

Creación de identidad colectiva por medio de las narrativas gráficas En la utilería¹ del cine histórico.

María Antonia Gaviria Hernández

Introducción

Analizar la construcción de identidades a partir de las expresiones gráficas de un contexto puntual. Estas, dan paso a un ejercicio de reflexión acerca de los criterios visuales que permiten la creación de un sistema de comunicación en una sociedad. Una de las maneras en las que se da a conocer este proceso es por medio del cine histórico, ya que gracias a las narrativas ambientadas en otras épocas se logra acercar la brecha entre el pasado y el presente.

¿Por qué cine histórico?

El cine histórico o de época es, como su nombre lo indica, un género cinematográfico que ubica la narrativa en un momento de la historia diferente a la actual, es decir en el pasado. En algunos casos se sitúa una época específica mientras que, en otros, puede ubicarse en periodos de ficción no determinados, pero tomando elementos de épocas puntuales como referentes para remarcar su anacronismo. Es importante establecer la diferencia con el documental histórico pues no se trata meramente de una revisión factual del pasado si no precisamente de una reinterpretación de éste por medio de la ficción, haciendo uso de diferentes técnicas narrativas y estéticas.

Entendiendo el cine como la séptima dentro de la clasificación de las artes y partiendo del concepto de aura en el arte como “una trama particular de espacio y tiempo: aparición irrepetible de una lejanía por cercana que pueda estar” (Benjamin 2017), la imagen cinematográfica logra crear una perturbación de dicha trama, abstrayendo al espectador de su tiempo presente y ubicándolo en la época planteada en la película. Esta perturbación se da gracias a la creación de un universo visual coherente en el que cada uno de los elementos expuestos en la pantalla tiene como función principal soportar la estructura narrativa. Parte de la responsabilidad de esta construcción recae sobre el departamento de Dirección de Arte, encargado de plasmar en la puesta en escena la visión estética del director, y es ahí donde el diseño gráfico para los objetos de utilería entra a jugar un papel clave.

¹ Atrezzo.

El diseño gráfico en la utilería

Según el filósofo Walter Benjamin, son los objetos cotidianos, los “desechos” de la sociedad que carecen de un valor utilitario desde el punto de vista económico, la materia prima con la cual se reconstruye verdaderamente la historia: “erigir las grandes construcciones con los más pequeños elementos, confeccionados con perfil seco y cortante, para descubrir en el análisis del pequeño momento singular el cristal del total acontecer. Provocar de este modo la ruptura con el naturalismo histórico vulgar”. (Benjamin 1982). Es decir que objetos tales como: periódicos, cartas, letreros, cuadernos, empaques, etiquetas documentos, entre otros, recogen en su aura estética una realidad imperceptible que permite intuir un trasfondo no evidente a comparación de las obras de arte generalmente utilizadas como material de estudio del pasado.

Se trata de entender el objeto no desde su literalidad si no desde sus cualidades sensuales, gracias a las cuales se abre un diálogo indirecto con el pasado que, como si se tratase de un faro en medio de un océano oscuro, ilumina un fragmento puntual en la línea de tiempo de la historia, dejando intuir así su trasfondo: *“For Object Oriented Ontology, the meaning of beauty is not some vague appeal to an ill-defined aestheticism, but is explicitly defined as the disappearance of a real object behind its sensual qualities”*. (Harman 2020)

En este sentido, se podría analizar el género de cine histórico como una suerte de coleccionismo, ya que “coleccionar es una forma de recordar mediante la praxis y, de entre las manifestaciones profanas de la cercanía, la más concluyente” (Benjamin), por medio del cual no sólo se evocan otras épocas sino que además se acerca a ellas en una suerte de viaje en el tiempo.

Aunque la exposición en pantalla de los objetos de utilería es por lo general bastante reducido, su aporte es tal que de su veracidad depende completamente el equilibrio narrativo. De lo contrario, la trama espacio-tiempo se vería alterada y se perdería la intención retrospectiva. Para lograr esta veracidad, el departamento de diseño gráfico, embebido dentro de la Dirección de Arte, debe realizar un proceso de investigación riguroso para recolectar la mayor información posible en relación a la fabricación y uso de las piezas gráficas a usar como utilería².

Investigación como arqueología gráfica

Si bien las múltiples formas de grafismo se han dado desde los orígenes de la humanidad, la disciplina del diseño gráfico como tal es propia del siglo XX, y por ende el diseñador debe identificar su figura equivalente en la época analizada para la película, es decir, reconocer según la pieza

² Las piezas del departamento de arte, objetos de utilería, decoración y vestuario, no están puestas al caso en el set, siempre buscan contar su propia historia. La veracidad influye además a crear un ambiente propicio para que los actores entren en personaje de manera orgánica y se sientan embebidos en la época. (Angélica Perea, “Spotlight Uni5TV: La dirección de Arte Según Angélica Perea”, marzo 2012. Uni5 TV, video, 3:02. <https://www.youtube.com/watch?v=TDL6L5hOoF8>)

gráfica quién y cómo la habrían realizado en dicho momento para así recrearla completamente o simularla.³ Esto propone un ejercicio creativo interesante ya que el diseñador debe alejarse de las tendencias propias de su época y los estímulos visuales que bombardean las piezas comunicativas en el día a día.

Por un lado, la investigación debe estar enfocada a indagar el proceso de fabricación de las piezas, las técnicas y materiales utilizados, el tiempo requerido para su producción; esto con el fin de encontrar un punto de equilibrio entre la practicidad y la fidelidad. Es importante resaltar que las piezas de utilería, o su término en inglés *props*, cuando han de ser manipuladas por los actores, requieren necesariamente un respaldo en cantidad para la repetición de tomas, es decir que la producción no se ve reducida a una única pieza si no a varias según el grado de manipulación que ésta vaya a tener. Por otro lado, se debe tener en cuenta el camino recorrido por la pieza en la narrativa antes de salir en escena, el diseñador deberá intuir los lugares en los que ha estado el objeto y por cuánto tiempo, y según el caso, se deberán aplicar además las técnicas necesarias para simular desgastes, envejecimientos, entre otros para simular el paso del tiempo. Dichos factores influirán en la toma de decisiones en el departamento de arte y la manera en cómo se resuelvan las incertidumbres se convertirá en parte de la metodología del diseño como medio de investigación.⁴

Por esta razón es de tanto valor el proceso de investigación y recolección de referentes, ya que es durante esta exploración que el diseñador vive un proceso de mutación y se convierte en una suerte de arqueólogo que debe identificar e interpretar adecuadamente los hallazgos de cada época para posteriormente materializarlos. Dentro de la búsqueda de referentes en la era digital, son importantes las visitas a lugares físicos como museos, archivos y anticuarios, pues analizar los referentes físicos permite identificar características como peso, grosor, calibre, textura, sonidos e inclusive olores. Todo con el fin de poder crear un contexto propio del objeto que muchas veces se escapa cuando se queda en los límites del pixel digital.

Sin embargo, dependerá finalmente del director el curso estético que tome la puesta en escena y las decisiones gráficas deberán entonces acoplarse a éste. Surge en el diseñador una dicotomía ante los resultados de su excavación arqueológica, entre decidir plasmarlos fielmente o reinterpretarlos según el nuevo enfoque para generar una nueva forma visual y dar rienda suelta a su

³ La diseñadora Annie Atkins explica cómo por medio de su experiencia laboral en la serie “*The Tudors*”, ambientada en el siglo XVI, pudo entender la importancia del rol del diseñador para recrear piezas gráficas de épocas donde si bien las gráficas existían y se realizaban de forma más artesanal, el diseño gráfico como disciplina específica no. (Annie Atkins, “The secret world of graphic design for filmmaking”, diciembre 2017 en AIGA Design Conference, Minneapolis, MN, video, 34:46. <https://www.youtube.com/watch?v=SzGvEYSzHf4>)

⁴ En estos casos, la manipulación de las piezas gráficas en la utilería para simular acabados específicos requiere el uso de múltiples herramientas, materiales y técnicas que transforman la labor de diseño hacia un quehacer más artesanal y rústico. Por este motivo la figura del taller como espacio de creación y expresión artística cobra fuerza. (Ross Macdonald, “This Prop Master’s Work Is Hidden in Plain Sight”, octubre 2018, Great Big Story. https://www.youtube.com/watch?v=s6gJcWEDrAk&feature=emb_title)

expresión artística. Este proceso de divulgación es, a su vez, una manipulación del imaginario colectivo. La autenticidad puede entrar en conflicto con la realidad y se abre el debate sobre el compromiso ético que trae consigo moldear la forma del pasado al traerlo visualmente al presente en los proyectos cinematográficos. Sin embargo, estas alteraciones narrativas permiten mayor libertad y abren la posibilidad de explorar diferentes técnicas para simular el resultado deseado, ampliando el campo de acción y acotando la brecha entre diseño gráfico como expresión artística y no sólo como solución comunicativa.

Es importante además recalcar la importancia de los objetos y piezas análogas en las producciones de época, en comparación con los desarrollos digitales de la actualidad, no queriendo anular los primeros a los segundos, si no utilizando la era digital como un aliado del tiempo que permite agilizar procesos en situaciones donde el cronograma es altamente riguroso.

Nueva identidad colectiva

Al estar expuesto frente a las narrativas cinematográficas, el espectador se convierte en sustrato sensible sobre el cual se plasman una a una las imágenes proyectadas, permitiendo generar una memoria compartida con los demás espectadores. De esta manera se da paso a un proceso de deconstrucción de la identidad en el que los individuos dejan de existir momentáneamente como unidades independientes para convertirse en un conjunto gracias a un nuevo estado de conciencia compartido que homologa a los integrantes del ritual, haciendo prevalecer la identidad colectiva sobre la individual.

La importancia de estos procesos de abstracción del presente, para situarse temporalmente en diferentes realidades, reside precisamente en la capacidad del individuo de alienarse a través de una serie de fases tanto conscientes como subconscientes. Estas le permiten desplazarse como miembro de un contexto puntual y expandir las fronteras de su propia identidad para potenciar su capacidad de empatía y generar nuevas herramientas con las cuales poder analizar, asimilar y reinventar su propia realidad y, por ende, la de su comunidad. “Aquí los individuos se encuentran unidos por valores, imágenes, mitos que constituyen el marco normativo del grupo y, por ende, el elemento cohesionador.” (Mercado, Asael & Hernández, Alejandrina, 2010). Es precisamente el conjunto de símbolos, formas y expresiones visuales que, al ser aceptadas y asumidas como propias, las que logran homogenizar las identidades individuales en una única compartida y, por lo tanto, colectiva.

Conclusiones

Gracias a la nueva perspectiva que da la construcción de una identidad colectiva, es posible situar el cine histórico como herramienta fundamental pedagógica que permite visitar momentos puntuales del pasado para ejercitar las capacidades empáticas en el presente, no sólo para el espectador, sino también para quienes hacen parte del equipo de realización de las películas.

Por medio de la investigación es posible abarcar un nuevo campo en el que se conectan directamente las capacidades de los archivos y los museos con los procesos de investigación del departamento de Dirección de Arte, activando los objetos que han sido clasificados rigurosamente en los espacios de almacenamiento a lo largo de la historia de cada contexto cultural. Se propone así continuar la investigación conectando necesidades de casas productoras que tengan proyectos cinematográficos o audiovisuales de época en desarrollo con las capacidades de los archivos y colecciones de museos del contexto donde se desarrolle la narrativa. Esto con el fin de recuperar la historia local y posibilitar el intercambio de conocimiento que muchas veces queda relegado sólo a una de las partes.

Es así como la labor del diseñador gráfico cobra fuerza no sólo a nivel comunicativo si no también como herramienta de investigación y agente narrativo, ya que por medio de las piezas gráficas desarrolladas se contará no sólo la historia planteada en el guion de la película, sino además la historia desde el punto de vista histórico, incorporando en sí el trasfondo analizado en la búsqueda de referentes previamente.

Bibliografía

- Atkins, Annie. *Fake love letters, forged telegrams and prison escape maps: Designing Graphic Props for Filmmaking*. Phaidon, 2020.
- . *The secret world of graphic design for filmmaking*. AIGA Design Conference. diciembre de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=SzGvEYSzHf4> (último acceso: febrero de 2020).
- Benjamin, Walter. En *El libro de los pasajes*, 463. Akal, 1982.
- Benjamin, Walter. En *El libro de los pasajes*, 223. Akal, 1982.
- Benjamin, Walter. «Escritos sobre cine.» 72. Abada, 2017.
- . *Tesis sobre la historia y otros fragmentos*. 1940.
- Harman, Graham. En *Art + Objects*, 24. Cambridge: Polity Press, 2020.
- Macdonald, Ross. *This Prop Master's Work Is Hidden in Plain Sight*. Great Big Story. octubre de 2018. https://www.youtube.com/watch?v=s6gJcWEDrAk&feature=emb_title (último acceso: febrero de 2020).
- Mercado, Asael y Hernández, Alejandrina. «El proceso de construcción de la identidad colectiva.» *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales* núm 53. agosto de 2010. <http://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v17n53/v17n53a10.pdf> (último acceso: febrero de 2020).

Perea, Angélica. *Spotlight Uni5TV: La dirección de Arte Según Angélica Perea*. Uni5 TV. marzo de 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=TDL6L5hOoF8> (último acceso: febrero de 2020).



Nota Biográfica:

María Antonia Gaviria Hernández (Medellín, Colombia), es diseñadora gráfica de la Universidad Pontificia Bolivariana. Máster de Investigación en Arte y Diseño (MURAD) de EINA –UAB e investigadora vinculada al Grupo de Investigación “Procesos de diseño: prácticas avanzadas en Arte y Diseño” de EINA-UAB.