



Vanguardias en la película **Páramo:** apuntes sobre el diseño de producción y la dirección de arte

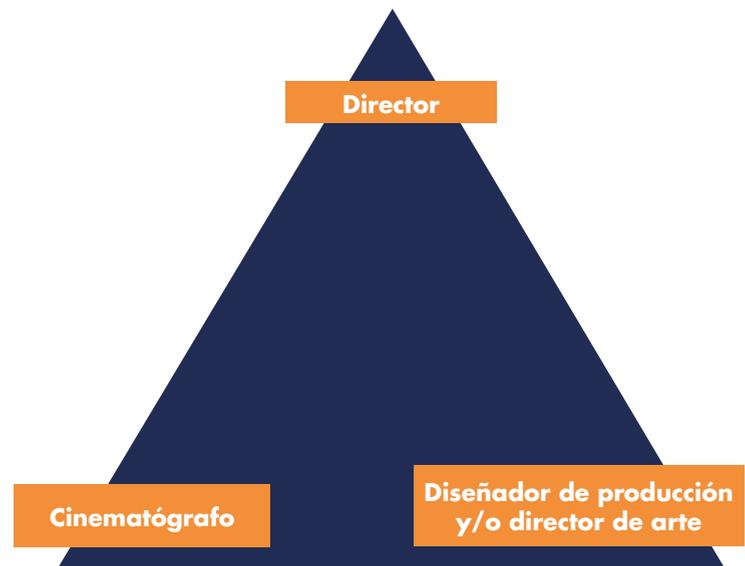
LUCÍA GABRIELA
LANDEROS NERI

El diseño de producción, la dirección de arte y la cinefotografía conforman la plasticidad de una película. Son los primeros elementos de producción que el espectador percibe. Al igual que un chico da el primer vistazo a la fisonomía de una chica, es un gancho que atrapa o aleja a los primeros segundos. Pero ¿en qué consiste cada uno de estos conceptos? y ¿cuáles fueron sus orígenes? En el presente trabajo, resuelvo estas preguntas con base en mi experiencia en la dirección de arte de la película *Páramo* (2017) de Andrés Díaz.

Uno de los primeros conceptos que debe conocerse es la puesta en escena. La producción cinematográfica en sus inicios tomó prestados componentes expresivos de otras artes, la idea de *mise-en-scène* (puesta en escena) la toma directamente del teatro. Esta abarca el uso de actores, el trazo escénico, el uso de iluminación, la construcción de la escenografía, el decorado de los sets, la utilería, el vestuario, el maquillaje y el peinado.

Georges Méliès (1861-1938) es uno de los primeros en incorporarla con maestría a sus producciones. Antes de dedicarse de lleno al cine, fue ilusionista. Sus actos eran famosos por incluir trucos muy elaborados a partir de la construcción de escenografías con maquinaria que permitía efectos teatrales impresionantes para su época. Construyó un foro a manera de invernadero con paredes y techo de cristal—esto lo podemos ver en la película *La invención de Hugo Cabret* (*Hugo*, 2010) de Martín Scorsese—con la intención de ser iluminado con luz natural, ya que en ese tiempo no se habían desarrollado fuentes de iluminación artificial bastante potentes. Este diseño de sets lo repitieron otros cineastas hasta llegar a la creación de foros de alta manufactura. En pocos años, la industria del cine comprendió, desarrolló y se apropió de una forma de ambientar sus películas de forma que lo representado luciera real y verosímil a los ojos del espectador, o en su defecto fantástico, pero con un referente reconocible en nuestro universo.

CUADRO 1. Tríada en la plasticidad de una película.



El diseño de producción se encarga de la planeación detallada de cada elemento que aparecerá a cuadro y que tiene que ver con la estética de la película. Contribuye a determinar la atmósfera en donde se desarrollará la historia y materializa el perfil de los personajes dotándolos de características físicas, psicológicas, sociales, culturales y económicas entre otras. Esto permite ubicar a la película en un contexto espacio-temporal reconocible para el espectador; además permite que la historia y la relación que guardan los personajes con su entorno se vuelva verosímil.

Los departamentos de arte, diseño de producción y cinefotografía son los responsables de dotar al filme de una unidad estilística, conforme a los requerimientos del género, escuela o vanguardia, tema y, sobre todo, estilo y visión del director. A esta tríada se debe la plasticidad de una película. [CUADRO 1]

Por su parte, la dirección de arte se centra en la organización y ejecución del diseño de producción previamente planteado. Esto incluye la construcción de escenografías, decorado de los sets, búsqueda y selección o, en su defecto, manufactura de la utilería; además, coordina que maquillaje y peinado correspondan a la propuesta estética. Trabaja de la mano con el departamento de vestuario para lograr una unidad estética y estilística de la propuesta visual del filme.

Otra función del departamento de arte es definir la paleta de colores de acuerdo a la dramaturgia del filme. Esta decisión la toma en colaboración con el diseñador de producción y el departamento de cinefotografía. Para lograr una paleta adecuada se debe tener conocimientos de la psicología del color (por lo menos conocer la teoría de Goethe), puesto que el espectador experimenta sensaciones como respuesta a lo que observa; además debe estar vinculado al género, estética, estilo, corriente o vanguardia al que esté adscrito el filme y puede afianzar al planteamiento de la premisa (mensaje principal). También se utiliza como referente del tiempo; esto lo hemos visto frecuentemente en *flashbacks* o cuando se requiere hacer énfasis en una narración onírica.

La dirección de arte puede apoyarse en metáforas visuales, simbolismos, metonimias (designar una cosa o idea con el nombre de otra con la cual guarda una relación de causalidad o dependencia) o alegorías para enriquecer el enunciado visual, para apoyar la dramaturgia, o para afirmar o discrepar con las acciones y diálogos de los personajes.

GENERALIDADES SOBRE LA PELÍCULA PÁRAMO

Páramo es una película de producción independiente con una temática que oscila entre lo místico, lo onírico y la autorreflexión. Nos adentra en una diégesis rulfiana que encuentra las locaciones ideales en el sur de Jalisco. De la carpeta de producción, realizada por Andrés Díaz, se puede leer: “Comala, la que no encuentras en los documentos cartográficos, pero que vive, que existe en la tierra árida, en las manos agrietadas y los ojos nublados del campesino, en la mesita terregosa y las cortinas ruinosas del zaguán, donde los ecos corales susurran entre los árboles su nombre, el de aquel que vino a buscar a su padre, un tal...”.

Comala, ese espacio creado por una de las mentes más brillantes de la literatura del siglo XX, el escritor jalisciense Juan Rulfo, es el escenario que dio vida al primer largometraje del Centro de Estudios Cinematográficos. Las locaciones para representarla se ubicaron en San Gabriel, Apulco y alrededores (ubicados geográficamente en el sur de Jalisco); pues de acuerdo al cronista de San Gabriel, José de Jesús Guzmán Mora, son estos espacios los que refiere Rulfo en su obra. Dato que toma del excelente libro de Enrique Trujillo González, titulado *Apuntes para un ensayo histórico sobre la antigua ciudad de San Gabriel, Jalisco*, publicado en 1976. También se grabaron algunas escenas en Guadalajara, Jalisco.

La película toma algunos referentes de la novela de Rulfo, pero no se trata de una adaptación, ni de una interpretación; parte del espacio y tiempo planteado en el relato, y cuenta una historia nueva que, sin embargo, posee elementos coyunturales similares: 1) los sentimientos de odio y nostalgia del hijo hacia el padre, 2) las emociones hacia la madre que circundan entre el respeto, amor y agradecimiento, 3) el viaje del héroe hacia el mundo de los muertos y 4) la ignorancia del héroe sobre su propia muerte (con la variante de que en este filme, el protagonista no está muerto sino en coma).

Cartel de la película **Páramo**.



Es un drama que por su estructura narrativa y temática se vincula al género *road movie*, pero también al movimiento del realismo mágico y por su estética evoca a los paisajes nebulosos de *Nostalgia* (Andréi Tarkovski, 1983), a la vez que nos sumerge en el estético escenario de *Macario* (Roberto Gavaldón, 1960) y en el subterráneo ambiente surrealista de *Ojos bien cerrados* (Stanley Kubrick, 1999). Una película con guiños a la cinematografía y a las artes plásticas que enriquecen en contenido y forma al enunciado visual, como veremos más adelante.

El argumento narra las vicisitudes de un joven estudiante de psicología (Jesús) quien desde niño carga con sentimientos de indignación y nostalgia hacia su padre (José Luis), debido a que abandonó el hogar cuando Jesús tenía 10 años de edad. En el presente convive con dos mujeres: su madre (Maryelena), con quien vive, y su novia (Magdalena), con quien lleva una relación complicada a pesar de que la chica lo ama y es buena compañera. Jesús se obsesiona con el suicidio; sin embargo, se plantea como requisito previo titulase para beneplácito de su madre. Su asesor de tesis le obliga viajar a la Comala de *Pedro Páramo*, puesto que es el objeto de su estudio. Aquí comienza un periplo que prioriza, como toda *road movie*, la anagnórisis del personaje (descubrimiento de datos sobre el mismo, su entorno o seres queridos). Este conocimiento plantea la posibilidad de no poder retornar a su lugar de origen, dejando un final libre a la interpretación.

Esta es la ópera prima del director Andrés Díaz, quien conformó un *crew* con maestros, alumnos y ex alumnos del CEC. Cabe señalar que el filme fue seleccionado en diversos festivales internacionales, como: San Benedetto Film Fest 2017, London Independent Films Award 2017, Festival del Cinema Latino Americano di Trieste XXXII, Russian Film Festival Moscow 2018 y ganador del Award of Merit en el IndieFEST Film Awards.



Ex Hacienda de Telcampana. Foto: Daniel Díaz Alzate.

La estética visual de la película se conformó gracias a la colaboración entre el excelente cinefotógrafo Aram Díaz, el diseño de producción del artista plástico Balo Pulido y la dirección de arte a mi cargo, que contó con el invaluable apoyo de los alumnos y ex alumnos del CEC: Abraham Mercado, Verónica Hernández, Alexis Barrera, Mónica Zumaya y Noe Magallón. También colaboraron arduamente la Sra. Evelia Alzate y la diseñadora gráfica Andrea Bañuelos.

Una mención especial para el escultor Pablo Ayala (quien radica en San Gabriel), puesto que apoyó firmemente al departamento de arte, desde la preproducción hasta la última toma.

APUNTES Y COMENTARIOS SOBRE EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y LA DIRECCIÓN DE ARTE DE LAS ESCENAS DE TELCAMPANA

En el presente trabajo centraremos nuestro interés en las escenas 49A, 50 y 52. Estas fueron filmadas en la Ex Hacienda Telcampana, ubicada en las afueras de San Gabriel.

El lugar por sí mismo posee una plasticidad fascinante, además de que está cargado de un halo de misterio. Es aquí a donde una procesión trasladó el cuerpo del padre de Juan Rulfo cuando fue asesinado en pleno movimiento cristero. De acuerdo al cronista de San Gabriel, los pobladores del lugar dicen que una procesión conformada por decenas de hombres dotados con antorchas elaboradas de materiales del campo alumbraban el camino; tan intenso era el fuego que el “llano parecía arder en llamas”.

Siempre que aparece, José Luis lleva en sus manos una caja de regalo color gris.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA 49A Y LAS RESOLUCIONES DE DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

Es una escena en exterior sobre la carretera durante el atardecer. En un automóvil Grand Marquis negro viajan de San Gabriel hacia Telcampana, Jesús, José Luis y Ontiveros (chofer de Comala). En esta parte de la historia Jesús todavía no sabe que José Luis es su padre. A lo lejos se vislumbran las ruinas de la Ex Hacienda.

Esta escena es muy sencilla y los elementos que trabajó el departamento de arte son pocos pero importantes para la historia. Siempre que aparece José Luis lleva en sus manos una caja de regalo color gris. Simboliza el regalo de cumpleaños que le llevó a Jesús en su décimo aniversario, pero que por una discusión con su esposa, nunca le entregó. Se eligió este color para la caja porque representa el estado de ánimo de José Luis, quien se encontraba muy enfermo y para no perturbar a la familia con su padecimiento decide irse de la casa; además en la preproducción de la película era un elemento que por su tonalidad estaba asociado al mundo de los muertos, ya que se planeaba filmar las escenas en Comala en blanco y negro, y las escenas en Guadalajara a color. También es un elemento que por su matiz establece una “asociación” con Jesús quien a lo largo de todo el filme viste camiseta gris claro y encima una sudadera en un gris más oscuro. El gris claro (del regalo y la camiseta de Jesús) simbolizan un estado de transición (ya que este color se encuentra entre el blanco y el negro), Jesús pasando del mundo de los vivos al de los muertos y José Luis atrapado en el limbo, porque el asunto pendiente con su hijo no le permite el descanso eterno. El gris oscuro de la sudadera de Jesús refleja su situación emocional y su visión pesimista ante la vida, ya que de acuerdo a la psicología del color de Goethe, éste se asocia con los sentimientos de melancolía, duda, tristeza, desolación.

Uno de los elementos clave en la construcción de la estética fue el discurso mitológico grecorromano planteado en la visión del director, y esto dio forma a la propuesta de arte. El personaje de Ontiveros (el chofer que traslada a Jesús y a José Luis a la Ex Hacienda de Telcampana), está inspirado en Caronte, el barquero de Hades que a cambio de un óbolo (moneda) trasladaba las almas al otro lado del río. La barca está simbolizada por el automóvil Grand Marquis; ambos representan el paso al mundo de los muertos.

Como sabemos, en la paleta de colores para el vestuario del personaje Jesús predomina el gris; sin embargo él siempre aparece con una cámara fotográfica réflex negra (con la que documenta la información para su tesis) y una mochila también negra que contiene en su interior el cuaderno con anotaciones de su asesor de tesis. Estos corresponden al regalo u objeto mágico otorgados por el “donante” en la *Morfología del*

cuento de Vladimir Propp, que cumplen la función de apoyar al héroe en su travesía; en este caso la cámara es testigo fiel del mundo que está descubriendo Jesús y que comienza a despertar su interés por la vida. Y la mochila negra lleva en su interior los enigmas a resolver planteados por su mentor. Estos elementos por su valor cromático (característica del color que establece una posición en la escala lumínica) están en el punto más bajo, lo que denota la tendencia negativa del personaje, son los puntos que rompen con un estado de ánimo neutro (gris) y lo empujan a actuar.

COMENTARIOS SOBRE LA ESTÉTICA Y PLASTICIDAD
DE LA ESCENA 49A

La puesta en escena de este segmento se basa en el universo tarkovskiano, sobre todo en la propuesta visual de la película *Nostalgia*, por la inclusión de elementos poéticos que proponen una doble lectura. “El viaje” en carretera evoca emociones bipolares, una faceta aventurera que lleva de contrapeso la otra cara, la de la nostalgia a la que se

somete el héroe al abandonar su lugar de origen. El “paisaje de carretera”, que evoca emociones encontradas, la belleza del lugar hasta ahora desconocido, contra el temor a lo que depara un nuevo espacio. Y las tomas (en este caso) cenitales que dan la sensación desde el punto de vista poético de ser subjetivas de un dios todopoderoso, que tiene completo control sobre el destino de los viajeros, mostrándolos pequeños e indefensos.

**DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA 50 Y
LAS RESOLUCIONES DE DISEÑO DE
PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE**

Se trata de una escena en exterior. Jesús (de 24 años) entra a las ruinas de la Hacienda Telcampana, el crepúsculo baña el paisaje de una gama que oscila entre el azul y el rojo. La naturaleza trepa por las paredes ruinosas. El tiempo y las adversidades del terrero han derruido techos, puertas y ventanas, y sustituido el piso por maleza. El paisaje se torna seductor y enigmático. Jesús camina por el lugar y fascinado



Jesús entra a las ruinas de la Ex Hacienda de Telcampana.



Las llamas de las antorchas se avivan y el lugar se colma de murmullos corales ininteligibles.

entra a diversos espacios que por sus vestigios hablan de un pasado glorioso. Un poco más tarde, las sombras que proyecta el atardecer se alargan convirtiendo el lugar en lúgubre y peligroso. A lo lejos, Jesús advierte un conjunto luminoso que se adentra en la Ex Hacienda de Telcampana, voltea a los lados para buscar a José Luis y a Ontiveros pero descubre que está solo. Sale de las ruinas para observar mejor, y de pronto, una peregrinación armada de antorchas y con un difunto al hombro envuelto en un metate, se aproximan hacia él, quien aturdido y aterrorizado observa cómo la multitud le pasa enfrente, después por la retaguardia, hasta rodearlo completamente. Las llamas de las antorchas se avivan y el lugar se colma de murmullos corales ininteligibles.

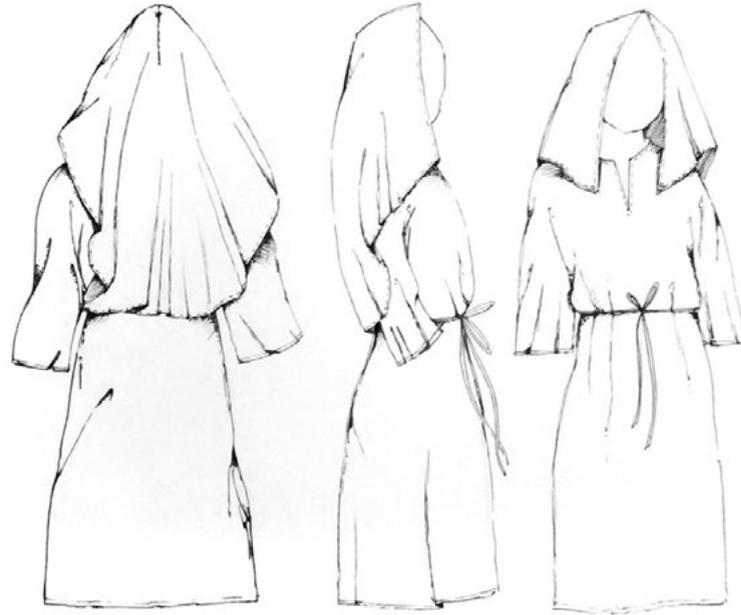
En esta escena Jesús visualiza un suceso que trastoca la lógica. En este segmento de la historia no se expone aún la situación real de Jesús, de tal forma que no sabemos si se trata de una pesadilla o está sucediendo efectivamente.

Para esta escena contamos con la colaboración de 50 extras, la mayoría del poblado de Telcampana (cabe mencionar que sólo cuenta con 58 habitantes), otros de San Gabriel y algunos del *crew*. Los vestimos con túnicas, máscaras y antorchas diseñadas para introducir una atmósfera aterradora que pusiera en evidencia el desequilibrio emocional del joven Jesús.

Decidí con el director y el diseñador de producción que si queríamos mantener el halo de misterio en los integrantes de la procesión era importante cubrir los rostros y evitar que se les vieran los ojos, por lo que pintamos de negro los párpados superiores e inferiores de cada extra y fabricamos varios prototipos de máscaras en papel maché, de los cuales elegimos cuatro que se reprodujeron hasta alcanzar los 50. Los pintamos de color dorado y pátina en negro.

PRENDA	COSTOS				TOTAL	TOTAL SIN AMBIENTAR
	PATRONAJE	CONFECCIÓN	TERMINADOS	AMBIENTADO		
1. BATA CON GORRO TIPO REBOZO	\$20	\$55	\$45	\$40	\$160	\$120

TOTAL POR 50 BATAS AMBIENTADAS	\$8,000.00
TOTAL POR 50 BATAS SIN AMBIENTAR	\$6,000.00



Se elaboraron 50 túnicas en una sola talla ajustable.

En el diseño de las túnicas consideré importante mantener una estética acorde al ambiente rulfiano que se deseaba homenajear, de tal forma que de la cabeza a la cintura simulan un rebozo; además, fueron manufacturados en materiales y colores que emulan la tierra. Se elaboraron 50 túnicas en una sola talla ajustable en la cintura por un cordón y en la parte superior se dejó libre para ajustes.

Pablo Ayala diseñó las antorchas apegado a la propuesta estética del filme. Utilizamos materiales orgánicos en su fabricación, leños de 8 cm. de diámetro coronados con estopa y atados con hilaza impregnados de cera, los cuales encendimos con un poco de Diesel y un encendedor. En total se manufacturaron 58 antorchas en el taller de escultura de Pablo Ayala.

Para simular al difunto utilizamos un maniquí femenino que nos prestaron en una boutique del centro de San Gabriel, al que sólo vestimos con calcetines y huaraches masculinos y envolvimos en un metate que nos facilitó la parroquia del municipio.

Las escenas en esta locación se filmaron desde el ocaso hasta aproximadamente las dos de la mañana. Comenzamos con las escenas del atardecer (en el guion) que se rodaron en las horas del ocaso y concluimos con las de anochecer (en el guion).

Como se trataba de escenas de riesgo ya que encendimos 50 antorchas y 500 veladoras y el terreno de la hacienda era un ecosistema plagado de insectos, alacranes y víbora de cascabel, solicitamos con antelación la presencia de Protección Civil. Con satisfacción podemos presumir que no hubo incidentes que lamentar.

COMENTARIOS SOBRE LA ESTÉTICA Y PLASTICIDAD DE LA ESCENA 50

Al inicio de la escena, la estética de este escenario posee elementos poéticos de la narrativa moderna. Al llegar Jesús a Telcampana la atmósfera es misteriosa, solitaria y silenciosa. Vemos las ruinas de una hacienda invadida por la vegetación, elementos que rememoran nuevamente a la película **Nostalgia** de Tarkovski. La atmósfera tiene una profunda carga que pone en tela de juicio cuestiones filosóficas que replantean nuestra existencia en este mundo. De pronto, cambia completamente el *mood* (ambiente) del filme y da un giro de 180 grados para reforzar la distorsión de la mente del protagonista. En esta parte evitamos el realismo y se potenció una atmósfera alucinada que pusiera en relieve las emociones del protagonista. Por una parte tenemos una puesta en escena expresionista porque expresa el interior de Jesús: sus miedos, sus traumas, sus limitaciones; esto se logró gracias a una mezcla de elementos del folclor con elementos de vanguardia que conviven de forma simbiótica. Esta vanguardia es la surrealista, presente sobre todo en el diseño del vestuario, de las máscaras y en parte de las túnicas, elementos que evocan a la película **Ojos bien**

cerrados, de Stanley Kubrick. Se decidió hacerlo así para darle una dimensión onírica, que trastocará la mente del protagonista y de esta forma metaforizar su estado emocional y psicológico.

La estética del decorado surrealista se reforzó con el uso de plano secuencias que siguen el recorrido de Jesús por la Ex Hacienda y se extiende hasta la escena 52.

También el uso de la luz estuvo en función de la estética surrealista, pues se utilizó la luz natural proveniente de las antorchas que en más de una ocasión bañaban el rostro aturdido de Jesús, en contraste con la obscuridad natural del paisaje nocturno.

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA 52 Y LAS RESOLUCIONES DE DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

Es una escena en exterior en la Ex Hacienda Telcampana, de noche, Jesús (de 24 años), después de presenciar el incidente de la procesión con antorchas, gira a sus espaldas y frente a él aparece el féretro de su padre rodeado de una multitud de veladoras encendidas. Sus ojos se anegan de lágrimas. De pronto, a un lado de él se encuentra Jesús (de 10 años) cargando un venadito muerto. Las luces de las veladoras se reflejan en su rostro con gran intensidad. Ambos miran el ataúd. De repente una mano en su hombro lo hace voltear. Como si regresase de un trance, Jesús reacciona y observa que la mano pertenece a José Luis, quien le recomienda regresar. Jesús gira su cabeza para observar nuevamente, pero el ataúd y las veladoras han desaparecido, mira extrañado a José Luis quien por su expresión parece no haber visto nada. Ambos regresan al automóvil de Ontiveros.

En una escena al principio del filme (escena 15) Jesús de 10 años asiste al funeral de su padre; para la escena 52, el guion requería una reproducción de una parte del decorado del set del funeral en la Ex Hacienda de Telcampana, la cual visitará Jesús 14 años después; de tal forma que trasladamos desde Guadalajara cuatro anaqueles de madera, una mesa de doble base, un ataúd, 500 veladoras y un venadito de utilería de 120x100 cm.

El venado representa la infancia de Juan Rulfo, quien comentó en más de una ocasión que de pequeño tenía una cría de venado y que sufrió mucho cuando pereció. El venado que aparece en el filme es de utilería.

El encendido de 50 antorchas fue una gran hazaña, pero el encendido de 500 velas la superó. Esta escena se filmó a altas horas de la madrugada, estábamos en el mes de octubre y hacía mucho viento. Además la mayoría de encendedores ya habían

Jesús de 10 años asiste al funeral de su padre. Foto: Daniel Díaz Alzate.



perdido la carga desde el encendido y apagado en la escena 15 en Guadalajara y teníamos que cuidar en extremo el presupuesto asignado para arte.

Colocamos las cuatro bases de madera circundando al ataúd y frente a éste colocamos la mesa de doble base. Decoramos los 5 muebles con las 500 veladoras.

COMENTARIOS SOBRE LA ESTÉTICA Y PLASTICIDAD DE LA ESCENA 52

La escenografía y el decorado del funeral en Telcampana es expresionista, evoca una escena de la película **Macario** de Roberto Gavaldón, en donde la muerte le dice a Macario que viene por él, pues su vela se está extinguiendo. El diseño de producción y la dirección de arte de la película **Macario** estuvo a cargo de Manuel Fontanals, figura sobresaliente en la filmografía nacional, quien fincó escuela en el ámbito de la dirección de arte en nuestro país. En varias producciones hizo mancuerna con uno de los mejores cinefotógrafos mexicanos, el ilustre Gabriel Figueroa, quien en diversas ocasiones admitió haber aprovechado algunos elementos del expresionismo alemán, así como el uso de los exteriores de **El acorazado Potemkin** (Sergei Eisenstein, 1925).

En el filme **Macario** el set se construyó en estudio para tener mayor control de la iluminación y de las velas. En nuestro caso no pudimos utilizar velas porque nuestro set se montó en exteriores y había mucho viento, por lo que optamos por utilizar veladoras.

ANOTACIONES FINALES

A manera de conclusión me gustaría comentar que ésta es mi primera experiencia en la dirección de arte de un largometraje y aunque me siento contenta con el resultado, reconozco que algunos inconvenientes pudieron resolverse de mejor forma. Me quedo con un cúmulo de experiencias que generaron un aprendizaje significativo y que me gustaría compartir en este espacio.

Cuando trabajas en una producción independiente debes tener en cuenta que la creatividad es tu mejor herramienta para salir airoso, pero también lo son la autogestión, la coordinación, el orden, la responsabilidad, la tolerancia, la rapidez y la eficiencia. Este departamento demanda muchos conocimientos y habilidades que abarcan desde cuestiones administrativas y de organización, hasta habilidades y capacidades creativas, además de una amplia competencia cultural para proponer formas y contenidos estéticos apropiados al contexto que involucra la historia. Además, debes estar a la vanguardia en cuestiones de diseño de espacios y de personajes, conocer los movimientos estéticos que se están gestando a nivel internacional, y familiarizarse con las diversas opciones de herramientas de trabajo, tanto para el diseño como para la ejecución del proyecto. Un director de arte debe comprender en primera instancia la visión del director para ser capaz de proponer soluciones efectivas y atractivas que favorezcan la estética visual del filme. El trabajo en este departamento es arduo, somos los primeros en llegar y los últimos en retirarnos. Además, estamos involucrados desde la preproducción del filme.

Para finalizar, me gustaría mencionar a algunos de los diseñadores de producción y directores de arte que admiro y recomiendo revisar su trabajo: Manuel Fontanals, Gunther Gerzso, Alexandre Trauner, Eugenio Caballero, Bill Ives, Eve Stewart, Karel Cerny y Dan Bishop. 🍷



Ficha técnica

PÁRAMO

Guion, dirección y producción

Andrés Díaz

Productores asociados

Ángeles Rodríguez Castillo, Rodrigo Contreras López y Jesús Urizar

Cinematografía

Aram Díaz

Música

Andrés Díaz Alzate y Sergio Cascales

Edición

Daniel Díaz Alzate

Diseño de producción

Balo Pulido

Dirección de arte

Gabriela Landeros

Primer asistente de dirección

Carlos Narvaez

Página oficial en IMDb

<http://www.imdb.com/title/tt6327656/>

Tráiler en Vimeo

<https://vimeo.com/218057939>

Departamento de sonido

Ivonne Corona y Francisco J. Ramírez

Departamento de arte

Pablo Ayala, Abrahan Mercado, Mónica Zumaya, Andrea Bañuelor, Noé Magallón y Evelia Alzate

Primer asistente de cámara

Emiliano Monroy

Intérpretes

Issac de la Torre, Manuel Medina, Flor de Sagrario, Marilyn Ricaño Rodríguez, Camilla de Santiago, Mariano Medina, Javier Gondy, Carlos Cosío, Leopoldo Díaz, Manuel Mendoza, Ernesto Solano, Cristina Esquivel, Andrés Beleche, Paloma Chavez, Luis Lacedelli y María Soledad Rodríguez Viscaíno

México, 2017. 90 min.

LUCÍA GABRIELA LANDEROS NERI (México) es Maestra en Ciencias de la Arquitectura con orientación en Arte y Comunicación por la Universidad de Guadalajara y candidato en el Doctorado en Humanidades y Artes por la Universidad Autónoma de Zacatecas. Es directora de arte, profesora en el Centro de Estudios Cinematográficos e investigadora independiente de cine. Es miembro de SEPANCINE y REDIC. Su principal línea de investigación es la plasticidad de la imagen. Ha colaborado en la producción de más de 40 producciones audiovisuales. Ha publicado estudios y análisis sobre cine; el más reciente es “Un ejemplo clásico de suspenso cinematográfico” en Ciencia Ergo Sum, revista de la Universidad Autónoma del Estado de México. CONTACTO: gabrielalanderos66@yahoo.com.mx