

**TFM Trabajo Fin de Máster**

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

**Título:** Tótem

**Autor/a:** Francisco Fajardo Muñoz

**Tutor/a:** Ignacio Belda Mercado

**Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:**

Reproducción y desarrollo visual

Departamento de Dibujo

**Convocatoria:** septiembre

**Año:** 2021

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándoles como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

El abajo firmante D./Dña. Francisco Fajardo Muñoz con DNI 15474342B, que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: "Tótem", declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a 20 de agosto de 2021

El autor:

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'F. Fajardo Muñoz', written over a horizontal line.

## **Resumen**

Totem es un proyecto práctico el cual tiene como base las máscaras, concretamente las máscaras en el cine. En el trabajo comienzo contextualizando el tema de la máscara como ha funcionado en diferentes épocas y culturas, para después indagar cómo se extrapolan estos usos al cine, hago una investigación de las máscaras en diferentes géneros cinematográficos, como funcionan, sus similitudes y sus diferencias.

Realizo una lista de máscaras de cada género y de esta selecciono las que considero que funcionan mejor, justifico porqué he escogido X máscara y cómo funciona el elemento de la máscara dependiendo del género en el que se encuentre.

Y con esto, la idea final del proyecto es hacer una baraja de poker en la que cada palo sea un género cinematográfico los cuales serían:

Corazones-Romance, Picas-Terror, Diamantes-Ciencia ficción, Tréboles-Comedia

Además diseñé un joker ya que no puede faltar en una baraja de poker.

Lo siguiente es realizar el grueso del proyecto que consiste en el rediseño de personajes, tanto la máscara de este como su vestuario, comenzamos con las siluetas y/o bocetos más generales, probando las diferentes posturas del personaje, después realizo unas pruebas de grises de las poses que más me convencen, al igual que con sus máscaras que hago pruebas de grises hasta encontrar una que más me convenza.

Con un boceto claro tanto de la pose, los grises y la máscara del personaje paso a al definitivo pero en escala de grises para tener un claroscuro bien trabajado y a posteriori añadir el color.

Una vez todos los personajes están listos los maqueto en la baraja y les añado algunos detalles finales además del dorso de la carta.

Diseñé una caja acorde para guardar las cartas y procedí a imprimir, una vez estaba todo impreso lo corté y monté la caja quedando así una baraja de poker completa y funcional.

## **Palabras clave**

Máscara, diseño de personajes, ilustración, poker, cine.

## **Abstract**

Totem is a practical project which is based on masks, specifically masks in the cinema. In this project I begin by contextualizing the theme of the mask as it has worked in different times and cultures, later I investigate how these uses are extrapolated to the cinema, I do an investigation of the masks in different cinematographic genres, how they work, their similarities and their differences.

I make a list of skins of each genre and from this I select the ones that I think work better, I justify why I have chosen X mask and how the mask element works depending on the genre it is in.

And with this, the final idea of the project is make a poker deck in which each suit is a film genre which would be:

Hearts-Romantic, Spades-Horror, Diamonds-Sci-Fi, Clovers-Comedy

I also designed a joker since it cannot be missing from a poker deck.

The next thing is to carry out the bulk of the project that consists of the redesign of characters, both his mask and his wardrobe, we start with the silhouettes and more general sketches, testing the different positions of the character, then I carry out some gray tests of the poses that convince me the most, as with his masks that I do gray tests until I find one that convinces me the most.

With a clear sketch of both the pose, the grays and the mask of the character, I move on to the final but in grayscale to have a well-worked chiaroscuro and later add the color.

Once all the characters are ready, I put them in the deck and add some final details to them in addition to the back of the card.

I designed a suitable box to store the cards and proceeded to print, once everything was printed I cut it and assembled the box, thus leaving a complete and functional deck of poker.

## **Keywords**

Mask, character design, illustration, poker, cinema.

## ÍNDICE

<b>Introducción.....</b>	<b>1</b>
<b>Objetivos.....</b>	<b>8</b>
<b>Metodología .....</b>	<b>9</b>
<b>Resultados.....</b>	<b>50</b>
<b>Conclusiones.....</b>	<b>54</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>55</b>
<b>Filmografía.....</b>	<b>56</b>
<b>Curriculum.....</b>	<b>57</b>

## Introducción

Tótem es un proyecto práctico que funciona como la continuación a nivel de investigación de mi trabajo fin de grado “Talismán”. Tanto en el anterior como en este el tema principal del proyecto es la máscara un objeto que en mi particularmente siempre ha levantado fascinación, lo que entendemos por máscara es un objeto físico que utilizamos para cubrir nuestro rostro y puede estar hecho de materiales muy diversos, y con este punto de partida surgen todas las variantes a lo largo de la historia y de la geografía del mundo. Desde hace cientos o miles de años se han llegado a usar en numerosas civilizaciones y culturas para fines más o menos parecidos, festividades, rituales, o actuaciones escénicas que variaba según su contexto.

El uso que se le ha dado a la máscara principalmente han sido religiosos, para representar a según qué dioses, realizar ofrendas, sacrificios o como símbolo de protección para ahuyentar a malos espíritus, o por lo contrario atraer la buena suerte. Ejemplos de estas máscaras las encontramos en la cultura japonesa como el kitsune, oni, pinturas faciales vikingas o de rituales que venían a cumplir una función muy similar a la de una máscara, o las empleadas en algunas tribus africanas con fines religiosos. O por ejemplo las máscaras de halloween que estaban pensadas para ahuyentar a los demonios pero acabaron convirtiéndose en una fiesta mundial.

Tendríamos también un uso de la máscara práctico como pudo ser las máscaras de los médicos de la peste negra que a día de hoy se han vuelto muy populares pero tenían esa forma tan particular ya que se introducían hierbas aromáticas en el pico de la máscara para no oler a los enfermos ya que se creía que la enfermedad se transmitía por el olor, o sin irnos demasiado lejos tenemos las mascarillas que usamos actualmente como método de prevención ante el COVID-19 que acompañadas con las pantallas protectoras que usan los sanitarios se podría decir que es el equivalente actual.



“EPIDEMIA”- Ilustración de “Talismán” basada en la máscara de la peste negra

Otro uso que se le han dado a las máscaras es el de opresión o castigo, teniendo de ejemplo las máscaras de hierro que se empleaban como metodo de tortura, y tantos otros artilugios que se empleaban como castigo, pero a nivel social la máscara jugó un papel importante teniendo de ejemplo más claro las máscaras de la sociedad veneciana, diseñadas claramente para distinguir a las personas de una manera aun más evidente, tanto a nivel social porque una persona de un alto estatus social tendría una máscara hecha con mejores materiales, pero no solo materiales si no la forma de esta que te podía dar un aire distintivo o podía incitar a la burla por tener narices exageradas apariencia de arlequin y un largo etcetera, por otro lado la discriminación social hacia las mujeres ya que mientras los hombres llebaban máscaras cómodas como la Bauta que les permitia comer, beber y hablar sin problema o necesidad de quitarsela.



“SIGNORE”- Ilustración de “Talisman” basada en la máscara bauta



“SIGNORA”- Ilustración de “Talisman” basada en la máscara moretta

Las mujeres (no todas pero era algo común) que llevasen la máscara moretta que tenían que sujetar con la boca por lo que debían permanecer calladas, sin poder comer o beber en la velada porque si abrían la boca la máscara se caía ya que se sostenía mediante una lengüeta que debían coger con la boca. Hay más máscaras a las que les ocurre algo parecido pero estas para mí fueron las más destacables.

Por otro lado tenemos las máscaras en la cultura popular que son en las que me enfoco en este proyecto concretamente las del cine, pero encontramos máscaras en series de televisión, libros, cómics, películas. Y dependiendo del género y el contexto una máscara de payaso normal puede pasar de ser para una película de comedia o para una de terror. En una película de ciencia ficción puede ser un villano pero casi la misma puede usarse para un héroe y en estos casos estamos más acostumbrados a esos papeles pero si cambiamos el contexto y usamos una máscara en una película de amor, por lo general suele haber algo oculto, siniestro o comúnmente para enfatizar erotismo.

Y en las de humor tienden a tener una función de caricatura y exageración de los gestos del actor. De todo esto entraré en más detalle con ejemplos de la metodología.

Es por esto que me he decantado por este uso de la máscara ya que considero que era al que más podía sacarle provecho ya que tiene multitud de matices pero a la vez patrones que se repiten dependiendo del género cinematográfico o las tendencias de la época.

En Talisman hablé de la máscara como concepto, las diferentes connotaciones que ha tenido a lo largo de la historia y geográficamente, resaltando las que a mi parecer eran más destacables ya que la mayoría eran usadas con intenciones religiosas o lúdicas con el teatro, carnavales y fiestas en general.

Una vez la investigación estaba hecha realicé una serie de bocetos de las máscaras seleccionadas, y posteriormente una sesión de fotos con unos modelos para trabajar el tema del retrato conjuntamente con la máscara.

De hecho en Talisman llegué a hablar de la máscara en el cine pero de manera superficial.

Con dos ejemplos muy reconocibles como el antifaz de superheroe muy presente en el cine, ya sea de comedia a nivel de parodia como en Kick-ass, en películas de terror o romance como recurso de fiestas de disfraces que acompañan a la trama y obviamente en el género de la ciencia ficción con personajes como Robin (Batman).



“HERO”- Ilustración de “Talisman” basada en el antifaz de superheroe

Además hablé de otra de las máscaras más conocidas del cine como es la de Guy Fawkes o más comunmente conocida como “V de Vendetta” la cual trascendió la novela grafica de Alan Moore y su propia pelicula convirtiendose en un simbolo de disconformidad con el sistema.

Era merecedora de ser incluida en este trabajo pero al ya haberla trabajado prefería darle la oportunidad a otra.

Quería poner en contexto ya que es el precedente a este. A la hora de plantearme en que quería trabajar para el trabajo fin de máster tenía claro que quería continuar el tema de la máscara. Pero claro en este punto surgía la duda de si añadir simplemente más máscaras a las que ya tenía hechas y mejorar las anteriores, porque con el tiempo siempre se ven nuevas maneras de abordar una idea antigua.



“DISCONFORMIDAD”- Ilustración de “Talisman” basada en la máscara de Guy Fawkes

Otra opción sería rehacer estas máscaras ya hechas en una nueva manera de trabajar que he estado desarrollando durante el máster, un estilo más cartoon podríamos decir.

Esta manera nueva de trabajar la he estado utilizando en la mayoría de asignaturas durante el master y así poder pulirlo. Entonces me parecía necesario seguir por esa línea también para el trabajo final.

Con este aspecto claro de el cómo y el tema quedaba afinar el qué y el cómo, junto con mi tutor estuvimos hablando de el tema de la máscara, como podía volver a abordarla y me planteó la idea de la máscara en el cine. Una idea que consideré muy interesante y decidí optar por ella, ya que en el cine tiene multitud de máscaras conocidas y muy populares en la cultura popular. El proyecto ya empezaba a tener forma pero con esta idea de las máscaras en el cine debía pensar qué hacer con ellas y decidí hacer diseño de personajes ya que lo habíamos abordado en una asignatura durante el master y fue algo que me gusto bastante.

Por lo que la idea inicial consistía en realizar una serie de diseños de personajes de las máscaras y el traje del personaje que yo considerase y presentarlos en forma de láminas, cromos o una manera similar.

Pero una vez empezada la investigación sobre las diferentes películas, ver cuales son más conocidas, más importantes me di cuenta que la lista estaba mayormente formada por películas de ciencia ficción y terror, que son los géneros en los que más se usa el recurso de la máscara, pero me parecía descompensado si tenía pensado realizar sobre 12 ilustraciones que por ejemplo siete fuesen de ciencia ficción cuatro de terror y una de comedia, por lo que debía pensar una manera de que quedase equilibrado, por lo que lo dividí en partes iguales y los dividiéndolos en géneros. Y ahí surgió la idea definitiva que consistiría en realizar una baraja de poker en la que cada palo de la baraja fuese un género de cine dividiéndose en corazones para el género romántico, picas para terror, diamantes para ciencia ficción, y trébol para comedia.

Una opción que me planteé junto a mi tutor si no conseguía acabar todas las cartas como quería era hacer máscaras reales que se pudiese poner la gente como las típicas de cartón que venían en revistas para niños con una gomita, el porqué de esto es que era también una manera original de presentarlo y hacía referencia una vez más a la cultura popular como al escoger el tema del cine. Pero consideré que quedaba más cerrado realizando la baraja.

El motivo de llamar al proyecto tótem se debe a la función que cumplían estos, ya que eran objetos que la gente veneraba “1. m. Objeto de la naturaleza, generalmente un animal, que en la mitología de algunas sociedades se toma como emblema protector de la tribu o del individuo, y a veces como ascendiente o progenitor.”(RAE) y quería hacer un paralelismo con las máscaras en el cine las cuales pueden llegar a ser muy veneradas no en el mismo sentido que los tótems, pero similar ya que muchas son coleccionadas o reproducidas y en cierto modo es una manera de venerar.



Ejemplo objetos de exposicion. Planeta deagostini

De este modo además se siente una cierta continuidad con el anterior trabajo que lo titulé “Talismán”, “Objeto, a veces con figura o inscripción, al que se atribuyen poderes mágicos.” (RAE), por una razón parecida ya que me parecía que tenía una cierta similitud la función que tenían las máscaras que escogí con este objeto.

## Referentes

Por ultimo para acabar la introducción quería mencionar algunos referentes en los que me he apoyado a nivel visual para seguir trabajando en este nuevo estilo.



van Bores, J. (2020). [Dibujo]. <https://www.facebook.com/julianvanboresart>

### Julián Van Bores

Julian tiene un estilo cartoon muy marcado, puedes ver claramente las formas geométricas que componen a sus personajes, tienen posturas muy dinámicas y su manera de colorear es muy saturada pero hace que todo case perfectamente por lo que aun siendo saturado no desentona.



Cunha, J. (2021). [Dibujo]. <https://www.artstation.com/artwork/w6d0zL>

### Justine Cunha

De Justine me quedaria sobre todo con su manera de emplear el color, armoniza perfectamente todos los colores y a nivel de estructura de dibujo lo que más me fijo es que tiende a darle mucha importancia a la mirada y a las manos, algo que a mi tambien me gusta bastante



Monster Prom. (2020). [Dibujo]. <https://www.solojugadores.com/monster-prom-2-monster-camp-resena/>

## Monster Prom

No se trata de un ilustrador solo, se trata de un equipo entero que hacen ilustraciones para un video juego, el videojuego como tal no lo sigo pero un día encontré las ilustraciones de estos monstruos y me encantaron, tienen un estilo con muchos ángulos líneas casi rectas para resolver la anatomía y la ropa, pero a la vez se ve muy orgánico, además que con el tema del color ocurre algo parecido que con Julián son colores muy saturados pero que están muy bien armonizados, quizás este estilo sería el más parecido a lo que me gustaría conseguir.



Burnett, D. (2018). [Dibujo]. <https://comicstallion.tumblr.com/post/177764829484/from-cosmic-ghost-rider-003-art-by-dylan-burnett>

## Dylan Burnett

Quizá Dylan sea algo más diferente en estilo que los demás, ya que es más comiquero con líneas más quebradas y sombras más duras pero por lo que lo he escogido es por la energía que le da a sus personajes, los llena de movimiento y sus viñetas se sienten muy dinámicas.

## Objetivos

En este apartado desarrollaré los diferentes objetivos que me planteo cumplir en el proyecto.

El primero de todos como ya comenté antes uno de mis objetivos ya no con este proyecto si no con el máster en si era intentar desarrollar una manera de trabajar nueva, un nuevo estilo por así decirlo más cartoon y alejándome un poco del realismo que solía hacer antes y de mi zona de confort. Principalmente porque me siento más cómodo y me hace volver a disfrutar más el dibujo, el investigar cómo simplificar x parte del cuerpo, ver como lo han abordado otros ilustradores. Siento que es una nueva manera de volver a aprender y por ello quiero seguir desarrollándolo.

El siguiente punto sería la investigación, indagar más en el tema de la máscara ya que con Talisman siento que abordé solo la superficie de un tema tan grande y con tantos matices, pero claro al ser tan amplio era complicado abarcar mucho o indagar acerca de tantas culturas y durante periodos de tiempo tan amplios.

Pero al centrarme en el cine específicamente me da una cierta libertad, dentro de estar acotado a un tema y puedo profundizar en según qué cosas.

Otro punto que considero importante cumplir es la homogeneidad dentro del trabajo, una misma manera de trabajar tanto a nivel de concepto como estético, que no haya nada que resalte para mal o nos pueda dejar descolocados, también considero que es importante porque al ser una baraja de cartas y su finalidad al fin y al cabo es ser usada es algo que estaremos constantemente moviendo, ojeando pasando de una para otra por lo que algo que no cuadre del todo podría ser fatal.

Y por último un objetivo que en realidad serían dos llevar el proyecto a formato físico es algo que considero muy importante ya que el anterior por temas de dinero, inseguridad con el proyecto con respecto de si poder hacerlo mejor y después llevarlo a físico, no pude sacarlo y no quiero que con este suceda algo similar.

Esto va ligado con la otra parte del objetivo que sería tener un proyecto cerrado y acabado, siempre hay cosas que se pueden mejorar pero me refiero a que el proyecto acabe aquí y no tenga opción de continuar, me explico a la hora de presentar un proyecto en la carrera tanto a mi como a más compañeros nos ha llegado a pasar de presentar un proyecto y dejarlo de cierta manera abierto y decir que en un futuro se retomará y con el tiempo a veces no pasa ya sea por falta de interés en ese tema, inicio de otros proyectos etc... Por eso no quiero que me pase en esta ocasión ya que es algo que me da pena cuando me ha llegado a pasar tanto a mi como a compañeros.

## Metodología

En cuanto al apartado de la metodología podemos dividirlo en dos partes la metodología a nivel conceptual, primeras ideas, descartes y como llegamos a las decisiones finales. Y por otro lado la metodología práctica de cómo he realizado en proyecto a nivel de dibujo, llevarlo a formato físico etc

Lo primero de todo una vez tuve claro que quería hacer una baraja de poker era pensar en los géneros, quería que representara cada palo de la baraja.

Empezando por el palo de Corazones que le atribuí el género romántico ya que el corazón es símbolo de amor además tiene el color rojo que también se atribuye al amor creo que casa perfectamente, luego tendríamos las picas las cuales al estar basadas en como su nombre indica en las picas, concretamente en su punta las cuales eran una especie de lanza pero considerablemente más largas, las he relacionado con el género de terror ya que su color negro y la relación con un objeto punzante me parecía bastante apropiada para este genero.

Después tenemos los diamantes los cuales era algo más complicado de relacionar con un género pero decidí atribuirlo con el de la ciencia ficción, ya que en este tipo de películas muchas veces tenemos un elemento especial, algún tipo de gema con poder, algún objeto con cualidades únicas o que es muy preciado y de ahí que el género de ciencia ficción lo atribuya a los diamantes, además el rojo es un color que expresa energía, acción por lo que es muy adecuado.

Y por último el trébol el cual tiene una forma amable, es redondeado, símbolo de buena suerte y algo positivo al fin y al cabo el cual lo he relacionado con el género de comedia, ya que las características del símbolo y el género concuerdan bastante bien, quizá no tanto por el color pero es algo que solucionaremos más adelante.

Una duda que surge en este punto es cómo hacer las cartas de J, Q y K ya que en las barajas de poker tradicionales los personajes de esas cartas están dibujados de manera simétrica y muy esquemáticos que era algo que no buscaba para el proyecto, por lo que me plantee hacer esas cartas del mismo modo que la baraja española en la que los personajes que ocupan esos números están dibujados de cuerpo entero. De este modo podría seguir con la idea original pero dándole un toque propio de nuestra cultura.

Una vez este apartado estaba claro debía hacer una investigación sobre las diferentes películas que tenían una máscara como uno de sus elementos principales o que tuviese cierta importancia. la lista era la siguiente:

### **Románticas:**

- El placer(Ophüls, 1959)
- El fantasma de la ópera(Schumacher, 2004)
- Cincuenta sombras de Grey(Taylor-Johnson, 2015)
- Eyes Wide Shut(Kubrick, 1999)
- La princesa Mononoke(Miyazaki, 1997)

### **Terror:**

- Saw(Wan, 2004)
- Viernes 13(Nispel, 2009)
- El silencio de los corderos(Demme, 1991)
- Scream(Craven, 1996)
- Election: La noche de las bestias(DeMonaco, 2016)

### **Comedia:**

- La Máscara(Russell, 1994)
- Deadpool(Miller, 2016)
- Dos rubias de pelo en pecho(Wayans, 2004)
- Kick-ass(Vaughn. 2010)

### **Ciencia ficción:**

- Ironman(Favreau, 2008)
- Star Wars. El imperio contraataca(Kershner, 1980)
- Predator(Thomas, 1987)
- El caballero oscuro(Nolan, 2008)
- Spider-Man 2(Raimi, 2004)
- V de Vendetta(McTeigue, 2005)
- Watchmen(Snyder, 2009)

Solo con realizar la lista e investigando me doy cuenta de una serie de cosas y es que en el género de ciencia ficción y en el de terror la máscara es un recurso más que recurrente, mientras que en el género romántico y de humor no son muy comunes.

## Género Romántico

En el género romántico las películas que escogí fueron El fantasma de la ópera (Schumacher, 2004) ya que cuando pensamos en máscaras en el cine creo que es una de las más recurrentes y debía incluirla.

Cincuenta sombras de Grey (Taylor-Johnson, 2015) aunque la historia no es la gran cosa y no hay máscaras en exceso las hay y la película fue muy controversial cuando salió y también quiero que las películas que escojan sean reconocibles por la mayoría de la gente, esta al no tener la máscara muy presente decidí utilizarla para el diseño del As en el que no profundizó demasiado en cuanto a diseño ya que solamente es un símbolo.



Fotograma del fantasma de la ópera. Schumacher, J. (Director). (2004) El fantasma de la ópera [Película]. Warner Bros., Odyssey Entertainment

Eyes Wide Shut (Kubrick, 1999) la considero buena película y utilizan bastante la máscara durante el film le dan cierta importancia, a nivel de trama es similar a 50 sombras de Grey ya que es una película romántica pero con tintes eróticos.

La princesa Mononoke (Miyazaki, 1997) me parecía interesante incluir una película de animación al menos, también es una máscara muy reconocible en la cultura popular y tiene un tipo de historia fuera de lo que podríamos considerar una película romántica al uso.



Fotograma de La princesa Mononoke. Miyazaki, H. (Director). (1997). La princesa Mononoke [Película]. Studio Ghibli, Dentsu Inc, Nibariki, Nippon TV, TNDG, Tokuma Shoten

He dejado fuera a la película de “El placer” por que era una película un tanto difícil de encontrar por el año en el que se hizo y las películas que he escogido tanto en este género como en los demás las había visto antes o las he visto para el trabajo, y con la antigüedad de esta y no ser una película demasiado conocida me dificultaba el poder verla, además que por lo que he podido leer la máscara en esta película cumple un rol muy parecido al del fantasma de la opera. De este modo tenemos tres usos muy diferentes de la máscara en las películas románticas, un uso siniestro similar al que podríamos ver en películas de terror, otro más romántico clásico pero con características eróticas y por último una película romántica pero con mucha acción y aventura.

Algo curioso que podemos ver es que las películas románticas a las que estamos acostumbrados no suelen aparecer máscaras más que para una fiesta de disfraces o alguna escena muy puntual, nos presentan a los personajes con la cara destapada para poder ver mejor sus emociones, la química entre ellos y que no haya ningún tipo de elemento que distraiga de la acción. Pero cuando a un personaje en este contexto romántico le damos una máscara y lo convertimos en un elemento importante lo que le estamos dando es un segundo género por así decirlo a la película ya que puede tener tintes muy variados o ser impredecible.

## **Género de Terror**

En el género de terror decidí quedarme con Saw(Wan, 2004) como la máscara para el as de picas ya que en si no es una máscara como tal ya que es un muñeco de madera, pero funciona como una ya que el verdadero asesino se esconde detrás del muñeco para cometer sus crímenes por lo que la he dejado únicamente para el as, la siguiente sería Viernes 13(Nispel, 2009) que creo que era una de las que tenía más clara ya que es una máscara muy reconocible, se le da importante dentro de las películas y además le ocurre como a la máscara de scream o saw que aparece en varias películas a lo largo de los años por lo que hace que esté mucho más presente en la memoria de las personas.

Decidí descartar la máscara de Hannibal Lecter de El silencio de los corderos(Demme, 1991) ya que no se le da mucha importancia en la trama aparece solo en momentos muy puntuales y aunque mucha gente pueda tener la imagen del personaje con esa especie de bozal cuando se menciona la película no la consideré lo suficientemente destacable como para añadirla.



Fotograma de Scream. Craven, W. (Director). (1996). Scream [Película]. Dimension Films, Woods Entertainment

Tenemos también la máscara de Scream(Craven, 1996) otra que se ha repetido a lo largo del tiempo, además de ser parodiada o referenciada en otras películas, series etc por lo que es muy reconocible y me parecía imprescindible en esta elección.

Por último tenemos una máscara de Election:

La noche de las bestias(DeMonaco, 2016) la peculiaridad con esta máscara es que en la película todo el mundo lleva alguna ya que se trata de una noche llena de asesinatos y no hay ninguna que resalte en exceso quizá solo una y esa es la que escogí para desarrollar quizá es una película que no tenga una muy clara en la cual enfocarse pero al igual que toda la saga de la purga, pero decidí escoger una película de esta saga porque me parece una idea interesante la trama y el uso que se les dan a las máscaras.



Fotograma de Election:  
La noche de las bestias. DeMonaco, J. (Director). (2016). Election: La noche de las bestias [Película]. Blumhouse Productions, Platinum Dunes, Universal Pictures, Man in a Tree, Dentsu Inc, Fuji TV

A las conclusiones que podemos llegar con las máscaras en el género de terror es que es un recurso más que frecuente y cuando no se usan máscaras se usan maquillajes muy recargados que vienen a tener la misma función, en el género de terror se usa como un símbolo, una manera de ocultarse que las víctimas le temen al monstruo que llevas en la cara ya que si te quitas la máscara eres un humano más y te pueden ver como un igual y por tanto quizá no intimides ni consigas esa posición de superioridad frente a la posible víctima, es algo parecido a lo que podíamos ver en la serie Scooby-Doo que en cada capítulo presentaban un monstruo diferente pero al quitarle la máscara digamos perdía todo su poder al ver los demás que era una persona como ellos.

En el caso de Viernes 13 si que es un ser paranormal, una especie de zombi inmortal, pero tanto en Scream como en la purga son personas con una careta de plástico.

Otra cosa a resaltar en cuanto a la purga es que creo que se usa la máscara muy bien ya que ponen en contexto que una vez al año las personas son completamente libres de hacer lo que quieran sin consecuencia alguna, asesinar, robar y cualquier cosa que se les ocurra y la gente se pone una máscara y sale a hacer todo tipo de atrocidades, y al taparse para no ser visto es cuando verdaderamente son ellos mismos y algo no demasiado diferente pasaba en los carnavales de Venecia cuando las personas al saber que no iban a ser reconocidas se desmadraban y cometían locuras.

Esto en cierto modo nos da a ver que la gente cuando verdaderamente lleva una máscara es cuando no la llevan, en su día a día y en el momento en el que se ponen la máscara física se quitan la verdadera que ocultaba su manera de ser.

## **Género de la comedia**

El género de la comedia fue aunque no lo pueda llegar a parecer a priori el más complicado de encontrar máscaras, creo que esto se debe a que en las películas de comedia por lo general se priorizan los gestos, las muecas del actor, algo similar a lo que ocurría con las películas románticas, pero en el caso de la comedia al momento de ponerle una máscara a un personaje deben hacer que sea el doble de expresivo y exagerado que si no la tuviese y eso en ocasiones puede resultar bastante difícil, por eso creo que no hay demasiadas películas claramente cómicas con máscaras.

De esta lista las he seleccionado todas ya que necesitaba cuatro, he dejado la de Kick-ass para el diseño del trébol ya que en cierto modo es muy parecida a Deadpool en el sentido que ambas son una parodia a las películas de superhéroes pero me he decantado por desarrollar a deadpool porque creo que su máscara se siente mucho más expresiva al tener CGI mientras que en Kick-ass le resta expresividad al actor al menos desde mi punto de vista. Luego tenemos la película de dos rubias de pelo en pecho la cual unos policías llevan unas máscaras de chicas, que en realidad los actores llevaban prótesis y esto hacía que sus gestos fuesen mucho más exagerados y por lo tanto más graciosos. Por último la máscara protagonizada por Jim Carrey que a las expresiones exageradas del actor debemos sumarle una cara creada por CGI y exagerada como un dibujo animado cada cosa que hace.



Fotograma de Dos rubias de pelo en pecho. Wayans, K. I. (Director). (2004). Dos rubias de pelo en pecho [Película]. Columbia Pictures



Fotograma de Deadpool. Miller, T. (Director). (2016). Deadpool [Película]. Marvel Entertainment, Marvel Studios, 20th Century Fox.

Y por último el género que más máscaras tiene el de ciencia ficción el cual fue muy complicado decidirme por 4 ya que había muchísimas alternativas pero me decante por Ironman ya que es un personaje que desde su primera aparición en 2008 hasta la última en 2019 ha sido un personaje que ha estado por todas partes a nivel de anuncios, merchandising y es un poco el que empezó todo el boom del cine de superhéroes que hoy en día tenemos tan asimilado y podría casi considerarse como un género aparte,



Fotograma de Ironman. Favreau, J. (Director). (2008). Ironman [Película]. Paramount Pictures, Marvel Entertainment, Marvel Studios, Fairview Entertainment, Dark Blades Films, Legion Entertainment

El siguiente que escogí fue Darth Vader de la saga de Star Wars un personaje que no necesita prácticamente presentación ya que está un poco en el imaginario de todos, con una de las frases más icónicas de la historia del cine, de hecho aparece en toda la trilogía original de Star Wars pero para citar la película me he decantado por “El imperio contraataca” precisamente por esa frase.



Fotograma de El Imperio Contraataca. Kershner, I. (Director). (1980). Star Wars Episodio V: El imperio contraataca [Película]. Lucasfilm. Distribuidora: 20th Century Fox



Fotograma de El caballero oscuro. Nolan, C. (Director). (2008). El caballero oscuro [Película]. Coproducción Estados Unidos-Reino Unido; Warner Bros., Legendary Pictures

Y por ser un personaje con esa importancia y en cuanto a máscaras también abre un abanico enorme como lo es Star Wars que está lleno de cascos y máscaras icónicas, recordadas por muchos.

La última elección para este género sería Batman principalmente por ser un personaje tan recurrente en el cine que ha sido interpretado por muchos actores, en películas muy diferentes unas de otras desde 1966 con una versión que parecía caricaturesca protagonizada por Adam West hasta la última que se estrenará en 2022 con un aire mucho más serio interpretada por Robert Pattinson, es un personaje que ha permanecido durante mucho tiempo en el cine y lo seguirá haciendo por lo que me parecía importante incluirlo. Como máscara para el as de diamante he escogido la máscara de Rorschach de Watchmen porque estéticamente me parecía muy interesante y podía funcionar muy bien.

Me he dejado máscaras fuera como la de Predator pero sentía que cumplía una función muy similar a las que cumplen las máscaras de terror y quería que fuese más diferencial, también a la de Spider-Man que es un caso similar al de Batman un personaje que ha aparecido a lo largo de los años de maneras diferentes interpretado por actores diferentes pero como su situación me parecía tan similar a la de Batman he decidido decantarme por el murciélago ya que considero que tiene más trayectoria y algo de más importancia en el cine, dejé fuera a la máscara de V de Vendetta que también la considero muy importante incluso es una que ha trascendido a nuestra sociedad habiendo gente que la usa a modo de protesta. Pero como esta máscara ya la había desarrollado en "Talisman" quería desarrollar una que no hubiese tocado antes.

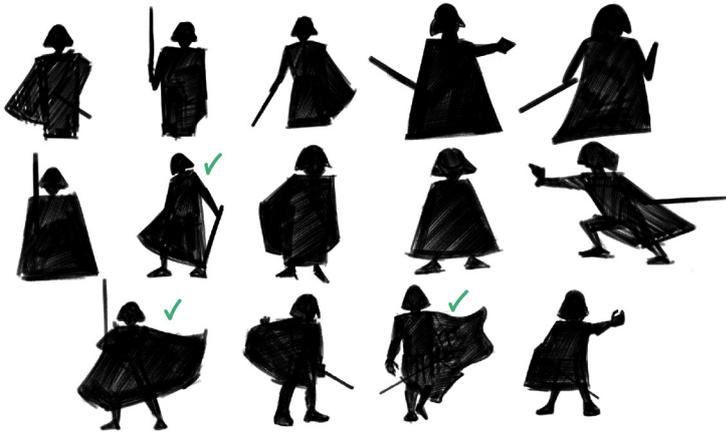
Otra carta importante en toda baraja de poker es el joker o comodín y decidí hacer una máscara de payaso básica sin ningún rasgo distintivo, con un traje de arlequín, el porqué de esta elección es que una máscara de payaso puede funcionar dependiendo del contexto si la empleas en una película de terror con música siniestra de fondo es una máscara de miedo por ejemplo Pennywise de IT, si la usas en una comedia en una fiesta infantil por ejemplo es graciosa, si la usamos en una película romántica como recurso para una broma, una sorpresa es un recurso que también puede funcionar y si la empleamos en una película de ciencia ficción puede dar lugar a personajes como el joker.

Y antes de pasar al apartado más técnico explicaré el proceso mental antes de acometer las ilustraciones. Una vez que veo las películas me quedo sobre todo con la sensación que transmite ese personaje, pesadez, fuerza, ligereza, peligro, inmensidad hay muchas características y puede ser una combinación de varias, una vez tengo claro lo que transmite ese personaje lo sintetizo en formas cuadrados para personajes grandes como pueden ser Batman, Jason o Vader, pero con la diferencia que Batman al ser un héroe sus sensaciones son de dos cuadrados, refiriéndonos a la cabeza y al cuerpo, Vader sería un cuadrado en el cuerpo por ser una figura grande y en la cabeza triángulos ya que son formas de peligro, Jason por su parte sería un cuadrado y un círculo ya que si da sensación de peligro pero el círculo le da un carácter de inmensidad y para la sensación de peligro le añadí un gran triángulo en el trapecio y ese tipo de esquemas mentales he seguido para todos los personajes, por ejemplo los de comedia tienen líneas más curvas y colores más vivos, los de terror son más rectos y afilados. Los héroes son más bien cuadrados y los de romance son más bien variados por el tipo de personajes que son cada cual.

Una vez vista la metodología a nivel conceptual toca hablar de la metodología a nivel técnico, en este momento una vez tenía claras las máscaras que quería desarrollar y hacer el diseño de personajes tenía que pensar el cómo así que decidí seguir los mismos pasos que con la asignatura de imagen digital pero adaptada al proyecto. Lo primero de todo era hacer una serie de siluetas y de estas seleccionar las que considerase mejores para sacar posteriormente una escala de grises, pero a su vez también hacer una serie de pruebas de las máscaras para ver cual me convencía más y con la escala de grises hecha y un boceto de la máscara que me convenciera pasaba al definitivo.

# DIAMANTES

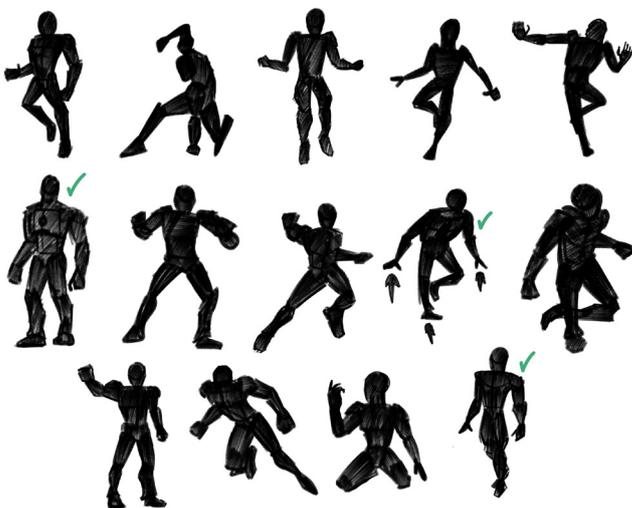
Esta sería la parte de las siluetas más generales, concretamente las de Vader, Batman y Ironman.



Dath Vader

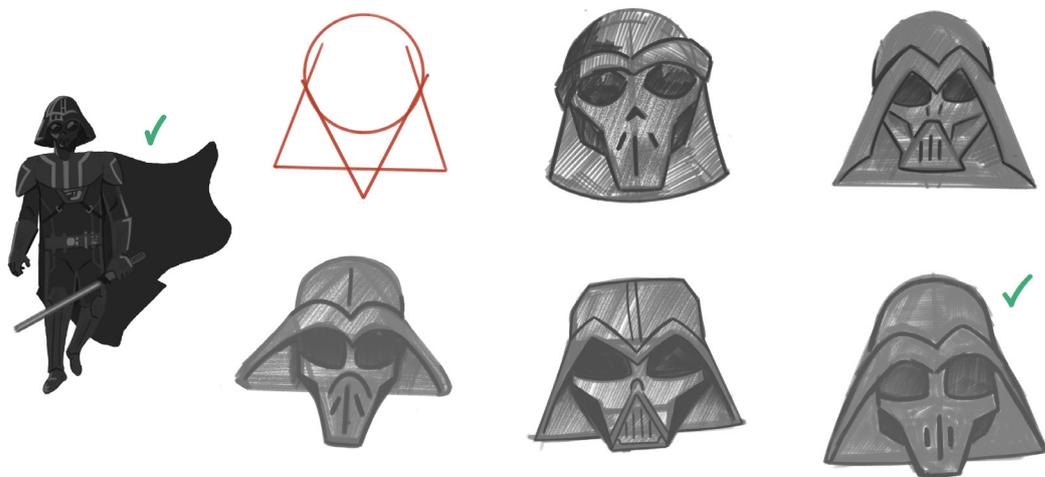
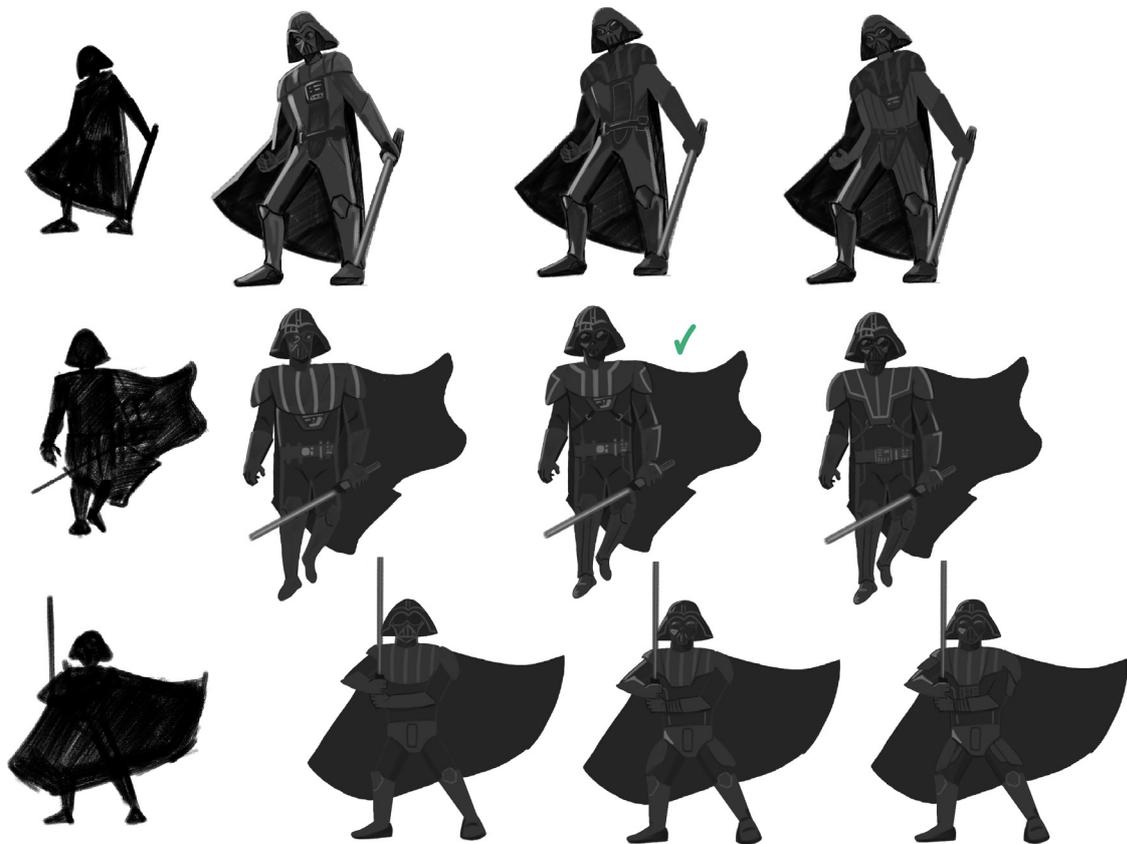


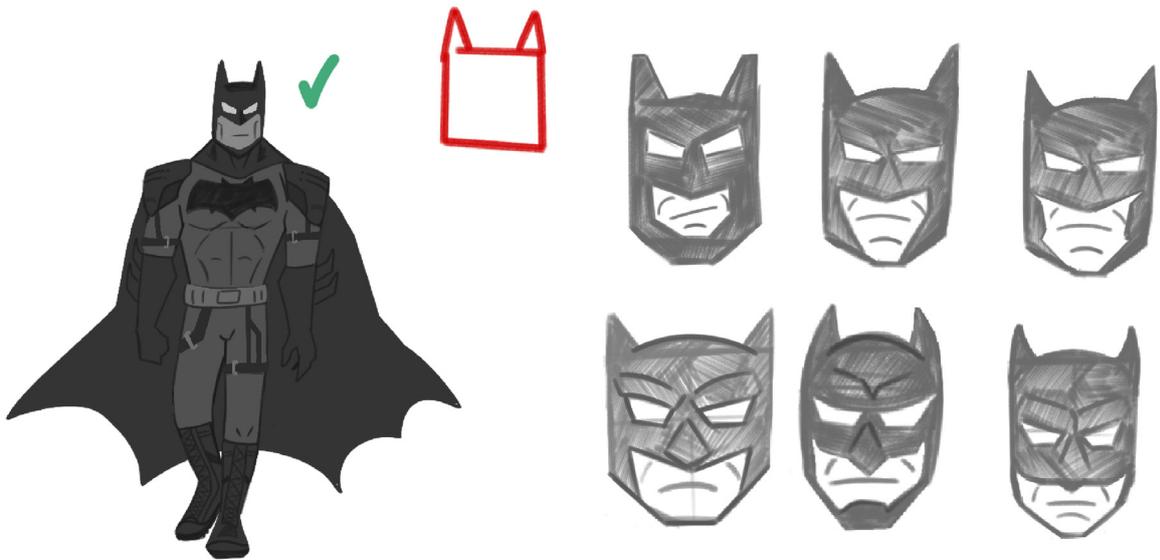
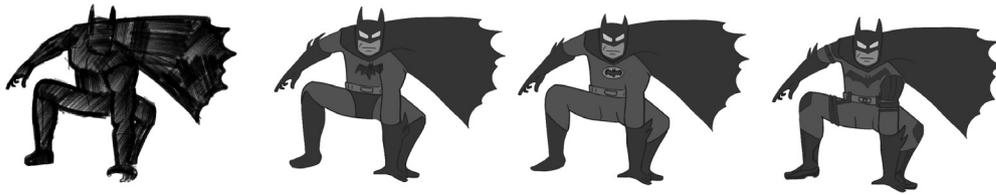
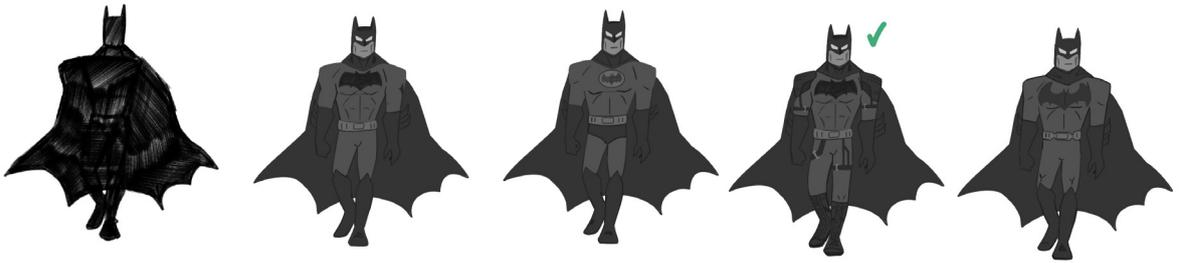
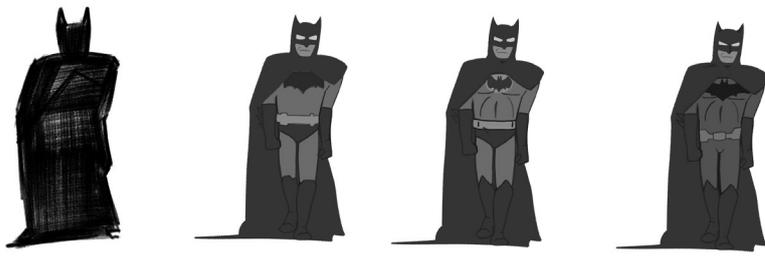
Batman



Ironman

Después pasamos a la escala de grises con los bocetos de las máscaras:







Y por último la parte del definitivo que primero pasaba por una escala de grises y después el color



Para Vader me centré en simplificar un poco su traje ya que para luchar se ve demasiado cargado, un poco tosco y actualizar por así decirlo su máscara, ya que al igual que el traje era muy tosca y esta a parte de parecer un poco más actualizada que la anterior conserva la esencia intimidante.



Con Batman opté por formas cuadradas, el en sí es un gran cuadrado, y manteniendo un poco la máscara clásica pero con diferencia en los cuernos ya que suelen ser acabados en punta y en esta ocasión se lo he quitado ya que así puede que sea menos amenazante y al fin y al cabo es un superhéroe. Por otro lado, su traje lo he adaptado más a lo que sería un traje militar, con protecciones y más preparado para la acción que la típica licra que suelen ponerle a los héroes.



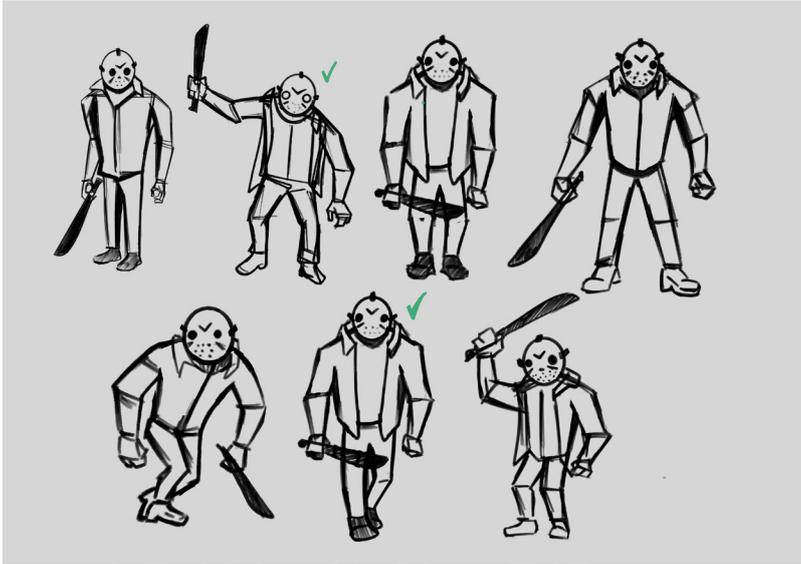
A Ironman le resté partes de amarillo del traje siendo en general mucho más rojo que en las películas y en el casco busqué una forma más sintetizada que fuese intimidante pero quizá no tanto como la anterior que la forma de la máscara se asemejaba más a la de una calavera.

### AS-Rorschach

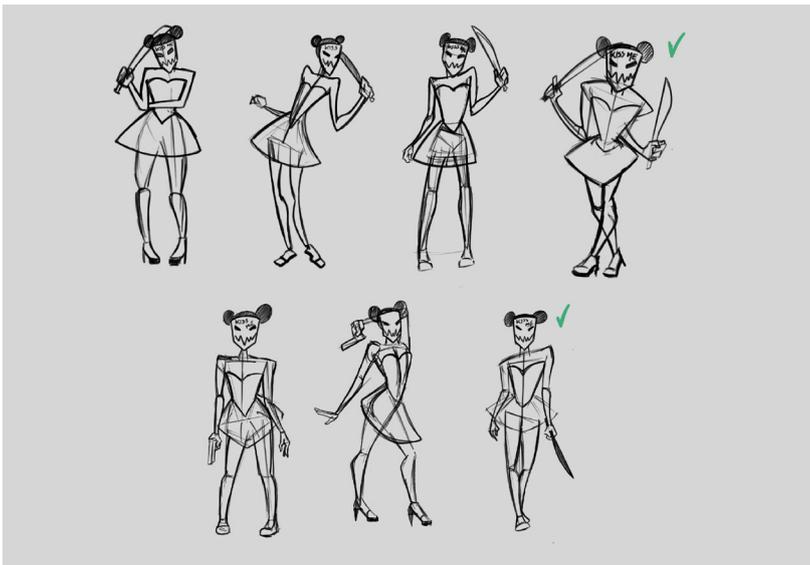


Las máscaras de ciencia ficción fueron las primeras que hice y al hacerlas me di cuenta que las siluetas debía simplificarlo porque era una fase que me consumía demasiado tiempo ya que no conseguía hacer quizá 15 poses diferentes de un mismo personaje además que no era como al desarrollar un personaje de 0 que tienes más posibilidades de hacerle muchas variantes estas en cierto modo estaban limitadas al personaje original por lo que decidí en lugar de hacer siluetas negras del todo hacer menos pero unos bocetos algo más definidos que también me diesen información para hacer los grises ya que las siluetas apenas me aportan información. por lo demás continué con los mismos pasos.

# PICAS



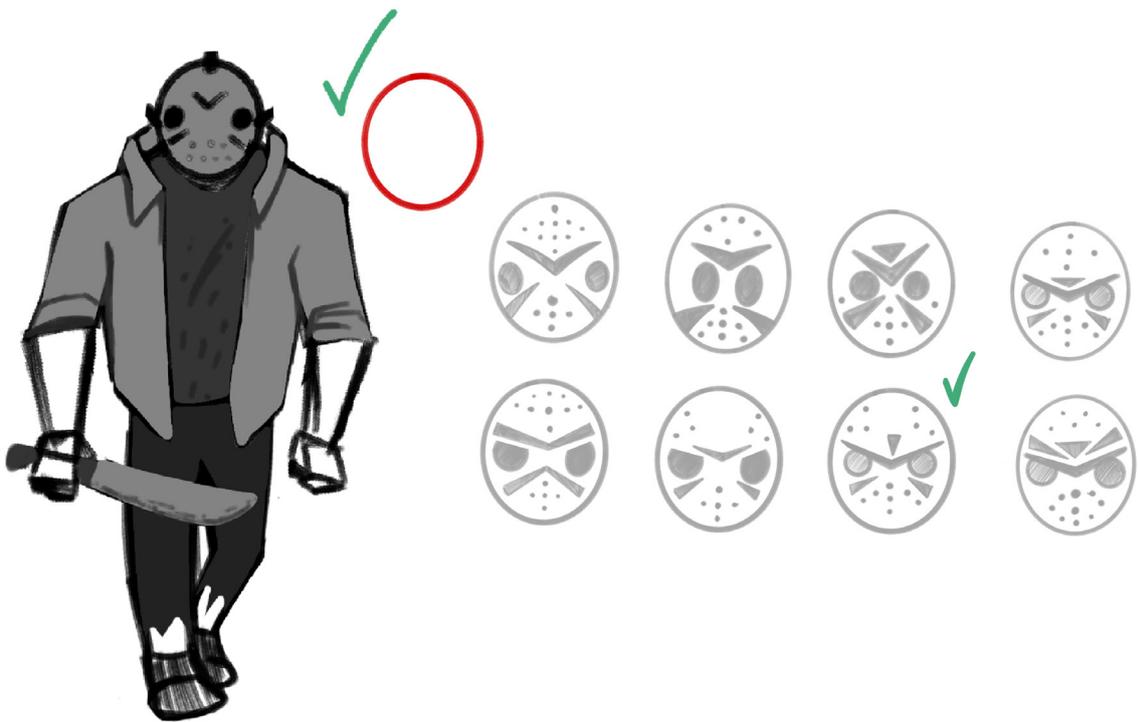
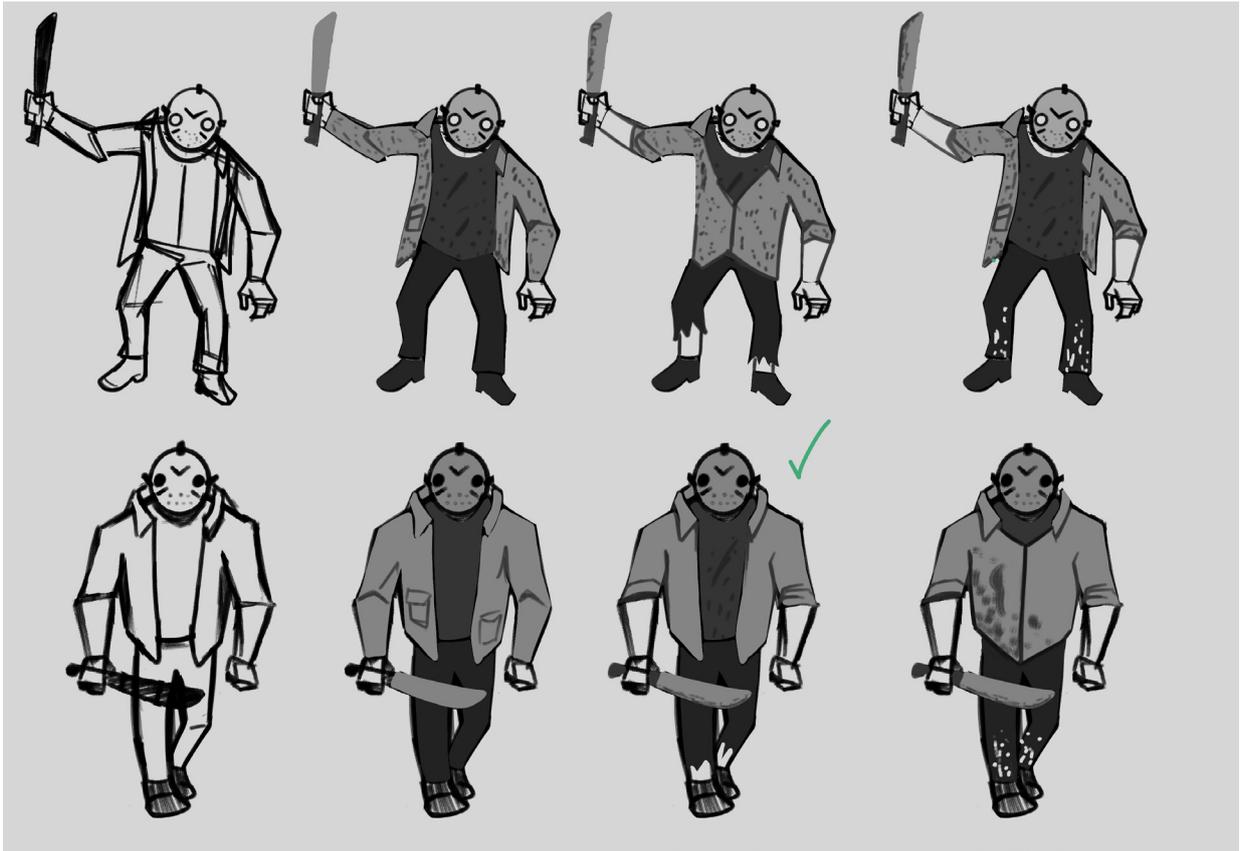
Viernes 13

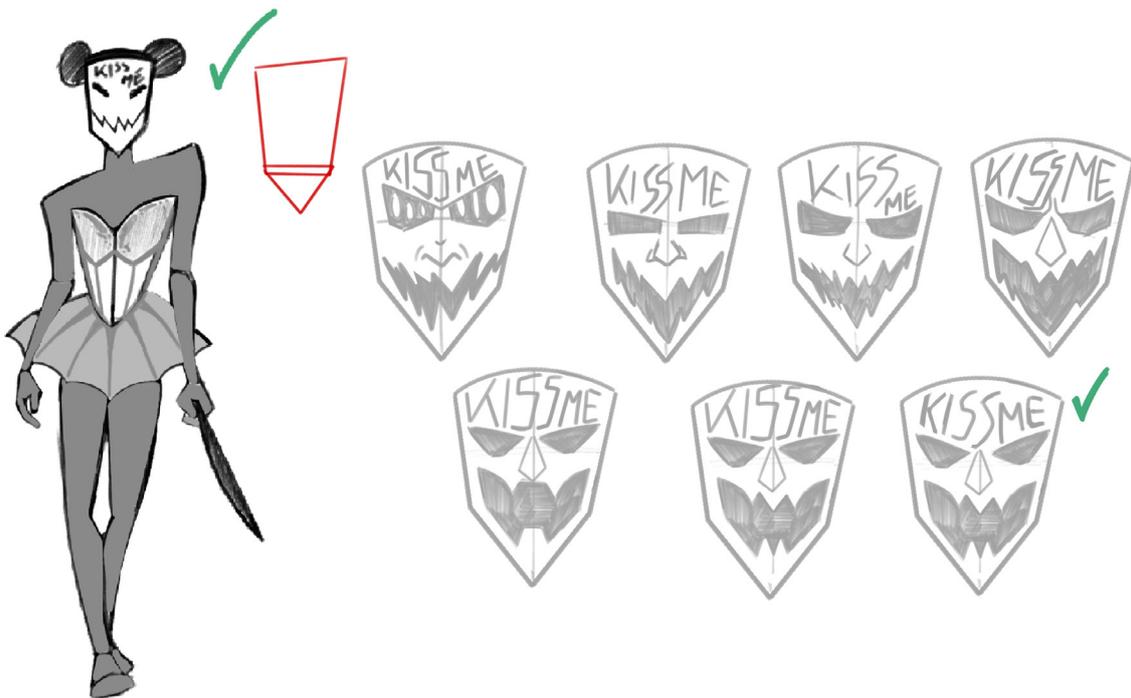


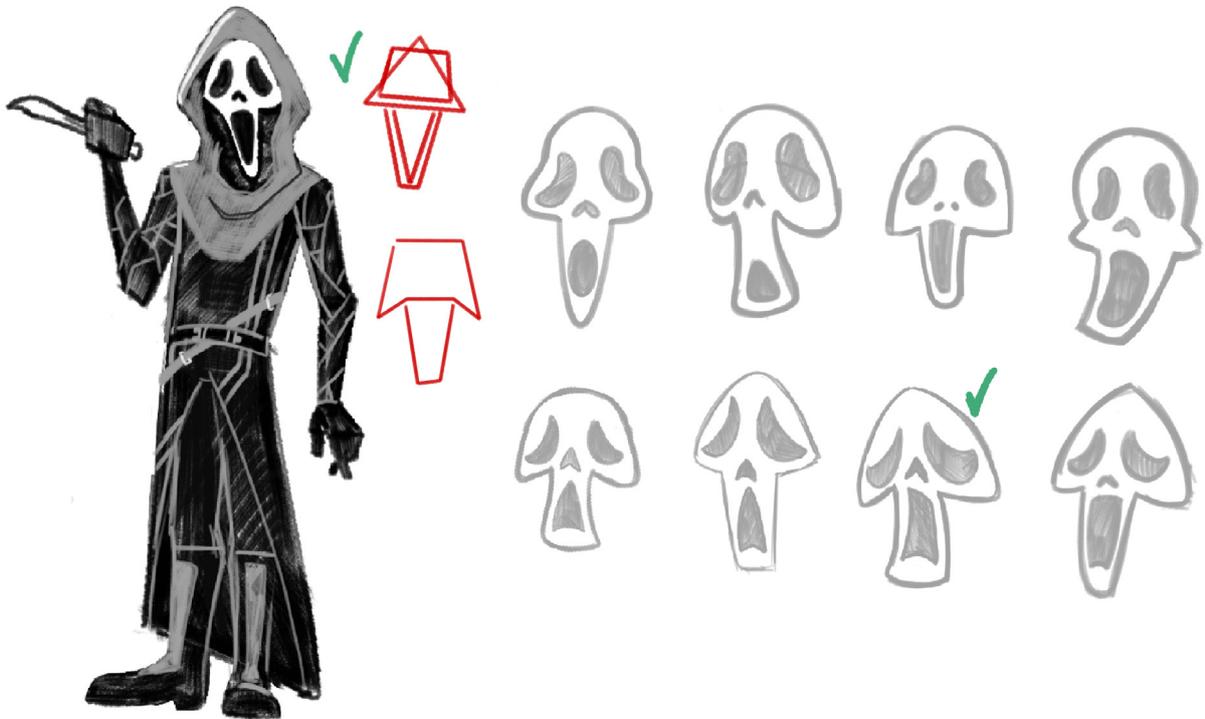
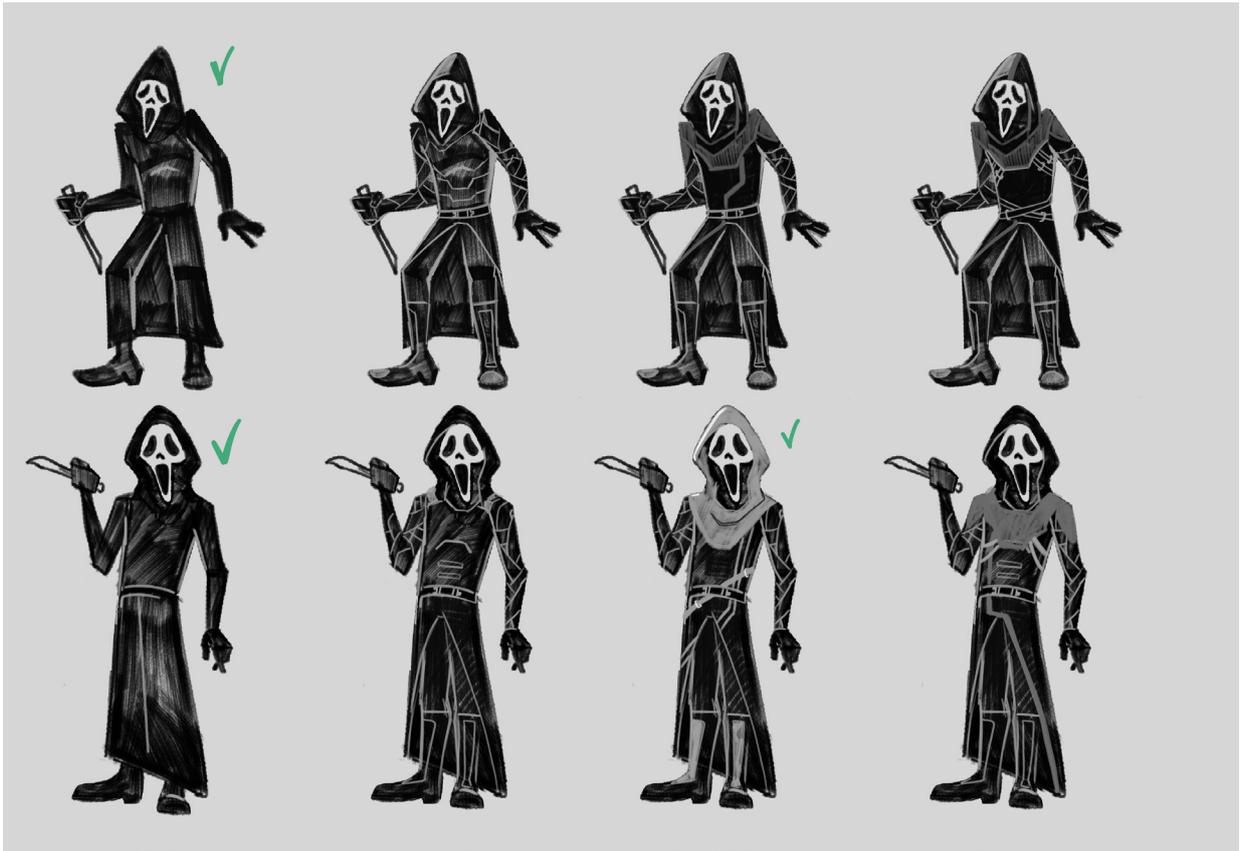
La purga



Scream









Para la apariencia de Jason he querido que sea un poco genérica de todas las películas donde ha aparecido, que se notase la piel oscura putrefacta por ser una especie de zombi y la máscara he querido que parezca algo más agresiva de lo que es una máscara de hockey tradicional.



La apariencia de la chica de la purga he querido jugar sobre todo con las formas afiladas tanto en el tutu como en el corsé, un corsé es algo bastante incomodo pero si le añadimos esas formas puede ser hasta incómodo de ver, añadiendo también un zapato plano porque si tiene intención de asesinar a personas la comodidad también debe de ser un factor importante. Y en cuanto a la máscara he mantenido el carácter siniestro pero la he sintetizado más.



Al diseño de Scream le he hecho un gran cambio ya que la indumentaria que llevaba antes siempre me llamo la atencion de como se podía pretender salir a asesinar gente de esa manera y de hecho en la propia película recibe golpes por todos lados o se desequilibra por su ropa por lo que la he querido hacer más cómoda y su cara de lamento acentuar aún más el lamento.

**AS- SAW**



# CORAZONES



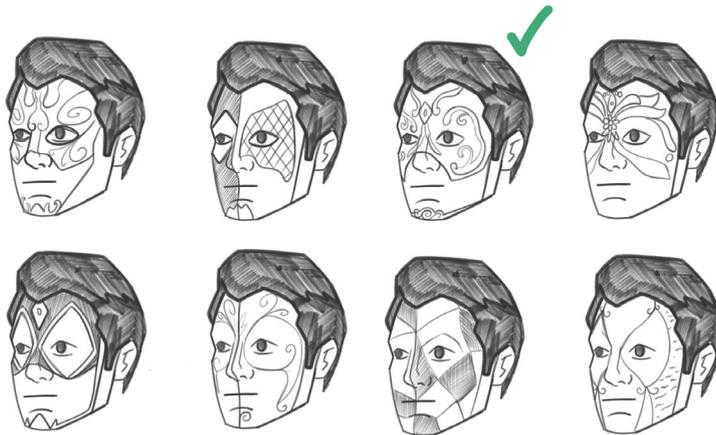
Eyes wide shut

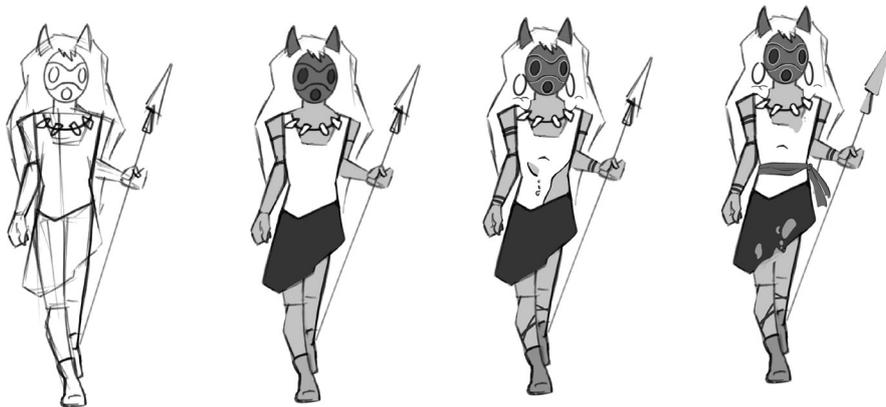


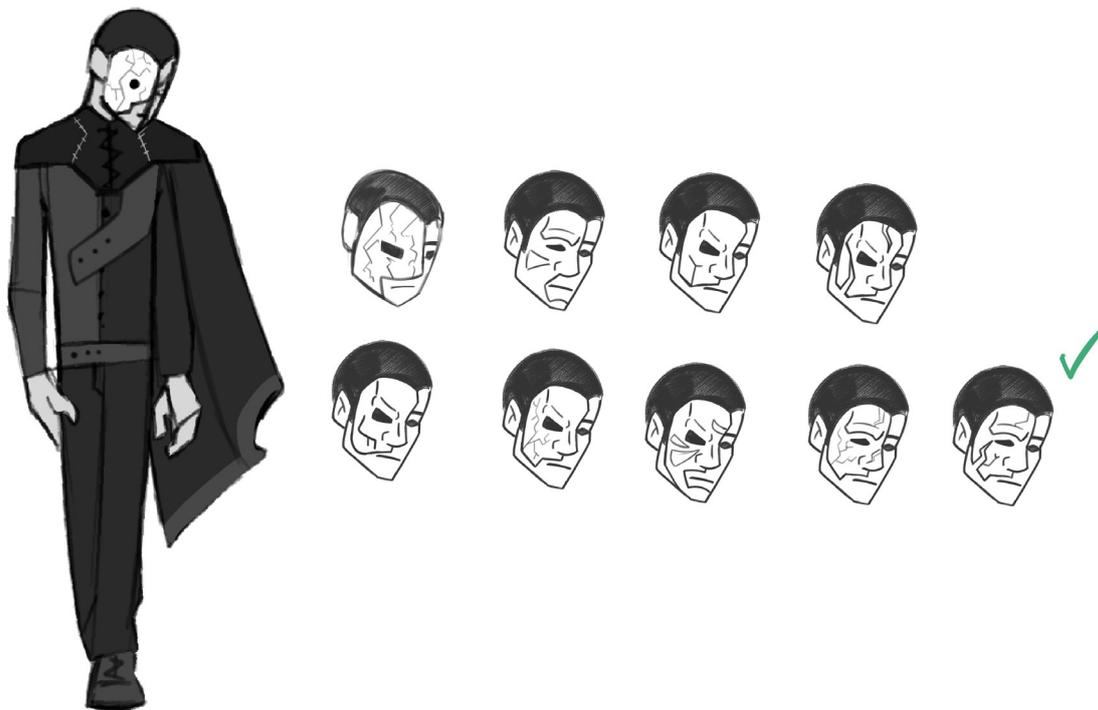
Mononoke



El fantasma de la opera









Eyes Wide Shute en esta película el protagonista entra en una especie de secta religiosa en la que todos llevan máscaras y practican orgías. Por eso la intención para este diseño es que tuviese un aspecto como de túnica religiosa pero algo más elegante y un rediseño de una típica máscara veneciana que eran las que usaban allí.



Para Mononoke su indumentaria no la he cambiado en exceso, simplemente la he rasgado más y añadido algún detalle más, pero en la máscara es donde he querido hacer más énfasis cambiando el gesto neutral que tenía la máscara por uno más agresivo, añadiendo triángulos y un tono enfadado.

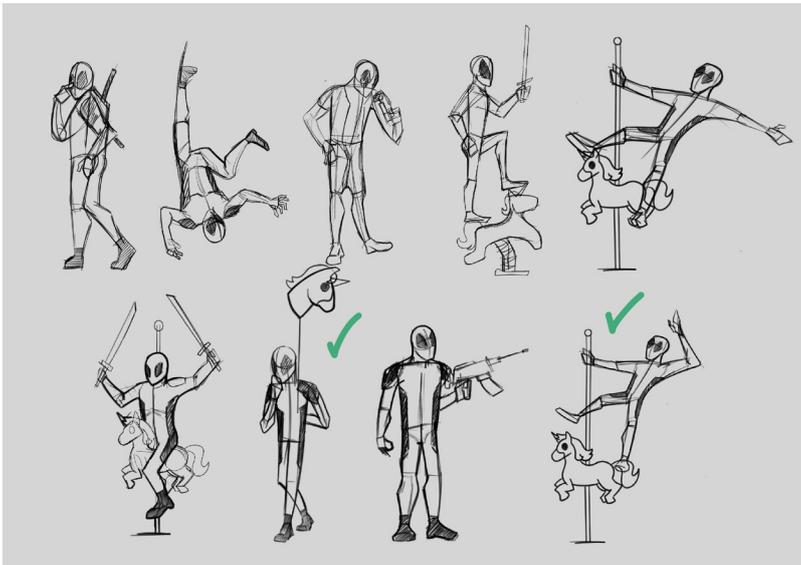


En el fantasma de la ópera nos presentan un personaje elegante, he querido mantener esa esencia elegante pero a la vez vivía escondido por lo que quizá no debería ir vestido de las mejores formas ni la máscara estar en las mejores condiciones es por eso que le he querido dar una apariencia más desgastada y por lo tanto más triste.

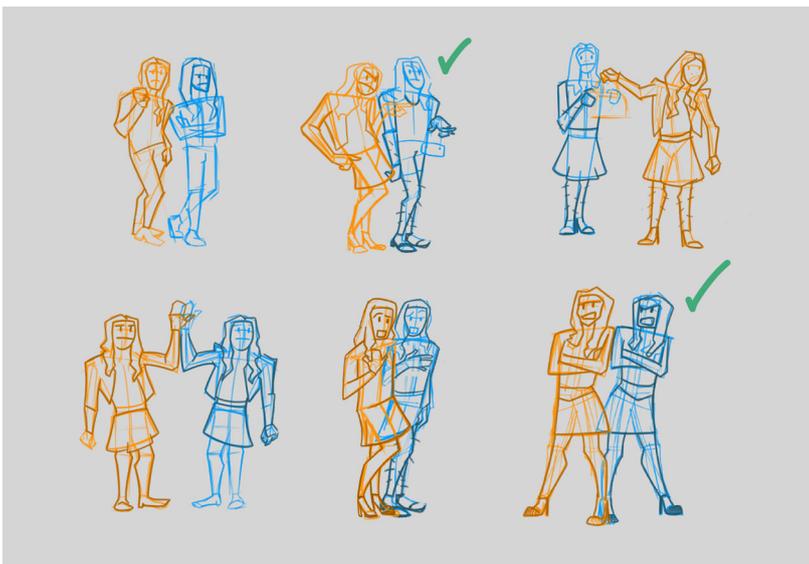


**AS- 50 SOMBRAS DE GREY**

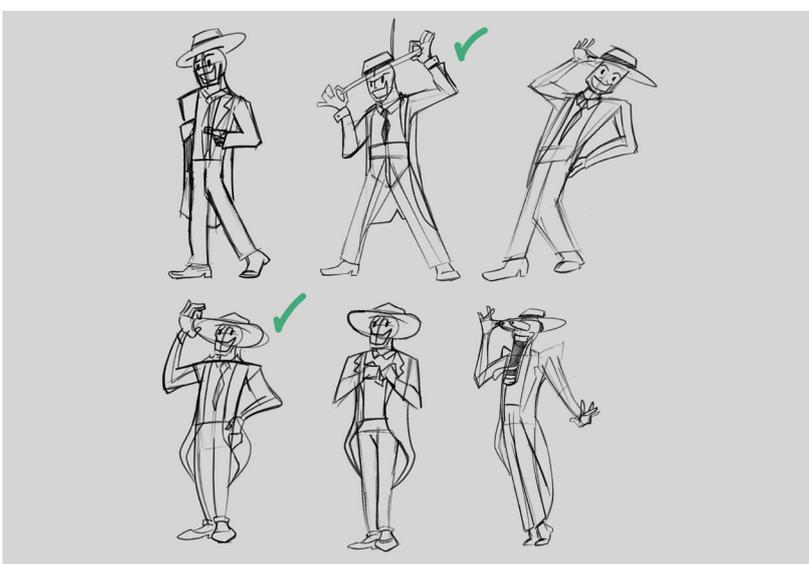
# TRÉBOLES



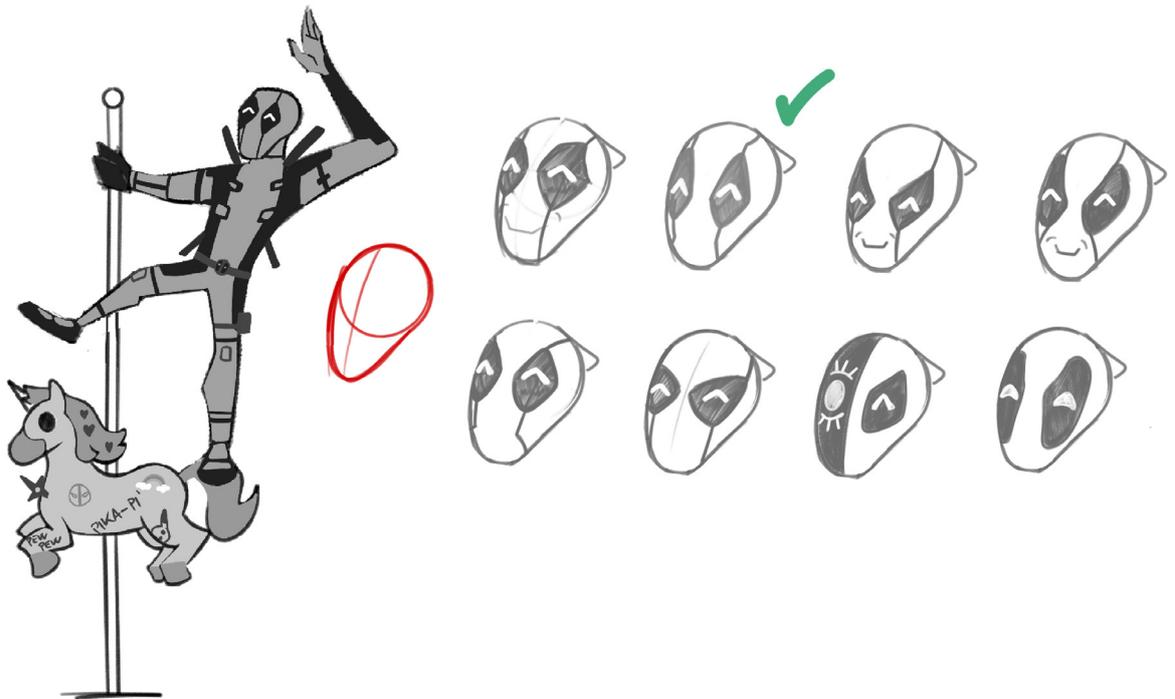
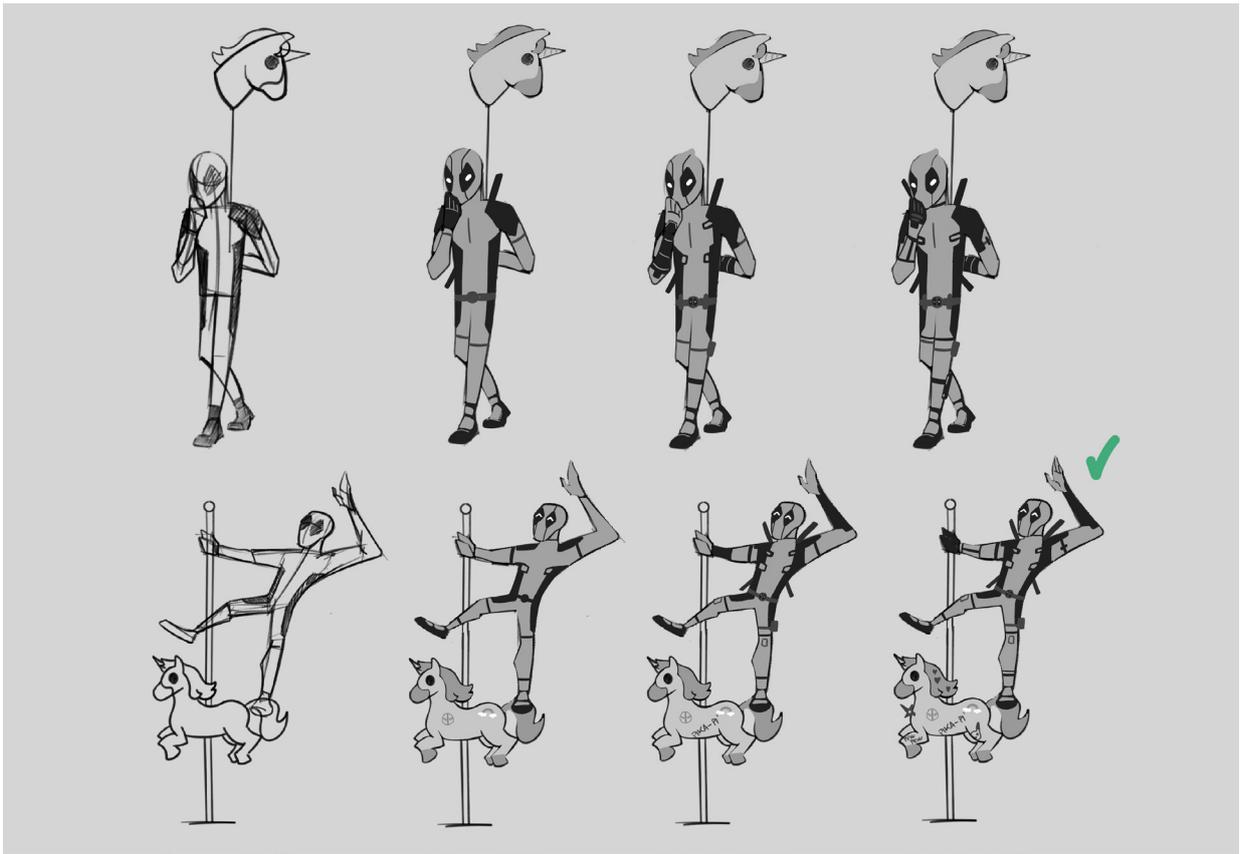
**Deadpool**

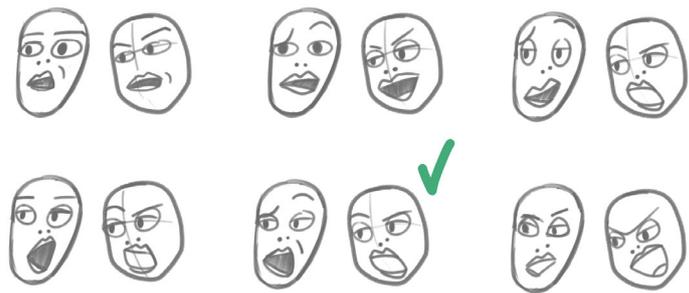
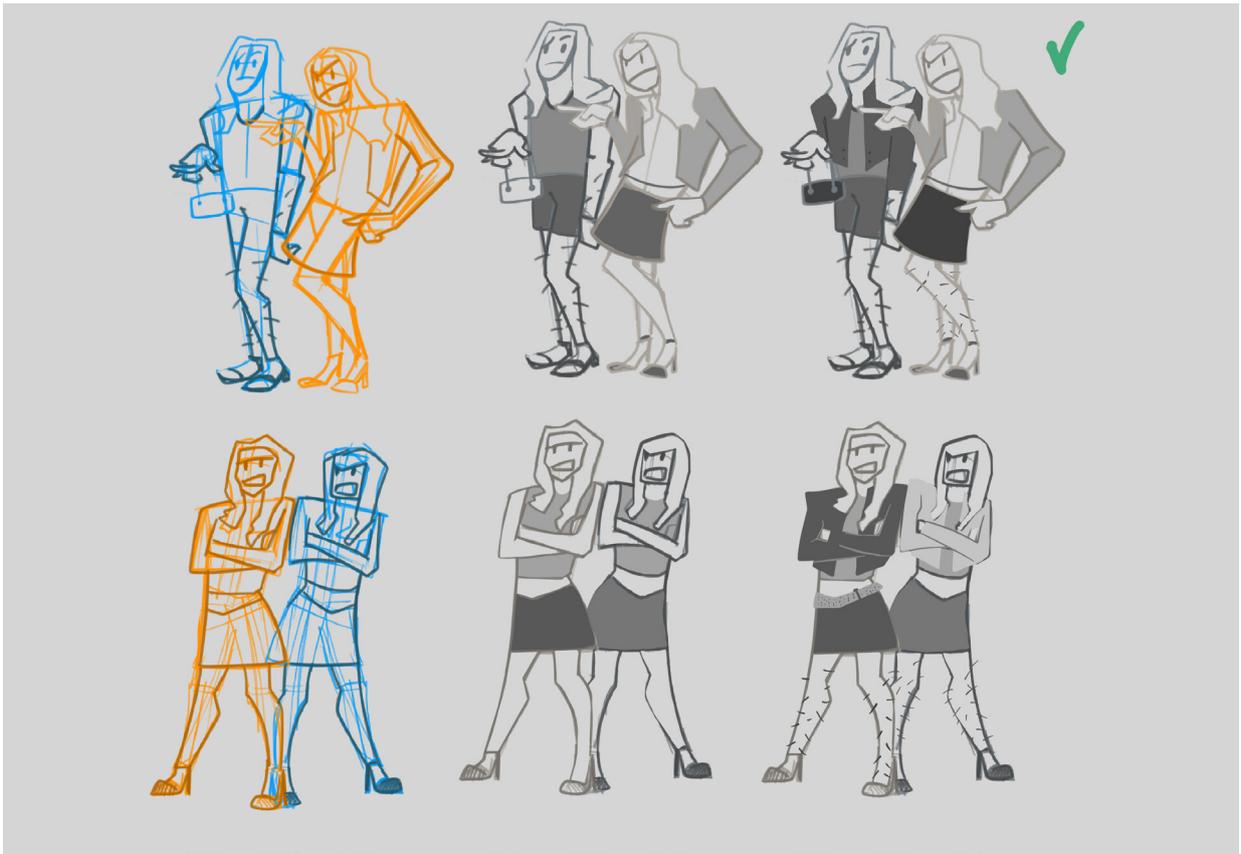


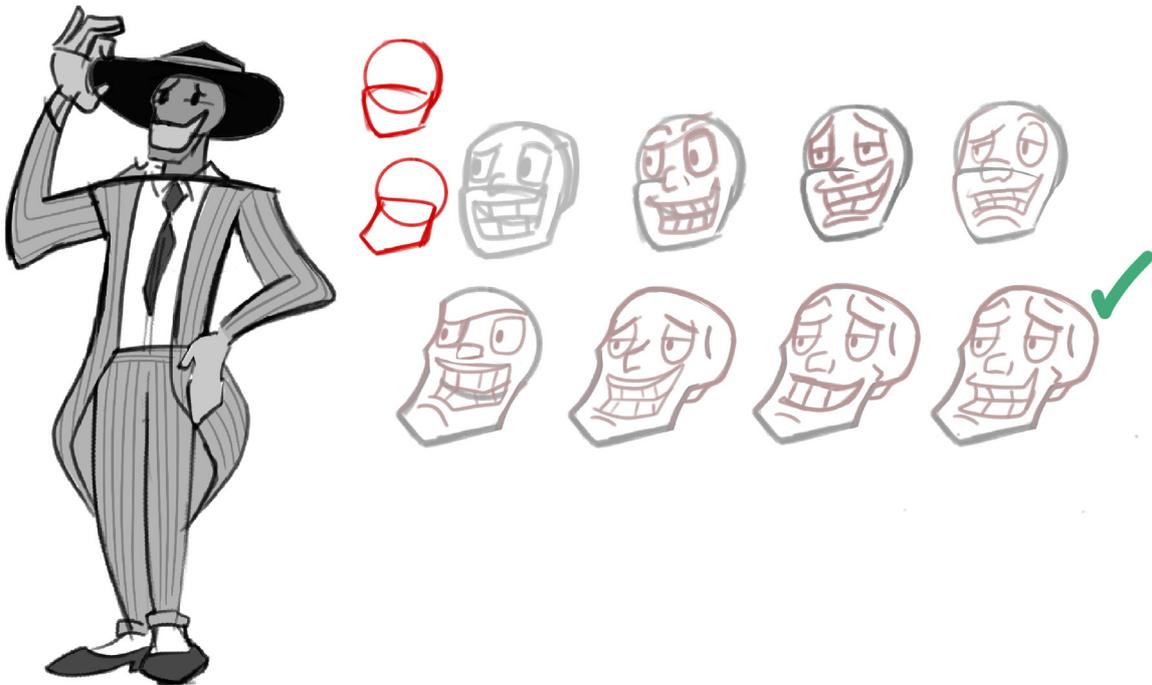
**Dos rubias de pelo en pecho**

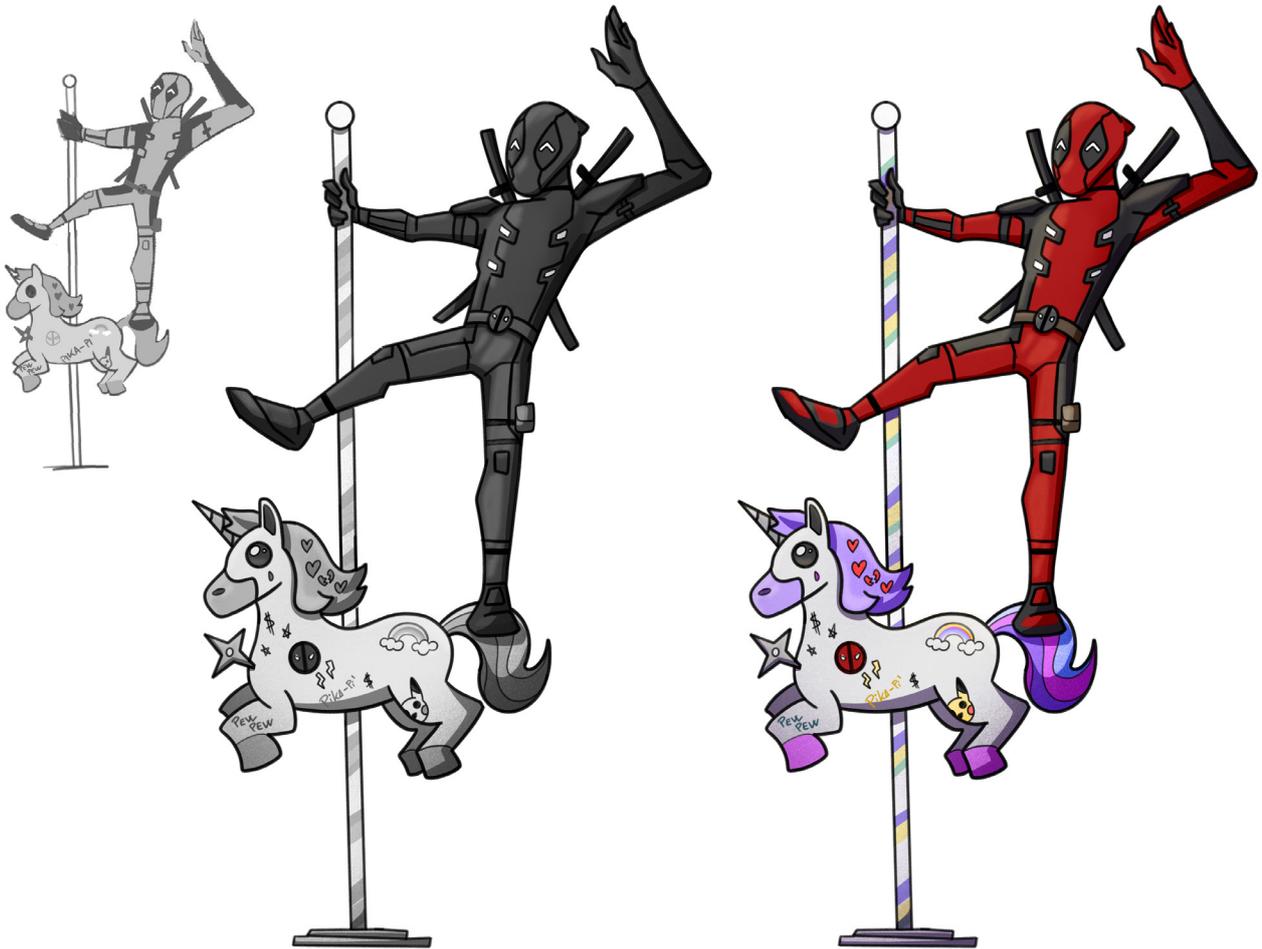


**La máscara**

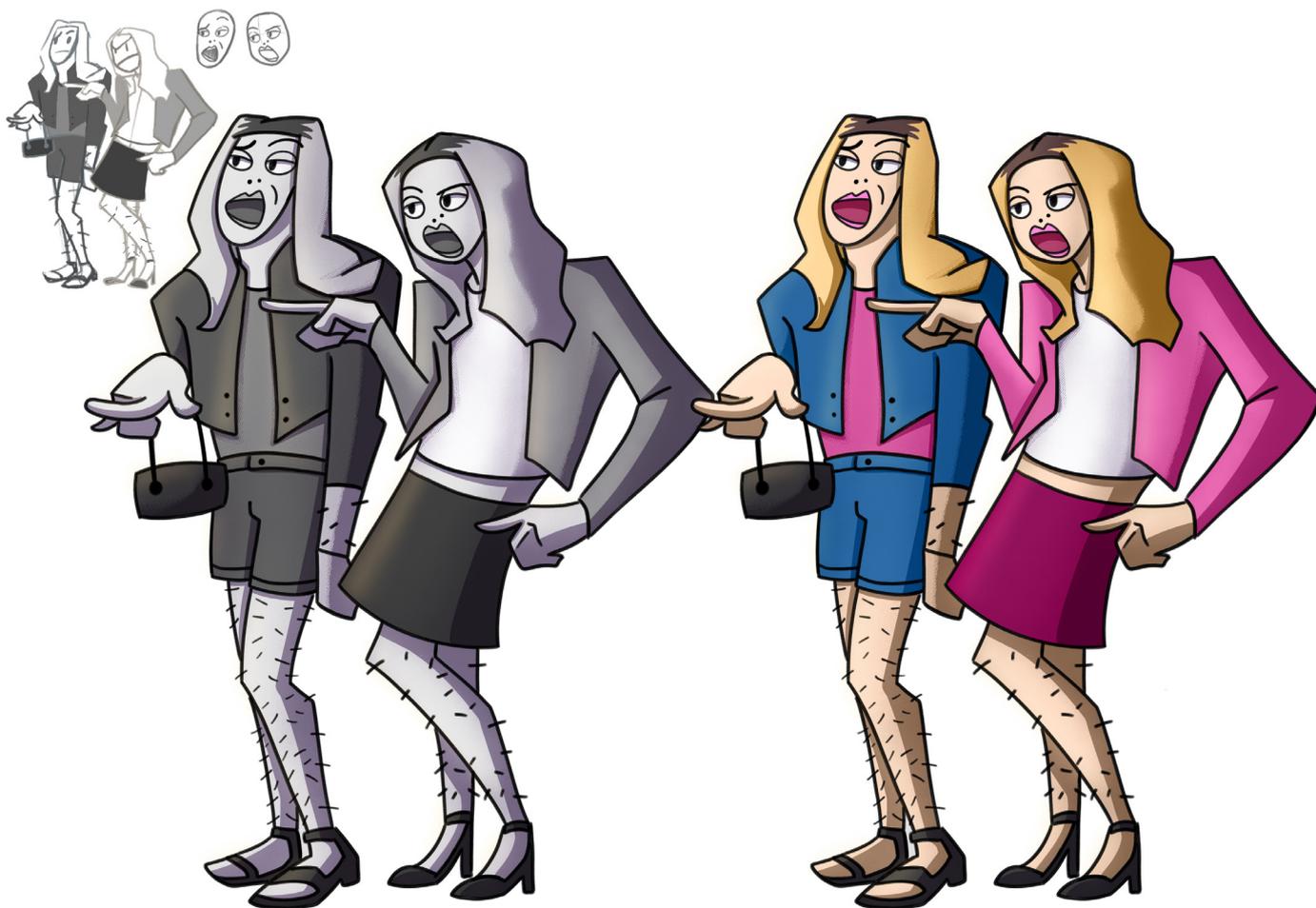




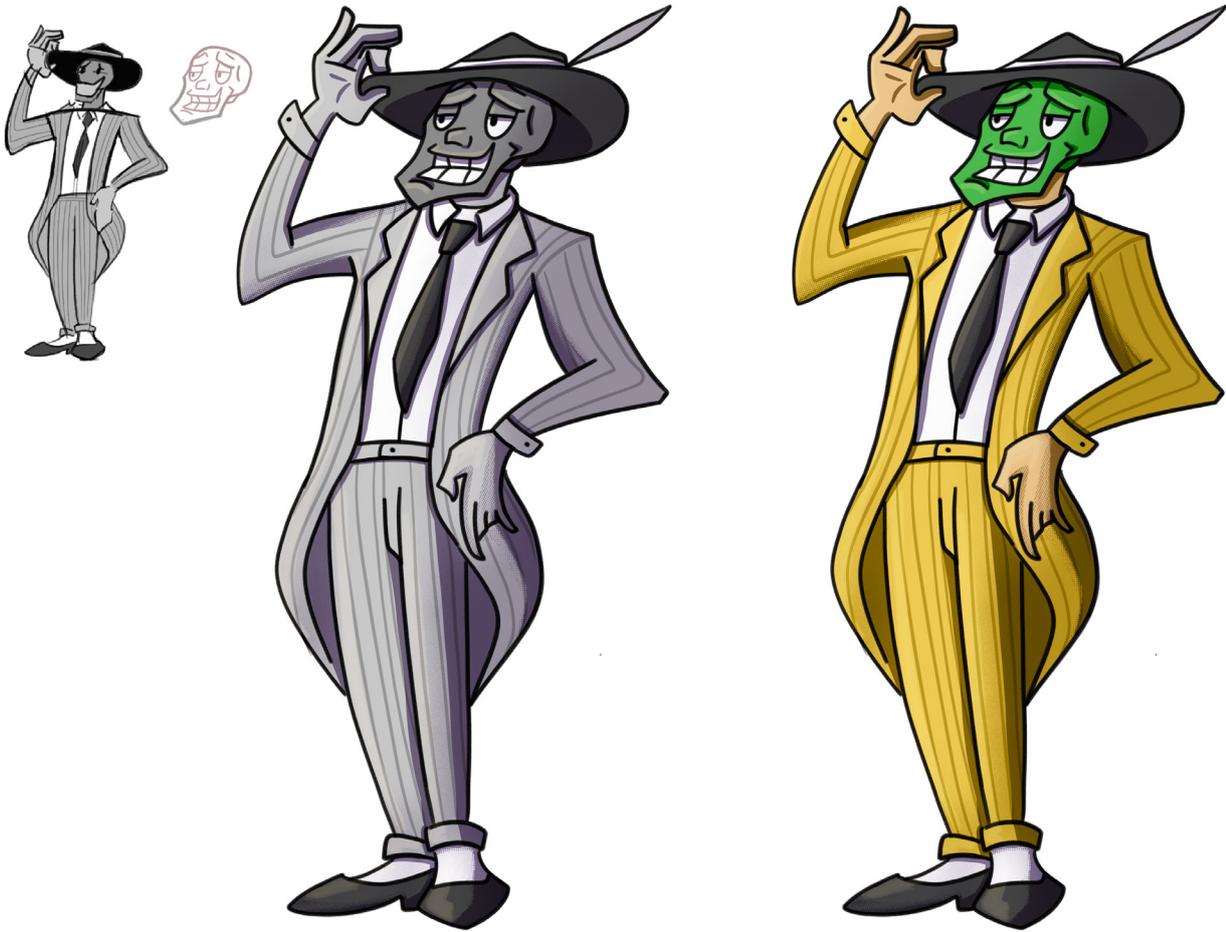




Deadpool es conocido por ser imprevisible, alocado y tener unos gustos algo extraños, como se trata de comedia he intentado simplificar y suavizar tanto el traje como la máscara para que tuviesen formas más redondas y agradables, además de meter algún guiño como el pikachu del unicornio porque el actor de Deadpool le pone voz a pikachu en una película y otros detalles que seguro podríamos ver referenciados en una película de este personaje.



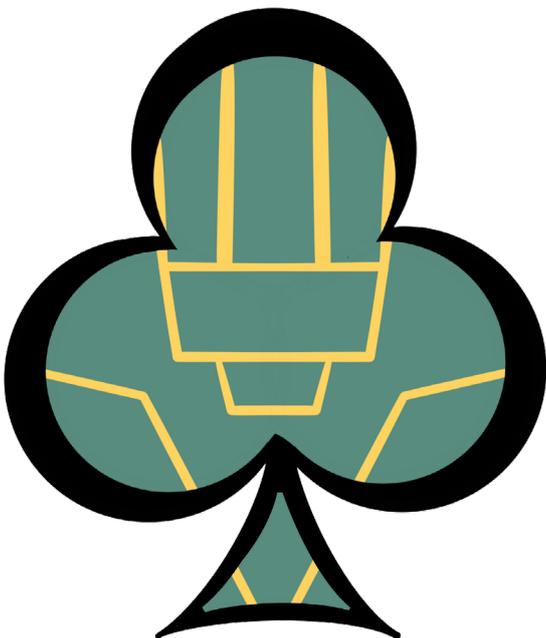
Esta máscara era algo complicada ya que eran dos en una y al fin y al cabo eran caras humanas prótesis pero caras humanas por lo que opté en exagerar tanto sus gestos corporales como sus facciones, además el detalle del pelo en las piernas es una referencia a que hay momentos en la película en las que no se ponen bien los disfraces y se ve algo de su cuerpo.



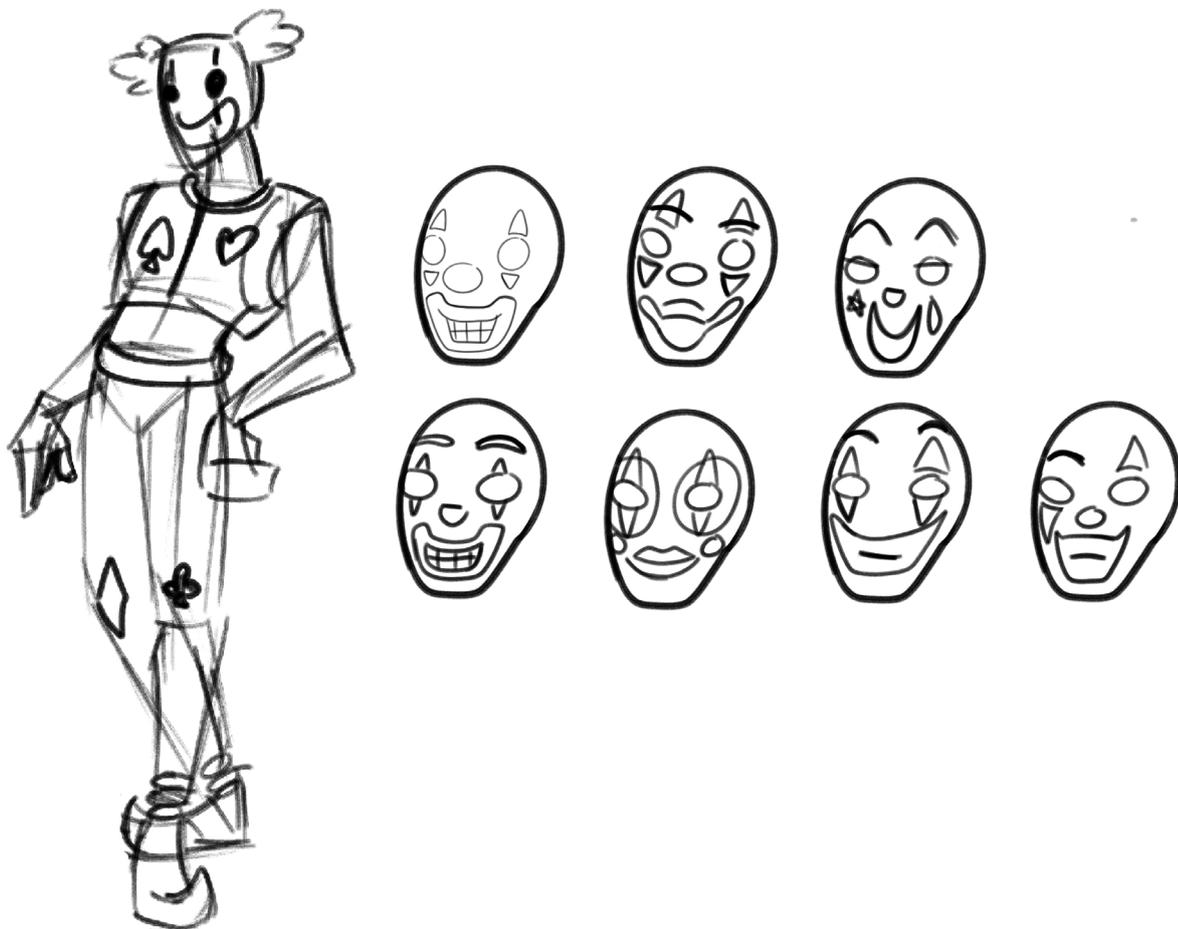
Y por último la máscara de Jim Carrey la cual quería mantener su traje ya que le suma a lo extravagante del personaje pero simplemente dándole un toque diferente.

Y la cara al igual que el anterior he intentado exagerar lo máximo sus facciones y gestos para que diese esa sensación cartoon que tiene en la película.

**AS-KICK-ASS**



# JOKER





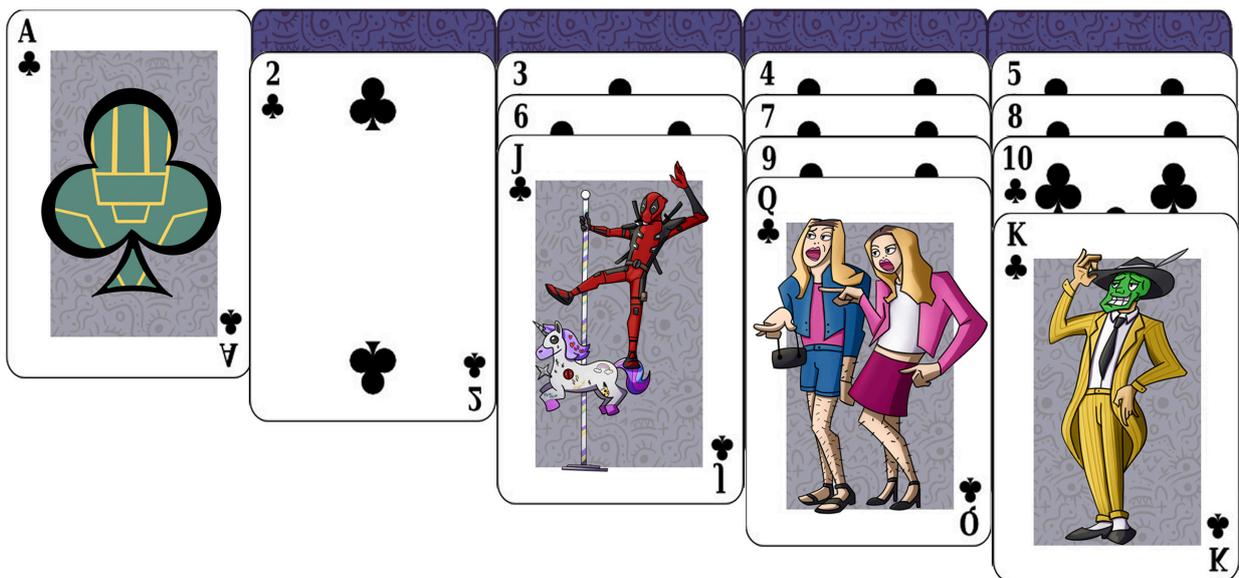
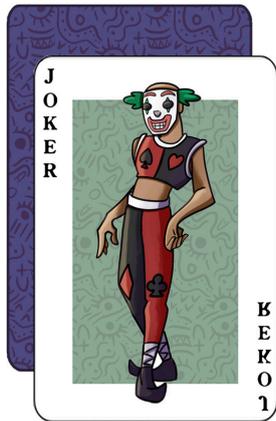
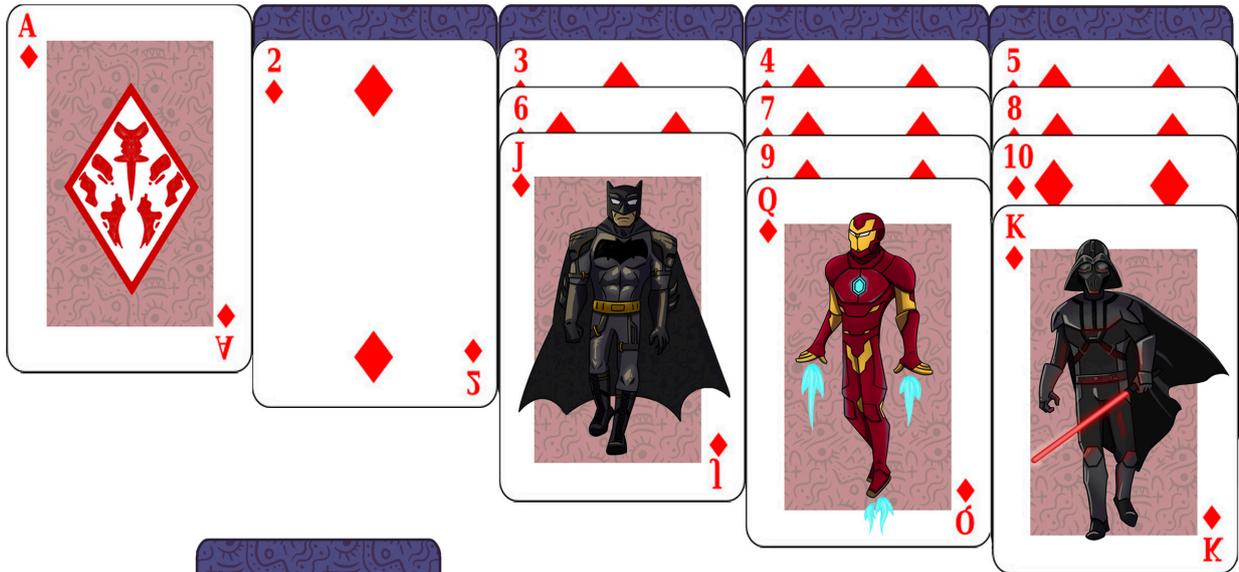
Como ya comente para el joker quería hacer una máscara de payaso genérica que pudiese funcionar de una manera u otra según el contexto, acompañado de un traje de arlequín también bastante neutro.

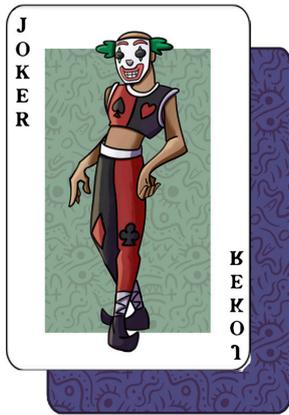
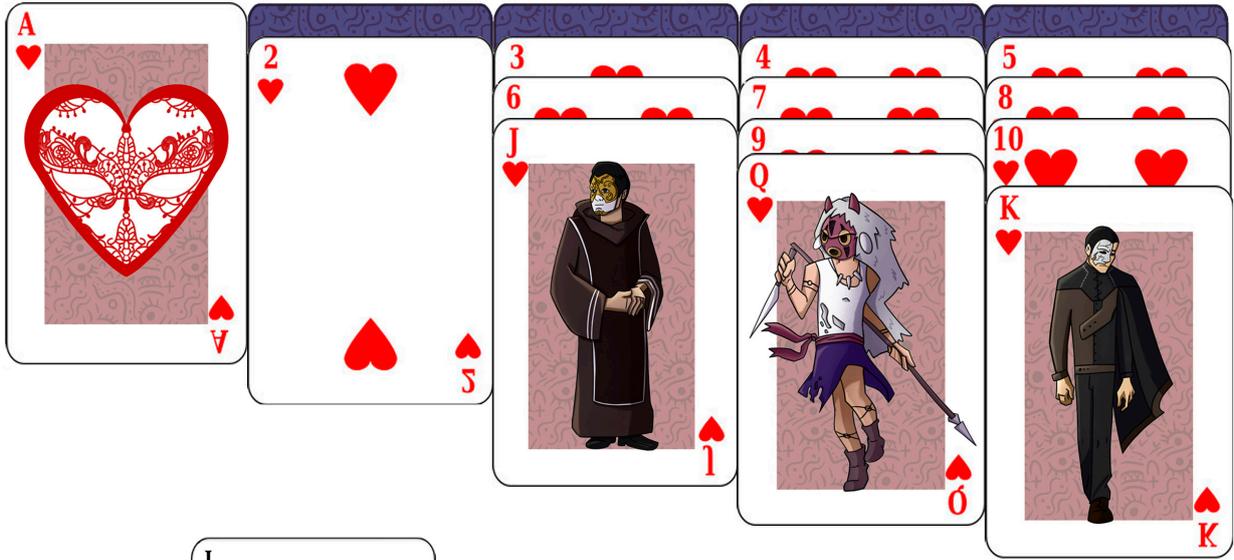


Para complementar la baraja he realizado además una caja personalizada para el proyecto donde guardar las cartas.

# Resultados

Y estos serían los resultado finales de la baraja maquettata e impresa









## Conclusiones

Como conclusiones podríamos decir que se han alcanzado todos los objetivos que me planteé desde un inicio, el dibujar tan seguido de una misma manera me ha ayudado bastante a seguir mejorando en mi manera de dibujar obviamente hay cosas que mejorar y pulir pero es un paso adelante y por ese aspecto estoy satisfecho.

Otro objetivo muy importante era continuar la investigación y como dije al principio al acotarla al cine ha ayudado a esto, pudiendo poner más énfasis en detalles o conclusiones que he llegado yo mismo desde las lecturas y la investigación, además que investigar sobre este tipo de películas ha llegado a ser interesante porque hay algunas que no conocía y al investigarlas con la excusa del proyecto me han resultado una grata sorpresa.

El llevar el trabajo a físico era otro gran objetivo que destaqué como muy importante y he podido llevarlo a cabo, quizá no es la mejor de las impresiones pero cumple su función totalmente, se pueden jugar con ellas, se deslizan bien en la mano y entre ellas, tienen un grosor adecuado como el de una carta tradicional y también unas medidas estándar de carta para que sea cómodas en la mano.

Por último el objetivo de crear un proyecto cerrado se ha cumplido el trabajo está cerrado, puede llegar a ser mejorado pero esta cerrado, cumple su función.

Los objetivos que planteé en un inicio se han cumplido todos por lo que estoy muy satisfecho.

## Bibliografía

- A.A.V.V.. (2019). The Character Designer. 21D Sweden AB.
- BERGER J. (2011) SOBRE EL DIBUJO, Barcelona: Gustavo Gili
- GOMBRICH, E. H. (1983). Arte, percepción y realidad. Barcelona, España: Paidós.
- GOMEZ MOLINA, J. J. (2005) LOS NOMBRES DEL DIBUJO. Madrid: Cátedra
- GROSENNICK, Uta. (1999-2013) ART NOW. Vol 1, 2, 3, 4. Colonia: Taschen.
- GUASCH, A. (2000) EL ARTE ÚLTIMO DEL SIGLO XX. Del posminimalismo a lo multicultural. Madrid: Alianza.
- GUBERN, R. (2018). Máscaras De La Ficción (A). Anagrama.
- KUSPIT, D. B.(2006). Arte digital y videoarte: Transgrediendo los límites de la representación. Ediciones Pensamiento-Círculo de Bellas Artes, Madrid.
- MANOVICH, L.(2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Paidós Comunicación. Madrid.
- SCHOMMER, A. S. (1996). Máscaras. Madrid, España: Turner Libros.
- SCHOMMER, A., Hernández, J. L., & Castellote, A. (2009). Schommer. Lunweg Photo. Barcelona, España: Lunweg.
- SILVER, S. (2017). The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design. Design Studio Press.
- TOURNIER, M., Conte, J., & Conte, R. (2002). El crepúsculo de las máscaras. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S.L..
- TRIBE, M. & Lana, R. (2006). Arte y nuevas tecnologías. Ed. Taschen. Colonia.
- ZWEIG, C., & Abrams, J. (1998). Encuentro con la sombra. Barcelona, España: Editorial Kairós SA

## Filmografía

Craven, W. (Director). (1996). Scream [Película]. Dimension Films, Woods Entertainment

Demme, J. (Director). (1991). El silencio de los corderos [Película]. Orion Pictures

DeMonaco, J. (Director). (2016). Election: La noche de las bestias [Película]. Blumhouse Productions, Platinum Dunes, Universal Pictures, Man in a Tree, Dentsu Inc, Fuji TV

Favreau, J. (Director). (2008). Ironman [Película]. Paramount Pictures, Marvel Entertainment, Marvel Studios, Fairview Entertainment, Dark Blades Films, Legion Entertainment

Kershner, I. (Director). (1980). Star Wars Episodio V: El imperio contraataca [Película]. Lucasfilm. Distribuidora: 20th Century Fox

Kubrick, S. (Director). (1999). Eyes Wide Shut [Película]. Warner Bros., Stanley Kubrick Production, Hobby Films, Pole Star

McTeigue, J. (Director). (2005) V de Vendetta [Película]. Warner Bros., Silver Pictures, DC Comics. Productor: Lilly Wachowski, Lana Wachowski, Hermanas Wachowski.

Miller, T. (Director). (2016). Deadpool [Película]. Marvel Entertainment, Marvel Studios, 20th Century Fox.

Miyazaki, H. (Director). (1997). La princesa Mononoke [Película]. Studio Ghibli, Dentsu Inc, Nibariki, Nippon TV, TNDG, Tokuma Shoten

Nispel, M. (Director). (2009). Viernes 13 [Película]. New Line Cinema, Paramount Pictures, Platinum Dunes

Nolan, C. (Director). (2008). El caballero oscuro [Película]. Coproducción Estados Unidos-Reino Unido; Warner Bros., Legendary Pictures

Ophüls, M. (Director). (1959) El placer [Película]. C.C.F.C, Stera Films

Raimi, S. (Director). (2004) Spider-Man 2 [Película]. Columbia Pictures, Marvel Entertainment, Laura Ziskin Productions

Russell, C. (Director). (1994). La Máscara [Película]. New Line Cinema

Schumacher, J. (Director). (2004) El fantasma de la ópera [Película]. Warner Bros., Odyssey Entertainment

Snyder, Z. (Director). (2009) Watchmen [Película]. Coproducción Estados Unidos-Reino Unido-Canadá; Warner Bros., Paramount Pictures, Legendary Pictures, DC Comics, Lawrence Gordon Productions.

Taylor-Johnson, S. (Director). (2015) Cincuenta sombras de Grey [Película]. Focus Features, Trigger Street Productions, Michael De Luca Productions.

Thomas, J. (Director). (1987). Predator [Película]. 20th Century Fox.

Vaughn, M. (Director). (2010). Kick-ass [Película]. Coproducción Reino Unido-Estados Unidos; Lionsgate, Marv Films, Plan B Entertainment

Wan, J. (Director). (2004). Saw [Película]. Lionsgate

Wayans, K. I. (Director). (2004). Dos rubias de pelo en pecho [Película]. Columbia Pictures



# FRANCISCO FAJARDO MUÑOZ

DISEÑADOR GRAFICO/ILUSTRADOR

## CONTACTO

Teléfono: 620549411

Correo:

pacofm1997@gmail.com

Loja/Granada

## QUIEN SOY

Me considero una persona cercana, con buen trato de cara al público. Muy profesional a la hora de trabajar y con facilidad para trabajar en grupo

## PROGRAMAS

Photoshop- 4,5/5

Illustrator- 3,5/5

Word- 4,5/5

Indesign- 4/5

## IDIOMAS

Español - nativo

Ingles - B1

## EXPERIENCIA LABORAL

Ilustrador freelance (2019)

Comisario de exposición "A la calle 20" (01/20)

Prácticas de empresa en SIDN (05/21)

## EDUCACIÓN

Título de la ESO (2009-2014)

Título de bachillerato artistico (2014-2016)

Grado de Bellas Artes en la UGR(2016-2020)

Título de acreditación de lengua extranjera de ingles B1 por Cambridge Assessment (2019)

