

Entre las películas en las que el diseñador de arte mexicano-italiano Marco Niro (Ciudad de México, 1953) ha plasmado sus grandes obsesiones (la luz, la pintura y el color) se encuentran *Titanic*, *Troya*, *Capitán de mar y tierra*, *Soldado anónimo*, *Narnia*, *Stigmata*, *Zorro*, *Dragonball evolución*, *Zohan*, *Daredevil*, *Ruta Madre*, *Todo el poder*, *Miss Bala: sin piedad* y *Los 33*. Tras haber estudiado Dirección de Producción y Dirección de Arte en el Istituto Europeo di Design (IED), en Roma, Niro consideró quedarse en Italia, pero el terrorismo

Marco Niro, migrar y diseñar universos para el cine

ROSARIO MANZANOS

y las brigadas rojas de los años setenta y ochenta lo hacían sentir que estaba siempre bajo amenaza de muerte.

Entonces, siguiendo la máxima de que “los viajes ilustran”, optó por realizar largos periplos. Gravitó los universos de grandes ciudades y pueblos remotos para contemplar así la diversidad cultural de la humanidad a través de sus atmósferas, rituales, edificaciones, esculturas, objetos cotidianos y alimentos. Desentrañó los detalles de los símbolos y signos, que son eternos, polisémicos, relictos y específicos.

Al poco tiempo regresó a la Ciudad de México para dedicarse a pintar, pero el diseño siempre fue su imán y motor. Se dedicó, entonces, a idear conceptos para proyectos filmicos y escénicos. Se integró a los Estudios Churubusco y, posteriormente, lo llamaron a trabajar de tiempo completo en las producciones titánicas de los estudios de Playas de Rosarito (Baja Studios y Baja Film Studios).

UN PRECARIO CINE INDUSTRIAL MEXICANO Y LAS SUPERPRODUCCIONES ESTADOUNIDENSES

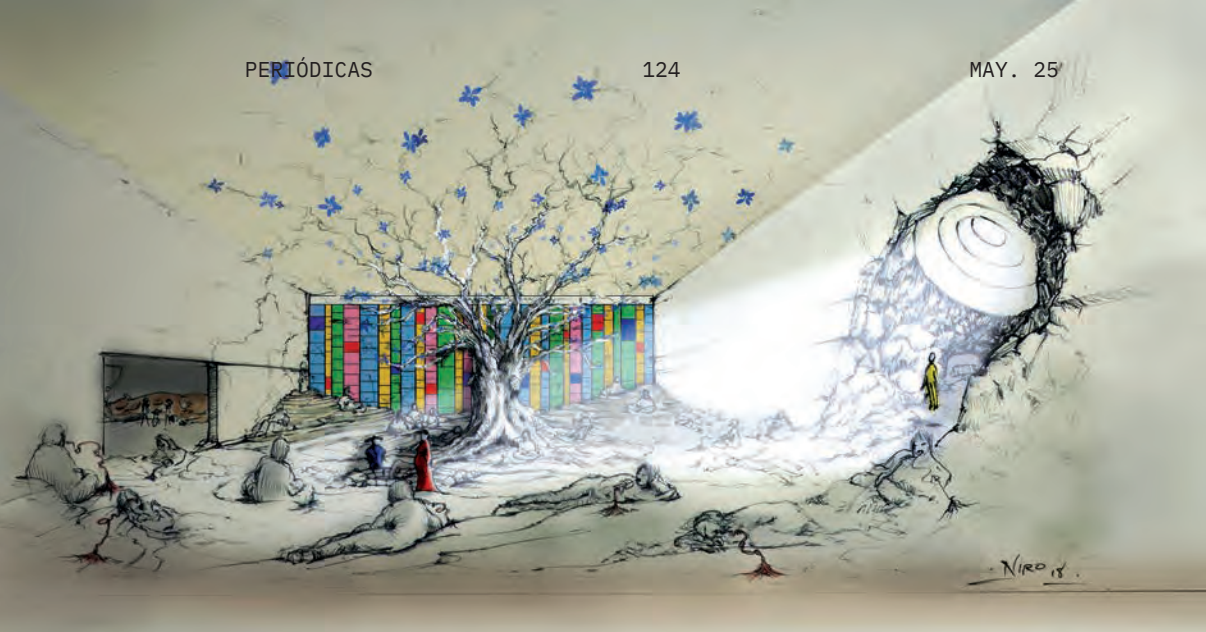
Salta a la vista que México no es una potencia en la industria cinematográfica. El cine industrial de este país es endeble, las producciones son pocas y los presupuestos que los realizadores y productores llegan a obtener suponen que ellos mismos se conviertan en productores ejecutivos de sus filmes, pues los recursos, en muchos casos, salen de sus propios bolsillos.

Marco Niro, hijo de Franco Niro, un inmigrante italiano que, enamorado de una bellísima mexicana se asentó en la Ciudad de México, cuenta que, en la República mexicana, no había lugares dónde desarrollarse en aquello que había estudiado en Italia:

Llegué de la Ciudad de México a Baja California, a los famosos estudios contruidos exprofeso en Rosarito

Set de la serie de televisión *Legión*, 2019. Dibujos y diseños de set bajo la dirección de arte de Marco Niro. Cortesía del autor.





Set de la serie de televisión *Legión*, 2019.

Beach para integrarme a la producción de *Titanic*. Me mudé a la Península y me sentí triunfante de por fin hacer lo que estudié durante tanto tiempo.

La empresa productora 20th Century Fox había adquirido 161874 metros cuadrados en Baja California para crear las espectaculares escenografías de *Titanic*, rodaje que inició en septiembre de 1996. En el lugar se construyó el barco a escala completa con detalles exactos de los del fatídico trasatlántico que se estrelló contra un iceberg la noche del 15 abril de 1912.

El RMS Titanic fue la embarcación más lujosa y cara de su época; en ella viajaban desde la élite más adinerada hasta cientos de migrantes de diversos países europeos como Escocia, Irlanda, Reino Unido y Suecia que, amontonados en la sección de tercera clase, buscaban el *American Dream* en Estados Unidos. Eran un total de 2225 personas, pero la compañía dueña del navío sólo colocó un tercio de los salvavidas necesarios para salvar a toda la población del Titanic.

James Cameron, director del *film*, estaba enamorado de su proyecto; hizo toda una investigación submarina para encontrar restos de la gran nave y lograr una versión lo más apegada a la historia original, de la cual dieron cuenta los principales diarios del siglo pasado.

Marco Niro, como parte del colectivo de diseño de arte, no paró de dibujar:

participé para que los objetos y espacios del barco fuesen los más fieles posibles a los que había en el trasatlántico. Ayudé a crear los diseños a escala y dibujé detalles como la banca donde se sientan Jack y Rose, copia exacta de la que sacaron del mar; la lámpara que los alumbraba, las chimeneas del barco. Los remates exactos, tuercas, chapas de los cancelos de cada sección de la escenografía. Vamos, el barco a escala real del original.

Dibujar la embarcación por dentro implicó una labor de diseño *Cameron proof*, es decir, que requería de la aprobación de cada detalle por parte del director, quien, obsesionado con su proyecto, revisaba día y noche toda la producción. Sabía que cualquier objeto equivocado rompería de inmediato el encanto de la ficción. Y en el cine hay que crear ficciones en las que las atmósferas reflejen la realidad de forma incuestionable.

Pero no fue sólo eso lo que hacía Niro. Además de dibujar, se encargaba de los carpinteros, herreros y pintores, en especial, de que lograran la factura precisa de lo que elaboraban. Por ejemplo, para el espacio donde encierran a Jack, Niro buscó a un herrero en Tijuana con el fin de que hiciera las chapas; dijo que le cobraría cinco mil pesos por ellas y que se tardaría semanas. Entonces le ofreció cuarenta mil y se las hizo en tres días. Esta-

ban con el tiempo encima, pero había que hacerlo todo bien, sin errores ni mala calidad, pues el diablo siempre está en los detalles.

La producción entera respondía a las órdenes del director filmico, del diseñador de producción, de múltiples directores de arte y de decenas de trabajadores. La lujosa escenografía debía transmitir la idea de que viajar es la sublimación del placer, porque atravesar el Atlántico ha sido, desde siempre, el sueño de aquellos que buscan, del otro lado del mar, un encuentro ardiente con mundos desconocidos. Claro, mientras no existan tropiezos y las fantasías no se conviertan en la peor de las pesadillas.

Niro me cuenta, desde la ciudad de Los Ángeles donde ahora reside, que en *Troya*, película en la cual también trabajó de forma extenuante en la Península pero esta vez en una zona del desierto de Baja California Sur que ahora es un campo de golf, había que le-

vantar una muralla gigante donde se llevaría a cabo una buena parte de la acción y los llamados “planos generales” de las batallas y escenas dramáticas.

Unos trabajadores a su cargo construían la muralla, que debía tener una altura específica, mientras otros, más de cuarenta, elaboraban las esculturas diseñadas por el colectivo. Se seguían instrucciones precisas y se dibujaba sin parar; en este oficio es importante tener un conocimiento muy amplio del arte universal y saber controlar los materiales, los colores y la luz para obtener las mejores tomas y crear escenas perfectas. Niro explica:

No te debes equivocar en la escala de tu diseño. Puedo confirmar que por pura experiencia soy un arquitecto. De la nada tuve que entender cómo hacer una muralla creíble y bella, hice los dibujos



Set de la película *Las crónicas de Narnia: la travesía del viajero del alba*, 2010.



Set de la película *Troya*, 2004.

Niro buscó a un herrero en Tijuana con el fin de que hiciera las chapas; dijo que le cobraría cinco mil pesos por ellas y que se tardaría semanas. Entonces le ofreció cuarenta mil y se las hizo en tres días.

a escala, analicé cómo funcionaba. Cómo debería ser la luz natural y artificial y hasta el menor detalle.

Siguieron otros proyectos, pero cada vez eran menos y con presupuestos más castigados. Poco a poco los famosos estudios de Rosarito Beach resultaron incosteables y se vendieron. Él, junto con cientos de personas, se quedaron sin fuente de empleo.

“En México era imposible trabajar de forma continua. Yo debía dinero, no había producción de cine y mi futuro y el de mi familia eran inciertos. Entre proyecto y proyecto pasaban meses y no había trabajo.” Lo fue devorando el desempleo y su economía empezó a hacerse trizas. “Entonces me ofrecieron trabajar en

Los Ángeles y me convertí en un migrante con permiso especial para laborar y comencé una nueva vida en los Estados Unidos.”

Su caso no es el único, algunos de los más importantes cineastas mexicanos han decidido emigrar al norte para reconstruirse y encontrar empleo en una actividad que en su país está a la baja, no es del todo apreciada ni se considera prioritaria; como solía decir el gran cineasta Jaime Humberto Hermosillo: en México “el cinito no es la vida”. Hacer cine cuesta mucho dinero y el diseño artístico de escenografías y de utilería para grandes producciones cinematográficas ocupa casi el final de la cadena trófica.

MIGRAR Y PERDER O GANAR

En muchas circunstancias no se alcanza a ver que migrar siempre se traduce en una serie de sucesos de pérdida y desgracia en la que, como en la historia de Jack y Rose, los personajes estelares de la película *Titanic*, en múltiples ocasiones, hay un encuentro trágico con la muerte. Así les sucede a millones de latinoamericanos que llegan de forma ilegal a los Estados Unidos.

Por suerte, hay otros casos: los de aquellos que, en la búsqueda de una vida mejor, logran, como Niro, recomenzar y consolidar un futuro, el cual, aunque incierto, puede abrir un sendero profesional que les permite auto-realizarse y sobrevivir económicamente.

En Estados Unidos, trabajar en el cine como migrante, incluso de forma legal, implica más exigencias por el hecho de ser extranjero. Sin embargo, para quienes lo consiguen puede ser una balsa de salvación, si se toma en cuenta que esa supuesta “salvación” es, en realidad, una categoría existencial transitoria, porque la fantasía de regresar a México permea todos los campos afectivos.

Niro obtuvo una visa de trabajo y de golpe le ofrecieron proyectos de al menos un año de duración y con exigencias de calidad muy altas. Al principio lo veían como si fuese un mojado, un ilegal cuya especialidad seguramente serían las temáticas de narcos. Hoy ya lleva cinco años abriéndose camino.



Set de la serie de televisión *Legión*, 2019.



Boceto del archivo de Marco Niro, 2020.

Estoy solo acá. Sólo trabajo. No hay fiestas o reuniones. Paso el tiempo de descanso en soledad y no es como en México, mi país. Pero tengo seguro médico, genero antigüedad, estoy procurando [mi] derecho a una pensión, mantengo a mi familia y hago un trabajo de calidad.

Niro trabaja con diferentes equipos a los que trata de la mejor forma posible con miras a ganar su confianza. Se considera un hombre libre porque trabaja con honestidad, pero la nostalgia siempre está ahí, como una rendija abierta. Está solicitando la residencia para obtener la anhelada *green card* y así acceder a proyectos de mayor importancia e impacto internacional que le permitan, a su vez, seguir mejorando como diseñador.

El precio de no poder trabajar en México, sin embargo, ha sido muy alto. Su condición de migrante también lo ha hecho ser consciente de todos los imprevistos que sus compatriotas indocumentados padecen. Se desahoga en el trabajo, dibuja sin parar y hace propuestas para que la serie, de la cual ahora es *senior designer*, considere sus ideas como fundamentales al momento de realizar los guiones.

Estoy a la espera de que me den la residencia. He pasado épocas muy difíciles aquí, como el terremoto de 2017 y la pandemia. Son tiempos duros pero mi trabajo ya es valorado y espero tener la suerte de quedarme a trabajar y vivir aquí. Al principio llegué para hacer un piloto y al poco tiempo ya estaba trabajando en forma. Ahora estoy como director de diseño de arte de una serie que se llama *911*, con Disney. Tengo entera libertad para definir el concepto visual de lo que se quiere que el público vea. Ahora es la serie de mayor *rating* de la plataforma, con setenta millones de personas como audiencia. Yo decido y diseño. Manejo un presupuesto millonario para la serie, lo que para mí es tener trabajo por largo tiempo. Pero las cosas cambian de un momento a otro y ahora son tiempos inciertos. Soy migrante, hijo de un migrante y tengo la dignidad de hacer un gran esfuerzo para que mi trabajo, como el artista que pretendo ser, sea valorado. ㄿ