

Universidad de Chile
Instituto de la Comunicación e Imagen
Carrera de Cine y Televisión



CORTOMETRAJE DE FICCIÓN
“DIALÉCTICA”

Obra Audiovisual para optar al Título de Realizador de Cine y Televisión

AUTORES

José Raúl Esteban Acevedo Hernández

Daniel Alejandro Díaz Oyarzún

Juan Ignacio Mardones Soto

Fabián Camilo Moraga Zepeda

Camila Alexis Rivera Moyano

Darío Erinaldo Soto Muñoz

PROFESOR GUÍA

Orlando Lübbert Barra

Santiago, Chile

2015

INDICE

INDICE	1
DIRECCIÓN	2
DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	8
DIRECCIÓN DE ARTE	23
DIRECCIÓN DE SONIDO	42
MONTAJE Y ASIST. DIRECCIÓN	56
PRODUCCIÓN	66
ANEXOS	73
INFORMES DE EVALUACIÓN	75

FABIÁN MORAGA

DIRECTOR

FUNDAMENTACIÓN DIALÉCTICA

Con la presente obra se intenta llegar a una representación del sujeto popular inserto en dinámicas de trabajo, conflictos de clase y tensión continua con las fuerzas y los valores dominantes, pues creemos que existe una ausencia de esta visión, al menos, en nuestra cinematografía local.

“El cine chileno de la última década no está interesado en el sujeto político o histórico, no trata lo popular desde la perspectiva de su tragedia social o su marginación política ni pone su representación de lo popular en relación con discursos crítico-políticos, que dialoguen y tensionen ciertos aspectos de nuestra sociedad” (Salinas; Santge, 2006)

En este sentido, buscamos hacernos cargo de esta ausencia, aún dentro de las limitaciones de tiempo y desarrollo que nos da un cortometraje. Es nuestra principal motivación para la materialización de esta obra: llegar a una acercamiento lo más directo y natural posible hacia los trabajadores de la construcción; comprenderlos dentro de un marco social e histórico particular; exponerlos en una lógica de dinamismo y disputa en función de superar ciertas necesidades morales y, sobre todo, materiales, y lograr una tridimensionalidad de los personajes que aborde tanto el aspecto emocional y psicológico, como el social-material que lo determina.

Comprendemos al sujeto popular político desde la perspectiva de Stuart Hall, que lo definiría no como un sujeto igualado a la masa, anónimo y uniforme, ni como un mero estereotipo sin dinamismo ni historia; sino como aquel sujeto subversivo que hace frente a la fuerza dominante.

En este mismo sentido se busca reivindicar lo político como temática dentro de la realización audiovisual. Establecer la indivisible relación que existe entre lo político, es decir, la lucha por alterar las condiciones y las relaciones de trabajo,

así como la resistencia al poder, y lo privado, por tanto, la individualidad, las emociones, las tensiones internas.

A partir de lo expuesto, creemos que la realización de esta obra contribuye a la reflexión en torno a ciertas las relaciones de poder que se manifiestan en nuestra sociedad. Una reflexión en torno a la desigualdad y a la necesidad como motor que hace rodar los procesos humanos. Pero por sobre todo, permitiría llevar la mirada de quienes sean espectadores de esta relato, hacia un sector amplio de la sociedad que merece atención, como son los trabajadores de la construcción; que deben ser observados y que también deben tener la oportunidad de mirarse a sí mismos y reflexionar sobre las condiciones y dinámicas en las que están insertos.

ARGUMENTO

La historia se desarrolla en una obra de construcción que está en etapa iniciales.

Todo parte con Sebastián, trabajando sobre unos palos con los que hará unos moldajes y es interrumpido por su pareja, que lo llama para solicitarle algo de dinero para solventar una urgencia con su hija.

Decide entonces recurrir a RUBÉN, otro carpintero de mayor edad que se encuentra en un segundo piso, subiéndose a un andamio para pedirle dinero prestado. Este último le convida un cigarro y le responde que tampoco tiene de dónde sacar dinero pues así como a él, a nadie le han pagado en la obra. En ese momento, aparece JOSÉ, el capataz de la obra, quien increpa al joven de que utilice su arnés de seguridad para subirse al andamio, pero soberbio Sebastián contesta que no lo hará porque le queda chico. José le advierte que tenga cuidado en la forma en que usa sus palabras.

Llegada la hora de colación, Sebastián va en busca de su amigo JULIO (25) para que almuercen y jueguen una partida de ajedrez. Caminando por los pasillos de la obra, su amigo le cuenta que el jefe anda de visita en la obra y que esta puede ser LA oportunidad de desafiarlo. Mientras siguen su camino, se encuentran y entusiasmado Sebastián invita a FERNANDO (50) a una partida. El dueño algo incómodo, le dice que está corto de tiempo, pero en cuanto pueda pasará a jugar.

Almorzando, mientras los obreros comentan la actitud del joven carpintero, Rubén saca su petaca y sirve algo de ron en su taza ante la vista de sus compañeros que lo regañan y se acuerdan del día en que se cayó de un andamio por estar ebrio. SOLIS (25) muestra las fotos que sacó y ríen. Apurado Sebastian

termina de comer y apresura a Julio para que jueguen una partida de ajedrez antes de que el jefe llegue.

Julio y Sebastián se ubican en un rincón donde tienen una mesita instalada y unas sillas improvisadas. Aparece CHINO, un obrero que siempre los acompaña por su deseo de aprender. Julio motiva a su amigo que le haga una apuesta al jefe, aprovechando que está corto de dinero. Estan colocando las piezas cuando en el pasillo se asoma Fernando con uno de los Ingenieros de la obra para despedirse y el carpintero le grita que lo está esperando y tiene todo listo para jugar. Fernando algo molesto se acerca y decide jugar. Sebastián le ofrece apostar y algo disgustado ante la insistencia, decide aceptar la suma de \$20.000 (CLP).

Empieza el juego. Durante el transcurso del juego, los obreros le empiezan a preguntar acerca de los dineros impagos, las horas extras y las malas condiciones laborales. Se resiste a responder hasta que Rubén interviene diciendo que en las construcciones siempre se “los cagan “ con las platas y que ya no le interesa “calentarse la cabeza” a lo que Fernando colmado contesta que no está dispuesto a escuchar las quejas; si no les gusta el trabajo, les ofrece retirarse. Juegan y el joven carpintero le hace un “jaque”. Ofuscado, decide retirarse, pero Sebastián lo detiene diciendole que el juego no ha terminado y si se retira, podrá jactarse de que le gano al jefe de todo además, por abandonar el juego. Fernando respira hondo y vuelve a sentarse. Rubén comienza a discutir y a gritarle al jefe. Sebastián intenta calmarlo pero ya es imposible. Aparece José y Fernando le pide que lo despida por borracho. Rubén se va insultando a Fernando.

El ambiente se torna tenso, y el juego parece una guerra entre obreros y jefes. Todos observan atentos. Sebastián le hace Jaque Mate. Fernando le lanza un billete y se retira en silencio. Los obreros celebran la victoria de Sebastián.

Fernando se retira de la obra en su auto, en la entrada llama a José por teléfono y le pide que despida a Sebastián.

Referencias bibliográficas:

HALL, Stuart (1984): "Notas sobre la desconstrucción de «lo popular»". En: SAMUEL, Ralph (1984): Historia Popular y Teoría Socialista. Barcelona, Crítica.

SALINAS, Claudio y STANGE, Hans (2006). Este cine chacotero...impostura y desproblematización en las representaciones del sujeto popular en el cine chileno, 1997- 2005. Santiago. Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile.

DANIEL DÍAZ

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

PROPUESTA DE DIRECCION DE FOTOGRAFIA

Mis inquietudes personales van sobre la escritura de gui3n. Supuse que la oportunidad de trabajar en este proyecto como director de fotograf3a me permitir3a avanzar en el aprendizaje de SOLUCIONES a problemas concretos en la escritura de un relato audiovisual. Puedo adelantar que este objetivo se logr3 y pas3 a ser un hito importante en mi paso por la carrera de cine y tv.

Dial3ctica es un relato simple y desde mi punto de vista did3ctico que pretende reflexionar sobre los conceptos de clase a trav3s de alegor3as. Es por esto que la c3mara es ante todo discreta y sencilla, no intenta ser personaje, m3s bien estructura. De ah3 que la propuesta estuviera dirigida a aportar a la capacidad de ilustraci3n del cortometraje.

El director de fotograf3a (DF) es el principal agente en el desarrollo y ejecuci3n de la propuesta visual. En el caso de realizaciones de bajo presupuesto, dirige de la iluminaci3n, el manejo de la c3mara y las caracter3sticas de registro, concretando las ideas del director. Debe estar al tanto de lo que 3ste plantea a nivel de escena, para prever su comportamiento, los movimientos de los actores y los cambios de luz.

Es vital una preparaci3n te3rica y t3cnica que permita reaccionar a problemas concretos de realizaci3n. En su desempe3o colabora constantemente con el director del proyecto, la directora de arte y el productor.

La metodolog3a de trabajo se desarrollo de la siguiente manera:

1.- ETAPA DE PREPRODUCCI3N

Decidí participar en este proyecto por estar interesado en representar el mundo de la construcción, ya que mis dos abuelos paternos fueron carpinteros. En este sentido, mis concepciones y críticas que se hace a las relaciones de explotación coincidían con las de Fabián (director), gracias a lo cual pudimos avanzar a lo largo de todo el proyecto sin grandes complicaciones. Por lo demás, la experiencia se nutría todo el tiempo de un componente político de gran potencial.

En esta primera etapa se estudian todos los documentos elaborados durante el desarrollo del proyecto: sinopsis, argumentos, cartas de motivación, etc. y se comienzan a tramar las principales complicidades con el director, Fabián Moraga. En las primeras conversaciones se decidió trabajar con las siguientes herramientas:

Guión técnico: Hecho a base una tabla donde se enumeran los planos necesarios para contar la historia. Además de las columnas con las especificaciones técnicas de cada uno ellos, se incluyó una columna donde se marcaban los diálogos (personajes) que debían estar cubiertos por la cámara. Cabe destacar que cada diálogo venía enumerado desde el guión literario.

Storyboard: Los bosquejos fueron desarrollados en conjunto con Fabián y José (asistente de dirección y montajista), por lo que el trabajo de cámara consideraba desde este instante la manera en que iba a ser editado.

Presupuesto de usos técnicos: Donde se estudió cuáles serían los materiales y costos que se emplearían en el departamento de fotografía. Desde un primer momento se descartó la posibilidad de arrendar equipos aparte de los brindados por la escuela. Los costos de este proyecto estaban dirigidos sobre todo a un casting numeroso, propio de un relato coral y nuestra propia capacidad de aportar con ingresos propios era mínima.

Visita a locaciones – Ensayo de planos: Una vez que las locaciones estuvieron definidas, comenzamos con las visitas para estudiar el campo en que desarrollaría el rodaje. Asistimos las primeras veces con una cámara de fotos personal para

ensayar los planos, luego se agregó el uso de la cámara con la que se registraría el proyecto final (Sony PMW-EX3). Esto fue bastante útil cuando se hubo trabajado también el *storyboard* y el guión técnico, ya que permitía aterrizar las ideas a un plano mucho más ejecutivo.

Una vez que se decidió cuáles serían las herramientas de trabajo en las que nos apoyaríamos en la preproducción, se inició la confección de la propuesta del departamento de fotografía. Entre los principales elementos que consideré se encuentran:

Diseño de Iluminación:

Conocemos por luz norte (luz sur para el hemisferio norte) a la luz emitida por el sol, siempre directa y que –en un día despejado- genera sombras duras y contraste alto. Por otro lado, está la luz sur (“luz norte”, para el hemisferio norte) que es más bien indirecta, sin dirección. Es la que se aprecia si estamos bajo la sombra de una muralla, a pleno sol. A esta luz se le conoce también como “luz de cielo” y tiende a los colores azulinos¹.

La mayor parte de la historia transcurre durante el día en exterior, donde encontramos estas dos luces. La necesidad de retratar la evidencia del trabajo en las manos de nuestros personajes, es decir, su textura, nos lleva a poner énfasis en la luz del sol, ya que los contrastes de sombra permiten modelar las superficies.

Por otra parte, la decisión de presentar a los personajes a pleno sol y llegar a sobre exponer ciertas partes de la imagen tenía que ver con el valor dramático de la luz, ya que llevamos al espectador a sentir el calor abrasante de una obra en la época estival. En un inicio se consideró incluso prescindir de *esticos* (rebotes en planchas de plumavit), pero la idea fue desestimada ya que la amplitud de la cámara utilizada no convenía para este tipo de luces de contraste ya que no alcanza el mejor rendimiento.

¹FREEMAN, MICHAEL, Guía completa de fotografía. Técnicas y materiales. Ed. Tursen Herman Blum. 1996. p. 102

Para los interiores, la luz se mantendría en el código de la luz natural del cielo y el sol. Las ventanas y puertas fueron claves para determinar la puesta en escena idónea. Más adelante se mencionan algunos de los referentes pictóricos que ayudaron a dar sustancia a esta idea (Pieter de Hooch).

Cabe destacar que otro recurso con el que contamos en iluminación para el trabajo de textura es la dirección. Luces laterales realzan superficies, entregan sombras arrojadas que dan cuenta de las superficies irregulares al mismo tiempo que adelgazan figuras. Esto fue muy útil cuando se decidía la posición de los actores bajo el sol, ya que dependiendo del punto adonde miraban, se realizaban los contrastes de luz.

Composición y Escala de Planos:

La faena se describe en sus puntos cotidianos íntimos, lo que no quita la integración de planos generales a constructoras de grandes envergaduras. En un primer momento, se pensó que estas vistas tendrían que ser incorporadas por medio del montaje, sin embargo, las locaciones con las que contamos fueron suficientes (sobre todo la obra de FACSO). En este lugar también pudimos realizar los planos de establecimiento del principio, en donde vemos a varios trabajadores en sus labores.

En el afán por encontrar las huellas del trabajo forzado se hizo primordial tener planos detalles de manos, rostros y herramientas. El uso de diafragmas de alto valor numérico y lentes de larga distancia focal (Teleobjetivos) fueron claves. Esta propuesta sólo fue lograda durante el juego de ajedrez, ya que en el resto de las escenas nos centramos en planos medios que ayudaban a caracterizar a los personajes. En este punto, cabe destacar lo siguiente:

“Fotos de gente hablando” (objetivo no logrado)

Tras el visionado del cortometraje, queda la sensación de que el uso de la cámara, la composición y la escala de planos se mantiene en las claves básicas

de plano establecimiento-plano-contraplano. En esto se acepta que **la propuesta de fotografía pierde potencia y posibilidades como narración audiovisual:**

“Es como muchas películas que se ven hoy en día. Son lo que llamo “fotos de gente hablando”. No tienen ninguna relación con el arte cinematográfico” (Alfred Hitchcock)

Pese a que desde un inicio se estableció un tratamiento sencillo -casi de moraleja-, se entiende que el tratamiento de la cámara sea criticado por no lograr articular un discurso por sí mismo, esto es, que no se supera a sí misma como mera herramienta narrativa.

Movimientos de Cámara

Este elemento también fue considerado como un medio preponderantemente narrativo. En general, la cámara se mantiene fija sobre su trípode. En los momentos de mayor tensión se libera y aparece como cámara en mano. Aquel momento climático se encuentra en el momento que Rubén (el tipo mayor que bebe constantemente) encara al dueño de la obra y es despedido.

El zoom digital fue utilizado una vez en el plano general que presenta al protagonista haciendo sus labores de carpintería. Este movimiento computacional emula el movimiento del lente de la cámara con mucha verosimilitud, siendo acogida la propuesta de José (montajista) sin mayor complicación.

Usamos *portajib* en dos situaciones: primero para movernos entre dos espacios de verticalidad dentro de la obra (un primer y un segundo nivel), describiendo parte del espacio de trabajo, moviéndonos desde izquierda, arriba y finalmente hacia la derecha; para establecer la idea de la altura: en esta escena, el Capataz viene a retar a Sebastián por subir al andamio sin arnés, pese a que sólo ha subido cuatro escalones en el andamio.



El segundo uso que se le dio al *portajib*, fue el de elipsis narrativa dentro del juego. Coincide además con un momento climático en donde ha estallado la discusión de Rubén que terminó con su despido y gritando “¡Métete el edificio por la raja, mierda!” –ya referido en el uso de la cámara en mano-.

La *steadycam* se utilizó en una oportunidad, que es cuando Sebastián busca a Julio en medio de la faena. Este seguimiento quedó muy logrado porque aparecen algunos trabajadores reales que estaban haciendo sus labores en ese momento. Se hizo un corte y se empalmaron dos movimientos de *steadycam*, uno trasero y uno frontal.



Cuando Sebastián juega con su compañero después de la colación, la acción arranca con un *Dolly back* que abre desde un primer plano al tablero de ajedrez hasta un general que enseña el espacio de la faena que usan para sus partidas. Este movimiento estuvo inspirado en uno de los referentes cinematográficos que se muestran a continuación (Roger Deakings):

REFERENTES VISUALES

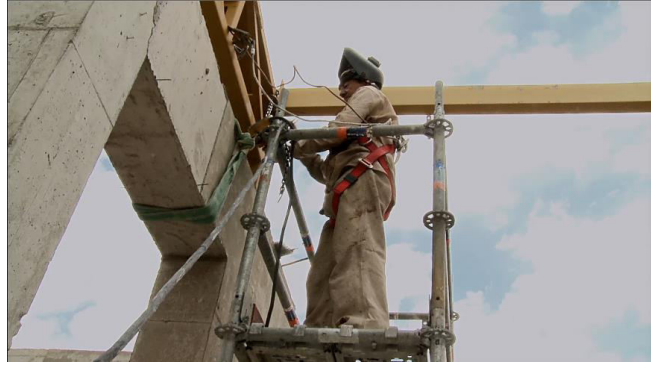
Los primeros referentes que consideramos tenían que ver con el retrato naturalista del mundo obrero. Nos acogimos en una primera instancia al trabajo

del fotógrafo Antonio Quintana (“Agricultor y su Cosecha”, 1960’) y del realizador Sergio Bravo (“Mimbre”, 1957), sin embargo, una figura superó a todas las anteriores. Su hallazgo fue una coincidencia:

Habíamos acordado una reunión junto a Fabián y José para ir a hacer contacto con diversas escuelas de teatro en el centro de Santiago. El punto de encuentro sería la boletería del metro Plaza de armas. Yo llegué un poco más temprano y me di unas vueltas por la estación, donde encontré la galería que se encuentra cercana a una de las salidas. Estaban exponiendo fotografías de Luis Ladrón de Guevara.

La manera en que este artista retrataba al sujeto trabajador en medio del contexto, en relación con los metales, el polvo, la arena, el muelle, etc. fue esencial para decidimos a tomarlo como uno de los referentes del cortometraje, no tanto como calcar sus ideas, sino hacernos parte de la convicción de que **aquél mundo que retratamos tiene un componente estético relevante de ser considerado dentro de nuestra labor como artistas.**

Las imágenes en blanco y negro son fotografías de Luis Ladrón de Guevara, mientras que las de color pertenecen a los frames de “Dialéctica”:



Con esta intención me adentré en la investigación del mundo de la construcción, donde encontré un componente visual que me haría avanzar a mi siguiente referente:

Materialidad: Las placas de OSB

Para la investigación de referentes se consideró la materialidad de las faenas de construcción. Era importante relacionar al espacio de explotación (la obra) con elementos visuales determinados.

Es así como aparece las placas de *OSB*, que son los “tableros de virutas orientadas” con las que se construyen generalmente los sectores de comedor en las obras de construcción. Teniendo la oportunidad de transmitir por medio de este tipo de recursos un contexto histórico (muy apegado a las ideas y conceptos en torno a la memoria y la ciudad) fue considerado para la investigación de referentes.

Teniendo esto en cuenta, se hizo una primera búsqueda de referentes pictóricos, llegando hasta el artista Pieter de Hooch, considerado uno de “los maestros clásicos neerlandeses” en el siglo XVII. Lo que me llamó inmediatamente la atención fue la manera en que sus obras representaban espacios interiores y consideraban la fuente de luz como parte determinante de la composición (por ejemplo, las ventanas a un costado del encuadre).

Esto, sumado a la idea de las planchas de OSB, converge en la pintura “Mujer pesando monedas de oro” (1664) y la escena dentro de los comedores de la obra en construcción, donde el protagonista almuerza con sus colegas:

“Mujer pesando
monedas de oro”, de
Pieter de Hooch

Escena comedor “Dialéctica”



A nivel cinematográfico aparece el desafío por dar dinámica al relato en general y a la escena del duelo en particular. De Roger Deakings tomamos los movimientos de cámara realizados en "A beautiful mind" (2001) en la escena del juego de Go. Su contraparte en "Dialéctica" se encuentra en la escena del juego entre Sebastián y Julio, donde también se usa para la apertura.

Movimiento de cámara back en "A Beautiful Mind"

Dolly back en "Dialéctica"



Falencia de un elemento clave: el *Western*

La idea que nos habíamos hecho para nuestros referentes sufrió un repentino cambio cuando Mauricio Vergara entregó la primera maqueta de la banda sonora. En ella se escuchaba un claro tributo al género *western*, en cuyas escenas de duelos se plantea una atmósfera muy particular. Lamentablemente llegó después de que se rodaran gran parte de las escenas y no pudieron ser integradas al uso de la cámara. Se especula que la incorporación todo este universo de significados podría haber interactuado con el público de una manera radicalmente diferente.

Como conclusión se adelanta que el naturalismo que buscábamos retratar no fue tan potente como se esperaba, al mismo tiempo que los referentes usados

no lograron calzar con el universo construido de manera coherente durante todo el relato.

Se reflexiona sobre si esta situación **fue falta de investigación de referentes o sencillamente parte del proceso creativo de una obra cinematográfica**. De todas maneras, se acepta que el trabajo con el resto de los departamento pudo haber tenido más frutos, ya que en el desarrollo de las propuestas de las diferentes disciplinas siempre se pueden encontrar herramientas que sirvan para formular las propias.

2.- ETAPA DE RODAJE

Para esta etapa se recogieron todas las herramientas descritas anteriormente y se pusieron en pos de algunos objetivos claros: lograr cumplir con los tiempos prometidos al asistente de dirección, plasmar los referentes a la cámara y por supuesto, contar la historia como estaba previsto.

Para esto se utilizó la cámara Sony PMW-EX3. Se prefirió por la calidad de imagen y la óptica, que superaba a la CANON t3i, que era la segunda opción. Por otra parte, el presupuesto no permitía el arriendo de cámaras mayores, ya que tenía como prioridad honorario para actores. Considerar que es un relato coral.

En las labores de asistentes se trabajó con Álvaro Berríos y Pablo Rauld. Ambos cumplieron con las tareas que les iba solicitando, además de aportar con sus ideas y soluciones a lo largo del rodaje.

La primera escena que se grabó (la del comedor) fue la que más intervención se hizo en set. Junto a Álvaro tomamos las medidas de todas las ventanas del comedor el día anterior al rodaje y las tapamos con cartulina española negra. La idea era alcanzar el referente de Pieter de Hooch y mantener la fuente de la luz contenida en aquellas ventanas específicas que entran a cuadro. Por último, colocamos una placa de OSB en donde antes se veían las vitrinas del casino de Filosofía y Humanidades de la Universidad de Chile.

En cuanto al juego de ajedrez, se estableció que la variedad de escalas de plano sería nuestra manera de mantener y manejar el ritmo de la escena, realizando *tomas master* que integrasen la acción completa. Estas tomas también son conocidas como tomas de resguardo. Cabe destacar la importancia que toma la dirección de los tiempos, ya que se trata de un juego de ajedrez que bien pudiera ser muy extenso o muy acotado.

Por último, se tomó el resguardo de llegar a los rodajes con *frames* capturados el día anterior, ya que la escena de juego es demasiado larga y se tuvo que hacer en más de dos jornadas. Esto nos permitió generar la idea de una sola unidad de espacio y tiempo, haciendo coincidir los planos con éxito.

3.- ETAPA DE POSTPRODUCCION

En esta parte subordiné las tareas al grandísimo Pablo Rauld Fuentes, quien tomó las ideas del departamento de fotografía y las plasmó en las correcciones y expresiones de la imagen final que se aprecia en el cortometraje.

La post producción se realizó con el programa Adobe After Effects y la Suite de Magic Bullet, en donde se encuentran los plugins “Colorista II” y “Magic Bullet Looks”.

Como mencionamos al principio, la cámara es por sobre todo estructura, parte articuladora de un relato muy simple. En este sentido, se utilizaron máscaras de exposición para reforzar por medio de la post aquellos puntos de atención que tanto nos interesan.

En cuanto a la corrección secundaria, se trabajó un color y un look de acuerdo a la propuesta de contraste de luces y la sobre exposición: el calor a pleno sol en medio del trabajo pretende apoyar una dramática visual propia del tema que se está tocando: la explotación de los trabajadores de la construcción.

Dentro de las pegas más urgentes estaban la de igualar tomas de diferentes días que correspondían a una sola escena, más allá de la corrección

primaria de brillo y contraste. Considero que este punto fue logrado con creces y que Pablo Rauld estuvo a la altura de nuestros objetivos.

CONCLUSIONES

Al finalizar el cortometraje y ver los resultados finales vuelvo a pensar en las falencias que tuvimos sobre el género. Creo que esto es lo que más lamento, el no haber tomado el referente del *western* desde antes e incluirlo en el tratamiento. Estoy seguro que hubiera sido una película totalmente diferente. Como mencionaba anteriormente, creo que todo eso es parte del proceso creativo. Poder entender esas ausencias y estar seguro de que se sabe cuáles son los problemas concretos a la hora de examinar una película.

Me quedo con la experiencia de conocer el departamento de fotografía desde adentro. Esto me permite solucionar situaciones a nivel de guión (que es a lo que me dedico generalmente) y también en el caso de la dirección, que es donde todo converge.

Los resultados finales ya están siendo probados. A la fecha hemos sido reconocidos en el Festival Curta Cinema de Río de Janeiro y el Festival Latinoamericano de Cine del Barrio Mapocho, en donde nos llevamos los dos premios del público (qué mejor).

Para ir cerrando, pienso que mi paso por la carrera pudo haber sido más corto. También pudo haber sido más largo (por suerte no lo fue). Y qué decir de la defensa de título, la pedimos para Agosto y ahora estamos en Diciembre. Supongo que caí en la trampa de pensar que por pagar varios millones de pesos por clases (por suerte tuve beca los primeros años y luego crédito) vienen los profesores a darte la fórmula secreta para hacer buenas películas. Por suerte hubo buenos profesores que me hicieron entender que eso no existe. Eso es lo más importante. Chao.

CAMILA RIVERA MOYANO

DIRECTORA DE ARTE

INTRODUCCIÓN

Para comenzar, ya me costó el título de arriba “Directora de Arte”. Trabajar en “Dialéctica” para mí significó hallarme en esta carrera que decidí estudiar hace 6 años. Siempre me gustaron todos los roles que teníamos que cumplir para los ejercicios de la carrera, pero nunca me daba cuenta de lo que realmente observo en las obras. Durante todo ese tiempo me la pasaba cuestionándome si estaba haciendo lo correcto o no. Aún lo hago, pero tengo las cosas más claras. Finalizando mi carrera, estando en terreno, vine a entender qué significaba ser el “Director de Arte” y realmente desde mi intervención en el corto, fue un trabajo que empecé a conocer, a querer por todo lo que conlleva y lo que resulta, y algo que no sabía que deseaba dedicarme. Y siento que para mí, ahora con un poco más de experiencia en el cuerpo y en el ámbito, será difícil exponer todo lo que viví y sigo viviendo gracias a esta maravillosa historia que a veces me da dolor de cabeza.

Antes que todo, quisiera agradecer a mis compañeros por la paciencia, agradecer por los momentos difíciles que pasamos y por los buenos momentos que compartimos. Por entendernos la mayor parte del tiempo y por ser las personas humildes que fuimos y que de seguro seguiremos siendo en la vida. Por creer silenciosamente y por haber cruzado fronteras con esta bella y única historia. Agradezco a quienes con cariño aportaron en la realización de este proyecto, a los padres y familiares, a los amigos, a los compañeros y ahora colegas y a quienes nos siguen deseando parabienes en los viajes que ha hecho.

He tomado mi informe para escribir mi experiencia y sacar en limpio mis errores y aprendizajes, además de contar un poco como fue mi proceso personal de crecimiento vocacional.

Al principio me pareció un poco descabellado lo que planteaba Fabián como historia: “un obrero que vence a su jefe jugando ajedrez” y por lo mismo me encantó y me planteé el desafío de ser Directora de Arte, porque nunca lo había

hecho, era algo que recién venía conociendo y porque en el instante se me fueron ocurriendo las cosas.

La idea parecía tan simple al principio pero nunca lo fue. Fue realmente difícil lidiar con la verosimilitud. En la realidad, pareciera que estas cosas no pasan y si pasan, tienen que parecer que son realmente posible.

Fabían quería plasmar una realidad que aún se vive en nuestros días con los trabajadores de la construcción. Problemas que tienen relación con las condiciones laborales como la seguridad, los sueldos, la explotación y el cansancio junto a un juego de ajedrez. Es interesante, ¿o no?

PROPUESTA

Dialéctica es una anécdota que sucede durante la hora de colación de una faena, donde Sebastián (protagonista) el carpintero, juega ajedrez con uno de sus compañeros y en una esporádica visita del dueño de la obra, Fernando es desafiado a jugar y apostar.

La propuesta de arte busca representar este mundo lo más fiel posible a través de la puesta en escena de ciertos objetos y recursos estéticos para acercarnos al mundo de la construcción, que es un ambiente hostil, tosco, lleno de polvo, de texturas y materiales, carente de colores, lleno de esfuerzo, de “pobreza”, de explotación, de haces de luz y de poca seguridad laboral. La idea es componer los objetos de tal forma que se genere un ambiente de tensión y de distancia de los mundos que se enfrentarán a través del juego, pero también de lugares que le son propios a los obreros, que se transforman temporalmente en hábitats donde ellos se desenvuelven con total libertad.

En una construcción los espacios son variados, en el exterior y en el interior. Varios obreros hacen labores diferentes, en pisos diferentes o colaborando unos con otros. La iluminación es variable, puesto que se trabaja en espacios abiertos como cerrados.

La idea es manipular colores opacos que den textura a los colores presentes en una obra de construcción: la pasta muro o el yeso, el cemento, la madera, los ladrillos, la tierra y el aserrín; los colores de piel morena, las canas, la ropa un poco ajada y las manos partidas. Son los colores fríos que endurecen las facciones y alejan los espacios. Sumado al color del espacio (gris mayoritariamente) y a los pequeños haces de luces, las texturas tendrán mayor riqueza pues se podría apreciar y distorsionar los volúmenes de los objetos entre sus propios colores, las sombras y el gris del fondo. Los colores opacos, reflejarían la falta de energía, entusiasmo y la mimetización de los trabajadores con la tierra y los muros.

Hay muchos objetos, de diferente material: madera, fierros, cables, cemento, yeso, herramientas y máquinas. También se pueden hacer presente objetos que destensen el ambiente, como por ejemplo cajetillas de cigarro, alguna radio o algún calendario erótico que pueda ser parte de algún personaje (pero que no se ha definido). De aquí se propone generar la idea de que a pesar de que el espacio no les pertenece, realmente sí les pertenece porque son los obreros quienes dejan su esfuerzo depositado y quienes pasan más tiempo que sus propios dueños. Hay muchas formas y posibilidades de componer todos estos objetos, sobretodo líneas rectas que permitirían simular lo agobiante y cansador del espacio: deben usar todas esas herramientas para terminar la obra.

Entran en juego obreros y los administrativos de la construcción, que generan un contraste de personalidades y estratos sociales. Sus personalidades entran en tensión en el mundo real, se genera asimetría. La lucha de clases se hace visible a través de sus vestimentas diferentes, en el contraste entre lo limpio y claro versus lo sucio y opaco; aún más en una construcción en donde la “clase alta” no se integra apenas con elementos de seguridad, como un casco. Finalmente se opta porque los personajes principales y en conflicto representen en su vestuario sus estratos dentro de la obra su liderazo. Fernando el claro, de ropa limpia y formal. Sebastián de un color fuerte, la ropa sucia e informal. Para el resto, por un lado tendremos las ropas ajadas, los cascos sucios, los colores opacos, llenas de restos de grasa, tierra, cemento, pasta muro, aserrín; por otro lado tenemos la ropa nueva y limpia, los colores brillantes, los zapatos brillantes, los cascos blancos e inmaculados.

Los objetos y vestuario de los obreros serán los típicos: los potes y ollas de colación, una mesa improvisada, el tablero que es hecho artesanalmente, los lápices, las carretillas sucias, las herramientas, los zapatos raspados, los jeans ajado o buzos, los polerones y las poleras viejas, etc. El maquillaje será la suciedad.

Referencias:

Para crear el mundo de Dialéctica, es necesario partir de la base que el director desea que sea una obra del presente año, o que se pueda ambientar en un rango que parezca atingente. Comencé investigando in situ, recorriendo construcciones ubicadas principalmente en la Avenida Carlos Valdovinos y en Santiago Centro. Luego buscando imágenes en internet, archivos audiovisuales y fotografías que me permitieron observar amigos que trabajan en el rubro.





Pictóricos:



Como se han propuesto los colores opacos, la gran interrogante es cómo se verían los colores en el cortometraje. La primera imagen “*La hora del almuerzo*” de Pio Collivadino de carácter romántico y la segunda “*El angelus*” de Jean François Miller perteneciente al movimiento realista- naturalista, parecen tener la respuesta. Como se puede apreciar, se retratan trabajadores y campesinos, también con ropas opacas y gastadas, sucias, y casi del color del fondo. En un caso es más frío y en el otro cálido, la primera puede representar al edificio donde trabajan los obreros y la segunda el casino donde almuerzan.

Audiovisuales:

1)“In the pit” (En el hoyo) dirigido por Juan Carlos Rulfo (2006, México) : es un documental de los trabajadores del segundo piso del puente periférico del DF

en la que ellos mismos nos hablan de sus condiciones de vida y cómo el trabajo es algo para lo que nacieron.²



2) “Al final del día” cortometraje dirigido por Felipe Azúa (2009)³que trata de un obrero y su agobiante espera, trabajando en una construcción, para volver a ver a su esposa.

²Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=D_w46yv4Zpo

En estas imágenes podemos apreciar un poco, las entradas de luces y las posibilidades de jugar con las texturas y de cómo los colores opacos se adueñan de la escena.



Backstory por personaje

En esta historia hay dos personajes principales que son Sebastián, el obrero, y Fernando, el jefe.

³Cortometraje en <http://vimeo.com/16181207>

Sebastián es un joven carpintero que es experto en jugar ajedrez, vive solo con su esposa y una hija pequeña. Es un hombre que se esfuerza mucho para tener sus cosas y que su familia no pase necesidades. Es un excelente amigo y un compañero de trabajo simpático y preocupado. También es una persona atrevida y arriesgada.

Fernando es un hombre serio, también experto en jugar ajedrez. De clase acomodada. Es un hombre que sin mucho esfuerzo tiene lo que tiene. Es lo que se suele decir “un roto con plata” que haciendo trampas ha alcanzado el éxito.

Los personajes secundarios, son don Rubén y Julio los más cercanos a Sebastián. El primero es quien le ha enseñado a Sebastián muchas cosas de carpintería. Un hombre hastiado y resignado, trabaja para sobrevivir y mantener los vicios que le hacen más placentera su vida. Julio es el más amigo de Sebastián dentro de la construcción. Es un jornal, relajado, muy bromista y también asiduo a jugar ajedrez. He de suponer que por compartir tanto con Sebastián. Luego quedan Solís, Chino y José: respectivamente uno que es fanático de la tecnología trabaja en hormigón, otro que jornal es muy poco avisado y el último que es el capataz de la obra y lisonjero del jefe.

Paleta de colores

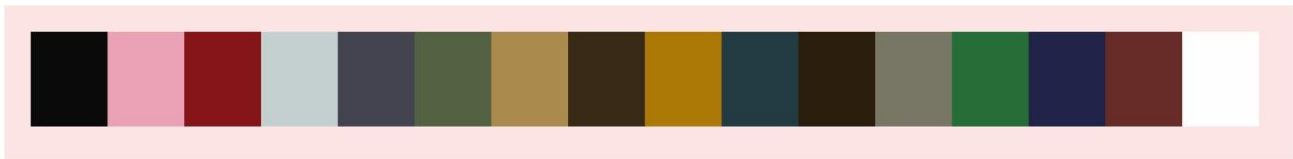
Nuestras locaciones serán la base para elaborar una paleta de colores que las asocien a la personalidad de cada personaje y de los trabajadores de la obra en construcción en general y que además haga realidad lo que se ha propuesto anteriormente para la estética del corto. Además que contamos con la ventaja de que los elementos de construcción, herramientas, afiches y objetos de seguridad son de colores brillantes y llamativos, lo que nos abre un poco más el espectro de colores disponible para usar.

- 1) El lugar donde trabaja Sebastián que es una obra en construcción donde es prácticamente imposible ambientar.
- 2) El casino: en las construcciones se habilita un espacio en el que se levanta una habitación hecha de paneles de madera comprimida para que los

obreros tengan un espacio de esparcimiento y de comer. El lugar habilitado fue un casino universitario que hay que ambientar ad hoc.

- 3) La mesa de ajedrez: un lugar cuya obra gruesa está recién terminada y preparada para ser entregada. Esto quiere decir que está sin decorar y sin las terminaciones finas, además que es un lugar que debe estar limpio, libre de basura y escombros.

Ya había mencionado el interés en conservar los colores propios de la construcción, los de los materiales de construcción, los opacos, la textura y la suciedad del polvo, por lo que en la ambientación, no hay necesidad de intervenir muros más que con afiches de propaganda de seguridad.



Vestuario

Se propone que los colores sean grisáceos para los obreros y de colores un poco saturados para los administrativos. Esto es porque en las faenas pesadas, la ropa se estropea con la suciedad y con los esfuerzos y ese trabajo lo hacen los obreros. Mientras que los administrativos van chequeando en terreno, y luego tienen reuniones formales.



Clóset y Utilería

Sebastián y Fernando



Julio y Rubén



José y extras ingenieros



Extras obreros





RESULTADOS

Lo básico y primero que se hizo, fueron las cotizaciones, los presupuestos, desgloses de cada guión que se hizo y finalmente la producción de los elementos, en los que recorrí diversas ferias y construcciones para encontrar cosas que me pudieran servir y que pudiera reciclar para la ambientación. Además, Fabián ya tenía algunos materiales, lo que nos redujo considerablemente los gastos. Y por suerte, conseguí un ajedrez que estaba en el perfecto estado que necesitábamos. Si bien se proponía uno más artesanal, éste contaba más historia por el desgaste que tenían las piezas y el tablero. Se puede pensar como una herencia que tenía Sebastián. Así que afortunadamente, los gastos del departamento de Arte no fueron tantos.

Para armar mi equipo, solicité a dos asistentes encargados de vestuario y utilería principalmente y a dos personas más de apoyo en ambientación cada vez que había que montar una locación. Mi labor era la de organizar a los asistentes para que se encargaran de dejar listo el set y los personajes para encargarme más tarde con Daniel (Fotografía) y Fabián de armar el encuadre.

El rodaje fue una etapa un poco complicada por el asunto de las locaciones y del clima. Lamentablemente fueron jornadas de grabación muy distantes entre sí y eso complicó el transporte de cosas que eran parte de la ambientación ya que no podían permanecer en el mismo lugar tanto tiempo, sobretodo porque gran parte de las cosas eran recicladas de construcciones que si las dejábamos en cierto lugar, podían irse a la basura, por lo que constantemente teníamos que mover todo cada vez que obteníamos la locación nuevamente y, porque en varias jornadas no podíamos contar con el equipo completo porque dentro de los planes y fechas estipuladas que no se pudieron cumplir, a los asistentes les topaban los horarios y muchas veces trabajamos solos. Pero todo resultó bien al fin y al cabo, puesto que todo el equipo prestó ayuda para transportar una y otra vez las cosas y existía cariño y buena energía siempre.

Locación 1, edificio en construcción sin posibilidad de intervención.



Locación 2, casino Filosofía UCH, se interviene con letreros de seguridad, mesas bancas, perchero, utensilios de cocina y comida, microondas, vestuario.



Locación 3, edificio en construcción. Obra gruesa terminada lista para entregar. No se pueden intervenir muros, se colocan mesas, sillas, escalera, planchas de madera y yeso, base de andamio, bancas, objetos reciclados y escombros.



Personalmente, me costó mucho aprender la metodología de trabajo puesto que nunca había tenido experiencia en este rol, y siento que dejé un poco de lado el trabajo que había con el continuista dandome cuenta de detalles una vez

terminado el rodaje. También siento que faltó un trabajo más profundo con fotografía desde la pre-producción. Me hubiera ayudado más haber trabajado con los storyboard y haber intervenido más en esas decisiones previas; en el momento no lo creí necesario pues veía que todo estaba ok.

Me ha costado saber si logré los vestuarios. Fernando y Sebastián son los únicos que usan colores similares, puesto que ellos son los protagonistas que se enfrentan, no sólo a nivel de juego si no que también en lo que sería su personalidad. Uno gana en la vida siempre haciendo trampa y el otro lucha por ganar alguna vez. Valóricamente, uno es más fuerte que el otro. A pesar de lo limpio que uno está, sigue siendo “opaco”.



Sigo con la duda si fue la mejor idea dejarlos con esa elección de colores. Me pasa que el obrero me queda muy cargado de energía en todas las escenas y no sé si es bueno porque finalmente el jefe no logra hacer el equilibrio, no logra ser el opuesto y por la gama de colores pasa a segundo plano junto a los obreros, tanto a nivel de colores como a nivel actoral. En ese sentido, quizás hubiera sido bueno aportar desde el vestuario a la debilidad actoral del personaje. Lamentablemente fue una situación que tampoco se notó en rodaje si no que en montaje, lo cual ya era irremediable. Ahora, lo de armar opuestos, fue en base a lo que sucede en el ajedrez “un reino versus otro reino”, basada también en la película *Searching for Bobby Fischer* de Steven Zaillian (109' ,1993) en la que los protagonistas al final aparecen vestidos uno de blanco y el otro de negro, como las

piezas del tablero, en la que finalmente uno de los personajes logra ser tan buen jugador como el otro.

También se me escaparon detalles con los extras. No contemplé vestuarios completos porque “no aparecían en guión”. Fue un grave error. Si bien tenía un stock de vestuario, era para dar una variedad de opciones al director PARA LOS PERSONAJES. Cuando llegaron los extras, no tenía zapatos para todos ni las poleras manga larga que debían llevar⁴. En el plano se nota y para mí esto significa una falencia grave que afecta a la profesionalidad del corto.

La ambientación creo que fue lograda, pero siento que faltó que se viera más de lo que proponía. Siento que faltó ver más herramientas, texturas, materiales. Siento que faltó adueñarnos de los espacios y hacer notar que eran de los obreros.

Mi mayor dolor de cabeza es no haber tenido tanta información sobre el trabajo del departamento de arte, sentir que me faltó experiencia. Ahora que veo estos errores y que tuve la posibilidad de trabajar en otras obras audiovisuales, me cuestiono otras decisiones tomadas y creo el cortometraje pudo tener una visualidad más atrevida, a pesar de que me mantuve dentro de los márgenes de una propuesta naturalista y lo logré; siento que hizo falta exagerar más en muchísimos detalles que le hubieran dado más vida a cada uno de los personajes, efectivamente. Siendo más enfática, siento que me faltó hacer un mejor presupuesto para haber tenido un maquillador que supiera crear en los actores rasgos más duros y sucios; haber pasado el vestuario por procesos de envejecimiento y tintura más rudos; y haber hecho una ambientación más rococó⁵ y llamativa en donde también se pudiera interactuar más, a pesar que en las construcciones no es común ver tanto desorden y materiales por un asunto de seguridad y limpieza. Aún me pregunto si efectivamente lo logré, pero he aprendido lo importantísimo que es hacer pruebas de look durante la pre-producción, estar pendiente siempre de todos los detalles que ocurren en el plano,

⁴Por un tema de seguridad, a los obreros se les exige vestir prendas que cubran sus extremidades de los rayos solares o UV

⁵Con esto me refiero a algo más Barroco, con espacios llenos, con más adorno, más objetos, más suciedad.

ser más rigurosa, precavida y dejar de lado la inseguridad, confiar en los asistentes.

JUAN IGNACIO MARDONES

DIRECTOR DE SONIDO

INTRODUCCIÓN

Una de las razones que me motivaron a aceptar formar parte de este cortometraje llamado “Dialéctica” tiene que ver con la necesidad de mantener el mismo grupo de trabajo junto al cual llevamos a cabo nuestro proyecto final de Taller de Televisión, en el último semestre previo a obtener la Licenciatura. En ese sentido, considero fundamental no sólo trabajar junto a un gran equipo de profesionales, sino que además poder contar con un grupo humano con el cual posea un alto grado de afinidad dentro del quehacer cinematográfico.

De la misma manera, ya el hecho de poder contar con personas junto a quienes he trabajado en proyectos anteriores nos permite tener un mayor conocimiento de las fortalezas, debilidades y la metodología de trabajo de cada uno, de manera de poder apoyarnos mutuamente mientras dure la ejecución de nuestro proyecto.

No menos importante, también, es el hecho de que es en esta etapa final del currículo académico en donde, además, tenemos la posibilidad de conocer a quienes el día de mañana probablemente serán mis compañeros de trabajo en alguna entidad o proyecto cinematográfico en donde volvamos a participar juntos una vez que hayamos finalizado nuestros estudios superiores.

PROPUESTA DE SONIDO

Se dice que la primera imagen al comienzo de una película es fundamental para establecer el lugar y la época en que se esta se sitúa. Bajo esta premisa, entonces, consideré primordial la presentación del espacio físico y temporal como un aspecto no menos importante dentro de mi propuesta como Director de Sonido.

Vale mencionar que “Dialéctica”, en su totalidad, tiene lugar dentro de una construcción, lo que queda claro desde el inicio del cortometraje gracias al diseño del sonido ambiente en donde predominan la presencia de máquinas pesadas, el ruido de las herramientas y el constante desplazamiento de los trabajadores al interior del recinto transportando materiales, que son los elementos característicos que uno se puede encontrar en muchas construcciones, valga la redundancia.

Sin embargo, esto es sólo al inicio puesto que “Dialéctica” es una historia de personajes, razón por la cual los diálogos y las acciones que éstos llevan a cabo se encuentran situados en un primer nivel dentro del espectro sonoro, por encima del ambiente de la construcción, el cual si bien está presente durante gran parte del cortometraje, a lo largo del relato cede su protagonismo a los personajes del relato cuando éstos comienzan a aparecer en pantalla.

El momento más importante dentro de la narración es cuando Sebastián reta a su jefe Fernando a una partida de ajedrez. En dicha escena, predomina un ambiente “silente”, es decir, sin el constante ruido de las máquinas pesadas o de los obreros transitando constantemente de un lado a otro transportando materiales; ya que en ese instante el foco del relato está puesto en el duelo entre ambos personajes, predominando en la escena los sonidos de los constantes movimientos y golpes en el tablero de ajedrez. Por su parte, los golpes bruscos y algunos ruidos que se oyen de vez en cuando a lo lejos, sumado también a la reverberación dentro del recinto, contribuirán a reforzar la tensión en torno a cuál será el resultado final del juego. Todo lo anterior, sumado al montaje y la elección

de una música ad hoc para dicho momento, le otorgarán a esta escena el peso dramático que le corresponde dentro del cortometraje.

“Dialéctica”, en definitiva, apuesta por un diseño sonoro realista, es decir, apuesta por registrar los diálogos y las acciones de los personajes, así como también ambiente con el ruido de las máquinas y herramientas de la construcción de manera íntegra, de manera de poder lograr un relato verosímil desde el punto de vista sonoro. Para lograr dicho propósito, se evitará recurrir al uso de efectos de sonido, muchos de los cuales se pueden encontrar en Internet, o al menos, la utilización de dicho recurso técnico sólo se llevará a cabo en última instancia.

EL PROCESO CREATIVO

1.- **Preproducción**: Durante esta etapa se hizo fundamental la elaboración de un desgloce de sonido, escena por escena, en donde no sólo me limité a destacar aquellos diálogos y acciones que debía registrar in situ, sino que además poder constatar qué equipos de sonido iba a necesitar durante el rodaje. Esto, sumado obviamente a las correspondientes visitas a terreno previas al rodaje y el aprendizaje en el correcto uso de los equipos de sonido.

Por otra parte, la contratación de un asistente de sonido fue fundamental para este cortometraje dado que la puesta de escena consideraba muchas situaciones en donde interactuaban 3 o más personajes, por lo que evidentemente se hacía necesario poder contar con al menos dos micrófonos direccionales que pudieran abarcar todo el espectro sonoro dentro del cuadro.

2.- **Rodaje**: El tratamiento de fotografía de “Dialéctica” contemplaba el uso de una única cámara, con lo cual se buscaba registrar una misma escena o situación utilizando todo tipo de planos (general, americano, medio, primer plano, detalle, etc.). Teniendo en consideración lo anterior, durante el rodaje se hizo fundamental el registro sonoro para la totalidad de los planos, entendiendo que para el caso de los planos más cerrados es mucho más fácil situar el/los micrófono/s cerca de la fuente de audio para así obtener un registro de audio mucho más óptimo, y de esta forma, evitar el uso de los bancos de sonidos.

Dentro del rodaje se hizo necesario, también, que cada vez que el director diera la orden para iniciar la filmación, el director de sonido y su asistente cuenten con al menos 5 segundos de silencio, antes de que los actores comiencen a decir sus parlamentos y/o ejecutar sus acciones frente a la cámara. De la misma manera, cuando se termine de grabar una toma, antes de que el director dé la orden para cesar la filmación, el director de sonido debía continuar registrando el audio 5 segundos desde que se termina de oír el último diálogo o acción realizado por algún personaje. Esta medida buscaba, entre otras cosas, facilitar el posterior

trabajo de edición y postproducción de sonido, sobre todo a la hora de cortar y colocar fundidos entre las distintas pistas de sonido durante el proceso terminal de la obra.

Gran parte del cortometraje transcurre dentro de una construcción, sin embargo, y pese a lo anterior, vale mencionar que existen dos tipos de ambientes sonoros dentro de las faenas: (1) Por una parte, está el ambiente sonoro donde predominan los ruidos de las máquinas pesadas y de las herramientas de trabajo, que tienen como función presentar el espacio donde se desenvuelve “Dialéctica”. Este “wild track” fue grabado dentro de una de las construcciones que utilizamos como locación, en donde en ese momento haya mucha actividad laboral, y por ende, mucho ruido. (2) En tanto, el ambiente de construcción más “silente” fue registrado en la misma locación, en un espacio más alejado del flujo humano, aprovechando que aún no iniciaba la jornada de rodaje.

Para llevar a cabo el registro del sonido ambiente de la construcción, entonces, se utilizó una grabadora de audio portátil Olympus LS-100, con la cual se grabaron al menos tres tomas de audio para ambos tipos de sonido ambiente. Cada pista de sonido ambiente dura entre 3 a 5 minutos aprox.. Mismo equipo de sonido fue utilizado, también, durante la totalidad del rodaje, de manera de poder contar con una mayor autonomía dentro de mi trabajo. En ese sentido, el registro de sonido directo durante el rodaje implicó también trabajar codo a codo con la persona encargada del script o continuidad, quien se encargaba de anotar en una planilla los nombres de los archivos de audio y video respectivamente para el posterior proceso de sincronización de material.

La escena de “Dialéctica” en donde nuestro protagonista y sus colegas se encuentran en torno a una mesa, conversando mientras almuerzan, fue fundamental puesto a que es la única que transcurre dentro de un ambiente alejado de ruidos exteriores que eventualmente hubieran entorpecido el correcto registro sonoro; siendo además por esta razón que se determinó que aquella escena correspondería a nuestra primera jornada de rodaje.

Sólo a partir de la segunda jornada, cuando iniciamos las grabaciones dentro de la construcción, las cosas cambiaron. Pasamos de estar en un ambiente mucho más controlado a uno mucho más hostil en términos sonoros. Asimismo, comencé a constatar que uno de los grandes desafíos que me esperaban como Director de Sonido era, justamente, el registro sonoro de las piezas de ajedrez durante el duelo entre Sebastián y Fernando, las cuales pese a su tamaño debían situarse en un mismo nivel de preponderancia que los diálogos, las demás acciones y el sonido ambiente, todas ellas, fuentes de sonido con un alto nivel de presencia dentro del espectro sonoro.

3.- Montaje y Diseño de Sonido: En primer lugar, se llevó a cabo la correspondiente sincronización entre los clips de video de cada toma, junto con los archivos de audio almacenados en la grabadora de sonido. Una vez iniciado el proceso de montaje, el director de sonido trabajó codo a codo junto al montajista, no interviniendo su labor artístico-técnica, sino para constatar el estado en que se encontraba el audio de las distintas tomas pensando ya en la etapa de postproducción.

Desde antes de iniciar el rodaje de “Dialéctica”, sabía que el diseño del sonido ambiente que presenta el espacio físico del cortometraje no podía ser un aspecto tomado a la ligera. En ese sentido, lejos de caer en el facilismo de registrar a tontas y a locas un audio con el ambiente de una construcción y colocarlo así y nada más junto a la imagen, mi apuesta consistió en distribuir en su justa medida los distintos sonidos de las máquinas, vehículos y herramientas propias de una construcción.

En tanto, el registro de foleys se hizo necesario para poder cubrir aquellas acciones que eventualmente no hubieran quedado nítidamente registradas durante el rodaje, especialmente en aquellas escenas que transcurrían dentro de la construcción, tales como el instante en que Rubén bebe una botella de alcohol mientras presencia el duelo de ajedrez y, por supuesto, el movimiento de las piezas sobre el tablero. Sólo en el caso de los sonidos de las pisadas de Rubén, durante dicha escena, hubo que recurrir a un banco de sonidos de Internet, dado

que la calidad del registro de dichos foleys no nos había dejado del todo conformes.

4.- **Musicalización**: La decisión en torno a cuál iba a ser la propuesta musical de “Dialéctica” sólo pudo ser zanjada de manera definitiva durante el proceso de montaje, en común acuerdo con el editor y el director. Vale decir que la música dentro del cortometraje pasó a convertirse en un aspecto fundamental de “Dialéctica” ya que esta permitió otorgarle una determinada atmósfera a ciertos momentos del relato.

El estilo de música escogido fue el western debido a que fue considerado como el más ad hoc con la temática de enfrentamiento que atraviesa el guion de “Dialéctica”, así como también con el carácter árido y monótono que predomina en el entorno de la construcción.

De esta manera la elección del tema “Tumbleweed Town” de Brandon Fietcher, a modo de referencia, nos permitió poder comenzar a construir la atmósfera del cortometraje. Dicha pieza musical fue utilizada en el inicio del cortometraje así como también en la primera mitad del duelo de ajedrez entre Sebastián y Fernando, ambos momentos caracterizados por su monotonía, lo que además va de la mano con el ritmo pausado de la melodía escogida.

Vale decir que desde un comienzo apostaba por la creación de una música original especialmente para este cortometraje, razón por la cual decidí contactarme con el compositor e intérprete Mauricio Vergara, egresado de Licenciatura en Artes con mención en Sonido de la Universidad de Chile, quien además posee una gran inclinación hacia el área musical, para así llevar a cabo la creación de las piezas musicales para “Dialéctica”.

Finalmente, por decisión del montajista, se optó por mantener el tema musical de Fietcher dentro del cortometraje, mientras que finalmente sólo una de las piezas musicales de Mauricio Vergara fue incluida dentro del relato ya que poseía una carga dramática y un in crescendo que eran bastante ad hoc con el

clímax de “Dialéctica”, cuando Sebastián acorrala a Fernando en el duelo de ajedrez.

5.- Postproducción Final: La postproducción de sonido de “Dialéctica” se llevó a cabo utilizando el software Adobe Audition CS6 el cual, además de ser accesible y requerir tanta capacidad del computador para poder utilizarse, posee un flujo de trabajo que lo hace fácil de manejar. Sin embargo, uno de los contras que posee dicho programa, y que pude constatar durante el proceso terminal de “Dialéctica” fue cierta falta de precisión que el programa posee a la hora de trabajar los distintos clips de sonido dentro de la línea de tiempo, lo que se traduce en pequeños desfases que pudieran resultar entre la imagen y el sonido.

En primer lugar, se me hizo entrega de un archivo .OMF el cual contenía todas las pistas de sonido y, por separado, se me entregó también una pista de video (sin audio) en baja calidad que contiene el cortometraje ya finalizado. Luego, al abrir el software de postproducción, se creó un flujo de trabajo que permitía visionar el cortometraje mientras se lleva a cabo la etapa terminal de la edición de sonido.

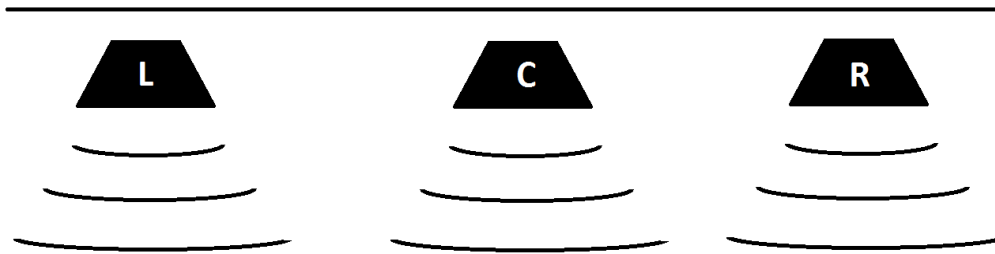
Una vez iniciado este proceso, una de las primeras labores que llevé a cabo fue la revisión de todas las líneas de diálogo. Utilizando la opción “pluma” se corrigieron los niveles de audio de cada toma de sonido, de tal manera que las ondas sonoras picaran en una intensidad máxima de -3 dB, especialmente en las ondas de sonido donde había un mayor nivel de saturación, como se señala en la siguiente captura de pantalla.



Luego, se procedió a revisar y corregir los niveles de audio del sonido ambiente utilizando la misma metodología de trabajo antes mencionada, procurando que los diálogos y las acciones de los personajes siempre queden situados en un primer nivel dentro del espectro sonoro. En tanto, la música no requirió de mayor trabajo durante esta etapa ya que de antemano había sido grabada y mezclada, paralelamente a la realización y edición del cortometraje.

Una vez finalizada la postproducción de sonido, se procedió a exportar la mezcla multipista en un archivo de audio .wav a 48.000 kHz (calidad DVD) para ser enviado de vuelta al software de edición y, de esta manera, llevar a cabo la exportación definitiva del cortometraje en un archivo de video de alta calidad.

Vale decir también que la mezcla de sonido, o bien, la distribución de los canales de audio fue pensada de la siguiente forma:



Canales Izquierdos:

Piezas de Ajedrez
Fernando
(Paneo 50%)

Acciones de Personajes
(Paneo 75%)

Sonido Ambiente
(Paneo 75%)

Música
(Paneo 100%)

Canal Centro:

Diálogos
(Paneo 0%)

Canales Derechos:

Piezas de Ajedrez
Sebastián
(Paneo 50%)

Acciones de Personajes
(Paneo 75%)

Sonido Ambiente
(Paneo 75%)

Música
(Paneo 100%)

La razón por la cual se decidió elaborar una mezcla de sonido estéreo, más allá de la facilidad que implica poder trabajar en este tipo de mezcla, tiene que ver con el hecho de que, por las características que posee “Dialéctica” en cuanto al tipo de historia que narra; un relato que posee un marcado trasfondo social, que alude a la lucha de clases y que, por lo mismo, busca no sólo ser mostrado en los grandes espacios de exhibición, sino que también poder llegar a los sectores más populares, que obviamente no poseen la misma tecnología de las salas de cine tradicionales.

EQUIPOS DE SONIDO UTILIZADOS

Para llevar a cabo el registro de las distintas capas de sonido presentes en el cortometraje, se utilizaron principalmente aquellos equipos de sonido que tiene a su disposición la carrera de Cine y Televisión de la Universidad de Chile.

El registro del sonido directo fue llevado a cabo utilizando, ambos tipos de micrófonos, direccional y lavalier, de manera de poder asegurarnos de captar nítidamente los diálogos y las acciones de los personajes, elementos fundamentales dentro de la narrativa de “Dialéctica”.



Con el fin de poder ejercer la labor de sonidista con la mayor autonomía e independencia posible, se utilizó una Grabadora Olympus LS-100, la cual también cuenta con conexión XLR para poder recibir la señal del/los micrófono/s y el mixer, respectivamente. Asimismo, también se contempló el uso del Mixer Sound Devices de 5 canales -disponible en la Escuela de Cine y Televisión-, de manera de poder contar con una interfaz entre el micrófono direccional y la grabadora de audio portátil, al mismo tiempo que este dispositivo mezclador nos permite conectar dos micrófonos direccionales y dos micrófonos inalámbricos lavalier, de manera de poder cubrir bien las escenas del juego de ajedrez, donde hay más de 5 personajes observando y dialogando entre ellos durante el duelo entre Sebastián y Fernando.



Sin perjuicio de lo anterior, otra de las ventajas de poder contar también con la grabadora de audio Olympus durante el rodaje, tiene que ver con la necesidad de poder efectuar el registro de los “wild tracks” con la ayuda de dos micrófonos integrados, lo que permiten registrar el audio en dos canales diferentes y, de esta manera, poder llenar el espectro estéreo dentro de la mezcla de sonido.

REFLEXIONES GENERALES

“Dialéctica” es un cortometraje que no estuvo exento de dificultades durante su ejecución, tanto por las constantes modificaciones que sufrió el guion así como también por las diversas situaciones adversas que nos tocó enfrentar durante el rodaje. Sin ir más lejos, incluso durante las etapas de montaje y postproducción los problemas se hicieron presentes. Sin embargo, y a pesar de todo, logramos sacar adelante este cortometraje gracias al alto nivel de compromiso que cada uno de nosotros demostramos en nuestros respectivos cargos.

En esa misma línea, considero que el mayor aprendizaje que obtuve de esta experiencia fue haber aprendido a empoderarme y tener mayor seguridad y confianza en el rol que me tocó desempeñar, lo cual es sumamente importante para mi desempeño profesional como Realizador de Cine y Televisión.

Vale decir también que el hecho de haber ejercido el rol de Sonidista en el proyecto final de Taller de Televisión durante el último semestre previo a obtener mi Licenciatura, fue determinante para poder comenzar a desarrollar una metodología de trabajo que, entre otras cosas, me permitiera enfrentar con éxito el proceso de titulación. No menos importante, además, fue el hecho de haber conservado el mismo grupo de trabajo que llevamos a cabo el trabajo final del cuarto año de la carrera, lo cual contribuyó a facilitar la comunicación entre los miembros del equipo realizador, así como también a tener conocimiento de las capacidades y limitaciones de cada uno de nosotros y, de esta manera, apoyarnos en cada una de las etapas del proceso creativo detrás de una película.

JOSÉ ACEVEDO

MONTAJISTA Y ASISTENTE DE DIRECCIÓN

PROPUESTA DE MONTAJE

La historia presentada en “Dialéctica” es una narración que se basa principalmente en el choque de fuerzas, elementos puestos en contraposición o, si se quiere, la lucha de clases propiamente tal. Entre un sector que se encuentra a la cabeza de una obra constructora con otro que corresponde a su mano de obra. Y como un primer acercamiento a lo que sería el montaje de esta producción, será haciéndose cargo de estos elementos en tensión.

A partir de la primera versión de guión y argumento podemos mencionar como primeros elementos que estarán presentes en el montaje.

- El plano inicial introductorio será un plano secuencia. Se evaluará el uso de planos alternativos de la misma escena para tener la posibilidad de manipular el tiempo de la misma en montaje.
- Montaje rítmico y dinámico en los momentos de trabajo en la obra.
- Uso de plano contra planos de los antagonistas durante juego de ajedrez. Con especial atención en el personaje de Juan. Será de él quien más veremos sus reacciones, buscando la empatía directa con el espectador.
- Las transiciones entre las diferentes partidas de ajedrez/damas estarán dadas por planos contemplativos de los trabajadores que miran el juego. Se busca generar empatía en el espectador a través de la contemplación de sus rostros.

Para el proceso de edición propiamente tal, se tienen considerado los siguientes procesos de trabajo:

1) Traspaso de material (archivos de video y audio digital)

2) Sincronización audio – video.

- Programa: Adobe Premiere Pro CS6.

3) Primer Corte (y los siguientes).

- Programa: Adobe Premiere Pro CS6.

4) Post producción de imagen.

- Programas: Adobe Premiere Pro y Adobe After Effects.

5) Envío a Post producción de Audio.

6) Exportación Corte Final.



Corte final de Dialéctica, versión 8.5, editada en Adobe Premiere Pro CS6 previo a la post producción de color y sonido.

COMENTARIOS AL FINALIZAR

Luego de finalizar el proceso de rodaje, comenzó todo un segundo momento que sería determinante a la hora de darle la forma final a lo que terminó siendo *Dialéctica*. Esto se dio a partir de las asesorías de montaje con la profesora Soledad Salfate y a través del visionado mismo junto al Director del material grabado. Y fue producto principalmente de ver que existían momentos que no funcionaban a nivel narrativo y/o presentaban elementos que no nos terminaron de convencer en las primeras versiones del cortometraje editado.

Género western

Es así, como decidimos tomar una de las sugerencias brindada en una de las asesorías; no tener miedo de utilizar recursos dramáticos de cine de género. Se tomó la determinación de brindarle una estética distinta al cortometraje. Lo que fue pensado como un corto más bien naturalista, ahora, sin perder esa esencia, se enmarcó dentro del cine Western. Lo cual no fue una decisión gratuita, sino una que asumimos cabalmente al aceptar la nueva dimensión que se nos abrió.

Esta decisión fue posible hacerla a esta altura del desarrollo del proyecto, gracias al uso de *Master shot* de todas las escenas durante el proceso de grabación. Al tener tomas de gran variedad de ángulos de cámara en diferentes escala de planos, se hizo posible tener gran control de lo que se quería mostrar en cada momento y poder elegir entre una manera de otra. Y finalmente el estilo mismo que brindó el Director de Fotografía a la imagen del corto, permitiría utilizar estas imágenes y presentarlas estilo western.

Secuencia introductoria; “El Tablero”

Se armó una secuencia introductoria donde a través de un montaje rítmico que va en conjunto con la música, vemos imágenes del edificio donde se desarrollará la historia.

Planos que vienen a ser de una similar duración van para ir mostrando nuestro escenario y poco a poco los trabajadores del lugar. De esta manera se

presenta la estética del cortometraje donde la música Western y el ambiente hostil toman relevancia desde el primer minuto.



El enfrentamiento

Contar esta historia a través de este estilo, nos genera una analogía a la realidad de los trabajadores. No es posible contar un western sin una escena de enfrentamiento y Dialéctica, es básicamente eso, un enfrentamiento, un duelo,



donde dos fuerzastotalmente opuestas se desafían en la búsqueda de superar al otro.

La imagen más potente, y donde se centra nuestro cortometraje, es la escena de enfrentamiento entre Sebastián y Fernando. Para esto, fue fundamental el apoyo musical; música de Mauricio Vergara. A través del montaje se presentó el tablero a la vez de los personajes, en una misma duración, acompañados dentro del mismo tema musical. En la búsqueda de generar este choque de fuerzas siempre enmarcadas

en un ambiente dramático, pero sin dejar de lado lo lúdico; estamos viendo un juego.



Menos es más

Una de las determinaciones que sirvió mucho a la hora de editar y saber que incluir y que eliminar del montaje final, fue pensar qué información íbamos entregando por primera vez y cual ya estábamos repitiendo a medida que avanzaba el relato.

A partir de eso, se suprimieron frases, escenas, e incluso el final pensado en guión en primera instancia para economizar la entrega de información y contar lo mismo, pero con menos elementos.

Esto se vió desde pequeñas frases eliminadas, donde por ejemplo un parlamento como “¿Eso es lo que querías lograr?”, dicha por el Jefe luego de expulsar a Rubén, podía ser sustituida por sólo su mirada desafiante en contraposición a la mirada perdida de Seba en el tablero, sin ninguno decir nada.



La misma lógica llevó a eliminar escenas completas, donde podemos mencionar el primer final de guión. Donde el Jefe, Fernando, conversa con el capataz a la salida de la obra constructora y le informa que debe despedir a Sebastián. Momento que terminó siendo suprimido dejando como final la celebración con los trabajadores. Nosotros como espectadores sabemos que Sebastián no “la sacará barata” al haber participado de este juego, desafiar al Jefe y motivar indirectamente la desobediencia de los obreros y un final donde el Jefe termina expulsándolo podía tornarse sobreexplicativo.

Para lo cual había que desprenderse del “final feliz” con la celebración de los obreros. Se tomó la determinación de insinuar un destino desfavorable para el protagonista a través de la imagen del espacio vacío con la música western, que nos recuerda que este juego aún no se termina.



Para la presentación final del año 2014, decidimos utilizar todos los recursos que teníamos considerados, para ver la reacción de profesores y alumnos. Es por eso, que se presentó una versión más larga que la final (con momentos que luego decidí acortar para versión actual) y créditos donde a través de material de archivo de prensa podíamos ver una situación de paro de obreros real, donde los trabajadores demandan a sus patrones mayores derechos laborales. En un segundo momento, donde continuamos con asesorías de montaje, se fueron llevando a cabo diferentes determinaciones en base a las

decisiones mostradas anteriormente, llegando a lo que es la versión final de Dialéctica.

Es así, como se terminó de trabajar y se conformó el producto final Dialéctica, con decisiones importantes que habría sido ideal haberlas tomado antes pero que conforme a nuestras circunstancias terminaron cuajando en un producto muy particular y que me dejó a gusto de realizar, que es esta mezcla entre mundo obrero, género western y ajedrez.

A modo de cierre, personalmente y asumiendo este trabajo como parte de un proceso de enseñanza, siento que podemos lograr un mayor desempeño tanto técnico como creativo con mis compañeros. Aún así, este es un cortometraje que me deja una gran satisfacción, desde el desafío mismo de llevarlo a cabo, superando todas las barreras que se nos interpusieron (incluso a nivel institucional) hasta el resultado en pantalla, logrado con toda la energía y empuje junto a compañeros y amigos.

PROPUESTA ASISTENCIA DE DIRECCIÓN

A partir de la lectura de la primera versión del guión de “Dialéctica”, se desprenden una serie de observaciones que serán puntos relevantes a considerar a la hora de enfrentarse al rodaje desde el área de la asistencia de Dirección.

En primer lugar, está la locación. “Dialéctica” es un cortometraje que plantea la mayor parte de su rodaje (por no decir su totalidad) en un exterior: una obra constructora. Lo cual significa un enorme esfuerzo de producción para recrearla y/o gestionarla y de coordinación de todos los departamentos. Nos encontramos frente al desafío de trabajar junto a una cantidad relativamente alta de actores y extras, en una locación atiborrada de elementos (andamios, carretillas, construcciones, etc.), donde el control de los mismos será fundamental para no terminar en la desorganización.

Frente a esto, desde asistencia de dirección se propone, en la posibilidad de las condiciones, crear equipos por departamento, en especial para dirección de arte, delimitando así las diferentes tareas como maquillaje, vestuario y utilería. Será tarea primordial mantener el equipo unido y en una continua comunicación entre cada una de las partes, siendo tarea del asistente de dirección mantener en sintonía al director con los diferentes departamentos.

En aspectos más generales, será tarea del asistente de dirección:

- **Mantener el orden y organización en el set:** gestionando los tiempos entre cada toma, atendiendo a las exigencias de las circunstancias.
- **Organizar a los extras** (obreros, jefes, etc): Hacerse cargo de estos y de las funciones que cumplen dentro de cada toma para darle vida al contexto.
- **Mantener la Continuidad:** Será una de las tareas más complicadas a las cuales enfrentarse, debido a la gran cantidad de objetos y personas en escena. Por lo que se recurrirá a la ayuda de un/a Continuista. Siempre siendo responsabilidad del Asistente de dirección dicha tarea.

- **Comunicación entre el director y los diferentes departamentos:** Cómo se mencionó anteriormente, será fundamental estar conformados en un grupo cohesionado y de fácil entendimiento entre todas las partes.

Para este trabajo es de suma importancia estar siempre atento a lo variable de las condiciones. Tener “un plan B” para cada problema que se pueda presentar. Es importante para esto, previamente ponerse en todas las situaciones posibles, entre las cuales podemos mencionar:

- Cambio climático.
- Clausura/Cambios de locación.
- Bajas en el equipo artístico y/o técnico.

Pensar en las posibilidades de acción, luego de presentado el problema, será primordial para sacar adelante el rodaje pese a cualquier problema.

DARIO SOTO

PRODUCTOR

RESUMEN DE PRESUPUESTO ESTIMADO

El siguiente presupuesto considera un estimado de los costos de realización de este cortometraje, los que se han determinado teniendo presente las siguientes consideraciones:

- La trama del presente cortometraje se desarrolla en 2 locaciones, la obra constructora, dividida en sets diferentes, y el almacén al que va a comprar el protagonista.

Se estima la posibilidad de utilizar locaciones reales para estos sets, y por otro lado la construcción del set “Comedores” en un lugar controlado, ya sea estudio o algún otro lugar que no necesariamente ha de ser una obra constructora, puesto que en la realidad estos comedores son construcciones provisorias de muy baja complejidad.

- La incorporación de 6 actores profesionales que interpretarían a los protagonistas, Juan y Richard, y a los personajes secundarios con alta presencia y diálogos significativos, es decir, Capataz, Julio, trabajador 2, Jefe de obra.

A continuación el desglose de gastos correspondientes a las fechas de pre-producción y rodaje:

Pre-producción: junio – septiembre

- Cargas de celular para efectos de gestión, coordinación del equipo para visitas a posibles locaciones, contacto con actores en el proceso de casting y posteriormente de ensayos. Costo: \$20.000

- Transporte del equipo para las reuniones y las visitas a locaciones. Costo: \$15.000

- Gestión de equipos (cámara, trípode, maletas de iluminación, pluma, micrófonos, mixer). Costo: \$0, puesto que son provistos por el Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile.

- Construcción de set “comedores” forrados en su interior con placas OSB. Costo presupuestado: \$160.000

- Estudio para realización de castings. Costo: \$0, provisto por ICEI. Rodaje: 6 jornadas de rodaje durante la primera semana del mes de octubre

Actores: se presupuesta el pago de \$25.000 por jornada a los actores protagonistas y \$20.000 a los secundarios.

- Pago de 5 jornadas para el actor intérprete de Juan. Costo: \$125.000

- Pago de 4 jornadas para el actor intérprete de Richard. Costo: \$100.000

- Pago de 4 jornadas para el actor intérprete de Capataz. Costo \$80.000

- Pago de 4 jornadas para el actor intérprete de Julio. Costo \$80.000

- Pago de 3 jornadas para el actor intérprete de trabajador 2. Costo \$60.000

- Pago de 2 jornadas para el actor intérprete de Jefe de obra. Costo \$40.000

- Pago de Flete para transporte del equipo de grabación (cámara, maletas de iluminación, etc.). Costo: \$15.000 por jornada para hacer retiro y devolución del equipo. Costo total de las 6 jornadas: \$90.000

- Catering por las 6 jornadas de grabación en terreno. Costo Total: \$150.000

- Pilas y otros insumos para los 6 días de rodaje. \$25.000

SUBTOTAL: \$945.000

APARTADO COTIZACIONES DE ARTE

DETALLE:

Vestuario:

Item	Valor unitario CLP(\$)	Cantidad	Total CLP (\$)
Coletos Carpintero	9.000 en Mercado Libre	2	18.000
Cascos de seguridad	1950 en Easy	10: 2 Rojos 4 Blancos 4 otros	19500
Lentes de seguridad	890 en Easy	9	8010
Lentes de seguridad oscuros	2190 en Easy	1	2190
Reloj imitación	2000 en Feria Libre	1	2000
Camisas administrativas (usadas)	1000 aprox. en Feria Libre	4	4000
Poleras-Poleros usados	1000 aprox. en Feria Libre	6 1 Blanco (Yesero)	6000
Jeans gruesos usados	1000 aprox. en Feria Libre	6	6000
Pantalones de Tela	3000 aprox. en Feria Libre	4	12.000
Chaquetas	1990 en Easy	6	11940

reflectantes			
Zapatos	-	4 pares	-
Bototos (símil de zapatos de seguridad)	-	6 pares	-
Subtotal Aproximado			90.640

Maquillaje:

Item	Valor unitario CLP (\$)	Cantidad	Total CLP (\$)
Cemento	1 saco 42 kg.: 4.550 en Easy	5 kilos	525
Yeso	-	5 kilos	500
Pasta Muro/Estuco	1 saco 45 kg: 4350 en Easy	5 kilos	500
Aserrin	1 saco: 3000 en Mercado Libre	1 saco	3000
Tierra	0	1 kilo	0
Subtotal Aproximado			4525

Escenario, ambientación y utilería:

Item	Valor unitario CLP (\$)	Cantidad	Total CLP (\$)
Comedor			
Mesas Plegables o símil	30000	4	120000
Manteles cuadrillé plásticos	1000 x mt ² 5 mt ² c/u	4	20.000
Ollas de aluminio	1000	6	6000

de colación			
Tenedores, Cucharas, Cuchillos	300 c/u, 900 pack	6 pack	5400
Construcción			
Tablas	640 en Easy	5	3200
Terciado moldaje. 15 x 2440 x 1220 mm.	17.574 en Easy	1	17574
Escalera de madera	20.980 en Easy	1	20980
Planchas OSB STD. 9.5 x 1220 x 2440 mm.	6450 en Easy	3	19440
Balde concretero	990 en Easy	2	1880
Carretilla	24.500 en Easy	1	24500
Espátula Lengueta	1.790 en Easy	1	1790
Espátula Llana	1890 en Easy	1	1890
Plastacho Albañil	4.890 en Easy	1	4890
Regla aluminio	2790 en Easy	1	2790
Nivel 3 aguas	2790 en Easy	1	2790
Huinchas de medir	2790 en Easy	1	2790
Serrucho	4840 en Easy	1	4840
Martillo	2890 en Easy	1	2890
Clavos Punta 2". 50 gr.	430 en Easy	1 bolsa	430
Lápiz Construcción Bicolor	1090 en Easy	1 pack	1090
Trompo mezclador	250.000 venta en	1	-

de cemento (arriendo)	Mercado libre		
Yeso, Cemento, Pasta Muro	Pack Maquillaje 5000 aprox.	-	ok
Administrativos			
Walkie Talkie usado	5000 en Mercado Libre	1	5000
Arriendo de Camioneta CHEVROLET DMAX 4X4 o similar	126218 en Econorent	1	126218
Subtotal			396832

Faltan algunas cotizaciones como los zapatos y el trompo mezclador de cemento

Por otro lado, este es un presupuesto estimativo ya que se planea conseguir gran mayoría de los elementos aquí mencionados, como el vestuario y herramientas que se pueden encontrar en gran parte de las casas de los integrantes del proyecto Dialéctica, por lo que el presupuesto podría reducirse considerablemente.

Se considera importante el arriendo de un auto pues si va en escena, tiene que ser ad-hoc al tipo de personaje que lo usa, como el dueño de la construcción. Por otro lado, pueden hacer falta algunos elementos que no se han considerado pues no se indican en el guión.

SUB TOTAL ARTE: \$491.997.

COSTO TOTAL DEL CORTOMETRAJE: \$1.436.997, existiendo la posibilidad de reducir los costos con una buena gestión, convenientes negociaciones con actores, etc.

