

Conversan en FICG 40 sobre la importancia del diseño detrás de las películas

En el panel “Narrar desde la imagen”, diseñadores y directores de arte resaltaron el trabajo en los detalles visuales de las películas y series

El trabajo dentro de las películas no se limita a la labor de las y los actores, sino que involucra el esfuerzo de más personas, quienes colaboran en cada detalle del diseño, vestuario, fotografía o escenario, para hacer que las historias fluyan con naturalidad y realismo.

Es por eso que debe de fortalecerse la comunicación entre las y los profesionales del cine dedicados al diseño de arte, vestuario y fotografía, coincidieron especialistas del tema durante el panel “Narrar desde la imagen”, en la edición 40 del [Festival Internacional de Cine en Guadalajara \(FICG\)](#). [1]

“Nosotros hemos aprendido el oficio juntos. Cuando llegamos a este oficio, la verdad es que la dirección de arte o el diseño de arte o vestuario no estaban considerados, y era muy difícil buscar espacios. Entonces, vas armando aliados, vas armando familias cinematográficas y dándole forma al oficio de alguna manera”, declaró Eugenio Caballero, director de arte.

Él, que ha trabajado en el diseño de producción de películas como *El laberinto del fauno* y *Roma*, sostuvo que el papel del diseño detrás de las películas es un elemento que no debe dejarse de lado, sino adquirir relevancia ante las sutilezas y detalles que aportan a las historias en las pantallas.

“Lo que debemos hacer es tomarnos en serio nuestro papel y hablar con los directores para que, de alguna manera, se abra esta conversación en la que tenemos que sumarnos a la visión del director, pero desde especialidades en las que nosotros debemos aportar cosas que quizás los directores ni se han imaginado desde el guion”, añadió Caballero.

Esta relación constante entre los miembros de una producción debe de abordarse con libertad para poder crear propuestas que enriquezcan las ideas de las y los realizadores, dijo por su parte Bárbara Enríquez, diseñadora de producción y quien fue nominada al Oscar, junto con Caballero, en la categoría de Mejor diseño de producción por *Roma*.

“Justamente es por esa libertad de decir, ‘vamos a crear un mundo’, entonces hablemos de los personajes, de quién habita, de quién da vida, de dónde viene y hacia dónde lo queremos llevar y con qué detalle, y si podemos hablar de toda la historia entera que hay detrás”, refirió.

Esos detalles se reflejan en las formas, texturas y colores que se emplean en el diseño detrás de todas las películas, con una particular atención en los vestuarios, los cuales también tienen la posibilidad de transmitir emociones y relatar historias en películas y series, sostuvo Anna Terrazas, diseñadora de vestuario.

Ella ha trabajado en el diseño de vestuario de películas como *007: Spectre*; *Roma*; *Bardo, falsa crónica de unas cuantas verdades*, y en series como *Pedro Páramo*. Dijo que debe existir un trabajo previo de reflexión y análisis para conocer las posibilidades en el diseño de las prendas de los personajes.

“Creo que sin eso no disfrutaría lo que estoy haciendo, porque de ahí viene todo el proceso, toda la imaginación; aparte, es importante estar abierto y escuchar”, aseveró.

El cinematógrafo ecuatoriano Enrique Chediak compartió que desde la fotografía se trabaja constantemente en la experimentación, lo que ayuda a elegir las mejores técnicas o escenas para contar las historias de cada proyecto desde un concepto que se aborda y se explota para el relato.

Atentamente

“Piensa y Trabaja”

“1925-2025. Un Siglo de Pensar y Trabajar”

Guadalajara, Jalisco, 12 de junio de 2025

Texto: Pablo Miranda Ramírez

Fotografía: Fernanda Velazquez

Etiquetas:

[Bárbara Enríquez](#) [2]

[Enrique Chediak](#) [3]

URL Fuente:

<https://www.comsoc.udg.mx/noticia/conversan-en-figc-40-sobre-la-importancia-del-diseno-detras-de-las-peliculas>

Links

[1] <https://ficg.mx/>

[2] <https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/barbara-enriquez>

[3] <https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/enrique-chediak>