizó el renderizado 3D fue en la escena del vals en el salón del baile, siendo una de las escenas más llamativas y características de la película. Consistió en combinar dibujos a mano con imágenes generadas por ordenador que se trazaban en papel de animación, se fotocopiaban y se pintaban de forma tradicional. Por lo que el resultado fue un salón de baile generado por ordenador mientras la cámara se movía a su alrededor en un espacio 3D. Sin embargo, una curiosidad es que el baile en sí entre los dos protagonistas fue reciclado de *La bella durmiente* (1959).

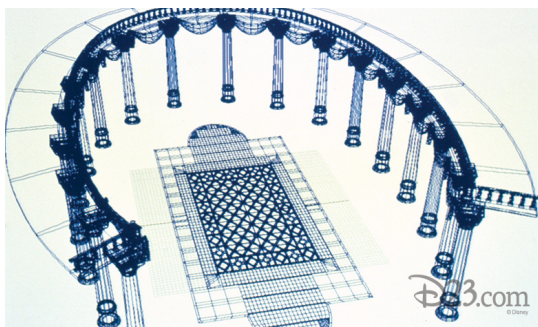


Figura 31. Espacio 3D creado por ordenador para el salón de baile de *La bella y la bestia* (1991)

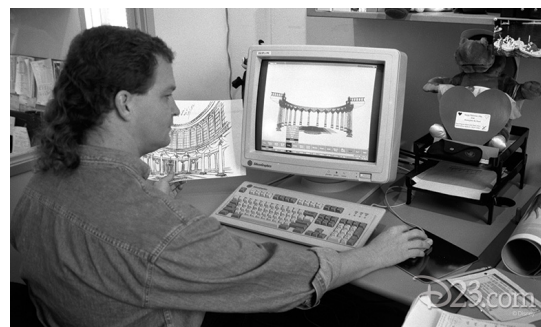


Figura 32. Trabajando para el salón de baile de *La bella y la bestia* (1991)

El estilo visual se caracteriza por una paleta de colores vibrantes y con contraste, así como una atención minuciosa en los detalles y la textura, la cual se utiliza para dar realismo a los personajes. Es el caso del pelaje de Bestia y los atuendos que utiliza Bella. Todo acorde con la época y el lugar en el que se desarrolla la historia, inspirado en un pueblo real situado al noroeste de Francia que se llama Colmar.



Figura 33. Fotograma *La bella y la bestia* (1991)



Figura 34. Fotograma *La bella y la bestia* (1991)

Este pueblo fue la musa de la mayoría de escenarios, aunque también hubo bastante imaginación por parte de los artistas de concepto para crear tanto el castillo encantado, como la arquitectura, la flora y la fauna del resto de la película. Un mundo muy característico de los cuentos de hadas que cualquier persona desearía visitar e incluso quedarse a vivir allí, ya que posee unos escenarios mágicos.



Figura 35. Colmar (Francia), pueblo inspiración de la aldea de *La bella y la bestia* (1991)

El diseño de los personajes también es icónico, ya que en los bocetos y la animación final en 2D se tuvieron que definir detalles como los trajes y peinados de la época. Destacan Bella, que es una joven valiente e inteligente a la que le encanta la literatura; Bestia, que es una criatura con un corazón noble que debe estar oculto bajo esa apariencia de monstruo; y personajes secundarios pero no por ello menos importantes como Lumière, Din Don y la Sra. Potts, que tuvieron tanto su versión encantada como su versión humana.



Figura 36. Kevin Lima, Concept Art Lumière (1990)



Figura 37. Peter J. Hall, Concept Art Din Don (1989)



Figura 38. Chris Sanders, Concept Art Señora Potts (1990)

Esta película de los 90 desempeñó un papel muy importante a la hora de crear una película impresionante tanto a nivel visual como narrativo. Tanto el diseño de personajes como la ambientación y los escenarios fueron clave para dar vida a un cuento de hadas amado por todos los públicos. Tuvo un gran impacto en la animación e incluso ganó el premio a mejor largometraje de animación por la Asociación de Críticos de Los Ángeles.

3.4 Frozen II (2019)

Frozen II es una película animada dirigida por Chris Buck y Jennifer Lee que se estrenó en 2019 y está basada en el cuento de Hans Christian Andersen. ¿Por qué nació Elsa con poderes mágicos? La respuesta le está llamando y amenaza su reino. Junto con Anna, Kristoff, Olaf y Sven emprenderá un viaje peligroso e inolvidable. En 'Frozen', Elsa temía que sus poderes fueran demasiado para el mundo; ahora deseará que sean suficientes. Secuela de *Frozen. El reino del hielo* (2013), el film de animación más taquillero de la

historia del cine, ganador del Oscar a la mejor película animada. Reúne al mismo equipo artístico y técnico de la original (FILMAFFINITY).

El Concept Art de esta película, del cual se encarga, entre muchas otras personas, el diseñador gráfico James Lavrakas, se centra en las herramientas digitales, ya que está enteramente creada con pinturas digitales y modelos en 3D. Plasma un estilo visual caracterizado por una paleta de colores fríos y cálidos utilizados para diferenciar significativamente los distintos escenarios de la película. Los fríos se centran en Elsa y su misión por atravesar el Mar Nokk para llegar al Ahtohallan y los cálidos en Anna, Kristoff y los Northundra, que viven en el Bosque Encantado.



Figura 39. Paleta de colores *Frozen II* (2019)



Figura 40. Paleta de colores *Frozen II* (2019)

Está inspirado en paisajes escandinavos y combina elementos reales y fantásticos, ya que sigue la estética del arte y la mitología nórdica, lo que se refleja en el diseño de los nuevos personajes, como el Nokk que en la mitología escandinava es un espíritu que hipnotiza a mujeres y niños para que entren en el agua y terminar ahogándolos; los escenarios, como El Reino de Arendelle, que está muy inspirado en el fiordo de Geiranger como se puede ver en la siguiente imagen; y diferentes elementos visuales.



Figura 41. Comparación del Fiordo de Geiranger y el Reino de Arendelle (2019)

Esta representación mitológica también se muestra en los espíritus elementales. Cada uno de ellos tiene asignado uno de los cuatro elementos de la naturaleza. La tierra, una tribu de Gigantes; el aire, una ráfaga de viento llamada Galerna; el fuego, una salamandra de nombre Bruni; y el agua, el caballo Nokk (Zamora, 2020). Para ellos también se crearon diferentes diseños hasta llegar al definitivo. Además, cabe destacar los símbolos y las runas nórdicas que se añaden para conseguir un contexto más rico, utilizados en escenarios, vestuario y objetos mágicos.



Figura 42. Nick Orsi, Concept Art Bruni (2019)

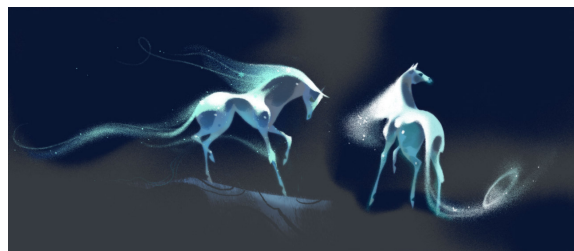


Figura 43. Annette Marnat, Concept Art Nokk (2019)

Sobre estos espíritus cabe destacar que también están representados en unos cristales elementales que aparecen a lo largo de la película, cuyos símbolos aparecen como detalles ornamentales en ropa y piedras. Estos cristales representan cada uno de los elementos de la naturaleza y el equipo creativo les quiso dar un estilo que recordaba a las runas propias de la mitología nórdica.

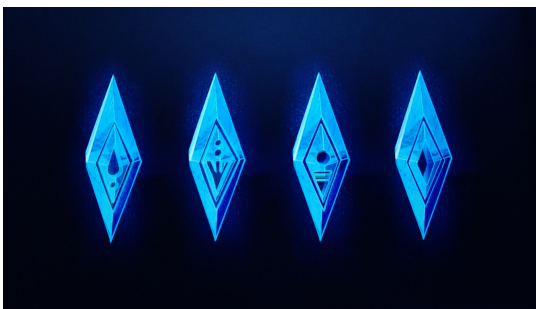


Figura 44. Cristales Elementales (2019)



Figura 45. Símbolos grabados en los Cristales Elementales (2019)

Los personajes principales, siendo estos Elsa, Anna, Olaf, Kristoff y Sven, presentan una evolución a lo largo del diseño de concepto. Sus expresiones faciales, su físico e incluso su ropa, la cual ofrece detalles inspirados en la cultura nórdica, así como sus peinados. Existe una gran diferencia entre la forma de ser de los personajes en la primera película y en la segunda. Elsa, por

ejemplo, es más madura y decidida. Su ropa muestra que ya tiene un control más sólido de su poder, su fortaleza y determinación en la vida.

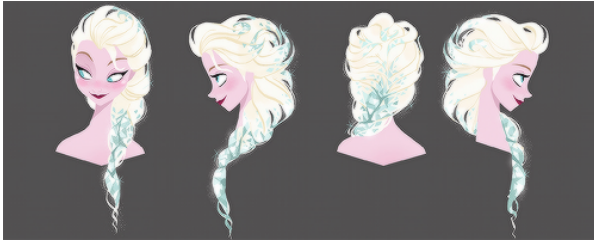


Figura 46. Brittney Lee, Concept Art peinado Elsa (2019)



Figura 47. Brittney Lee, Concept Art vestuario Elsa (2019)

Anna sigue siendo igual de alegre y optimista, pero también ha crecido y evolucionado personalmente. Es más madura y le ofrece en todo momento apoyo a su hermana mayor. Kristoff mantiene su espíritu aventurero, pero también está preocupado por Anna y la relación sentimental que mantiene con ella. El diseño para su vestimenta también es diferente. Y en cuanto a Sven y Olaf, sus diseños también evolucionan viéndose más maduros.



Figura 48. Griselda Sastrawinata, Concept Art vestuario Ana (2019)



Figura 49. Bill Schwab, Concept Art vestuario Kristoff (2019)

En esta segunda entrega no se limitan al castillo de Arendelle y sus alrededores, sino que exploran nuevos entornos. El Bosque Encantado es oscuro y misterioso, tiene árboles retorcidos, neblina densa y criaturas mágicas

que están escondidas. Contrasta con el reino, ya que representa peligro. El Mar Nokk es un océano místico con aguas oscuras y profundas que esconden criaturas acuáticas. Más allá guarda secretos del pasado y Elsa debe atravesarlo utilizando sus poderes para descubrirlos. Y el Ahtohallan es el lugar en el que todo se descubre, donde se encuentra el origen de la magia de Elsa, por lo que está representado con paisajes gélidos y cristalinos, todo hecho enteramente de hielo.



Figura 50. David Womersley, Lisa Keene, Justin Cram, James Finch, Concept Art entrada al Bosque Encantado (2019)

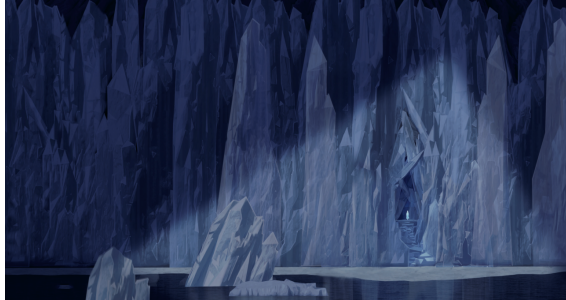


Figura 51. David Womersley, Lisa Keene, Justin Cram, James Finch, Concept Art Ahtohallan (2019)

Esta película supuso la expansión del universo Frozen, del que todavía se esperan varias entregas. Su Concept Art amplió a su vez el universo mágico creado en la primera película. Aparecieron nuevos personajes, escenarios y elementos de la mitología nórdica. Un mundo lleno de detalle que ha suscitado un gran interés en el público y que no habría sido posible sin la combinación de herramientas digitales y la utilización de influencias artísticas.

4. METODOLOGÍA

Este Trabajo de Fin de Grado pertenece a la modalidad de investigación bibliográfica y está centrado en el campo del cine de animación, concretamente en el momento de la realización del Concept Art en la preproducción de las películas. Se ha seleccionado este enfoque con el objetivo de plasmar en estas páginas la evolución del Concept Art a lo largo de las décadas, sobre todo con la introducción de las nuevas tecnologías.

Para la realización de este trabajo se ha llevado a cabo un estudio de numerosos artículos académicos, páginas webs, análisis, libros, revistas especializadas, documentos oficiales de Disney, imágenes de Concept Art, etc. Todos ellos recopilados a través de bases de datos y plataformas como Google Scholar, Dialnet, Disney Archives... Cabe destacar que hay mucha información sobre el Concept Art en general, pero muy poca sobre su evolución o los Concept Artists, sobre todo los más antiguos.

Para buscar y recopilar la información bibliográfica se han utilizado palabras claves específicas como Concept Art, Disney, animación, técnica, diseño de personajes, evolución... y se ha organizado toda la recopilación mediante referencias bibliográficas ordenadas alfabéticamente siguiendo las normas APA.

Para seleccionar los casos específicos incluidos en este estudio se han decidido cuatro películas en épocas clave de Disney. *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), por ser el primer largometraje utilizando la cámara multiplano y un estilo gráfico y visual simple y con colores llamativos; *101 dálmatas* (1961), por la técnica de animación xerográfica y su estilo moderno, colorido y dinámico; *La bella y la bestia* (1991) por introducir CGI utilizando el dibujo tradicional como base y un estilo caracterizado por los detalles y la textura para aportar realismo; y *Frozen II* (2019), por el manejo de un software creado para el diseño de nieve en todas sus formas que ya se empleó en *Frozen: El reino del hielo* (2013) y su estilo visual marcado por el juego entre los escenarios fríos y cálidos y los detalles escandinavos en los elementos de la película.

De estas cuatro películas se ha llevado a cabo un análisis individual centrado en la técnica utilizada para el Concept Art, así como las herramientas para su desarrollo; su estilo visual destacando colores y texturas, el diseño de los personajes y la ambientación y los escenarios. De esta forma, al mismo tiempo también se puede apreciar una comparación entre ellas y, finalmente, se puede concluir que se aprecia visualmente la existencia de una evolución en la técnica a lo largo de los años.



5. CONCLUSIONES

En este Trabajo de Fin de Grado se ha explorado la evolución del Concept Art en los estudios Disney a lo largo de los años mediante una investigación bibliográfica y el análisis de casos de obras clave de Disney. De esta forma se han identificado cambios significativos en este arte debido a la aparición e introducción de las nuevas tecnologías.

Se ha definido y expuesto el origen del Concept Art diferenciándolo de la ilustración. Se ha destacado su papel en la preproducción y la importancia que tiene en la animación, así como su influencia en otros estudios. Se ha analizado su evolución desde los inicios hasta la actualidad identificando las diferentes décadas y estilos característicos de las mismas. Se han presentado los pioneros en la materia, así como se han analizado las obras clave de Disney.

Se han cumplido los objetivos establecidos, ya que se ha logrado documentar cómo la aparición de las nuevas tecnologías han ido adentrándose en la forma de llevar a cabo el Concept Art de las películas dentro de los estudios Disney, pasando de bocetos en papel a las técnicas digitales. También se ha dejado clara la importancia del Concept Art en el proceso creativo, ya que permite visualizar las ideas de los artistas antes de la versión final de la película.

Por ese motivo la investigación tiene una implicación importante tanto para la historia del cine animado como para la industria del entretenimiento. Puede ser útil para artistas de concepto que quieran comprender y estudiar las diferentes etapas del Concept Art.

Algunas limitaciones encontradas ha sido la falta de información disponible sobre algunos pioneros. Además, al haber puesto el enfoque en el Concept Art de los estudios Disney se podría haber dejado fuera otras empresas y estudios de animación que también contribuyeron al desarrollo del Concept Art en la industria.

En resumen, en este trabajo queda demostrada la importancia del Concept Art en los estudios Disney y cómo ha evolucionado a lo largo de los años. Se espera que esta investigación sea útil para entender el papel de este arte en la producción de las películas animadas de Disney.



6. BIBLIOGRAFÍA

101 dálmatas (1961). (1961). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film260441.html>

Arbat, S. (2021, 7 mayo). Cruella de Vil es el nuevo (e inesperado) icono de estilo. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/de-moda/20210507/7434195/cruella-vil-nuevo-icono-estilo.html>

Arcoya, E. (2021, 22 julio). Qué es el concept art. Creativos Online. <https://www.creativosonline.org/concept-art.html>

Ball, K. (2021, 14 agosto). The History of the Evolving Animation Styles of Disney — The Disney Classics. The Disney Classics. <https://www.thedisneyclassics.com/blog/animation-styles>

Beauty and the Beast (1991) - IMDb. (s. f.). IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt0101414/fullcredits>

Blancanieves y los siete enanitos (1937). (1937). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film991538.html>

Boquerini. (2019, 14 febrero). «Blancanieves y los siete enanitos», el primer beso animado. El Correo. <https://www.elcorreo.com/pantallas/cine/blancanieves-siete-enanitos-besos-magicos-animados-20190214180857-ntrc.html>

Boris, M. (2014, 15 junio). Volviendo a despertar el estilo de Eyvind Earle en 'La bella durmiente' No Es Cine Todo Lo Que Reluce. <https://noescinetodoloquereluce.com/2014/06/volviendo-despertar-el-estilo-de-eyvind.html>

Castaño Ruiz, C. (2017, 7 marzo). La Bella y La Bestia - Crítica del clásico de animación de Disney. Hobby Consolas. <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/bella-bestia-critica-clasico-animacion-disney-64842>

Celdrán, H. (2014, 25 abril). Mary Blair, la ilustradora más elegante de la factoría Disney. [www.20minutos.es - Últimas Noticias. https://www.20minutos.es/noticia/2120654/0/mary-blair/walt-disney/exposicion/](https://www.20minutos.es/ultima-noticia/2120654/0/mary-blair/walt-disney/exposicion/)

Concept Art, artistas con muchas salidas profesionales. (2020, 16 julio). Lancelot Digital. <https://www.lancelotdigital.com/otras-noticias-de-interes/concept-art-artistas-con-muchas-salidas-profesionales>

Cortés, J. (2023, 4 diciembre). Desarrollo Visual | El Arte de Moana (Vaiana) Concept Art, Making of y Diseño de Personajes. [Notodoanimacion.es | Noticias, Recursos, Tutoriales y Empleo Para Artistas Digitales. https://www.notodoanimacion.es/desarrollo-visual-el-arte-de-moana-vaiana-concept-art/](https://www.notodoanimacion.es/desarrollo-visual-el-arte-de-moana-vaiana-concept-art/)

Costa, J. (2011, 4 febrero). Un nuevo esplendor. El País. https://elpais.com/diario/2011/02/04/cine/1296774009_850215.html

Disney Adictos. (2012, 21 junio). Imagineers de Leyenda: Marc Davis, el hombre que contaba historias. Disney World Orlando. <https://www.disneyadictos.com/2012/06/imagineers-de-leyenda-marc-davis-el.html>

Dondé, E. (2020, 10 octubre). Arte Conceptual en Disney Animation. [IndustriaAnimacion.com. https://www.industriaanimacion.com/2020/10/arte-conceptual-en-disney-animation/](https://www.industriaanimacion.com/2020/10/arte-conceptual-en-disney-animation/)

Dondé, E. (2021, 16 febrero). Arte Conceptual y Diseño de Personajes en Pixar. [IndustriaAnimacion.com. https://www.industriaanimacion.com/2021/02/arte-conceptual-y-diseno-de-personajes-en-pixar/](https://www.industriaanimacion.com/2021/02/arte-conceptual-y-diseno-de-personajes-en-pixar/)

Dondé, E. (2022, 13 enero). Disney en 2022: Creatividad, Realidad Virtual y Contenido para Streaming. [IndustriaAnimacion.com. https://www.industriaanimacion.com/2022/01/disney-en-2022-creatividad-realidad-virtual-y-contenido-para-streaming/](https://www.industriaanimacion.com/2022/01/disney-en-2022-creatividad-realidad-virtual-y-contenido-para-streaming/)

Earle, E. (1990). Horizon Bound on a Bicycle: The Autobiography of Eyvind Earle. Eyvind Earle.

Ernesto. (2023, 24 octubre). Personajes principales de Blanca Nieves. CPPravia. https://cppravias.es/personajes-principales-de-blanca-nieves/?damemas_lectura=1

Escribano, C. (2023, 28 octubre). Evolución de la animación de Walt Disney: de los orígenes a la digitalización. TreceBits. <https://www.trecebits.com/evolucion-animacion-walt-disney-digitalizacion/>

Esdip. (2020, 14 mayo). Concept Artist: cuál es su trabajo y cómo convertirte en uno de ellos. ESDIP Madrid. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/concept-artist-cual-es-su-trabajo-y-como-convertirte-en-uno-de-ellos/>

Eyvind Earle | ArTnet. (s. f.). <https://www.artnet.com/artists/eyvind-earle/>

Eyvind Earle – Official site – Eyvind Earle – Official site. (s. f.). <https://eyvindearle.com/>

Fernández González, A. (2019, junio). Ilustración digital y Concept Art. El arte del siglo XXI. <https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/57760>

Frozen II (2019). (2019). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film672785.html>

Frutos Díaz, A. (2016, 15 noviembre). 7 razones por las que 'La bella y la bestia' es el mejor clásico Disney. eCartelera. <https://www.ecartelera.com/noticias/siete-razones-por-las-que-la-bella-y-la-bestia-es-el-mejor-clasico-disney-35320/>

Ghez, D. (2020). The Hidden Art of Disney's New Golden Age: The 1990s to 2020. Disney X Chronicle Books.

Gràffica. (2022, 13 noviembre). ¿Quién fue Mary Blair? La ilustradora de Disney que construyó un universo en torno al color. Gràffica. <https://graffica.info/quien-fue-mary-blair-la-ilustradora-de-disney-que-construyo-un-universo-en-torno-al-color/>

Gràffica. (2023, 23 mayo). ¿Cuál es la historia y evolución del logo de Disney? Gràffica. <https://graffica.info/cual-es-la-historia-y-evolucion-del-logo-de-disney/>

Gómez Almarales, A. (2021, 6 junio). 101 dálmatas (1961). Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. <https://www.utadeo.edu.co/es/noticia/opinion/la-brujula/40961/101-dalmatas-1961>

Henderson, A. (s. f.). Perseguir el trabajo de Mary Blair + impacto: crea 3 ilustraciones inspiradas. Skill Share. <https://www.skillshare.com/es/classes/Perseguir-el-trabajo-de-Mary-Blair-impacto-crea-3-ilustraciones-inspiradas/1489988017>

Hernández, A. (2021, 8 septiembre). Disney: Curiosidades sobre tus Películas y Personajes Favoritos de la Magia Animada. SucarVlc. <https://sucarvlc.es/cultura/disney-curiosidades-sobre-tus-peliculas-y-personajes-favoritos-de-la-magia-animada>

Hernández, E. (2017, 26 agosto). “Fantasía” (1940), de Walt Disney. Efe Eme. <https://www.efeeme.com/fantasia-1940-de-walt-disney/>

Hill, C. (2016, 17 junio). Disney’s Art Style Through the Decades. Threadless Blog. <https://blog.threadless.com/disneys-art-style-through-the-decades/>

Holgado, R. (2023, 16 octubre). Un siglo de Disney: así ha cambiado el proceso de creación de los dibujos animados gracias a la tecnología. 20bits. <https://www.20minutos.es/tecnologia/actualidad/siglo-disney-proceso-creacion-dibujos-animados-tecnologia-5180739/>

Hurter, A. (1948). He Drew as He Pleased; a Sketchbook by Albert Hurter.

Hurter, Albert - D23. (2018, marzo 9). D23. <https://d23.com/a-to-z/hurter-albert/>

IMDb. (s. f.). Albert Hurter. IMDb. <https://www.imdb.com/name/nm0403757/?language=es-es>

Jiménez de Luis, A. (2024, 22 enero). Disney ha creado el accesorio perfecto para la realidad virtual. ELMUNDO. <https://www.elmundo.es/tecnologia/2024/01/22/65aef0dee9cf4a2c408b4576.html>

Julio Vazquez, M. (2023, 19 octubre). ¿Qué es el Concept Art? Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>

La bella y la bestia (1991). (1991). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film966887.html>

La Rosa, N. (2015, 21 septiembre). Concept Art: ¿qué es y por qué es tan importante? Arteneo. <https://www.arteneo.com/blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>

LoKKie. (2019, 28 marzo). Este es el aspecto que tenían 25 personajes Disney en su concepto artístico original. Bored Panda. <https://www.boredpanda.es/concepto-artistico-original-personajes-disney/>

Marc Davis - D23. (2023, 22 marzo). D23. <https://d23.com/walt-disney-legend/marc-davis/>

Moseley, D. (2000, 14 junio) Legacy content. <https://www.laughingplace.com/w/leg/?legacyasppage=News-ID500630.asp>

MST Concept Design School. (2022, 13 diciembre). Las claves del Concept Art en la industria del Entretenimiento. MST Design Academy. <https://www.mstschool.mx/post/las-claves-del-concept-art-en-la-industria-del-entretenimiento>

MST Concept Design School. (2023, junio 7). Evolución del concept art. MST Design Academy. <https://www.mstschool.mx/post/evolucion-del-concept-art>

Navarro, I. (2021, 20 abril). Qué es el Concept Art. IndustriaAnimacion.com. <https://www.industriaanimacion.com/2021/04/que-es-el-concept-art/>

Puente, O. (2020, 28 abril). ¿Qué es el «concept art» y a qué se dedica un «concept artist»? Dizalo. https://dizalo.com/concept-art/concept-art/#%C2%BFQue_es_el_concept_art

Quílez, M. (2018-2023). Mary Blair • diseñadoras gráficas. <https://disenadorasgraficas.com/portafolio/mary-blair>

Rodríguez, F. (2022, 24 marzo). Historia de la animación: los años 30 y los inicios de Disney. ESDIP Madrid. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/historia-de-la-animacion-el-imperio-disney/>

Sanz, E. (2016, 22 julio). Mary Blair, la dibujante de Disney que creó a Alicia y a Peter Pan. Muy Interesante. <https://www.muyinteresante.com/curiosidades/25051.html>

Solomon, C. (2013). The Art of Frozen. Chronicle Books.

Sánchez Fuentes, A. (2022, 16 febrero). ¿Qué es concept art, cuáles son sus características y cómo te conviertes en un concept artist? Escuela En la Nube | Recursos Para Infantil y Primaria. <https://www.escuelaenlanube.com/concept-art/>

SuperMoments. (2019, 13 noviembre). *El esperado estreno de Frozen 2 | SuperMoments Blog | Super Moments*. <https://www.supermoments.es/es/wp-blog/el-esperado-estreno-de-frozen-2/>

V Congreso Internacional de Historia y Cine: Escenarios del cine histórico (V, 2016, Getafe). Gloria Camarero Gómez, Francesc Sánchez Barba (eds.). Getafe: Universidad Carlos III de Madrid, Instituto de Cultura y Tecnología, 2017, pp. 1253-1278

Vives, J. (2019, 18 octubre). 'Concept Art': de la idea a la realidad. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20191018/4711044503696/concept-art-idea-realidad.html>

Walt Disney Animation Studios - Visual Development. (s. f.). Walt Disney Animation Studios. <https://disneyanimation.com/process/visual-development/>

Waxman, O. B. (2018, 1 agosto). See the Original Concept Art That Helped Take Disneyland From Dream to Reality. TIME. <https://time.com/5347852/disneyland-original-drawings-plans/>

Wiki, C. T. D. (s. f.). Albert Hurter. Disney Wiki. https://disney.fandom.com/wiki/Albert_Hurter

Wiki, C. T. D. (s. f.). Marc Davis. Disney Wiki. https://disney.fandom.com/es/wiki/Marc_Davis

Wiki, C. T. D. (s. f.). Mary Blair. Disney Wiki. https://disney.fandom.com/es/wiki/Mary_Blair

Zamora, A. (2020, 21 enero). Los espíritus elementales de «Frozen II» están basados en la mitología. SensaCine.com. <https://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18581031/>

«it's a small world» | Disneyland Paris. (s. f.). Disneyland Paris. <https://www.disneylandparis.com/es-es/atracciones/parque-disneyland/its-a-small-world/>