



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"La Comunicación Gráfica aplicada al diseño de *props* para cine"

Tesis

Que para obtener el título de:

Licenciada en Comunicación Gráfica

Presenta

Aidéé Ceballos Daza

Director de Tesis:
Maestro V. Fernando Zamora

México, D.F., 2001.

7 1 1



ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
MÉXICO, D.F.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

*A todos los que me apoyaron en la realización de este proyecto,
GRACIAS.*

*Especialmente a mi madre quien dió lugar a mi desarrollo
y de todo ámbito, a mi esposo quien impulsa mi crecimiento y
está conmigo en todo momento A mi abuela y hermano, y mi
familia en general en quienes encontré apoyo durante la carrera
y ahora en el ámbito profesional.*

*A los profesores, que comparten su tiempo y conocimientos día
con día*

*Y a la Universidad Nacional Autónoma de México por permitir el
desarrollo intelectual de miles de personas en nuestro país,
aportando un enfoque humano único.*

ÍNDICE

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 1

1 MARCO TEÓRICO

1.1 Definición de objeto	1
1.2 Relación sujeto-objeto	2
1.3 Clasificaciones del objeto	4
1.3 Fases de los objetos	9
1.4 Denotación y Connotación de los objetos	10
Los valores del objeto	13
1.5 <i>Ready-mades</i>	15
1.6 La estética de los objetos	17
1.7 El objeto como elemento decorativo	19
1.8 Los objetos en el cine	21

2 RELACIÓN ENTRE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA Y EL DISEÑO DE *PROPS* PARA CINE

2.1 Aspectos del cine	24
El cine como espacio escénico	24
Pretensión de realismo	27
Escenografía cinematográfica	28
Utilería cinematográfica	30
2.2 Los Oficios del cine	31
Producción	31
Dirección	32
Dirección de Arte	32
2.3 Intervención de los Comunicadores Gráficos en el Departamento de Arte	34
2.4 Diseño de objetos para cine ¿cómo se seleccionan y/o diseñan comunmente?	38
2.5 Props Virtuales	42

3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Fundamentación de diseño	44
Texto y contexto	46
Factores culturales	49
Factores históricos y tecnológicos	50
Factores funcionales	52
Factores sociales	55
Factores armónicos	56
3.3 Propuesta gráfica	
Tea	57
Incensario o vasija	61
Ofrenda	63
Asiento sacerdotal	65
CONCLUSIONES	66
BIBLIOGRAFÍA	69



acd

Licenciatura de
Comunicación
Gráfica

2001

La Comunicación Gráfica aplicada al
Diseño de props para cine

INTRODUCCIÓN

Para pocos no es apasionante o al menos atractivo sentarse en una butaca ante una pantalla lista para cargarse de actos y emociones. Este proyecto se origina por mi interés en el cine y más que nada por la gran curiosidad que tiene uno como espectador por conocer el proceso que genera un filme. Es decir, el querer ver más allá del argumento de la película, para toparse con cada objeto que aparece en pantalla, el cual siempre tendrá una razón de ser y algo que decir a través de encuadres de cámara, uso de colores, tonalidades, sonidos y por los objetos mismos.

El gusto por mi carrera y la intención de aplicarla en el ámbito cinematográfico es el factor que catalizó la idea. Durante el desarrollo universitario, el estudiante identifica y desarrolla sus preferencias a las diferentes aplicaciones que la carrera tenga. En este caso hablaré de la Licenciatura en Comunicación Gráfica, en la que no

de su gama de aplicaciones. Quiero comprobar que al diseñar objetos para decorar o ser usados por actores en un set cinematográfico (*props*), cumplimos con el objetivo que la carrera de comunicación gráfica tiene, que es detectar y solucionar problemas de comunicación por medios visuales aplicando una metodología pertinente. En el ámbito laboral podemos darnos cuenta de que existen muchas necesidades que los comunicadores gráficos pueden solucionar, pero justificar y encontrar la aplicación correcta, será el objetivo principal de este proyecto. En primera instancia la relación del diseño de *props* con los comunicadores gráficos no nos es muy familiar, por lo que quise comprobar que existe esta relación a través de la práctica. Esto, basándome en la experiencia que tuve en el departamento de Arte y decoración de la película *Los hijos del Viento*

A través de esta experiencia real quiero mostrar cómo se relacionan los materias de la carrera y el diseño



de *props* para cine, lo cual explico de antemano como la actividad en que se estudian las características o factores funcionales, simbólicos, armónicos y culturales que un objeto o *prop* debiera poseer para que al ser realizado con la técnica de representación pertinente y colocado en un espacio cinematográfico, logre decorar y/o transmitir conceptos y mensajes al espectador de cine

En el primer capítulo me enfoco al origen de los *props* para cine, partiendo de que los *props* son objetos que decoran o son usados por el actor, estudiando al objeto y explicando la relación que tienen con el sujeto, sin perder de vista que la característica principal de estos será la de pertenecer a un contexto cinematográfico, ya sea como protagonistas o simplemente como los que definirán el carácter de un *set*, conformando una parte indispensable de la ambientación y elaboración correcta de una película.

Pasando por la definición del objeto con varias versiones que la historia y el análisis ha generado, además de los atributos que el objeto por sí mismo posee y los

que se le asignan a partir del contacto de estos con el sujeto, de su uso como elementos decorativos y su participación en escena en busca de realismo, hasta llegar a los *props virtuales* de la actualidad, pretendo hacer comprensible la relación comunicación gráfica-diseño de *props*. En el primer capítulo, me interesa que los objetos se entiendan como elementos de comunicación, para poder utilizarlos como transmisores de mensajes. A su vez me resulta importante plantear, como son entendidos los objetos y vistos por el ser humano.

Mencionaré a los objetos estéticos, como portadores de carga emotiva intencionada

Me interesa recordar algunas aplicaciones estéticas en las que los objetos han sido protagonistas, como la escultura y pintura para destacar el caso en el que los objetos más cotidianos y comunes llegaron a ser transmisores importantes de mensajes a partir de su descontextualización. Enseguida pretendo mostrar como el objeto llega a ser ornamental y cómo será necesario aplicarlo de manera estudiada en el cine.



En el capítulo dos, me acerco al cine, a los factores que lo integran, sus pretensiones y convencionalismos. El objetivo es llegar a la comprensión de los objetos en el cine. Por ello me interesa la escenografía y decoración, que serán conformados en gran parte por los *props*.

En este capítulo se darán a conocer los oficios del cine, y se hará relevante el área en la que la función de comunicadores gráficos deberá estar presente: Dirección y departamento de Arte. Asimismo me interesa adentrar al lector a las actividades que se realizan en cada uno de los departamentos, para entender que se necesita para hacer posible la producción de una película con éxito. Al presentar al Departamento de Arte quiero dar a conocer el proceso que se sigue para obtener un *prop*, el modo en que se hace la selección o el diseño de una pieza, y los parámetros que se siguen para conseguirlo de manera más sencilla y factible.

Planteo los avances tecnológicos que permiten en la actualidad crear elementos digitales adaptados a la veracidad que el cine exige.

El tercer capítulo contendrá los parámetros en los cuales se basan las propuestas de *props* que presentaré. Los factores que permiten que un objeto cumpla de mejor manera con los requerimientos de un *prop* estético, funcional, con bases históricas, sociales y tecnológicas.

En general pretendo hacer un "zoom" hacia el detalle que podemos encontrar en el cine. Pienso que el objeto es un medio de comunicación digno de estudio, y podría ser tan valorado por el espectador como lo es el actor. Me interesa que se encuentre en el objeto otra fase de interés analítico en una película, sin pretender demeritar en ningún momento los demás elementos que componen un filme.

Como mencioné anteriormente, este trabajo fue realizado por la experiencia que tuve al participar en la realización de la película *Los Hijos del Viento*, en la cual participé en el Departamento de Arte. Por lo que me gustaría dar a conocer como se desarrolla la producción de la película, enfocándonos al área de diseño de *props*. Y de este modo experimental proponerlo como una aplicación



más para los comunicadores gráficos.

Quisimos estructurar los temas pertinentes que pudieran involucrar al lector en este ámbito, de una manera teórica y práctica. La fase teórica de este proyecto muestra a varios autores interesados en el estudio de los objetos de distintas épocas. Me enfoco a filósofos y analíticos, como Jordi Llovet, a pintores como Fernand Léger, con versiones más prácticas, para finalizar con planteamientos de género surrealista como las teorías que Juan Eduardo Cirlot aporta, como verán un libro varias veces citado *El mundo del objeto a la luz del surrealismo*. El Diseño de props en México no ha tenido la relevancia que podría tener. Actualmente no es fácil encontrar bibliografía sobre estos temas pero menciono a autores relevantes.

Como veremos el segundo capítulo describe un pasaje dentro del cine y los oficios que lo integran, al pertenecer al equipo de decoración me permitió conocer las funciones de cada departamento de modo sencillo y directo.

El capítulo tercero se basará casi por entero en bases empíricas, pero con un sustento teórico de diseño industrial. Es decir, las propuestas de diseño que presentemos al final del proyecto, cumplirán con los requerimientos que el cine exija, sin embargo me interesó conocer los pasos que se siguen para crear un objeto de uso real, lo cual resultó muy útil para el diseño de *props*.

El diseño industrial aporta una parte esencial en el diseño de objetos de uso real, y los comunicadores gráficos poseemos la capacidad de visualizar, seleccionar y diseñar los objetos de uso cinematográfico, en sus tres dimensiones, sustentando la creación física del objeto en relación con el material, resistencia, peso, forma y estructura, y sobre todo en las técnicas de representación para el cine, lo cual se aprende a través de la experiencia.

Finalmente espero que este proyecto contenga la dosis teórica y práctica que invite al lector a echar un vistazo en esta área de arte del cine, que para mí ha resultado apasionante.



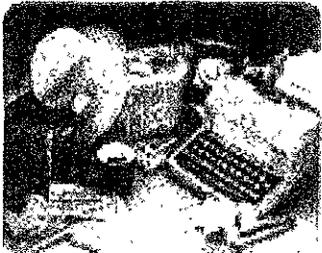
MARCO TEÓRICO

1.1 DEFINICIÓN DE OBJETO

En este capítulo analizaremos al objeto desde varios puntos de vista, partiendo de su definición. El interés por el objeto nos enfrentó a varios conceptos tanto, etimológicos como filosóficos

¿Qué entendemos por objeto? En primera instancia podemos percibir al objeto como un elemento material externo a nosotros, el cual podemos manipular y tomar Juan Eduardo Cirlot plantea que "El objeto se halla físicamente fuera del sujeto, apareciendo como esa cosa 'que no es él' y se encuentra también dentro del sujeto, como algo que 'tampoco es él', pero que está contenido en su sistema psicofísico".¹

Cirlot, además de incluir a los elementos exteriores, considera que parte del sujeto mismo se constituye tanto



por objetos físicos como psíquicos y que su su conjunción conforma a un sujeto. Así la teoría de José Ferrater Mora señala que "el objeto significa,

por una parte, lo contrapuesto (ob-jectum, gegen-stand) con lo que se entiende lo opuesto o contrapuesto al sujeto, y por otra, el objeto es lo que es pensado, lo que forma el contenido de un acto de representación, con independencia de su existencia real".² Incluye también al objeto psíquico como idea y antecedente de un acto Las imágenes mentales son creadas y recreadas por un sujeto, por lo tanto encontramos también en el ámbito psicológico el enfrentamiento entre la idea o representación mental ante el sujeto, esta idea es parte del sujeto mismo pero no es él, por lo tanto llega a ser objeto psíquico

Abraham Moles hace un estudio profundo a cerca del objeto "etimológicamente significa arrojado, contra, cosa que existe fuera de nosotros mismos, cosa colocada delante con un carácter material. Los filósofos toman el término en sentido de lo pensado y que como tal se opone al ser pensante o sujeto El término objeto se funda por una parte en el aspecto resistencia al individuo, por otra en el carácter material del objeto".³ La definición de Moles es

¹ Juan Eduardo Cirlot, *El mundo de los objetos a la luz del surrealismo* Pag 19

² *Ibidem*

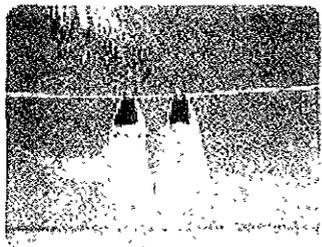
³ Abraham Moles, *Los objetos*, en Jean Foucaillard et al. *Los objetos*

clara o incluye los aspectos importantes mencionados en las citas anteriores: el objeto material o físico y el objeto psíquico.

Para que existan los objetos es imprescindible la existencia de un sujeto frente ellos. El carácter racional del sujeto da lugar a la contraposición inherente sujeto - objeto. El sujeto aporta a esa cosa sin sentido valores de objeto de los cuales hablaremos posteriormente.

Tenemos objetos táctiles, materiales, físicos, que rodean y a su vez componen al sujeto. También objetos mentales, que sería los pensamientos, las ideas, representaciones mentales, imágenes psíquicas sin ser necesaria su existencia real.

El mundo del objeto es asimilado de varias formas. Entiendo que el objeto es algo contrapuesto a uno mismo, es material o psicológico. El sujeto se compone de ambos que complementados logran un todo único. Los objetos



han servido al sujeto como puntos de referencia para el entendimiento de su entorno. Por lo que entre las cualidades del objeto encontramos, el

que sean poseedores de carga significativa (ceremonial, gestual, ritual).

1.2 RELACIÓN SUJETO - OBJETO

La relación sujeto - objeto existe desde el mismo origen de ambos. Desde que el ser humano tuvo contacto con su entorno se percató de la contraposición que generaba ante él una piedra. Si una piedra hubiera permanecido ahí y no hubiera habido un sujeto que la connotara como objeto, ésta seguiría siendo una cosa sin sentido. Fué trascendental que el sujeto notara que entre ambos existía una diferencia que los hacía opuestos. En seguida se percató de que era capaz de manipular algunos objetos y con ellos crear otros para satisfacer sus necesidades. Por lo que ahora el hombre está rodeado y compuesto por objetos psíquicos y físicos. Los domina y a su vez es dominado por ellos. El ser humano los crea y en ellos proyecta su esencia y la de su medio ambiente natural, material o espiritual.

"El sujeto adopta más bien, la forma de un anillo delgadísimo (El yo o su identificación con la consciencia) rodeado o integrado por el vacío (espacio cósmico y espa

cio psíquico) donde aparecen los objetos reales de uno y otro orden" ⁴

Es decir el sujeto en esencia es una muy mínima parte del universo. Los vacíos en el ejemplo anterior son ocupados por una gran cantidad de objetos, reales, ideales metafísicos que integran al sujeto en su mayor parte y conforman su entorno espacial cósmico y psíquico.

Este ente pequetísimo, ese yo identificado con la conciencia es capaz, sin embargo, de manipular objetos y aportarles parte de su esencia, reflejando en los objetos artificiales (creados por el ser humano) su interior, y parte

del universo natural dependiendo del sentido que el sujeto quiera dar a ese objeto. Para que después este objeto creado domine en cierto modo otro sector en el espacio.

Esto mismo sucede con los objetos psíquicos, las ideas y pensamientos creados en la conciencia son susceptibles a ser dominados por otros objetos mentales. El sujeto recrea a partir de su entorno y su conciencia y esto en conjunto define la entidad de un nuevo objeto. Podemos concluir en que la relación sujeto - objeto es muy amplia, su interrelación es innata y consecutiva, creadora de un espacio infinito.

⁴ Juan Eduardo Cirlott op, Cit, pag 23

3

1.3 CLASIFICACIÓN DEL OBJETO

El objeto como dato primario del contacto del individuo con el mundo, ha sido explicado según diferentes tendencias, lo cual ha dado lugar a clasificaciones basadas en distintos aspectos

Juan Eduardo Cirlot, abarca un ámbito amplio en lo que a los objetos se refiere.

1) Objetos reales

Físicos objetos que ocupan un lugar en el espacio físico y han sido creados bajo circunstancias de tiempo. Podríamos encontrar aquí a todos los objetos que podemos ver y tocar, ya sea una mesa, un plato etc..

Psíquicos: basados en la ideología, consciencia y la influencia del universo sobre el sujeto. En este caso tenemos que "el tiempo" es un objeto psíquico, parte de la consciencia del sujeto dentro de una sociedad y en relación con el universo

2) Objetos ideales. Se caracterizan por no estar basados en el tiempo ni en el espacio. Existen pero no se pueden tocar, ver ni comprobar. No hay interacción con el sujeto y son inestables. Podríamos entenderlos como energías perceptibles por el sujeto, sin ser puramente definidas, los dioses son un ejemplo de esta clase de objetos, porque no podemos comprobarlos pero algunos sujetos entendemos y asumimos su existencia

3) Objetos que existen a partir del valor que poseen. Estos objetos aparecen a partir de que un sujeto o una sociedad asigne un valor a un objeto. Como puede ser el uso de la moneda, que aparece en el momento en que se le asignó un valor determinado. Ahora posee valor de uso, pero partiendo de su valor económico. Y es una manera en que se consideran como objetos valiosos por sus cualidades aunque estas no existan en la realidad.

4) Objetos metafísicos. En este se agrupan los anteriormente mencionados, porque en esta clasificación se incluyen los objetos que tengan un origen, una existencia y participen en el entorno universal

El enfoque de este proyecto nos dirigirá principalmente al entendimiento de los objetos físicos y concretos abarcando lo que estos implican. Nos interesamos por el objeto que cuenta con corporeidad pura, materia que le da un lugar en el espacio, impenetrabilidad, por el objeto que posee forma, es decir características visuales y táctiles que le permitan ser reconocido entre otros objetos, una estructura impuesta en el proceso del creador en función de conservar una forma determinada. Por ejemplo un guante de hule es un objeto concreto en que encontramos que posee forma física. Tiene una estructura plástica que permite conservar la forma

anat6mica de una mano, en este caso esta forma serfa el s6mbolo que nos permite entender en donde es posible colocarlo. Y adem6s el material con el que est6 hecho es impermeable por lo que nos permite entender su sentido mec6nico. Y concluimos en que es posible meter una mano dentro del guante y evitar el contacto directo con agua o con alguna sustancia nociva. Todo esto deducido y entendido por razonamiento, por experiencias previas y por representaciones almacenadas.

Los objetos artificiales (creados por la mano del hombre) llevan intrfnea la carga de naturaleza y reciben del interior del sujeto cualidades de tiempo, lugar e intenci6n cultural.

"El tormento esencial del ser humano, su no conformidad con el mero 'estar en el mundo' su *pathos* trascendental, sus explicaciones, anhelos y contradicciones en orden siempre a una esfera de resultado, es traspasado a los objetos artificiales".⁵ La necesidad del hombre, trascender en relaci6n a su medio ambiente, aunado al desarrollo cientfico, cambios sociales y



culturales por el que est6 rodeado ha llegado a crear nuevas necesidades y por lo tanto un sistema gigantesco de objetos. Marcando asf cierto poder y dependencia indudable sobre las cosas. El car6cter racional del ser humano lo obliga a tener inquietudes creativas. Siempre busca problemas y a la vez soluciones. Dificilmente permanece a la expectativa, pretende intervenir con relaci6n a su medio circundante. Continuamente busca incluir en los objetos parte de s6 mismo. Por lo tanto crea y construye los objetos artificiales como espejo de sus inquietudes y necesidades.

El ser humano y su poder sobre la naturaleza ha propiciado que los objetos se expandan y se cuente con diversidad de g6neros.

Los objetos artificiales se dividen a su vez en Objetos de forma significativa (Obras de arte puro). Un sujeto al enfrentarse a un objeto de este tipo podr6 entender algo m6s que la simple presencia de este objeto. Esto objeto por medio de su forma y caracterfsticas, ser6 posible considerarlo est6tico, y connotar6 mensajes emotivos, con carga significativa. Los prototipos de arte se ubi-

⁵ *Ibid*, pag 98

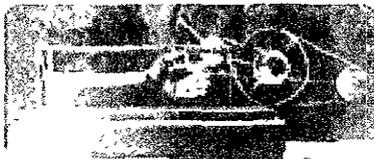
carían en este sitio. Porque actualmente muchas obras de arte son creados con el fin de trascender un el mundo de los sentidos, en el pasado los objetos, que ahora consideramos artísticos, eran creados como simples expresiones y modos de comunicación.

Objetos de forma utilitaria (instrumentos, utensilios, objetos de uso vario) Objetos creados a partir de una necesidad de uso. Creados para servir y facilitar las actividades del ser humano

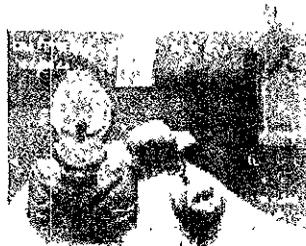
Objetos de forma utilitaria y significativa (la fusión de los anteriores). Objetos útiles que por su diseño son capaces de connotar mensajes o ir dirigidos a cierto tipo de sujetos. Son objetos que poseen sentido comunicativo sin perder su capacidad utilitaria.

Los surrealistas se interesaron profundamente en los objetos y los clasificaron según su ideología. Este proceso consistía principalmente en la selección de objetos de distinto ámbito, cotidianos, o vistos en cierto momento por todo el mundo. En seguida se estudiaba al objeto y se lo asignaba un mensaje determinado a través del título o del contexto en que el objeto se ubicara. Identificando las características del objeto y su capacidad connotativa. Dándoles un valor subjetivo especial, disfrazando sus propiedades reales. Los dividen en

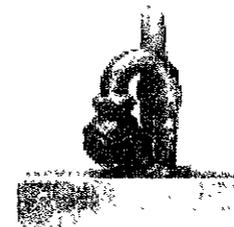
Objetos naturales (minerales, vegetales, animales) Interpretados, incorporados, ayudados. Eran seleccionados dentro de la naturaleza. A partir de esta selección los surrealistas interpretaban y colocaban al objeto para que estos adquirieran otro valor apreciativo. Como ejemplo tenemos los Cristales de bismuto



Alberto Giacometti 1932
Grande Horloger Foto: Man Ray



André Breton 1941
Room object Foto: Man Ray



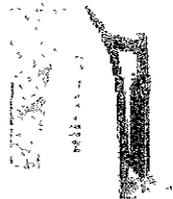
Morton Schamberg 1918
God Foto: Man Ray

Objetos perturbados. afectados por fenómenos naturales. Son objetos que presenten rastro de que algún fenómeno natural lo halla modificado. Fragmento de ladrillo unido a piedra volcánica

Objetos máquinas: exaltan los más diversos aparatos y máquinas como símbolos sexuales

Objetos matemáticos. Traducción al mundo de la forma los mundos geométricos y del álgebra

Ready-mades auxiliados: Ensamblaje de objetos naturales que forman una escultura. "El vaso de absenta", por Picasso 1914



Man Ray 1923
The object to be destroyed Man Ray

Objetos móviles y mudos un ejemplo, "la bola suspendida" de Giacometti. Así como los objetos de funcionamiento simbólico de Gala Elduard, Los Móviles de Calder. "...pertenecen al mundo de las expresiones libidinosas transferidas"⁶ Quien miraba el movimiento de esos objetos experimentaba emociones indefinidas y violentas, con relación a los deseos sexuales inconscientes. Dalí, Breton, Man Ray, Oscar Domínguez participaron también en la producción de esta tendencia.

Objetos oníricos: Relacionados con los sueños vivos.



Marcel Duchamp 1917
Fountain Man Ray

Objetos construidos: como "La plancha eléctrica con clavos". Este objeto también fue considerado como "objeto sádico"⁷ Interesante asociación de ideas se produce al ver el objeto. Al observar estas piezas se tiende a imaginar la acción que con ellas se lleva a cabo, es decir la utilidad natural del objeto, que con las modificaciones dadas ocasionaría, en la mayoría de casos, destrucción.

En la anterior clasificación encontramos términos extraños, subjetivos, que marcan el hondo interés que la corriente surrealista puso sobre los objetos. Ningún objeto queda excluido en el ámbito signico y simbólico. Como mencionamos, primera mente era la búsqueda y selección del objeto para en seguida descubrir en él, el significado psicológico que el objeto pudiera transmitir. Basándose en principios en relación con en el movimien-

to, el espacio, equilibrio, impulsos sexuales, relaciones sujeto - objeto, etc.. Podemos encontrar diversidad de clasificaciones de los objetos, basadas tanto en la



época o enfoque ideológico, en este caso reduciríamos nuestro campo a la clasificación de los objetos que María Rosa Palazón plantea en su libro *Reflexiones sobre estética a partir de André Breton*.

La siguiente clasificación se fundamenta en el origen e intención por la que los estos aparecen.

Intención utilitaria parte de una necesidad mecánica, facilitar actividades del hombre. En ésta incluiremos los inventos, herramientas y objetos de uso cotidiano.

Intención decorativa. parte de la búsqueda de algo que agradable a los sentidos de acuerdo a las costumbres e ideologías heredadas por la sociedad, "la pasta de un libro ya no es sólo resistente sino también elegante"

Intención expresiva parte de una necesidad espiritual, en busca de lo estético, creaciones con valor simbólico, respuestas sensibles y emocionales, actualmente con un fin apreciativo.

⁷ María Rosa Palazón, *Reflexiones sobre estética a partir de André Breton*, pag 56

1.4 FASES DE LOS OBJETOS

A partir de la aparición de los objetos, como expresión primera del raciocinio humano hallamos fases y valores que dan cierto carácter a los objetos, según la época evolutiva y cultural de sus creadores.

Jordi Llovet menciona tres fases, naturalista, inventiva y consumista del diseño.⁸ Estas fases permiten entender el enfoque dado a los objetos según el tiempo histórico.

La fase naturalista: en la que cada objeto creado, correspondía a una necesidad natural de uso. Los objetos eran soluciones únicas. No se diseñaban varios objetos del mismo género, se creaba uno, pero con la convicción de que ese era el funcional y el único posible, su creación estaba desligada de toda influencia competitiva. "El hombre necesita comer, y para hacerlo necesita herramientas para cazar y matar, para cultivar y cortar, necesita recipientes para cocinar y utensilios con los cuales comer."⁹ A cada necesidad natural le seguía como respuesta la creación o selección de un objeto que pudiera servir para facilitar una actividad o protegerlo de las inclemencias por las que estaba rodeado.

La fase inventiva: es cuando el hombre empieza a ver más allá de su entorno y pretende apoderarse de la naturaleza, conociéndola, entendiéndola y transformándola para su beneficio. Responden a necesidades de uso pero con el fin de mejorar las primeras propuestas. Ampliando el campo de sus necesidades básicas, lo que termina por originar la fase consumista. El espíritu de competencia aparece, existe la necesidad de trascender "con honores" mejorando en relación con lo ya creado.

La fase consumista de diseño, en la que ya no sólo se busca la utilidad, sino que genera una competencia entre los objetos a ser más atractivos. Se busca la perfección tanto en aspecto, en funcionalidad y practicidad. Ya no sólo se solucionan necesidades naturales de uso, ahora se satisface también la inquietud de poseer objetos con determinadas características que los distinguen de otros de la misma especie y género. El gusto, las preferencias y ambiciones toman lugar en esta fase.

Estas fases reflejan y determinan en cierto modo el desarrollo humano dentro de la sociedad planeada. Crecimiento tecnológico y fenómenos sociales, políticos,

⁸ Jordi Llovet, *Ideología y Metodología del diseño*, pag 52

⁹ Denis A. Dondos, *La antigüedad de la ergonomía*, pag 15

económicos, etc... El diseño de objetos, dentro de contextos temporales distintos varía radicalmente, pero todos parten de una necesidad humana, la de trascender en relación con el medio ambiente que lo rodea

1.5 DENOTACIÓN Y CONNOTACIÓN DE LOS OBJETOS

El ver y percibir objetos se relaciona directamente con este tema, en el que es importante el entendimiento que tiene el sujeto al enfrentarse a los objetos. Los objetos como creaciones puras del ser humano con-



servan dentro de sí mismos características heredadas del hombre. Quien como elemento social crea sistemas de lenguajes, códigos y ele-

mentos de carga signífica. En este sistema intervienen todos los sentidos, pero el primer contacto con los objetos es a través del sentido de la vista. Que puede incluir en sí mismo la percepción, examinación, descubrimiento, com-

prensión, reconocimiento, etc.. La vista es el más rápido de los sentidos, es capaz de comprender, analizar y sintetizar las formas

La información visual puede transmitir mensajes específicos, sentimientos, ideas, etc. El interés semántico por las cosas relega a otro plano su nivel funcional y se dirige a la esencia de los objetos. Podemos entender que en la semántica se manejan dos planos del lenguaje, en el que uno de ellos es el lenguaje en común que enlaza a dos sujetos en un ciclo de comunicación, esta sería una lengua con la misma organización formal, y por otra parte tenemos la carga psicológica que cada uno de los sujetos posee y que determinará su entendimiento y percepción de las cosas. Como ejemplo imaginemos dentro de una habitación a dos sujetos frente a una cruz sin ningún elemento extra que pudiera influenciarlos, uno de ellos asume de inmediato esta situación con un enfoque religioso, mientras que el otro sujeto asume un estado de peligro, relacionado con la muerte. Estos sujetos mantenían el mismo lenguaje en común, pero su carga psicológica es la que determina el entendimiento de las cosas y circunstancias. En la semántica de las cosas se relacionan lenguajes funcional y materialmente diferentes. Existen también diálogos entre dos planos que no

comparten el mismo lenguaje. En este caso el entendimiento se da sólo de manera denotativa. Es decir, este diálogo será superficial de acuerdo al entendimiento natural de las cosas. Sin mayor análisis o esencia del objeto que se ubique entre ellos como comunicante. Esto es, un vaso con agua ante dos sujetos no significará más que un vaso con agua, porque se está mirando con un enfoque objetivo. O sea misma cruz que mencionamos anteriormente si se mira objetivamente se verá como dos trozos de madera unidos transversalmente. Lo cual dentro del sistema en el que estamos inmersos cotidianamente nos hace casi imposible este tipo de percepción.

Cuando se trata de lograr comprensión de acuerdo con códigos creados, se manejará un lenguaje connotativo, que es determinado por varios factores, como serían las cargas psíquicas de los sujetos como espectadores, el origen de los objetos y el contexto. Manipulando estos factores de comunicación el ser humano puede emplear los objetos para diferentes actividades, tanto expresivas como funcionales.

“Un signo es algo que, además de la especie abarca-

da por los sentidos, hace que otra cosa acuda por sí sola al pensamiento” dice San Agustín.¹⁰ Los objetos son poseedores de signos que evocan pensamientos, más allá de sus características físicas. El denotar es asimilar pura y solamente lo que vemos, lo que se encuentra frente a nosotros, y su examinación se basa en las características físicas que el objeto presente. Al connotar somos capaces de percibir signos, es decir, algunos objetos evocan ante nosotros ciertos estados de ánimo o acciones relacionadas por costumbre a los objetos. Por ejemplo: una sirena puede significar el principio de un bombardeo y evocar a la guerra, o una emergencia y por ende provocar angustia entre los habitantes. En este caso un foco de color rojo girando y emitiendo un ruido constante, es capaz de transportarnos a un estado trágico.

Un ejemplo sencillo de entender sería un cepillo de dientes, denotado tendríamos: “Un cepillo de dientes”. Connotado sería, Es un plástico angosto de forma alargada y aplastada, que extrañamente, en uno de sus extremos tiene cuatrocientas hebras de plástico flexible y muy delgado, es un objeto pequeño con forma anatómica,

¹⁰ Ducrot, Todorov, *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje* Pág. 121

adaptable a una mano, esta gastado de las cerdas, podría pertenecer a un niño por los colores tan vivos y elementos caricaturescos que este posee, etc. En el entendimiento de los objetos podemos encontrar tres puntos básicos. La parte perceptible que es la denotación, en donde vemos la "cosa real", tal como es. La imagen que el sujeto ha guardado en su memoria a través de la experiencia, sería imagen psíquica o representación. Y por último la significación de los objetos en donde se aplica la connotación, basada en códigos ya establecidos. Una pera como un objeto real, al verla, por referencia, la denotamos como tal, "pera". Contamos previamente con el concepto visual y la referencia de como son las peras.

Por su forma y relación con otros objetos sabemos que no es una manzana. Y partiendo de este análisis automático connotaremos de diferentes maneras este objeto, asignándole significado dependiendo las características que la hagan especial, como "pera fresca".

Después de habernos enfrentado al proceso de percepción y entendimiento de los objetos, veremos cómo debido a esa examinación natural que el ser humano le da a las cosas, se han establecido valores específicos para ciertos objetos, basados en las características que diferencian a los objetos unos de otros. Estas características conceptuales son llamados valores y a continuación hablaremos de estos.

LOS VALORES DEL OBJETO

A los objetos el hombre le ha asignado valores de acuerdo con sus características, que van desde su sentido utilitario o funcional hasta valores subjetivos. Abraham Moles plantea los siguientes.

Valor de uso: "El objeto primitivo era, efectivamente, un objeto adecuado a la necesidad de uso, lo que determinaba el grado de necesidad de un objeto no era ninguna ley exterior a la naturaleza sino algo incluido y segregado por ella misma"¹² Podemos decir que cualquier objeto cuenta con valor de uso mientras que cumpla con el objetivo previsto que dio lugar a su creación, incluyendo usos estéticos, culturales y/o espirituales

Valor de cambio. Los objetos en su origen dentro de la civilización siempre han sido poseedores de valor, por ser simplemente lo que son. En el pasado, en la fase naturalista el talento primordial de los objetos fue el valor de uso, cada objeto existente era indispensable, porque era respuesta natural de una necesidad. En las primeras sociedades organizadas, el hombre se percató de que estos objetos poseían algo más que valores de uso, estas civilizaciones decidieron utilizar algunos objetos para

adquirir otros dependiendo también de sus necesidades, y basándose en las cualidades de estos les añadieron un nuevo valor, el valor de cambio. Este hecho fue el principio del capitalismo, la aparición de la moneda

Valor mercantil: éste lo determina la calidad de los materiales de que fueron hechos. Existen materiales que por sí mismos son valorados, basados en estándares específicos. Metales y metales reconocidos

Valor de trabajo: la exigencia cualitativa con que fue elaborado, depende de materia prima y su prestigio, es decir, que sean resistentes, inoxidables, etc.

Valor de antigüedad: de acuerdo con la fecha en que se realizó, el hecho de pertenecer a un género reconocido o estilo característico de una época. Consideramos a los objetos antiguos como piezas de gran valor adquisitivo, no nos cuesta trabajo creer que un automóvil 1960 pueda costar más que uno 1998, tomando en cuenta que el primero no sirve completamente y no cuenta con varias comodidades y lujos como el 1998. Lo entendemos sin dificultad porque esos valores relacionados tiempo han sido cedidos a los objetos por la sociedad, su ideología y



¹²Jordi Llovet. *Ideología y Metodología del diseño*, pag 52

costumbres. En donde el valor utilitario pasa a segundo plano. Sin embargo en este valor de antigüedad también se le da importancia a la calidad de los materiales y durabilidad.

Valor de historicidad: cuando el objeto se relaciona con un hecho histórico importante. Armas utilizadas en la Segunda Guerra Mundial, poseen carga histórica de gran importancia. Los actos como los objetos a través del tiempo adquieren valores aunque en el presente sean solo objetos cotidianos o sin sentido.

Valor de pedigrí: el que haya pertenecido a alguien famoso, de quien heredara características reconocidas. Esta clase de valor es similar al anterior, pero relacionado con un sujeto. Podría ser una silla de montar en la que Napoleón cabalgó. Sería ilógico para nosotros que alguien quisiera utilizarla y no guardarla como colección, no respetaría tal valor adquiriendo. Esta clase de objetos son coleccionados no para su uso, sino para su conservación, en cuanto más tiempo pase, dicho objeto aumentará su valor adquisitivo.

Valor mágico: sentido fetichista. El típico ejemplo del trébol de cuatro hojas, puede ser porque es general su

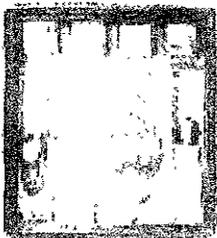
connotación, "buena suerte". Pero cada sujeto y cada cultura crea sus propios objetos con valores mágicos. En los que valores de uso permanecen, pero con otro sentido, cubriendo necesidades psicológicas del sujeto. Sin importar valores mercantiles, ni de trabajo, pueden ser objetos profundamente valiosos.

Valor de signo: según Baudrillard "sería aquel valor incorporado a un objeto, por el cual dicho objeto pasa a tener un valor de significación (connotador de status, definidor de gusto, etc., de un orden distinto del valor de uso)".¹³ Todos los objetos pueden adquirir valores distintos al valor de uso. Esto depende del sujeto ante el cual se presenten. El signo de cada objeto es perceptible por determinado grupo de personas y es posible reducirlo a un solo individuo. Pero fuera de la sociedad los signos no existen. En nuestra sociedad se han adoptado entendimientos específicos de las cosas pero esto varía dependiendo de la idiosincrasia de cada cultura o sujeto. La carga significativa de los objetos es innegable, porque pertenecen a un sistema comunicacional creado por el hombre. Quien desde su origen se ha caracterizado por manejar su relación con el mundo por medio de lenguajes

¹³ *ibidem*

códigos, signos y símbolos que permiten la comunicación. Por la definición anterior incluiríamos en esta clase a los objetos que cuentan con un valor mercantil, de trabajo, de antigüedad, historicidad, pedigrí y valor mágico, etc.. Porque dichos valores le dan un significado a los objetos extra sobre el valor de uso.

Los valores antes mencionados actualmente los comprendemos de manera sencilla, aunque, cotidianamente no roben nuestra atención analítica. Pero podemos ver que nuestro alrededor esté saturado de mensajes a través de los objetos que el mismo hombre ha creado y sin los cuales no mantendría un nivel comunicativo tan sintótico y efectivo como con el que la sociedad cuenta hoy.



1.6 READY - MADES

En el estudio de los objetos encontramos que estos han sido analizados a través de diversos puntos de vista artísticos, "Los constructivistas veían la fabricación de objetos como un proceso mecánico estructural, los afiliados al Dadá ponían todo su empeño en el matiz espiritual, en el uso psicológico del objeto,

desvelando así otras condiciones de su identidad".¹⁴ En el *ready made* se pretende exaltar a los objetos, distorsionar su función natural, dándoles título y firma de autor, cambiando su papel. Duchamp se cansó de escuchar adoraciones absurdas a obras personalizadas. A través del *ready made* decidió dar a entender que los objetos eran poseedores de sentido psicológico (Aparte de su utilidad y valores), además de burlarse de los actos selectivos del público. Buscaba indiferencia visual, pero al sugerir inauditas relaciones entre sujeto - objeto, amplió el campo del objeto surrealista. La obra de arte aparecía por el hecho de escoger determinado objeto. Esto generaba una contradicción interesante por la esencia del acto de destruir los significados intrínsecos del objeto y asignarle otro valor. Duchamp revela que no era un interés plástico por los objetos, sino filosófico, crítico y conceptual. El *ready-made* "Es crítica activa, un puntapié contra la obra de arte sentada en su pedestal de adjetivos".¹⁵ Duchamp en el acto creador de *ready-mades* no buscaba belleza en los objetos, tampoco los buscaba repulsivos, ni siquiera interesantes, buscaba objetos que a través de su forma emitiera significados.

¹⁴ Juan Eduardo Cirlot, *op Cit*, Pag 74

¹⁵ Cirlot, Juan Eduardo, *op Cit*, Pag 74

Los ready mades son objetos descontextualizados, son expuestos, expresan mas allá de su utilidad y función real. Aunado a un título, se explotaba un lenguaje de símbolos e ideas muy amplio, en el que las relaciones de dos objetos iguales, uno común y otro presentado, desaparecían totalmente.

"Cogió un objeto corriente de la vida, lo colocó de modo que su significado útil desapareciese bajo el título y el punto de vista nuevos y creó una idea nueva para aquel objeto".¹⁶ Por ejemplo, en 1917 Duchamp seleccionó un mingitorio y lo llamó La Fuente. Interesante relación inmediata genera en el espectador.

En un ready made los elementos que integraban la composición eran a su vez los que creaban un contexto. Es decir la carga simbólica del texto o diseño generaba un ambiente determinado diferente al que la lógica y uso de tales objetos referían en su uso natural.

Este modo de ver y percibir a los objetos valoró el

nivel comunicativo que estos tienen por sí mismos. Dejaron de ser objetos que faciliten actividades o que solucionen problemas mecánicos, ahora además de cumplir con su función original, cumplían con la función de crear en el sujeto curiosidad por entender el otro sentido que un objeto tan cotidiano pudiera tener, generando un análisis o cuestionamiento interesante.

Un destapador podría dejar de servir solo para abrir un refresco, ahora podía ser una forma interesante, con cualidades de equilibrio y color, y sobre todo servía provocando en el espectador la necesidad de examinar dicho objeto expuesto. Puede ser difícil de comprender pero, estos objetos cumplían con otro valor de uso. Este nuevo valor lo determinaba el autor del ready-made, dejando al espectador la libertad de entenderlo como quisiera. "El ready-made no es una obra sino un gesto que solo puede realizar un artista y no cualquier artista sino, precisamente, Marcel Duchamp"¹⁷

¹⁶ W Gaunt, *Los Surrealistas*, pag 16

¹⁷ Octavio Paz, *La apanencia desnuda La obra de Marcel Duchamp*, pag 31

1.7 LA ESTÉTICA DE LOS OBJETOS

Los objetos como podemos ver están constituidos por diferentes aspectos: el funcional o técnico, el físico (características físicas, materia, cuerpo, peso) y el estético, al cual dedicaré mi interés en este punto. Abraham Moles ha relacionado estos aspectos.

a) Semántico-denotativo Se basa principalmente en definiciones y descripciones textuales de los objetos, de alguna manera en relación con las representaciones adquiridas por la experiencia.

b) Estético-connotativo: Los sentidos, significados o sensaciones que el objeto transmite al sujeto más allá de descripciones visuales

La parte denotativa es fácilmente explicable por el receptor. Ahora lo estético es otro canal basado en los sentidos. En la respuesta del sujeto generada al ver, tocar o tener. Sin embargo en la actualidad, la sociedad ha marcado aspectos estéticos en los medios que le rodean, no siempre seguidos pero psicológicamente adoptados por la humanidad, dejando a un lado la percepción sensual de las cosas e implicando un régimen estético estructurado sobre la moda.

"La belleza está en todas partes en el objeto, en el

fragmento, en las formas puramente inventadas. Pero lo que hace falta es desarrollar la sensibilidad para poder discernir lo que es bello de lo que no lo es".¹⁸ Para entenderlo es necesario abrir los sentidos y percibir más allá de las cualidades materiales, es posible encontrar en objetos cotidianos elementos estéticos aun más valiosos que los puramente físicos. Esto es posible encontrarlo a través de un análisis sencillo de las cosas sin necesidad de aplicar conocimientos específicos de arte, es un enfrentamiento a los objetos en el que las sensaciones definen sus valores estéticos.

No es cuestión de inteligencia sino de sensibilidad. Es importante mencionar que los objetos, se analizan siempre sobre la relación sujeto-objeto. En el caso de la estética de los objetos existe una relación que rebasa el margen utilitario que solo modifica el entorno humano. Las creaciones estéticas alteran y amplían la percepción emocional del hombre, al ir más allá de lo objetual y externo se entra a un universo aun mas grande que el físico en el que encontramos en cada individuo infinidad de criterios que no permitirían delimitar el mundo de los objetos estéticos.

Lo estético a través del tiempo se ha relacionado íntimamente con el arte, a pesar de que ni todo lo estético es obra de arte, ni toda obra de arte es estética. La palabra estético tiene su origen en el latín *aisthesis* = sensación. Es decir, los valores estéticos se identifican de acuerdo a las sensaciones, a las reacciones o respuestas que el sujeto experimenta al enfrentarse a un objeto. Es posible que un acto resulte desagradable a un grupo de espectadores sin embargo el que halla provocado ante ellos una sensación repulsiva, lo hace un acto estético. Al abrir un refrigerador nos encontramos con un pedazo de carne putrefacta, agusanada. Esto no sería arte, sin embargo es posible considerarlo como un objeto estético sin intención. Debido a que fué este objeto lo que provocó en nosotros una reacción repulsiva, y fué capaz de transmitirnos no solo pensamientos sino una sensación, aunque desagradable pero movió nuestros sentidos, el gusto sobre las cosas, es cosa aparte y no determina lo estético. A sí mismo podemos toparnos con un escultura en la avenida y al verla no percibir nada, puede sernos absolutamente indiferente. En este momento esta obra de arte puede no ser estética.

Sin embargo los artistas se han encargado de estimular ciertas características que pretenden

generalizar los criterios estéticos. Como son las proporciones, el equilibrio, el orden, etc. y como podemos entender ahora, no solo esto es lo que determina el valor estético de las cosas.

En la calle podemos encontrar un número infinito de objetos, pero de éstos solo absorben atención una mínima proporción. Ya sea un tanto por gusto o por moda calificamos a un objeto como bello o atractivo. Desde tiempo atrás la publicidad se ha percatado de la cualidad estética que los objetos poseen y ha decidido valerse de esto para manipular ciertas conductas de la sociedad, en la mayoría de los casos con fines lucrativos y consumistas, lo cual no resulta criticable por que en muchos casos se resaltan valores de modo talentoso y con veracidad.

En conclusión lo estético es un aspecto que alimenta el esencia humana y no siempre con enfoque positivo. Los sentidos del ser humano son conexiones al mundo exterior y lo que el sujeto percibe a su alrededor construye en sí mismo un mundo de ideas y actitudes. Que posteriormente se reflejarán en su obra y creaciones, por lo que los valores estéticos se van modificando continuamente. En el pasado diferentes actos o cosas afectaban nuestros sentidos, como ver un avión planeando en el cielo azul resultaba un momento sublime e inolvidable

Ahora podemos ver más de cinco en el transcurso de un día y no sentir nada. Los objetos estéticos adquieren valor de acuerdo a los criterios individuales y sensitivos que varían a través de la historia del hombre. Sin duda cada quien conserva su propia sensibilidad la cual se desarrolla y define de acuerdo a las experiencias vividas.

1.8 EL OBJETO COMO ELEMENTO DECORATIVO.

¿Desde qué momento el hombre decidió llenar espacios de objetos no solo útiles sino también decorativos?

En un principio los objetos tenían como finalidad la de servir, pero en su elaboración y desarrollo fueron tornándose más detallados y estilizados por lo que satisfacían parte del gusto de los sujetos. Siendo agradables a la vista. Además de que se detectaron los valores (antes mencionados) que estos poseen y fué indispensable asignar una tendencia de adquisición más debido al consumismo. Quizás el objeto útil dentro de lo funcional fue decorativo y debido a la percepción del hombre la propiedad

decorativa de los objetos adquirió un papel independiente.

Dentro de la utilidad de los objetos ha aparecido la necesidad de gustar al sujeto que lo usa. A partir de la aparición de objetos de diversa índole, y diferentes tipos de objetos del mismo género, cupo la posibilidad de escoger de acuerdo al gusto de cada individuo. El modo de ver las cosas de cada persona varía, al igual que los valores

estéticos, de acuerdo con la experiencia del sujeto y

los elementos que lo componen psicológicamente.

Cada individuo seleccionó dentro del universo de objetos los que prefirió, para ocupar espacios

dentro de su habitat. Estos objetos identificaron

su espacio como algo suyo con características que

definían su gusto y hacían placentera su estancia en

ese lugar. Decoró este lugar, creó un ambiente a par-

tir de objetos con cualidades que determinaban su

estilo. De ahí que un individuo decida colocar una plan-

ta en la ventana de su habitación para aportar algo a su

espacio que lo haga sentirse mejor en dicho lugar.

Podemos ver que las respuestas de las cuestiones de los

objetos siempre tendrán respuesta basadas en la relación

sujeto-objeto. Y de este modo entenderemos que el acto

de decorar a través de objetos es una actitud o gesto del



hombre, es inmediato y se dá como respuesta a una necesidad, que es trascender en el medio que lo rodea, haciendo diferente el lugar en que se encuentra y proyectando en él su individualidad

Basándonos en métodos elaborados de decoración entendemos que una cualidad importante del objeto decorativo es que debe relacionarse, por su forma y dimensión, con el espacio escénico o arquitectónico en que se lo ubica. El soporte de los elementos decorativos es el espacio (ya sea natural y artificial) este posee ciertas características físicas y temáticas. Como hemos visto anteriormente los objetos transmiten mensajes y es necesario que estos mantengan unidad con las ideas que se pretendan transmitir a través de su uso. Como de modo natural la tendrían en un proceso decorativo involuntario basado solo en los requerimientos de un sujeto

"La presencia del objeto, además de satisfacer su

razón utilitaria debe incorporarse al ceremonial, rito o costumbre que mediante el uso del objeto se pretende enaltecer" ¹⁹ Los objetos decorativos funden la expresión y función en una sola pieza. El valor de uso de los objetos determina su forma funcional, hacerlo mas grato en su aspecto y aveces con mas carga expresiva es el propósito decorativo y ornamental. De alguna manera los objetos decorativos aunque no tuvieran valor de uso original conservan cierto valor funcional, es decir que aunque un jarrón agujerado en su base se coloque en una mosa, sabemos que éste no podría ser llenado de agua y tomarla (función natural de uso), pero es un jarrón muy bello y expresivo, que por su aspecto se relaciona con el carácter de la estancia y de quien vive en el lugar, guarda la función de transmitir un estilo, un carácter o un estado, además de verse bien sobre esa mesa (función utilitaria-decorativa)

1.9 LOS OBJETOS EN EL CINE



Los objetos al ser parte de nuestro mundo y de la vida cotidiana, alcanzan una importancia relevante en las representaciones de la realidad, ya sean en cine o en el teatro. En el mundo del cine el lenguaje de los objetos ha adquirido gran importancia a través de la historia. Los objetos empiezan a ser usados accesoriamente en el teatro para dar un acento de realismo a las puestas en escena. Al aparecer el cine los objetos ya eran considerados elementos necesarios para la decoración de un set. Se pretendía representar una realidad, con todos los factores que esta fuera conformada. Podemos decir que en un principio los objetos utilizados daban referencias de tiempo y espacio.

Para continuar pensemos que en cine, con una cámara y algunos objetos seleccionados, sin texto solo un guión organizado se logran composiciones con carga signífica y simbólica importante. Porque el cine en sí comunica a través de signos, y teniendo una serie de objetos a su alcance amplia esta comunicación.

El cine nos hace percibir lo que en la vida cotidiana solo miramos. Me refiero al cine como arte, tornando en

cuenta que en muchos casos algunos directores de cine dejan recaer toda su fuerza de comunicación en la historia o en un argumento, dejando a un lado el uso de signos o lenguajes visuales, que enriquecen un filme. "Pense que este objeto despreciado podía, en cine, recuperar su valor. A partir de ahí he trabajado en la película. He empleado objetos cotidianos y los he lanzado a la pantalla dándoles movilidad y un ritmo muy estudiado, muy calculado. Contrastar los objetos, las transiciones lentas y rápidas, pausas e intensidades, todo el film está constituido por esta base. He utilizado plano detalle, que es la única invención cinematográfica. También he empleado el fragmento objeto, fragmento que al aislarse se personaliza"²⁰ (Francis Picabia 1923-1924). La cámara como ojo indiscreto y curioso busca la esencia de los objetos, va más allá de donde la costumbre nos permite el paso. Manejando ideas y conceptos a través del movimiento, cualidad trascendental del cine, permite ver y entender las formas, sonidos, texturas que las cosas poseen, proyectando también la esencia de sus creadores.

Las posibilidades del cine de desarrollar un lenguaje por medio de objetos son muy amplias. Ya sea por las

proporciones alcanzadas o por acercamientos nunca vistos ni sentidos "Sostengo que una puerta ampliada se mueva lentamente (objeto), es más emotiva que la proyección en proporciones reales de un personaje que la hace mover (asunto)".²¹ Fernand Leger.

En este caso el objeto aporta gracias a la cámara un mensaje más profundo y psicológico que el personaje. El no saber quien mueve la puerta, o porque lo hace tan lento. Resulta más intenso e intrigante.

"En segundo lugar habla de movimiento, y éste siempre es sospechoso de simbolismo. Una puerta que se mueve sola lentamente reproduce visualmente el proceso de la cortina (censura) que separa el inconsciente del consciente y deja pasar contenidos peligrosos y atractivos"²²

Los cineastas conocen los efectos que en el espectador producen sus técnicas. seducen, intrigan y emocionan. Fernand Leger, como pintor, comprendió el lenguaje de los objetos y lo reflejó en su obra pictórica. Pero recono-

ció que el cine tenía mucho más posibilidades de explotar ese lenguaje. El movimiento, sus planos y detalles son gran ventaja. "Un pie en un zapato, bajo una mesa proyectado 10 veces mayor se convierte en un hecho sorprendente

que nunca habías percibido adquiere una nueva realidad que no existe cuando mirais la extremidad de vuestra pierna de modo maquinal"²³ De alguna manera el encuadre pictórico y el filmico se relacionan, pero en el cine el objeto se libera y se convierte en un personaje gracias al movimiento.

Los objetos al relacionarse con el sujeto juegan papeles trascendentales en la vida cotidiana, por lo que son capaces de protagonizar un filme. Por otra parte la trama de una historia puede girar alrededor de la existencia de un objeto, como una joya, en la que esta por su valor adquisitivo e histórico será capaz de desenredar una cadena de problemas y relaciones entre varios personajes. En la película *Dos bobones tras la esmeralda perdida*, podemos apreciar que toda la historia



²¹ Gash Sebastian, *Las etapas del cine*

²² Juan Eduardo Cirlot, *op Cit*, pag 54

gira alrededor de la esmeralda y sin embargo esta aparece muy pocas veces en escena. Esa es una de las formas en que los objetos juegan papeles protagónicos en una película, pero hay también otros directores como Jean Pierre Jeunet y Marc Caro en la película de Delicatessen, en ésta el modo en que la cámara señala los objetos aunado a un audio efectivamente planeado se logra una ambientación magnífica, misterio, miedo e intriga se perciben con el lenguaje cinematográfico basado en objetos sin que exista un lenguaje verbal. Actualmente solo algunos directores le dan un papel a los objetos. La narrativa en el cine ha sido cedida a los textos y argumentos que los actores siguen. Esta actuación es reforzada o guiada, en algunos casos por el papel que los objetos juegan en una película. El lenguaje de los objetos se aprecia en la fotografía por medio de movimientos de cámara acercamientos o efectos visuales planeados para que estos sean connotables con los sentidos previamente planeados por el director. Se busca lo estético de las cosas, para lograr comunicar conceptos y sensaciones por medio de los objetos.

Ahora, la mayor parte de la labor de los objetos en el cine es decorar y ambientar las escenas, con lapsos de importancia significativa o protagónica. La aparición de cada objeto resalta características que harán representativos cada espacio escénico.

La función de ambientar y decorar una escena es una labor de gran importancia. La realización y diseño de un set requiere de una amplia investigación y análisis para que un objeto cumpla con decorar correctamente. En las Artes escénicas como el teatro resultaría imposible representar una historia sin actores, en el cine, ha resultado apasionante para muchos directores de cine el lograr filmes en los que los papeles principales los llevarán los objetos, dejando en segundo lugar al sujeto, es decir, al actor. Valiéndose del movimiento que caracteriza al cine y de la observación y entendimiento que los objetos provocan en un espectador. Podemos concluir en que es posible hacer un película sin actores, pero el uso de objetos en escena, es casi imprescindible.

RELACIÓN LICENCIATURA Y PROYECTO

2.1 ASPECTOS DEL CINE

EL CINE COMO ESPACIO ESCÉNICO

En el cine el espacio escénico es el soporte de un lenguaje de signos, símbolos y referencias. El cine puede ser realizado sin actores y sin argumento, pero la parte que no es posible excluir es el espacio escénico ni los elementos que lo decoran y ornamentan. El entorno que permite al sujeto expresar emociones, actitudes y resaltar detalles. Los objetos (en tomas cerradas) descritos visualmente por medio de movimientos de cámara son capaces de transmitir mensajes a los sentidos. A su vez los paisajes naturales o sets contruidos en estudios, con cierta planeación (en tomas abiertas) ubicarán al espectador en diferentes ambientes, lugares poseedores de humor y estados anímicos propios.

En el teatro el elemento principal es el actor, en él recae toda la fuerza del drama. Aunque detrás del actor solo aparezca un telón negro es posible transmitir al espectador emociones intensas.

El teatro ha integrado en su sistema escenografías impresionantes que dan lugar a actos más realistas dirigidos al espectador. En el teatro más que realismo en muchos casos es manejado un sistema de referencias

diferentes aspectos. Es decir no es necesario que aparezcan objetos sacados de la realidad. Por ejemplo una escena de una persecución, alguien está siendo perseguido por un grupo de personas y se esconde en un tenebroso bosque. Este escenario no necesariamente deberá incluir gran cantidad de árboles ni maleza húmeda. Esta escena podría ser recreada en medio de un ambiente dado por el actor, un momento angustioso auxiliado por un telón de fondo que exprese en conjunto con el artista dicha sensación a través de elementos de diseño, y sobretodo con una iluminación adecuada sería capaz de transportar al espectador a diferentes lugares por el solo hecho de manejar símbolos y signos que hagan referencia a un estado de ánimo especial. Por supuesto que actualmente resulta más apasionante ver en teatro una super producción en la que aparezcan elementos tecnológicos magníficos que hagan el momento más realista y la experiencia más completa. En el teatro el drama pertenece a los actores, y solamente con ellos es posible conseguir el acto teatral íntegro. Pero el hombre actual ha sido educado para percibir los actos y sensaciones de



pretar la información. Por lo tanto será más fácil para nosotros entender los actos reforzados con imágenes.

La manera inmediata de percibir las cosas se dá a través del sentido de la vista y por medio de este sentido es posible ahorrar un trabajo analítico conceptual. Lo anterior no demerita ni demeritará nunca el trabajo de un actor de teatro. No obstante en la ausencia de estas majestuosas decoraciones tecnológicas también es posible lograr buenas obras teatrales con el hecho de que se cuente con actores de alta calidad y profesionalismo. Los objetos y el realismo que pueda haber en ellos aparece en teatro en segundo término.

En el cine como lo hemos mencionado desde el capítulo anterior los elementos decorativos juegan un papel trascendental, pero es necesario alcanzar un realismo especial. Hay películas surrealistas o de ficción pero en todas ellas es necesario que los ambientes que rodeen la escena posean más que una carga referencial



en su aparición. Un tanto por que no sería coherente que en la misma escena de persecución antes mencionada, al llevarla a la pantalla grande se utilizara un telón pintado

para ambientar un set, otro porque el filme estaría incompleto y esta clase de referencia no sería connotada claramente por el espectador. El cual podría entender, si el actor es demasiado bueno para transmitir ese mensaje, que esta vivencia es parte de la imaginación del personaje. Y que estas escenas no son parte de la realidad, porque el set no mantendría un relación corporal con el actor. Y en el concepto realista de nosotros los espectadores de cine no cabe la posibilidad de

realismo sin esta interrelación completa.

Por otro lado los objetos en el cine son capaces de comunicar de manera independiente. Lo que hace al cine diferente en relación con otras artes es el movimiento, es su gran ventaja, y no tanto los actores como en el teatro.

"Como ha dicho Jean Paul Sarte, en el teatro el drama parte del actor, en el cine va del decorado al hombre."²⁴ En algunas obras maestras de cine el protagonista ha sido utilizado accesoriamente. "Una puerta que golpea, una hoja arrastrada por el viento, las olas que lamen la playa pueden tener potencia dramática."²⁵ Por ejemplo: en cine unas medias desgarradas y pañuelos manchados con sangre en primer plano, resultarían dramáticos. En teatro los actores de alguna forma relevarían dichos objetos con su actuación para lograr el mismo drama. En el teatro el espacio escénico es limitado, simplemente es un espacio arquitectónico cerrado, en el que cualquier ampliación dada, sería gracias a la imaginación del espectador como cómplice de la obra.

En el cine sucede lo contrario, en este se pretende negar toda frontera espacial, todo límite de acción. El realismo, del que hablaremos posteriormente con más detalle, es lo que hace ilimitado el espacio del cine. Donde

las imágenes no son basadas en referencias, aquí los espacios son sacados de la realidad ilimitada en la que nos desarrollamos. Un set de una habitación es ilimitado espacialmente. En la concepción del espectador de cine se entiende que esta recámara no se encuentra en medio de un foro solitario, entendemos que ésta existe dentro de una casa, la cual está conectada con otras casas y que es parte de un colonia, etc, esto se da a través de un entendimiento automático que el sujeto tiene al ver los espacios, los concibe siempre como los conoce en su vida. Además que los movimientos de cámara son planeados logran dar la idea de continuidad lógica de la realidad.

"En la pantalla el hombre deja de ser el foco del drama para convertirse eventualmente en el centro del universo. El choque de su acción puede originar ondas hasta el infinito, el decorado que lo rodea participa del espesor del mundo."²⁶ Y no quiere decir, por supuesto que en el cine no se valore la labor de los actores, pero es

²⁴Citado por André Bazin, *¿Qué es el cine?*, Anverso del Decorado

²⁵Ibid, pag 241

²⁶Ibid, pag 244

importante aclarar que el cine puede considerarse un trabajo de conjunto, en el que no recae el drama únicamente sobre el actor. Los elementos que pueden integrar una obra cinematográfica deben cumplir con la función de representar la autenticidad natural que surge del realismo de los actos del sujeto. Relaciones conceptuales entre objetos, sentimientos y actores unidos como en la realidad misma de la vida. Vistos por un ojo artificial y a través de encuadres, nos acerca a instantes posibles de percibir con detalle y no superficialmente como el ser humano acostumbra mirar en su vida cotidiana.



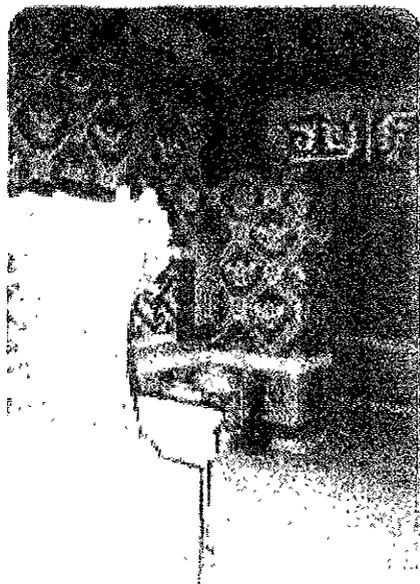
PRETENSIÓN DE REALISMO.

Tanto en el teatro como en el cine, se pretende la representación de un acto, de un canto, actitud, etc. La decoración y escenografía completan el cuadro. El cine más allá de la estética del decorado se basa en el realismo de todos los elementos a representar. "La ilusión en el cine no se funda, como en el teatro, en las convenciones tácitamente admitidas por el público, sino en el realismo innegable de lo que muestra. La imagen cinematográfica puede vaciarse en todas las realidades excepto una: la del espacio."²⁷

En el cine también existen otros convencionalismos sociales. Cuando nos sentamos en la butaca de una sala oscura, esperando ver en la pantalla el desarrollo de una historia, nos disponemos a dejarnos llevar por un argumento, imágenes efímeras, varios personajes y decorados. Y aún sabiendo de antemano la irrealidad del acto lo asumimos como verdadero. Experimentamos emociones, creyendo estar en escenarios naturales y reales aunque no siempre lo sean. Yun Lotman plantea que el cine apela más que otras artes al sentido de la realidad. El público capta racionalmente lo irreal del acto. Sin embargo lo asimila como si fuera un acontecimiento real. Aunque se

trate de una de una película de ficción es posible percibir emociones. Depende esto del acercamiento a la realidad que los elementos de la escena sean capaces de alcanzar. "Cuanto mayor sea la analogía del parecido entre el arte y la realidad, tanto más vivo debe de ser en el espectador el sentido de lo convencional."²⁸

ESCENOGRAFÍA CINEMATOGRAFICA



En el origen del arte dramático el espacio escénico que soportaba las representaciones de los actores era igual entre una y otra obra teatral. En la Época clásica del teatro Griego las obras eran llevadas

a cabo en espacios abiertos, en anfiteatros naturales, como podemos imaginarnos, con columnas que delimitaban el espacio de movimiento en escena y la zona en que los actores cambiaban su atuendo. Las obras que eran representadas tenían aspectos en común (temas mitológicos) por lo que no resultaba extraño que se realizaran dentro de un mismo espacio escénico. En el siglo IV, se usaron paneles con algunos dibujos que hacían referencias de los espacios que el argumento ameritaba, sin embargo los escenarios griegos seguían siendo limitados. En ese entonces la escenografía como tal no existía, se utilizaban accesorios mínimos que auxiliaban a los actores para diferentes circunstancias, sin llegar a ambientar todo un set. Ya en el siglo XIII el teatro Medieval tomó como escenario los patios y jardines de las iglesias, aprovechando la ambientación y construcciones exóticas de los templos, también utilizaban elementos como un pedazo de tela roja para representar el Mar Rojo, y buscando la ilusión de realismo en las escenas en el infierno, empleaban cuetes y efectos especiales. Los escenarios eran elaborados y técnicamente sofisticados. En la época renacentista en Italia, se aplicaban perspecti-

vas en los fondos, inclusive cambiaban los fondos durante el la obra. Aunque los arquitectos renacentistas pretendían regresar a los anfiteatros griegos, la búsqueda de realismo dió lugar al uso de escenarios con perspectivas múltiples. Con el paso del tiempo y la búsqueda de satisfacciones emocionales y artísticas del espectador, se buscó crear un ambiente que indujera al espectador a diferentes situaciones haciendo los hechos y actos más reales. Escenarios giratorios, iluminación y otros factores mejoran continuamente la escenografía del sXIX hasta hoy. Pasando incluso, por imágenes o videos proyectados en el fondo creando ambientes y contextos realistas o impresionantes.

En el cine, como mencionamos anteriormente, el contexto del actor es de suma importancia, porque en en la vida cotidiana del hombre los actos del sujeto se llevan a cabo en un mundo real, el cine pretende representarlo. "Desde la perspectiva en que el hombre en su hacer cotidiano influye y a la vez, es influido por los objetos que lo rodean,

la representación dramática no podría prescindir del mundo. La pluralidad de manifestaciones y acciones de los héroes se expresa en un mundo. Ahí nace la necesidad inherente de la creación de la escenografía cinematográfica".²⁹ Es decir, los sujetos o personajes de la vida real siempre llevan a cabo sus actos dentro de un espacio o contexto diverso, ese espacio soporta sus actos. La escenografía cinematográfica parte de la realidad, en ésta se verá reflejado un estilo originado por las ideas del director y por supuesto del director de arte, escenógrafos y decoradores. Este espacio será basado en el argumento de la película. Se creará un espacio ya sea fantástico o cotidiano, pero siempre con verosimilitud. Este contexto creado será capaz de transmitir mensajes, a través de las representaciones seleccionadas. Y mientras la escenografía y decorados no se descubran ante el espectador como decorados se cumplirá con el objetivo principal, que es encontrar y proyectar un universo ficticio o real.

UTILERÍA CINEMATOGRAFICA

Hemos entendido al objeto como algo relacionado inevitablemente con el sujeto. Los elementos que rodean al hombre han sido creados con algún objetivo especial. Son poseedores de carácter y son capaces de denotar y connotar mensajes. En un mundo real y cotidiano encontraremos siempre objetos, utensilios y elementos que determinan y caracterizan actividades de un sujeto. En el cine para lograr un realismo creíble y razonable, es indispensable la intervención de objetos que den lugar a entender los hechos de la manera más parecida a nuestra realidad, en la que vivimos rodeados de cosas físicas. En el cine, como vimos en el anterior capítulo los objetos han llamado la atención por su capacidad comunicacional. Al ser poseedores de esta capacidad es necesario



estudiar y analizar su aparición en escena, de manera que se aprovechen o eviten confusiones en la determinación de una personalidad o estancia específica. En el cine encontramos diferentes maneras de ver a los objetos. Se habla de utilería, *props* y *atrezzo*. La utilería se compone de los dos últimos: los *props* son todos los objetos que en una escena el actor toca y también los elementos decorativos que caracterizarán un espacio, una pared, es decir algún objeto que marcaría diferencia entre un lugar y otro similar.

El *atrezzo* de un lugar o persona también son los elementos específicos importantes que se ubicarán en un espacio o definirán el giro de la escena a través de un actor. La utilería es basada en el argumento y ambientación apropiada y seleccionada por el Director, el Director de Arte, el escenógrafo, el utilero y el decorador. Entre este equipo habrá necesaria dependencia. Al decidir un encuadre será indispensable plantear los elementos que aparecerán y que área abarcará el movimiento durante la toma, planos fijos o secuencias. "Los elementos decorativos se asocian con el espacio arquitectónico y con frecuencia este se concibe en función de un determinado elemento ornamental o conjun-

to de ellos"³⁰ El realizar la utilería de una película requiere de una investigación profunda. En la que son analizados los personajes, de manera psicológica de acuerdo al guión. El estilo de los objetos que utiliza cada uno de los personajes se caracterizará por algo. En la película *Los hijos del viento* los personajes eran claramente reconocidos. El estilo de vestuario y *props* que portaban los actores guardaba obligatoriamente las características principales de su personalidad. Cada protagonista con respecto a su habitación estarían relacionados. En ésta película de época, (así se le llama cuando el tiempo histórico en el que se desarrolla no es el actual) el Director de Arte decidió mostrar algo diferente buscaba un mundo prehispánico auténtico. Empezó por analizar la cultura mexicana a fondo, se basó en imágenes históricas pero más que nada en los escritos descriptivos que narraban un mundo lleno de color y misterio y abrió su imaginación para darle un estilo único a la película.

2.2 LOS OFICIOS DEL CINE

En esta sección conoceremos los departamentos que se necesitan para una producción de cine organizada. Plantearemos las funciones de cada departamento desde un punto de vista general, para poder ubicarnos en el lugar que a los comunicadores gráficos nos corresponda.

PRODUCCIÓN

En el departamento de Producción la labor primera es el negociar con empresas que tengan la posibilidad e interés de invertir capital en una película. Previamente en el departamento de Producción es analizado el probable éxito que tendrá la película en el futuro, de esta probabilidad se valdrán anticipadamente para conseguir más fuentes económicas. En segundo término al ya contar con el capital requerido proceden a administrar el dinero, organizando los gastos y determinando presupuestos para cada departamento. Se investigan y se hacen los cálculos de gasto en locaciones, determinan sueldos, viáticos y limitan presupuestos para cada *set*. En Producción es fundamental fusionar necesidades comerciales con necesidades creativas. Sobre este departamen-

to caerán todas las responsabilidades presupuestales de todo el equipo que integre la realización de la película.

DIRECCIÓN

Uno de los lugares más importantes es el Departamento de dirección, en el que encontramos al Director y sus asistentes. El Director es quien ha de llevar sobre su espalda la idea que origina la realización de una película. Es común que sea el autor de la historia, o que intervenga en el desarrollo del guión. La noción y estilo general de la película partirá del Director, aunque el trabajo final sea la conjunción de ideas de todos los departamentos siempre el Director se encargará de mantener vigente su idea original. En ese departamento se encargan también de la selección de los actores (casting) y extras que participarán en la película. Esta labor la realiza el Director de reparto, quien negocia no sólo con los actores sino también con guionistas, directores de los distintos departamentos, montadores, etc.. También en la Dirección se plantea un plan aproximado de tomas y movimientos de cámara en las que el fotógrafo juega el papel principal al

lado del director. Se definen los planos que se seguirán en cada escena, distancias focales, la luz, lugar de la cámara, altura, encuadres, movimiento y ritmo. Existe dentro de este departamento un grupo que se encarga de las locaciones, se dedican a buscar lugares idóneos para realizar determinadas escenas, previamente proyectadas por el director basándose en el guión.

DIRECCIÓN DE ARTE

La dirección de arte no suele ser tan valorada como la dirección general de la película, pero esta función es lograda a través de mucho esfuerzo y trabajo. El Director de Arte basado en el entendimiento del Director soporta la responsabilidad de diseñar y seleccionar el lugar en el que serán llevadas a cabo las escenas, creará un lugar que guarde y refleje la idea de la película y en el cual sea posible lograr imágenes estéticas a través de la fotografía, vestuarios y accesorios que conformen el sitio destinado a soportar las escenas. El Director de Arte no realiza esta labor sólo. Tras de él se encuentra un Departamento de Arte, el cual está integrado por profesionistas especializados en las diferentes ramas:

Vestuario: Director de vestuario, a su cargo un equipo de diseñadores, dibujantes, costureros, etc.

Escenografía: Comúnmente arquitectos, auxiliados por diseñadores. La escenografía es realizada por un grupo de construcción, intervienen en éste carpinteros, pintores, muralistas cuando la película lo requiere, peones, director de construcción.

Decoración: En decoración participan diferentes profesionistas, tanto en el diseño, como en la realización y selección de los elementos que jugarán en el rodaje de la película. Diseñadores gráficos, artistas visuales, decoradores, diseñadores industriales, escultores. En este departamentos es necesaria la colaboración de técnicos especialistas en el uso de materiales diversos para crear los objetos diseñados para la película.

Aquí mismo existe una sección encargada de la realización de props especiales o generales, es decir, hay algunos *props* que se diseñan en serie porque serán usados por grandes grupos de extras. Por ejemplo: las armas de un conjunto de soldados. En otros casos, es necesario elaborar *props* únicos, con bastante detalle. Las piezas en serie en algunos casos se elaboran en otros talleres, para liberar espacio en las bodegas de los estudios. Lo anterior se ha referido en su gran mayoría a actividades

realizadas en el periodo que es llamado avanzada, es decir periodo de tiempo antes de rodaje, es cuando la elaboración de objetos a utilizar en escena se anticipa para que durante el rodaje se efectúen otras actividades en el set. En donde aparecen otros oficios esenciales en decoración y arte en general. Uno de estos papeles lo juega el *Set dresser*, quien se encarga de ubicar en el *set* los elementos importantes de cada escena, es decir, si en un encuadre un actor aparece con un vaso con cierta cantidad de agua, este en el momento que la escena tenga que repetirse se encargará de mantener la continuidad de la escena colocando la misma cantidad de agua en dicho vaso. Y no solamente en los *props* que tienen movimiento en las escenas sino también los objetos fijos. A su vez el *set dresser* debe tener presente que los objetos entregados por el equipo de decoración tengan la posibilidad de colocarse de manera lógica en los espacios. Por ejemplo, debe atender que si un objeto tendrá que ser subido a una pirámide no podrá ser muy pesado. Unos días antes del rodaje el utilero se integra al departamento de decoración, este se encarga de organizar los *props* y utilería existente, designándola a los personajes según el guión y orden en que se vayan a utilizar. En el set el utilero estará al tanto de las necesidades de los actores en cuanto a los

props u objetos se requieran en cada toma, se dispondrá a mantener orden en la aparición de cada *prop* de acuerdo a la escena y número de personajes, actores principales y/o extras.

2.3 INTERVENCIÓN DE COMUNICADORES GRÁFICOS EN EL DEPARTAMENTO DE ARTE EN CINE

El cine es un arte conjunto en el que intervienen varias disciplinas con un objetivo común que es lograr cine de calidad. Mi interés hacia la cinematografía, específicamente a la escenografía y ambientación de *sets*, me ha situado en el Departamento de Arte de la película *Los Hijos del viento* donde ha sido clara la necesidad de aplicar los conocimientos que los comunicadores gráficos adquirimos el transcurso de nuestra carrera. La Licenciatura de Comunicación Gráfica provee a los estudiantes de conocimientos teóricos y prácticos, técnicas de comunicación visual, elementos de diseño, análisis de espacios, metodologías de diseño, fundamentos de arte y estética; lo cual resulta directamente aplicable y necesaria en el área de arte de cine. En la práctica he podido

confirmar esta teoría.

A través del tiempo en el proceso de diseño y ambientación de sets, han intervenido muchos técnicos y profesionistas con conocimientos (en muchos casos empíricos), decoradores y artesanos, han aplicado sus ideas en el arte y diseño tanto de escenografía como de utilería cinematográfica.

Los diseñadores y comunicadores gráficos pueden participar en los procesos de diseño y ambientación de sets, pero con mayor amplitud de conocimientos, ya que la profesión aporta, entre muchas otras cosas, una carga de archivos visuales adquiridos a partir de las clases, exposiciones, e investigaciones llevadas a cabo durante el estudio de la carrera, así como conceptos gráficos e históricos, que la pura experiencia no podría otorgar con el mismo enfoque.

El objetivo de los Comunicadores Gráficos es detectar y solucionar las necesidades de la sociedad relacionadas con la comunicación por medios visuales. Al cubrir con su capacidad las necesidades pertinentes en el área cinematográfica cumplirá con su objetivo.

La labor parte desde la investigación previa a la realización de una película, en la que la actividad del

TIZCUITL

Castigándome no evitarás la llegada de Cuetzalcoatl

El emperador queda por un instante en suspenso. El "Mujer-Serpiente" sujeta con violencia el brazo de Tizcuítl para sacarla de allí, pero ella se resiste instintivamente con tan mala fortuna que, accidentalmente, araña el brazo de Moctezuma. El Emperador queda paralizado, lívido, las uñas de Tizcuítl le han hecho sangre en el brazo. También el "Mujer-Serpiente" y Tizcuítl se han quedado clavados en el sitio por fin el consejero rompe el silencioso estupor.

EL MUJER SERPIENTE

Nadie osó jamás levantar la mano contra el Emperador
Pero derramar su sangre es una afrenta terrible y
el culpable lo ha de pagar con la suya

MOCTEZUMA

(grave y sombrío)

Princesa Tizcuítl, hija de Nozahuatl serás
llevada a la piedra de los sacrificios

Tizcuítl lívida clava sus ojos en los de Moctezuma

TIXZCUITL

No es por verter vuestra sangre por lo que me condenais

71 PATIO CALMECAC EN TENOCHTITLÁN

ext. noche

Recluidos en un patio interior, Mixcoatl Cuahutemoc y otros guerreros aztecas están con los ojos fijos alucinados, la expresión ida. Varios sacerdotes se acercan, hieren sus brazos con punzones de hueso y vierten su sangre en cuencos que contienen un líquido blanco. Les dan a beber. El efecto de los hongos alucinógenos se hace sentir cada uno tiene una reacción diferente.

Mixcoatl que permanece en cuclillas, se levanta y mira a la luna fijamente. La realidad se vuelve cambiante a sus ojos débiles, a través de la envoltura noche. Un extraño ser surge de la luna y viene a él por los aires. Es Huitzilopochtli, el temible Dios de la guerra, mezcla de guerrero y águila. Las plumas de su vestido brillan con reflejos de plata. Su cabeza está cubierta por una fabulosa máscara.

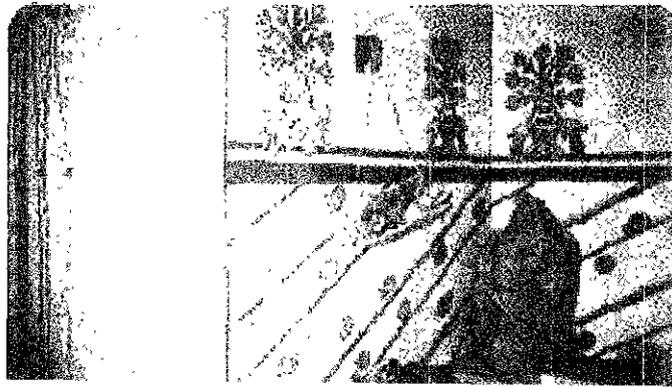
Mixcoatl abre los brazos en cruz. El Dios se funde con su cuerpo. Una descomunal agitación domina al joven. Lanza un grito terrible, un grito de guerra que parte del silencio de la noche. Su rostro se transfigura imbuido de una furia y una ferocidad sobrehumanas, un sacerdote se acerca a él y le cubre con un manto hecho de plumas de águila.

comunicador gráfico sería analizar y seleccionar la información. En este punto podríamos hablar del enfrentamiento del Director de Arte con el guión, porque desde este momento se plantearán los estilos a seguir en la película. Para empezar el director de Arte hace una lectura rápida del guión en la que no deberá hacer anotaciones preliminares, solamente pretenderá sacar la esencia de la historia. En seguida realizará una serie de lecturas y repasos del guión para poder definir sus ideas en cuanto a la elaboración de espacios, colores y parámetros generales de la película, para después poder determinar los estilos particulares de cada uno de los personajes y sets. Para esto será necesario hacer una serie de anotaciones en el guión que especifiquen las necesidades principales y secundarias de cada set, es decir, señalando cada uno de los objetos que se mencionen en el guión y sugiriendo características primarias de estos *props* a utilizar. Se analiza el guión de acuerdo a las secuencias y se van definiendo los requerimientos de cada una de ellas, para al final poder establecer cuantos sets serán necesarios y en que orden deberán estar listos para la filmación.

En todo este proceso el Comunicador gráfico es capaz de auxiliar o en su caso, realizar la función de Dirección de

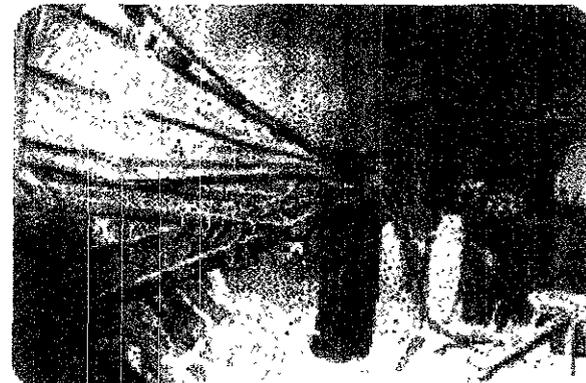
Arte, esto después de obtener la experiencia necesaria dentro del ámbito cinematográfico. Todos los que participen en el Arte de la película harán un estudio minucioso del guión porque cada idea concebida con este respecto puede enriquecer la producción, esto sin salir de los estándares establecidos por el director de arte.

Enseguida se aplica la atención al diseño de los espacios de la película, esta parte se lleva a cabo en equipo, en donde intervendrían el director, el director de arte, decorador y escenógrafo. Estos espacios son definidos basándose en caso de ser películas de época en los documentos que describan estilos específicos del tiempo histórico en el que se desarrolle el filme. En otros casos, basándose en el argumento de la película, en los conceptos que el director tenga de ésta y en los estilos estipulados por el



Director de Arte.

Podemos entender claramente que el objetivo de los comunicadores gráficos se cumple porque en el cine se ha detectado la necesidad de comunicar a través de medios visuales y con nuestra participación será posible encontrar y proponer soluciones fundamentadas en investigaciones y basadas en elementos estéticos establecidos. En toda la realización cinematográfica es posible y necesario aplicar metodologías como las que en el transcurso de la carrera aprendemos. Aplicando metodologías de diseño, los objetos y la decoración utilizadas irán de acuerdo con el argumento y personalidades específicas de cada uno de los protagonistas y espacios. La labor de los Comunicadores Gráficos en los oficios del cine es aplicable en varios aspectos



Pueden dedicarse a la realización y diseño de gráficos, así como también al diseño de los objetos que jugarán papeles protagónicos, de los *props* generales o *attrezzo* de los espacios a decorar y/o al diseño o selección de periódicos, revistas, carteles, tarjetas, folletos que en la película sean necesarios.

Cualquiera de estos procesos parten de la investigación aunados a la creatividad y entendimiento visual de las cosas sin perder de vista la función que en un contexto cinematográfico se debe cubrir. Es muy importante resaltar que para los comunicadores gráficos y todos los profesionistas que trabajen en el cine, que el tener experiencia en Arte en el cine, permite conocer más técnicas para realizar y diseñar tanto objetos como decoración. La experiencia complementa el aprendizaje y los conocimientos adquiridos en la carrera. Como sucede en todos los campos de trabajo, por medio de la experiencia será posible conocer circunstancias que en la escuela no se especifican, como sería en un ámbito cinematográfico, llegar a saber que las cosas a través de la cámara no se ven igual



que en la realidad. El comprender esto requiere de la aplicación y por supuesto de un contacto directo con el arte de hacer cine. Trabajando en cine se adquieren conocimientos prácticos que sería imposible adquirir dentro de la escuela. Es básico para aquellos que deseen entrar en el mundo del cine pasar por varios puestos en

los que se aprenda todo el proceso y desarrollo de este sistema cinematográfico.

Sin embargo la experiencia, no aporta a una persona la capacidad de entender las técnicas de comunicación y métodos adquiridos y desarrollados en la Universidad. El desempeño final no será el mismo entre un profesionista comparado con alguien que ha basado su aprendizaje solamente en la experiencia.

Durante mucho tiempo en México, la mayor parte de quienes intervienen en el oficio del cine, han hecho carrera basados únicamente en la experiencia. Ahora este ámbito interesa mucho a los profesionistas. El cine en México mejora continuamente y con la aplicación y trabajo profesional, el cine puede mejorar aun más.

2.4 DISEÑO DE OBJETOS PARA CINE

¿CÓMO SE SELECCIONAN O DISEÑAN COMÚNMENTE?

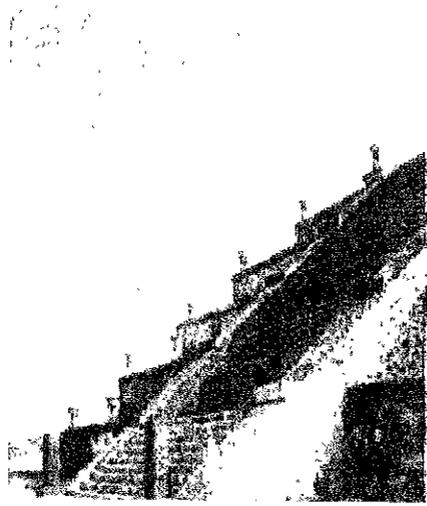
El diseño y selección de los objetos a colocar en el *set*, parte del análisis del guión. En él, además de contarse la historia se tiene el objetivo de plantear las principales necesidades de ambientación que trascenderán en la película. En el guión se especifican los nombres de los *sets*, si es toma nocturna, en foro, etc. y se hace una breve descripción del lugar. Con lo cual el Director de Arte tiene las primeras aportaciones y observaciones que durante el desarrollo del trabajo mejorará con su equipo. En este enfrentamiento con el guión se hace el recuento de *props*, los elementos que serán de mayor importancia en el filme. Estos objetos se buscan y son adaptados al carácter del personaje a quien le pertenecerán o formarán parte de la decoración de su espacio.

Como mencionamos anteriormente, este sistema va variando de acuerdo al estilo y enfoque que la película tenga. Pero invariablemente requieren de investigación y búsqueda de información si se pretende dar calidad al trabajo. Podemos darnos cuenta que en esta área de trabajo es necesario adquirir un gran archivo visual de imágenes que puedan auxiliarnos en el momento en que se defina un estilo para los objetos que se utilizarán. Sin embargo esto es sólo el principio. Podemos poner el ejemplo de la película *Los hijos del viento* en la que la investigación

documental pretende archivar imágenes de los objetos que se utilizaban en la época prehispánica, dividiendo por culturas, determinando preliminarmente la ubicación de estos, es decir, a quien le pertenecerían o en que *set* serían colocados. Esta serie de fotografías y documentos servirá sólo de referencia para poder decidir posteriormente la manera de conseguir dicho objeto, dependiendo del material en que esté realizado. Lo ideal sería poder conseguir objetos reales, pero resultaría imposible. En primer lugar porque los objetos en caso de películas de época guardan un valor histórico importante, por lo que sería algo extremadamente costoso y no siempre se aprovecharían las piezas originales. Es necesario siempre pensar en el presupuesto de la película, al menos en México es básico tenerlo presente.

Cuando el objeto tiene un papel protagonista en el filme es factible conseguir piezas originales o con autenticidad de materiales. En caso de ser tiempo histórico recientes es posible encontrar objetos adecuados en casas especializadas que rentan utilería. En películas de época se asiste a tiendas de antigüedades en las que a veces se encuentran objetos adaptables a la obra. En esta película resultó muy útil asistir a varios lugares en los que se dedicaban a la artesanía, aunque ésta tuviera que

adaptarse al estilo de aquella época y a los lineamientos de la película, permitirá un ahorro considerable. Es importante mencionar que en esta película el Director de Arte dió un estilo general a toda la obra y cuidó perfectamente que los objetos que aparecieran en escena no fueran las representaciones actuales que tenemos de la cultura mexicana, probablemente tampoco pretendía alcanzar la identidad pura de los mexicanos, pero buscó mantener en la obra un estilo intenso de color e imágenes simbólicas, que para él sería el más cercano a la realidad Mexicana. Se pretendía reflejar un realismo en el cual vivían nuestros antecesores, entendiendo esta cultura como apasionada por el color, ostentosa, guerrera (según fuentes europeas)



y unida a la naturaleza y su intensidad. Sin dejar del lado las bases históricas pero tomándolas sin apego se creó un concepto en el Arte de esta película que los artesanos actuales no reflejan

en sus piezas. Por lo que en caso de usarlas en el set serían adaptadas al estilo estipulado.

En las películas también aparecen objetos diseñados, objetos únicos que el Director de Arte basándose indudablemente en el guión y carácter de los personajes considera necesario crear. Como ejemplo tenemos carne de Moctezuma. Pudimos darnos cuenta en el momento de investigar, que el mobiliario que tenían los mexicanos en sus habitaciones era demasiado austero como para asignarle al emperador algo de ese nivel. Si consideramos que era el personaje más rico e importante en el Valle de México y su imperio recibía tributos de las culturas aledañas, no podríamos creer que él también durmiera en un petate, o por lo menos el Director de Arte no se disponía a presentarlo de tal modo. El diseño de las habitaciones de los personajes fue exclusivo. Se usaron repisas colgantes que fueran asequibles para la época.

Teniendo como referencia siempre el guión es posible decidir qué objeto será conseguido en tiendas de antigüedades, que objetos harán los equipos de realización o cuales se conseguirán por mayoreo con artesanos que manejen materiales especiales.

Gran parte de la ambientación es elaborada en el Departamento de Decoración donde el ingenio y la creatividad son elementos esenciales. Y todo se lleva a cabo siguiendo los lineamientos estipulados por el Decorador y Director de Arte. Antes de cualquier elaboración o compra de una pieza se tendrá clara la esencia de la película. Se definen los parámetros de estilo de cada personaje.

Se elabora un listado de los personajes principales y secundarios y se dan las características básicas de color tanto de personajes como lugares de acuerdo al carácter especificado en el guión, por ejemplo.

Personaje:

Tizcuil Princesa hija de Netzahualcoyotl

Vivía en el palacio

Características: Amante de la naturaleza y los animales

Colores Verde y azul

Detalles: aves y pequeños reptiles estilizados

Estos lineamientos permitirán establecer congruencia entre los objetos a utilizar de cada personaje, y no

para la organización de la producción en la que cada persona que participe en la creación y diseño de *props* deberá conocer estos parámetros, así será posible ahorrar tiempo y juntas entre el equipo, director de arte y decoradores.

Todos seguirán esos lineamientos al crear y decorar objetos, sin embargo los realizadores aportan parte de su gusto y concepción personal de las cosas proyectando así diferentes acentos personales en los objetos, así como en aquella época había artesanos y artistas con diferentes estilos y personalidades. Conocer y analizar a los personajes es parte básica para la selección de los objetos. Es como imaginar el carácter de una persona e introducirse en las costumbres, actitudes y carácter que puedan presentar al enfrentarse a los objetos que le rodean. Es pensar en las necesidades del personaje, en el tiempo o lugar determinado en el que el argumento de la película lo ubique. Haciendo una relación entre los pensamientos con los objetos que rodean su espacio, para que estos sean a su vez, capaces de describir parte de su carácter, como las relaciones naturales que tiene el sujeto con el objeto y el medio ambiente que crean ambos en su conjunción. Para la realización es indispensable conocer diversidad de témi-

cas y materiales, que permitan elegir al creador la que más le convenga. Por esto mencionábamos lo importante que es la experiencia en esta carrera. El campo de técnicas de representación es sumamente amplio. Éstas permiten simular diferentes materiales, en las que es básico pensar antes de realizar cualquier objeto. Siempre es necesario pensar las características físicas de los objetos, como el peso y fragilidad, así como también en los costos y sobre todo en la doble utilidad que deben cumplir en el set:

Funcionar como elemento de utilería en el contexto de la historia o argumento de la película, siempre pensando que su uso es sólo cinematográfico no requiere de autenticidad pura. Y si esto significa un ahorro de presupuesto cambia las cosas. Como cuando en las películas de guerra son requeridas doscientas pistolas de la Segunda Guerra Mundial, sería ilógico tratar de con

seguir piezas originales. En este caso basándose en el diseño de una pistola original las demás son fabricadas en resinas y fibra de vidrio. Para el protagonista es factible conseguir un arma real. Los objetos utilizados en el cine son realizados especialmente para este fin, por lo que deben de ser piezas ligeras, porque en algunos casos se usaran en escenas complejas. Como cuando es necesario subir un pebetero a las pirámides. Estos pebeteros simulan ser piedra sólida, requería un esfuerzo sobre humano, dinero y tiempo extremos, elaborarlos del material original, por lo que hacerlos en fibra de vidrio fue la mejor opción, dándoles un acabado de punteado que asemejan la textura de la piedra. Con pinturas vinílicas y agregando cal para eliminar todo brillo. Como esta técnica hay muchas más, que permiten mantener en la utilería un buen nivel de realismo sin exceder en costos y tiempos.



2.5 PROPS VIRTUALES

Como todo lo que nos rodea, en todos los ámbitos de la vida, por los avances tecnológicos continuamente enfrentamos cambios y nos encontramos con nuevas herramientas que nos permiten solucionar problemas en la realización de imágenes y objetos. Actualmente contamos con equipos que dan lugar a la realización de sorprendentes efectos y posibilidades cinematográficas. En el pasado no podríamos creer, que la capacidad de animar cambiaría de tal modo que no necesitaríamos más acetatos y que por medio de una computadora y programas especiales lograríamos películas animadas de tal calidad. En las que percibimos un realismo impresionante. Se creía que siempre sería igual de complicado realizar una caricatura animada. Gracias a las computadoras y a las técnicas cibernéticas ahora, en el cine contamos con ambientaciones virtuales, ya sea en películas realistas y sobre todo en las de ficción, en las que cada día nos toparemos con menos límites. Hoy en día es posible representar lo inimaginable, con alta calidad de realismo y veracidad. Esto da lugar a que en un futuro no muy lejano será posible realizar películas sin actores, y no por la concepción mencionada en el anterior capítulo, de no necesitar actores para lograr una secuencia o historia en la que nos valgamos de los sig-

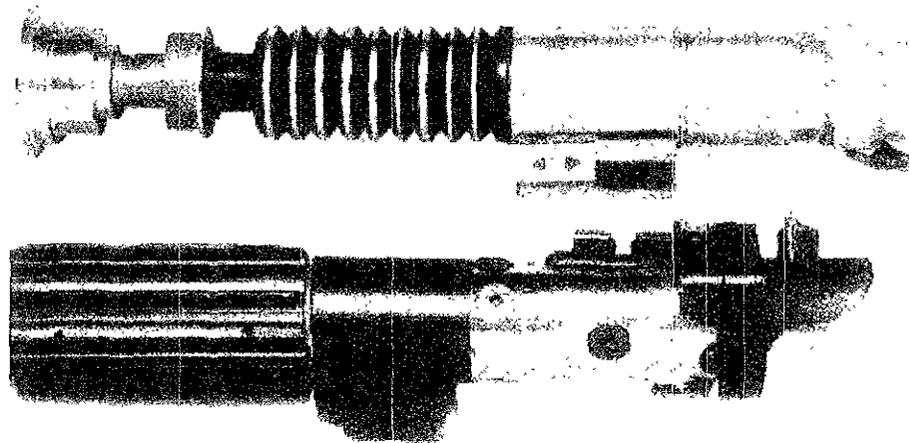
nificados y propiedades de los objetos, sino porque los actores serán creados virtualmente. En algunas películas tenemos ya personajes realistas, no sólo animaciones como en *Toy Story*, película de altísima calidad, que fue de las primeras largometrajes animados por computadora, sino que podemos ver imágenes de personajes virtuales integrados al mundo realista coactuando con personajes reales.

Desde tiempo atrás hemos conocido algunos efectos útiles en el cine, como es el uso de fondos en el que se proyectaban imágenes, que simulaban movimientos de fondo. Las más comunes en México eran las vistas desde dentro del auto, tomando al conductor desde el frente. no eran de muy buena calidad, pero era posible ver cómo se alejaban los demás autos, con una falsa perspectiva. En la actualidad este truco nos resulta corriente, pero de ahí parten la ideas de digitalizar imágenes en movimiento. Ahora es común ver el uso de pantalla azul en la cual es posible proyectar fondos y perspectivas de espacios difíciles de conseguir. Por supuesto ahora es con mejor calidad. En la película *Los hijos del Viento* encontramos también el uso de cierta tecnología. Varias de las escenas de este filme fueron realizadas en Teotihuacán, simulando el templo mayor. El cual históricamente, se sabe que era

una pirámide imponente por su tamaño y además por el color rojo que poseía. Sería inaudito pintar la pirámide de la luna, por lo que la búsqueda del realismo deseado en el filme, digitalmente se le daría color. En esta película no podremos encontrar ejemplos gráficos como nos gustaría. Pero si volteamos a las producciones *holliwoodenses* tendremos gran cantidad de ejemplos de props virtuales, en películas de ficción, futuristas e inclusive en la mayoría que cuenta con efectos digitales especiales. Como las espadas usadas en la última versión de la *Guerra de las galaxias*. A continuación vemos fotos de los mangos que portaban el rayo laser, el cual era apli-

cado digitalmente así como los efectos de audio. Se entiende como buena escenografía la que no se nota, también los buenos props virtuales son los que no se identifican como tales. En la película del Titanic, se pueden ver ciertos errores, como el diseño digital del iceberg que no fue veraz, como para no notar que había sido digitalizado.

Es evidente que fue creado y esto hace perder calidad de las representaciones. Por supuesto podemos encontrar películas con excelente realización digital, props virtuales que ambientan y decoran de manera muy realista, como películas de Batman, Jurassic Park, etc.



DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Fundamentación del diseño

Como he mencionado en los capítulos anteriores, este proyecto parte de la experiencia obtenida en el departamento de Arte en la película *Los hijos del viento*, la cual fué llevada a cabo en México en los Estudios Churubusco y locaciones en diferentes estados como Veracruz, Hidalgo. Y también escenas en las Pirámides de Teotihuacán.

Bajo Dirección y Producción española se realiza esta película ubicando la historia a la época de la conquista en Tenochtitlán, un tema tradicional de amor es recreado en esta producción. El escritor y director José Miguel Juárez Y en este caso resaltaré al director del área en que se desarrolla el proyecto, el Director de Arte Salvador Parra, quien ha dirigido el arte de películas como *Santitos*, *Ambar*, *Cronos* y otras películas mexicanas.

De antemano considero que en esta producción no encontramos el punto fuerte y elaborado en el argumento, el punto relevante y apasionado aparece en las imágenes y los espacios que veremos en la filmación, es decir, en esta producción la Dirección de Arte es la parte más apreciada de la película, por su intensidad, fuerza y

Pienso que el argumento no es del todo propositivo, en éste encontramos una historia predecible desarrollada en una época trascendental que lo aporta a la película un sentido especial. Esta historia con un enfoque muy español, parte de la llegada de los españoles a Tenochtitlán, en medio de este momento histórico se lleva a cabo, el encuentro entre las dos civilizaciones, y desde un punto de vista europeo se exponen las costumbres de los mexicanos, el nivel de vida y su actitud. Se da por supuesto un enamoramiento entre una princesa indígena y un soldado español, lo que desata una batalla ideológica razonable para los mexicanos, y más aún para el emperador Moctezuma (nombre del personaje), quien estaba enamorado de Tizcuil, la princesa hija de Netzahualcoyotl (gobernador). Difícil caso para un español, Rodrigo, enamorarse de la princesa Tizcuil y tener como rival a Moctezuma, el hombre más poderoso de aquella época. Alrededor de esta trama predecible en la que al final se da la unión romántica entre Tizcuil y Rodrigo, se muestran, repito, con un enfoque español las costumbres y actividades que los mexicanos realizaban, rituales y religión son expuestas en la película,

realizadas en el *Calmecac*, al cual se enfoca la propuesta de diseño de objetos que es tema de esta tesis. El *Calmecac* es el lugar en el que los sacerdotes se reunían para determinar los rituales a partir del acercamiento con los dioses a través de ingestión de hongos y sustancias alucinógenas. En lo personal me pareció un sitio interesante de decorar, porque resulta intrigante pensar en la clase de objetos podrían formar parte de la decoración de este espacio, pensando que es un lugar de culto especial, en donde cada objeto tendría que tener un significado y una fuerza única para poder ocupar un lugar en esta área. Los sacerdotes eran los intermediarios entre los Dioses y el hombre y aquí lograban su unión más íntima que guiaría el destino de la cultura Mexica.

En el imperio Mexica los sacerdotes pertenecían a la clase alta por lo que puede plantearse que en este lugar no eran perceptibles carencias. La importancia de este lugar era muy grande para esta cultura, las actividades que se llevaban a cabo en ese lugar poseían alto valor misterioso y sagrado. En el *Calmecac* tendrá que ser un lugar acogedor para los Dioses. Ahora ¿qué entendimiento tendrían aquellos que decoraban y creaban los espa-

cios de dichos Dioses?

Para empezar los Dioses eran tomados y entendidos por la población como fuerzas superiores representados comúnmente por la naturaleza misma, eran asumidos como infinitamente más poderosos que los humanos. Existían entre el hombre y los Dioses una barrera de respeto gigantesca, aunada a misterios maléficos relacionados con los fenómenos naturales violentos que pudieron presenciar en esa época.

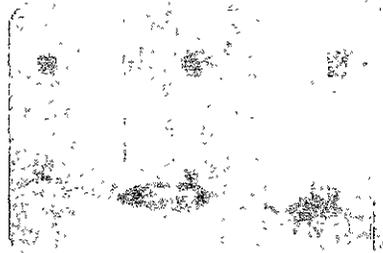
Es un hecho que la imagen que se guarda de los Dioses (partiendo del entendimiento europeo) de que estos son alimentados y adorados a través de sacrificios, mantendrán una distancia inmensa de poderes entre el ser humano y estos. El miedo y el misterio que guarda esta relación será reflejada en estos espacios cargados de simbolismos. El concepto general del lugar permitirá que las piezas que lo compongan, mantengan esa unidad y relación directa con los personajes que lo habiten, logrando así congruencia entre los conceptos que identificarán a cada *set* y los personajes. Abocándonos en este caso al *set* del *Calmecac*.

Texto y contexto

Al diseñar un objeto tendremos siempre presente, que cuando esté colocado en un espacio se conectará con el entorno que lo rodea. no será más un objeto aislado, adoptará características del lugar y a su vez aportará parte de su estilo al espacio en que se ubique. Todos los objetos al presentarse en un lugar piden al sujeto o al contexto cierto tipo de relación o vinculación.

Los objetos no son simples diseños, ellos guardan cierto propósito al ser colocados frente a un sujeto. Son creados para ubicarse en un lugar en concreto y son asequibles para diferente tipo de sujetos. Tienen identidad propia, serán significativos o vacíos dependiendo del criterio estético con el que se vean.

"Los rasgos contextuales son precisamente eso, contextuales: están aunque no lo parezca, en el propio texto del diseño. Un diseño, tanto si tuvo en cuenta o no los rasgos de tipo contextual, termina expresando a través de su texto, una adecuación contextual determinada."³¹ Es decir, en muchos casos cuando el espacio en que se



ubique un objeto está neutralizado, sin características propias, el contexto, que es el ambiente de un espacio, es creado a partir del texto del objeto. El texto del objeto es lo que éste transmite por sí mismo. Son las características que definen un objeto. Por ejemplo, una vela, entre las características que esta posee tenemos que es una vela

muy ancha, de color vino. Su texto independientemente podría ser, "es una vela no muy práctica, por su peso, al encenderla es poco luminosa". Al colocar esta vela en una mesa en la que hay un reloj, generamos un ambiente que combina el texto de la vela

(iluminación escasa, movimiento) con el texto de la mesa y el reloj (la mesa es estable, mantiene equilibrio, el reloj representa el paso del tiempo)

Esta combinación de conceptos genera un contexto capaz de connotar mensajes estéticos. Comunicando actitudes o sensaciones. En el ejemplo anterior podríamos entender situaciones, de larga espera, momentos melancólicos, románticos etc..

"En el texto de la cosa subyace qué del entorno. Conociendo la esencia del objeto podremos entender la

³¹Jordi Llovet, *Ideología y metodología del diseño*, pag 34

osencia de lo que nos rodea."³²

Al momento de diseñar objetos que se utilicen para decorar y ambientar un set cinematográfico es muy importante tener en cuenta la relación texto-contexto, porque todo objeto que coloquemos en el espacio a filmar mantendrá una relación con los demás objetos que aparezcan en escena y por supuesto con actores y actos que completen el set.

Asimismo el diseño del texto genera un contexto y para que esto sea el más apropiado para una escena será necesario fundamentar el texto de los objetos sobre bases de diseño, como lo haremos en esta propuesta. Sobre una metodología, a través de la cual detectaremos las necesidades y requerimientos que los objetos a diseñar deberán cumplir. El análisis de texto y contexto en este fase del proyecto es de gran importancia porque, los *props* a diseñar, requieren formar parte de un espacio, pertenecer a un entorno específico. Y como hemos visto será necesario que cada uno de los objetos que diseñemos conformen un todo en relación con el contexto, que permita transmitir al espectador una idea congruente del ambiente en que se lleven a cabo los hechos.

Para empezar tenemos en cuenta que enfrentaremos dos tipos de contextos, el primero se refiere a la relación que habrá entre el objeto y el espacio en que se tenga que ubicar, basado en la historia y en la estética natural de los objetos del tiempo histórico en que se lleva a cabo la película. El otro sentido que será el contexto cinematográfico. Es indispensable tener presente este aspecto,

debido a que todo el proyecto se lleva a cabo en un mundo de representaciones de la realidad sin tener que serlo. Es decir, en este proyecto necesitamos objetos que sean lo más acercados a la realidad de la época prehispánica, que mantengan su estilo y sobre todo que sean capaces de reflejar la ideología de aquel tiempo, sin dejar a un lado que el contexto cinematográfico determinará algunas características especiales en cada objeto. Como serían el uso de colores especiales que fueran más apreciados por la cámara, texturas adecuadas, tamaños y acabados que permitan ser accesibles para una producción cinematográfica. Podemos notar claramente que tener como contexto una sala museográfica y un set cinematográfico generarían diferentes necesidades y requerimientos. Y un

mismo objeto ubicado en cada uno de los casos connotaría un mensaje distinto.

Todo lo que a continuación determinaremos será basado en las características que el argumento de la película *Los hijos del Viento* estableció.

El tiempo histórico en que se desarrolla esta película es en la época prehispánica en el Valle de México, por lo que nuestro estudio será basado, en el estilo de vida, costumbres, religión, decoración y aspectos sociales de esa época.

De primera instancia es difícil imaginar como era la vida en esos días, por esto en las películas de "época" la investigación documental es la base de la realización de arte. Siempre será necesario conseguir descripciones hechas por historiadores y cronistas del momento histórico al que se refiera el argumento de cada película. Cada narrador explica de acuerdo a sus vivencias y es evidente que sus puntos de vista son influenciados por su carácter. En una película son plasmadas las ideas de los historiadores, se refleja en otras partes de su ideología y tendencias.

Finalmente los directores de Arte imaginan gran

parte de la ambientación y lugares en que se llevan a cabo los actos, como es el caso de esta película, en la que se mantiene cierto rigor histórico, pero esto es influenciado directamente por la propuesta del Director de Arte, quien decide mostrar una versión personal, llena de pasión por el color y la textura, lo cual no se aleja de la realidad. Los temas que planteamos a continuación serán expuestos de manera general, para enfocar nuestra atención directamente a las circunstancias históricas y culturales que rodean a los objetos que diseñaré.

El ámbito histórico y cultural de la época prehispánica es sumamente amplio, por lo que en la realización de este proyecto nos hemos limitado al diseño de cuatro objetos que se ubicarán en el recinto en que eran llevadas a cabo las ceremonias de los sacerdotes, esto es el *Calmecac*. Un lugar extraño que guarda en sí infinitud de misterios y simbologías.

Los objetos en la realidad comunican no solo por lo que son o por el material en que hayan sido elaborados, sino que en relación al medio que los rodea, aunado a la carga conceptual de sí mismos generan el mensaje completo.

Factores culturales

La civilización Mexica era una cultura que basaba su vida en el culto a la naturaleza. Los mexicas lo reflejaban en los espacios que les rodeaban. Ellos admiraban así mismo a su propia cultura y sociedad. Era una sociedad accesible a adoptar nuevos dioses de culturas aledañas por lo que el número de dioses que adoraban era grande. Una basta cantidad de documentos puede demostrarnos que poseían un alto nivel de conocimientos: el lenguaje fonético, escrito (pictográfico) y el figurativo estaba completamente establecido. Lo que da lugar a su vez a una organización y planeación de leyes a las cuales la sociedad mexica estaba completamente acostumbrada. Leyes de posesión de tierras de cultivo, derechos y obligaciones para los ciudadanos estaban formalmente dispuestas. La población era regida por estas leyes que por supuesto marcaban a su vez las jerarquías sociales en las que se dividía esta civilización y que cada nuevo ciudadano estaba obligado a seguir.

El argumento de la película se lleva a cabo en el momento de la conquista del Valle de México, cuando los españoles llegan a Tenochtitlán, en 1507 la sociedad



mexica se encontraba en pleno auge. Su organización abarcaba todos los aspectos de una civilización establecida, lo que llegó a sorprender a los españoles, quienes venían del otro lado del mundo en donde creían ser los únicos en el planeta. Sin embargo aquí en América se toparon con sociedades que poseían conocimientos en

astronomía sobre la cual basaban su tiempo. Para los mexicas el siglo tenía una duración de 52 años. Los mexicas mantenían en orden su origen así como sus cambios y logros a través de mapas, planos y árboles genealógicos. Eran oradores y amantes de la poesía y se interesaban también por la cultura de otros pueblos. Los mexicas pagaban altos tributos al emperador azteca Moctezuma, quien conquistó varias culturas menores a través de batallas. La guerra, según versiones españolas, era parte importante de la vida en Tenochtitlán, definía el destino de algunos hombres en cuanto a jerarquías sociales y en cuanto a honores. Gran parte de los hombres de edad adulta alternaban sus actividades en el cultivo y en la guerra. Por lo que se veía, según los españoles, como parte de la naturaleza Azteca, hacer guerra.

Factores históricos y tecnológicos

En el diseño de un objeto en la actualidad siempre serán importantes los antecedentes que el objeto a diseñar tenga. Es decir, antes de que se pretendiera generar un nuevo diseño existían ya otros de su misma clase o que compartían algunas características o valores utilitarios.

En este caso los factores históricos de los objetos a diseñar en este proyecto pueden ser basados en las necesidades primarias. Aunado a la infinita cantidad de objetos realizados para el culto a los Dioses, esas son las dos necesidades principales que el hombre mexicano enfrentaba.

Objetos a diseñar.

- Plantearnos el diseño de las teas que iluminaban el recinto de los Dioses. Es decir fuentes de iluminación para una cueva.

Recipientes e incensarios sagrados en los que se vertían las sustancias naturales que los sacerdotes ingerían para sus rituales. En ellos eran quemadas hierbas especiales, generadoras de aromas y en algunos casos con efectos alucinógenos.

- Los asientos de los sacerdotes, pensando que estos

debían poseer características especiales porque pertenecían a un lugar sagrado y además acogían a los seres que tenían contacto con los Dioses a través de los rituales.

Ofrendas religiosas, en ellas eran combinados elementos de tipo sagrado, guerreros y elementos relacionados con la vida y la muerte.

- Teas: Comprendemos la existencia de las teas o fuentes de iluminación de manera inmediata, por la necesidad de luz en un espacio oscuro. Se entiende la creación de estos objetos como respuesta a una necesidad. Históricamente sabemos que desde la época arcaica el hombre ha utilizado el fuego en antorchas y fogatas. En este momento histórico se buscaba algo más que iluminar con cualquier objeto. Pretendemos aquí un objeto especial, que conserve las características que soporta este lugar y que por supuesto cumpla con la función de iluminar. Enseguida tenemos que tecnológicamente la cera de abeja era utilizada para mantener encendida por más tiempo una llama. Las teas textualmente son definidas como varas de madera afiladas de la punta en la cual llevaban cera de abeja. A partir de esta primera descripción realizaremos el diseño de teas para este sótano.

Incensarios o recipientes sagrados. Los incensarios eran elementos indispensables en las habitaciones de los mexicas, tanto rituales religiosos como hábitos de la vida cotidiana los requerían. Los materiales de elaboración variaban de acuerdo al uso. Los tamaños a su vez eran diversos, podían ser tallados en piedra o moldeados en barro. Así también los recipientes sagrados eran de uso indispensable en el *Calmecac*. Porque en los rituales sacerdotales se ingerían téis y se comían hierbas y hongos alucinógenos. Para este entonces los más diversos diseños de vasijas habían sido diseñados por los aztecas. Cada uno creado para un uso especial.

Asientos de los sacerdotes. El recinto especial para los sacerdotes, era un lugar en el que se celebraban rituales y pláticas. Este lugar era visitado por largos lapsos de tiempo, por lo que además de ser lujoso y misterioso debía de ser habitable y un tanto cómodo. Por lo tanto pienso que debería poseer asientos para los sacerdotes y estos deberían conservar las cualidades y características de los demás elementos que ornamentaban este espacio. Estos cojines o asientos eran realizados con pieles. Tomamos en cuenta que la base del mueble en esos tiempos era el petate, estos podrían utilizarse tanto como camas o como asientos. La mayoría de los docu-

mentos encontrados plantean que los elementos lujosos eran elaborados con fibras de *ixtle* y asientos de carrizo forrados con pieles, con una forma de bancos o tronos que contaban también con cojines de pieles. Los asientos supremos o *cuahicpalli* en México eran forrados con plumas rojas de *quecholli* (pluma preciosa). En este caso lo realizaremos con telas de algodón y piel de conejo. Nuestro objetivo es generar el objeto idóneo para el uso de los sacerdotes. Como factor tecnológico principal podemos ver que en esta época el barro era la materia prima principal para la fabricación de vasijas, platos y recipientes. Sin embargo también era usada la madera tallada. Para la aplicación de los motivos religiosos se utilizaban pigmentos naturales. Dependiendo el uso que se le diera al objeto era seleccionada la técnica.

Del mismo modo los incensarios, en este tiempo eran tan comunes como hoy los cenicrios, por supuesto sin tener el mismo uso. En ellos era factible desde la quema de hierbas aromáticas hasta la misma de cadáveres. La forma de cada incensario, variaría dependiendo del uso que se le fuera a dar. Los materiales más usados era el barro y algunos eran tallados en piedra.

Ofrendas religiosas. En el diseño de estos objetos veremos reflejada la ideología y tendencias tecnológicas de

los mexicas desde un punto de vista europeo. Como antecedente histórico podemos tener las expresiones artísticas enfocadas a las actividades comunes del hombre en esa época. En este caso el concepto de la actividad religiosa era combinada con elementos de guerra, sangre, vida y muerte. Una amplia gama de elementos figurativos podrían venirnos a la mente, pero será básico entender que el lugar en el que aparecerán dichos objetos es uno de los más exclusivos y trascendentales de la cultura Mexica. Podrían ser textiles, esculturas, adornos, tomando en cuenta que la simbología que utilizaremos para ornamentar este lugar tendrá que ser apropiada al espacio y a los rituales que en este se llevan a cabo. Además de que este objeto tendría que ser basado en el uso de las mejores técnicas artísticas entre las que estaban el uso de metales finos, plumería, semillismo, incrustación de piedras preciosas sobre metales, joyas, tallados en piedra de obsidiana, etc..

Los conceptos generales extraídos de los factores históricos y tecnológicos serían.

Lujo privilegiado. Objetos realizados con las mejores técnicas existentes y materiales de alta calidad.

Tradicionalismo. Objetos creados a partir de necesidades rituales y ceremoniales específicas.

Simbología. Sería basada en el culto a los Dioses. Y estos a su vez se relacionan una vez más con la naturaleza, la vida, la guerra y la muerte.

Factores Funcionales

Como hemos visto durante el desarrollo de este proyecto el factor funcional de cada objeto se relaciona directamente con la necesidad que origina su creación. En este punto analizaremos la funcionalidad de los elementos a diseñar. En el diseño de *props* para cine tendremos que considerar dos tipos de funcionalidad. Consideremos como función principal, que estos objetos sean prácticos para utilizarse en cine. Es decir, que sean ligeros y que no necesariamente sean hechos de materiales reales. Y para lograr esto nos basaremos en las técnicas de representación idóneas para cada objeto.

La utilería de cine debe reflejar el máximo realismo posible. El diseño y la elaboración de los objetos siempre se llevará a cabo pensando en que en pantalla, no todos los elementos son filmados con profundo detalle, solo algunos robarán la atención del espectador, y estos serán los *props* protagonistas. Algunos *props* son elaborados en serie debido a que los costos de producción no deben excederse. Sin embargo los *props* principales serán de la

mejor calidad de representación y su funcionamiento será práctico y resistente que permita usarlo varias veces al repetir las escenas. La funcionalidad de los objetos para cine puede medirse desde parámetros de tiempo de elaboración, lo cual es de suma importancia porque esto reduce costos. La elaboración de *props* para cine está relacionada directamente con el dibujo, el modelado y la escultura. A partir del diseño aceptado por el director de Arte procede la elaboración del objeto en la técnica que más concuerda y sea apropiada para su funcionamiento. Ya sea en materiales como resinas, fibra de vidrio, espuma de poliuretano y termoformados, en caso de tratarse de piezas sólidas

Enseguida veremos las características de los objetos que pretendemos diseñar, para cubrir los requerimientos de cada pieza

Teas. Fuentes de iluminación como las teas deberán cumplir con la función de iluminar las cuevas y recintos sagrados, tendrán la posibilidad de ser cargadas por los sacerdotes. Deberán estar hechas de materiales que resistan altas temperaturas. Deberán ser no inflamables y poseerán un aislante de calor porque son portátiles, previendo que en algún caso tengan que ser sujetadas por algún actor que no posea protección. Entre los materiales

que cumplen con esta característica tenemos la resina, a la cual será adaptado el diseño de la pieza. Se agregará cera en la punta superior para que permita ocultarla realmente sin riesgo. Tendremos que aislar el mango o superficie de este objeto para que no quemé al actor que tenga que portarla. La funcionalidad de un objeto como utilería o *prop* de cine, estaría cubierta con estas características y no sería necesario conseguir una tea real de ese tiempo ni un objeto que tuviera que permanecer encendido durante horas continuas. Porque estando en el *set*, es posible utilizar los objetos a conveniencia y será posible apagarla en ciertos lapsos de tiempo sin que esto signifique pérdida de tiempo en la grabación

-Asientos sacerdotales. la funcionalidad de los cojines en el ámbito histórico de la película será que soportarán a personajes muy importantes de la cultura Mexicana, como los sacerdotes. Deberán ser muy cómodos y acogedores. En el cine su funcionalidad se dirige a la decoración de espacios y como soporte de los actores. Lo cual no exige grandes requerimientos como los objetos antes mencionados. Las telas que los constituyan requerirán ser pintadas, y será necesario que no se decoloren ni perjudiquen el vestuario de los actores. Allí será bueno prestar atención en el uso de pigmentos fijos que

aparenten ser colores sacados de la naturaleza.

Recipientes sagrados: estos objetos poseen alta simbología y su funcionalidad en cuanto al guión partirá de la necesidad de sobresalir entre los demás recipientes que se utilicen en los sets. Su funcionalidad práctica será sostener otros objetos naturales importantes para los rituales. Pueden ser hierbas, líquidos o piedras preciosas. Entre los tres primeros casos son elementos húmedos que exigen que recipientes que los soporten resistan cierta humedad orgánica. Lo cual nos guía a escoger como material de elaboración las resinas o espuma de poliuretano trabajada. En caso de ser piezas únicas resulta más factible tallar espuma de poliuretano, porque de este modo nos ahorraríamos la elaboración de un molde, que tomaría más tiempo que tallar la pieza y darle un acabado ya sea con resanador de autos y posteriormente pulirlo. Con esa capa evitará el escurrimiento de los líquidos, así también será posible que represente materiales como obsidiana, madera y otros materiales lisos.

Los incensarios a su vez deberán poseer resistencia a altas temperaturas porque en ellos se quemarán hierbas. Sin embargo en el uso de estas se podrán simular efectos a partir de hielo seco o en algunos trucos cinematográficos que amplíen las posibilidades de utilizar diferentes

materiales como espuma de poliuretano. De este modo es posible ahorrarse el horno de la pieza y llevar a cabo la realización completa de la pieza en un taller sin mayores requerimientos. Cabe resaltar que el uso de materiales asequibles genera menores tiempos de elaboración, lo cual es un punto importante para la practicidad que buscamos.

En la elaboración de objetos para cine es necesario pensar que las piezas deberán ser resistentes sin que tengan que ser de materiales definitivos, como metales. Deben representar los objetos requeridos, sin tener que ser hechos con materia prima auténtica, la solución a esto se presentará al momento de dar acabados para que lleguen a ser lo más parecido al material original. Sin que por eso adopten características quebradizas o demasiado sensibles al contacto de los actores, porque es tan importante el uso estipulado históricamente o en el guión, como el uso que se le dará en el momento de la filmación.

Ofrendas religiosas: Para representarla nos valdremos de espuma de poliuretano la cual es un medio profesional y sencillo. Los materiales de representación de la pieza se escogen basándonos en diferentes parámetros, como pueden ser el tamaño de la pieza, la ligereza o peso que se desea representar, los tiempos de

elaboración, la capacidad del material para lograr mayor realismo y por supuesto el costo. Cuando se necesita un número muy elevado de piezas de base plana es muy factible utilizar termoformados que se producen en una máquina a partir de moldes de yeso y se hacen por serie. En nuestro proyecto no usaremos esa técnica porque los objetos a realizar son en cantidades mínimas y pagar esta elaboración no sería factible.

Factores Sociales

Como hemos visto la historia de la película se lleva a cabo en medio de la clase alta de la sociedad mexicana. Esta clase dirigente se componía por sacerdotes, guerreros y funcionarios. En esa época los comerciantes comenzaban a disfrutar de privilegios, pero en esta película no aparecen con papeles trascendentales. Los protagonistas son el Emperador y sacerdote Moctezuma, guerreros, gobernantes de estados importantes y personajes de familias sobresalientes.³³

En este proyecto como mencionamos, diseñaremos objetos que serán colocados en el recinto en el cual los sacerdotes llevaban a cabo sus reuniones, en ellas se consumían hongos alucinógenos y eran determinados los

sacrificios y reglamentos sagrados. Los sacerdotes pertenecían a la clase social alta de los aztecas, por lo que se entiende que era un espacio en el que no se presentarían limitaciones.

La importancia de este lugar es muy grande para esta cultura, los actos que eran realizados en este lugar guardaban un valor misterioso y sagrado.

Este espacio estaría diseñado para ser acogedor para los Dioses. Ahora ¿que entendimiento tendrían aquellos que decoraban y realizaban objetos para dichos espacios? para empezar los dioses eran tomados y entendidos por el pueblo como la naturaleza misma y eran representados con forma de hombres o animales. Eran definidos como infinitamente más poderosos que el hombre. Entre el hombre y los Dioses existía una barrera de respeto inmensa y un miedo al misterio y la fuerza de la naturaleza debido a los fenómenos que ésta presentaba y a los que eran sometidos. Es un hecho que la imagen que se estipuló desde que los españoles narraron nuestra historia, en la que los dioses eran adorados a través de sacrificios sangrientos, mantendrá una distancia considerable entre los poderes humanos y de los dioses. El miedo y el misterio que guarda esta relación será refle-

jada en estos espacios, donde los sacerdotes a través de los rituales, lograban la conexión entre sus Dioses y su cultura.

De los factores culturales asignaremos los siguientes conceptos para el recinto sacerdotal

Misterio. alabanza a un objeto ideal, un objeto desconocido físicamente, pero perceptible a través de fuerzas y energías no definidas

-Miedo. Un respeto grande hacia algo mucho más poderoso que el hombre

Será necesario entender que las concepciones de los dioses eran adoptadas desde el nacimiento por lo que ese arraigo y creencia era absoluta. Y reflejaba gran fanatismo.

-Riqueza. este lugar requería ser tan lujoso en el que se vieran reflejadas las tendencias creativas que el pueblo poseía. Aparocaban en este lugar parte de los tributos que el pueblo rendía a Moctezuma

Este lugar de ceremonias sacerdotales fué ubicado partiendo del guión en un sótano en el palacio de Moctezuma. Es importante tomar en cuenta el contexto en que se ubicarán los *props* y los objetos decorativos.

Factores Armónicos

Estos nos exigirán conservar un estilo regular en la ambientación de este espacio. La armonía se dará un tanto dependiendo de las características que los objetos posean y otro tanto en conjunto, cuando los elementos colocados en un espacio delimitado generen un todo, es decir un estado o actitud de un *set*, en este momento se genera la ambientación. En este caso nos enfocaremos primeramente a los objetos como elementos independientes y basaremos su realización en parámetros de diseño y comunicación visual, adaptándonos al tiempo histórico de la película. La simetría, el contraste, la repetición, ensamblaje y más han sido aplicados desde tiempos pasados, por lo que es factible conjugar estos parámetros de diseño con la visión que guardamos en la actualidad de la historia de los mexicanos. Aunque la concepción de armonía de aquella época y la de la actualidad no es la misma se pretende seguir los lineamientos básicos de los objetos de ese tiempo, sin embargo, nuestro proyecto será influenciado directamente por el entendimiento armónico de espacios y objetos contemporáneos, esto un tanto por intención y otro porque es imposible negar en las representaciones de lo vivido del pasado todo reflejo del entorno que nos rodea.

Tca

Descripción gráfica

pero el estar consciente de esto nos permitirá acercarnos más a la veracidad necesaria para la creación de un objeto. El desarrollo de la propuesta de cada uno de los objetos fue basado en la teoría antes explicada, que nos dió lugar a la comprensión de la metodología real utilizada en el Departamento de arte de la película *Los hijos del viento*.

Para continuar con el siguiente punto es necesario mencionar que las propuestas gráficas de los *props*, son procesadas de una manera ágil, debido a que los tiempos de entrega eran reducidos continuamente, esto no quiere decir que se hayan descuidado los fundamentos de cada uno de ellos, simplemente que se se basa su creación a en estilos generales, establecidos en la fase de investigación, en donde los parámetros y reglas de color, gamas y decoraciones específicas para cada personaje y se se estipulan. Por lo tanto, en esta fase del proyecto no se presenta una gama gigantesca de bocetos, sino que se justifican las piezas seleccionadas a partir de las bases teóricas anteriormente estudiadas

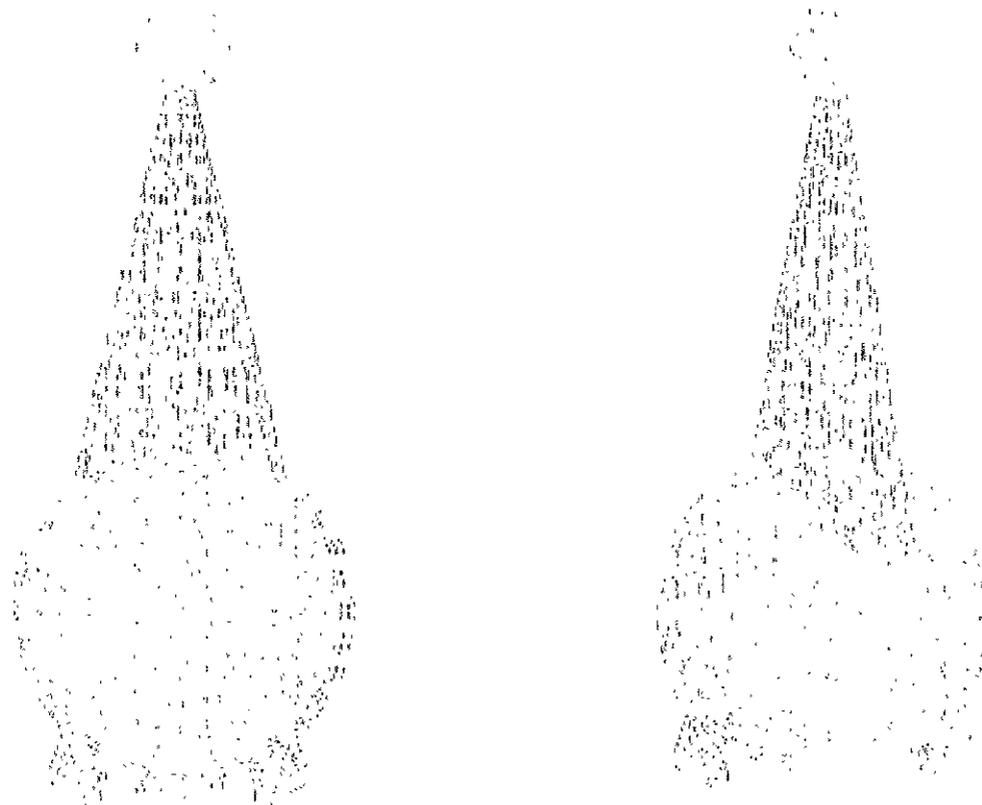
Las teas como fuente de iluminación en el recuento sagrado eran de gran importancia, tanto funcional, como ritual. Por lo tanto en este proyecto proponemos el uso de estos objetos y basaremos su diseño en los elementos de iluminación que eran usados por los mexicas en ese tiempo. Los mexicas solían adaptar las formas que veían en los animales a los objetos.

Para empezar tenemos que las teas tienen como función iluminar. Sostienen el fuego y son portátiles. Se constituyen por varas de madera y en la punta se les aplica cera la cual mantendrá el fuego encendido. Como parte estética, nos interesa aplicar una forma puntiaguda al igual que los mexicas lo aplicaban en la mayoría de sus diseños y herramientas, integrando a su vez la forma de una pata de águila estilizada en la punta. Esto para acentuar la relación existente entre los dioses y los sacerdotes a través de representaciones de animales. No podríamos olvidar la fuerza simbólica de la que estaban cargados sus herramientas y accesorios

Ése elemento que aplicamos en la punta de la tea no solamente mantiene un valor simbólico, sino que guarda

Tca

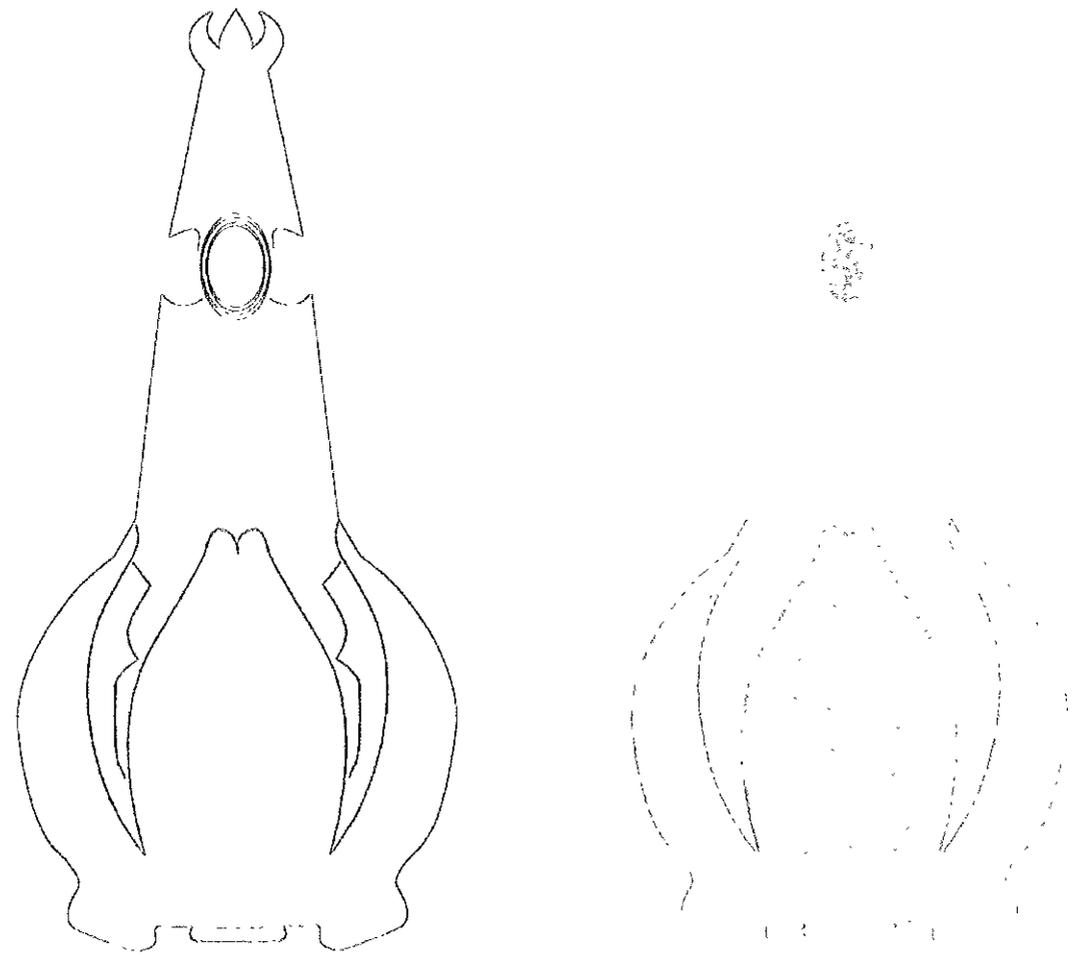
Descripción gráfica



*Estas vistas geométricas sirven para entender el volumen de los objetos y
entonces así poder aplicar el diseño sobre la forma ya establecida.*

Tca

Descripción gráfica



Estas vistas permiten entender los detalles y color que el objeto a elaborar va a poscer

a su vez, el valor utilitario de sostener de manera más eficiente la cera que se colocará en la punta. Entre los requerimientos que encontramos para este objeto está el que debe de ser una fuente de iluminación portátil y a la vez tener una base que pueda sostenerla en cuanto esté estática. Este soporte dará lugar a que la pieza aparezca escondida sin tener que ser portada por algún actor. Este soporte adquirió una forma similar que la parte que sostiene la cera en la punta, para generar la simetría y continuidad que cumplirá con los factores armónicos que planteamos anteriormente. El color se definió a partir de los materiales que se representan en la pieza, como color madera y obsidiana. Es muy importante recordar, que esta serie de

objetos diseñados siempre se analizará dentro de los parámetros cinematográficos, lo que nos dá lugar a participar en el diseño de piezas que sin deteriorar su funcionalidad original, serán útiles para el ámbito del cine. Nos referimos a que en caso de que estuviéramos realizando o evaluando piezas de uso estrictamente real, esta labor no se adaptaría del todo a nuestra producción como comunicadores gráficos, en tal caso la realización y diseño de objetos para uso industrial y/o cotidiano preferiríamos acudir a un diseñador industrial, pero en esta ocasión nos interesa crear un objeto ornamental que sea realizado para actividades cinematográficas y no debemos perder este objetivo de vista.

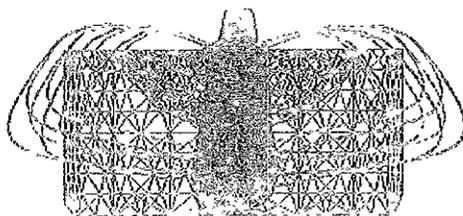
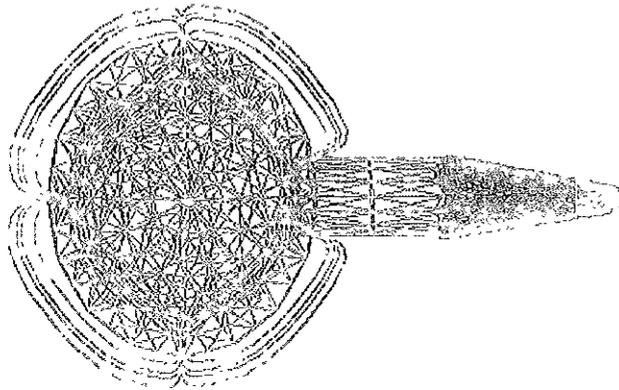
Incensario

Descripción gráfica

Este incensario guardará también el estilo que caracterizaba el recinto sagrado. Esta pieza reflejaban el tipo de actividades que los mexicas y especialmente los sacerdotes realizaban en este lugar. Seleccionamos el diseño de las piezas en que se quemaban y/o injerían las sustancias rituales.

Esta pieza representará en su forma un elemento natural, en este caso una flor. En la cual los pétalos constituirán los costados de la pequeña vasija. Esto *prop* será modelado en plastilina póxica, será utilizado para sostener o quemar la hierbas necesarias en las reuniones sacerdotales. Tendrá un orificio hueco que permitirá también ser usada como pipa.

Para lograr la armonía en esta pieza aplicamos la simetría en los pétalos de la flor. El color será el de barro natural.



Aquí tomamos dos vistas geométricas que muestran las proporciones de la pieza, que medirá 18 cm. de largo por 7 cm. de ancho y b cm. de profundidad.

Inchensario
Descripción gráfica

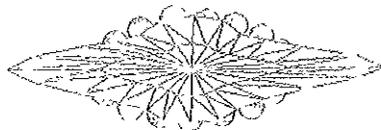


Esta clase de vistas serán de gran utilidad para el escultor o decorador que realice los modelos, para entender mejor la idea que el diseñador propone.

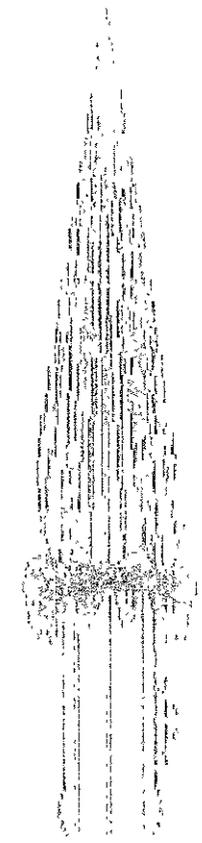
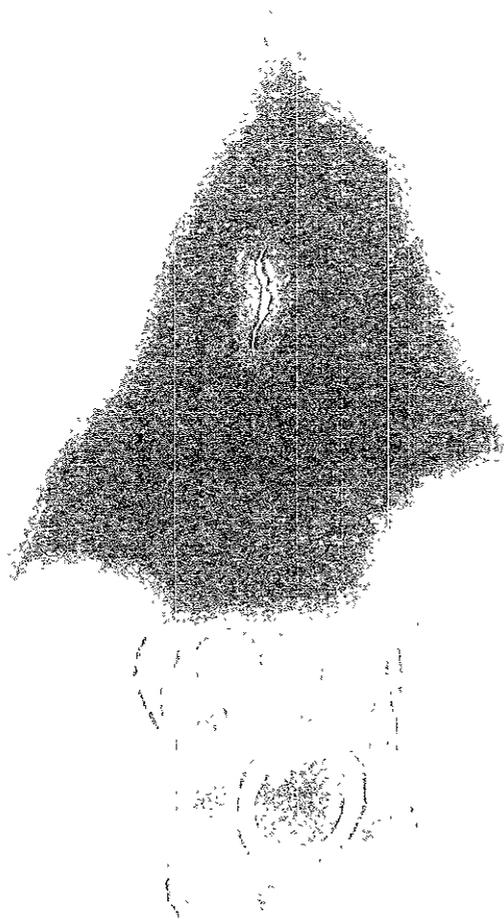
Ofrenda Punzón ritual

Descripción gráfica

Estas piezas eran elaboradas por el pueblo mexica, las creaban pensando en sus Dioses y las relacionaban con los ritos que efectuaban en su honor. Seleccionamos la ofrenda de un arma especial y sofisticada que sería colocada en el calmecac. Esta pieza sería creada con los mejores y más lujosos materiales. Escogimos una piedra de obsidiana con forma triangular que podría representar gran poder en esta época. Necesitábamos también utilizar un mango que sostuviera mejor esta pieza manteniendo el lujo deseado. Aplicamos en el mango una serie de colmillos rodeando el mango que fue forrado a su vez con piel de jaguar. Ahí colocamos una piedra de obsidiana, rodeada con piedras de jade. Los colores de esta pieza también son determinados por los colores naturales de los materiales. Colores intensos y fuertes contrastan entre sí consiguiendo así un elemento armónico. Cabe resaltar que en esta pieza el contraste se da tanto por el color como por la diversidad de materiales y texturas que este objeto presenta. Este objeto tendría principalmente una función ornamental en el Calmecac.



Ofronda
Punzón ritual
Descripción gráfica



Asiento sacerdotal

Descripción gráfica

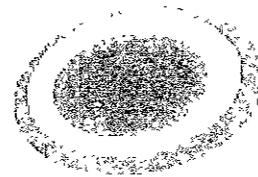
Será elaborado en telas de algodón, con pieles o cueritos que permitan unir las piezas del cojín. Este asiento tendrá dibujado una figura que presenta repeticiones planeadas de un módulo que harán de la pieza en general un elemento armónico. La forma que presenta este asiento será circular y los colores usados serán contrastantes entre sí. El uso de colores intensos en estos objetos será una característica unificadora. Todos los pigmentos que se utilicen deberán aparentar colores vegetales.

Este objeto será colocado sobre una base a 30 cm del piso que rodea el área del Calmecac. Tendrá aproximadamente 70 cm. de diámetro.

Término

Después de todo este proceso de investigación, análisis y elaboración de los objetos diseñados, tenderemos nuestros *props* que permitirán enriquecer la ambientación de cada uno de los *sets*

Al terminar su fabricación el *set dresser* los colocará en el *set* del Calmecac en el lugar asignado para posteriormente aparecer en escena. De este modo concluye el proceso de diseño de *props* de cine



CONCLUSIONES

Para finalizar, hagamos un recuento de los puntos en los que se enfocó el proyecto. Podemos decir que en el área técnica nos acercamos a lo que los objetos representan para el hombre en la actualidad, nos damos cuenta de que muchos compartimos esa atracción y encantamiento por los objetos y el modo que tenemos de entenderlo. Reconocemos que los objetos de cierto modo tienen poder sobre nosotros gracias a los valores que nosotros mismos le asignamos y ahora marcan nuestro entorno.

Pudimos ubicar al objeto dentro de un contexto cinematográfico por el realismo que éste exige, entendiendo como los *props* juegan un papel importante en una película, marcando y definiendo el giro de la historia o del *set* en el que nos encontremos.

Fue fácil comprender los roles que siguen cada una de las secciones en que se divide el equipo de gente que crea una película, porque se describía una experiencia y al no ser tan teórico es posible entenderlo fácilmente. Y así pudimos ver que las metodologías que aplicamos en

la carrera para realizar diseños son aplicables directamente al diseño de *props*. En la práctica aplicamos la investigación y en base a un método llenamos los requerimientos que un objeto deba cubrir, analizando sus características de uso, categoría, público o cliente a quien se dirige, equiparándolas a las características funcionales que este deba tener a partir de pertenecer a un contexto cinematográfico.

De este modo pudimos entender que los comunicadores gráficos pueden aplicarse en el diseño de *props* para cine. Haciendo uso de los conocimientos adquiridos a través de la carrera y dependiendo de las habilidades que ellos posean fabricar diseños tanto bidimensionales como tridimensionales.

En el diseño de *props* para cine se crean representaciones de objetos funcionales pero para un contexto cinematográfico. Es decir el diseño de objetos de uso convencional, industrial o tecnológico será pertinente dejarlo a los diseñadores industriales quienes abarcan en su plan

de estudios especialidades para crear objetos para usos reales. Nos importa dejar en claro que los comunicadores gráficos podemos diseñar objetos de utilería o *props* para cine basándonos en los conocimientos adquiridos en la carrera y en las técnicas de representación aplicadas en cine, alineándonos a los procesos y requerimientos del área de arte de cine. Las habilidades personales no definen las funciones que una carrera proporciona al estudiante, pero pueden expandir los campos de acción del profesionista. Y contando con ello podemos afirmar que los conocimientos de los Comunicadores Gráficos pueden ser aplicados al área de diseño de *props* para cine. Y es posible cumplir los objetivos que la carrera posee, solucionar un problema de comunicación por medios visuales que en este caso serían a través de los *props*.

Sabemos que la aplicación de los diseñadores gráficos en esta área mejoraría la calidad de la producción de un filme, aunado por supuesto, a producciones sin dema-

siadas limitantes económicas. En este punto sería bueno resaltar que desgraciadamente los presupuestos que producen actualmente películas en México no son muy altos por lo que los sueldos a su vez, en algunas ocasiones no son tan favorables. Sin embargo con el tiempo estos pueden elevarse de acuerdo al puesto, al igual que en otras áreas de trabajo. La experiencia es un factor que favorece directamente el desempeño de un profesionista en el ámbito cinematográfico, y existe la posibilidad de ascender en los puestos y sueldos.

Por otra parte conocimos de cerca los pasos que se siguen para diseñar objetos para cine, el proceso y a quienes participan en ésta labor. Ubicándonos en el área de cine y percibiendo la interrelación que existirá con otros profesionistas al participar en proyectos como el que en esta tesis narramos.

Considero que este trabajo resulta dinámico, por ser realizado a través de la práctica, y confirmo que el estudio de una carrera te abre las posibilidades en el desem-

poño de las funciones que un empleo exige.

A su vez el proyecto de tesis aporta una experiencia importante en el desarrollo profesional. En un proyecto de tesis se realiza una investigación partiendo de una idea propia, la cual pretendes transmitir a los demás de una manera formal. Resulta básico en el desarrollo profesional generar proyectos basados y estructurados al igual que una tesis en los que puedas concluir tus ideas fundamentándolas teórica y experimentalmente. Es interesante poder comparar tus pensamientos con las ideas ya establecidas. Al elaborar una tesis se llega a la raíz de tus dudas.

Respecto al tema que se enfoca este trabajo podemos decir que hay bastante por investigar y áreas específicas en donde ahondar y proponer, como metodologías para

realización de sets, manuales de ambientación, etc. Cabe mencionar que la aplicación de diseñadores y comunicadores gráficos en esta área mejoraría de gran manera el área de Arte en el cine y esto se vería reflejado en el cine mexicano.

Este proyecto tuvo a su vez un objetivo más que no se había mencionado, el hacer de un tema que para mí fuera apasionante, algo entretenido e interesante para el lector universal, quien no tenga conocimientos en áreas relacionadas, teniendo como único requisito la curiosidad y las ganas de echar un vistazo más al cine, traspasando un poco el límite que hay entre la pantalla y una butaca. Enfocándose principalmente en el área arte de un filme y encontrando en los objetos en un medio extenso de comunicación a través de significados y símbolos. Y esto lo dejamos pendiente hasta saber cual es su opinión.

BIBLIOGRAFÍA

- Juan Eduardo Cirlot, *El mundo de los objetos a la luz del surrealismo*, Barcelona, Anthropos, 1986
- Abraham Moles, *Los objetos*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1971
- María Rosa Palazón, *Reflexiones sobre estética a partir de André Breton*, México, UNAM, 1986
- Jordi Llovet, *Ideología y Metodología del diseño*, Barcelona, G. Gilli, 1947
- Donis A. Dondis, *La sintaxis de la imagen*, México, G Gilli, 1992
- Ducrot, 'Podorov, *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*, Barcelona 1992.
- Octavio Paz, *La apariencia desnuda La obra de Marcel Duchamp*, México, Era, 1979
- Fernand Léger, *Funciones de Pintura*, Barcelona, México, 1986
- Domingo Gracia, *Arquitectura y artes decorativas*, México, Paidós, 1990
- Cash Sebastian, *Las etapas del cine*, Barcelona, Omega, 1955
- André Bazin, *¿Qué es el cine?*, Madrid, Rialp, 1966
- Mark Cotta, Shinji Hata, *The best of the Lucasfilm Archives*, EUA, LucasFilm, 1994
- Diane Waldman, *Collage Assemblage and the found object*.
- Revista Estudios Cinematográficos, Dirección de Artística, CUEC, México 1995.
- Theatro Through the Ages by Edward R. Mergenthal Jr. and South Jersey Productions
- Michael Chion, *El cine y sus oficios*, Barcelona 1990.