MÁSCARAS QUE SE LLENAN DE VIDA

Santiago Gomez Recio – Universidad Autónoma de Occidente - Semillero de Animación e Interactividad – Cali – Colombia - santigogr@hotmail.com / santiago.gomez_recio@uao.edu.co

Los carnavales son fiestas muy antiguas, grandes celebraciones que implicaban la participación de pueblos enteros desde hace más de 5000 años. Etimológicamente la palabra carnaval no tiene un origen claro, pero proviene del griego "*Carrus Navalis"* que hacía referencia al carro en el que llegaba el dios Bacco desde el mar, quien hacia presencia en las "Saturnales romanas". El imperio romano se apropió de aquellas festividades evolucionando a partir del cristianismo, el cual logra yuxtaponer la celebración cristiana sobre la pagana, para convertirlo en un evento de la iglesia, cambiando su significado al latin "*carne velare"* o despedida de la carne, una excusa para permitir la celebración previa a la abstinencia provocada por el tiempo de cuaresma. Por lo anterior, es común el uso de máscaras en este tipo de celebraciones, para deshinibir a las personas de "ensuciar" su propia identidad, y liberarse a ser y hacer lo que deseen.

El investigador tuvo la fortuna o infortunio, de haber nacido en Barranquilla, lugar donde se realiza el 2do Carnaval más importante de Latinoamérica después del carnaval de Rio, aunque nunca hubiese vivido allá.

Con el Carnaval de Barranquilla sucede algo importante, si bien en un principio era organizado por los españoles (blancos-colonos) su real importancia radica en que era el único día que se le permitía a los esclavos ser libres. A éstos se les había obligado a adoptar la religión cristiana y las tradiciones de los españoles pero, aprovechando el carnaval, lo convirtieron en la excusa perfecta para mantener su ritualidad, sus símbolos y creencias ***gracias, entre otros elementos, a las máscaras.***

Éstas máscaras eran zoomorfas, representaciones de animales, algunos africanos, otros locales que cumplían la función de reemplazar formalmente los originarios. Las máscaras funcionaban como *Totems*, elementos físicos y en parte espirituales de su ritualidad, pieza fundamental de sus tradiciones.

> En estas máscaras están presente las huellas de la cultura africana en cuya vida religiosa la magia ha estado relacionada íntimamente con la naturaleza. "Ésta simpatía, ésta comunión del hombre africano y su medio es una de las bellezas de la religión negro- africana, es una fraternidad con el mundo total, de la cual nuestra sociedad occidental no participa y aún destruye"[1]

Actualmente, todo ese significado y tradición de las máscaras ha perdido su valor simbólico, y los esfuerzos que realiza el gobierno por mantener la tradición viva no es significativo para los niños y jóvenes. Por otro lado, han sido escritas historias y novelas que hablan del carnaval, con temáticas sociales, del derroche de fiesta que es el Carnaval, temáticas poco aptas para jóvenes y niños, pero no mencionan todo el significado que hay detrás de él, toda la tradición que en él se presenta.

Para que los jóvenes y niños aprendan sobre la tradición de las máscaras del Carnaval de Barranquilla, de una forma menos pesada y más significativa que un tradicional libro de historia, se propuso en el semillero de Animación e Interacción de la Universidad Autónoma de Occidente, como parte de mi trabajo de grado,

[1] LOGREIRA, Elida. La máscara zoomorfa del Carnaval de Barranquilla. JAISA Impresores Ltda. Barranquilla 1994. P.12

caracterizar morfo-semánticamente las máscaras zoomorfas del Carnaval de Barranquilla, para construir a partir de ellas un relato interactivo, del cual, el presente estuvo encargado de la pre-producción.

Esta idea nace de un referente Nacional por una empresa llamada Lua Books[2], una pequeña editorial que produce cuentos cortos para niños, con elementos interactivos vía celular o Tablet, en donde se salen del tradicional libro o historia, y empiezan a integrar las nuevas tecnologías, la interactividad y la ilustración, buscando hacer los libros mucho más llamativos para los niños y jóvenes.

Con el proyecto se pretende rescatar aspectos gráficos, históricos, ideológicos y de sentido presentes en las máscaras del Carnaval de Barranquilla, las cuales hacen parte del amplio repertorio artístico, propio de la tradición cultural de la región Caribe, a través de la preproducción de un relato interactivo diseñado para jóvenes, pues, actualmente, hay muchas historias que rescatan al Carnaval de Barranquilla, pero, no son un contenido adecuado para ellos, ni tienen un propósito educativo como el reconocimiento y apropiación de la memoria cultural, presente en el Carnaval.

A partir de lo anterior, las máscaras que se analizaron y describieron fueron: Torito, Tigre, cebra, gorila, mico, chivo, perro negro, perro blanco, burro negro, burro blanco, mandril, león, guacamayo, ave ribereña, goleros y coyongos, los cuales además son parte de la exposición permanente de la Fundación Casa del Carnaval de Barranquilla.

El análisis se realiza con unos cuadros formulados desde 3 variantes: las morfo-sintácticas, las semánticas y las funciones narrativas que serán explicadas en seguida. Lo que se busca con éste proceso es, a partir del análisis gráfico realizado a las máscaras, y los significados que de éstas se pueden desprender, anclar tales significados a características específicas (y comunes – arquetipos) que tienen los personajes para cumplir las funciones destinadas en una historia.

La primera variante es morfo-sintáctica basada en los "elementos básicos de la comunicación gráfica" (punto, línea, plano, volumen, dimensión, color, valor y textura) y los "elementos visuales básicos de formación y relación" (equilibrio, escala, posición) de Gonzales Ruiz, en donde se interpreta o desglosa la máscara en sus partes más básicas, describiendo cada uno de sus componentes morfológicos y sintácticos, haciendo un estudio detallado de la FORMA.

[2] http://www.luabooks.com/

Una segunda parte en la que se retoman algunos postulados de Barthes en cuanto a los mensajes denotativos y connotativos, y en la cual la máscara es analizada de forma general qué representa, y lo que eso significa o connota, a partir de la tradición y de las mismas formas representadas.

La tercera variante a ocupar en el cuadro de análisis es basada en las funciones o esferas de acción de una estructura narrativa, según Vladimir Propp[3] las cuales son: agresor, donante o proveedor, el auxiliar, la princesa o personaje al que se busca, el mandatario, el héroe, el falso héroe, y algunas posibles combinaciones resultantes. Aquello que las máscaras connotan y significan, permiten identificar estereotipos de personajes, que a su vez, funcionan como estereotipos de arquetipos, por el bagaje cultural que tienen las personas al consumir contenidos audiovisuales y narrativos. En este sentido serán entonces clasificadas las máscaras en funciones narrativas, para así convertirlas en personajes para el relato.

Los resultados generales del análisis a las máscaras, arrojaron que lo más importante en ellas es la forma del animal al cual están representando, morfológicamente deben ser similares el animal y la máscara. Por otro lado los colores son primarios, vibrantes, llenos de vida: el rojo, verde, amarillo, blanco y negro son los más usados, por un lado, porque en su origen eran las tintas más fáciles de obtener naturalmente, y por otro lado, son colores muy vistos en la costa, incluso la bandera de Barranquilla tiene esos colores. Algunas de las máscaras usan figuras geométricas en su decoración, planos de color separados por líneas negras continuas o punteadas (característica identificadora del taller en la cual se realiza la máscara), mientras por otro lado, otras son más figurativas, imitando las texturas de los animales que están representando. En su construcción la mayoría están hechas en madera, mientras otras en papel maché.

A grandes rasgos el toro fue escogido como el héroe, tanto por sus características gráficas, como connotativas, además de ser la figura tradicional más antigua e importante del Carnaval.

Es importante rescatar que la elaboración de las máscaras es una labor meramente artesanal, y que los diseños y figuras se han transmitido de generación en generación desde hace más de 150 años hasta ahora, y los procesos siguen vigentes, pues éste sería un punto clave en la realización del arte conceptual.

Después de realizar el análisis, el siguiente punto importante para la creación del relato interactivo era la escritura de la historia. Su estructura, está basada en el viaje del héroe descrito por Joseph Cambel, donde se mencionan 12 etapas o sucesos que deben ocurrirle al personaje para que su "conversión" tenga éxito. Para ésta se propuso un personaje joven del cual no se menciona su edad, para que los lectores se hagan la idea según su propia experiencia, y que, por otro lado se tomó la experiencia personal del investigador como punto de partida para ser contada. El personaje principal o héroe sería un joven que llega por primera vez a Barranquilla, ciudad en la que nació pero que nunca conoció, y que después de algunos hechos notará que está más vinculado con esta ciudad y su pueblo de maneras que nunca se habría imaginado, y la forma en que lo notará será con la máscara de Torito. Además, este personaje, maneja un diario o bitácora, pues es un aventurero y muy diestro para el dibujo, así que él describe constantemente en su diario lo que le sucedió, mientras ilustra o grafica lo que ve.

En la historia deberá evidenciarse el factor ritual "mágico" de la tradición, sin dejar de un lado la alegría y el folclor de la región. Así a manera de teaser, éste sería el mito del carnaval:

[3] MARIÑO, German. Fotonovelas. 2 ed. Colombia: Enda América Latina. 1990. P.47. En Protocolo para la creación de una novela gráfica.

> Hace miles de años las personas y los animales compartían la vida en sociedad, con gran júbilo y alegría. Los animales tenían gran poder, algunos eran maestros en la creación de las familias, otros protegían los hogares y las ciudades. Otros eran mensajeros. Habían reyes tanto humanos como animales, ellos compartían el poder, y gobernaban con justicia, pues sabían que la unión sería la fuerza de la nación, y que si gobernaban juntos, lo harían mucho mejor.
>
> Pero así como muchos vivían en alegría, había un grupo de humanos y otro de animales, que se enfrentaban y luchaban entre ellos incansablemente, no respetaban las leyes ni las demás comunidades. Al punto en que casi inicia una guerra entre humanos y animales.
>
> Para detener esas rivalidades, los reyes, humanos y animales, decidieron que debían separarse por el bien del reino y sus habitantes. Sabían muy bien que eso iba a generar gran controversia, especialmente para aquellas familias compuestas por animales y humanos, Por lo tanto, para aquellas familias que compartían la alegría del reino, se decidió que éstas tendrían cada año la posibilidad de compartir, por 40 días, la magia del mundo Real y del Carnaval. Así pues, esta gran fiesta iniciaría siempre con la Lectura de Bando, por parte de la Reina del mundo de los hombres, en honor al carnaval, donde declararía el inicio de las fiestas y la unión entre ambos mundos.

En el mito se cuenta la existencia de dos mundos, que en el pasado, pertenecían a uno mismo. En él, el elemento que permitirá la conexión entre ambos mundos serán las máscaras zoomorfas, así, cuando el protagonista la usa, después de la "lectura de bando" (que es el evento con el que dan inicio las fiestas de pre-carnaval) se transporta automáticamente a la Nación del Carnaval. La máscara funciona como un portal, dado que no lo transporta espacialmente, sino que le permite apreciar la otra realidad, que es solo visible con la máscara.

Para representar a los personajes del mundo del Carnaval, ha de tenerse en cuenta que las máscaras son artesanales, y principalmente hechas en madera, por lo que en el arte, los personajes resultan similares a los muñecos de madera de generaciones pasadas, tomando como referente principal, el arte de la película "*El libro de la Vida"* donde los personajes, son muñecos de madera articulados, muy detallados y basados en referencias locales.

Sus rostros son representaciones directas de las máscaras zoomorfas de las cuales se realizaron los análisis y cuyas personalidades y funciones fueron identificadas previamente para ser usadas en la historia. Varios de los personajes, pueden ser ubicados o relacionados históricamente, ya sea por hechos históricos específicamente hablando, o por su relación con danzas, por lo que la decoración, "vestimenta" y demás, es basada en referentes a partir de ello, haciendo del arte mucho más verosímil.

Por otro lado, los paisajes y escenarios han de ser recreados en la ilustración como speed paintings, dado que, al ser un diario, y su necesidad de tomar apuntes rápidos, no podrían verse tan trabajados como sí podría ser una pintura realista con varias horas de trabajo.

Paralelamente mientras se realizaban las ilustraciones, se hizo una diagramación preliminar del relato, ubicando las ilustraciones, texto, y los posibles momentos de interacción, donde se tenían en cuenta opciones como realidad aumentada y realidad mixta para algunas escenas, realidad aumentada para algunos personajes de la bitácora, videos históricos que hacen parte de los anexos de la investigación, etc.

Finalmente, lista toda la parte de pre-producción del relato interactivo, y culminando con el libro impreso, el resultado final de éste proyecto sería un cuento basado en la metáfora de diario o bitácora, ilustrado

las cuales son un call to action a interacciones, ya sean de realidad aumentada únicamente o realidad mixta, derivando en una experiencia significativa al momento de aprender sobre la historia y tradiciones locales, a partir de la inmersión de los jóvenes en el contenido presentado.

En conclusión, se espera que toda la parte de la pre-producción del relato interactivo genere una base sólida y significativa para la construcción del producto final, pues de esta dependerá el éxito del trabajo. El proyecto terminado contará con mínimo 7 momentos de interacción mixta, donde, a través de un celular o Tablet, se activarán momentos de realidad aumentada o videos, gracias a un call to action sobre las ilustraciones. La experiencia del usuario, en sinergia a la historia y su representación gráfica, motivará en alguna medida, a los niños y jóvenes, el aprendizaje de la tradición y el folclor presentes en las máscaras del Carnaval de Barranquilla.