

**TFG**

---

**THE NIGHT CIRCUS  
ARTBOOK**

**Presentado por Amparo Játiva Ros  
Tutora: M<sup>a</sup> del Carmen Chinchilla Mata**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2016-2017**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN/ ABSTRACT

Este trabajo consiste en la elaboración de un libro de imágenes o libro de arte que se compone de concept art e ilustraciones basado en la novela *El Circo de la Noche*, de Erin Morgenstern.

Se centra en el diseño de personajes y el proceso que ello conlleva detallando la metodología empleada, y recopila la información utilizada para contextualizar correctamente los diseños, ya que a pesar de tener toques fantásticos la novela abarca un periodo histórico real determinado.

This project consists in the elaboration of a picture book or artbook which contains concept art and illustration based on *The Night Circus*, a novel by Erin Morgenstern.

It focuses on character design and the process it involves detailing the employed methodology, and collects the information used to contextualize the designs properly, since besides having fantastic touches the novel embraces a specific real historical period.

## PALABRAS CLAVE / KEY WORDS

ILUSTRACIÓN, DISEÑO, NOVELA, FANTASÍA, CIRCO, ÉPOCA VICTORIANA

ILLUSTRATION, DESIGN, NOVEL, FANTASY, CIRCUS, VICTORIAN ERA

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.</b>	<b>4</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.</b>	<b>5</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO.</b>	<b>6</b>
<b>3.1 Historia general del circo</b>	<b>6</b>
<b>3.2 Era Victoriana, contexto histórico</b>	<b>7</b>
3.3.1 Moda victoriana	8
<b>3.3 La novela: El Circo de la Noche</b>	<b>9</b>
<b>3.4 Artbook, definición y concepto</b>	<b>10</b>
3.2.1 Concept art, definición y concepto	10
<b>3.5 Referentes</b>	<b>11</b>
<b>4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA</b>	<b>14</b>
<b>4.1 Anteproyecto: Definición</b>	<b>15</b>
<b>4.2 Proceso de diseño y artes finales</b>	<b>17</b>
4.2.1 Diseño de personajes	17
4.2.2 Ilustraciones	33
<b>4.3 Maquetación e impresión del artbook</b>	<b>36</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>38</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>38</b>
<b>ANEXO: Artbook completo</b>	<b>39</b>

## INTRODUCCIÓN

Este es un proyecto de diseño e ilustración centrado en personajes, basado en una novela juvenil de temática fantástica. Recoge todo el proceso desde la documentación hasta la impresión.

En primer lugar, se habla del libro y la historia en cuestión y se definen los conceptos clave de *artbook* y *concept art*, para asentar las bases de la parte práctica del proyecto.

Los lugares y la época en la que está ambientada la novela existieron realmente, de modo que una parte del trabajo expone la información que he obtenido para documentarme sobre el contexto en el que ocurre la historia, algo imprescindible para que los diseños sean correctos. El libro abarca desde 1873 hasta 1902, y los sucesos ocurren en su mayor parte dentro del circo, así que para contextualizar correctamente el trabajo me he informado sobre dos principales temas: La Era Victoriana y los circos.

Se describe también la metodología seguida para realizar las artes finales, y por último el proceso de maquetación para que quede un trabajo visualmente presentable y terminado.

# OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

## OBJETIVOS

1. *Diseñar a ocho personajes del libro y presentarlos a modo de concept art*
2. *Hacer tres ilustraciones a color*
3. *Documentar el contexto histórico para justificar los diseños*
4. *Lograr definir un estilo de dibujo personal para los artes finales*
5. *Maquetar correctamente un libro de arte*

## METODOLOGÍA

He comenzado definiendo qué se quiere conseguir con este proyecto y para qué, en mi caso diseño de personajes e ilustración para crear un *artbook*. A continuación he hecho una planificación con el tiempo disponible y la cantidad de trabajo, comenzando por planificar la búsqueda de documentación para el marco teórico y más tarde el desarrollo de la parte práctica. Todo esto lo he ido añadiendo al índice provisional del proyecto, que ha ido ampliándose y cambiando conforme avanzaba.

He empezado recopilando información: referentes artísticos que me inspirasen o que me resultasen útiles y fuentes de interés para consultar sobre la Era Victoriana y la historia de los circos, así como definiciones completas de términos clave para el trabajo: Artbook y Concept Art, que me han servido para asentar y ampliar las ideas que tenía respecto a cada concepto. Después he ordenado toda la información de que disponía para que se ajustase al índice, dividiendo el marco teórico en varios grupos y subgrupos.

De forma paralela a esto, he organizado la información que proporciona la novela respecto a sus personajes y seleccionado los que quería diseñar, haciendo una pequeña ficha descriptiva de cada uno para tener por dónde empezar a la hora de bocetar.

Alternando con el desarrollo del marco teórico he ido haciendo los primeros bocetos para no dejar de lado la parte práctica, dibujando con técnica de grafito tradicional los personajes hasta dar con un diseño adecuado para cada uno.

Luego los bocetos son digitalizados, y terminados en el ordenador mediante una tableta gráfica. Con todos los personajes ya diseñados a continuación he procedido a elaborar las ilustraciones, y una vez terminado esto quedaba decidir la organización de las páginas del artbook para obtener una maquetación

correcta y presentable. Por último está el proceso de impresión y encuadernación, realizado en una imprenta.

## 3. MARCO TEÓRICO

### 3.1 HISTORIA GENERAL DEL CIRCO

La novela trata sobre un circo ficticio que se inauguró en 1886, por tanto he creído conveniente documentarme sobre la evolución de este arte peculiar a lo largo de la historia para tener claro dónde me muevo a la hora de diseñar.

Uno de los errores más comunes que se suelen encontrar buscando información sobre el circo y su historia es la afirmación de que los circos hicieron su primera aparición en la antigüedad romana. Los circos romanos no representaban la definición de circo como hoy la conocemos, lo único que tienen en común con ella es el nombre, proveniente de *circus*, que en latín e inglés significa círculo.

El circo que conocemos se inició realmente a finales del siglo XVIII en Inglaterra, donde Philip Astley, un ex sargento de la Guerra de los Siete Años que había destacado como domador y entrenador de caballos, decidió ganarse la vida montando espectáculos ecuestres en Londres, que fueron todo un éxito. Tras dos temporadas en la ciudad, en 1770, se dio cuenta de que necesitaba innovar en sus actuaciones, de modo que contrató a acróbatas y malabaristas para que actuasen entre sus números ecuestres. De esta combinación surgió el primer circo fundado por Astley en París, el *Amphithéâtre Anglois* (1782), y a lo largo de los años siguientes numerosos competidores se unieron al gremio fundando los suyos propios.

Inicialmente todas las grandes ciudades europeas presumían de tener un circo permanente cuya arquitectura se asemejaba a las de los grandes teatros. Más tarde se les unieron las ciudades americanas, pero allí el circo no tardó en tomar un nuevo enfoque.

América era a principios del siglo XIX un país aún en desarrollo y en continua expansión, estableciendo nuevas comunidades debido al exceso de nueva población. Pocas ciudades eran tan grandes como para mantener económicamente un circo fijo durante mucho tiempo, de modo que estos debían moverse para subsistir.

En 1825, Joshua Purdy Brown fue el primer empresario de circo en utilizar carpas de lona en lugar de la hasta ahora tradicional estructura de madera. Brown venía de exhibir por el país a un joven elefante africano que un ganadero

neoyorquino había comprado, idea que obtuvo mucho éxito y beneficios, y pronto otros ganaderos se unieron a su negocio con más animales exóticos.

Así fue como se creó el prototipo de circo americano, más similar al que hoy conocemos: Un espectáculo nómada mostrado bajo carpas de tela en el que participaban animales o “fieras”, liderado por un hombre de negocios.

Más tarde fueron surgiendo otras características como exhibir también animales o humanos con rarezas y malformaciones físicas en los espectáculos, transportar el circo en tren, y aumentar el tamaño de las tiendas añadiendo más anillos de asientos. Esto último hacía que debido a la estructura los espectadores no alcanzasen a ver con claridad todo el espacio, pero al conseguir mayor aforo se convirtió en algo habitual.

Durante los siglos XVII y XVIII los equilibristas de cuerda floja se volvieron indispensables en las artes circenses, y su número fue desarrollándose hasta desembocar en una de las atracciones más valoradas: el trapecio, que primero consistía simplemente en balancearse colgando de una cuerda a gran altura, y que más tarde se convirtió en una barra sólida entre dos cuerdas verticales.

A mediados del siglo XIX destacaron también los “acróbatas de suelo”, en su mayoría payasos que actuaban haciendo bromas con animales entrenados, cantando o haciendo equilibrismo.

Cuando comenzó el siglo XX los automóviles sustituían a los caballos, así como los domadores de animales exóticos sustituyeron por completo los números ecuestres en los circos, dejando la tradición ecuestre atrás finalmente.

En esencia, el circo es una exhibición visual despojada de las barreras del idioma, y por tanto fácilmente exportable a otros lugares del mundo.

En el año en que se crea el circo de la novela los trenes ya estaban establecidos, y es el medio que emplean para transportar el circo de un lugar a otro. La diferencia más destacable es que El Circo de la Noche se compone de múltiples carpas en lugar de una principal, esto es más bien una licencia que se toma la autora ayudada por la parte fantástica de la historia. El hecho de tener múltiples carpas es importante en la trama y forma parte de la ambientación y peculiaridad de ese circo concreto.

### **3.2 ERA VICTORIANA, CONTEXTO HISTÓRICO**

La época victoriana se refiere a la historia de Reino Unido mayormente, y abarca desde 1837 a 1901, lo que duró el reinado de la Reina Victoria I a la cual hace referencia el término ‘victoriano’.

Fue un periodo de cambios debido a la industrialización. Cuando Victoria fue coronada el país aún era rural y agrario en su mayoría, y tras su muerte ya contaba con una red de ferrocarril establecida. Las pequeñas comunidades aisladas unieron su economía a las ciudades gracias a la ahora posible conexión mediante los trenes.

A mediados del periodo la mujer comenzó a cobrar algo más de importancia en la sociedad, si bien aún no poseían derecho al sufragio, podían divorciarse y exigir la custodia de sus hijos en caso de divorcio.

Los personajes femeninos de esta historia son bastante fuertes y protagonistas, probablemente se debe a que la autora es contemporánea. Sin embargo no resulta forzado, pues se deja claro en todo momento que el ambiente en el que se mueven no es el corriente de aquella sociedad, todo lo contrario, enfatiza que se trata de un grupo selecto y peculiar de personajes que se relacionan en circunstancias poco comunes. En parte utiliza esto para justificar que los personajes femeninos tengan carácter y actúen a veces de forma rebelde e impropia a ojos de esa época.

### **3.2.1 Moda victoriana**

*Las modas son tan complejas como la gente que las crea y las acepta.*<sup>1</sup>

Lo que se conoce como estética y moda victoriana afectó, sobretodo, a Europa y Estados Unidos. Había grandes diferencias económicas entre la población, y la gente corriente normalmente no podía permitirse llevar lo último en costura mientras que otros, por lo general familias de clase alta, se rodeaban de toda clase de lujos.

Aparte de la diferencia según la clase social, la moda también se percibía muy distinta entre hombres y mujeres acaparando todo el protagonismo la moda femenina, generalmente muy recargada y variada en cuanto a tejidos, detalles y accesorios. La moda masculina en cambio se regía por líneas más simples y prácticas, aunque sin dejar nunca la elegancia de lado. Los fracs, que aún se utilizan hoy en día en ocasiones especiales, solían usarse para celebraciones nocturnas, así como las levitas, unas chaquetas largas y abotonadas. Para diario eran comunes los trajes de chaqueta o *morning coat*, que se llevaban con camisa blanca y chaleco. Los sombreros y bastones eran accesorios corrientes entre los caballeros para salir, y las gorras de tela para situaciones informales o eventos deportivos.

En los conjuntos de las damas eran frecuentes los sombreros recargados con adornos (flores, plumas, e incluso pájaros disecados). Los volantes, encajes y cintas se usaban para decorar vestidos y abrigos.

---

<sup>1</sup> *Victorian fashions and costumes from Harper's Bazar, 1867-1898*

A principios de la era (1867-1874) se puso de moda el polisón, una estructura de metal colocada bajo las faldas que daba una forma exageradamente abombada a la parte trasera de estas. Esto combinado con los ajustados corsés que empequeñecían la cintura daba al cuerpo femenino curvas artificiales y abruptas.

Entre 1875 y 1882 el ideal de forma femenina era lo más recto posible, las faldas ajustadas a las piernas, reduciendo incómodamente la movilidad. Las extensiones de pelo artificial completaban elaborados peinados, que junto a enormes sombreros contrarrestaban la rectitud de los vestidos.

En la década de los noventa, en cambio, las mangas abullonadas y las faldas de nuevo amplias resaltaban aún más el apretado corsé, creando la figura conocida como reloj de arena. Al mismo tiempo comenzaba a optarse por atuendos más sencillos e incluso algo masculinos, permitiendo la combinación de dos piezas, blusa y falda, en lugar del vestido tradicional.

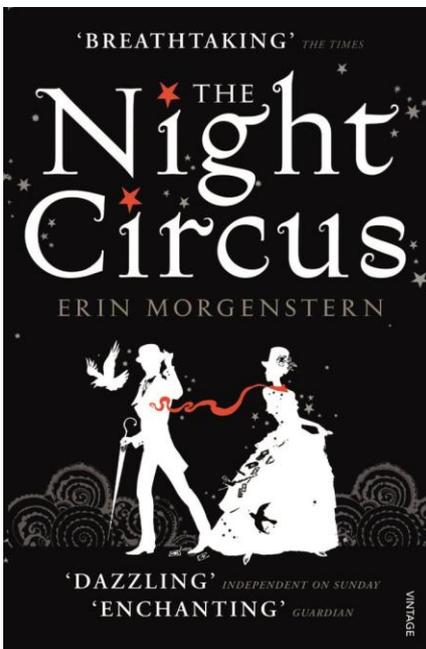
### 3.3 LA NOVELA: EL CIRCO DE LA NOCHE

En este libro, la magia es considerada por la gente corriente como algo ficticio, y aquellos pocos que la poseen lo mantienen en secreto, haciendo creer a los demás que lo que hacen son meros trucos de ilusionismo.

La historia comienza a raíz de dos magos con opiniones muy diferentes respecto a cuál es el mejor método para emplear la magia...

Para demostrar que su método es mejor que el del otro, ambos deciden llevar a cabo un complicado duelo a largo plazo: Deben elegir a dos niños respectivamente, entrenarlos por separado en sus campos de la magia hasta que estén preparados y entonces hacer que se enfrenten; no directamente, sino mediante demostraciones de poder.

Sin embargo, necesitan un lugar donde sus alumnos puedan exhibir las habilidades aprendidas con libertad, un “tablero de juego”. Para eso deciden emprender Le Cirque des Rêves (El Circo de los Sueños), un ambicioso y peculiar proyecto para el cual recurren a un gran número de profesionales de diferentes ámbitos artísticos (sin que ninguno de ellos conozca el verdadero propósito del lugar ni la auténtica magia que lo envolverá).



1. Portada de *The Night Circus*

De esta forma nace un circo especial:

Sólo abre al caer la noche y cierra al amanecer, nadie sabe con certeza dónde y cuándo aparecerá una vez se marcha.

En su interior todo es acromático: carpas, trajes, incluso el césped, siempre blanco y negro o tonos de gris.

Está organizado de forma que hay numerosas carpas y los visitantes pueden explorar las que deseen y disfrutar de los distintos e increíbles espectáculos a su antojo.

Celia y Marco, los dos aprendices, deberán arreglárselas para competir en un juego del que ni ellos mismos saben el objetivo, e intentar que no afecte a los personajes que forman parte del circo.

### 3.4 ARTBOOK: DEFINICIÓN

Un artbook o libro de arte es una recopilación de imágenes inéditas sobre una obra (generalmente películas y videojuegos). Dichas imágenes suelen aportar diseños conceptuales previos a la obra, no necesariamente los que se hayan utilizado en el producto final sino también los descartados, y pueden ir acompañadas de texto explicativo, ya sean datos sobre la obra o sobre los diseños.

A menudo se comercializan como coleccionable para promover la obra en la que se basan.

El término *artbook* es más conocido para esta definición que su traducción, libro de arte, al ser un producto mucho más valorado en el extranjero.

#### 3.4.1 Concept art, definición y concepto

Existe un movimiento artístico de los sesenta con el mismo nombre (arte conceptual) y es importante no confundirlos. En este caso el término hace referencia al diseño gráfico, de ahí que yo utilice el extranjerismo para diferenciar, se tiende más a pensar en el movimiento artístico si se utiliza el nombre en español, debido a que el *concept art* referente a diseño es un término mucho más reciente y menos reconocido en nuestro país.

Llamamos arte conceptual o *concept art* a los diseños e ilustraciones visuales que plasman una idea de forma descriptiva, y se utiliza en la fase de desarrollo visual de videojuegos, películas, animación y cómic. Se inicia con una etapa explorativa durante la cual los artistas buscan el diseño apropiado para cada elemento, probando distintos colores, efectos o ideas en general. Después pasan por una fase de selección y se hacen las correcciones pertinentes en los diseños seleccionados hasta dar con los definitivos, que reciben el nombre de artes finales.



2. Artbook, *The art of Moana*



3. Glen Keane, *Concept art para Tarzán*



4. Tetsuya Nomura, concept art para Final Fantasy XIII

Suele utilizarse también para presentar el progreso del proyecto a los clientes, en caso de que los haya, que pueden dar o no su aprobación y opinar sobre posibles cambios.

A menudo tras la realización y publicación de la obra el *concept art* es recopilado en los libros de arte anteriormente citados que se venden como material exclusivo y promocional.

En el apartado de referentes hablaré de Tetsuya Nomura y Glen Keane, profesionales que se dedican a la elaboración de *concept art* entre otras cosas. Por mi parte voy a centrar el arte conceptual en los diseños de los personajes de la novela, y en el *artbook* finalmente se incluirán bocetos y diseños así como el arte final.

### 3.5 REFERENTES

He seleccionado a mis referentes en relación a los diversos ámbitos artísticos que me interesan y me son útiles para el proyecto: Animación, diseño de personajes, *concept art*, ilustración literaria, cómic; algunos son profesionales de renombre, otros están más a mi nivel, aunque tengan comercializada su obra y sean medianamente conocidos en su ámbito. Considero que es bueno tener también a estos referentes no tan profesionales, cercanos a mí a nivel de desarrollo artístico, para observar cómo se desenvuelven profesionalmente y tomar nota.



5. Alessia Martusciello, Ilustración de portada de Fairy Oak

#### **Alessia Martusciello - Fairy Oak:**

Es una diseñadora e ilustradora italiana de literatura infantil/juvenil y cómic.

La he escogido mayormente por su trabajo de ilustración en la saga de libros *Fairy Oak*, que comenzó a publicarse en 2005, y es un gran referente artístico para mí desde que la descubrí.

En las ilustraciones de estos libros predominan los colores vivos, el diseño de personajes y vestuario es cuidadosamente detallado, y además la saga es de temática fantástica. Todos estos elementos son comunes a mi proyecto.

El diseño de sus personajes es muy definido y tiene mucha fuerza visual, cada uno se diferencia claramente del otro, reflejando su personalidad a través de su estética: la ropa, el peinado, las expresiones faciales... Es una de las cosas que pretendo conseguir con este trabajo.



6. Tetsuya Nomura, concept art de Sora para Kingdom Hearts

### **Tetsuya Nomura - Kingdom Hearts:**

Nomura es un diseñador de personajes y director de videojuegos que trabaja actualmente para la compañía Square Enix. Sus obras de más reconocimiento son la saga Kingdom Hearts y algunas de las entregas más exitosas de Final Fantasy.

Su estilo de dibujo me interesa especialmente en su diseño de personajes para Kingdom Hearts. Exagera mucho los rasgos y caricaturiza sin apartarse de la figuración, cosa que a mí me cuesta conseguir porque tiendo más a un estilo naturalista.

También utiliza una línea precisa y contundente, algo que yo intento imitar, la definición del dibujo en general es algo que también quiero mejorar en mi estilo.

Por último la estética de Kingdom Hearts combina estilo manga y cartoon al ser una colaboración con Disney, y el resultado me atrae mucho visualmente, me gustaría conseguir una mezcla similar.

### **Glenn Keane:**

Es animador, ilustrador y director de animación, más conocido por su trabajo para la compañía Disney. Ha trabajado animando a numerosos personajes principales como Aladdín, Tarzán, la Bestia, Pocahontas o Rapunzel.

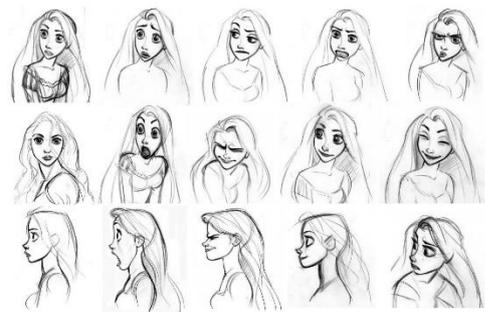
Lo que más me interesa de su obra es el dinamismo de sus dibujos. Al dedicarse a la animación el movimiento que expresan sus figuras es esencial, su línea es cambiante pero define a la perfección, consiguiendo un estilo expresivo y llamativo que capta de inmediato la atención del público infantil.

Tenerle como referente me ayuda a evitar que mis personajes se vean estáticos y sin vida, y de nuevo a exagerar los rasgos.

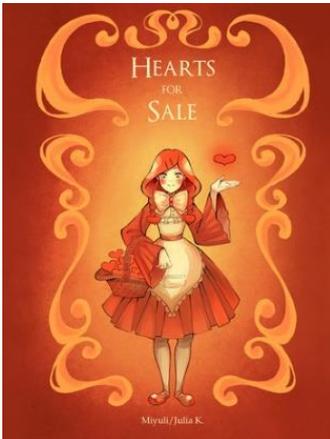
### **Miyuli (pseudónimo artístico)**

<http://miyumon.deviantart.com/>

Es una estudiante de animación cuya obra descubrí a través de la plataforma Deviantart, una red social para artistas a nivel mundial donde puedes seguir y puntuar a estos, así como dejar comentarios en sus obras, y naturalmente subir tus propias obras y dejar que la gente haga lo mismo para mejorar y darte a conocer.



7. Glen Keane, Carta de expresión para concept art de Enredados



8. Miyuli, portada de Hearts for sale

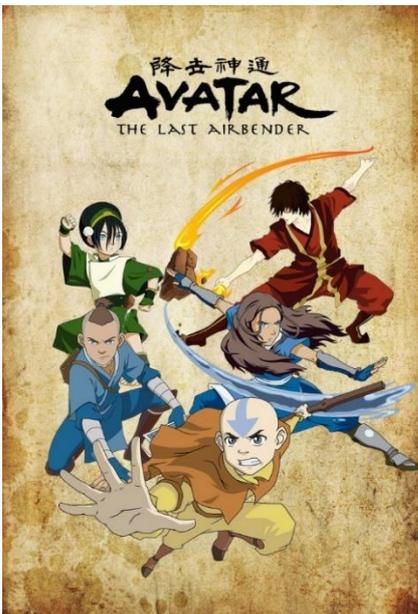
Es la autora de dos cómics actualmente a la venta online: Hearts for sale y The lost Nightmare. Una de las mayores razones por las que la tomo como referente es que se acerca más al entorno artístico en el que yo me muevo, utiliza las redes sociales para promocionarse y vende su obra a través de internet.



9. Miyuli, portada de The lost Nightmare

Además, su estilo de dibujo tiene un trazo muy limpio y claro, con rasgos faciales simplificados, algo parecido a lo que aspiro a conseguir. El uso que hace del color y el simbolismo que utiliza en sus historias son también elementos que me llaman la atención, así como su forma de narrar a través de los personajes y sus acciones.

Por último, para realizar sus ilustraciones utiliza Paint Tool Sai, la misma herramienta de pintura digital que yo uso, y fijarme en su trabajo me ayuda a mejorar con ello y a aprender a sacarle partido.



10. Portada de Avatar, la leyenda de Aang

### **AVATAR - La leyenda de Aang / La leyenda de Korra:**

Es una serie de animación creada por Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko y producida por Nickelodeon. Posteriormente también se han hecho cómics que continúan la serie. Su temática es de fantasía y aventuras y va enfocada al público juvenil.

Para empezar el estilo de dibujo que tiene su animación me atrae muchísimo visualmente, es claro y preciso, de colores vistosos, los rostros son muy expresivos y los personajes muy dinámicos, ya que emplean las artes marciales para luchar y tienen muchas escenas de acción.



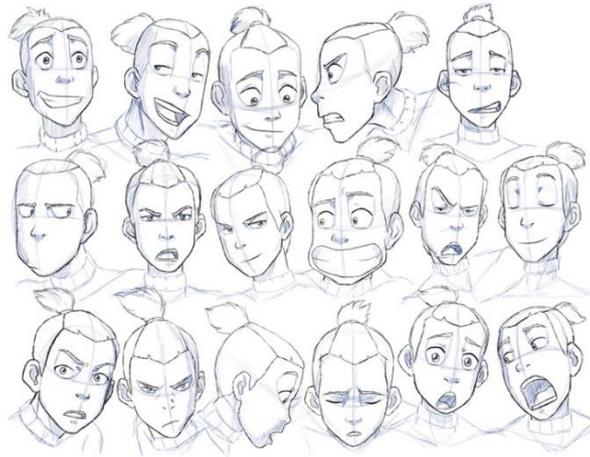
11 Portada para cómic de Avatar, la leyenda de Aang



## 2. Personajes de Avatar, la leyenda de Korra

También tiene gran diversidad de personajes de distintas edades, etnias y culturas, todos con diseños bien diferenciados y con personalidades logradas y marcadas a través de ello.

No es difícil encontrar *concept art* de esta serie en la red, tanto diseño de personajes como cartas de expresión, y sobretodo estas últimas me sirven de referencia a la hora de hacer las mías propias. La serie tiene también muchos toques de humor, cosa que también se agradece en las expresiones faciales, me interesa que mis personajes tengan un deje cómico (siempre y cuando vaya acorde a su personalidad, obviamente).



13. Carta de expresión de Sokka

## 4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Aquí procedo a analizar el proceso que se ha llevado a cabo hasta llegar al resultado, hablando también finalmente sobre este último.

#### 4.1 ANTEPROYECTO: DEFINICIÓN

Para empezar he de saber qué hacer y cómo se puede llevar a cabo, barajar opciones hasta dar con la más viable y atrayente para mí.

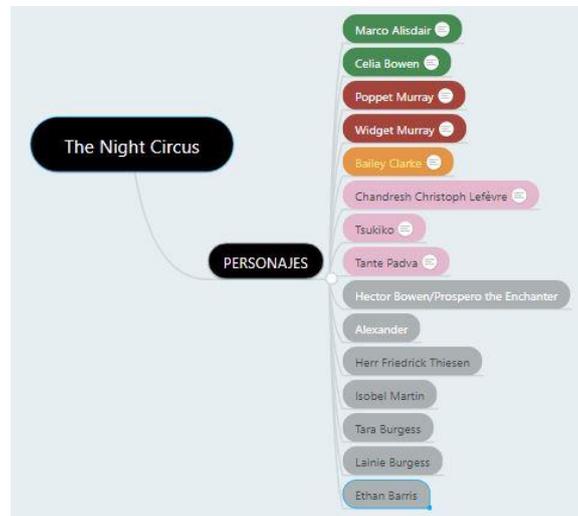
Desde el comienzo tenía claro que quería diseñar personajes para este trabajo, de modo que lo primero que hice fue plantearme qué personajes serían, de dónde vendrían. La idea de ilustrar un libro no ilustrado también me atraía, de modo que combiné ambas cosas y elegí *El Circo de la Noche*, que aparte de ser de mis novelas favoritas cuenta con multitud de personajes que se adaptaban a la idea de lo que yo quería hacer: Eran humanos, con personalidad marcada y con una estética común que además me atraía a la hora de diseñar dentro de ella.

Una vez clara la idea decidí releer el libro, pues ya hacía un par de años desde que lo hice por primera vez y no recordaba todo al detalle. Con esta relectura fui apuntando y subrayando datos que consideré de importancia para los diseños: Descripciones físicas, detalles del carácter de los personajes, frases que les identificasen.

El estilo de las ilustraciones lo tenía bastante asumido desde un primer momento, tengo un estilo de dibujo marcado y quería mejorarlo y desarrollarlo todo lo posible mediante este trabajo, de modo que busqué referencias estéticas de artistas que se asemejasen a lo que yo buscaba para inspirarme.

El siguiente paso fue decidir cómo organizarme en relación al tiempo disponible y la cantidad de trabajo que pretendía hacer. Concluí que quería tener un número considerable de personajes porque me interesaba explorar la variedad de caracterización que podía llegar a darles, y a parte hacer un par de ilustraciones con algunos de ellos para poner en práctica los diseños realizados. Primero pensé en hacer diez personales, pero conforme avanzaba vi que no tendría tiempo suficiente para completar todo el trabajo con el nivel de acabado que yo buscaba si hacía diez, así que sacrifiqué a dos. Finalmente quedó en ocho personajes y tres ilustraciones acabadas.

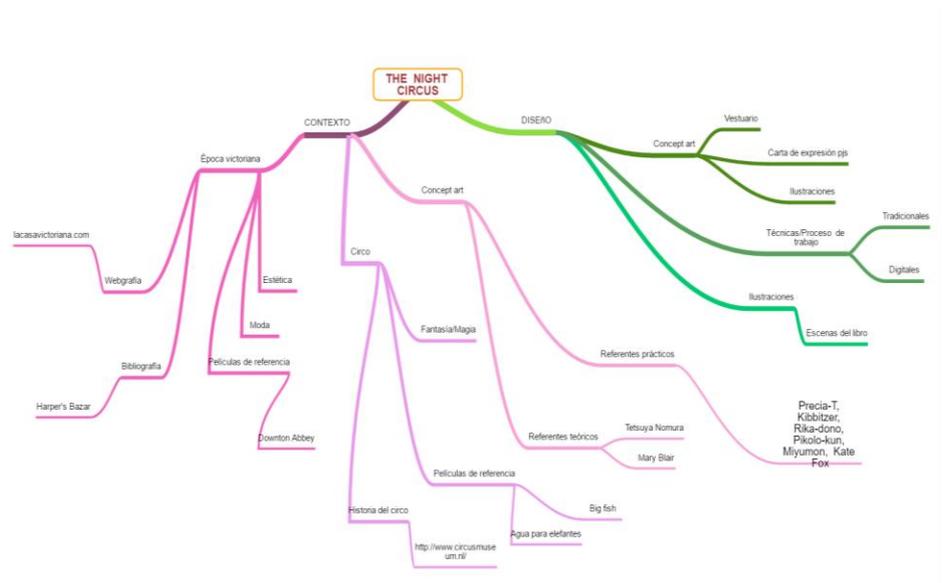
Para elegir qué personajes de la novela diseñar hice una lista con todos los personajes destacables y los agrupé por orden de importancia mediante colores:



Para el proyecto seleccioné los que en la imagen se muestran con los nombres a color.

Por último decidí que agruparía la parte práctica del trabajo en un *artbook*, para darle más consistencia al trabajo y que fuese un producto físico terminado.

Este es un primer mapa conceptual de todo el proyecto, más tarde durante la elaboración modifiqué algunas cosas, pero me resultó muy útil para empezar:



## 4.2 PROCESO DE DISEÑO Y ARTES FINALES

### 4.2.1 Diseño de personajes

En el desarrollo visual de personajes cada detalle del diseño es importante, ninguno está ahí sólo por decoración. Cuando un personaje está bien diseñado no es necesario que hable o actúe para que nos hagamos una ligera idea de cómo es su carácter o qué papel puede jugar en la historia, con verlo debería bastar.

Por lo tanto, a la hora de diseñar he tenido en cuenta varios factores:

**Ficha del personaje:** Hay que tener clara lo que se quiere transmitir con el diseño, y para ello es conveniente hacer una pequeña ficha con los datos de cada personaje de forma ordenada. La edad, el carácter, la apariencia física, su papel en la historia... En mi caso todo esto viene condicionado por la novela, así que mientras la leía por segunda vez fui recogiendo y anotando lo que consideré de importancia para el trabajo.

**Color:** La paleta de colores empleada es prácticamente lo primero que la vista capta al ver una imagen, de modo que el color debe elegirse cuidadosamente teniendo en cuenta lo que se atribuye aproximadamente a cada color o gama. Si se emplean tonos vistosos y cálidos, por ejemplo, el personaje puede cobrar una apariencia activa y vivaz, en cambio con tonos oscuros o neutros posiblemente refleje más elegancia y sobriedad. Naturalmente esto no es una ciencia exacta, depende también de cómo esto se complementa con los otros factores.

**Rasgos faciales:** Aquí intervienen sobretodo la edad y el carácter del personaje. Teniendo claro esto ya se puede jugar con distintos tipos de formas de rostro, ojos, bocas, siempre teniendo en cuenta la personalidad. Si se le quiere dar un aspecto cómico, por ejemplo, exagerar algunos rasgos puede ayudar, o para dar un aspecto más dulce conviene redondear y no hacer rasgos demasiado afilados.

**Otros rasgos destacables:** Es importante saber cómo piensa y actúa el personaje, conocer sus gestos más característicos para saber qué queremos potenciar y qué no. Si sonríe mucho, si tiene las manos grandes, si camina encorvado, si es especialmente tímido, cualquier cosa que le haga único diferenciándolo del resto.

**Líneas y formas:** El tipo de trazo utilizado (o la ausencia de él, pero en mi caso dibujo mayormente con línea) puede dar distinto carácter al personaje. Hay que tener en cuenta que si hacemos muy angulosa y recta la figura el individuo no dará la misma impresión que uno con trazos curvos y una forma más suave.

**Poses:** En el *concept art* se plasma el concepto (redundantemente), es la representación pura del personaje, de modo que hay que mostrar claramente cómo es en todos los aspectos, y hay que tener en cuenta que la postura en la

que se encuentra obedezca a su carácter, al menos en el arte final, para dejar claro el aspecto que debe tener.

A continuación, procedo a mostrar el proceso de diseño completo de uno de los personajes con imágenes de mi trabajo:

### **Bailey Clarke:**

Datos a tener en cuenta: Nació en 1887, tiene diez años al comienzo de la historia y va creciendo conforme avanza la trama hasta alcanzar los quince. La autora le describe con ojos y pelo castaños y un rostro dulce. Vive con su familia en una granja de Concord, Massachusetts. No son una familia acomodada, pero se las arreglan bien gracias a los beneficios de la granja, de modo que Bailey ha podido permitirse recibir una educación acorde a su edad y sabe leer y escribir. Es inteligente y aborrece la monotonía de la vida de campo. Cuando el Circo se cruza en su camino por primera vez se deja ver su lado soñador y con ganas de aventuras.

El abocetado lo hago todo con grafito sobre papel, me resulta más fácil a la hora de borrar y modificar elementos la técnica tradicional antes que la digital.

En su primer boceto tiene una apariencia infantil, yo pretendía que en el diseño definitivo tuviese ya quince años, este primero sirvió para hacerme una idea de cómo era con menos edad. Luego alargué un poco su rostro para darle un aspecto más juvenil (Fig.15), sin dejar de mantener los rasgos bastante redondeados. Sus expresiones faciales tienen siempre un toque de inocencia e ilusión, pues es un personaje cuya principal característica es ser un soñador.



14. Primer boceto Bailey



15. Carta de expresión de Bailey



16. Bocetos cuerpo completo Bailey

En cuanto a su indumentaria, suelo dibujar el alzado del personaje de cuerpo entero y posteriormente visto desde atrás, con un leve escorzo para que se aprecie desde todos los ángulos. (Fig.16)

El pantalón y las botas le aportan el aspecto de chico de campo, mientras que la camisa y sobretodo el chaleco denotan que tampoco es simplemente un granjero.

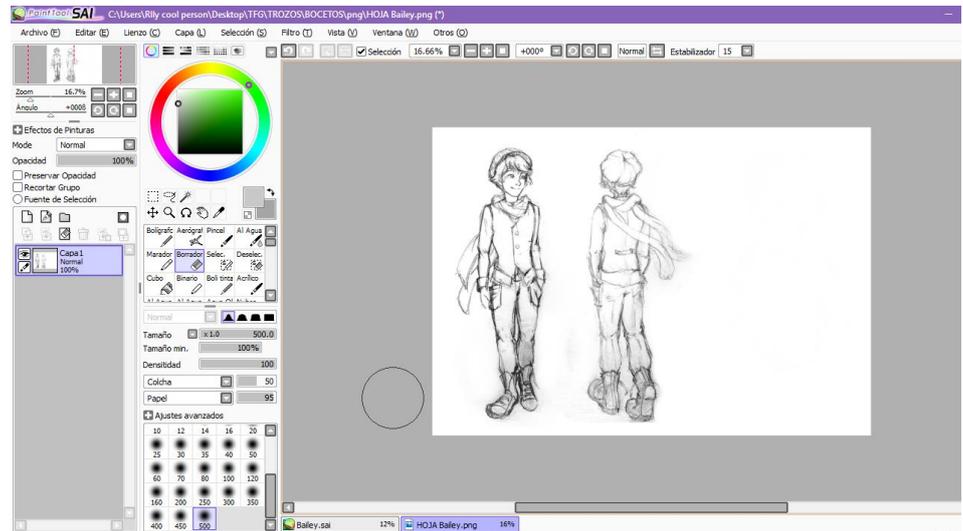
La gorra que lleva es una prenda masculina común entre jóvenes y niños de clase media de la época. Si hay algún elemento suelto que quiera mostrar más detalladamente, como la gorra en este caso ya que puesta en el personaje no se ve con claridad, lo dibujo a parte más detallado.

Una vez clara la pose y el aspecto formal del personaje procedo a digitalizarlo, ya sea mediante un escáner o una fotografía de alta calidad. En mi caso prefiero usar fotografías, siempre hechas a la luz del día para tener un foco de luz más homogéneo. El escáner quema demasiado el dibujo y a menudo se pierden detalles.

Luego abro el archivo digitalizado en Paint Tool Sai, la herramienta de pintura digital que utilizo, y procedo a modificar la composición de la página hasta que los elementos quedan bien centrados y de un mismo tamaño.



17. Detalle gorra Bailey



18. Bailey boceto digitalizado

Empezar a delinear es el siguiente paso, y una vez hecho esto relleno el fondo con un tono gris neutro, que siempre da más contexto a la imagen a la hora de dar color que el fondo blanco que viene por defecto.

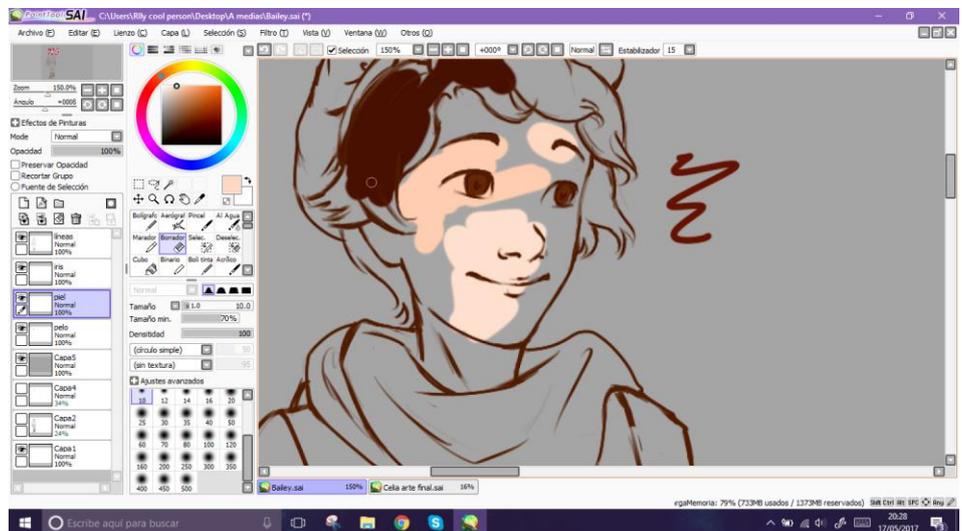


19. Delineado digital

A continuación, pruebo diferentes gamas cromáticas rellenando los elementos rápidamente con manchas poco definidas, sólo para hacerme una idea del color en conjunto.



20. Prueba de color digital

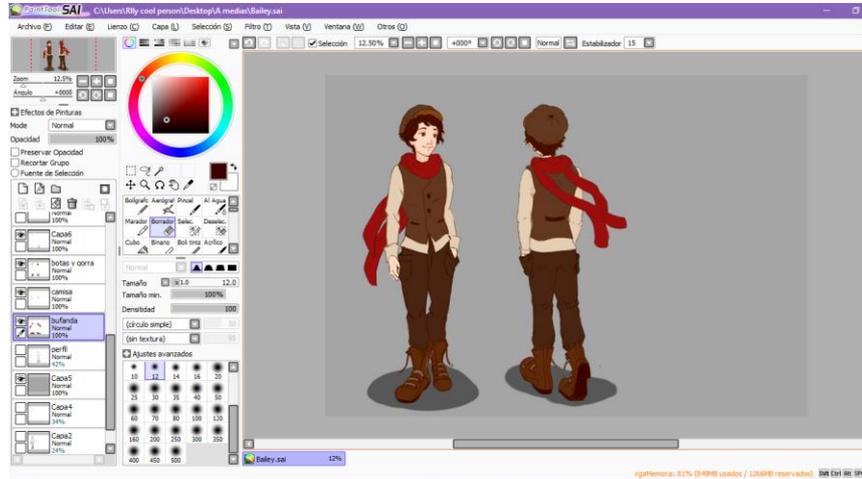


21. Prueba de color digital detalle

Quando encuentro una combinación satisfactoria acorde al carácter que quiera darle al personaje paso a pintar ya con trazos definidos hasta lograr un acabado limpio y visualmente claro. Después cambio el color de la línea para que se adapte a cada elemento. Por último, añado una pequeña sombra de un tono más oscuro que el fondo bajo el personaje para lograr introducirlo en el espacio y darle más credibilidad.



22. Alzado arte final Bailey



23. Arte final Bailey

En el caso de Bailey escogí una paleta de colores cálidos para dejar ver su carácter amable y cercano. La nota de más saturación se la da el rojo de la bufanda. Esta última es un elemento importante en el diseño y le da un toque especial al personaje, pues en la novela los que llevan algo rojo al cuello lo usan como símbolo para reconocerse entre ellos como admiradores del Circo o *rêveurs* (soñadores), como ellos mismos se autoproclaman.

Con esto estaría completo el arte final del personaje.

La siguiente imagen es una variación cromática que hice a partir del arte final con colores más oscuros que finalmente descarté porque le quitaba el aire campestre del primero y le daba un toque urbano que no encajaba con él.



24. Variación cromática Bailey

Ahora procedo a mostrar al resto de personajes y explicar sus diseños ahorrándome la parte técnica, ya que el procedimiento es exactamente el mismo en todos.

### **Celia Bowen:**

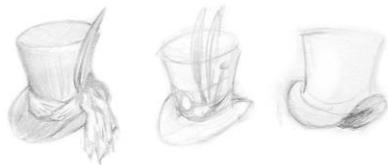
Datos a tener en cuenta: Celia es la protagonista femenina del libro. Ronda la veintena durante toda la historia. Se la describe con la piel clara, los ojos oscuros y el cabello rizado castaño oscuro. Ha sido obligada a actuar contra su voluntad la mayor parte de su vida, cosa que no ha hecho más que fortalecer su carácter. Es segura de sí misma y sabe lo que quiere. Su papel dentro del circo es el de ilusionista, irónicamente, pues lleva a cabo sus trucos con magia real aunque el público piense que son meras ilusiones. Puede manipular elementos físicos con la mente, incluso cerrar sus propias heridas.

En sus actuaciones lleva siempre un sombrero de copa negro con una pluma de cuervo. Hoy en día quizá se considera una prenda más bien masculina, pero entonces las mujeres también los utilizaban, si bien los suyos tenían más ornamentos y variedades cromáticas que los de hombre. En el caso de Celia lleva un sombrero de mago, y los magos de la época eran hombres en su totalidad. De hecho cuando ella audiciona para entrar en el circo no se creen que vaya en serio hasta que ven su prodigiosa actuación y la aceptan de inmediato.

En el primer boceto que hice de Celia (Fig.25) el sombrero no parecía en absoluto de mago, así que a continuación probé a dibujar sombreros aparte hasta dar con uno apropiado.



25. Primer boceto Celia



26. Bocetos de diseños sombreros

También probé distintos recogidos de pelo que dejaran ver sus rizos y al mismo tiempo permitiesen llevar sombrero.

En relación a su rostro he intentado captar su carácter seguro y al mismo tiempo variar entre diversos estados de ánimo, en general sus rasgos son firmes y definidos aunque la expresión varíe.



28. Pruebas peinados



27. Carta de expresión Celia

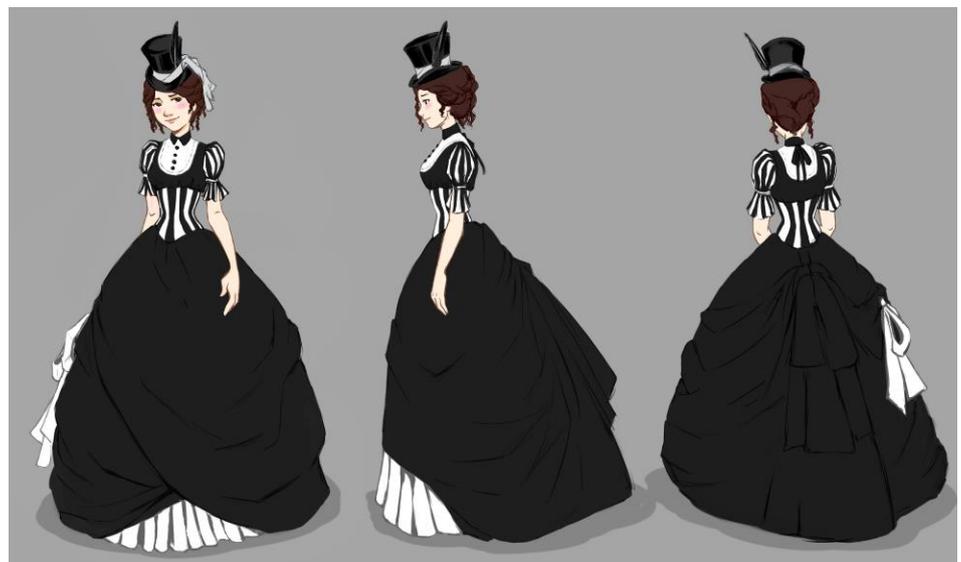
Para su atuendo tenía unos requisitos a cumplir: debía ser blanco y negro, a juego con la estética del circo; Sin mangas largas ni guantes que indicasen que podía esconder algo ahí en sus trucos; Y por último, en su papel de ilusionista se la describe como rodeada de misterio, así que he intentado conseguir algo así con su apariencia.

Incluí las rallas verticales en el corpiño y las mangas ya que aparte de ser un estampado popular en la era victoriana relacionan al personaje con el circo, cuyas carpas lucen el mismo estampado. A principios de la década de 1880 volvió a ponerse de moda el polisón, de modo que lo he incluido en la falda, se aprecia en la imagen XX donde aparece el traje de perfil. Los fruncidos, volantes, cintas y botones recargan el diseño contrarrestando la sobriedad de los colores.

En cuanto a la gama cromática poco se puede destacar, he utilizado tonos poco saturados para la piel y el cabello, que son el único toque del color del diseño, para que no sobresaliesen demasiado del acromatismo general. En conjunto la paleta ayuda a darle esa impresión elegante y misteriosa que la caracteriza.



29. Bocetos del diseño del vestido para Celia



30. Arte final Celia

**Marco Alisdair:**

Datos a tener en cuenta: Se trata del protagonista masculino, el contrincante de Celia, un joven elegante y reservado que aparentemente trabaja como secretario para Chandresh, el propietario y productor del circo. Marco tiene el cabello oscuro y los ojos de un tono verde grisáceo. Suele pasar desapercibido gracias a su habilidad, que en su caso es un tipo de magia que juega con la mente de las personas haciéndoles sentir y percibir cosas que realmente no existen. Es el contrapunto de la magia más física que usa Celia, lo que los hace perfectos rivales.

Su vestuario suele ser elegante e impecable, pero discreto, no le gusta destacar, y suele llevar un sombrero hongo, prenda habitual entre los hombres de la época para llevar a diario en exteriores.

En la novela no especifica nada sobre su peinado. En principio pensé en que llevase el pelo semilargo y recogido en una coleta baja (Fig.31), le daba un toque sofisticado a su rostro. Sin embargo, después comprobé que por entonces los hombres llevaban el pelo más bien corto, sobretodo en la parte inferior, y pulcramente peinado con ayuda de aceites en caso de poder permitírselo; de modo que la idea de la coleta finalmente quedó descartada y adapté su pelo a esta descripción.



31. Boceto Marco



32. Pruebas peinados para Marco



33. Carta de exoresión Marco.

Sus rasgos son habitualmente serios, pero con ciertos personajes demuestra una gran amabilidad y dulzura. He utilizado líneas rectas para el rostro que contrarresten las ondas del cabello.

En cuanto al atuendo he optado por un clásico *morning coat*, chaqueta que se hizo popular entre los caballeros a finales de la década de 1890. Solía llevarse abierta sobre chaleco, camisa clara y corbata. Es práctico y elegante, lo que lo hace perfecto para alguien como Marco.



34. Boceto cuerpo entero Marco.



35. Arte final Marco.

He escogido una gama cromática de verdes en la ropa para resaltar el color de sus ojos, manteniendo la saturación y luminosidad bajas en todo momento para que nada llame exageradamente la atención.

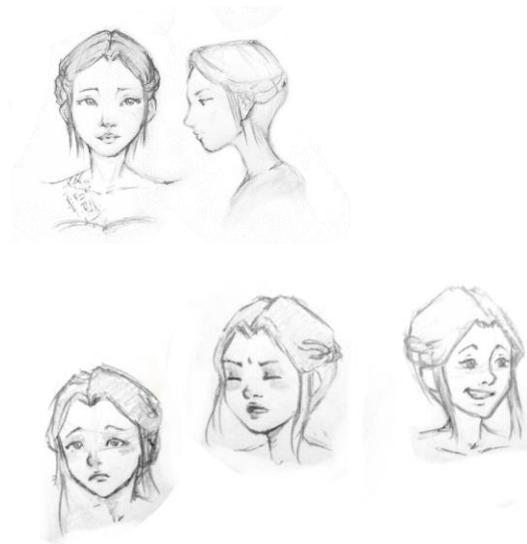
El cuaderno de tapas oscuras que sostiene juega un papel importante en la historia de Marco, así que decidí incluirlo en el diseño como accesorio identificativo del personaje.

### **Tsukiko:**

Datos a tener en cuenta: Es la contorsionista del circo. De origen japonés. Joven, pero con cierto aire sabio. Su cabello negro y liso se recoge con trenzas alrededor de su cabeza. Tiene un tatuaje negro que cubre su omóplato, cruza su hombro y continúa hasta que la ropa lo cubre al llegar al escote. El tatuaje son múltiples símbolos provenientes de todo tipo de escritura cuyo significado se niega a revelar. Es capaz de doblar y enredar su cuerpo con una elasticidad casi

sobrehumana sin perder la calma y la sonrisa. Un personaje de los más enigmáticos de la novela.

Mi mayor reto con Tsukiko fue hacer sus rasgos asiáticos, no estoy acostumbrada a dibujar personas de esa etnia y busqué referencias para guiarme.



36. Carta de expresión Tsukiko

Las mujeres asiáticas tienden a tener los ojos pequeños, labios gruesos y facciones del rostro redondeadas, así que me he centrado en potenciar esto y encajarlo con la personalidad del personaje en la carta de expresión.

En la novela Tsukiko lleva mientras actúa un pequeño corsé que sujeta una tela vaporosa, indumentaria que fuera del circo sería considerada escandalosa y de mal gusto, pues las mujeres no enseñaban las piernas en público. Me he tomado la libertad de añadir unas calzas al conjunto, ya que de lo contrario cuando se dobla queda al descubierto su ropa interior.

A la hora de diseñar el traje combiné la estética de los vestidos victorianos con algo que le permitiese libertad de movimiento y cumpliera la descripción de la novela, y que por otra parte recordase al mundo del espectáculo circense.



37. Boceto en escorzo y detalle de espaldas Tsukiko



38. Bocetos de Tsukiko actuando

El cuerpo de Tsukiko tiene un diseño fino y dinámico de forma que cuando se contorsiona parece un movimiento delicado y natural, como una danza, y no tanto un esfuerzo físico.



39. Diseños descartados Tsukiko

Estas son dos pruebas de color para el vestuario que no me convencieron. Al igual que Celia, Tsukiko trabaja dentro del circo y su uniforme es acromático. El vestido con color, sin embargo, pretendía hacer referencia a la primera vez que aparece en la historia, vestida de rojo con esa apariencia tan singular. Al final decidí que un diseño acromático la representaba mejor como miembro del Circo, pero quería algo menos contrastado, más acorde con la personalidad serena de la contorsionista.



40. Arte final Tsukiko

Este fue el definitivo. El gris combinado con el blanco daba un resultado mucho más relajado, y el estampado le resta rigidez al conjunto.

**Chandresh Christoph Lefèvre:**

Datos a tener en cuenta: Tiene treinta y nueve años, es delgado y de pelo oscuro, que se le ondula tras la nuca. Es el productor y propietario del Circo. Excéntrico y rico pero de buen corazón, con habilidad e interés para la producción y creación artística de espectáculos. Le gusta recibir el reconocimiento del público cuando disfrutan de sus obras. Es alcohólico, cosa que se manifiesta sobretodo cuando se frustra a nivel profesional.

Con su diseño buscaba una mezcla entre la elegancia característica de alguien de su posición y estatus económico y el toque de locura de su carácter. El peinado ayudó en gran parte a esto último, esos mechones que quedan algo puntiagudos por detrás le dan a su rostro una forma curiosa y poco corriente, pero se ve claramente que se esmera en arreglárselo hacia atrás.

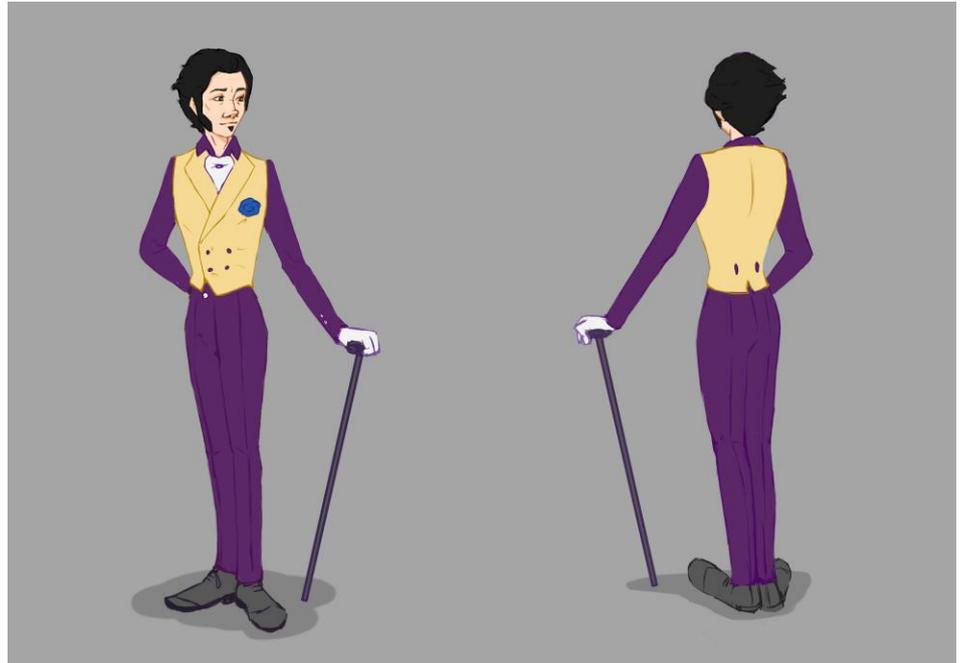


41. Primer boceto Chandresh



42. Carta de expresión y diseño de vestuario Chandresh

Las facciones de su rostro son agradables y algo cómicas, con mucha expresividad, es un personaje que no oculta, al contrario, siempre se deja ver tal como es y está muy satisfecho con ello.



43. Arte final Chandresh

La gama cromática de su vestuario es la más llamativa en comparación al resto de personajes. En la novela se le describe durante una fiesta con un traje púrpura y chaleco dorado, y decidí usar ese atuendo ya que donde más se le ve es en eventos sociales nocturnos. Le gusta llamar la atención y es una persona creativa, y creo que ambas cosas quedan claras al ver su diseño.

La pose recta y mirar con la cabeza bien alta son elementos que refuerzan su carácter seguro y de superioridad, así como la forma en que sujeta el bastón da la sensación de que tiene cierto poder y es alguien importante.

**Mme. Ana Padva:**

Datos a tener en cuenta: Es la diseñadora de vestuario que se ocupa de los disfraces y uniformes del circo. De origen ruso. Aunque no aclaran su edad, mencionan que está entrada en años y su pelo ha encanecido, y que Chandresh la llama cariñosamente *Tante* Padva, tía Padva en ruso, pues la conoce desde que era niño. Es una ex bailarina, y se recalca que a pesar de su edad no ha perdido el porte y la elegancia en su postura, que recuerda a la gracilidad de sus años dedicados al baile.



44. Carta de expresión de Mme Padva

Es el personaje de más edad, cosa que se refleja sobretodo en las facciones marcadas del rostro. Le he añadido algo de maquillaje en labios y ojos para resaltar su apariencia estilosa y algo atrevida, a lo que también contribuyen los accesorios como la gargantilla, los pendientes, la diadema y el chal.

En cuanto al diseño del vestido, sus atuendos siempre tienen algo de insólito. En cierta ocasión se menciona que lleva un vestido de noche negro con estampado de flores de cerezo que recuerda vagamente a un kimono japonés. Me encantó la idea y la puse en práctica.



45. Arte final de Mme Padva

La cinta gruesa de la cintura está inspirada en el cinturón con que se ajustan los kimonos, y el tonorosáceo de la boa y el borde del cuello del corpiño es el mismo que el de las flores del estampado que contrasta fuertemente con el negro. El conjunto aunque arriesgado no deja de ser elegante, apropiado para alguien de cierta edad con gustos sofisticados que sabe de moda. La parte superior del

vestido, sobretodo las mangas, imitan ligeramente un vestido de ballet, consideré adecuado añadir el detalle dado el origen del personaje.

### ***Poppet Murray:***

Datos a tener en cuenta: Es hija de los domadores del Circo, tiene catorce años. Su verdadero nombre es Penelope, Poppet (títere en inglés) es el mote cariñoso por el cual se la conoce, y ella lo prefiere. Al igual que su hermano mellizo su cabello es de un tono rojo intenso y rizado y sus ojos azul es. Participa en los espectáculos junto a su hermano en números sencillos con gatos amaestrados, durante los cuales viste por completo de blanco. Tiene una personalidad afable y juguetona y se siente muy apegada al circo, considerando a todos los miembros como su familia.

El rasgo más característico que he tenido claro desde el primer boceto es la nube de pelo rojo enmarcando su rostro, he tratado de exagerarle el volumen para enfatizarlo como rasgo principal. La dulzura en su expresión también es destacable, remarcada con los ojos grandes y brillantes. Al ser pelirroja natural le añadí las pecas, que también aportan un toque infantil al diseño.



46. Carta de expresión y bocetos Poppet



47. Arte final Poppet

Su indumentaria viene descrita como un vestido compuesto por todo tipo de tejidos color blanco combinados con cintas, y guantes y botas como complementos, todo del mismo color. Siguiendo esta descripción no tuve muchos problemas para desarrollarlo. Para los detalles de la tela usé un gris muy claro de forma que en conjunto el traje sigue viéndose blanco. También tuve en

cuenta que las niñas solían llevar vestidos algo más cortos que las jóvenes y las mujeres adultas, dejando ver por encima del tobillo.

La paleta de color juega con el contraste del blanco y el rojo, naturalmente, pero es algo que viene ya dado por la novela. Le añadí una cinta en el pelo para desviar un poco la atención del rojo, ya que de lo contrario tenía demasiado peso visual y eclipsaba el resto de elementos.

### **Widget Murray:**

Datos a tener en cuenta: Tiene también catorce años y al igual que su hermana se le conoce por un mote (Widget no tiene traducción literal, sería algo parecido a chisme o cachivache), su nombre auténtico es Winston. Tiene el mismo cabello rojizo y rizado que Poppet y como ella los ojos azules. En contraste con su hermana, en los números circenses viste por completo de negro. Tiene un carácter simpático y curioso, y siente debilidad por los dulces.

Al ser mellizos he intentado que sus caras se parezcan todo lo posible. Tienen la misma forma de ojos, nariz y boca, mismos colores y pecas en la misma zona. Lo único que se diferencia levemente es la forma de la mandíbula, la de Widget algo más pronunciada y angulosa que la de Poppet.



48. Bocetos y carta de expresión  
Widget



49. Arte final Widget

El traje de Widget se describe también como una mezcla de diferentes tejidos, esta vez en negro y en versión de traje masculino. He hecho algunos detalles en un gris algo más claro para que se distinguiesen las diferentes prendas. También he buscado que los trajes de ambos mellizos se asemejen, cada uno a su manera.

Las rallas en la parte superior, el lazo bajo el cuello, los detalles de las mangas, son elementos comunes en ambos diseños.

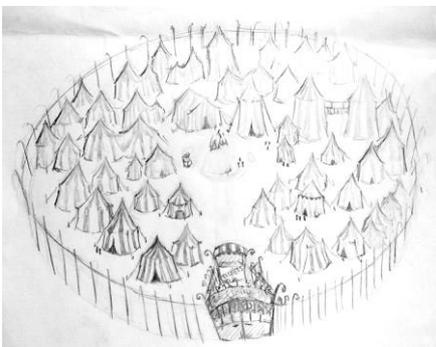
La chaqueta está basada en la del frac, un tipo de traje masculino muy elegante que se utiliza para lucir en celebraciones nocturnas. Ya que el circo sólo funciona en horario nocturno, es lo más adecuado.

En el caso de Widget, para rebajar el peso visual del pelo he añadido el sombrero, le da un punto caballeresco que contrasta con su rostro infantil.

#### 4.2.2 Ilustraciones:

Para elaborar las ilustraciones decidí probar algo distinto en cada una, aunque dejando ver que pertenecen a un mismo trabajo.

La primera, titulada *Le Cirque des Rêves*, se trata de la representación del escenario principal de la novela. Ya que toda la historia gira en torno al famoso circo, decidí incluirlo para crear algo de contexto y ambiente que complementase a los personajes.



50. Boceto del circo



51. Ilustración *Le Cirque des Rêves*

Imité en la medida de lo posible la atmósfera nocturna que se describe en el libro, un ambiente un tanto fantasmagórico y festivo al mismo tiempo. He empleado un acromatismo total para remarcar esa característica representativa en este circo concreto. Para la iluminación tuve en cuenta que la bombilla había sido inventada en 1879 y el circo se inauguró en 1886, así que en lugar de faroles

o algo por el estilo incluí hileras de luces que aportan el aspecto de un lugar activo y en funcionamiento.



52. Boceto *The duel*



53. Ilustración *The duel*

En la segunda, *The duel*, la intención ha sido plasmar la trama principal introduciendo a los dos protagonistas enfrentados de forma indirecta, de ahí que estén de espaldas al otro. También aparecen los antagonistas (que no están en los diseños) en forma de sombras sin rostros definidos, ya que lo que hacen durante la historia es observar el enfrentamiento de sus pupilos sin acercarse ni intervenir apenas, esto les da un carácter distante y siniestro.

La composición y estética general está inspirada en los carteles de publicidad que los circos usaban para promocionarse en aquella época.

Por último en la tercera he jugado con el simbolismo introduciendo iconos de elementos relevantes para la historia de forma simplificada. Hay un gran reloj en la entrada del Circo llamado *Wunschtraum* (*de ensueño* en alemán) con un diseño especialmente complejo que sigue la estética del lugar. El de la ilustración es una versión que yo he inventado a partir de ese relacionándolo con la historia.

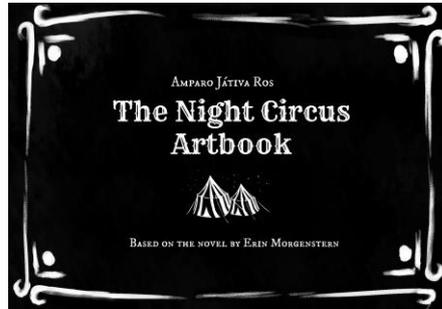


54. Boceto de los mellizos para Wunschtraum Clock



55. Ilustración Wunschtraum Clock

Las manecillas apuntan a los símbolos de los sombreros, de copa y de hongo, que son identificativos de los protagonistas y sus maestros. La forma orgánica de las agujas rompe con la geometría estricta del resto del reloj, igual que las figuras de los mellizos, que he incluido porque ambos tienen habilidades relacionadas con el pasado y el futuro respectivamente.

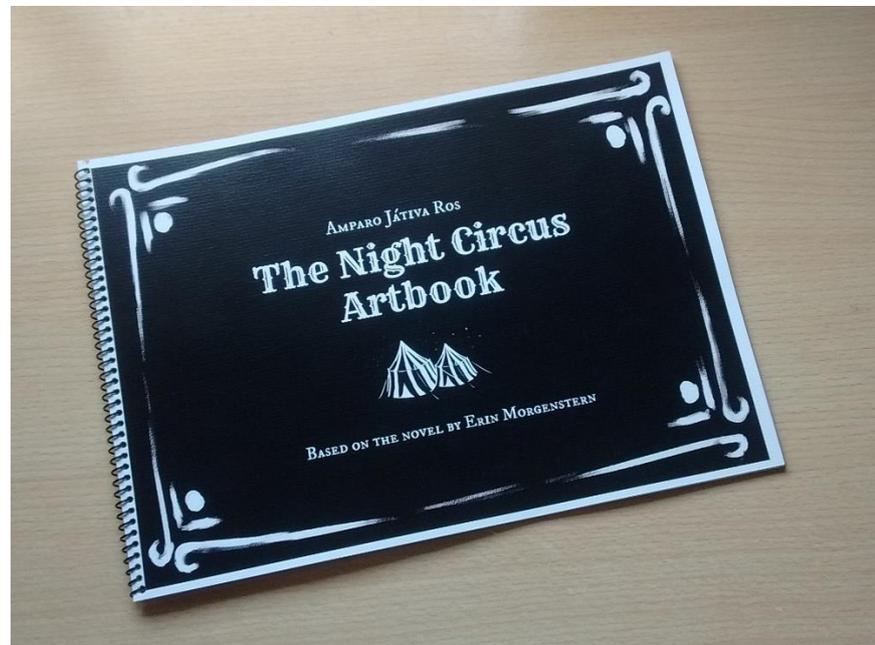


56. Arriba la portada del artbook, abajo la contraportada

#### 4.1.2 Maquetación e impresión del artbook

Una vez terminados los artes finales e ilustraciones empecé a fotografiar y organizar todos los bocetos que tenía antes de clasificarlos por personajes. A continuación pasé a diseñar el aspecto exterior del libro, es decir, la portada y contraportada. Opté por la ausencia de color para recordar la estética del Circo, y escogí una tipografía recargada y de ese estilo para el título principal. El marco lo dibujé con técnica digital pero dándole apariencia tradicional, para conseguir un efecto más manufacturado. Por último hice y añadí la imagen del circo a la portada a modo de logotipo para acompañar al título y relacionarlo con el contenido ilustrado.

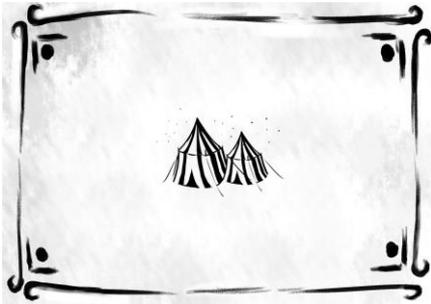
Para las caras interiores de portada y contraportada utilicé el mismo diseño pero invirtiendo los tonos, fondo claro y decoración oscura, y el mismo circo de la portada en negro



57. Artbook impreso

Decidí que el único texto que acompañaría a las imágenes durante el libro serían citas de la propia novela relacionadas con cada elemento, para darle cierto carácter de libro ilustrado además de homenajear al libro gracias al cual han sido posibles los diseños.

Leí el libro en inglés, así que dejé las citas en el idioma original y más tarde traduje también el índice y los títulos del artbook porque no tenía sentido dejarlos en un idioma diferente al del contenido.



57. Cara interior de la portada y contraportada



58. Páginas de ejemplo del artbook impreso

Para el diseño interior de las páginas elegí una estética lo más limpia, clara y ordenada posible, dejando espacios entre los elementos y márgenes amplios.

Hice un diseño de página en blanco con un leve sombreado gris en dos esquinas para acompañar el estilo tradicional acromático de los bocetos en contraste al digital de los dibujos a color. Sobre este fondo probé distintas combinaciones para la distribución de los elementos hasta dar con la definitiva: A un lado la imagen del arte final que es el elemento de más tamaño con el texto debajo, y al otro los bocetos. De esta forma el lector ve claramente dos bloques diferenciados en cada página. Uno con formas más orgánicas y otro enmarcado como elemento principal. Como pensaba hacer una impresión a doble cara, invertí la estructura de las páginas de los personajes que quedarían a la izquierda para que al abrir el libro ambas caras hicieran una composición simétrica.

Debido al número de personajes e ilustraciones sobraba una página vacía al final, donde aproveché para colocar una última cita del libro que hace referencia al cartel que hay junto a la entrada del Circo para indicar el horario exclusivamente nocturno. Lo consideré adecuado dado el título de la novela y el *artbook*.

A la hora de elegir el papel en la imprenta me decanté por un papel de mayor gramaje y textura para la portada y contraportada. Se aprecia la textura a pesar de la tinta negra y da muy buen resultado. Las páginas del interior llevan un papel más satinado y suave, algo grueso también para que la tinta no se transparente al estar impreso a doble cara, pero más fino que el de las cubiertas.

La impresión me oscureció un poco los colores de las imágenes en comparación al formato digital, aun así se ven en buena calidad y el resultado es visualmente atractivo. Por último un par de láminas transparentes protegen las cubiertas.

## CONCLUSIONES

Durante toda la realización del proyecto he puesto en práctica conocimientos aprendidos durante el grado, tanto técnicos como metodológicos. En general estoy satisfecha con el resultado del trabajo y considero que he cumplido los objetivos planteados al inicio de la forma que quería. Quizá me habría gustado dedicar algo más tiempo a la maquetación y hacer una encuadernación más artística para el *artbook*, pero habría tenido que sacrificar tiempo de la elaboración de los diseños e ilustraciones, cosa que consideraba de más relevancia.

Gracias a la elaboración de la parte práctica he obtenido muchísima soltura con el dibujo digital a medida que el trabajo ha ido avanzando, he notado una gran evolución desde los primeros bocetos hasta los resultados finales y he conseguido darle un estilo personal y definido a toda la producción visual realizada, una de las metas que me había planteado.

También me ha ayudado a confirmarme a mí misma que realmente me gusta hacer esto y que quiero intentar hacerlo profesionalmente en un futuro. El resultado obtenido pasará a mi portfolio como parte de mi bagaje artístico para poder mostrar mi experiencia de cara al público y promocionarme en el ámbito profesional.

## BIBLIOGRAFÍA

BARBIER, A. Art Portrait, *Revista ilustrada de la indumentaria de los años 20 hasta los 80* [Trabajo de fin de grado]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2014

CHARACTER DESIGN REFERENCES Disponible en:  
<<http://characterdesignreferences.com/>>

CIRCOPEdia Disponible en: <[http://www.circopedia.org/Main\\_Page](http://www.circopedia.org/Main_Page)>

CIRCUS MUSEUM Disponible en: <<http://www.circusmuseum.nl/eng/>>

DESCRIPCIÓN DE PERSONAJES Disponible en:

<  
[http://www.materialesdelengua.org/aula\\_virtual/descripcion/descripcionpersonajes.htm](http://www.materialesdelengua.org/aula_virtual/descripcion/descripcionpersonajes.htm)>

GÓMEZ SANCHEZ, S. *Nova Prípiat, concept art: Desarrollo de una realidad alternativa* [Trabajo de fin de grado]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2016

GNONE. E. *Un año en Fairy Oak*. Italia: Destino, 2012

LA CASA VICTORIANA Disponible en: <<https://lacasavictoriana.com/>>

MORGENSTERN. E. *The Night Circus*. Gran Bretaña: Penguin random house, 2011

ROMERO, E. *Concept art para un videojuego: Yggdrasil*. [Trabajo de fin de grado] Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2016

THAYER. S. Generic History, The first tent. En: *American Circus Anthology*. William L. Slout, 2005

*Victorian fashions and costumes from Harper's Bazar, 1867-1898*. Nueva York: Dover publications, 1974.

## ANEXO

Adjunto el documento PDF con el Artbook completo.