



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Circe: Concept art y diseño de personajes para una
adaptación a un
largometraje animado.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Esteso Pérez, Alicia

Tutor/a: Maestro Grau, María Carolina

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Creación del *concept art* y el diseño de personajes para una adaptación a un largometraje de animación de la novela “Circe” de Madeline Miller, una historia basada en la mitología griega dirigida a un público adulto.

La memoria recoge los resultados de una primera fase de análisis del texto narrativo y los personajes e investigación del contexto histórico, y una segunda fase de trabajo práctico, donde a través de una exploración de ideas y estilos gráficos usando múltiples técnicas artísticas se consigue una idea final.

Palabras clave: concept art, mitología griega, ilustración, diseño de personajes, animación, literatura.

RESUM

Creació del concept art i el disseny de personatges per a una adaptació a un llargmetratge d'animació de la novel·la “Circe” de Madeline Miller, una història basada en la mitologia grega dirigida a un públic adult.

La memòria recull els resultats d'una primera fase d'anàlisi del text narratiu, els personatges i la investigació del context històric, i una segona fase de treball pràctic per mitjà d'una exploració d'idees i estils gràfics mitjançant múltiples tècniques artístiques s'aconsegueix una ideal final.

Paraules clau: concept art, mitologia grega, il·lustració, disseny de personatges, animació, literatura.

ABSTRACT

Making of the concept art and character design for a feature length animated adaptation of the novel "Circe" by Madeline Miller, a story based on greek mythology targeted to an adult audience.

This report collects the results of a first phase, comprehending an analysis of the text and characters and the investigation of historical context, and a second phase of practical work, where through an exploration of ideas and visual styles using multiple artistic techniques a final idea is reached.

Key words: concept art, greek mythology, illustration, character design, animation, literature.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

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

Firma:

Fecha: 23 de junio de 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alicia Esteso', written in a cursive style.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS	7
3. METODOLOGÍA	8
4. MARCO TEÓRICO.....	10
4.1 CONTEXTO	10
4.1.1 <i>Circe</i>	10
4.2 ANTECEDENTES.....	11
4.3 REFERENTES.....	12
5. PROCESO	13
5.1 FASE DE INVESTIGACIÓN Y DOCUMENTACIÓN	13
5.2 ADAPTACIÓN	15
5.3 FASE DE DISEÑO.....	16
5.3.1 <i>Circe</i>	16
5.3.2 <i>Odiseo</i>	19
5.3.3 <i>Helios</i>	21
5.3.4 <i>Atenea</i>	21
5.3.5 <i>Penélope</i>	22
5.3.6 <i>Line-up final y color</i>	23
5.3.7 <i>Hojas de modelo</i>	25
6. CONCLUSIONES	26
7. BIBLIOGRAFÍA.....	27
8. ÍNDICE DE FIGURAS	31
9. ANEXOS	32

1. INTRODUCCIÓN

La ideación de este proyecto fue una especie de efecto mariposa con un hilo conductor común: las historias. La animación fue la mecha que dirigiría mi camino artístico hasta día de hoy, y el diseño de personajes fue el aspecto que más me atrajo para intentar formar parte de esta industria – una disciplina que es personalmente como un rompecabezas que no dejo de intentar resolver. En segundo lugar, se encuentra la lectura, que en pocos meses amplió mis inspiraciones y curiosidades y me transformó en ávida lectora. *Circe*, una de las primeras novelas que me enganchó a la lectura y la que decido tratar aquí, junto con un libro anterior de la misma autora, avivó mi interés por la mitología griega, llevándome a buscar libros similares y aprender más sobre estas leyendas que tanto arte habían inspirado a lo largo de los siglos.

Es por todo esto que consideré este trabajo como una gran oportunidad para crear una respuesta a estas influencias tan personales a la vez que crear un proyecto para mi portfolio profesional. El resultado contempla una pequeña muestra de concept art y el diseño de 5 de los personajes, incluyendo la ficha técnica de uno de ellos. También actúa de avance de lo que podría ser el elenco completo.

2. OBJETIVOS

- Realizar el diseño de personajes y el concept art de la novela “Circe”.
- Definir los rasgos físicos y psicológicos de cada personaje mediante el análisis narrativo y la investigación.
- Crear un lenguaje visual que defina los personajes y la historia.
- Representar un grupo diverso de personajes a través del color y las formas, demostrando todos los conocimientos aprendidos durante el grado.

3. METODOLOGÍA

Este proyecto se puede dividir en dos fases: una de investigación y recopilación y otra de producción.

Se comenzó con la relectura de la novela, recopilando en un documento las citas y análisis relevantes sobre los personajes. Una vez terminada, se decidieron los personajes a diseñar, seguido de una investigación sobre sus orígenes históricos y su evolución a lo largo del tiempo tanto en los textos como en el arte, con la intención de comprender sus caracterizaciones en la novela. A su vez se juntaron y clasificaron imágenes para usar como referencias e inspiración durante la fase de diseño. Esta primera parte del proyecto se cerró con la producción de unas fichas de personaje que juntan toda la información obtenida de las distintas fuentes de manera concisa y con la que se escribieron las descripciones que abren el apartado de cada personaje en el capítulo de Fase de diseño.

A partir de aquí empezó el trabajo de diseño. En rasgos generales, el diseño de cada personaje consistió, en el siguiente orden, de una exploración de siluetas, rostro, vestuario y *props*. Simultáneamente se realizaron ilustraciones de distintos acabados, explorando la expresión corporal e interacción entre personajes. Una vez se consiguió una idea sólida de cada diseño, se dibujaron las ilustraciones que componen el line-up final. Este fue el momento donde se hicieron las pruebas de color y se unificó el estilo entre personajes. Por último, se procedió a diseñar las expresiones, poses y *turnaround*¹ de uno de los personajes.

A continuación, se muestra la planificación general de las tareas a lo largo de 9 meses, compaginándose con otras responsabilidades universitarias. Las semanas de junio previas a la entrega las reservé para revisiones y pequeñas adiciones.



¹ Referencia utilizada por animadores que muestra de manera clara varias caras de un personaje.

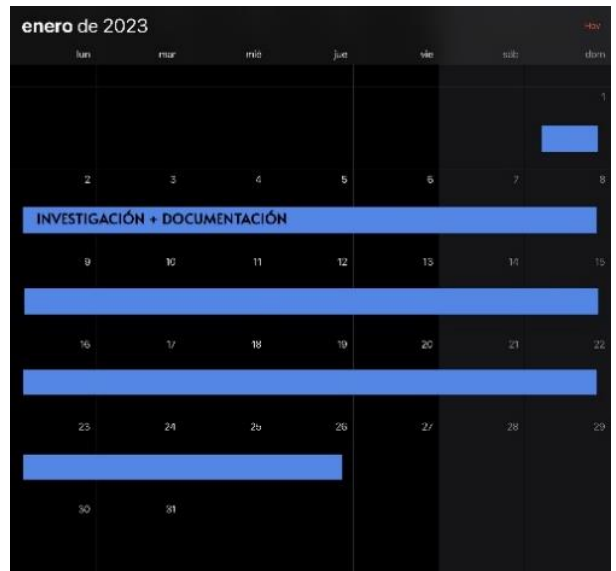
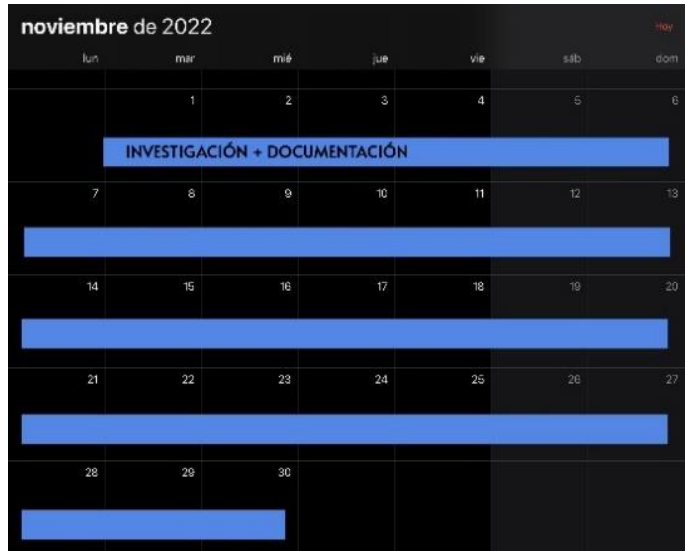




fig. 1. Calendario de producción estimado para el proyecto.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. CONTEXTO

4.1.1 Circe

En los últimos años, la esfera de la literatura adulta ha comenzado a ver cada vez más novelas dedicadas a rescatar los orígenes de figuras femeninas de la mitología griega, adaptando las antiguas narrativas protagonizadas por hombres y colocándolas a ellas en el centro de la historia. *Circe* es uno de los ejemplos más tempranos de una moda con sentido feminista que se sigue agregando títulos.²

La novela trae a un primer plano la historia de la bruja de la Odisea de *Homero*, aquella con la que Odiseo debe cruzarse para poder seguir su tedioso regreso a su hogar tras haber combatido durante 10 años en la Guerra de Troya – una temida bruja conocida por transformar, a los hombres que llegaban a su isla, en cerdos. Es un personaje relativamente desconocido entre la gran red que es la mitología griega, pero tiene a su nombre un pequeño grupo de historias. Con este escaso material, su autora Madeline Miller³, teje una narrativa que contempla elementos de fantasía y cotidianeidad, con un foco íntimo y feminista

² Shaffi, S. (24 de marzo de 2023) Two sides to a story: why feminist retellings are filling our bookshelves. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/books/2023/mar/24/two-sides-to-a-story-why-feminist-retellings-are-filling-our-bookshelves>

³ Nacida en 1978. Escritora estadounidense licenciada en estudios clásicos.

en la protagonista y su desarrollo interior incluyendo temas adultos como la violencia sexual, la soledad y la maternidad.

La dualidad original de Circe como figura hostil y más tarde hospitalaria hacia Odiseo, caracterización por parte de Homero en *La Odisea*, se pierde a lo largo de la historia. Interpretaciones posteriores del personaje se decantan por centrarse en sus virtudes negativas, transformándola en una mujer celosa y con mal de amores, supeditada al héroe masculino y más tarde una *Femme Fatale*, donde prima su sexualidad. A día de hoy, son estas versiones las que priman. Miller no se decanta por ninguna de las versiones, si no que recoge todas ellas en mayor o menor medida, y vuelve a traer al frente el origen de Circe.

Al igual que consigue con su primera novela⁴, la autora engrandece a los personajes emocionalmente, más allá de su origen histórico, y construye relaciones complejas entre ellos, proporcionando un punto de vista distinto sobre los roles que muchos han mantenido durante siglos.

4.2. ANTECEDENTES

Los mitos griegos, como relatos producto de una antigua civilización, han sido referente para cientos de proyectos pertenecientes a distintos ámbitos a lo largo de la historia. Durante siglos estas leyendas han ocupado un hueco prominente en la pintura y la escultura, y en décadas recientes sus adaptaciones se han ampliado a medios y público objetivo todavía más variados, ya sea literatura, cine o videojuegos, entre otros muchos.

Una vez giramos la mirada hacia el mundo de la animación actual, los ejemplos que tratan esta temática directamente son sorprendentemente escasos. *Hércules* (1997), del estudio estadounidense Walt Disney Pictures, se podría mencionar cómo su mayor representación. La gran influencia del estudio y el momento álgido que vivió su etapa de lanzamiento convirtió a esta película en la principal referencia de la mitología griega de muchas personas. La entrada más reciente, *Ícaro y el minotauro* (2022), viene de parte de la industria francesa y dirigida por Carlo Vogele – una adaptación del mito de Dédalo e Ícaro. En la esfera de las series televisivas encontramos casos como *Ulises 31* (1981-1982), aunque una versión de los eventos más libre y futurista, y *Sangre de Zeus* (Netflix, 2020). Esta última se acerca más a la violencia que hay detrás de muchos de estos mitos – está creada para una audiencia adulta y clasificada para mayores de 18 años.

⁴ *La canción de Aquiles* (2011)

En estas producciones se puede destacar una corta presencia del personaje de Circe en uno de los episodios de *Hércules: La serie animada* (Disney, 1998-1989) y una adaptación para el universo DC en *Liga de la Justicia Ilimitada* (Warner Bros. Animation y DC Entertainment, 2004-2006). En cuanto a la Circe de Miller, a fecha de hoy (junio de 2023) no se ha realizado ningún proyecto sobre esta historia. La página web de la autora anuncia una adaptación de la novela a manos de HBO⁵, pero de imagen real.

Como se puede observar no es un personaje con presencia en las historias animadas. Vi adecuado con este trabajo imaginar una nueva entrada tanto en la animación adulta como en las grandes producciones de mitología griega, considerando este medio como el adecuado, en especial artísticamente, para contar este relato.

4.3. REFERENTES

Como referencias principales seleccioné un pequeño grupo de artistas y obras en los que apoyarme durante todo el proceso con los que pudiera crear un elenco visualmente cohesivo. Sin embargo, en momentos puntuales surgen muchas otras influencias que serán mencionadas en el apartado de desarrollo.

El príncipe de Egipto fue una gran parte de mis inspiraciones y motivaciones. Vi esta película por primera vez no mucho antes de comenzar este trabajo, pero pronto observé cómo engloba muchos de los aspectos que quería representar en este proyecto. Me parece una película muy cautivadora, realizada por DreamWorks⁶ en 1997. Es una adaptación de la historia bíblica de Moisés, con una fuerte intención por parte del equipo de conseguir una adaptación lo más fiel posible a la realidad histórica. Al contrario que otros trabajos contemporáneos de grandes estudios, pude apreciar un esfuerzo en la representación de sentimientos complejos en los personajes y sus relaciones entre ellos a través de la animación, además de tratar temáticas más adultas. Se trata en esencia de un drama familiar, donde la comedia y la aventura ligera se posicionan en un segundo o incluso tercer plano. Los diseños de personaje, trabajados por el estudio Grangel⁷, también apoyan este tono. Se puede observar la clara influencia del arte egipcio y como las formas características componen la anatomía de los personajes de manera más sutil – no hay proporciones exageradas entre los personajes principales. *Circe* me pareció que podría resultar en un trabajo con una intención muy similar.



fig. 2. Plano de *El príncipe de Egipto* (1997). Dreamworks Animation.

⁵ Cadena de televisión privada estadounidense.

⁶ DreamWorks Animation, estudio de animación estadounidense fundado en 1994 por Jeffrey Katzenberg, David Geffen y Steven Spielberg.

⁷ Estudio de diseño de personajes fundado por Carlos y Jordi Grangel.



fig. 3. Fresco *Príncipe de los lirios*.
Palacio de Knossos

El arte Egeo – Minoico, Micénico y aquel de las islas Cíclicas –, y, en menor medida, el de la Grecia clásica, especialmente el periodo Arcaico, y del antiguo Oriente Próximo, fue otro de los principales apoyos. A pesar de las escasas muestras de pintura y escultura que se han podido obtener, donde era posible basé el estilo gráfico final en las formas, motivos y estilizaciones encontradas en los objetos de estas épocas. En todo momento tenía la intención de evocar el periodo histórico a través de la imagen de los personajes.

En cuanto al lenguaje del ámbito de la animación, el trabajo de personajes de Carter Goodrich⁸ me resultó muy interesante, sobre todo su creación de siluetas y diferenciación entre personajes como se puede ver en su trabajo para producciones como *Brave* (2012).

5. PROCESO

5.1. FASE DE INVESTIGACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

La tarea del diseñador de personajes consta en representar visualmente el personaje presente en el guion de la historia. A veces, la información proporcionada por el director es mínima – con una simple frase o idea se le da rienda suelta al diseñador. Otras veces, existe una descripción extensa y concreta, con datos sobre el trasfondo de ese personaje: su lugar de procedencia, posición económica, color de pelo, personalidad, etc. En resumen: es necesario entender al personaje como a una persona completa. Es por ello por lo que antes de comenzar a realizar bocetos de ningún tipo, dedique una gran parte del tiempo al análisis, la investigación y la documentación.

Primero de todo, volví a leer la novela, buscando y anotando elementos descriptivos, adjetivos y referencias al físico o la psicología de los personajes. También, tras cada capítulo, escribí un breve resumen, resaltando las decisiones, pensamientos y arcos de transformación de los personajes e intentando analizar el porqué, construyendo así un perfil psicológico que cada vez se hacía más concreto.

Una vez aislada esta información, decidí el tamaño del proyecto, es decir, cuantos personajes diseñaría. Es una novela con un gran reparto, donde, a excepción de la protagonista, los personajes van entrando y saliendo de la historia, influyendo y siendo influidos por Circe. Personajes como por ejemplo Penélope y Telémaco, que aparecen por primera vez en los últimos capítulos, o



fig. 4. Carter Goodrich. Diseño de Mérida para *Brave* (2012).

⁸ Ilustrador y diseñador de personajes estadounidense.

Glauco, al que vemos por última vez antes de alcanzar el primer tercio del libro, no son por ello menos relevantes. Para elegir el grupo con el que terminé trabajando, me fue de gran importancia entender el mundo donde se sitúa la historia, y en qué contexto se situaba Circe dentro de la historia. También tuve en cuenta los objetivos que quería cumplir y los personajes que más interesantes me parecían para diseñar, a la vez que fueran lo suficientemente relevantes, por lo tanto, el grupo final es el siguiente: Helios, Atenea, Circe, Odiseo y Penélope. En un principio planeé trabajar también los personajes de Pasiphäe y Dédalo, pero una vez comenzada la fase de diseño y consolidados los tiempos de trabajo, tuve que descartarlos al estimar que no podría dedicarles el tiempo necesario.

El siguiente paso trató la investigación del origen cultural de estos personajes: ¿Cómo se les representaba en el arte? ¿Qué elementos se les asociaban? ¿Cuál era la percepción de la sociedad hacia ese personaje? ¿Cómo ha ido evolucionando esta percepción a lo largo de la historia? Encontrar las respuestas a estas preguntas tuvo la finalidad de rellenar algunos de los huecos que Miller había dejado abiertos, y también entender los cambios (o no) que la autora había hecho en los personajes, y como los había adaptado a su historia.

Todo lo recopilado se clasificó en páginas individuales para cada personaje que fueron utilizadas como referencia durante el proceso de dibujo, y a partir de ellas se redactaron las descripciones que aparecen a continuación. Estos cortos textos juntan de manera sintética la información histórica de los personajes, sus descripciones en la novela, y las descripciones proporcionadas por la propia novela.

Para apoyar estas descripciones y como inspiración inicial, monté *moodboards* para cada personaje, con imágenes que hicieran referencia al físico, la vestimenta, la personalidad y su esencia de manera general. En una carpeta separada guardé todas aquellas referencias a las representaciones originarias de la antigua Grecia como por ejemplo en cerámica, escultura o monedas. A su vez organicé otras carpetas con imágenes - arte, arquitectura y objetos - pertenecientes a las épocas históricas en las que me basaría para los diseños: Edad de Bronce y el arte Egeo, el Periodo Geométrico y el Periodo Arcaico. Desde estas referencias artísticas estudié sobre todo la síntesis de formas, patrones y figuras definitorias para posteriormente adaptarlos a mis diseños.

Decidí decantarme por basar los diseños en el periodo histórico del que surgieron los mitos, en lugar del periodo en el que se propagaban. Se puede observar como la inmensa mayoría de proyectos que utilizan la mitología griega como inspiración basan los estilos visuales en el arte de la Grecia clásica, así que, por cuestiones de diferenciación y exploración, elegí la Edad de Bronce como

periodo histórico en el que basar los diseños. Esta decisión también la respalda las fechas ‘oficiales’ de eventos como la guerra de Troya, precedente a la civilización griega antigua (Odiseo, partícipe de la guerra, es uno de los personajes de la novela) y las referencias encontradas en los textos de Homero. Esta elección fue un gran reto, ya que los recursos y conocimiento sobre esta época anterior a la Grecia antigua, mejor conocida, eran escasos, de ahí el uso de periodos siguientes como apoyo.

5.2. ADAPTACIÓN

Como he dado a entender anteriormente, las adaptaciones raramente logran ser fieles al completo a la fuente de origen por varias razones. La serie de entrevistas y análisis cinematográficos de Hannes Rall en *Adaptation for Animation: Transforming literature frame by frame* (2020, p. 16), defiende esta cuestión con seguridad:

Hannes Rall: [...] Has mencionado que las historias de los hermanos Grimm eran una recolección de cuentos populares, que sufrieron muchas transmutaciones o cambios porque se contaban oralmente en lugar de manera escrita. Por lo tanto, tal vez, es algo redundante o incluso inapropiado hablar de autenticidad de manera estricta, ¿verdad?

Giannalberto Bendazzi: Absolutamente, sí, es imposible hablar de autenticidad.⁹

En el libro hay un mayor foco en el papel del guionista o director a la hora de adaptar, aunque el artista es primordial; las historias van pasando de artista a artista, y son transformadas, inevitablemente, reflejando así una perspectiva estilística personal, que además extrae nuevas facetas del texto original, explorando y desarrollándolo todavía más. La novela de Miller es una adaptación de mitos de origen incierto, transformados a lo largo de los años por pueblos, influidos por su cultura, tradiciones y modo de vida. A su vez, este trabajo es otra adaptación, en este caso al lenguaje de la animación, creando material visual que tiene necesidades distintas a aquellas de las de una novela. Es por esto por lo que ciertos elementos de los diseños finales difieren de los de la novela, con su oportuna justificación. Además, dada la naturaleza del

⁹ Traducción propia del inglés:

Hannes Rall: [...] You rightfully mentioned that the Grimms' tales were collected folk tales, which underwent many transmutations or changes because they were delivered by oral tradition versus a written form.

Giannalberto Bendazzi: Absolutely, yes, it is impossible to speak about authenticity.



fig. 5. Ilustración conceptual.
Producción propia.

contexto, donde las apariencias verdaderas y escenarios son desconocidos, se ofrece un espacio abierto para a la imaginación.

A medida que he ido encontrando obstáculos, he aplicado mi parte más creativa intentando aunar, tanto la visión personal de la autora, como la de la antigua civilización griega y las necesidades del medio de la animación 2D.

5.3. FASE DE DISEÑO

Primero de todo, boceté rápidamente un concepto general de lo que podría ser el line-up final, mostrando a modo de siluetas las formas de las que se compondrían los personajes y como contrastaban o armonizaban entre ellas. Esta idea inicial fue informada por las descripciones de personajes, pero a lo largo del proceso estuvo sujeta a cambios. A modo general, el proceso seguido para los diseños individuales fue el mismo que he aplicado a proyectos personales y académicos de diseño de personajes: exploración de rostro, exploración de peinado, concreción de silueta y por último exploración de vestuario y *props*. Al mismo tiempo, producía pequeñas ilustraciones conceptuales explorando los sentimientos y relaciones entre personajes y, en menor medida, los escenarios.

Gran parte de los dibujos los produje mediante el programa de dibujo digital *Procreate*, donde utilicé una variada cantidad de pinceles, sobre todo en los dibujos más exploratorios. También hubo un pequeño trabajo con materiales tradicionales como el lápiz, la tiza o la acuarela. Desde la experiencia personal, cada material o pincel produce un estilo distinto, además de texturas únicas del material. Con este variado uso de materiales buscaba esos resultados variados que me aportaron ideas estéticas y técnicas que ayudarían a construir el resultado final.

5.3.1 Circe

Circe es la bruja de la isla de Eea, hija de Helios, dios del sol, y la ninfa marina Perse. Crece rodeada de deidades, en un mundo donde solo importa el poder y los actos en beneficio propio. Es ingenua y enamoradiza, buscando una conexión genuina entre tanta frialdad. Hereda los ojos amarillos de su padre y tiene el pelo castaño “moteado como un lince”, recogido en trenzas. Su exilio a Eea le permite desarrollar su hechicería¹⁰ y su persona, volviéndose más atrevida y

¹⁰ Sus poderes se basan en la transformación, cocinando pócimas utilizando flores y plantas de los que solo ella puede acceder a su poder.

asertiva a la vez que precavida. Su trabajo en la tierra, cultivando y manejando plantas, la vuelve desaliñada, con el pelo y vestido recogido, y las manos y pies sucios. Al contrario que la mayoría de deidades, tiene afinidad y aprecio por los mortales, y ella misma tiene características humanas - posibles en ninfas - como es su voz de humana.

En la novela, Circe habla al lector en primera persona, narrando gran parte de su vida que transcurre a lo largo de miles de años, donde conocemos múltiples facetas suyas y vemos cómo cambia. Al tratarse de un personaje sobrenatural, no se le podría asociar una determinada edad, pero, por razones de simplificación, asigné a cada versión un rango de edad aproximado al que se intuye de la novela. Para este trabajo se diseñan cuatro de sus ‘periodos’: adolescente (15 años), joven adulta (unos 23 años) y adulta – bruja (unos 30 años).

Al ser el primer personaje con el que empecé, los primeros dibujos fueron muy exploratorios, dando ideas de lo que podría ser el estilo final - me fijé en los frescos minoicos y figuras religiosas micénicas. Decidí trabajar con su diseño más adulto y así utilizarlo como base para los diseños más jóvenes, editando rasgos donde fuera necesario.

Buscando su rostro, quería darle una sensación de inocencia y amabilidad con su cara redonda a la vez que un poco reservada – en muchos aspectos hice referencia a la actriz Bella Ramsey. La traducción de su nombre a ‘halcón’, mencionado en el libro, me pareció de gran interés, por lo que seguí concretando más su diseño utilizando imágenes de halcones como referencia, haciendo hincapié en la forma de las cejas y su nariz y así también formando esta conexión con la naturaleza que tiene a través de sus poderes. Asimismo, tuve en cuenta el origen de su figura como una diosa de la naturaleza desde el antiguo Oriente Próximo a la hora de concretar las formas de sus rasgos.

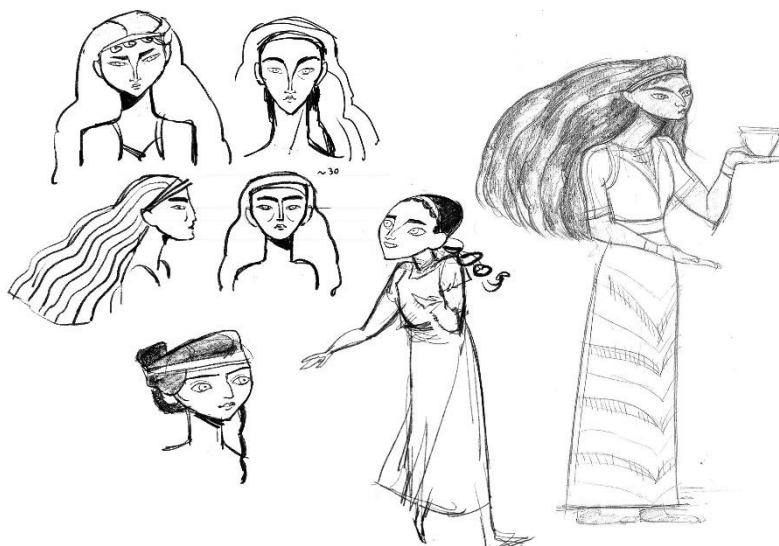


fig. 6. Primeros conceptos de Circe.
Producción propia.



fig. 7. Fresco *Damas en azul* del palacio de Knossos. Expuesto en el Museo Arqueológico De Heraklion.

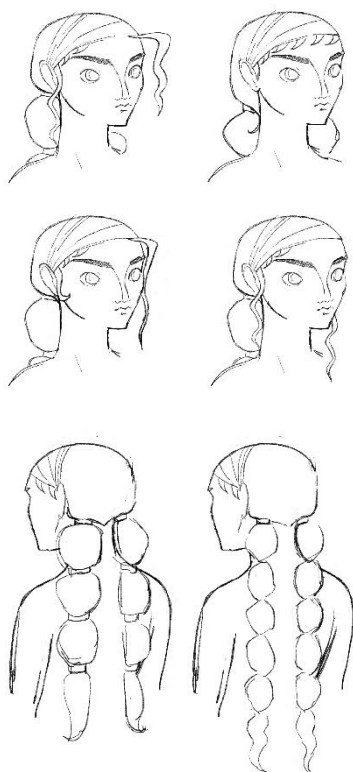


fig. 8. Pruebas de peinados. Producción propia.

Decidí asignarle una silueta bastante encapsulada y estática. No se da a conocer como un personaje muy expresivo, enfatizado por su propia narración, colocando al lector dentro de su mente, en la que Circe hace mucha autorreflexión. Sin embargo, también quería plasmar los cambios psicológicos que sufre de manera visual y esto lo hice a través del pelo, basándome en el lenguaje utilizado en el personaje de Elsa (*Frozen*, 2013) a lo largo de las 2 películas, y cómo sus peinados, cada vez más sueltos, son un reflejo de su libertad. Por lo tanto, manteniendo sus trenzas en todos los diseños, poco a poco su silueta se va agrandando, pasando de una pequeña trenza con la que esconde su pelo extraño, a dos trenzas, una vez está en la isla esta vez más grandes, con mechones rompiendo la silueta. Durante su periodo de bruja, se presenta con el pelo suelto, casi salvaje, con dos pequeñas trenzas enmarcando su rostro, con el que aparece en una pieza de cerámica, imaginando también el origen de su epíteto homérico¹¹ “la de lindas trenzas”. Por último, su peinado como madre se muestra como una pequeña mezcla de los anteriores, denotando practicidad a la vez que sabiduría. Las formas se basan en aquellas de los frescos minoicos, donde aparecen mujeres con estos peinados.

Una vez tuve estos conceptos claros, continué con el resto de personajes, y luego revisité este diseño. Durante este tiempo recogí mucho conocimiento sobre las vestimentas de la época, las formas y estampados.

Buscaba que el vestido que lleva de adolescente no estuviera estrechamente vinculado a las vestimentas ‘humanas’. Por eso el diseño final es muy sencillo y limpio, formando parte del mundo divino.

Los vestidos que usa en la isla contienen más pliegues, colores, estampados y variedad. Durante sus primeros años allí, Hermes, uno de sus visitantes, la describe como “una campesina cualquiera”. Buscaba de nuevo diseños sencillos, llevados de manera práctica para trabajar y moverse. Estos años son un periodo de experimentación con sus poderes, por lo que aparece muy desaliñada. Su diadema es ahora mucho más basta y las dos trenzas mantienen una inocencia de la que todavía se tiene que deshacer. Sus *props* incluyen cestas, cerámicas y herramientas con las que recolecta, trabaja y realiza sus pociones.

Una serie de eventos, culminando en una agresión sexual, hace que sufra un gran cambio de actitud hacia los marineros que visitan su isla. No evita parecer una divinidad y quiere mostrar la ostentuosidad de su casa y ropa. Se muestra decidida, con poca piedad en sus transformaciones.

¹¹ Término descriptivo que complementa a un nombre propio, propiamente utilizadas por Homero en sus épicas.



fig. 9. Figura femenina de terracota. 1400–1300 a.C. Expuesta en el Museo Metropolitano de Nueva York.



fig. 10. Conceptos de vestuario. Producción propia.

Para su atuendo quería algo personal, un diseño más complejo al de su anterior vida en palacio con una ligera representación del vestuario Egeo, ya que quería marcar su separación física de esta civilización. Me remonté a las efigies de la *Potnia Theron* o ‘señora de los animales’ y diosas de la naturaleza. A pesar de que los cuadrados eran un patrón que tenían en común, decidí añadir más curvas contrastando con su primer diseño tan recto y como seña de evolución a ser más fluida e independiente - incluí capas en la falda de manera irregular y el cuerpo de la túnica cae de manera holgada, aportando más madurez. Exploré varios patrones, también curvos, para colocar en el bajo de la falda y los finales de las mangas. Se mantiene descalza, segura en su control de la naturaleza. En línea con esta intención, una versión más orgánica de su vara de madera me resultó más sugerente, con la posibilidad de que siguiera viva esa madera, con hojas naciendo de ella. La copa que Circe ofrece a Odiseo decidí hacerla a otros recipientes que podría tener de cerámica. Referencí copas de metal con grabados, incrementando así su elegancia e importancia simbólica visualmente.

5.3.2 Odiseo

Príncipe de Ítaca y participante en la Guerra de Troya, conocido por su capacidad de mediación y tácticas ingeniosas. Llega a la isla de Eea en su tercer año de vuelta a su reino y tras 10 años de guerra. Donde previamente fue el personaje central en la *Odisea* de Homero, ahora pasa a ser un personaje que complementa el desarrollo de Circe. Tiene una visión hacia el mundo realista, es desconfiado y por lo tanto prudente, siempre sabiendo que información revelar

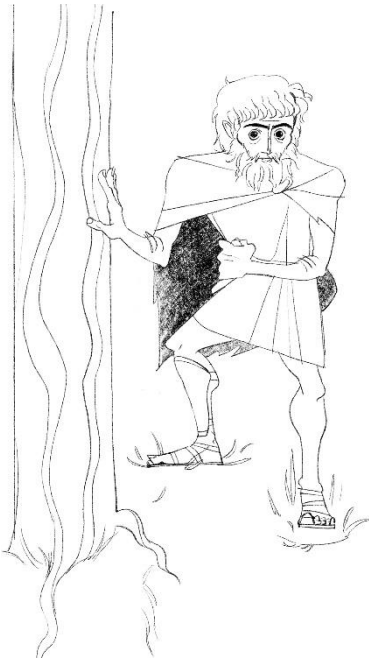


fig. 11. Concepto de Odiseo
Producción propia.

y cual no tanto a amigos como enemigos. Hombre de cultura y aventurero, favorito de Atenea y descendiente de Hermes, tiene mano para los trucos. Tras más de una década de luchas y batallas se le añade cansancio y trauma, con una mente siempre alerta. En los textos clásicos es a menudo referido con el prefijo *poly-*, siendo él el hombre de muchos ardides, muchas formas y muchos sufrimientos.

Roza los 40 años, es bajo, con espalda ancha y su cuerpo está lleno de cicatrices. Se observan canas en su pelo y barba roja y su rostro es cansado. A lo largo de la pantorrilla le recorre una vieja cicatriz y cojea de una pierna. Mantiene su espada de bronce a la cintura y lleva cerca una pequeña bolsa con el antídoto para evitar ser hechizado por Circe.

Mis principales referencias para Odiseo vinieron del arte Micénico. Me inspiró mucho la “Máscara de Agamenón” para su cara, con unos ojos juntos y una nariz fina contrastando la faz más amplia de Circe. Con sus pómulos anchos y el contorno que crea la barba quería que su estructura se asimilara a una calavera, así acentuando el arduo camino que ha estado recorriendo antes de llegar a la isla. Esto también se refleja en su pelo largo y un poco desaliñado y su túnica con rotos. Su cara está muy marcada por el tiempo y su nariz esta torcida, pero a pesar de esto, su porte es elegante y firme. Tiene los ojos grandes y oscuros con un pequeño brillo, haciéndolos amables a la vez que misteriosos.

El diseño de la espada presenta los mismos defectos, magullada por el tiempo y las batallas. Su forma sigue aquella de las espadas micénicas descubiertas en tumbas y reconstrucciones contemporáneas de las mismas.

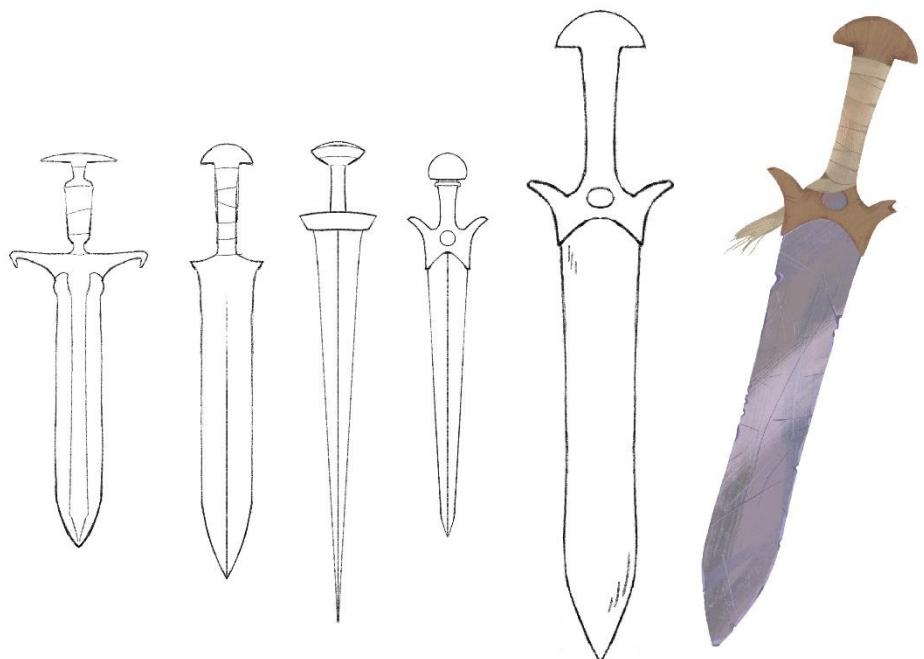


fig. 12. Conceptos y diseño final de la espada de Odiseo. Producción propia.



fig. 13. Sascha Schneider: *Der Astralmensch*, 1903

5.3.3 Helios

Dios/personificación del sol perteneciente a la raza de los titanes (antecesores de los dioses olímpicos). Padre de Circe, Pasifae y sus hermanos además de muchos otros más. Habita en su palacio submarino junto con otros titanes marinos, ninfas y sirenas, limitado por el gobierno de los dioses del Olimpo. Se le podría indicar como principal antagonista de Circe. Helios es arrogante y orgulloso, con un temperamento delicado y destructivo, con la creencia de que todo el mundo está por debajo de él. Es descrito con piel dorada y brillante al igual que sus ojos y pelo, portando una capa de color púrpura y una corona de rayos de oro. Montado en su carro tirado por caballos cruza el cielo a diario haciendo los días pasar. En la mitología se le refiere también como Hiperión (“el de arriba”) o Faetón (“el que brilla”).

Monedas de cobre, relieves y pinturas en cerámicas muestran a Helios como un hombre que porta una corona puntiaguda o a modo de aureola. Al tratarse de una figura tan poderosa y milenaria, me pareció interesante ir por un camino más abstracto, convirtiéndolo en el propio Sol, jugando en los primeros conceptos con texturas y tonos, como si estuviera formado de fuego y luz, muy inspirado por la pintura *Der Astralmensch* (1903) del alemán Sascha Schneider (1870-1927). Por esta misma razón decidí que su corona de rayos fuera parte de su persona, actuando también como su cabello. Lo hace parecer más vanidoso, además de una sensación visual de peligro de las formas puntiagudas.

Su cuerpo acompaña esta intención de personificación: redondo pero poderoso. Su expresión consta de pocos detalles, alejándolo de lo terrenal: sus ojos son blancos, afilados y vacíos, y elementos como las cejas y nariz se basan en la línea. En varios dibujos trabajé con su capa, pero decidí no incluirla para fomentar mi intención estilística.

5.3.4 Atenea

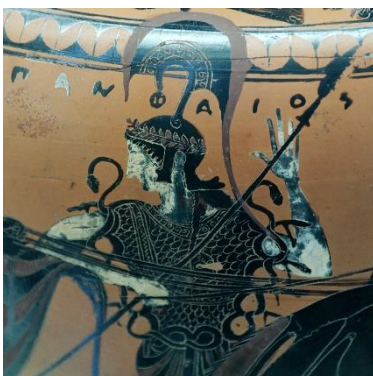


fig. 14. Atenea portando la égida. Detalle de una hidria ática.

Diosa olímpica de la estrategia bélica y la sabiduría, entre otros. Busca reparación por parte de Circe por la muerte accidental de Odiseo, su “favorito”, con la muerte de su hijo. Su mente es fría y calculadora, basándose siempre en la razón. Ante Circe se presenta preparada para la guerra, portando su casco, armadura, égida (coraza), grebas y lanza. Se observa también su faceta más irascible y amenazante, segura en su presencia, toda grisácea y metálica.

Abordé el diseño de Atenea con una intención similar al de Helios. Su figura es posiblemente la que mayor representación tiene en el arte antiguo de este grupo de personajes. Se la reconoce en el arte por su casco de guerra, siempre subido, y su égida. Para hacer de ella un personaje más amenazante, en un papel



fig. 15. Diseño final del rostro y casco de Atenea. Producción propia.

donde se remarcan sus cualidades más violentas, la dibujé alta y rígida. Su casco forma parte de su cabeza, donde desde la oscuridad resaltan de manera afilada sus ojos claros. La égida la agrandé, llegando hasta el suelo y ensañando su figura.

Produje una gran cantidad de variaciones de su armadura, buscando el mejor equilibrio entre amenaza y elegancia. Al final tomé la decisión de no mostrar sus piernas, haciendo de su mitad inferior un gran rectángulo. Su famosa égida la agrandé hasta convertirla en una gran capa ancha y recta, que amplía todavía más su figura como una barrera. Adapté las formas de las armaduras micénicas a este lenguaje cuadrado, además de incluir detalles de otras armaduras, brazaletes y cascos de las restauraciones del artista metalúrgico Katsikis Dimitrios.



fig. 16. Detalle de *Las adoradoras del áditon* en Acrotiri, s. XVII a. C.

5.3.5 Penélope

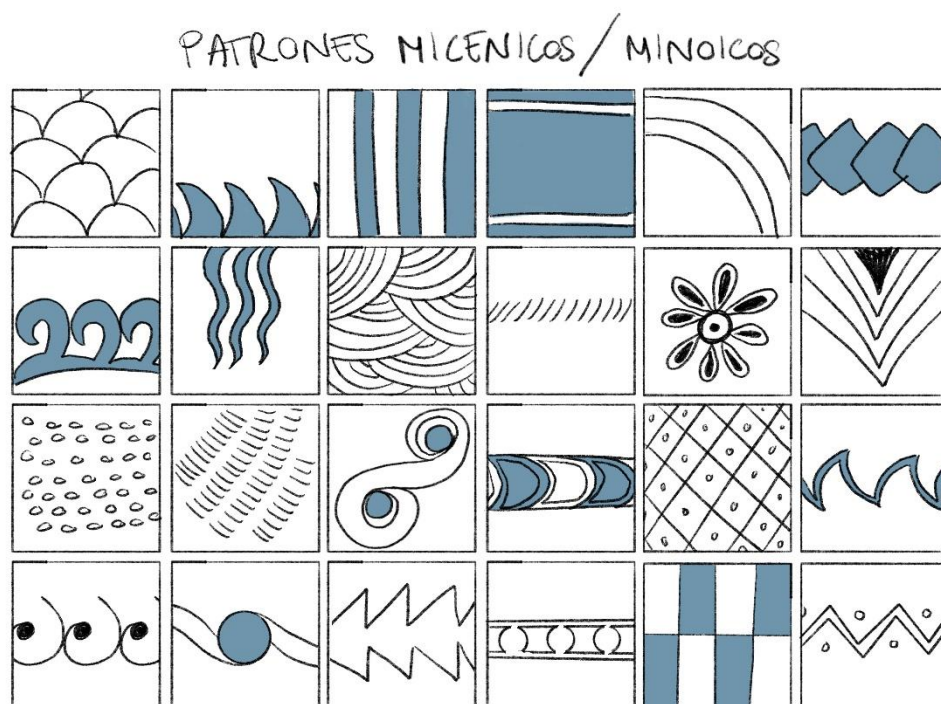
Reina de Ítaca y esposa de Odiseo. Durante la estancia de Odiseo en Eea, la describe como gentil pero firme y constante. Es muy similar a Odiseo, muy inteligente, y tal vez más maquinadora que él. Al contrario que él, Penélope es más silenciosa y sutil. Sabe recolectar los secretos de la gente y esconder sus verdaderas intenciones con precisión. Es curiosa y entendida, y hábil con el telar. Sus expresiones son serenas y medidas, poco expresivas. Es delgada y de piel morena, portando vestidos sencillos con los que llora la muerte de su marido. Trae consigo rencor por lo sucedido, pero su curiosidad y sabiduría la atraen a cambiar el rumbo de su vida.

Penélope es el personaje que más influencia recoge de las pinturas murales de sacerdotisas y diosas. Su vestido refleja los atuendos de estas mujeres, aunque de manera simplificada, apartando las conexiones religiosas pero manteniendo el enlace con las clases altas¹²; como apunta Circe: “No habían traído gran cosa, difícilmente podía ser aquello el armario de una familia real, aunque, por otra parte, Ítaca no era Cnosos.” Le queda ceñido al cuerpo, remarcando su cuerpo. Quise darle una espalda ancha, resaltando así su faceta de nadadora – un pequeño detalle que me llamó mucho la atención – a la vez que resultaría una silueta análoga a la de Odiseo.

En cuanto a su peinado, probé varias texturas de pelo. La piel morena con la que Circe la describe me sugirió que su origen podría ser de fuera de Grecia, especialmente de la costa mediterránea de África. Las trenzas o rastas me parecieron adecuadas para formar un recogido sencillo pero elegante.

¹² SHAW, M. y CHAPIN, A. *Woven Threads Patterned Textiles of the Aegean Bronze Age* (p. 44)

fig. 17. Pequeño estudio de los estampados encontrados en la vestimenta y cerámica de la cultura egea. Producción propia.



5.3.6 Line-up final y color

Una vez los conceptos estaban consolidados, fue el momento de ilustrar el line-up. La primera tarea y mayor preocupación fue aunar el estilo de todos los personajes, ya que juntando los dibujos que había realizado hasta el momento, se podía observar una gran disonancia entre las formas. Decidí cada pose de presentación y procedí a realizar los nuevos bocetos siguiendo unas reglas estilísticas que se aplicarían a todos los personajes. Quise referenciar profundamente las formas de los sujetos humanos vistos en el arte Egeo, por lo que le di mucha importancia a la geometría y al contraste entre curvas y rectas, como se puede ver en los cuellos rectos en contraste con los hombros redondos o los empeines curvos en oposición a las suelas planas cuando los pies están en pleno contacto con el suelo. Otros detalles que se pueden observar son los picos donde líneas se unen, la forma regular en las ondas del cabello, los ojos de frente en un perfil y las tangentes. Esta última práctica contribuye además a dar una sensación plana de las figuras. Tuve en mente los diseños del estudio Cartoon Saloon, especialmente los de la trilogía de folklore irlandés de Tom Moore, por su geometrización de los personajes ayudándose de las tangentes, en este caso, absorbiendo las cualidades del antiguo arte celta.

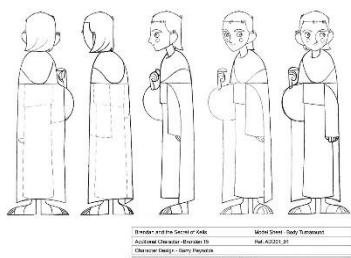


fig. 18. Barry Reynolds. Hoja de giro de un personaje de *El secreto del libro de Kells* (2009). Cartoon Saloon.

Narrativamente, los personajes se podrían dividir entre el grupo de ‘deidades’ y de ‘mortales’, con Circe formando parte de ambos mundos – un modo de clasificación que ha informado ciertas decisiones en los diseños, especialmente las paletas de color. Las deidades son obstáculos y amenazantes para Circe. Tienen un poder mucho mayor que ella, y son seres alejados de lo

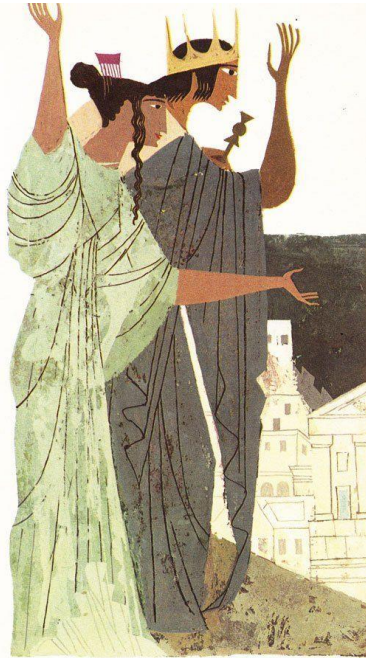


fig. 19. Alice y Martin Provensen: ilustración para *The Iliad and the Odyssey: A Giant Golden Book*, 1956

terrenal y los sentimientos cercanos. Es por ello por lo que sus diseños son más icónicos y abstractos, cada uno representado con un único tono, llamativo y frío. Por otro lado, Circe siempre ha conseguido llegar a formar relaciones complejas y genuinas con los humanos, por lo tanto, sus diseños se mueven entorno a los tonos cálidos más oscuros y elementos imperfectos, indicador de que han vivido experiencias.

Al haber tratado los conceptos de Helios y Atenea con color desde el principio, pude enfocarme más en los demás. En las elecciones finales se puede observar una transición de blanco a color en Circe como otra señal de su evolución. Para su vestido de ‘bruja’ referencí los azules cálidos de la diosa de la naturaleza presente en los frescos de Acrotiri en la isla de Santorini.

El enfoque hacia el renderizado final estuvo basado en las ilustraciones de Alice y Martin Provensen, en concreto las que desarrollaron para unas ediciones *La Iliada* y *La Odisea* - con figuras planas, texturizadas y sin delinear consiguen un estilo atemporal para estas historias milenarias. Observé similitudes con una de las ilustraciones conceptuales que había hecho previamente, por lo que tuve un proceso muy similar a la hora de pintar. Para conseguir el *look* final las herramientas principales en la que me apoyé fueron la herramienta de selección y un pincel texturizado con ajustes de variación en el tono del color.

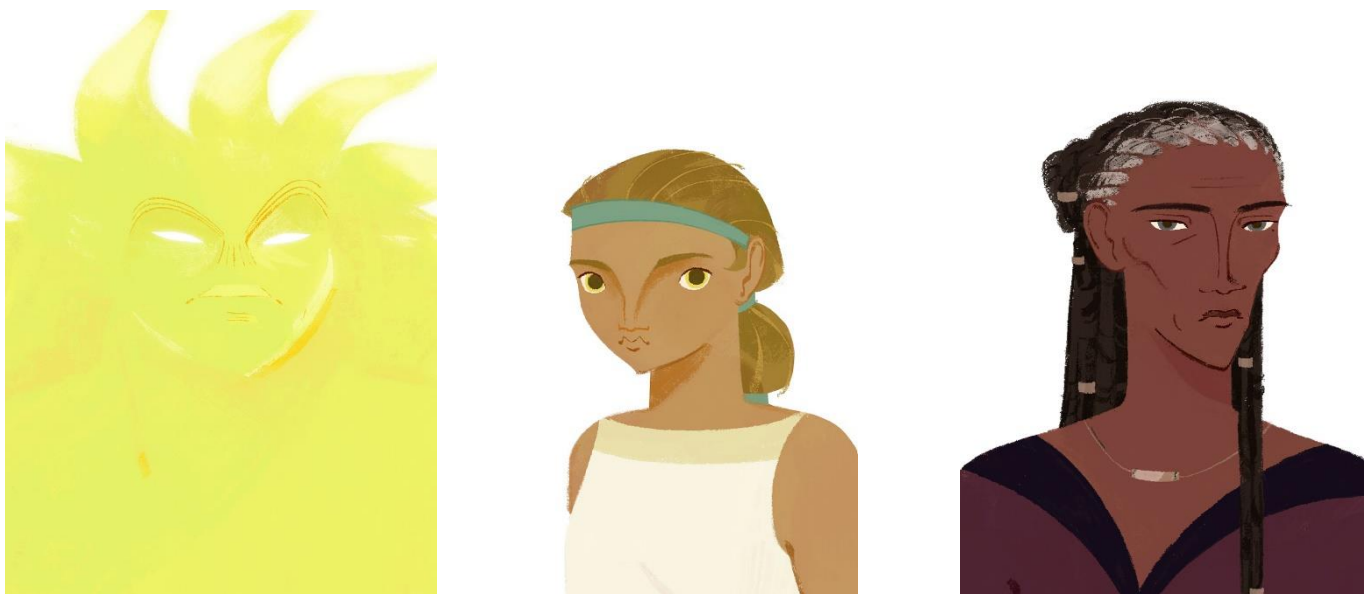


fig. 20. Vista de cerca de las ilustraciones finales para el *line-up*. De izquierda a derecha: Helios, Circe y Penélope. Producción propia.

5.3.7 Hojas de modelo

Para la realización de la hoja de expresiones, poses y *turnaround*, me decanté por la segunda versión de Circe, ya que en la novela es en este momento en el que pasamos más tiempo con ella, se expresa más y aprende de otros personajes y de ella misma. Su diseño de la hoja de giros sufre concreciones muy sutiles y deja ver su completa anatomía para una mejor comprensión de ella.



fig. 21. Expresiones y pose de Circe. Producción propia.

6. CONCLUSIONES

Afronté este proyecto con mucho entusiasmo, con el propósito personal de completarlo habiendo puesto a prueba mi proceso personal de diseño. Sabía que iba a ser un reto, al nunca haberme enfrentado a un proyecto de tal envergadura, y ha sido muy satisfactorio haber podido completar el objetivo principal de este proyecto con cierto nivel de calidad. El resultado son diseños sólidos que reflejan un proceso rigurosamente informado y la toma de decisiones creativas que apoyan el *storytelling* de manera visual dentro de mis capacidades que se adaptan al target y tono de la novela. Considero que he cumplido los objetivos propuestos al inicio de esta memoria. El análisis e investigación llevada a cabo fue indispensable para ayudar a reflejar la psicología de cada personaje a través de su diseño, y este trabajo también se observa en el lenguaje visual conseguido, formando un gran vínculo con el arte egipcio. Por último, el line-up final refleja un grupo diverso de personajes, cada uno reconocible por sus formas y paleta de color, con clara intención detrás de cada decisión.

Esta experiencia me ha dado a entender mis fuerzas y debilidades en todas las partes del proceso utilizado que definitivamente seguiré puliendo en próximos proyectos. También ha sido una prueba muy valiosa en la que he podido conocer mis tiempos y ritmo de trabajo de manera más precisa.

Considero que falta cierta cantidad de material (exploraciones, dibujos, etc.) para valorarlo como un proyecto completo y cerrado, pero estoy extremadamente satisfecha con los resultados producidos dentro del tiempo establecido. Hay hueco para seguir ampliando en él por el elenco tan amplio que presenta la novela, y planteo continuar este trabajo en el futuro, añadiendo, como mínimo, los dos diseños que me había planteado en un principio.

7. BIBLIOGRAFÍA

Aegean Art: Cycladic, Minoan, and Mycenaean Movement Overview. (s. f.). The Art Story. <https://www.theartstory.org/movement/aegean-art/>

Archaic Period - National Archaeological Museum. (24 enero de 2019). National Archaeological Museum. <https://www.namuseum.gr/en/collection/archaiiki-periodos/>

Moser, C. (abril de 2007). *Eastern Religions in the Roman World.* The Met's Heilbrunn Timeline of Art History. https://www.metmuseum.org/toah/hd/errw/hd_errw.htm

Departamento de arte griego y romano. (s.f.). *Early Cycladic Art and Culture.* The Met's Heilbrunn Timeline of Art History. https://www.metmuseum.org/toah/hd/ecyc/hd_ecyc.htm

Departamento de arte griego y romano. (octubre de 2003). *Ancient Greek Dress.* The Met's Heilbrunn Timeline of Art History. https://www.metmuseum.org/toah/hd/grdr/hd_grdr.htm

Hemingway, S. y Hemingway, C. (octubre de 2003). *Greek Gods and Religious Practices.* The Met's Heilbrunn Timeline of Art History. https://www.metmuseum.org/toah/hd/grlg/hd_grlg.htm

Hemingway, S. y Hemingway, C. (octubre de 2003). *Mycenaean Civilization.* The Met's Heilbrunn Timeline of Art History. https://www.metmuseum.org/toah/hd/myce/hd_myce.htm

Hemingway, S. y Hemingway, C. (enero de 2008). *Africans in Ancient Greek Art.* The Met's Heilbrunn Timeline of Art History. https://www.metmuseum.org/toah/hd/afrg/hd_afrg.htm

Bracke, E. (2009). *Of Metis and Magic: The Conceptual Transformations of Circe and Medea in Ancient Greek Poetry.* National University of Ireland Maynooth.

British Museum. (<https://www.britishmuseum.org/>)

Bronze Age. (24 enero de 2019). National Archaeological Museum. <https://www.namuseum.gr/en/collection/epochi-toy-chalkoy/>

Bronze Age Swords (Aegean and Mycenaean). (s. f.).
https://www.bronze-age-swords.com/aegean_swords.htm

Bronze swords from Mycenaean civilisation found in Greek Tomb. (14 marzo de 2023). HeritageDaily.
<https://www.heritagedaily.com/2023/03/bronze-swords-from-mycenaean-civilisation-found-in-greek-tomb/146520>

Brouwers, J. (16 noviembre de 2019). *The Chieftain Cup - Another fascinating object from Agia Triada*.
<https://www.joshobrouwers.com/articles/chieftains-cup-another-fascinating-object-agia-triada/>

Burkert, W. (1984). *Greek Religion: Archaic and Classical*. Blackwell Publishing y Harvard University Press.

Butler, A. (2021). *MYTH, MANDRAKE, AND VENEFICIA: VISUALIZING NATURAL MAGIC THROUGH THE WITCH-GODDESS CIRCE IN EARLY MODERN EUROPE*.
Universidad de Denver.

Collection of Mycenaean Antiquities. (14 octubre de 2021). National Archaeological Museum.
<https://www.namuseum.gr/en/collection/syllogi-mykinaikon-archaiotiton/>

Cruzito. (19 mayo de 2021). *¿Qué vestía la gente de la Edad de Bronce? - Ropa y zapatos*. Estudyando.
<https://estudyando.com/que-vestia-la-gente-de-la-edad-de-bronce-ropa-y-zapatos/>

Deacy, S. y Villing, A. (2001). *Athena in the classical world*. Susan Deacy y Alexandra Villing.

Equipo editorial, Etecé. (2023). *Edad del Bronce: resumen, características, etapas y civilizaciones*.
<https://humanidades.com/edad-de-bronce/>

Fumić, T. (2021). *Differences between Minoan and Mycenaean Art*. *TheCollector*.
<https://www.thecollector.com/differences-between-minoan-and-mycenaean-art/>

Girona Martinez, J. (s. f.). *The goddess Circe on Homer's Odyssey*.

Haas, N., Toppe, F. y Henz, B. M. (2005). *Hairstyles in the Arts of Greek and Roman Antiquity*. *Journal of Investigative Dermatology Symposium Proceedings*.

Hellenic Armors. (22 junio de 2022).
<https://www.hellenicarmors.gr/en/>

Homero. (s.f.) *La Odisea*. Ediciones rueda J.M. S.A.

Madeline Miller. (<http://madelinemiller.com/>)

Marcar, A. (2017). Reconstructing Aegean Bronze Age Fashions. En *Oxbow Books* (pp. 30-43).
<https://doi.org/10.2307/j.ctt1w0dcp5.8>

Marinatos, N. (2002). *Goddess and the Warrior: The Naked Goddess and Mistress of the Animals in Early Greek Religion*. Routledge.

Marincola, J. (2007). Odysseus and the Historians. *Syllecta classica*, 18, 1-79.
<https://doi.org/10.1353/syl.2007.0003>

Marquardt, P. A. (1985). Penelope «Polutropos». *American Journal of Philology*, 106, 32.
<https://doi.org/10.2307/295050>

Miller, M. (2019). *Circe*. Bloomsbury Publishing.

Mycenaean Greece-Society. (s. f.).
<http://www.fhw.gr/chronos/02/mainland/en/mg/society/dresses/index1.html>

Öncel, İ. M. (2021). *Victim or Witch? Circe as an Allegory of Women’s Struggle during the Feminist Movement*.

Primary English Teaching Association Australia (PETAA). (2014). Investigating point of view in picture books and animated movie adaptations. En L. Unsworth, *Picture Books and Beyond*. Kerry Mallan.

Rall, H. (2019). *Adaptation for Animation: Transforming Literature Frame by Frame*. CRC Press.

Rehak, P. (1996). Aegean Breechcloths, Kilts, and the Keftiu Paintings. *American Journal of Archaeology*.
<https://doi.org/10.2307/506296>

Sakoulas, T. (s. f.). *Mycenae*.

<https://www.ancient-greece.org/archaeology/mycenae.html>

Shaffi, S. (24 de marzo de 2023) Two sides to a story: why feminist retellings are filling our bookshelves. *The Guardian*.

<https://www.theguardian.com/books/2023/mar/24/two-sides-to-a-story-why-feminist-retellings-are-filling-our-bookshelves>

Shaw, M. C. y Chapin, A. P. (2022). *Woven Threads*. Ancient Textiles. The Metropolitan Museum of Art.

<https://www.metmuseum.org/>

Tresoldi, T. (2017). O Ulisses dos muitos retornos: por uma história do clássico. *Nuntius Antiquus*.

<https://doi.org/10.17851/1983-3636.13.1.227-251>

Tuszyńska, K. (2020). *JOURNEY WITH NOSTOS OR WITHOUT IT. MANY FACES OF THE HOMERIC HERO, ODYSSEUS*. Universidad Adam Mickiewicz, Poznań.

Mistress of Animals. My favourite planet.

<http://www.my-favourite-planet.de/english/people/m1/mistress-of-animals.html>

Walters, H. B. (1893). Odysseus and Kirke on a Boeotian Vase. *The Journal of Hellenic Studies*, 13, 77-87.

<https://doi.org/10.2307/623892>

8. ÍNDICE DE FIGURAS

<i>fig. 1.</i> Calendario de producción estimado para el proyecto.....	10
<i>fig. 2.</i> Plano de <i>El príncipe de Egipto</i> (1997). Dreamworks Animation.	12
<i>fig. 3.</i> Fresco <i>Príncipe de los lirios</i> . Palacio de Knossos.....	13
<i>fig. 4.</i> Carter Goodrich. Diseño de Mérida para <i>Brave</i> (2012).	13
<i>fig. 5.</i> Ilustración conceptual. Producción propia.	16
<i>fig. 6.</i> Primeros conceptos de Circe. Producción propia.....	17
<i>fig. 7.</i> Fresco <i>Damas en azul</i> del palacio de Knossos. Expuesto en el Museo Arqueológico De Heraklion.	18
<i>fig. 8.</i> Pruebas de peinados. Producción propia.	18
<i>fig. 9.</i> Figura femenina de terracota. 1400–1300 a.C. Expuesta en el Museo Metropolitano de Nueva York.	19
<i>fig. 10.</i> Conceptos de vestuario. Producción propia.....	19
<i>fig. 11.</i> Concepto de Odiseo Producción propia.....	20
<i>fig. 12.</i> Conceptos y diseño final de la espada de Odiseo. Producción propia.	20
<i>fig. 13.</i> Sascha Schneider: <i>Der Astralmensch</i> , 1903.....	21
<i>fig. 14.</i> Atenea portando la égida. Detalle de una hidria ática.	21
<i>fig. 15.</i> Diseño final del rostro y caso de Atenea. Producción propia.....	22
<i>fig. 16.</i> Detalle de <i>Las adoradoras del áditon</i> en Acrotiri, s. XVII a. C.....	22
<i>fig. 17.</i> Pequeño estudio de los estampados encontrados en la vestimenta y cerámica de la cultura egea. Producción propia.....	23
<i>fig. 18.</i> Barry Reynolds. Hoja de giro de un personaje de <i>El secreto del libro de Kells</i> (2009). Cartoon Saloon.....	23
<i>fig. 19.</i> Alice y Martin Provensen: ilustración para <i>The Iliad and the Odyssey: A Giant Golden Book</i> , 1956.....	24
<i>fig. 20.</i> Vista de cerca de las ilustraciones finales para el <i>line-up</i> . De izquierda a derecha: Helios, Circe y Penélope. Producción propia.....	24
<i>fig. 21.</i> Expresiones y pose de Circe. Producción propia.	25

9. ANEXOS

El presente proyecto se acompaña de 4 anexos:

Anexo I. Ilustraciones conceptuales

Grupo de ilustraciones conceptuales creadas paralelamente al trabajo de diseño.

Anexo II. Diseño de personajes.

Contiene el proceso de creación de cada personaje además de las fichas de personaje y *moodboards* individuales.

Anexo III. Hojas de modelo y arte final.

Donde se muestran las hojas de expresiones, poses y giro, y el line-up final.

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