En cubierta y contracubierta: Chago, de la serie *Salomón*

AUTORES

María Eulalia Douglas (Villa Clara, 1928) es autora de *La tienda negra* (Premio de Investigación "Juan Marinello") y *El nacimiento de una pasión. El cine en Cuba 1897-2014* (Ed. Oriente, 2017).

El director de cine, guionista y escritor **Arturo Sotro** (La Habana, 1967) acaba de concluir el largometraje de ficción *Nido de mantis*.

La *Enciclopedia Digital del Audiovisual Cubano*, creada y coordinada por el ensayista y crítico **Juan Antonio García Borrero** (Camagüey, 1964), ya posee más de seis mil entradas.

Lina de Feria (Santiago de Cuba, 1945) ha publicado en los años más recientes *Las nuevas soledades* (Guantánamo, 2015) y la antología *En el último sello* (Ed. Casa de Poesía, Costa Rica, 2017).

La teatróloga y periodista **Marilyn Garbey** (Guantánamo, 1967) es jefa de departamento de Danzología, estudios teóricos de la danza, de la Universidad de las Artes, y forma parte del grupo de Teatro Pálpito.

Félix Julio Alfonso López (Santa Clara, 1972), ensayista y profesor, es autor de *El juego galante. Beisbol y sociedad en La Habana* (2016) y *Las tramas de la historia: apuntes sobre historiografía y revolución en Cuba* (2016), entre otros títulos.

Los más recientes poemarios de **Víctor Rodríguez Núñez** (La Habana, 1955), poeta, crítico, traductor y profesor universitario, son *despegue* (Premio Internacional de Poesía Fundación Loewe, Visor, 2016) y *el cuaderno de la rata almizclera* (Buenos Aires Poetry, 2017).

El escritor **Domingo Alfonso** (Jovellanos, 1935) tiene como títulos más recientes el de poesía, ensayo y testimonio *Poemas, poetas, poesía* (Ed. Letras Cubanas, 2016) y la antología *Vida & muerte* (Ed. Unión, 2017).

Crítica de arte y Profesora de Mérito de la Universidad de La Habana, **Adelaida de Juan** (El Vedado, 1931) dio a conocer en 2016 *Visto en la Casa de las Américas* (Fondo Editorial Casa de las Américas).

El Premio Iberoamericano de Cuento "Julio Cortázar" 2016 recayó en la narradora, poeta y periodista **Marilyn Bobes** (La Habana, 1955), por su texto "A quien pueda interesar".

Yunier Riquenes (Jiguaní, 1982) es autor de las entrevistas de *Dicen los escritores de la generación o* (en coautoría con Sheyla Valladares, 2017, Premio Sed de Belleza de Periodismo), y el libro para niños *Casa de mascotas* (Ed. Oriente 2017).

La pieza teatral *Zona*, de **Atilio Caballero** (Cienfuegos, 1958), recibió en 2017 el Premio de Teatro de la Ciudad de Matanzas, y la Editorial Sed de Belleza acaba de reeditar su libro *Escribir el teatro. Notas para la creación dramaturgica*.

Lisandra Leyva (La Habana, 1987) es autora de los libros *Indagación estética para deleite de erotómanos y cinéfilos* (Latin Heritage Foundation, 2012) y *Dueto erótico para cinéfilos* (Ed. La Luz, 2011).

El crítico **Jorge Peré** (La Habana, 1991) es licenciado en Historia del Arte por la Facultad de Artes y Letras de la Universidad de La Habana.

2 LOS QUE VISTEN NUESTRO CINE

- 2 LA GACETA DE CUBA OFRECE UNA SUMA FRAGMENTADA DE LAS ENTREVISTAS...
2 LOS QUE VISTEN NUESTRO CINE: LORENZO URBISTONDO, NIEVES LAFERTÉ, GABRIEL HIERREZUELO, NANCY GONZÁLEZ, VLADIMIR CUENCA, DIANA FERNÁNDEZ. **María Eulalia Douglas**

12 NARRATIVAS DE LA NACIÓN

- 12 LA HISTORIA INTERACTIVA DEL AUDIOVISUAL CUBANO. **Juan Antonio García Borrero**
18 COMO LAS PIEDRAS DEL MAR. **Lina de Feria**
19 JORGE LUIS PRATS: EL PIANO COMO IDIOMA. **Marilyn Garbey**
22 HISTORIAS ¿LITERARIAS?. **Félix Julio Alfonso López**
26 MÚLTIPLOS DE LA GENERACIÓN CERO. **Víctor Rodríguez Núñez**
29 VECINOS. **Domingo Alfonso**
32 DE NUEVO, SALOMÓN. **Adelaida de Juan**
35 JESÚS LARA SOTELO: UN BUSCADOR DE HUMANIDAD. **Marilyn Bobes**
40 DE "LAS COINCIDENCIAS". **Yunier Riquenes García**

44 INVITACIÓN A LA LECTURA

- 44 LA BROMA INFINITA, DE DAVID FOSTER WALLACE. **Atilio Caballero**
46 LA TELEVISIÓN SERRANA, UNA FUENTE DIGNA DE LA HISTORIA. **Lisandra Leyva Ramírez**
50 APUNTES DESDE EL OPTIMISMO. **Jorge Peré**
55 OBITUARIO

56 CRÍTICA

ALTRE CANTARE: ¿QUIÉN LE TIENE MIEDO AL LOBO?. **Ronald Antonio Ramírez** / *LOS GOCES DE LA AMISTAD: UNA PELÍCULA DE MAGDA GONZÁLEZ GRAU.* **Sergio Pérez Hernández** / *LA ISLA –Y LA TORMENTA– QUE SE REPITE.* **Ahmel Echevarría** / *LA AVENTURA DEL IR Y VENIR Y LOS ACIERTOS DE UN INVESTIGADOR QUE QUIERE QUE TÚ SEPAS.* **Irela Casañas Hijuelos** / *LAS PULSACIONES DEL CUERPO: EL OTRO ANTE EL ESPEJO.* **Rubén Ricardo Infante** / *DAVID LÓPEZ XIMENO REINVENTA ALEJANDRÍA.* **Erian Peña Pupo** / *HUECOS DE ARAÑA EN EL PAÍS DE LA SIGUARAYA: UN VIAJE EN ESPIRAL.* **Yailuma Vázquez**

64 55 AÑOS

- 64 CHAGO, DE LA SIERRA A LA POESÍA

Cada autor es responsable de sus opiniones.

Director: NORBERTO CODINA · Subdirector editorial: ARTURO ARANGO · Editora: MABEL MACHADO · Sección de Crítica: NAHELA HECHAVARRÍA · Corrección: VIVIAN LECHUGA · J. MEDINA RÍOS · Diseño: MARLA CRUZ LINARES · Composición: LISANDRA FERNÁNDEZ TOSCA

Consejo Editorial: MARILYN BOBES · CARLOS CELDRÁN · DAVID MATEO · REINALDO MONTERO · GRAZIELLA POGLOTTI · PEDRO PABLO RODRÍGUEZ · ARTURO SOTTO · ROBERTO VALERA

Redacción: Calle 17 n. 354, e/ G y H, El Vedado, La Habana, 10400. Telf.: 7832-4571 al 73, ext. 248, 7838-3112. E-mail: gaceta@uneac.co.cu / Impresión financiada por el Fondo de Desarrollo para la Educación y la Cultura / Impreso en UEB Gráfica Caribe / Precio: \$5.00 cup ISSN 0864-1706

Unión de Escritores y Artistas de Cuba
Fundada por Nicolás Guillén en abril de 1962



Ediciones UNIÓN

Los que visten nuestro cine

María Eulalia Douglas

LA GACETA DE CUBA OFRECE UNA SUMA FRAGMENTADA DE LAS entrevistas que hace ya algunos años realizara la investigadora María Eulalia Douglas a un número significativo de nuestros mejores diseñadores de vestuario. Por los rigores de extensión a que obliga la revista, damos aquí versiones abreviadas de estas conversaciones, compiladas y editadas por Arturo Sotto, que forman parte de un libro inédito. Con ellas queremos hacer más visibles a esos destacados hacedores del cine cubano, al tiempo que intentaremos, en próximos números, dar continuidad a esta historia “folletinesca” de nuestros diseñadores. <

Lorenzo Urbistondo

EMPECÉ MIS ESTUDIOS RELACIONADOS CON EL MUNDO DEL arte, del cine, del vestuario y del diseño en la Escuela Nacional de Arte en el año 1967. Cuando en 1969 se abrió la Escuela de Diseño Industrial Internacional, me trasladé para allá. Hasta 1983 estuve relacionado directamente con lo que es diseño industrial en mobiliario, accesorios y arquitectura de interiores. Después pasé para Contex, y en el 84 comencé como diseñador de moda dentro de la misma institución. Algunos años después, Orlando Rojas, a quien le interesaba mucho cómo me desenvolvía en el diseño de las confecciones, me pidió que trabajara en su segunda película: *Papeles secundarios* (1989). Esa fue una experiencia maravillosa, entré por la puerta grande al cine del ICAIC, porque si de algo estoy satisfecho y orgulloso es de haber trabajado en *Papeles secundarios*, no solo por mi labor, sino por el propio resultado de la película. Yo creo que es una de las mejores películas del cine cubano y me enseñó a trabajar en equipo, esa experiencia de dirección y de equipo la he repetido en alguna medida, pero no con la solidez conceptual que tuvo esta película, antes y durante la filmación. Fue muy difícil, pero también muy bien guiado, muy seguro, desde el trabajo de mesa que hacíamos el director de arte, Flavio Garcíandía, el de fotografía Raúl Pérez Ureta, y Raúl Oliva en la

escenografía. Nosotros llegamos a saber de antemano qué color iba a tener la escenografía, la luz y la ropa de cada secuencia. Todo se hizo desde el *story board*, o sea, no hubo casualidades, sí improvisaciones lógicas debido a la cantidad de materiales. Es una película compleja, donde los personajes son..., no vamos a decir que retorcidos, pero sí convulsos, no comunes, y eso había que demostrarlo en el vestuario. Tengo que agradecerle mucho a la vestuarista Elvia Rondón, y digo esto por lo que nosotros hicimos con el vestuario. Por ejemplo, una pieza podía estar en tres momentos de la película y podía ser la misma, pero distinta. Quiero decir que un personaje empezaba con un vestuario determinado, pero a mitad de la película ya ese personaje se había desarrollado y transformado, por tanto era distinto; el tono de ese vestuario se había pasado por un tinte gris para acentuar los conflictos y el drama del personaje. Al final de la película casi todo se agrisó, tal como se agrisaban los personajes en su desarrollo.

En *Las noches de Constantinopla* (2001) sucedió algo muy similar, no se llegó al equipo que se conformó en *Papeles...*, pero de cualquier forma ahí está el concepto de Orlando, con la misma exigencia, con el mismo ojo; claro que la película no tenía la misma complejidad de los personajes de *Papeles secundarios*, pero sí había algo muy difícil: el aspecto de los transexuales. Creo que el *tour de force* de la película está ahí, en proponerse convertir a un hombre en mujer sin llegar a hacer una caricatura de eso, no se trataba de travestis sino de muchachos que se disfrazaban, que trataban de ser bellos como mujeres, siendo hombres. La caricatura es muy fácil, pero crear un equívoco, una cosa ambigua, es más difícil, y esa fue la base del trabajo en *Las noches de Constantinopla*.

A mí me gusta, y siempre se lo pido a los directores, hacer la historia de vida de cada uno de los personajes. Para hacerlos más creíbles les invento una historia: ¿cómo son?, ¿quiénes son?, ¿qué problemas tienen que no aparecen en pantalla? Todo eso define su personalidad y su expresión como imagen. Por eso me gusta tejerles una historia y relacionarlos con personas que conozco: cómo se visten, cómo se desarrollan, cómo se peinan; de esta manera voy estableciendo parámetros que llevo al diseño y después a la pantalla.

Los actores tienen un lenguaje propio en su forma de vestir; no es simplemente la manera de ponerse un pantalón y una camisa, sino cómo se la pone cada cual, si más austero, más cerrado. Una camisa en un actor puede resultar más desenfadada o más formal de acuerdo a cómo se la ponga, si va por dentro y los pliegues están perfectos expresa que es una persona meticulosa. Los detalles en el vestuario hablan de la persona, del personaje. De hecho en el cine [norte]americano se le da una importancia tremenda, que lo ubica donde está, a nosotros yo creo que en eso nos falta un poco, quizá mucho. La imagen de la persona está básicamente dada, primero que todo, por el vestuario. Un personaje en un momento de silencio está comunicando algo con su imagen, tiene una expresión corporal, ofrece una imagen que está dada por el color, por cómo se pone la ropa, por el tipo de zapatos, si están sucios, si están limpios, todo eso habla del personaje, y eso lo trasmite el diseño de vestuario.

Las otras películas que he hecho han sido con Gerardo Chijona, un director con quien trabajo muy bien. Yo he hecho con él *Adorables mentiras* (1991) y *Un paraíso bajo las estrellas* (1999). Ahí por supuesto los requerimientos de diseño han sido diferentes, pero el enfoque a la hora de ver el guion, de ver un personaje, ha sido el mismo. El trabajo más serio fue con Isabel Santos en *Adorables mentiras*, un trabajo de imagen porque en esta película ella es una mujer muy bien vestida, bella, bien torneada; es una mujer digamos de *fashion*. Entonces, cómo trabajarle el físico, cómo hacer para que crezca como persona, tuvimos que

usar hombreras para ensancharle los hombros y cortarle el pelo para hacerla más moderna, poco a poco fuimos descubriendo las herramientas para mejorarla. En ese trabajo se hicieron telas a mano, yo hice estampados a mano porque cuando se tiene un personaje que pretende estar a la moda..., entonces viene el conflicto. Yo pienso que una de las dificultades más grandes que puede tener un diseñador en el cine cubano surge a la hora de hacer una película contemporánea. Nosotros estamos en un país donde la desinformación sobre el mundo de la moda es muy grande, sin embargo, hacemos un cine que pretendemos vender, y si supuestamente estamos hablando de una persona que está a la moda en el año 2000, pensamos en cómo es el 2000 en Cuba, que no es el 2000 de España. Tenemos una moda que llega aquí con dos años de atraso, o sea estamos en 2002 y lo que usamos aquí es lo que se usaba en el año 2000 o en el 99. A la hora de hacer una película contemporánea, con un personaje contemporáneo, que supuestamente tiene posibilidades económicas, como fue el caso de *Adorables mentiras* con el personaje de Isabelita, hay que tener un cuidado muy especial en hacer creer que es el 2002 para un cubano, sin que lo separe mucho de la realidad, y hacer creerle también a un español que esa película está en el 2002 y que esa mujer no está fuera de moda. Los apuros que yo paso a la hora de hacer un personaje actualizado son muy grandes. Yo descubro al personaje, lo estudio y lo trabajo, pero el asunto no está ahí, el asunto está en producir el personaje, llevarlo a la realidad; de pronto hace falta un color rojo vino y no existe esa tela en ninguna parte, entonces te toca volver atrás y negociar con el fotógrafo y con el escenógrafo, y decirles que lo que debía ser un rojo vino ahora es un azul prusia.

Es una pena como están los talleres del ICAIC. Mucha de la ropa de *Papeles secundarios* es del ICAIC, pero como mi formación y mi desarrollo fue en el mundo de la confección, a partir de la moda, a mí me cuesta mucho trabajo ver una ropa mal hecha, que a lo mejor en pantalla no se nota, pero pienso que aunque los calzoncillos no se vean, para tener una imagen completa uno tiene que estar limpio desde adentro. Por ejemplo, cuando tenemos un desfile de modas, perfumamos a las modelos, el modelo se lo siente, lo mismo pasa con los actores. Es una lucha tremenda, pero bueno, este mundo del cine tiene una serpiente que a uno lo encanta y a pesar de todo uno insiste en hacer otra película cuando le meten la idea en la cabeza: es así.

En *Un paraíso bajo las estrellas* (2000) el *tour de force* fue la ropa del cabaret. Buena parte de la acción transcurre en Tropicana y este cabaret tiene su estilo, su personalidad muy bien definida en cuanto a imagen, y la película se insertaba dentro de esa atmósfera. Tenía que hacer un vestuario digno, de acuerdo con los requerimientos de la pista de Tropicana, sin que fuera el vestuario de ese cabaret. El asunto estaba en cómo lograr una imagen ampulosa, de espectáculo, muy colorida, pero con una expresión estética que no fuera exactamente la del espectáculo original. Creo que se logró, tanto en el número africano como en el de los muertos, todo un juego de colores con una expresión contemporánea. El resultado fue tal, que la administración de Tropicana quiso incluirlos dentro de su programa.

Quiero insistir en Cubanacán. Esos talleres hay que salvarlos, hay que devolverles su brillo, su función, no tiene sentido que un diseñador ande por toda La Habana contratando costureras, habiendo un taller. Pero les falta especialización, les falta tecnología e información. A uno le da mucho miedo trabajar con lo que hay en almacén porque la ropa huele a viejo. Al frente de un taller debe haber un diseñador, un tecnólogo, no solo un administrador, porque entonces no se desarrolla. El ICAIC ganaría mucho en la calidad de sus películas.

Otra cosa que me gustaría hacer es una película de época, me encantaría hacer un siglo XVIII o algo por el estilo.

Nieves Lafonté



1989.
Avisador
Bingoes
Camisa y/A
2mo villo
(almacén
de tela?)



SIEMPRE SENTÍ UNA FUERTE INCLINACIÓN HACIA LAS ARTES PLÁSTICAS, POR eso estudié dos años en la Escuela de Dibujo Comercial “Diego Rivera”. Luego pasé a estudiar en la Escuela Nacional de Arte (ENA) y de ahí al Teatro Musical, donde estuve casi un año hasta que me llegó una beca, a través de un curso de la Casa de la Cultura Checa, para hacer un posgrado de dos años en Checoslovaquia. Al regreso me ubicaron en el Teatro Político “Bertolt Brecht”, de modo que mi carrera profesional empezó allí en 1973. Tengo una formación como diseñadora de vestuario, de escenografía y de iluminación. Siempre me ha gustado más hacer escenografía, aunque he hecho bastante vestuario, pero todo el mundo me ubica más en escenografía que en vestuario. En ocasiones me han pedido hacer escenografía y también pido hacer el vestuario porque lo veo como un todo, incluso en los últimos años me parece que no podría renunciar a la posibilidad de hacer las dos cosas. Al cine me integro a través del teatro: realicé la escenografía de *La permuta*, la puesta en escena de Juan Carlos Tabío, y dos años después, cuando se hace la película, él me pidió que le hiciera la escenografía. A mí me da mucha gracia todo lo que se habla ahora de cine pobre porque pienso que el cine cubano siempre ha sido pobre, a excepción de algunas películas que han llevado un mayor presupuesto, pero en general es un cine pobre, y creo que internacionalmente se conoce de esta manera.

Después hice *Otra mujer* (Daniel Díaz Torres, 1986). Ahí me llamaron para diseñar vestuario, me empecé a fondo y la decana de los diseñadores, como le decimos nosotros a María Elena Molinet, se mostró satisfecha con el resultado. Fue una experiencia muy enriquecedora desde el punto de vista plástico porque la película estaba ubicada en los primeros años de la Revolución, de esa época existía un *stock* de ropa bastante grande. Trabajamos pensando en las texturas; en los almacenes había muchas piezas de tejido sintético, pero fuimos a la búsqueda de tejidos naturales que eran los que primaban en los años 60, de texturas bastas, rugosas, colores bastante neutros. Por supuesto, hay notas de colores más vivos de acuerdo con las características de los personajes, pero siempre buscábamos que fuera como un testimonio documental desde el punto de vista de los personajes, es una historia muy pegada a la realidad de esos años.

Luego trabajé en *Como la vida misma* (Víctor Casaus, 1985), donde hice escenografía y vestuario. Hablé con Víctor desde el principio y le dije que aunque la película se filmara en este instante no sabríamos cuándo vería la luz de una sala de proyecciones, que por lo general el cine cubano, cuando hace películas contemporáneas, adolece de verosimilitud por el paso del tiempo; la película parece vieja porque ya han pasado dos años y la moda cambia de una manera muy vertiginosa. El protagonista es un muchacho que vive en el campo, al centro del país, ella es una maestra rural... entonces traté de vestirlos con lo último que se estaba usando, de manera que no sufrieran mucho con el tiempo, porque cuando se estrenara la película la moda iba a ser otra. Víctor enseguida lo concientizó, la asistente de dirección me estimuló mucho y así salió una película con una visión muy contemporánea.

El primer director con el cual enfrenté una situación bastante problemática fue con el brasileño Ruy Guerra, en *Me alquilo para soñar* (1992). Fue un trabajo muy largo, que no terminé, lo

concluyó otro diseñador, Carlos Urdanivia, pero sí hice casi la totalidad de los diseños. Ruy Guerra expresó sus ideas y yo diseñé el vestuario de casi toda la película sobre la base de sus exigencias. Estuvo muy de acuerdo con todo aquello; claro, hubo vestuarios que tuve que relaborar cinco, seis, siete veces, pero finalmente la película quedó decidida en cuanto a diseño de vestuario. Cuando entraron los actores hubo confrontación con las dos actrices jóvenes, no con los actores experimentados que aceptaron de buen grado el diseño de sus personajes. El director empezó a cambiar su punto de vista, lo relaboré todo y se llevó a la práctica. Se realizaron algunos vestuarios, otros se seleccionaron de almacén, como sucede siempre, haciéndoles algunos cambios, pero había una línea de color muy rígida para cada personaje a medida que avanzaban los capítulos. Había personajes que se mantenían los seis capítulos en la misma gama de colores, había otros que se iban aclarando, otros oscureciendo, y otros que cambiaban. Ese fue el caso de una actriz joven que al ir a filmar se mostró inconforme con el color azul que habíamos elegido en los primeros capítulos, un azul en diferentes tonos, más claros y más oscuros. La actriz decía que ese color no le iba bien, cosa con la cual siempre discrepé. Cada día de filmación el director cambiaba de criterio y se volvía más exigente. Llegó el momento en que el trabajo de diseño se veía desdibujado y rehusé a continuar. Me dediqué a buscar un diseñador que me sustituyera, lo impuse de todas las características del trabajo y él terminó la película.

En *Roble de olor* (Rigoberto López, 2003), Derubín Jácome y yo hicimos la dirección de arte y la escenografía. Estuvimos más de dos meses buscando un escenógrafo y no apareció; le dije: “Vamos a hacerla nosotros mismos”. Diana Fernández era la diseñadora de vestuario. Ella y Derubín concibieron todo lo que es la imagen de la película de principio a fin, incluyendo el color. Diana hizo un manifiesto teórico sobre la luz y el color en *Roble de olor*, manifiesto que me parece brillante desde el punto de vista del análisis de la época, de los presupuestos estéticos del director y la imagen que después iban a tener los actores y la escenografía. Derubín y Diana viven en España, tienen su trabajo allá y no podían estar todo ese tiempo aquí. En dos ocasiones anteriores Derubín me había pedido que colaborara con él, acepté esta oferta y le dije “Te voy a hacer la segunda”. Él me contestó que lo que quería era compartir la dirección de arte, porque necesitaba tener una persona de confianza para saber que todas las decisiones que se tomaran en su ausencia estarían avaladas por mí. Las dificultades con Rigoberto no fueron pocas, al punto de que me sentí muy presionada y hasta cuestionada. Terminé con mucho agotamiento, pero creo que hay una satisfacción general por el resultado final de la película, al menos en cuanto a la factura que logramos.

Refiriéndome al cine de las primeras décadas de la Revolución, pienso que hubo algunos tanteos, pero tanteos de personas que sabían muy bien lo que querían, que dominaban su profesión aunque no fueran diseñadores de vestuario de cine, pero tenían una formación muy sólida y lograron cosas verdaderamente loables. Creo que a partir de las películas de María Elena Molinet, que sí era una verdadera especialista en el diseño de vestuario, se hicieron trabajos como los de Eduardo Arrocha y Jesús Ruiz, que ya eran más maduros desde el punto de vista de la confección para una puesta en pantalla y del diseño de

vestuario en particular. Miriam Dueñas empezó a diseñar a partir de la década del 70 y hay trabajos muy buenos de ella; *Cartas del parque* (Tomás Gutiérrez Alea, 1988) es una de sus mejores cosas. El trabajo de Jesús Ruiz en *Un señor muy viejo con unas alas enormes* (Fernando Birri, 1988), para mí es admirable, en particular por el método creativo que empleó: fue armando los vestuarios con piezas diversas del almacén, como un artista plástico que hace un gran mural a partir de un *collage* de figuras existentes para crear una unidad estilística y temática. Está también la obra de Gabriel Hierrezuelo, de Guillermo Mediavilla, de Diana Fernández, pero todos tenemos una cosa en común: fuimos alumnos de María Elena Molinet, es decir, que todo lo que se ha hecho en el cine cubano por las generaciones que ya no son tan nuevas es el resultado de María Elena. Creo que hay diseñadores como Diana Fernández y Derubín Jácome que tienen una línea muy propia y que se refleja en su trabajo.

¿Qué pasa con la década del 90? Que empiezan a incursionar en el cine diseñadores que vienen del mundo de la moda, otros que provienen del Instituto de Diseño Industrial, incluso graduados de artes plásticas, como el caso de Erick Grass, y tienen ciertos balbuceos en sus primeras producciones cinematográficas, cosa lógica. No tienen una formación dramática, no tienen una formación específica de lo que es el diseño de vestuario para una obra dramática. Y pienso que en estos balbuceos de los nuevos diseñadores... no voy a decir que sean erráticos porque sería muy severa, hay un eclecticismo que parte de distintos puntos creativos, de diferentes facetas de la creación, de falta de consolidación de un criterio para abordar la esfera, partiendo también de la propia personalidad de los directores que está por definirse todavía, por eso hablo de balbuceo, como que empiezan a reconocer el terreno. Sucede también que en el segundo lustro de esa década se hicieron muy pocas películas, y no se ofreció la posibilidad de un desarrollo con una periodicidad que permitiera al diseñador superar, en cada nuevo intento, lo que había hecho anteriormente. Hay trabajos desiguales, no quiere decir que sean para descalificar, sino para analizar.

Las películas de época son más fáciles de juzgar, si se tienen conocimientos, que las películas contemporáneas. El buen trabajo de vestuario para una película actual no se nota, apenas se ve. Un vestido que no es del siglo XVIII o XIX es más fácil de notar, pero cuando se trata del vestuario actual es como si la gente pasara por el lado nuestro en La Rampa. Una película como *Fresa y chocolate* (Tomás Gutiérrez Alea y Juan Carlos Tabío, 1993) tiene un trabajo de vestuario muy pensado, y sin embargo pasa inadvertido porque es la ropa que uno ve normalmente en la calle, pero está muy bien estructurado de acuerdo con la psicología de los personajes. Y esa falta de visión hacia los rigores de la especialidad tiene mucho que ver con el trabajo de la crítica, que es prácticamente inexistente. En la prensa plana no hay un análisis, enfocado hacia el público, sobre los logros y desaciertos del diseño de vestuario en el cine. Pienso que eso no ayuda al espectador ni tampoco al diseñador, porque este debe confrontar su criterio con la gente que lo rodea. No hay un rigor profesional en el desarrollo de la crítica, por lo tanto ese trabajo adolece de un tamiz donde se busque la perfección sobre la base de los resultados. La crítica sobre diseño de vestuario no existe, en ocasiones dicen que es efectivo, que el vestuario está acorde a los presupuestos en pantalla, pero ni siquiera mencionan cuáles son esos presupuestos. De manera que quedan en el campo de lo especulativo, no hay un rigor técnico ni artístico en esa apreciación. La mayoría de las veces ni se menciona el vestuario, cuando se toca es al vuelo, de pasada, por algún detalle específico que llamó la atención al crítico.



Fotograma: *Fresa y chocolate*, 1993

Gabriel Hierrezuelo

ESTUDIÉ EN LA ESCUELA NACIONAL DE ARTE (ENA), diseño teatral. En la carrera se integraban la escenografía, el vestuario y las luces, casi al final se incorporaron el cine y la televisión; el teatro estaba en el origen, de manera que la llamaron Diseño Escénico, porque estábamos preparados para hacer cualquier tipo de espectáculo.

Creo que en nuestro cine no se han aprovechado al máximo las capacidades de los diseñadores y de otros creadores. En mi experiencia personal, al integrarme a las películas que diseñé, sentí en los inicios un impulso creador que iba decayendo en la medida en que avanzaba el proyecto, esto daba en ocasiones, como resultado, un producto más artesanal que creativo. Comencé en el cine a principios de los años 70. Mi primera película fue *Ranchedor* (Sergio Giral, 1976), donde hice el diseño de vestuario junto a María Elena Molinet, que había sido mi profesora y me ayudó mucho en todos los mecanismos del cine, la organización, etc. Mi experiencia en este filme fue muy positiva. María Elena no podía asumir totalmente el trabajo por problemas personales y entonces me llamó, me integró al equipo y compartimos como dos profesionales. Yo venía de trabajar en teatro, donde los directores exigen mucho más que en el cine. El cine tiene una exigencia de tiempo, de organización, pero lo que es la parte conceptual, creativa, no es tan rigurosa, lo digo con toda sinceridad.

En *Patakín* (Manuel Octavio Gómez, 1982) tuve muy buena relación con el director, a pesar de no compartir del todo el enfoque edulcorado que adoptó el filme, principalmente en lo plástico y en lo visual. Creo que el tratamiento debió ser más desenfadado; no se deben tomar las experiencias de otros musicales, respetando que son clásicos, si no se corresponden con los propósitos de un guion basado en una obra de Eugenio Hernández Espinosa; yo me lo imaginaba de forma más rústica, más primitiva, más acorde con la realidad.

Gallego (Manuel Octavio Gómez, 1987) fue una experiencia muy larga, allí las buenas ideas creativas del inicio se fueron desvaneciendo cuando se pusieron a hacer arreglos y cambios en la historia. Además, las relaciones negativas que existieron durante todo el proceso, especialmente entre el director y Sancho Gracia, a quien Manuel Octavio no concebía como el personaje, afectaron el trabajo. Las circunstancias fueron muy difíciles. El desarrollo de la trama en siete décadas del siglo XX aumentaba la complejidad de la producción. Nuestros talleres no estaban en condiciones de realizar esa película, pero como era una co-

producción con España se resolvieron cosas allá, sobre todo la ropa de principios de siglo.

El elefante y la bicicleta (Juan Carlos Tabío, 1992) fue mi última película. Aceptar una producción tan compleja, por las épocas que transitaba (1920-1980), fue mi error inicial; asumí la película solo con recursos de almacén y la menor confección posible; no lo pensé. La aceptación fue condicionada por el entusiasmo, porque quería hacer la película; pero a medida que enfrenté el trabajo vi las dificultades, no se puede hacer una película que tiene décadas tan distantes con esas condiciones de producción. El hecho de que el filme se desarrollara principalmente dentro de un ambiente pueblerino no justificaba la sencillez y, a veces, la pobreza del vestuario. En arte no podemos justificarnos con explicaciones realistas que se distancian de los objetivos estéticos y de una información de época que debe cumplir el diseño de vestuario y la dirección de arte en cine. Ya bien sea en un plano americano o en un plano medio, el vestuario debe comunicar el carácter del personaje, la época..., y esos valores plásticos y estéticos requieren materiales con una riqueza y una autenticidad insustituibles, sean o no de almacén. Debido a esa autenticidad que exige el cine al multiplicar la imagen en una gran pantalla y ejercer una comunicación directa con el espectador, es más difícil y riesgoso enmascarar una realidad que en el teatro puede manejarse a través de distintos recursos plásticos, o incluso con enfoques dramáticos que trasciendan la realidad social o la época. Esto no quiere decir que en el teatro se puedan solucionar las cosas mediante enfoques dramáticos o artísticos y que en el cine no.

El tratamiento realista de una época y una sociedad, en teatro o en cine, puede tener un carácter expresionista, surrealista, atemporal, etc. Pero en la creación también se hacen mezclas, si hay talento, si hay capacidad para integrar distintos estilos, porque no me gusta encerrarme en un solo estilo de expresión artística, creo que esto también es obsoleto. Pienso que el cine tampoco debe evadir la posibilidad de experimentación, que es una constante en el teatro. Esto es algo que vimos en el cine de Bergman, en el de Hitchcock, principalmente en *Vértigo*, donde tiene una importancia tremenda el color, y en la actualidad en el cine de Lars von Triers, así en *Bailando en la oscuridad* o en *Dogville*, que es una película totalmente brechtiana donde la realidad se obvia y la escenografía no es realista, en el vestuario es donde más se ilustra la realidad, pero de una forma muy sintética, muy sutil.



Nancy Fouzález

ANTES DE GRADUARME DE ARQUITECTURA, CUANDO ME FALTABA UNA asignatura, ejercí como profesora de diseño en la Escuela de Diseño Informacional e Industrial, la que sirvió de base para el Instituto Superior de Diseño, así que soy fundadora de ese instituto. Integraba un equipo con Oscar Ruiz de la Tejera, también arquitecto, con Edmundo Desnoes, con Carol, que era pintor, y nos dimos a la tarea de inventar un sistema de enseñanza del diseño en Cuba, cosa que no había por entonces. Me llamó Iván Espín, que era el director de esa escuela, para que empezara a dar clases, y así me vinculé al diseño. Y ya ves, al cabo de muchos años, ya en mis cincuenta, se me ocurrió empezar a hacer algunos trabajos relacionados con el cine. Nunca pude suponer que iba a hacer un trabajo como este, fue una cosa coyuntural, casi de casualidad. A pesar de mi formación nunca me incliné por el cine, y tuve oportunidad de hacerlo en *Una pelea cubana contra los demonios* (Tomás Gutiérrez Alea, 1971), donde Titón me pidió hacerle la escenografía. Sin embargo, pensé que ese no era mi quehacer, que no era una profesional en esa tarea, no tuve la audacia de reflexionar y dar una respuesta positiva a esa película. Lamentablemente se me ocurrió casi a los cincuenta años, y fui prácticamente impulsada a eso por una persona que me conocía, que me venía observando y pensó que yo podría realizar la escenografía y la dirección de arte de la película *Reina y Rey* (Julio García Espinosa, 1994). Fue Pedro García Espinosa, el hermano del director, que no tenía tiempo para hacerla y pensó que quizás a un profesional no le iba a interesar ese trabajo que ya estaba empezado. Insistió tanto que me convenció. Después fui llamada para hacer la dirección de arte, la escenografía y el diseño de vestuario de la coproducción cubano-española *Maité* (Eneko Olasagasti, Carlos Zabala, 1994). Cuando oí la palabra vestuario volví a plantar porque me parecía que no era capaz de hacer el vestuario de una película, pero otra vez me vi compulsada a hacerlo.

El tema del diseño en el cine, para mi asombro, era bastante rápido, en cuestión de tres meses se hacía toda la prefilmación y en unas semanas se realizaba el trabajo. De manera que después de mis dos primeras películas pedí mi baja de la arquitectura y me dediqué a los trabajos del cine, el estímulo de ver la obra terminada era mi mayor satisfacción. Hice además *Guantanamera* (Tomás Gutiérrez Alea y Juan Carlos Tabío, 1995), *Lista de espera* (Juan Carlos Tabío, 2000) y *Las profecías de Amanda* (Pastor Vega, 1999). Mi quehacer en el cine ha sido muy corto y muy rápido, con películas algo sencillas si las comparamos con la complejidad de un vestuario de época.

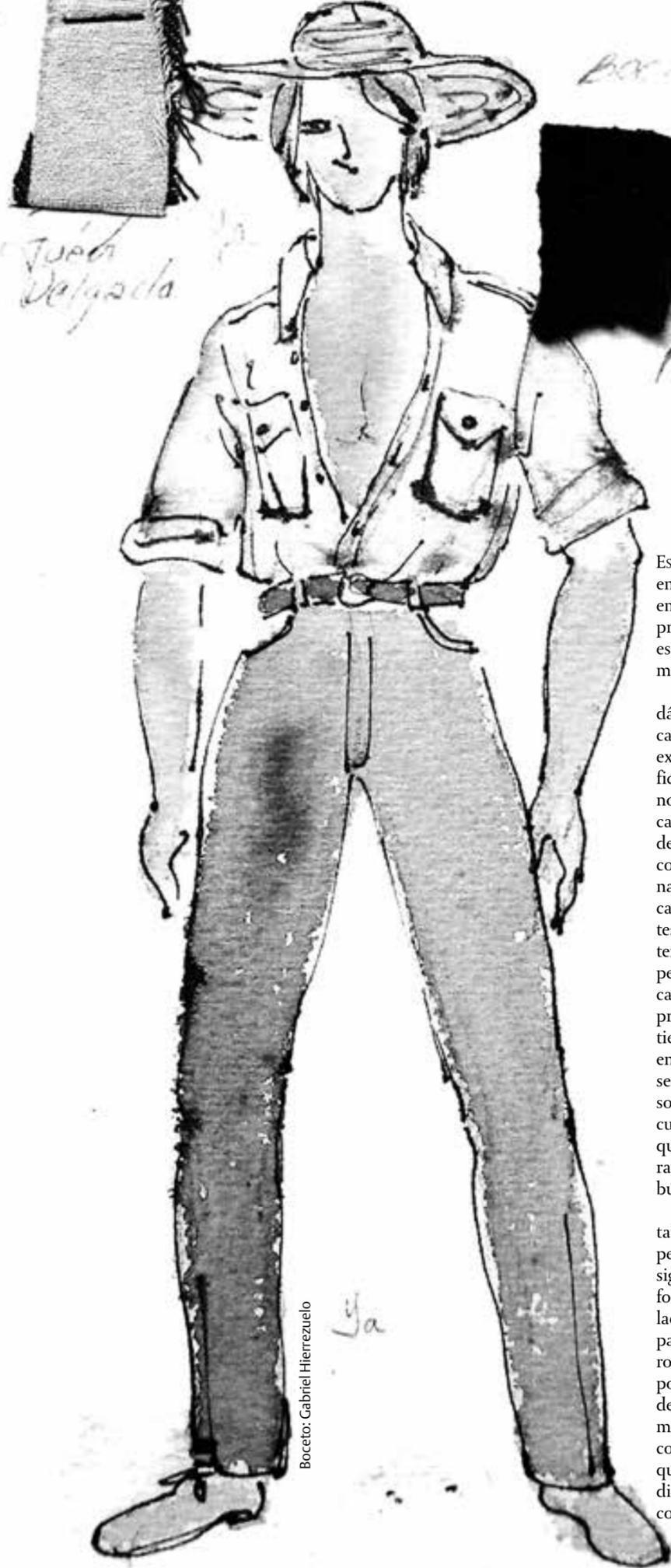
Guantanamera es una película de carretera, una película que observa la realidad. Titón nos insistió mucho, tanto al escenógrafo como a mí, en cuanto al vestuario, en que no quería caricaturizar los diseños, se trataba de profundizar en la realidad, que los diseños fueran reales, que la gente no estuviera disfrazada. Recuerdo que en el caso de los sepultureros me fui a investigar al cementerio de Colón, a ver qué tipo de ropa usaban estas personas que se dedicaban a enterrar. Ellos me dijeron que usaban uniforme solamente en el caso de que fueran a enterrar a una personalidad, les avisaban con tiempo que debían tener uniforme puesto, por lo tanto, yo decidí no vestirlos con el uniforme; sin embargo, uno de ellos estaba vestido con el traje verde de algodón que usan los cirujanos en nuestros hospitales, hasta el gorro tenía puesto. Imagínatelo en pantalla, viendo un sepulturero sobre una tumba enterrando a una persona vestido de cirujano, eso se presta a cualquier tipo de

interpretación errónea sobre nuestra realidad, a lecturas equívocas sobre la intención del director al tratar con ese vestuario al sepulturero. Por eso hay que orientarse bien en el estudio de los personajes, hay que estar muy alerta para no salirse del estilo en que va a ser contada la historia y tener cuidado de no estropear la película queriendo hacer un diseño donde brilles como diseñador porque encuentras un color muy bonito o un estampado que te gusta. Debes ser consciente de que no estás vistiendo a un actor, sino a un personaje, y eso no puedes perderlo de vista nunca.

Hay otro grupo de personas que son los extras, los que llenan los fondos, esos no deben vestirse de una manera que llame la atención del espectador por sobre el protagonista que está en primer plano. Personalmente chequeo hasta el último extra que está en pantalla, eso forma parte del trabajo del diseñador de vestuario y no de los vestuaristas. En *Lista de espera* (Juan Carlos Tabío, 2000) me enfrenté a esta situación y a otras no menos complejas. Como la trama se desarrolla prácticamente en una sola locación, una terminal de ómnibus, sucede que siempre hay mucha gente en pantalla, muchos extras. La mayoría de los actores también aparecen en cada una de las secuencias de ese guion. Pensamos que sería una película sencilla por el hecho de que era una sola locación y de que cada personaje llegaba vestido a la terminal, además todo ocurría en un día, en fin, el vestuario no tendría mayor dificultad. Pero resulta que cuando me detengo a estudiar la historia me percaté de que en la película hay un sueño, entonces puedes suponer que en ese sueño la gente no tiene por qué estar vestida como llegó a la Terminal. Y en ese sueño hay diferentes momentos porque es un sueño colectivo, son los sueños de varias personas y cada una de ellas sueña cosas. Por tanto, en esta película hay imágenes de invierno, imágenes de verano, imágenes de gente en bañadores o calzoncillos que se mojan en la lluvia. O sea, que el vestuario sí tuvo la complejidad de la puesta en escena, de una historia con ropa que se ensuciaba, que se manchaba, que tenías que vigilar muy de cerca..., la humedad, el macheo. El vestuario de *Lista de espera* tuvo bastante complicación, no fue tan sencillo como me lo pintaron.

No creo que exista el diálogo entre los diseñadores, me parece que somos personas que trabajamos bastante solas, no es un trabajo de equipo, es bastante personalizado, aunque debe subordinarse al hecho de que existe un director y de que esa es su obra. Entonces no puede ser que uno diseñe y diga: "Excelente vestuario", y que la película no sirva, porque si hay un vestuario excelente fue para una pasarela, no para la película, el vestuario debe quedar subordinado al hecho artístico.

Para darte una opinión acerca del vestuario del cine cubano en diferentes épocas, yo tendría otra vez que remitirme al hecho de que soy una profesional nueva en esta plaza, aunque como espectadora haya visto todas las películas cubanas que he podido. Antes de dedicarme a esto yo notaba que en ocasiones los actores estaban vestidos con ropas nuevas, que le faltaba credibilidad al vestuario, sobre todo cuando era ropa de actualidad (también pasaba con ropa de época), porque parecía que la ropa estaba sacada de un maniquí, de una tienda, que no tenía uso. Y ahora creo que ya existe una especialización, creo que los diseñadores de vestuario de la actualidad no cometen ya esos errores. El vestuario ha ido mejorando, como ha ido mejorando el cine en general en Cuba y en el mundo entero. Lo que más nos afecta es la ausencia de crítica especializada, de un trabajo que hable sobre cómo se vio el vestuario, cómo se vio la escenografía. Es un tema que no se toca nunca, es como si no existieran esas especialidades; espero que en un futuro se fijen más en estas cuestiones y así aprendamos más todos de esa hermosa realidad profesional.



Madimir Cuenca

ESTUDIÉ DISEÑO INDUSTRIAL EN EL TECNOLÓGICO Y COMENCÉ A TRABAJAR en la industria de confecciones, en la moda. Mi labor en el teatro empieza junto a Carlos Díaz en el grupo El Público. La primera producción del grupo fue en el año 1990, y mi primera película es *Nada* (2001), de Juan Carlos Cremata. Me conocía del teatro y me propuso trabajar con él.

Cuando entro en el proyecto, Cremata llevaba algunos años dándole vueltas y lo tenía todo muy pensado, cada personaje, cada historia. Trabajé en blanco y negro, que también era una experiencia nueva para mí. Cremata trabaja de una forma gráfica, quería que cada cosa tuviera un significado muy especial, no dejar nada al azar, es decir, le daba mucha importancia a cada detalle, incluyendo el vestuario que se iba modificando en dependencia de la historia. También se jugaba un poco con el concepto del cómic y el trabajo de los colores. Incluso los personajes secundarios, esos que aparecen en el correo, todos están caracterizados por algo, en una onda pop, como muy estridentes. Esto del diseño depende mucho del presupuesto. Cremata tenía muchas telas que había guardado a lo largo del tiempo, pensando en la película; entonces fuimos adecuando las telas a cada personaje, lo que no, se buscaba en los almacenes o se compraba, o se le pedía al actor, que así también se hace cuando hay tiempo de escasez; de esa forma jugamos con lo que teníamos en la mano en cada momento. El personaje de Daisy Granados se trabajó como una caricatura, igual que el de Verónica López, son personajes llevados al extremo, para ellos se buscó una masculinización de la imagen, una dureza. Yo le decía a Cremata que me hacía trabajar a contrapelo de mi profesión, que generalmente se va hacia lo bello, pero en este caso iba hacia lo feo, buscando lo antiestético.

Miradas (Enrique Álvarez, 2001) fue una experiencia totalmente distinta. En *Miradas* se buscaba la realidad pero los personajes no están tratados de manera tan realista, sino como significado, más conceptuales. Son personajes que huyen de lo folclórico. Es una película que transcurre en un solo día. Por un lado, resultaba más sencillo, porque había un solo vestuario para todos los actores, muy poca gente tenía cambios. Toda la ropa de los protagonistas se tuvo que diseñar y confeccionar, porque teníamos que tener vestuarios múltiples. El diseño parte de la idea que el director tiene de cada personaje. Yo le saco la mayor información posible, entonces, le hago mis propuestas, conversamos mucho. Siempre trabajo así, lo mismo en el teatro que en el cine, es un diálogo constante; también converso con el director de arte y con el fotógrafo, es un equipo que trabaja muy coordinadamente.

Roble de olor (Rigoberto López, 2003) se aparta un poco de eso que contaba, quizás haya sido mi trabajo más profesional en el sentido de que tuve que entrar en un proyecto que ya estaba muy definido, tanto por la dirección de arte como por la diseñadora, Diana Fernández. Hacía tiempo que no se hacía una película de época en Cuba, así que decidí probar la experiencia y además trabajar con Derubín Jácome, con Diana y con Nieves Laferté, que son gente que yo admiro mucho. Tuve que adaptarme a cosas que ya estaban escritas. Yo me ocupé del trabajo aquí, Diana estaba en España y trabajaba allá. Al principio fue un poco difícil porque la comunicación era por e-mail: e-mail para allá, e-mail para acá, era tremendo, pero logramos una comunicación excelente. Fue difícil también, porque el presupuesto siempre es escaso..., un montón de personajes y ya sabemos las condiciones en que están los almacenes del ICAIC; eso fue duro, pero bueno, poco a poco se logró un vestuario bastante cuidado, no es que sea un lujo tremendo, pero con los pocos recursos que se tenían se llegó a una imagen muy acabada. En esa película una parte del vestuario se alquiló, otra se diseñó y se confeccionó en España, y otra parte se diseñó y se confeccionó aquí. Añade a eso lo que se sacó del almacén, porque es una película enorme. Me decía el productor que una parte muy importante del presupuesto se lo llevó el vestuario. En el caso de los hombres, lo más difícil fueron las chaquetas, porque ahora mismo en el ICAIC no hay ningún sastre especializado en época, y no solamente el sastre, también los cortadores, ¡y los tejidos!, ahora mismo en Cuba encontrar un tejido adecuado a una época es muy difícil, casi todo es sintético. La película está ubicada en una época sobre la que hay muy poca ropa en los almacenes del ICAIC, es el inicio del siglo XIX, lo que se conoce por la moda Imperio, entonces hubo que buscar una parte de esa ropa en España. Aquí es imposible encontrar un paño, una lana, un algodón, una seda, todo es sintético. Con las telas que se compraron en España se confeccionó la ropa de los protagonistas. Las de aquí las tuve que buscar y pasé un trabajo tremendo. Las botas hubo que alquilarlas en España. Las botas de los almacenes de aquí eran para los personajes secundarios, son muy pocas, y todos estos señores hacendados tenían que tener sus botas. Los uniformes militares también hubo que alquilarlos en España y los accesorios, porque no hablamos solo del traje, todas estas señoras llevaban guantes, sombrillas, joyas..., todo eso hubo que traerlo. Y eso que era una película sobria, gracias a que estábamos en el neoclasicismo podíamos acomodarnos a la sobriedad de la época.

Pero si hacemos una película contemporánea no deja de ser difícil, entre otras cosas, porque nuestra actualidad es un poco chata en ese sentido, creo que todo está en dependencia de las historias que se cuenten y de la importancia que se le dé al vestuario, porque el vestuario es el cincuenta por ciento de la imagen de un personaje, antes de que hable lo estás viendo, y esa imagen tiene que expresar cosas. Cuando digo imagen me refiero al vestuario, al maquillaje y a la peluquería, luego viene el trabajo del actor; pero si esa imagen no coincide con el concepto del personaje, el actor se las ve negras.

Yo llego al cine con una experiencia del teatro donde se le da mucha importancia a la imagen, aunque el cine es quizá más tirano que el teatro, como imagen, porque en el teatro es posible engañar al espectador, en el cine es más difícil, en la realización del vestuario no puedes irte con trucos. Por eso es esencial el trabajo de corte, costura, sastrería..., esa es una preocupación que me afecta no solo en el cine, también en el teatro. En la industria de este país los oficios se están acabando, para encontrar un sastre bueno es ya muy difícil, porque... ¿quién se hace ropa? ¿Quién aquí se manda a hacer ropa?

Diana Fernández

SOY GRADUADA DE DISEÑO TEATRAL EN LA ESPECIALIDAD DE ARTES DRAMÁTICAS de la Escuela Nacional de Arte en 1972, y de Teatología, en la Facultad de Artes Escénicas del Instituto Superior de Arte. Desde 1972 comienzo a trabajar el diseño de vestuario para puestas en escena de diversos grupos teatrales, especialmente del "Rita Montaner". Comienzo en el cine como parte del equipo de vestuario de la producción *Cecilia* (Humberto Solás, 1981). El equipo estaba dirigido por la diseñadora María Elena Molinet, quien distribuyó el trabajo entre los tres diseñadores restantes —exalumnos de ella en la ENA—: Derubín Jácome, Jimmy Torres (quien solo trabajó parte de la prefilmación) y yo.

Cuando me asignan un filme, el primer paso es la lectura del guión. Si previo a la lectura no he mantenido ninguna conversación con el realizador y el director de arte sobre aspectos estético-conceptuales del proyecto, me propongo en una segunda lectura perfilar una propuesta sobre el concepto del vestuario, es decir, encontrar —más allá de los referentes epocales, sociales y dramáticos— un concepto para el vestuario, que funcione como "guía" para la traslación del concepto general de la puesta en cámara al código visual del vestuario. Este paso constituye, por tanto, el primero e imprescindible dentro del proceso creativo de todo diseño de vestuario. Solamente así se garantizará que no se comience por los detalles y que el método de trabajo sea de lo general a lo particular.

Para llegar a una formulación estética del vestuario de un proyecto de cine hay diversos caminos. Puede ocurrir que el director tenga bien clara la visión estética de su proyecto. Cuando es así, el diseñador debe "traducir" ese concepto general a lo particular del vestuario, donde no solamente entra en juego el color, sino las texturas, el juego de líneas, volúmenes y, por supuesto, la traslación de lo epocal a cada categoría del diseño. De tal forma que el diseñador le hace una propuesta concreta, en la cual se debe codificar cada uno de esos apartados, siempre de lo general a lo particular. Nunca se debe comenzar proponiendo cómo se vestirá a uno u otro personaje, sino que se debe partir de cuáles serán los códigos generales del vestuario de un filme. La manera de abordar esta codificación general varía con cada proyecto. La historia, el guión, "te lo pide". En ocasiones se podrá formar grupos a partir de los bandos en conflicto, es decir, protagonista y antagonista siempre tendrán otros personajes que ayuden o detengan los objetivos del protagonista, con esta premisa, se pueden perfilar ciertos códigos.

Un buen diseño de vestuario escénico debe ser capaz de sugerir una "lectura" del carácter del personaje y su desarrollo a lo largo de la narración cinematográfica. Más allá de la conocida información que debe brindar al espectador (época, clase social, edad, sexo...), debe reflejar elementos de su carácter: nunca se vestirá igual una mujer de la misma edad, de la misma época y clase social si es una intelectual, dura de carácter, fría e inexpressiva, que otra con las mismas condicionantes pero frívola, extrovertida, etc. Igualmente, si un mismo personaje se transforma, dicha transformación debe reflejarse en su imagen, describir su evolución.

Para caracterizar un personaje, el diseñador toma las referencias generales que ofrece la dramaturgia escrita, es decir, el guión. Esto debe enriquecerse con la visión que traslada el director en las sesiones del llamado trabajo de mesa.

Por medio de los recursos que brinda el lenguaje universal de la imagen (categorías como forma, color, textura, composición, etc.) se "reparten" los códigos visuales una vez que la propuesta haya sido aprobada por el director. Es entonces cuando se "viste" a los personajes, los cuales deben estar insertados en el grupo al que pertenecen, destacándose su individualidad. Es aquí cuando el creador despliega todas sus potencialidades en la caracterización del personaje teniendo en cuenta el uso del color, la textura o la línea predominante en su vestuario, la peluquería, el maquillaje... en fin, todos los elementos que se ponen al servicio del carácter general del personaje y, en particular, de la situación dramática.

En *Cecilia*, para citarte un ejemplo, Humberto quiso reflejar toda la opresión que sufrían los habitantes de la isla en la Cuba colonial de la primera mitad del siglo XIX,

quería brindar un fresco social opuesto a las plácidas escenas brindadas por los grabados de la época. Ello se traducía en una ausencia absoluta de color, delimitándose la gama cromática a tonos neutros de "fondos cálidos" (ocres, carmelitas, etc.), estos tonos fueron reservados para el pueblo, los esclavos y la burguesía mestiza. En tanto los "fondos fríos" (grises, negros, azules agrisados) fueron usados para el retrato de la oligarquía criolla y peninsular. Resumiendo, desde el punto de vista visual, en *Cecilia* se manipula la realidad de la época con un fin dramático-expresionista.

Mi primer trabajo "en solitario" lo realicé con Juan Carlos Tabío en *Se permuta* (1983), lo cual resultó una agradable experiencia, porque ambos nos estrenábamos en el largometraje. Me transmitió mucha confianza su manera de trabajar, aceptó mis propuestas en la búsqueda de puntos de interés desde una óptica contemporánea.

En *Una novia para David* (Orlando Rojas, 1985), el trabajo de mesa fue muy intenso y fructífero. En este proyecto —ópera prima de Orlando—, los presupuestos conceptuales estaban bien claros y el trabajo de equipo se



Edith Massola

Ba...
.

A todo ello lo acompañó una investigación —y reconstrucción— de la vestimenta de los llamados becarios de aquellos años. El diseño de la ropa civil de los jóvenes se cuidó mucho en su simplicidad, la mayoría de las prendas fueron de confección, aunque prestamos una especial atención a la ambientación (desgaste) de la ropa, a partir de la poca disponibilidad que existió en la época, al punto de que llegamos a repetir una misma prenda por uno o varios personajes, cosa muy común entre los jóvenes en general y los becados en particular. Otro aspecto al cual le dedicamos mucho tiempo (pruebas de cámara con vestuario y maquillaje) fue a la imagen de la protagonista, personaje que interpretó la actriz María Isabel Díaz; ella debía, sin ocultar su gordura, lucir atractiva.

La bella del Alhambra (Enrique Pineda Barnet, 1989) viene siendo el ejemplo opuesto a la manipulación histórica realizada con *Cecilia*. Si en *Cecilia* el objetivo era "entristecer" la realidad, en *La bella...* el sentido era embellecer el espectáculo para justificar la ambición de Rachel por trabajar en el Alhambra, y que esa belleza fuese atractiva para un espectador de finales del siglo XX. La verdadera Rachel fue atractiva para el público masculino por ser audaz, desinhibida..., pero no fue una mujer bella.

Roble de olor (Rigoberto López, 2003) es una historia donde la utopía nace, se desarrolla y es aplastada. Por tanto, la época es recreada cromáticamente tomando como punto de partida el identificar la historia como "el drama de luz". En una sesión de trabajo de mesa se llegó a la conclusión de que el impresionismo pictórico sería la imagen adecuada para la fotografía. A pesar de no tener coincidencia alguna con la época en que se desarrolla la acción (*Roble...* a principios del siglo XIX y el impresionismo a finales), existía coincidencia en cuanto al concepto de iluminación, de fragmentación de la luz y de la forma de retratar la naturaleza, perfectamente aplicables al concepto neoclásico de la belleza. Para el diseño de vestuario se definieron tres "tiempos", caracterizados por la pérdida de luminosidad.

El personaje de Úrsula Lambert tiene una ubicación espacio-temporal definida: La Habana de principios del siglo XIX (1815-1820), así como una condición racial-social: mestiza liberta perteneciente a la pequeña burguesía y de procedencia haitiana. Indudablemente es el personaje que lleva adelante la idea rectora de toda la narración —la utopía—, relacionada esta idea con todos los valores y la cultura de la ilustración francesa. Los conceptos de "vínculo con la naturaleza" y "sencillez" propios de los ilustrados que se oponían a lo "recargado" y "artificial" de los regímenes monárquicos absolutistas, me llevaron a proponer una vestimenta dentro de la línea más sencilla del estilo Imperio,

vigente en el momento en que se lleva a cabo la acción. El personaje viste dentro de una línea cercana al momento histórico conocido como el Directorio francés (1795-1799), aun cuando es epocalmente anterior. Líneas suaves y caídas, ausencia de volumen, tejidos naturales y poco decorados, escotes profundos, todo para destacar el sentido de libertad y naturalidad que debía expresar el personaje. Propuse que el personaje nunca llevara sombrero ni tocado para apoyar el concepto de la libertad. En la mayoría de las escenas va descalza. Con ambos rasgos se subraya su procedencia étnica, sin llegar a los tópicos (colocarle turbantes, collares, etc.), los cuales rechacé como principio. En fin, que el personaje debía conjugar en sí mismo una imagen afrancesada (estilo del Directorio), libre (ausencia de elementos superfluos y recargados) y, sobre todo, sencilla.

Entre las películas cubanas que se destacan por su vestuario nombraría *Lucía* (Humberto Solás, 1968), *La última cena* (Tomás Gutiérrez Alea, 1976), *Cecilia y Amada* (Humberto Solás, 1983), inevitablemente sobresalen las producciones de época. En *Lucía* destacaré las soluciones de estilo en cada uno de los cuentos, donde cada aspecto está tratado con una coherencia perfecta. *La última cena* es uno de los mayores logros en películas de época de Gutiérrez Alea, por la expresividad de toda la imagen. *Cecilia*, independientemente de mis reservas como producto acabado, en el plano visual está perfectamente logrado (a excepción de errores en el maquillaje, por los excesos de la palidez de los rostros debido a un fallo técnico más que creativo), y *Amada*, por poseer un vestuario de gran autenticidad y sencillez, que se conjuga perfectamente con la intimidad de la historia.

El diseño de vestuario en filmes de época se complejiza en el presupuesto, la investigación histórica y la realización misma (búsqueda de tejidos idóneos, patrones de época, cuidados con los sistemas de costura, etc.), aunque es más sencilla su codificación a partir de un concepto. Esto se debe a que el público no tiene (con excepción de los especialistas) los referentes del traje histórico de la época en cuestión, por lo que el diseñador puede "jugar" más con los elementos del vestuario histórico. Pongo un ejemplo que ilustra esta afirmación: un curioso (señor de edad avanzada) que se encontraba en la locación cuando se rodaba *La bella...* nos comentó: "Yo la conocí... y era igualita...". Ya te hablé de cómo se manipuló la historia en el vestuario de este filme y, en especial, en cuanto a la imagen de la protagonista en los momentos musicales. ¡Hasta la crítica especializada elogió nuestro trabajo por la reconstrucción histórica!

En proyectos cuya acción se desarrolla en la época actual, si bien son más sencillos en cuanto a la disponibilidad de las prendas y la sencillez de la realización, son mucho más complejos en cuanto a su codificación debido a dos razones esenciales: primero, por poseer el público toda la información sobre el vestuario, lo cual requiere un mayor cuidado en la selección de la imagen para cada personaje, y segundo, por la variedad de opciones que la moda actual brinda al individuo, que hace más complejo el proceso de selección.

Desde hace varios años, debido a la limitación de recursos y a la adecuación de la producción fílmica cubana al sistema de coproducciones, se ha afectado, en general, la calidad visual en el cine cubano. Las últimas producciones nos reflejan una calidad "fea", y sabemos que tanto lo feo como lo bonito de la realidad puede reflejarse en el cine con propuestas estéticamente logradas sin que afecte el dramatismo deseado. La existencia de un complejo de industria cinematográfica (Cubanacán), con almacenes que concentran los recursos para nuestra especialidad, constituye un lujo para la producción cinematográfica de cualquier país; sin embargo, no se ha cuidado el mantenimiento ni la actualización, tanto de los recursos materiales existentes, como del personal especializado que atiende dichos departamentos. Es una pena... <