

# Una tristeza fiel

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

Integrantes:

Benjamín Andre Alarcón Porro  
Lickan Antonio Huenchuñir Sagredo  
Paolo Alfonso Caro Silva

Profesora Guía:  
María Isabel Donoso

Santiago de Chile  
2024

## **Ficha técnica**

Director: Paolo Caro Silva  
Productora: Paz Otaíza  
Sonido: Maximiliano Matus  
Director de Arte: Lickan Huenchuñir  
Montaje: Benjamín Alarcón  
Género: No ficción/experimental  
Duración: 15 min.  
Formato: 4:3

## **STORYLINE**

Una tristeza fiel es un cortometraje sobre las distintas formas de recordar, conectando la tecnología y los procesos emotivos. El director revisita un espacio cargado emocionalmente: la habitación en que vivió sus primeros 12 años de vida junto a su familia, donde emprende un viaje interior para intentar recuperar sus memorias incompletas. La técnica de la fotogrametría evidenciará la imposibilidad de reconstruir completamente los recuerdos, sirviendo para explorar las distorsiones y grietas de las tecnologías, así como también de la memoria.

## 1- Propuesta general de dirección

*Una tristeza fiel* es un cortometraje experimental de no ficción que, tratando de encontrar alternativas a las formas de representación actuales, se conecta con los nuevos medios. Buscando conexiones entre lo sintético de los medios tecnológicos y lo emotivo de procesos personales, la película no es solo un resultado, sino que un proceso, lo que se transforma en el centro de la narración y estructura de la obra.

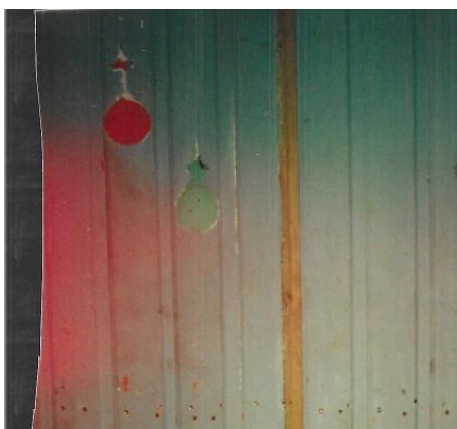
La fotogrametría, una técnica que consiste en crear un modelo 3D a partir de fotografías de un espacio u objeto, se utilizará como la principal herramienta en este cortometraje. Otros medios audiovisuales como las animaciones 3D, el uso de archivo fotográfico análogo familiar, junto a voz en off y una reconstrucción sonora del espacio representado y habitado, trazarán un camino hacia el proceso de reconstruir un lugar específico, aún muy difuso. Es por estas mismas limitaciones que surgen complicaciones, ya que, al igual que la memoria no es capaz de representar el pasado de una manera perfecta, la tecnología tampoco.

El enfoque de dirección del cortometraje será explorar la relación del realizador con el espacio, el olvido y la pertenencia a un lugar específico, así como su capacidad de dejarlo ir. La intención es combinar lo análogo y lo digital para reconstruir un espacio y un sentimiento, aprovechando las fallas e imperfecciones de estas técnicas. De este modo, se busca hacer un símil con las imprecisiones que solemos tener cuando intentamos volver a conectar con un espacio o un recuerdo emocionalmente intenso. Por eso, el cortometraje busca mostrar la unión de dos mundos aparentemente opuestos, demostrando que incluso las técnicas que parecen más automatizadas tienen un camino que recorrer, lleno de fallas y aprendizaje.

Este cortometraje se construyó a partir de varios recursos audiovisuales. Estos son:

- Archivo fotográfico escaneado:

A través de las fotos y sus marcas (físicas en el papel o errores en el escaneo) se da el contexto de la historia familiar, que será apoyada por una voz en off más narrativa.



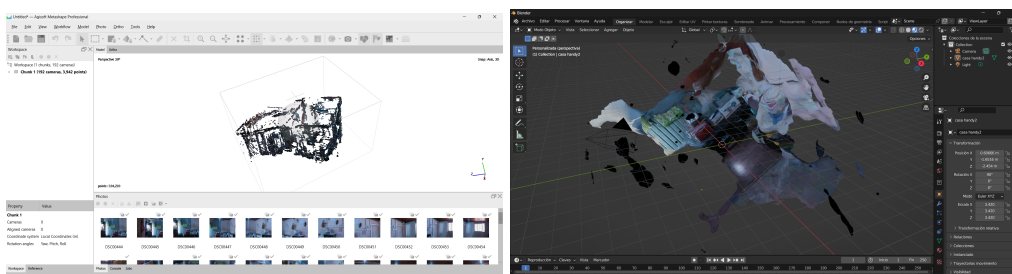
- Fotos actuales del lugar:

Sucesión de imágenes capturadas en handycam, Sony a6000 y material análogo en 35mm. Dan diferentes texturas y versiones de un mismo lugar a través de todo lo que duró el proceso del cortometraje. Estas además fueron la materia prima que se usó para la fotogrametría.



-Interfaz de programas:

Este material fue registrado con todo el equipo frente al computador utilizando los programas de fotogrametría y animación 3D en la misma pieza. Primero el proceso de fotogrametría (Meta Shape, Reality Capture o Luma.ai) y luego el de animación (Blender). Parte de este proceso fue enfrentarnos a la necesidad de recuerdo, mostrando fallas no solo en los resultados, sino también en el proceso y cómo se avanza después de esto. Además, a través de este dispositivo, se visualiza como estos programas son capaces de rellenar espacios vacíos a través de procesos tecnológicos, lo que tendrá un símil con la incapacidad de hacer esto mismo de una manera emocional por parte del director.



- Animaciones digitales:

Resultados de la fotogrametría y Blender. Estas no se quedan solo en el recorrido sobre los modelos 3D resultado de la fotogrametría, sino también la manipulación de estos. Usamos a nuestro favor la infinitud de posibilidades que tendremos, llevando todo a un funcionamiento irreal e inquietantemente perfecto y así dar la sensación de que aunque todo se vea muy claro no es la realidad.





-Field recording:

Collage sonoro con el que aparte de generar un contexto al ambiente de campo, se usará de manera creativa para guiar al espectador a un tipo de emoción en específico.

-Voz en off:

El aspecto más claramente subjetivo. Ésta se trabaja a través de una voz que, en vez de seguir un guión leído, será conducida por un flujo de pensamiento. Esto con el fin de crear un contexto emocional a todo lo vivido por el director, siempre desde su punto de vista.

Dentro del funcionamiento de este cortometraje:

Arte se encargará de las animaciones y la decisión de qué modelo 3D ver en pantalla, para dar forma al look de glitch electrónico, además de ordenar la visualidad de la pieza físicamente.

Sonido es el encargado de ser la base narrativa cuando no hay voz en off, siendo el hilo conductor de la historia que hay detrás de cada imagen.

Finalmente, montaje será el momento donde se busque descubrir de manera más clara todo el orden de este relato, tratando de ir siempre de menos a más en la información que se le dará al espectador, teniendo a la vez un balance entre todas las técnicas que se usarán.

Todo esto se puede apreciar mejor con las siguientes referencias, las cuales engloban de mejor manera todas nuestras ambiciones con el corto.

## 1.2 Referencias audiovisuales

[\*kitchen.blend\*](#) (2020) Dir. Nataliya Ilchuk: Este trabajo trata sobre el intento de reconstruir la memoria de un lugar específico a través de medios digitales. Con esta base el cortometraje nos da claves de la importante relación del proceso y el mismo resultado, donde los errores y posibles caminos sin salida, terminan permeando el camino emocional y artístico de la obra.

[\*Worstward Ho!\*](#) (2020) Dir. Ilê Sartuzi: Esta referencia es un videoarte, que sirve mucho para evidenciar de manera casi literal la gran libertad que nos dan estos espacios digitales, que transforman lugares físicos con cuatro paredes tangibles en algo mucho más moldeable a todo lo que nos apetezca para el contexto de la historia o el momento emocional del proceso.

[\*Antes del olvido\*](#): Un proyecto colectivo en el que a través del escaneo 3D se recuperan espacios resignificados en el contexto del estallido social. Lo que nos interesa mantener en nuestro corto es la manera en la que este proyecto usa la fotogrametría para conservar lugares o espacios con una carga más emocional, y a la vez hacerlo de manera colectiva, dejando en primer plano la forma en que cada persona ve espacios conocidos y reconocidos por otros.

[\*Embracing\*](#) (1992) Dir. Naomi Kawase: Este cortometraje es un referente por su uso de la voz en off. Naomi Kawase tiene un acercamiento totalmente sincero, con textos que dejan fuera cualquier intento de parcialidad, sumergiéndose en la subjetividad de la autora, lo que le da espacio también a la incertidumbre en la voz.

*Daniel Johnston: [\*Songs of pain\*](#)* (1981): Así como en esta canción, también se escucharán las demás personas que vivían en la pieza, donde la familia es un ruido lejano, grabado en un cassette donde no se distingue mucho lo que hablan, pero sí las intenciones en cada diálogo.

## 1.3- Referencias Teóricas

### 1.3.1- Dirección:

Para la visión central de la dirección en el cortometraje usaremos el texto de Julio García Espinosa *Por un cine imperfecto* (1995), tratando de hacer un símil con lo que él plantea en relación al arte y las ciencias, que en nuestro caso sería el arte y los nuevos medios, y cómo estos son capaces de abrir más puertas para la representación y la democratización de las nuevas formas de representar. Además de tener en cuenta la gran importancia del proceso creativo para no convertir, en este caso, al cine en un producto dirigido solo a un grupo específico de gente.

“El cine imperfecto es una respuesta. Pero también es una pregunta que irá encontrando sus respuestas en el propio desarrollo. El cine imperfecto puede utilizar el documental o la ficción o ambos. Puede utilizar un género u otro o todos. Puede utilizar el cine como arte pluralista o como expresión específica. Le es igual. No son éstas sus alternativas, ni sus problemas, ni mucho menos sus objetivos. No son éstas las batallas ni las polémicas que le interesa librar. (Espinosa, 1995)”

Además, como se puede apreciar en esta cita, al cine imperfecto no le interesa encerrarse en un tipo de cine, al igual que para nosotros la discusión de que si estamos haciendo un documental, video arte o cine experimental pasa a segundo plano para darle una mayor importancia a los propios procesos creativos.

### 1.3.2- Nuevos medios:

Resulta necesario explorar el uso y significado que los nuevos medios aportan a la representación y exploración de la memoria dentro de *“Una tristeza fiel”*. Para ello nos hemos apoyado significativamente en el artículo de la revista La Fuga: *“ARTE IA: Visiones maquínicas y sueños deformados”*, que si bien explora a profundidad el uso de las imágenes generadas por inteligencia artificial, es capaz de dejarnos señales a la hora de pensar en herramientas creativas programadas como los software de edición en 3D usados en nuestra obra.

En primer lugar, el artículo explica el funcionamiento de estas nuevas herramientas, cómo el reconocimiento y repetición de estructuras y patrones ya establecidos, y cómo es que de esta forma se hacen grandes esfuerzos, sobre todo a nivel empresarial, de una recreación de la realidad más bien superficial y “kitsch”.

Creemos que este tipo de representaciones también se han dado a la hora de hacer publicidad del arte en 3D, destacando lo complejo de su creación de texturas o la simulación de materiales ya presentes en la realidad. Sin embargo, a nosotros nos interesa explorar todo lo contrario; es aquí donde uno de los puntos abordados en el artículo resulta de lo más interesante a la hora de pensar en *“Una tristeza fiel”*, ya que se señala a estos nuevos medios

como la posibilidad de no solo ser usados como herramientas creativas, sino de poder convertirse en objetos estéticos en sí mismo.

“El Internet nos convierte a todos en obras de arte, con nuestra propia auto-estetización mediante algoritmos que re-optimizan nuestro cuerpo y nuestro ser prostético en un objeto digital de exposición: totalmente transparente, siempre en exhibición. Han propone el ‘idiotismo’, el retirarse de la comunicación y velarse en el silencio, como la única respuesta saludable a este estado de cosas. Sin embargo, más que abrazar esta forma de ludismo filosófico, me siento más inspirada por el llamado de Berardi al surgimiento de nuevas habilidades cognitivas, o por la nueva morfo-génesis que busca. La idea aquí ‘es dismantelar y reprogramar la metamáquina, creando una conciencia en común y una plataforma técnica en común para los trabajadores cognitivos del mundo’ (Berardi 2017).”

Si bien en este artículo se plantea a la IA como un objeto estético en función de la visualidad más predominante de Internet y de sus redes sociales, pensamos como solución para el caso de los software de modelado en 3D y su relación con la representación de la memoria sería el de tomar al software como objeto estético en función de su propio carácter como máquina, es decir, no ocultar a la herramienta en la producción de imágenes que representan la memoria en el corto, sino mostrar y hacer uso de sus errores a la hora de representar la realidad para hacer presente el mismo proceso de recordar.

### **1.3.3- Sonido:**

El audio en “Una tristeza fiel” establece el tono y la atmósfera, junto con esto el elemento principal que encierra el trabajo de audio es la voz en off, que guía la trama y la emocionalidad del corto, considerando lo importante que se vuelve el sonido con estos requerimientos, decidimos fijar nuestra vista a Michael Chion y su texto “*Audio-Vision: Sound on Screen*”.(1993).

En general, Chion destaca la importancia del sonido en el cine como una herramienta poderosa para evocar emociones, establecer atmósferas y profundizar la conexión emocional entre la película y el espectador. Su trabajo se centra en el análisis detallado de técnicas y estrategias de diseño de sonido utilizadas en el cine, y cómo estas pueden influir en nuestra experiencia emocional y nuestra interpretación de las imágenes en pantalla. Explorando el capítulo 9, “Hacia un audiólogo visual” podemos extraer ideas sobre cómo trabajar el audio desde el trabajo de la voz, y como generar fuertes conexiones emocionales a través de las diferentes maneras en cómo se puede presentar la voz, por ejemplo el discurso emanación,

"El discurso de emanación es un discurso que no necesariamente se escucha y comprende completamente, y en cualquier caso no está íntimamente ligado al corazón de lo que podría llamarse la acción narrativa. (...) Entonces, el discurso se convierte en una especie de emanación de los personajes, un aspecto de ellos mismos, como su silueta, significativo pero no esencial para la puesta en escena y la acción." (Chion, 1993).

Este es solo un ejemplo de cómo Chion nos otorga visión sobre cómo afecta nuestro tratamiento a lo presentado escena a escena, y cómo construirlas. Nuestra película requiere una construcción del espacio con una permanente evolución, realizada principalmente con field recording. Junto con eso habrá una voz en off con relatos como los encontrados en la película de Naomi Kawase “*Embracing*” (1992). De esta forma se transmitirá a través del audio la percepción de un espacio, de un recuerdo y se vinculará con sutileza al relato, más que una voz sencilla será etérea.

Chion nos da un punto de partida para probar que nos permite construir espacios y como evolucionarlos con el sentido que requerimos y que connotaciones pueden otorgar sus diferentes interpretaciones, sin duda un pilar fundamental para poder generar las instancias emocionales que haremos.

## **2- Propuesta de fotografía**

Con la diversidad de materialidades que se presentan en el cortometraje es importante para la fotografía entender cómo se desarrollaron las diferentes necesidades que tienen las tecnologías para ser usadas, siendo ese un punto de partida debemos dividir la fotografía en 2 grupos.

### **2.1 Fotografía digital**

En este grupo se encuentra lo que sería los escaneos de fotografías, las secuencias de fotos para realizar la fotogrametría, y los videos de interfaz de softwares mientras se utilizan. Para realizar la fotogrametría el lente es de 35mm y se usó una luz plana y estática, con mucha profundidad de campo, de esta forma los programas de fotogrametría tendrán menor margen de error y será contrastado por los videos de interfaz, que no es una captura de la pantalla en el software si no una grabación al monitor y los operadores del software, la imagen es de alto contraste y poca profundidad de campo, de esta manera se logra contrastar entre el lo que define este mundo virtual y el mundo real.

### **2.2 Fotografía Análoga**

Aquí nos encontraremos con fotografías análogas de 35mm y videos análogos de 8mm. Las fotos buscan generar otro contraste con el espacio virtual de la fotogrametría y también representar el espacio de la habitación de otra manera. Los videos de 8mm llevan este contraste a su punto más evidente, sirviendo como vehículo para representar la imperfección humana, incapacidad de recordar lo que pasó realmente. Para eso este video fue grabado a mano, con mucho movimiento y en general resaltando que la habitación que existe ahora nunca será la misma que existió en el recuerdo.

La fotografía cumple un rol fundamental en la obra siendo necesario entender cómo solventar las necesidades de los medios digitales que usamos y también cómo utilizar esa necesidad para otorgar valor a lo opuesto con la fotografía más convencional y su trabajo.

### **3- Propuesta de Arte Digital**

#### **3.1- Propuesta de Arte General**

Uno de los espacios físicos más importantes dentro del relato de *Una tristeza fiel* es la habitación de Paolo, es por eso que este lugar juega un papel fundamental a la hora de construir la propuesta de arte para esta obra, pues este espacio es el principal material con el que se trabajará a lo largo del cortometraje. A su vez, la obra explora los procesos de la memoria mediados por las tecnologías digitales, por lo que también se hace necesario trabajar en la visualidad de este particular proceso.

En primer lugar, se debe hacer una distinción entre el espacio físico de la habitación en la actualidad y el espacio de la habitación presente en las memorias de Paolo, pues ambos lugares cuentan con características únicas que estarán en constante diálogo entre ellas y los recuerdos del narrador.

En el tiempo presente nos encontraremos con una habitación pequeña, de no más de 3 metros de ancho por 4 metros de largo, que junto a dos grandes muebles situados en la pared derecha, cajas apiladas y bolsas ordenadas una al lado de la otra nos hace difícil pensar que aquel lugar estuvo alguna vez habitada por tanta gente. Las paredes de madera vieja se encuentran, en su mayoría, sin pintura o descascaradas, y en ellas solo quedan los dibujos y rayados que Paolo y sus hermanos hicieron cuando eran niños; sin embargo, aún quedan papeles, cruces y bolsas que decoran las murallas. El piso, por otra parte, es uno de los elementos que ha sufrido un gran cambio, la mitad es de concreto sólido y frío, mientras que la otra mitad sigue siendo de madera, pero ahora se encuentra un poco podrida por la humedad, por lo que tiene bultos y suena con mucha frecuencia.

En cuanto al espacio que ocupa esta habitación en la memoria de Paolo, esta es físicamente evocada en las fotos de archivo de su familia, y en ella nos encontramos con materiales que dialogan con la habitación actual y hasta la contradicen. En primer lugar, este se trata de un espacio habitado, el foco siempre se encuentra en las personas dentro de las fotografías, y así mismo el juego entre la escala de los niños en contraste con el espacio dejado por el encuadre nos hace pensar que este lugar es mucho más grande de lo que es en la actualidad. Así mismo, las camas dentro de la habitación destacan como elementos que en el espacio actual están ausentes, mientras que en el espacio de la memoria son un elemento difícilmente eludible.

Es así que como propuesta de arte es necesario poner en constante diálogo materialidades de ambos espacios, que a pesar de ser similares, pueden llegar a representar cosas distintas o contradictorias para el narrador. Las paredes son las mismas, pero una de ellas conserva la

pintura turquesa, mientras que a la otra solo le quedan las señales y marcas de las personas que una vez las habitaron, la madera del piso se pudre y se ablanda debido a la humedad, y de la misma forma su color cambia a un marrón más oscuro. Las camas con sus frazadas de colores desaparecen y son reemplazadas por cajas y bolsas. Es decir, el narrador reflexiona con la habitación como si se tratara de un personaje más dentro del relato, y es la constante comparación de materialidades la que logra facilitar este proceso.

Con respecto a la visualidad presente a la hora de mostrar el proceso de la memoria, este es uno que siempre está mediado por una máquina, es decir, por las computadoras, impresoras, software de animación y modelado 3D, etc. Estos programas se basan en una exactitud y una lógica programada, por lo que intentar recrear un recuerdo, como lo es la habitación dentro de las memorias de Paolo, generará de alguna u otra forma errores o inexactitudes con las cuales nos será posible trabajar. Con esto me refiero a los errores de impresión presentes a la hora de fotocopiar las fotografías de archivo, el grano y los dobleces que el papel deja impregnado en las fotografías, las líneas blancas que deja un escáner sobre los materiales cuando estos no son escaneados correctamente, la inexactitud con las que los programas en 3D intentan llenar espacios vacíos dejados por las fotografías de la habitación.

Como propuesta de arte no nos interesa corregir los cambios de tonalidad o textura que estos procesos puedan causar en los materiales tratados, es más, queremos que estos errores ocurran, pues dejan constancia de que lo que se está representando no es un objetivo ya cumplido, sino que es un proceso el cual inevitablemente sufre de errores producidos tanto por la extrema exactitud de las máquinas como por la volatilidad de la subjetividad humana. Asimismo es necesario dejar que estos materiales se relacionen y contaminen los unos a los otros, pues no solo crean una transición entre un espacio de memoria y otro, sino que también ayudan a representar el propio proceso de recuerdo generado por el narrador.



### 3.2-Propuesta de Animación

La propuesta de animación en *Una tristeza fiel* juega un papel muy particular dentro del relato, pues esta nos mostrará tanto el trabajo necesario para realizar las animaciones de la habitación en 3D como el resultado mismo de dicho proceso. Es por esto que no se puede hablar de una propuesta para la realización de una animación como un resultado final, sino que es necesario aclarar las directrices en las cuales la exploración del espacio en 3D se realizan en función de la animación y los programas utilizados para el análisis y, finalmente, la representación de esta habitación en 3D como un lugar que es reencontrado y juzgado por los ojos de alguien que ya ha vivido en sus paredes por mucho tiempo.

En primer lugar se deben señalar los programas utilizados para la realización de las animaciones, siendo los principales Metashape y Blender. Metashape es el programa que nos permitirá generar una aproximación en tres dimensiones a partir de fotografías, es decir, Metashape realizará la fotogrametría y generará el objeto 3D que será animado. Blender, por otra parte, es el programa que nos permite animar, modificar y texturizar los objetos tridimensionales.

Para enmarcar las posibilidades de animación dentro del relato es importante destacar las herramientas que nos otorgan los programas de animación en 3D, siendo Blender el más importante y el que más usaremos. Este programa nos permitirá modificar y otorgarle movimiento al modelo 3D de la habitación antes generado por el programa de fotogrametría Metashape, para esto, el programa nos brinda una serie de opciones que intentan emular las herramientas usadas en la vida real para el registro de video y de animación, como es el caso de una cámara con la cual podremos enfocar y desenfocar, además de poder posicionarla en cualquier lugar y a cualquier escala dentro o fuera del espacio en 3D.

Para lograr destacar lo involucrada que está la máquina dentro de este proceso, seremos capaces de programar el movimiento de la cámara con una extrema precisión, pues los movimientos que genera el programa son realizados por la conexión exacta entre dos puntos dentro del espacio, siendo el camino entre ambos puntos totalmente modificables. Este movimiento puede llegar a ser tan fluido que nuestros ojos son capaces de distinguir dicho movimiento como el de uno generado por una máquina, y aunque intentemos otorgarle un movimiento mucho más “natural”, este siempre estará fríamente calculado y programado, como es el caso de las pruebas de animación [P1](#) y [P3](#).

En cuanto a la modificación del objeto en 3D, el programa nos deja seleccionar cada uno de los puntos o vértices de los que componen al objeto en su totalidad, teniendo un control total para la transformación de la habitación. En este sentido, las posibilidades son prácticamente infinitas, ya que podemos intervenir el espacio con demasiada exactitud. Será esa extrema exactitud y lógica propia del programa la que estará en constante conflicto con el proceso humano de la memoria. Todas estas posibilidades generarán un relación de prueba y error con el programa, un ejemplo de esto es lo fácil que resulta modificar por accidente el objeto 3D, o como con un solo clic del ratón se puede distorsionar o destruir por completo la habitación en



tres dimensiones. Estas modificaciones espaciales han sido exploradas en las pruebas de animación [P11](#) y [P12](#).

Todas estas herramientas nos proponen un control total del espacio representado; sin embargo, no es nuestra intención esconder a la máquina detrás de los resultados obtenidos, pues este lugar se caracteriza por estar totalmente programado y representado por una máquina, y es esta mirada tan particular la que nos puede llevar a un espacio nuevo y a una nueva perspectiva de un lugar al que nuestro narrador se supone ya había estado familiarizado.



#### **4-Propuesta de Montaje**

“Una tristeza fiel” es una película de montaje y experimental, es importante partir explicando el por qué. El corto explora como se recuerda un espacio a través del tiempo, y como ese recuerdo puede volverse ajeno e incluso dañino, cuando recordamos sobre las cosas de nuestra infancia generalmente el glamour de nuestra inocencia nos permite olvidar o descartar cosas negativas de esa vivencia, vivir entre 5 personas en una pieza por 12 años no es algo fácil de olvidar en retrospectiva. Este pieza es representada a través de muchas materialidades, va desde fotos de archivo hasta animaciones 3D, esta evolución del material se debe a que la película se trata del proceso del recuerdo, de la reconstrucción de una memoria, junto con el material que representa la pieza están también los procesos técnicos asociados para poder llegar a una animación 3D. El sonido también trabaja espacios inteligibles donde solo se interpretan conversaciones distantes que sólo sugieren un espacio, uno ya en el olvido. Con la vasta variedad de materialidades es importante que desde el montaje se le otorgue un sentido, acercarnos constantemente al temor de reconocer que el recuerdo está equivocado, y que una memoria feliz está impregnada de una profunda y difusa tristeza. El montaje se hace cargo de que cada una de estas materialidades puedan conectarse y funcionar en conjunto, dándoles espacios para que puedan encontrar su propia voz y después, mediante diversos efectos, mezclarlas y corromper los clips, convirtiéndose en algo muy lejano del material original y en ese sentido al recuerdo.

Para llegar a entender lo que encierran estos procesos y emociones pienso en la letra de la canción “Remember” de Disturbed, *“Sensaciones me invaden, no lo puedo describir. Emociones tan lejanas no las recuerdo.(...) Si puedo recordar, saber esto me conquistará, si tan solo pudiera caminar solo y tratar de escapar hacia mí”*. Si bien este proceso es principalmente de recuerdo, el mero hecho de entrar a cuestionarse si de verdad uno era feliz es algo abrumador y duro, por lo cual el montaje ahonda estas sensaciones, conforme avanzan las materialidades cada vez más artificiales mostrarán una realidad alterada de lo se sentía en esa habitación, una soledad que trasciende la compañía del espacio, que adquiriendo visualidades más sofisticadas y digitales, hacen del recuerdo algo más filoso e hiriente para el director, llegando más hondo a las inseguridades de lo que significa ese espacio para él ahora y cortando el lado positivo de los recuerdos que aún tenía de esa infancia en la habitación. En conjunto de la variación de lo visual, el relato del director empieza a habitarlos, desde su asiento frente al computador permite que esto lo corte hasta no pueda tolerar el dolor proveniente de heridas que él no sabía que habían cicatrizado. En ese sentido es importante volver a plantear la idea de proceso, el corto no es el resultado del proceso que involucra realizar estas animaciones, es principalmente el trabajo proveniente de estas tareas. Cuando estas preguntas que surgen desde el recordar, que te hacen dudar quién crees que eres, qué cosas con las que estabas cómodo en verdad no son cómodas, terminan con el director afilando el mismo cuchillo con el que se apuñala cuando se da cuenta que no puede ni responder esas preguntas o recordar.

*“Cuando se construye un “momento” de película debe ser eso, un momento de vida”*, hablando más concretamente del montaje, cito “El otro montaje” para determinar el trabajo en este film, cada recuerdo y representación es en función de denotar todo lo que estos momentos encierran, sean frente al computador o solo lo que existe en la cabeza del director, el montaje se trabajó en esta película para que sea contemplada por la exploración que es, se presta el recurso del cine para poder capturar esta reflexión profunda de una de las condiciones con las que vive el humano.

Nuevamente, esta es una película de montaje, los resultados del montaje fueron dando forma a las diferentes construcciones espaciales y emocionales, es solo a través del proceso de montaje y múltiples variaciones entre versiones que se llegó a lo más parecido que pretendíamos en un inicio, en un periodo de 6 meses de montaje se trabajó primero hacia las sensaciones de los materiales, darles a cada una su voz y después se redefinió la estructura para que estas materialidades puedan hablar sin interrumpirse y permitir que cada una pudiera tener su espacio sin eclipsar el resto, al menos en el principio, debido a que finalmente la idea es que una vez establecidas las voces estas puedan discutir, interrumpirse y amalgamarse.

## **5-Propuesta de sonido**

El potente rol narrativo que asume el sonido desde la propuesta en este relato se apoya en la conjugación (con buena ejecución) de todos los mundos que se plantean, transmitiendo aquello que la voz y el texto escrito no alcanzan a tener cabida dentro del proceso. Tratando de no explicitar la información y tener una sutileza que cuide la vulnerabilidad emocional a la

que se apunta llegar.

La voz en off es el primer elemento estructurante y que se estructuró de manera que, mayormente ocupará un primer plano dentro de la sonoridad, siendo una fuente principal de información y contextualización, además de eso, establece de primera mano el tono emocional y sirve de guía en ese sentido. Es un elemento que se considera equívoco, pero que queda a disposición de poder interpretarse de diversas maneras según se estructure.

Teniendo en cuenta esto, se definieron los mundos sonoros que se buscan establecer dentro del relato.

En primer lugar, el mundo que corresponde al proceso, que estará configurado por registros sonoros de un silencio de concentración, clics de trabajo, comentarios y conversaciones respecto al avance del proyecto, de las animaciones y sus etapas, de pruebas, de fallas y éxitos, con contextura de murmullo, que entra y sale de un primer plano, que a veces resulta protagonista y otras veces es un detalle que se percibe. El silencio es un elemento fundamental dentro de este mundo, ya que al explorar el imaginario de las ideas, y sintetizar las largas horas de trabajo, el silencio evoca a los espacios y pausas reflexivas, según lo que se vea se puede interpretar como un momento mecánico o un momento de introspección, o como un momento de estancamiento o contemplación. En aspectos sonoros, el mundo del proceso se enmarca en una clave de aislamiento creativo, con sus distintas etapas emocionales, que se definirán durante el proceso, ya sea frustración o alegría por los éxitos. Una referencia fundamental es [Kitchen.blend](#) de Nataliya Ilchuck. Una interrogante al respecto a este mundo, fue, si era necesario dotar de algún tipo de sonido a las interfaces de los distintos programas que componen el proceso que se plantea para el cortometraje. Finalmente se optó por una sonorización más inclinada al proceso fuera del programa, y más bien su exhibición e impresiones. No fue necesario dotar de elementos que diferenciaron de alguna manera los distintos programas, más bien se comprenden todas las interfaces de los programas como un mismo proceso.

El otro mundo sonoro que se establece, corresponde al que es más afín a lo emocional y reflexivo, a lo plástico del proceso, a los resultados y el archivo, tiene que ver con la sonorización de las materialidades, buscan ser paisajes sonoros que apuntan al realismo, y que pueden asociarse a lugar en particular, apareciendo aquí el field recording como un tipo de registro fundamental, el field recording corresponde a una forma de registrar espacios y sonidos de origen humano y no-humano, muy similar a la grabación de tono de sitio pero con un propósito más focalizado y profundo, en este caso se enfocó la construcción en particularidades del mundo que giran en torno a la habitación, se buscó registrar tanto paisajes como sutilezas tipo foley para expandir y reducir el mundo sonoro tal como en los procesos de fotogrametría y animación 3D, en términos de mezcla de sonido, se apuntó a construir paisajes oníricos con melodías que mezclan instrumentalización y tonos de sitio, Foley, y el mencionado Field Recording decantando minuciosamente el cauce emocional y melancólico de la película. En términos de referencias, si bien utiliza mayormente obras clásicas de la música, apoyándose mayormente en piezas de Rachmaninoff, la película [It's Such a Beautiful Day](#) del director Don Hertzfeldt creo que encapsula efectivamente el viaje

emocional y narrativo al que se busca apuntar, ya que explora de manera introspectiva el viaje de un personaje quien se ve atrapado en una nube de melancolía y maravilla al darse cuenta de detalles de su día a día que le afectan profundamente en su perspectiva de la vida.

El registro con distintos dispositivos también fue un factor fundamental para tejer y cohesionar las distintas materialidades y etapas de la narrativa y explorar más allá los límites de la sonoridad, fue importante tener un rango amplio de registros y texturas para poder corresponder, desde el sonido, a la maleabilidad que ofrecen los programas como Blender o Metashape a la imagen, es decir, apunto a ese tipo de maleabilidad ampliando el tipo y técnicas de registro durante el proceso.

Para eso, se registraron sonidos con los siguientes dispositivos.

- Grabadora Tascam
- Teléfonos
- Grabadora con cinta

Aparte de las distintas texturas con las que se registraron, el uso variado de dispositivos también aporta a tener distintos puntos de escucha dentro del mismo espacio, lo que da acceso a “moverse” de cierta manera dentro del espacio desde el sonido. [Daniel Johnston](#) es un músico que utiliza de manera artística distintos tipos de texturas, en este caso asociadas a un carácter “Lo-Fi”, donde predomina un registro de baja calidad y ruidoso y poco claro.

El tercer mundo, que corresponde más bien al nexo entre los dos grandes prismas mencionados anteriormente, es la transición entre ellos. Un recurso que se construyó a partir de la sensación “borrosa” de la memoria, su poca claridad y duda ante las sensaciones que evocan la habitación, este tercer pilar de la construcción sonora apuntó a comprender las transiciones estableciendo un tipo de leitmotiv que ancló la narrativa a las distintas interfaces, programas, procesos y materialidades. Esto con el motivo de tener un hilo conductor entre ambos mundos, que conjuguen de manera coherente sus diferencias y similitudes.

Ahora, retomando y ahondando en la voz en off y los silencios. Estos últimos son importantes dentro de la narrativa, ya que no consiste de un silencio absoluto, anteriormente se mencionó el proceso, la concentración, y por ejemplo, los dispositivos de trabajo, tienen sus ruidos particulares, que acompañan el silencio de la mente, y el silencio del proceso. Significa también pausas e indicaciones, algo hay que encontrar dentro de ese silencio, algo está pasando constantemente que implica la necesidad de particularizar los sonidos y enfocarse en pequeños detalles, complementando, la voz en off buscó ser una clave narrativa que apunta a no ser explícita, pero sí una herramienta que materializó algunos procesos emocionales y cognitivos, además de complementar los elementos visuales entregando informaciones clave con respecto al contexto y al tono con el cual percibir los procesos de animación y fotogrametría, que por sí solos son visualidades que carecen de subjetividad, la voz en off y silencios complementan esa carencia.

Una vez visitada la habitación antigua de Paolo, se vislumbra un nuevo elemento a considerar, y es la infancia y las perspectivas de un espacio proporcionales a la estatura, siendo pequeño quizás el espacio parecía ideal para una gran familia, pero a medida que el tiempo pasa, pareciera que las paredes y el techo se fueron achicando, el cuerpo y la mente comienza a ocupar más espacio, la privacidad y la infancia son elementos emocionales que buscan incorporarse a través de las intencionalidades y metodologías mencionadas.

A modo de conclusión, el propósito principal del sonido fue poder cubrir de varias maneras las espacialidades y las texturas que significan el proceso de fotogrametría a blender, aportando un rango variado de posibilidades y mezclas. Tal como la tristeza, el sonido busca ser fiel, no desde un sentido literal, sino desde un sentido emocional.

## **6- Guión V.1 21-06-2023**

Por: Paolo Caro Silva

### 1. PARED NEGRA 1

Se ve una proyección en negro, mientras se escucha como varias personas se ordenan y sientan. Varias fotografías de archivo familiar donde se ve una antigua pieza, estas pasan lentamente mientras se les hace zoom en los detalles del lugar, dejando en descubierto distintas capas de pintura sin terminar en unas delgadas paredes de madera. Al mismo tiempo se escucha un ambiente de campo, muy caótico. Varias pisadas sobre tierra y piedras a lo lejos, árboles moviéndose por el viento, gallinas, perros y pájaros rondando.

#### PAOLO (V.O.)

Comuna de Maule, Región del Maule, Chile. 2 metros con 94 centímetros de ancho y 4 metros con 29 centímetros de largo. La pieza se convirtió en una casa dentro de una casa. Dos personas llegaron a vivir ahí, después fueron tres, después cuatro, después cinco y casi seis.

Las fotos se cierran de manera repentina. Ahora una rápida sucesión de imágenes hechas con una cámara digital pasan por la pantalla. No se alcanza a descifrar nada aparte de que son de la misma pieza que se veía en las fotografías de archivo, pero actuales. El lugar ya no tiene camas ni gente, solo cajas y objetos amontonados.

CORTE A:

## 2. PARED NEGRA 2

El sonido cambia súbitamente, el silencio comienza a tomar protagonismo. Una respiración calmada y el ruido de un mouse y teclado es todo lo que queda.

Las imágenes ahora están en la interfaz de un programa para

fotogrametría, una técnica en la cual a través de fotografías se logra crear un modelo 3D de un objeto o espacio, detectando puntos en común para luego ir uniéndose y rellenando los espacios vacíos a través de una estimación hecha por el programa. Mediante cortes se deja fuera la mayor parte del tiempo de carga del software, pero aun así se ve cómo se generan los puntos, cada vez más juntos.

Ahora hay una pausa y se recorren estos puntos, acercándose y alejándose de estos para tratar de construir algo con ellos o entenderlos de mejor manera.

PAOLO (V.O.)

5 años después estaba saliendo del liceo, 5 más y estoy saliendo de la universidad, no me queda nada de lo que salir en los 5 años siguientes.

10 años en total, una fecha importante, una fecha para celebrar.

Una década de estar fuera y olvidar sin saber porque, la primera cosa que hago por 10 años seguidos.

Mientras se escucha el diálogo otro proceso comienza en el software. Ahora los puntos están juntos, son una masa flotando, llena de hoyos y relieves que no se entienden mucho, pero que luego de un momento obtienen una textura que le da forma, ahora se ve que es una abandonada pieza con paredes rayadas y llenas de dibujos, nombres y mensajes a otras personas de la casa. Un rastro de que ahí vivieron personas pero que ahora ya no se pueden encontrar por ninguna parte

PAOLO (V.O.)

“De esa tristeza suave, vive mi alma. ¿Qué sería de mí sin mi tristeza?”. Como dice Romeo murga.

CORTE A:

### 3. PARED NEGRA 3

El sonido ya no es solo el mouse y una respiración, ahora se les unen voces a las que no se les entiende mucho lo que dicen, pero tiene una clara relación. Es como si estuvieran grabadas en una antigua grabadora de cassettes.

Se abre el software Blender, un programa donde los modelos 3D

pueden ser manipulados al igual que todo lo que los rodea. Desde este momento los movimientos tienen mucha más libertad que en el software anterior, pero luego de ingresar el resultado de la fotogrametría, cajas por todos lados y una mezcla de dibujos y objetos religiosos en las paredes todavía es lo único que hay por ver.

Se ilumina esta recreación digital de la pieza con la esperanza de encontrar algo nuevo, se estiran paredes, se agranda el objeto, se borran partes y nada funciona. El programa comienza a moverse más lento, el computador no puede generar todo lo que se le pide.

Se borra todo lo que se agregó, ahora el modelo 3D vuelve a estar de la misma forma en la que entró a Blender. Esta vez se vuelve a abrir la pestaña del programa de fotogrametría, además aparecen las fotografías de archivo con el objetivo de comparar el pasado con lo que se logró recuperar en las fotos de la actualidad. Se intenta reiniciar el proceso varias veces, pero se sigue obteniendo el mismo resultado y se cierra el programa de manera súbita.

PAOLO (V.O.)

¿cómo podía sentirme solo si literalmente dormía y me despertaba junto a otras 4 personas?, cómo podía sentirme solo si había mucha gente al lado mio, la podía ver con mis propios ojos. Ellos me podían hablar y yo les podía responder

En este momento vuelve a quedar blender solo, las fotografías de archivo vuelven, pero ahora como objetos dentro de este mismo programa, con estas se construye una especie de monstruo de Frankenstein. Un modelo 3D hecho con fotogrametría incompleto, parchado con archivos fotográficos del pasado de este mismo lugar, también llenos de imperfecciones.

En seguida se cambia a la visión de la cámara que tiene blender, la que se usa para ver una previsualización al resultado que saldrá de todo el trabajo hecho, donde vemos la monstruosa pieza por completo

CORTE A:



#### 4. PIEZA 3D

PAOLO (V.O.)

A la gente de la ciudad le encanta venir al campo para encerrarse y verlo desde la ventana, ¿porque tengo que ser distinto yo?

El fondo de esta visión de cámara cambia de color, Ahora es negro. La cámara se acerca y rodea este intento de pieza que ahora flota en un negro infinito. Luego de un momento se sumerge dentro de las cuatro paredes.

En este instante la cámara se acerca a una pared y se detiene en la imagen de unos dibujos hechos con plumón en la madera, luego de un momento esta da vuelta y ve como las paredes aún se tratan de juntar completamente con el archivo.

La cámara comienza a girar al medio de la pieza 3D, mientras la luz se prende y apaga. Ahora se logra apreciar como este mundo del pasado y del presente, lentamente se logran mezclar.

Se ve raro pero al parecer es suficiente para entenderlo, toda persona que lo vea puede entender que es y fue una pieza. Este momento de calma se termina cuando, al igual que en el principio, comienza el caótico sonido del campo y casi como un telón esta pieza cae.

#### 5. INT. DIA CASA MAULE

Una cámara super8 en mano recorre un lugar. El material tiene muchas imperfecciones, pero se entiende dónde estamos. Al fin volvimos físicamente a la pieza que tratamos de reconstruir.

La cámara recorre la pequeña pieza tratando de revisar cada esquina. Después de un tiempo abre la puerta de la pieza Créditos

#### 6. INT. DIA CASA MAULE

La cámara está en trípode, ahora es una moderna. Está enfocada en uno de los dibujos de las paredes de la pieza, después de unos segundos aparece una mano y pinta la pared borrando todo.

Fin



## 6.1- Desglose

### DESGLOSE GENERAL "Una tristeza fiel"

De versión del guión 1

DIRECCIÓN: Paolo Caro Silva

PRODUCCION: Paz Otaiza

ESC	Recursos	PROTAGONISTAS V/O	DESCRIPCIÓN	AMBIENTACIÓN	FX/ SONIDO/FOTO	OBSERVACIONES
1	Pantalla proyectada en pared	Paolo Caro y equipo	Fotos de archivo se introducen y pasan por la pantalla del computador, luego son fotos actuales las que pasa y lo hacen muy rápido		En todo momento se escucha el computador y quien lo controla, además de una reconstrucción del ambiente de campo	
3	Pantalla proyectada en pared	Paolo Caro y equipo	Las imágenes entran al programa y vemos cómo se crea el modelo 3d		Solo sonido de clicks y teclado	
4	Pantalla proyectada en pared	Paolo Caro y equipo	El resultado de la fotogrametría, que ahora se podrá observar y manipular de mejor manera		Entra el sonido hecho con casetera de la familia hablando	
5	ANIMACIONES 3D	Paolo Caro	Solo queda la pieza en su intento de reconstruirse a través de estas animaciones y archivo fotográfico	Elegir fotos de archivo y modelos 3d más llamativos	Tendrá aspectos del ambiente de campo pero no todos, sera menos naturalista	Hacer muchas pruebas y versiones de distintas cosas
6	MATERIAL 8MM CAFFENOL	Paolo Caro	Recorrido de la pieza, ahora con un material analogico y de manera fisica	La pieza estará llena de bolsas y cajas de cartón, todo ordenado pero que aún se sienta que solo son cosas dejadas ahí	Crear ambiente sonoro del campo	Grabar mas de lo que se necesita, porque es un proceso muy azaroso.
7	EPÍLOGO	Paolo Caro	Luego de terminar el corto, la familia que vivio ahí borra todo lo que quedaba en las paredes	Se verá una de las paredes más variadas, ojala elegir un espacio que sea fácil de alcanzar.	Crear ambiente sonoro del campo	Decidir más claramente de quién será la mano y si el resto de la familia está de acuerdo en borrar todo

## 6.2 Textos voz en off- V6.0 10-12-2023

- 1) Tratando de recordar me di cuenta que siempre me refería a este lugar como mi casa. Creo que es lo mejor. No le puedo decir mi pieza, porque también era de mis hermanos y mis papás, pero tampoco diría que era la pieza de mis papás o de mis hermanos porque también era mía.
- 2) Estaba solo en un lugar que me obligaba a no sentirme solo, de verdad era un lugar perfecto para mí cuando era chico.
- 3) Yo dormía en la cama de arriba en el camarote, la de abajo estaba rota pero en el espacio que quedó pusieron otra cama donde dormía mi hermana y hermano juntos, al centro de la pieza estaba la cama grande ahí dormía mi hermano más chico y mis papás.
- 4) Siempre que volvía del colegio y mi mamá había cambiado los muebles y las camas de orden era muy entretenido, podía ver partes de las paredes que antes no o se tapaban algunas de las que estaba acostumbrado.
- 5) Los turnos para decidir qué poner en la tele dependían de quien se dormía primero, mis hermanos chicos, después mis papás y al final yo.

- 6) No me daba vergüenza que viviéramos todos juntos, creo que siempre todos tuvimos nuestro espacio, cada uno de mis hermanos y yo fuimos rallando y dibujando en las paredes cada vez más para dejar en claro eso mismo.
- 7) Antes de que dejáramos la casa, me fui a dormir solo a la pieza que era de mi abuelo antes de morir. Le pedía permiso a mi abuela todas las noches antes de dormir ahí.
- 8) Creo que nunca invité a mis amigos a mi casa, no había mucho que hacer ahí dentro. Para mí sí, pero sólo para mí.
- 9) A veces me sentía solo, aunque dormía y me despertaba junto a otras 4 personas, ¿cómo podía sentirme solo si había mucha gente al lado mío? Ellos me podían hablar y yo les podía responder.
- 10) Me estoy dando cuenta que todo lo que recuerdo sentir, puede que nunca lo sentí.
- 11) 2 metros con 94 centímetros de ancho y 4 metros con 29 centímetros de largo. La primera vez que la medí fue para esto. Porque solo ahora importa su tamaño

## **7-Plan de Producción:**

Esta obra posee características muy particulares a la hora de su producción, más que nada por el corto tiempo que se usó rodando y el extenso tiempo que se pasó dentro de la sala de montaje. Este cortometraje no necesitó grandes gastos y el dinero que sobró después de finalizada la obra se utilizará en la distribución del mismo.

### **7.1- Recaudación de fondos**

El equipo se esforzó mucho en la recaudación de fondos para este proyecto, cada uno vendiendo rifas lo que significó casi la mitad de nuestro presupuesto. La otra mitad se subvencionó con el dinero que la Universidad nos otorgó.

### **7.2- Viaje de Investigación**

La primera semana de junio todo el equipo realizó un viaje hacia la locación para adentrarnos más al contexto de la historia y realizar pruebas de cámara y sonido. En retrospectiva este viaje nos ayudó inmensamente como equipo a ver posibilidades que no consideramos antes para nuestro rodaje.

### **7.3- Rodaje**

El rodaje se realizó en una semana donde el equipo entero se trasladó hacia la residencia del Director en la Región del Maule. Pasamos toda esta semana dentro de la casa donde se encuentra la habitación protagonista de la historia. Durante el rodaje no nos encontramos con ningún problema para realizar todo lo que se había planificado durante la preproducción.

# Plan de Rodaje "Una tristeza fiel"

versión 1 del guión 1

Eje	LOCALIZACIÓN		DESCRIPCIÓN	PERSONAJES PRINCIPALES			OBSERVACIONES	N° PLANOS	HORARIOS
	SET			Paolo	Equipo				
<b>Jornada 1</b>									
							4	9:00 - 19:15	
1	Proyeccion de pantalla (fotos de archivo)	Casa Maule	Fotos de archivo se introducen y pasan por la pantalla del computador, despues son fotos actuales las que pasa y lo hacen muy rápido	Voz off	Voz off		Preparar todo para hacer proyecciones todo el día y no cambie la luz.	1	9:00-9:45
1	Proyeccion de pantalla (fotos de archivo)	Casa Maule	Fotos de archivo se introducen y pasan por la pantalla del computador, despues son fotos actuales las que pasa y lo hacen muy rápido	Voz off	Voz off			1	10:00-10:45
<b>Descanso y comida</b>									
									11:00 - 12:00
2	Proyeccion de pantalla (fotogrametria )	Casa Maule	Las imágenes entran al programa y vemos cómo se crea el modelo 3d	Voz off	Voz off		No grabar los tiempos de espera de la app	1	12:00-14:00
3	Proyeccion de pantalla (blender)	Casa Maule	El resultado de la fotogrametría, que ahora se podrá observar y manipular de mejor manera	Voz off	Voz off		Tratar de hacer que el compu funcione lento con precaución	1	14:15-17:00
<b>Jornada 2</b>									
								2	8:00 - 12:00
5	Maule	Pieza Maule	Recorrido de la pieza, ahora con un material analogico super 8 y de manera fisica				Grabar sin parar. En montaje se corta.		8:15-10:00
6	Maule	Pieza Maule	Luego de terminar el corto, la familia que vivio ahi borra todo lo que quedaba en las paredes	Voz off	Voz off		Tratar de hacer parte al resto de la familia		10:30-12:00
<b>Jornada 3</b>									
								1	10:30 - 21:30
4	Santiago	Animaciones	Solo queda la pieza en su intento de reconstruirse a través de estas animaciones y archivo fotografico	Voz off	Voz off		Tener claro los storyboards		10:00-13:00
<b>Almuerzo</b>									
									13:15 - 14:15
4	Santiago	Animaciones	Solo queda la pieza en su intento de reconstruirse a través de estas animaciones y archivo fotografico	Voz off	Voz off		Tener claro los storyboards		14:30-16:00

## 7.4- Estadía y Catering

El equipo se quedó en la casa donde ocurre la historia. Esta tiene un espacio más que adecuado que nos permitió trabajar y convivir durante esa semana.

El catering consistió en la comida casera que nos proporcionó la familia del Director y de catering que se compró en el momento en locales aledaños.

## 7.5- Transporte

Al igual como lo realizamos en el viaje de investigación, el equipo se movilizó a la Región del Maule a través de bus comercial. Al no necesitar mucho equipo voluminoso, el viaje en este medio nos resultó bastante cómodo y económico.

## 7.6- Cronograma:

	MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE						
	1	8	15	22	29	5	12	19	26	3	10	17	24	31	7	14	21	28	4	11	18	25	2	9	16	23	30	6	13	20	27	4	11	18	25
Guión y Estructura	█				█				█				█				█				█				█										
Crowdfunding	█				█				█				█				█				█				█										
Investigación	█				█				█				█				█				█				█										
Muestra Avance	█				█				█				█				█				█				█										
Revelado y Digitalizado	█				█				█				█				█				█				█										
Rodaje	█				█				█				█				█				█				█										
Animación / Fotogrametría	█				█				█				█				█				█				█										
Grabación Voz en Off	█				█				█				█				█				█				█										
Montaje	█				█				█				█				█				█				█										
Asesorías de Montaje	█				█				█				█				█				█				█										
Post	█				█				█				█				█				█				█										
Asesoría de Post	█				█				█				█				█				█				█										
Entrega Final	█				█				█				█				█				█				█										

## 7.8- Presupuesto:

### PRESUPUESTO "UNA TRISTEZA FIEL"

#### Resumen del Presupuesto

	CLP
PreProducción	\$99.000
Producción	\$172.400
PostProducción	\$75.000
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 346.400</b>

#### GASTOS ETAPA DE PREPRODUCCIÓN

ITEM	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Viaje	1	\$88.000	\$88.000
Revelado de Rollos	1	\$11.000	\$11.000
		<b>TOTAL</b>	<b>\$99.000</b>

#### GASTOS ETAPA DE PRODUCCIÓN

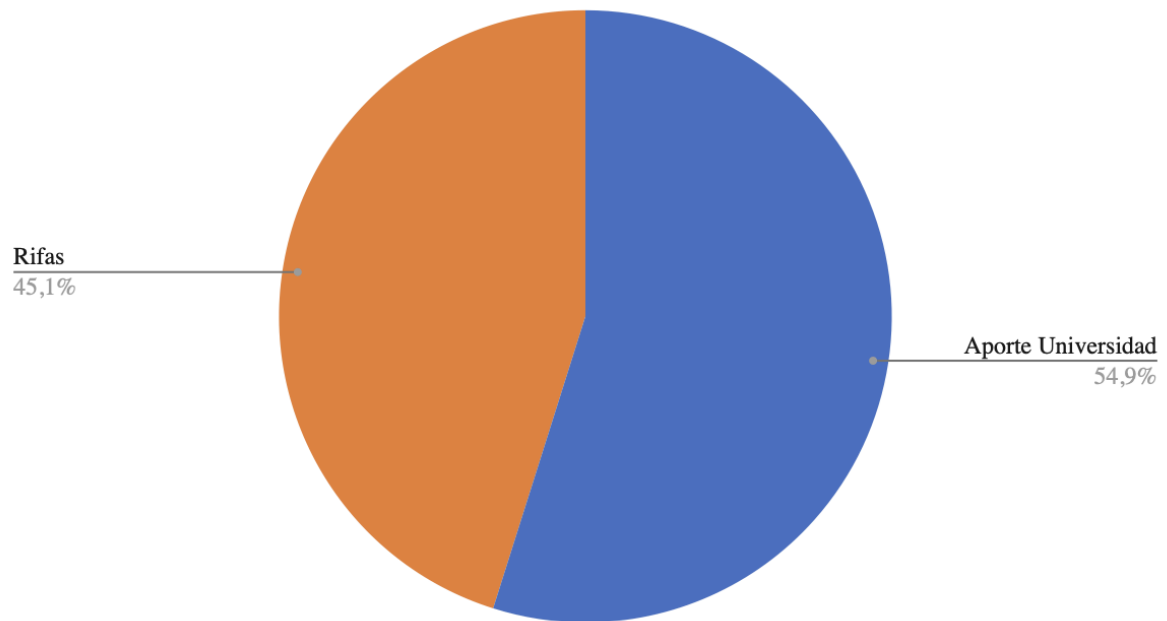
ITEM	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Viaje	1	\$88.000	\$88.000
Catering	1	\$75.400	\$75.400
Movilización	1	\$9.000	\$9.000
Emergencia	1	\$0	\$0
		<b>TOTAL</b>	<b>\$172.400</b>

#### GASTOS ETAPA DE POSTPRODUCCIÓN

ITEM	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Catering	1	\$75.000	\$75.000
		<b>TOTAL</b>	<b>\$75.000</b>

## 7.9- Plan de financiamiento:

### Financiamiento



## Cartas de cede de derechos de imagen:



### CARTA DE COMPROMISO ELENCO OBRA DE TÍTULO UNA TRISTEZA FIEL

10 de Julio del 2023

#### Presente

Yo, Fabiola Silva, declaro que integraré el equipo de trabajo del proyecto obra de título **“UNA TRISTEZA FIEL”**, dirigida por Paolo Caro, en calidad de **VOZ EN OFF Y IMÁGENES DE ARCHIVO**, manifestando en este acto mi pleno consentimiento para tal efecto.

Asimismo, el compareciente autoriza al productor Paz Otaíza, RUT N°20476901-K, para que reproduzca, publique y utilice imágenes registradas en video, fotografía u otro soporte audiovisual del trabajo de ensayo y obra final del proyecto, con fines exclusivos de exhibición para exámen de título y **difusión en el medio audiovisual**, sea en forma previa o posterior a su ejecución.

Esta autorización es a título gratuito e irrevocable para ser ejercida en cualquier tipo de soporte que permita la reproducción y/o difusión pública de la obra, y en ningún caso involucra cesión de derechos intelectuales o exclusividad respecto de las obras, cuyos derechos morales y titularidad exclusiva corresponden a su autor de conformidad a la Ley N° 17.336.

---

**Fabiola Silva**



## Carta de permiso uso de locación:



### CONTRATO DE CESIÓN DE USO DE LOCACIÓN PARA CORTOMETRAJE

En Santiago, Chile, a 13 de julio de 2023, entre:

Oscar Caro y Claudia Caro, en adelante denominado/a "El Propietario", y Paz Soledad Otaiza Ibacache, RUT N° 20476901-K en calidad de representante del cortometraje "Una tristeza fiel", en adelante denominado/a "El Representante", se acuerda lo siguiente:

Objeto del Contrato:

El Propietario cede a El Representante el derecho de uso de la locación ubicada en El Canelo Sitio 7 Comuna del Maule, en adelante denominada "La Locación", para ser utilizada como escenario principal en el cortometraje titulado "Una tristeza fiel".

Duración:

El período de utilización de La Locación para el rodaje del cortometraje será desde el 31 de julio hasta el 4 de agosto.

Condiciones de Uso:

El Representante se compromete a utilizar La Locación de manera responsable y respetuosa, cumpliendo con todas las regulaciones y normas de seguridad vigentes. Además, El Representante se hará responsable de cualquier daño ocasionado a La Locación durante el rodaje y se compromete a restaurar cualquier área afectada a su estado original.

Derechos de Uso:

El Propietario cede a El Representante los derechos de uso de La Locación, incluyendo el derecho a filmar, fotografiar y capturar imágenes en dicho lugar, así como cualquier otro derecho necesario para la realización del cortometraje. Esta cesión de uso incluye tanto el interior como el exterior de La Locación, así como cualquier área relacionada necesaria para el rodaje.

Firmas de los Propietarios

Firma del Representante