



UN CORTOMETRAJE DE TOMAS GRIMALDI

AGUSTINA
PESENTI

AGUSTINA
RUDI

ORFILA
CASTILLO

BASALTO

GUION Y DIRECCION: TOMAS GRIMALDI - PRODUCCION: PIETRO PICCOLI MINI - FOTOGRAFIA: PATRICIO MOLLAR - ARTE: VIRGINIA MOLINARI - SONIDO: AGUSTIN PAGLIUCA



UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Asignatura: TESIS

BASALTO

Docente supervisor: Alicia Gimenez Guspí

Grupo productor: Naomi Films

María Virginia Molinari

2016

ÍNDICE

SINOPSIS / 5

GUIÓN / 6

EQUIPO TÉCNICO / 25

CASTING / 27

STORYBOARD / 28

PROPUESTA ESTÉTICA /

Diseño de Sonido / 37

Diseño de Iluminación / 38

Diseño de Arte / 39

Diseño de Montaje / 40

DISEÑO DE PRODUCCIÓN /

Preproducción / 41

Rodaje / 41

Postproducción / 42

Finalización / 42

CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN / 43

EQUIPAMIENTO UTILIZADOS / 45

PRESUPUESTO POR RUBROS / 47

ANEXO /

INFORME DE ROL / 55

El rol elegido, objetivos / 55

LA DIRECCIÓN DE ARTE / 55

Departamento de arte: definiciones y delimitaciones / 56

EL ROL DEL DIRECTOR DE ARTE / 58

LA PROPUESTA ESTÉTICA / 58

CARACTERIZACIÓN / 59

Vestuario/ 60

Maquillaje y peinado / 60

PUESTA EN ESCENA / 61

MI ROL COMO DIRECTORA DE ARTE /

Intervenir el espacio / 62

La caracterización / 68

CONCLUSIONES / 70

BIBLIOGRAFÍA / 71

SINOPSIS:

En una casa, en otros tiempos lujosa, una familia pasa sus días encerrada, aislada, literalmente, del mundo exterior. La madre y sus dos hijas transcurren sus días bajo reglas disciplinarias y creencias religiosas muy arraigadas. La ausencia del padre de la familia, que equilibraba las relaciones entre las niñas y su madre, se comienza a sentir de manera cruda y determinante.

Las niñas Lucil y Bianca - en plena pubertad y con un mundo por descubrir que es sesgado por su madre continuamente – desarrollan personalidades arrasadas por el ensimismamiento. El refugio de ambas: la fantasía, la imaginación y un mundo exterior inventado, que les permite sobrevivir los días bajo el yugo castrador de su madre. Ésta, desesperada por una verdad que no se atreve a revelarles a sus hijas, va transitando un camino impensado. El padre que ha muerto y yace todavía en su habitación desata la trágica revelación de que la vida en el encierro permanente ya no es posible.

GUIÓN

Escena 01

DÍA/INT. - CASA

Uno de los patios con la puerta cerrada y el ventanal abierto, en el cual de fondo se ven unas plantas y una bachea vieja. Estatuilla de la oficina. Un cuadro gastado de color gris sobre la superficie superior del piano. Un ventanal simétrico. La sala de estar con los sillones, un cuadro, la puerta-ventanal de colores.

Lucil (off):

(susurrando-pausada-adoctrinando y ensimismada)

El satélite CTS, es uno de
los más poderosos
colocados en órbita
geoestacionaria..,

Escena 02

INT/DÍA - HABITACIÓN CHICAS

La habitación en penumbras, una gran variedad de objetos sobre el modular de Bianca, entre los que se destacan una tijera, un peine y dos espejos. Uno de ellos, es de mano, el otro, de forma oval y se sostiene mediante un pie base propio del espejo. En este último, se refleja la mano de Bianca agarrando una de sus muñecas.

Voz de Lucil en off:

(CONT'D) Lucil (off):

...permite transmitir y
recibir simultáneamente en
ambas direcciones,
imágenes de televisión en
color, voz, datos,
facsimil y télex.

Escena 03

INT/DÍA 1 - living casa

La madre (47), bruscamente, cierra una doble puerta y le pone llave.

La misma mujer corre las cortinas de una ventana cerrada

Escena 04

INT/DÍA -PASILLO DEL PATIO

Bianca (17) añorante e inocente, cruza el patio, bailando entre giros y pequeños saltos de danza, con una muñeca colgando de su mano derecha, mientras tararea Moon River.

(CONT'D) LUCIL (OFF):

EL satélite CTS constituye un programa conjunto...

Escena 05

INT. - OFICINA- DÍA

(off del tararear de Bianca)

Mapamundi con los Estados Unidos y Canadá remarcados.

(CONT'D) LUCIL (OFF):

...de los Estados Unidos y el Canadá...

Escena 06

INT/DÍA - PATIO

Del otro lado del ventanal, Bianca pasa de lado a lado- Sobre el final del recorrido corta el tarareo.

(CONT'D) Lucil:

...que comparten por igual el aprovechamiento de las posibilidades que ofrece para las comunicaciones.

Escena 07

INT/DÍA - PASILLO

Bianca se asoma sutilmente a la habitación de su padre, que tiene la puerta entreabierta.

MADRE (OFF):

Bianca...!!

Bianca se sobresalta y escapa corriendo.

FIN DE LA SECUENCIA DE MONTAJE

Escena 08

INT. DÍA - OFICINA

El dedo de Lucil marca en un globo terráqueo donde quedaría el Ecuador en el Océano Pacífico al sur de México y a Florida de los EE.UU.

(CONT'D) LUCIL (OFF) :

El satélite fue lanzado
desde cabo Kennedy,
Florida, en enero de 1976
y está colocado en órbita
geoestacionaria sobre el
Ecuador en el océano
pacífico al sur de México,
en los 116 grados de
longitud oeste.

Una grabadora tiene el rec apretado, la cinta corre.

(CONT'D) LUCIL (OFF) :

Las terminales terrestres
dipersas por el espacio.

La mano de Lucil pone stop en la grabadora.
Rebobina. Vuelve a poner stop, le da play.. la
cinta corre

(CONT'D) LUCIL (OFF) :

Las terminales terrestres
dipersas por el espacio.

Con el dedo vuelve a poner stop, rebobina y
aprieta el rec.

Bianca se asoma por la puerta y ve a Lucil (16)
sentada delante del escritorio, con los hombros
arqueados y con un micrófono en la mano, al que
habla.

LUCIL (CORRIGE) :

Las terminales terrestres
dispersas por el espacio

Lucil se da vuelta mirando hacia la puerta, pero no

hay nadie y retoma su comunicado.

LUCIL: (CONT'D)

...transmiten a una
frecuencia de 14 GigaHertz
y reciben a una frecuencia
de 12 GigaHertz...

Bianca está espiando a Lucil desde la puerta.
Encabronada, tira un adorno de cerámica al piso.

Lucil, grita asustada.

Escena 09

INT. DÍA - CUARTO DE COSER

La madre está sentada enfrente de una máquina de coser, deja el cuello de una camisa en la máquina y sale rápido.

Escena 10

INT. DÍA - OFICINA

Bianca le emite un sonido-gesto de felino en posición defensiva a Lucil y huye de la situación.

Lucil, apurada, apaga la grabadora, y la guarda en un armario de metal que hay a la derecha. Cuando está por salir, ve que la madre está pasando la puerta del patio. Lucil apaga la luz y se esconde dentro de un armario.

La Madre entra en la habitación y prende la luz.

Lucil, entre respiraciones nerviosas, ve las piernas de la madre yendo hacia donde está ella.

La madre agitada y alterada mientras abre el armario.

MADRE:

Salí de ahí..

Sin esperar la saca a Lucil de los pelos y se la lleva arrastrándola por el suelo.

LUCIL:

Noooo, ahhhh. Nooo..

Escena 11

INT. ESCALERAS - DÍA

La madre baja las escaleras con Lucil agarrada de los pelos.

ESCENA 12

EXT. PATIO - DÍA

La madre y Lucil, atraviesan el patio.

ESCENA 13

INT. BAÑO - DÍA

La madre y Lucil, entran al baño forcejeando. La madre, corre la cortina, tira a Lucil en la bañera y abre el agua fría de la ducha.

MADRE:

Veamos como una ducha fría
te limpia los demonios.

Lucil queda tirada llorando en la bañera bajo la ducha. Tiene raspones en los codos y rodillas. La madre se retira del baño.

CORTE A

NEGRO:

TÍTULOS: BASALTO

ESCENA 14

EXT. PATIO - TARDECITA

Bianca, ensimismada melodía incidental, riega las plantas con un antiguo regador de tanque pequeño y pico largo.

ESCENA 15

INT. COCINA - TARDECITA

(CONT'D) melodía
incidental

La madre corta con una cuchilla ancha y recortada,

la cabeza de una rana, y sin levantar la cuchilla, desplaza el cuerpo hacia la derecha. Está preparando la comida.

ESCENA 16

(CONT'D) melodía
incidental

INT. TALLER DE LUCIL - TARDECITA

Lucil, en su rincon-taller, está sentada frente a un escritorio terminando de encuadrar una diapositiva. Observamos a su alrededor varios dibujos en acetato, tinta china, visor para diapo y tiras colgantes con diferentes sus diferentes dibujos.

Lucil agarra una diapositiva, la introduce en el visor de diapo y la observa un rato.

ESCENA 17

EXT. PATIO - TARDECITA

(CONT'D) melodía
incidental

Bianca encuentra una plata reconfortable que está a su altura, arranca una hoja pequeña y la mastica un rato.

ESCENA 18

(CONT'D) melodía
incidental

INT. COCINA -TARDECITA

La madre les tira sal a las ranas sobre un plato y éstas se mueven.

ESCENA 19

(CONT'D) melodía
incidental

EXT. PATIO- TARDECITA

Bianca se acerca en confidencia con esta última planta.

BIANCA:

Creo que no le
gustó el corte
que le hice..

Saca una muñeca de la cintura de su pollera, la observa con indiferencia y le vuelve a confesar a la planta.

(CONT'D) Bianca

..yo tampoco la
veo muy bonita.

Mira a su alrededor y rápidamente la entierra en la maceta. Cuando está terminado de cubrirla suena una campanita.

FIN MÚSICA INCIDENTAL

CORTE A:

ESCENA 20

INT. COMEDOR - NOCHE

La mesa está servida. Cada plato tiene su ración equivalente a la del otro. La cena consiste en rana con brócoli y zanahoria rebanada en palitos rectangulares. La bebida se encuentra estilo ponche sin alcohol, en una jarra.
La madre nota que Bianca tiene las manos tierrosas.

MADRE:

Andá a lavarte esas manos
mugrientas antes de
sentarte a la mesa.

La madre y Lucil esperan a Bianca sentadas a la mesa, ensimismadas. Mientras se escucha a Bianca lavarse las manos.

Bianca vuelve y se sienta. La madre reacciona con la llegada de Bianca y mira a Lucil.

MADRE:

Lucil...

LUCIL:

(confusa)

Señor... sabemos
que esta vida es
un castigo...

Lucil duda de cómo seguir y mira a la madre.

LUCIL: (CONT'D)

(incrementa su pulso, su
confusión y sus dudas de
decirlo correcto)
Como nosotros absorbemos
esta ofrenda... Tú absorbe
nuestras almas. Porque no
somos más que un cordero
que merece el castigo.

Cuando termina, Lucil, mareada y con una mirada borrosa, mira a la madre en busca de aprobación por lo dicho. La madre está mirando a Bianca. Lucil mira a Bianca y comienza a escuchar confusa y con poca claridad a la madre que está diciendo algo.

MADRE:

Saben que hay lugares

La madre nota el comportamiento de Lucil y le grita:

(CONT'D) Madre

¡Lucil!

Lucil se incorpora inmediatamente. Mira a Bianca y luego a su madre.

MADRE: (CONT'D)

Sabemos que hay lugares en
los cuales a papá, no le
gusta que entren. Ya
bastante enfermo está por
sus conductas. El haber
entrado en el altillo... y
andar espiando como
ratitas por los sectores

prohibidos las convierte
en parásitos. Partículas
sórdidas y desagradables
que no merecen existencia
alguna.

BIANCA:

¿Es por eso que papá no
sale de su habitación?

MADRE:

No está en condiciones de
cruzarse con ustedes...

La madre mira a Lucil.

MADRE: (CONT'D)

Preparé tu plato favorito.

Lucil está justo comiéndose un pedazo de la rana, y
cuando levanta la cara le queda una patita de la
misma por sobre los labios.

Las tres se ríen inocentemente y Lucil de un
lenguetaso se devora lo que queda de rana.

BIANCA:

(mientras se ríe)
Te estás convirtiendo en
una de ellas.

CORTE

A:

ESCENA 21

INT. COCINA - NOCHE

Bianca está lavando los platos, jarra y vasos. A
medida que lava, incrementa su obsesión por
purificarlos. Se obsesiona con uno de los platos.
Este mismo se rompe y le produce un pequeño corte
en el dedo. Le brota un poco de sangre.

Luego de observarlo un ratito se lleva el dedo
hacia la boca.

Como si fuera un reptil, saca y esconde la punta de
su lengua sobre el corte del dedo. Luego de jugar
un rato, se lleva su mano hacia el vientre y se

hace una delgada línea fina de sangre, de derecha a izquierda sobre la piel. Cerca del triángulo superior a la vagina.

Desplaza sus dedos hacia la entrepierna por debajo de la pollera. Se acaricia sin demostrar gestos de placer, es un toqueteo inocente y curioso.

ESCENA 22

INT. HABITACION DE LA MADRE - NOCHE

La madre entra en la habitación. Su esposo(63) se encuentra acostado en la cama, cubierto hasta la cabeza, con un fino acolchado de seda. La luz del cuarto es muy tenue.

Camina hasta el modular en donde se encuentra el tocadiscos, baja la púa y hace correr el tema: "Dios, como te amo por Gigliola Cinquetti".

Mueve su cuerpo lentamente al son de la música, mientras se dirige hacia la silla que está en la punta de la cama. Se sienta, acomoda un poco las sábanas que cubren al esposo, y le habla.

MADRE:

(entre pausas, como si dialogara consigo misma y su esposo omnisciente)
Pobres criaturas... afuera
hay una realidad atroz,
jamás podrían soportarla.

Luego de una pequeña pausa, se empieza a reír.

MADRE:

(pensativa y perdida en los recuerdos)

Era uno de esos días de
feria...

Lo mira al esposo y con una felicidad nostálgica le dice.

(CONT'D) Madre

...tu voz siempre las
tranquilizaba.

Se queda colgada en recuerdos, el tocadiscos se traba y queda loopeando.

FUNDE

A:

ESCENA 23

INT. TALLER LUCIL - NOCHE

Lucil está sacando una diapositiva del proyector, la levanta y la mira hacia un haz de luz que entra por la persiana; la deja en la mesa junto a una montanita de diapositiva y recortes de acetato. Busca entre el desorden y levanta otra hacia el haz de luz, la observa un poco.. e irrumpe Bianca por la puerta, chorreando sangre del dedo. Se miran unos segundos y Bianca cae desmayada.

CORTE

A:

ESCENA 24

EXT. PATIO - NOCHE

Hay un sillón mirando hacia la pared; una mesita en donde se encuentra el proyector, una cajita de fósforos y el grabador. Bianca está sentada en el sillón con el dedo vendado. Y lentamente se empieza a despertar.

Lucil parada al lado de la mesita.

LUCIL:

Por fin... pensé que iba a tener que empezar el comunicado sin ti.

Lucil simula conocimientos médicos.

LUCIL: (CONT'D)

... mis estudios me dicen que por falta de sangre en el cerebro, tu cuerpo dejó de recibir energía y se desvaneció.

Bianca se mira la mano, con el dedo vendado.

LUCIL: (CONT'D)

No te preocupes por el dedo, era un pequeño corte. Nada que un poco de mis pócimas no puedan solucionar.

Bianca nota que arriba de la mesa se encuentra el grabador a cinta.

BIANCA:

Te robaste el aparato de papá, si madre se entera...

Lucil la interrumpe.

LUCIL:

Las imágenes por sí solas no bastan para emitir un comunicado. Necesitamos del sonido para poder llegar a las terminales espaciales.

Lucil le da play al grabador, se posiciona derecha, mira para arriba y empieza a girar en círculos con su cintura y los pies rectos, mientras con un joystick opera las proyecciones (*dibujos que hace ella misma en formato diapositiva sobre galaxias, satélites e imágenes ritualísticas y de sacrificios esotéricos*).

Lucil, (desde el grabador):

Se invita a los corresponsales a observar los experimentos, que se efectuaran el 5 y el 7 de septiembre durante las sesiones nocturnas de la conferencia. Podrán observar la operación de interpretación en la sala de conferencia N° 8, el centro de coordinación ubicado en el estudio N° 4 y la terminal terrestre ubicada en el jardín central.

... más adelante se anunciarán las horas para visitar la terminal terrestre.

Lucil se marea y se tira sobre el sillón, al lado de Bianca.

Bianca se recuesta sobre las piernas de Lucil..., le levanta un poco la pollera y le lame la rodilla.

(CONT'D - LUCIL OFF)

(adoctrinante y repetitiva

Programa de las operaciones
por satélite. (Hora de
verano del Este)

29 de agosto.....12.00 a 18.00
horas

verificación de la terminal
terrestre

31 de agosto....11.30 a 15.30
horas

verificación de la terminal
terrestre

2 de septiembre.....9.00 a
17.00 horas

Ensayo de la NASA, facsimil

5 de septiembre....9.00 a 12.00
horas

Experimento de
teleinterpretación

6 de septiembre....8.00 a 11.00
horas

Ensayo de la NASA, facsímil

7 de septiembre...8.00 a 11.00
horas

Experimento de las
teleinterpretación

8 de septiembre...8.00 a 11.00
horas

Operación conjunta de la
transmisión rápida por facsimil
y por telex en apoyo de la
teleinterpretación. Evaluación.

Luego de dos o tres lamidas la mira a Lucil y le dice..

BIANCA:

(refiriendose al
pelo de Lucil)
¿Me dejás?

Lucil se levanta un poco la pollera.

LUCIL:

(señalándose la
entrepierna)
Sólo si me besas acá...

Bianca le lame la pierna y mira a Lucil.

Lucil se arrolla un poco más la pollera, mostrando su chocha. Mira a Bianca, expresando la dirección por la cual tiene que seguir con sus lamidas.

Bianca se acomoda y le lame un poco la chocha, sobre la bombacha.

Lucil no muestra signos de goce. Es una situación abstracta.

Luego de unas lamidas, Bianca se reincorpora y sale corriendo en busca de su kit para peinar.

Lucil antes de acomodarse la pollera saca una tiza de adentro de su bombacha, levanta un cojín y saca una de las muñecas de Bianca. Luego se incorpora y comienza a dibujar un círculo sobre el piso. Pone a la muñeca en el centro de éste. Agarra los fósforos de la mesita y le prende fuego el pelo a la muñeca. Vuelve al sillón, se recuesta sobre éste y estira sus piernas junto con su pollera, rodeando el símbolo esotérico.

Lucil mira hacia el cielo y en este, se representa una especie de mutación espacial. Con una doble luna y una galaxia en descomposición.

Bianca vuelve y descubre que su muñeca está siendo sacrificada. Bianca enloquece y saca una tijera de su kit. Corre hacia Lucil, la agarra de los pelos y le hace un corte atroz y violento en su cabellera. Se empiezan a pelear...

Entre rasguños y tirada de los pelos, llega la madre.

MADRE:

¡Basta, basta malditos
parásitos!

La madre las separa y le da una cachetada a cada una. Las agarra del brazo y mientras se las lleva le dice:

MADRE: (CONT'D)

No merecen más que el
exilio. El castigo divino
de las almas encerradas.

CORTE

A:

ESCENA 25

EXT. PATIO DE BIANCA - NOCHE

La madre encierra a Bianca en un patio inusitado, cuadrado, de tiro alto y paredes a su alrededor, con una maceta que no contiene más que tierra.

La madre cierra la puerta y se lleva a Lucil a otro patio

ESCENA 26

EXT. PATIO DE LUCIL - NOCHE

La madre encierra a Lucil en otro patio inusitado, con solo paredes a su alrededor y le pone llave.

CORTE

A:

ESCENA 27

INT. HABITACIÓN MADRE - NOCHE

Entra la madre, histérica y nerviosa, a su habitación con un brote de cólera.

MADRE:

*(caminando de acá
para allá,*

*explicándole a
su esposo)*
¡Son tus hijas! ¡No puedo
más con esto! Tanto tiempo
protegiendo lo que sabés
que tenía que haber
terminado hace rato.
Cuando un ser cae con el
toque de un ángel en la
tierra. No hay sociedad
que no la juzgue y la
incrimine como monstruo.

La madre cae al piso de rodillas y entre llorosa, y
brotada, emite un chillido de grito reprimido.

CORTE

A:

ESCENA 28

EXT. PATIO DE BIANCA - NOCHE

El grito de la madre se conecta con el grito de
Bianca que está gritándole a una planta ubicada en
un rincón del patio.

Bianca se arrodilla y revuelve la tierra de una
maceta. Encuentra una de sus muñecas. Se sienta en
el suelo, y mientras peina a la muñeca con sus
dedos tararea una melodía (*moon river*).

CORTE

A:

ESCENA 29

EXT. NOCHE - PATIO DE LUCIL

La melodía continúa en (V.Off.) Lucil dibuja con
una tiza en la pared, dibujos sobre planetas,
diferentes construcciones galácticas y terminales
terrestres ubicadas en el espacio.

CONTINUACIÓN ESCENA 27

EXT. NOCHE - HABITACIÓN DE LA MADRE

La madre tirada en el piso, boca arriba. Con un
brote sicótico ya evidente. Emitiendo pequeños
ataques de risa.

CONTINUACIÓN ESCENA 28

EXT. NOCHE - PATIO DE BIANCA

Bianca comienza a escarbar la tierra que contiene una maceta sin planta, para poder introducirse en ella. Lo último que queda son sus piernas hundiéndose en la maceta.

ESCENA 32

EXT. NOCHE - PATIO DE LUCIL

La pared en la cual estaba dibujando Lucil, se convierte en un portal hacia el espacio.

Lucil cruza el portal, la imagen empieza a descomponerse como si se deteriorara o rayara la imagen misma.

CORTE

A:

ESCENA 33

INT. SALA DE ESTAR - AMANECER

Hay un televisor prendido que está emitiendo un programa documental sobre lo que es el basalto.

La madre, en camisón, apaga la tele y sale de la habitación.

ESCENA 34

INT. VESTIDOR - ALBA

La madre entra en el vestidor. Elige un vestido del armario y se saca el camisón. Se pone un elegante vestido. Sale del vestidor.

ESCENA 35

INT. BAÑO - ALBA

La madre entra al baño y le saca el candado a un pequeño armario. De adentro de éste toma un antiguo kit mata vampiros. Saca un frasquito lleno de liquido (oscuro medio verdoso - azulado o como el liquido que emana un pulpo), y se va. El kit queda en el baño.

CORTE

A:

ESCENA 36

INT. PATIO DE ENCIERRO LUCIL - ALBA

La niña duerme en posición fetal, recostada en el centro del patio.

La madre entra al patio, la levanta y se la lleva.

ESCENA 37

INT. PATIO DE ENCIERRO BIANCA - ALBA

La niña duerme en posición fetal, recostada en el centro del patio.

La madre entra al patio, la levanta y se la lleva.

CORTE

A:

ESCENA 38

INT. PASILLO - ALBA

La madre mira desde la puerta entre cerrada, a las dos niñas recostadas en la cama, cierra la puerta y se va.

CORTE

A:

ESCENA 39

INT. HABITACION MADRE - ALBA

Entra la madre en su habitación. Se descalza. Va hacia el tocadiscos y pone a rodar una versión del Ave María de María Calla, la cual tarda en arrancar. Se escucha el ruido del vinilo al principio.

Camina hacia la cama, se sienta y toma un poco de la botellita, que se encuentra por la mitad.

Lentamente cae sobre la cama, en la que yace su esposo a su lado. El esposo está muerto, con signos de varios días en descomposición.

CORTE

A:

(CONT'D) DEL AVE MARIA EN OFF

ESCENA 40

PLANO SECUENCIA

Inserts de la casa vacía.

La madre y el padre yacen acostados, muertos sobre la cama.

Las dos hermanas yacen recostadas, muertas sobre la cama.

FIN.

EQUIPO TÉCNICO:

GUIÓN Y DIRECCIÓN: Tomás Grimaldi

ASISTENTE DE DIRECCIÓN: Agustín Sanchez Ordoñez

PRODUCCIÓN GENERAL: Emilio Elisio

JEFE DE PRODUCCIÓN: Pietro Picolomini

CASTING Y ASISTENTE DE PRODUCCIÓN: Glenda Noble

AYUDANTES DE PRODUCCIÓN: Paula Ovejero

Diego Carnevali

Javier Segata

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA: Patricio Mollar

GAFFERS: Alejandro Martin

Adrián Galarza

ELÉCTRICOS: Rodrigo Ovejero

Martin Ibarra

GRÚA: Agustín Varas

CÁMARA 1: Sebastián Gonzalez

CÁMARA 2: Ezequiel Grimaldi

SONIDO: Agustín Pagliuca

MICROFONISTA: Dino Bertelli

DIRECCIÓN DE ARTE: María Virginia Molinari

ASISTENTE DE ARTE : Ayelen Pavesi

Inés Matinez

Candela Fernández

VESTUARIO: Leonardo Andrés Di Paolo

La Garde

MAQUILLAJE: María De la Paz

PEINADO: Jesica Burgos

Pelu Rodriguez

MONTAJE: Ezequiel Grimaldi

CONTINUIDAD: Mario Añon

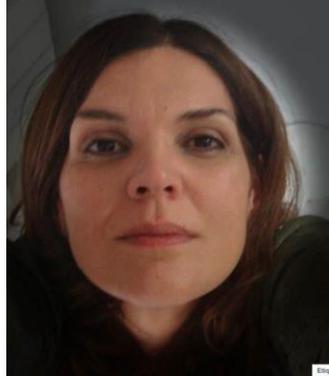
DISEÑO DE CRÉDITOS: Candela Wells

CASTING:

LUCIL : Agustina Rudi



MADRE: Ofelia Castillo



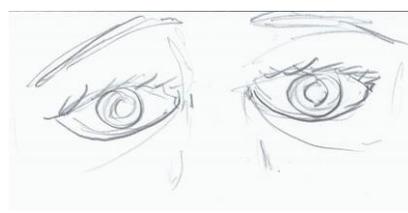
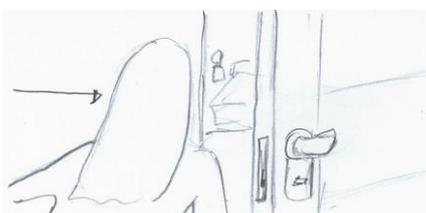
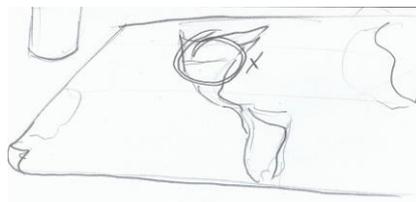
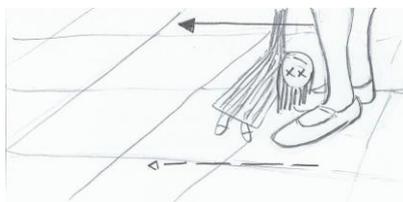
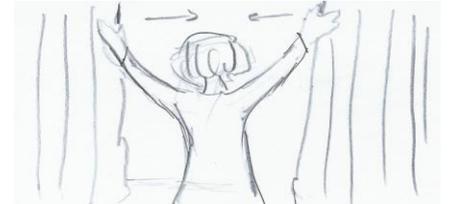
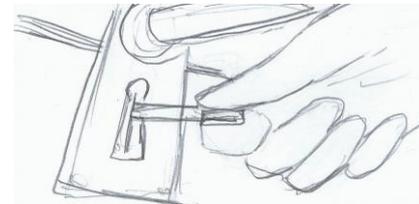
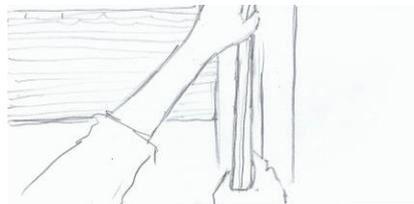
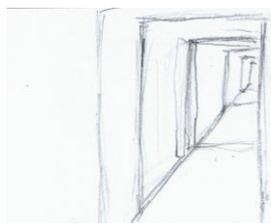
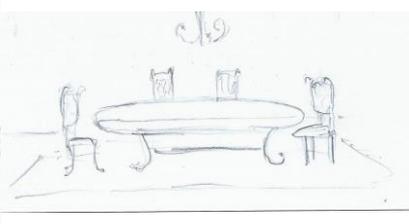
BIANCA: Agustina Pesenti

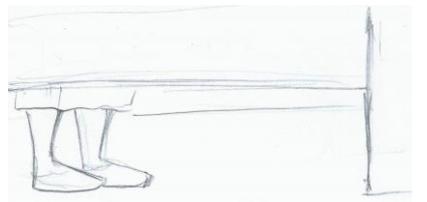
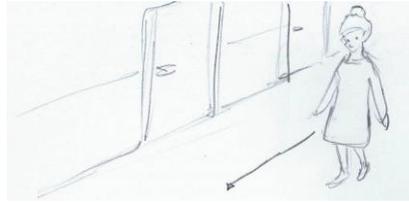
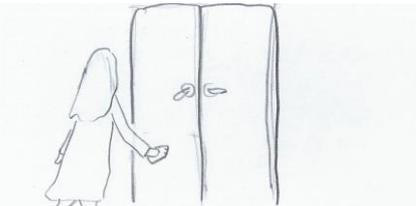
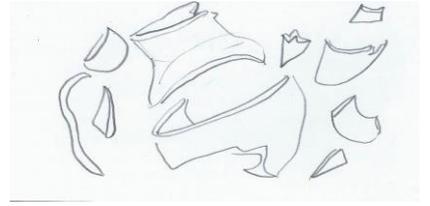
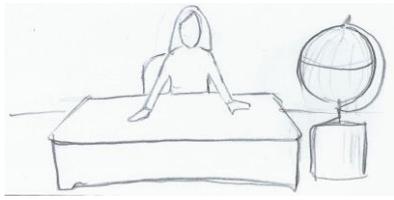


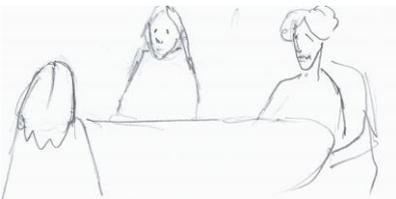
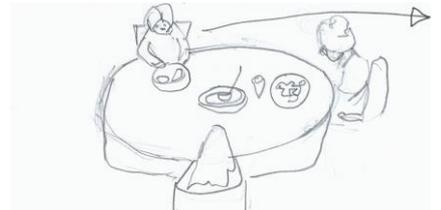
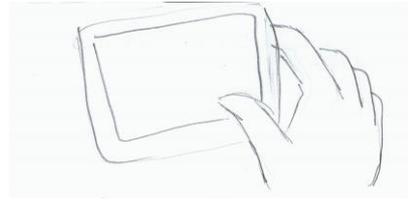
PADRE: Beto González

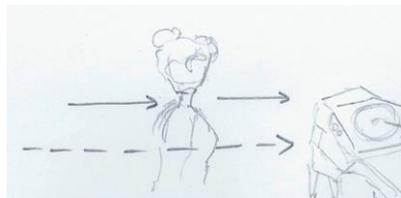


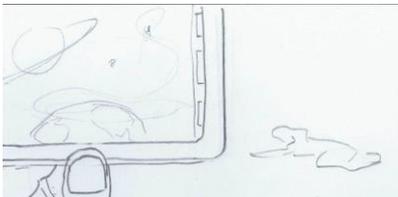
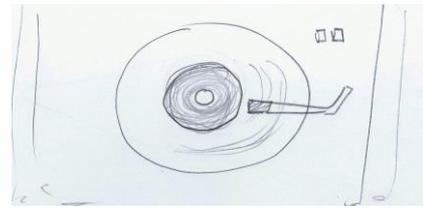
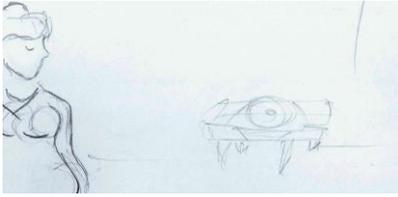
STORYBOARD

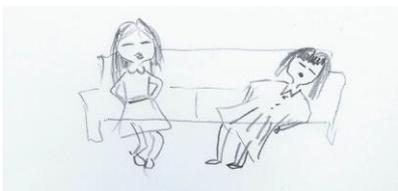
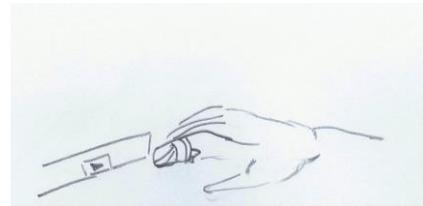
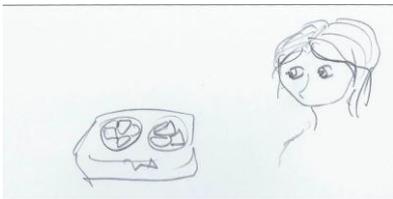


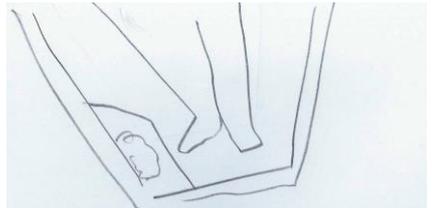
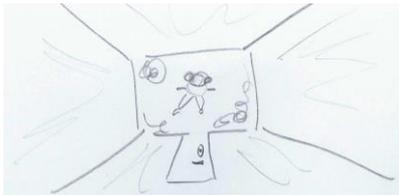
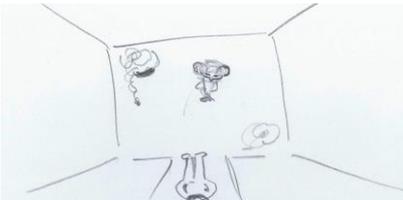
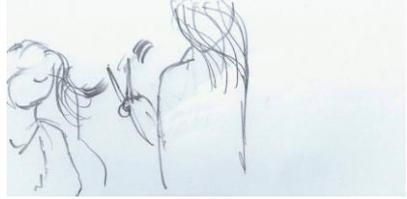


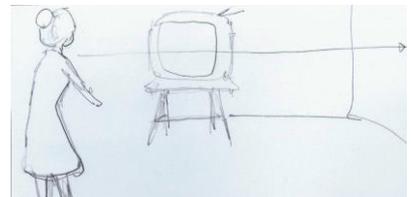
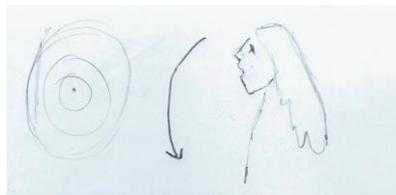
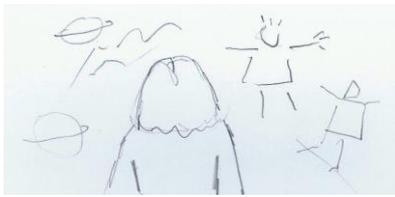


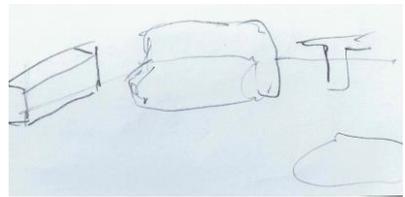
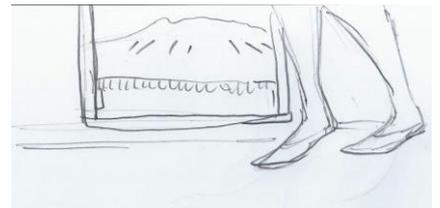
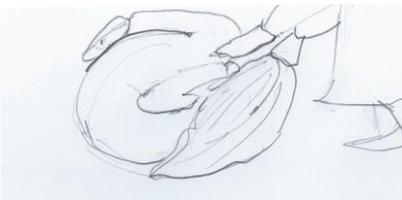
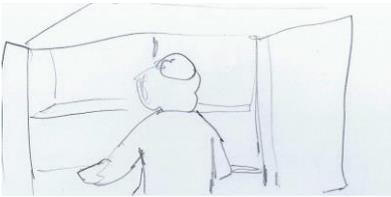
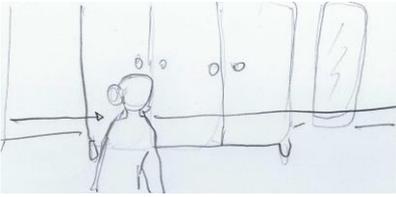












PROPUESTA ESTÉTICA

DISEÑO DE SONIDO

Basalto es un fragmento a temporal en la historia de una familia, de época, la cual no presenta realidad exterior. Es por esto que nos sucumbimos en climas sonoros internos en representación de los personajes.

Por ejemplo: La narrativa sonora de la madre satura sus ambientes, y sus climas con silencios incómodos ambientes musicales eclesiásticos, y cánticos que hacen alusión a la nostalgia, de algo que vive en el pasado. En sus diálogos la encontramos con un carácter oscilante entre picos de mayor amplitud, para las situaciones de corte tajantes y de menor amplitud para los susurros de como quien hablara en pecado.

Lucil sucumbe graves volcánicos, en representación a la erupción de una realidad que transmuta por el espacio. Se recrea en ambientes y climas con un intenso estado de concentración. Y rompe las polaridades de la realidad con sonidos alegóricos al espacio. Tratando de llegar a polos hipnóticos y oblicuos. Sus herramientas de trabajo de por sí, ya poseen frecuencias constantes y oscilantes.

A Bianca se la encuentra en una realidad externa más calma e inactiva. Dado que sus problemas arraigan en cuestiones internas, propias de la esquizofrenia. Los instrumentos con los cuales expone sus personalidades son de un carácter sonoro inactivo. Es por esto que sus ambientes presentan sosiego y manejan rangos menores.

Y en la casa se maneja una acústica y climas sonoros a temporales., que no representan ubicación terrenal o espacial alguna. Fluctuando entre silencios vacíos, sin dejar espacio a una expresión exterior.

DISEÑO DE ILUMINACIÓN

Se trata de describir el curso de la historia a través de la luz.

Utilizando los tonos y texturas propias de la escenografía, la puesta de luces de Basalto busca acrecentar los contrastes en los momentos de mayor tensión, y darle lugar a la armonía de la imagen por otros. Se busca la unidad estética generando dos atmósferas opuestas que nos anclan a distintas realidades. Colores gastados, en escala de marrones y verdes, acompañados con luz cálida, en los momentos en que la cotidianidad y la estrecha proxémica de las relaciones humanas se ponen de manifiesto.

Colores saturados, utilizando la paleta de rojos y azules, en clave baja y con altos contrastes en los momentos en que lo surreal logra apropiarse de la historia.

La puesta de cámara enfrenta el desafío de entrometer al espectador en la subjetividad de los personajes, aplicando grandes aperturas de diafragma que buscan acrecentar el clima de encierro y claustrofobia, estrechando la profundidad de campo.

Partiendo de climas cotidianos, nos vamos metiendo progresivamente en el mundo interior de los personajes, hasta llegar al clímax nocturno, que da lugar a lo fantástico y onírico, y desemboca en la tenue calma del alba matutina.

El color de la luz, y sus distintos tonos buscan evidenciar el contraste entre cada uno de los personajes. Bianca, en su contexto habitual, presenta luz día, colores cálidos, de atardecer, en clave alta, dándole, en conjunto con el verde de las plantas que la rodean, un toque más arcaico.

Las escenas de Lucil demandan conectarnos con lo oscuro y sideral. Se trabajo con grandes zonas de negros, puntualizando en pequeñas zonas de altas luces, buscando siempre evidenciar en escena fuentes de luz artificial, mezclando la luz cálida con algunos pasajes de luz de colores saturados, priorizando el rojo.

La inclinación de cámara nos permitió constituir la figura de la madre, dándole grandilocuencia y rigidez. La puesta de luces la sitúa en constantes escenas lúgubres, inmiscuyendo al espectador en la ambivalencia que caracteriza al personaje.

Lo que termina de dar homogeneidad al tratamiento fotográfico de Basalto, es la textura granulada propia de la imagen, que, trabajada en 400 iso, nos termina de conectar a un contexto lejano en el tiempo, aunque no explícitamente definido.

DISEÑO DE ARTE

La idea general fue que el relato visual compuesto a partir de la ambientación, los objetos, vestuario y maquillaje sostenido por la paleta de color utilizada, refleje una vida de reclusión marcada por la culpa del pecado y ánimos parcos y poco felices.

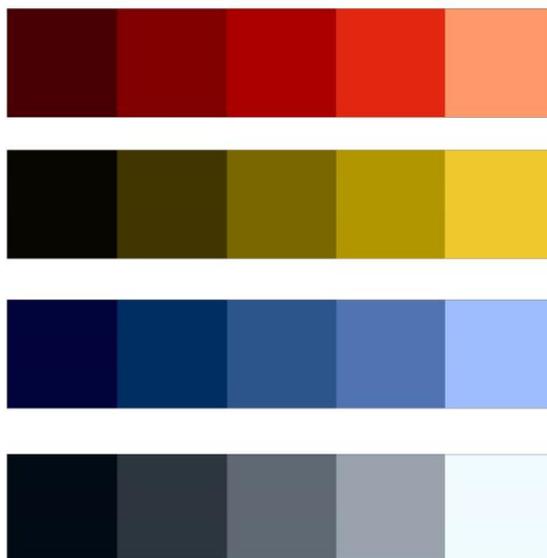
El arte del cortometraje fue ideado a partir de la locación ya que el guión fue escrito bajo una fuerte afección del director a la casa.

La locación es una casa antigua muy espaciosa, de techos altos y ambientes generosos, la cuál hacía dos años que nadie habitaba. El encierro, abandono y poca calidez de la misma fueron favorables para ubicar los sucesos.

Para empezar a trabajar, la condición fue situar la historia finales de 60 y principios de los 70', ya que el relato no hace referencia alguna al orden temporal de las acciones. Entonces a partir del desglose de arte, se seleccionaron los objetos a utilizar que se encontraban dentro de la casa, se definieron los escenarios a ambientar, se reordenó la utilería y las habitaciones para el set.

La paleta de colores utilizada fue compuesta por grises, rojos, azules, negros y amarillos en clave baja y contrastada. Se trabajó esta paleta para incrementar el misterio, lo lúgubre del relato y la vida de clausura que llevan los personajes.

El vestuario de las tres protagonistas femeninas lleva una fuerte impronta femenina de obediencia y castidad. Las faldas que visten son debajo de las rodillas y de telas gruesas. Los cuellos de las camisas y vestidos son cerrados y los zapatos también, acentuando el sofoco. Los peinados son muy rigurosos y sobrios, denotan la vida bajo reglas y castigo que afecta a los personajes. Presentar a los personajes de esta manera genera una extrañeza, propia del aislamiento, en lo que ocurre.



DISEÑO DE MONTAJE

El montaje lo tomamos principalmente como una faceta dentro de un tratamiento integral para enriquecer la construcción, descripción y puesta en escena de los personajes. A partir de las características de éstos, intentamos ser lo más expresivos posible.

Una vez previsto que ésta sería la motivación mayor del montaje del film, también trabajamos en su cohesión narrativa y en su ritmo.

El cortometraje empieza entonces con una narrativa casi documentalista, expresión de fragmentos de la casa, mientras se escucha una voz en off que nos "saca" o nos "mete" en la realidad. ¿Qué realidad? Bueno, esa realidad en la que acontece la dimensión de uno de los personajes. La objetividad documentalista dura muy poco y se ve engullida por la afiebrada subjetividad de los caracteres.

Para ayudar a presentar a estos personajes, tratamos de intercalar una rítmica pausada, absorta, con fragmentos rápidos, de cortes abruptos bien marcados.

Si bien el montaje en general es lineal, que la historia sea atemporal nos permite ir de un lugar a otro sin explicitar esa linealidad, aunque se observe un marcado desarrollo emotivo. Me refiero a que tranquilamente muchas de las escenas se podrían intercambiar sin que se resienta la narrativa ni el desenlace final.

Hay un cierto coqueteo temporal en esta cuestión de ir y venir en un montaje por cortes rápidos y por momentos quedar varado en la nada, pura estática, en una especie de limbo sin sentido que posiblemente incomoda y descoloca al espectador.

Como dije al principio, tratamos de ser bastante descriptivos en cada uno de los personajes.

Creo que es evidente que las hijas tienen montajes más colgados, más estáticos para encapsular e interiorizarnos en sus particulares naturalezas. Ellas manejan procesos más lunares, que propician su ensimismamiento. La madre, en cambio, se va a ver envuelta en cortes violentos para romper climas y si hay momentos en donde se da su presencia por largo tiempo es exclusivamente para generar tensión.

En esta construcción del personaje de la madre también se trabajó junto al encuadre para que en lo posible aparezca siempre fragmentada.

Lo que necesitábamos que quede claro es el contraste de la calma de las dos hijas con los cortes violentos en las intervenciones de la madre.

Narrativamente, creo que el montaje está claro: casi documentalista hasta la intervención de singularidades (voz en off, y desde ahí..) cortes violentos para la madre, ensimismamiento en planos largos para las hijas, linealidad in crescendo hasta el punto álgido en donde la psicosis de estos personajes estalla; allí estalla también el montaje con las diapositivas. Finalmente, el desenlace está trabajado casi como un epílogo, con planos lentos y ritmo pausado. Se van yendo de a poco.

DISEÑO DE PRODUCCIÓN BASALTO

1. Preproducción

1.1) Investigación y definición de las locaciones

1.2) Conformación del equipo técnico principal.

1.3) Desglose del guión en secuencias, escenas y planos, guión técnico;

1.4) Casting y selección de actores.

1.5) Ensayos.

1.6) Análisis técnico. Reuniones de Dirección, Producción, Dirección de Arte y Dirección de Fotografía (definición de la estética visual de cada escena, además de los parámetros técnicos que permitan llegar a la concepción deseada);

1.7) Profundización del análisis técnico. El análisis técnico hecho previamente será completado con todos los detalles de cada escena, para que se providencie la confección, alquiler o compra de equipamientos, objetos, ropas, etc.

1.8) Plan de rodaje.

1.9) Producción de escenografías, vestuarios, accesorios y objetos.

1.10) Mapa de luz.

1.11) Ajustes en el Plan de Rodaje, citas y reserva de equipamientos.

1.12) Autorizaciones y contratos. Elaboración, gestión y firma de autorizaciones y contratos, de acuerdo a las respectivas legislaciones.

1.13) Ensayos. Ensayos actorales y pruebas con el equipo técnico (Director, Director de Fotografía, Camarógrafo, Sonidista) para garantizar la coordinación y optimización de los tiempos de filmación.

2. Rodaje (3 semanas)

2.1) Filmación de los Días 1, 2 y 3, de acuerdo al Plan de Rodaje.

2.2) Filmación de los Días 4, 5 y 6, de acuerdo al Plan de Rodaje.

2.3) Rodaje del Día 07.

2.4) Rodaje del Día 8.

3. Postproducción (11 semanas)

3.1) Edición de imágenes;

3.2) Animación, Crhoma, Efectos Especiales.

3.3) Grabación, tratamiento y mezcla de las músicas;

3.4) Postproducción de imágenes. Corrección de color, títulos y créditos;

3.5) Grabación, edición, tratamiento, mezcla y mixaje de sonido (diálogos, ambientación, foley, efectos y músicas);

3.6) Masterización.

4. Finalización (7 semanas)

4.1) Armado de DVD-HOME master (Menú, extras, making of, etc.) y diseño gráfico de tapa;

4.2) Grabación de 50 unidades de DVDs para distribución;

4.3) Diseño gráfico. Elaboración de diseño gráfico de carteles y flyers electrónicos y distribución para promover el corto metraje en diversos circuitos;

4.4) Armado y publicación de un blog para la publicación del proyecto, que contenga textos, imágenes, banda musical y contacto;

4.5) Divulgación en los medios. Armado y distribución de notas, gacetillas de prensa, reportajes y fotografías para medios de comunicación en general. Divulgación en televisión, radio, periódicos, revistas (impresos y electrónicos);

4.6) Estreno del film, en lugar a determinar.

4.7) Divulgación en redes de exhibición. Contactos con Cines, cineclubes, espacios INCAA, Sistema de Medios públicos, TVs educativas, etc., para garantizar la exhibición en diversos espacios;

4.8) Primeras inscripciones en muestras y festivales.

**CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN -
"BASALTO"**

MESES	1º mes				2º mes				3º mes				4º mes				5º mes				6º mes				7º mes										
	SEMANAS	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2				
1) PRÉ-PRODUCCIÓN	5 sem.																																		
1.1) Investigación y definición de las locaciones	■																																		
1.2) Conformación del equipo técnico principal	■																																		
1.3) Decoupage del guión en secuencias, escenas y planos		■																																	
1.4) Casting y selección de actores		■	■																																
1.5) Ensayos			■	■																															
1.6) Análisis técnico.			■																																
1.7) Profundización del análisis técnico				■																															
1.8) Plan de rodaje				■																															
1.9) Producción de escenografías, vestuarios, accesorios y objetos			■	■																															
1.10) Mapa de luz y cámara				■																															
1.11) Ajustes en el Plan de Rodaje y reserva de equipamientos				■																															
1.12) Autorizaciones y contratos				■																															
1.13) Ensayos. Ensayos actorales y pruebas con el equipo técnico				■																															
2) RODAJE					3 semanas																														
2.1) Rodaje Días 01, 02 y 03					■	■	■																												
2.2) Rodaje Días 04, 05 y 06						■	■	■																											
2.3) Rodaje Día 07								■																											
2.4) Rodaje Día 08								■																											
3) POSTPRODUCCIÓN									11 semanas																										
3.1) Edición de imágenes									■	■	■	■																							
3.2) Animación, Crhoma, Efectos especiales										■	■	■																							
3.3) Grabación, tratamiento y mezcla de música											■	■																							
3.4) Postproducción de imágenes											■	■																							
3.5) Grabación, edición, tratamiento, mezcla y mixaje de sonido													■	■	■	■																			
3.6) Masterización																■																			
4) FINALIZACIÓN																					7 semanas														
4.1) Armado de DVD-HOME master																					■														
4.2) Grabación de 50 unidades de DVDs																						■	■												
4.3) Diseño gráfico																						■	■												
4.4) Armado y publicación de blog de publicación del proyecto																							■	■											
4.5) Divulgación en los medios																								■	■	■									
4.6) Estreno																												■							
4.7) Divulgación en redes de exhibición																													■						
4.8) Primeras inscripciones en muestras y festivales																														■					
SEMANAS	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2					
MESES	1º mes				2º mes				3º mes				4º mes				5º mes				6º mes				7º mes										

P
R
E
S
U
P
U
E
S
T
O

PPRESUPUESTO

Jornadas de 8.45 hs. X día

Rubro 4 Equipo Técnico (EQ)		SICA 100%	Semanas	Subtotal
1	Jefe de Producción	2.406	5	12.030
2	Asistente de Producción	1.657	3	4.971
3	Asistente de Dirección	2.406	5	12.030
4	Director de Fotografía	2.680	3	8.040
5	1er Asist. De Cámara	1.814	1	1.814
6	Gaffer	1.814	1	1.814
7	Camarógrafo	3.074	2	6.148
8	Continuista/script	1.814	1	1.814
9	Director de Sonido	2.288	3	6.864
10	Ayudante de Sonido	1.814	1	1.814
11	Director de Arte	2.680	3	8.040
12	Asistente de Arte	1.675	1	1.675
13	Maquilladora	1.814	1	1.814
14	Montajista/Editor	2.680	2	5.560
15	SAC/ 8 % aprox			5.954
16	Vacaciones 7%			5.209
17	Aportes Patronales 42,3% (empleador 23,3%- Contratado 19%) sobre totales al 100%			74.428 31.483
	TOTAL RUBRO 4 (EQ)			162.471

EQUIPAMIENTO UTILIZADO

Desglose / Presupuesto por Jornada

DIA 1

2 Fresneles 2000 W : 160 \$

Fresnel 300W: 50\$

Fresnel 500 W: 50\$

Rebotes: 30\$

Banderas: 25 \$

Barracuda: 30\$

3 Fresneles 1000 W: 180\$

TOTAL: 535\$

DIA 2

2 Fresneles 2000 W : 160 \$

Fresnel 300W: 50\$

Rebotes: 30\$

Banderas: 25 \$

Barracuda: 30\$

3 Fresneles 1000 W: 180\$

Fluorescentes: 50\$

Slider: 250\$

Carro Travelling: 200\$

TOTAL: 975\$

DIA 3

4 Fresneles 1000 W: 240\$

Fresnel 300W: 50\$

2 Fresneles 2000 W : 160 \$

Rebotes: 30\$

Banderas: 25 \$

Barracuda: 30\$

Slider: 250

TOTAL: 785 \$

DIA 4

Rebotes: 30\$

Banderas: 25 \$

Barracuda: 30\$

3 Fresneles 1000 W: 180\$

Fresnel 500 W: 50\$

Fresnel 300W: 50\$

2 Fresneles 2000 W: 160 \$

Carro Travelling: 200\$

TOTAL : 725\$

DIA 5

3 Fresneles 1000 W: 180\$

Fresnel 2000 W: 80\$

Fresnel 500 W: 50\$

Fresnel 300W: 50\$

Rebotes: 30\$

Banderas: 25 \$

Barracuda: 30\$

TOTAL : 395 \$

DIA 6

2 Fresneles 2000 W : 160 \$

Fresnel 300W: 50\$

Fresnel 500 W: 50\$

Rebotes: 30\$

Banderas: 25 \$

Barracuda: 30\$

3 Fresneles 1000 W: 180\$

Grua: 400\$

TOTAL: 925 \$

CRHOMA KEY: 800\$

TOTAL 6 DIAS + CRHOMA: 5140 \$

PRESUPUESTO POR RUBROS

Nº RUBRO	DENOMINACION DEL RUBRO	GASTO TOTAL
1	LIBRO - ARGUMENTO – GUION	
	GUION CINEMATOGRAFICO	
	STORY BOARD	
2	DIRECCION	
	DIRECTOR Y GUIONISTA	\$21700
	ASISTENTE DE DIRECCION 1	\$ 12030
	PRIMER AYUDANTE DE DIRECCION	\$1814
	CONTINUISTA	
3	PRODUCCION	
	JEFE DE PRODUCCIÓN	\$12030
	ASIS. PRODUCTOR	\$ 4971
	ENCARGADO DE PRENSA	
4	EQUIPO TECNICO	
	DIRECTOR DE FOTOGRAFIA	\$ 8040
	CAMAROGRAFO	\$6148
	PRIMER AYUDANTE DE CAMAROGRAFO	
	GRIP	
	ASISTENTE DE GRIP	
	GAFFER	\$ 1814
	JEFE REFLECTORISTA	
	REFLECTORISTA	
	DIRECTOR DE SONIDO	\$ 6864
	AYUDANTE DE SONIDO	\$1814
	FOTOGRAFO DE FILMACION	

Nº RUBRO	DENOMINACION DEL RUBRO	GASTO TOTAL
5	EQUIPO DE ARTE	
	DIRECTOR DE ARTE	\$8040
	ESCENOGRAFO	
	ASISTENTE DE ARTE	\$ 1675
	VESTUARISTA	\$ 3200
	MAQUILLAJE Y PEINADO	\$1814
	AYUDANTE DE ESCENOGRAFO	

6	ELENCO	
	ACTRIZ PRINCIPAL	\$3600
	ACTOR DE REPARTO	\$2800
	ACTRIZ INVITADA	\$2800
	ACTOR SECUNDARIO	\$800
	BOLO MAYORES (por día)	
	BOLO MENORES (por día)	
	EXTRAS (por día)	
	OTROS	
7	CARGAS SOCIALES	
	ASOC. ARGENTINA DE ACTORES	
	S.I.C.A. APORTE DE TRABAJADOR	
	S.I.C.A. CONTRIBUCION DE EMPLEADOR	
	.	
8	VESTUARIO	
	COMPRA DE MATERIALES	\$1491
	CONFECCION DE VESTUARIO	\$600
	ACCESORIOS	
	ALQUILERES	
	MANTENIMIENTO Y LIMPIEZA	
	OTROS	

Nº RUBRO	DENOMINACION DEL RUBRO	GASTOS
9	MAQUILLAJE	
	COMPRA DE MATERIALES	
	REALIZACIONES Y EFECTOS	
	ALQUILERES	
	OTROS	
10	UTILERIA	
	COMPRA DE MATERIALES	\$750
	REALIZACIONES	
	ALQUILERES	
	OTROS	
11	ESCENOGRAFIA	
	COMPRA DE MATERIALES	
	REALIZACIONES	
	OTROS	
12	LOCACIONES	
	ALQUILERES	
	PERMISOS	
	OTROS	

Nº RUBRO	DENOMINACION DEL RUBRO	GASTOS
13	MUSICA	
	COMPOSITOR	
	MUSICOS	
	SALA DE GRABACION	
	DERECHOS	
	S.A.D.A.I.C.	
	OTROS	
14	MATERIAL VIRGEN	
	NEGATIVO	
	POSITIVO	
	INTERNEGATIVO	
	NEGATIVO SONIDO	
	OTROS MATERIALES DE SONIDO	
	FOTO FIJA	
	VIDEO	
	OTROS	

Nº RUBRO	DENOMINACION DEL RUBRO	GASTOS
15	PROCESO DE LABORATORIO	
	REVELADO DE NEGATIVO CAMPEON	
	REVELADO DE SONIDO	
	TRANSFER TAPE TO FILM SELCO CORTO (525 POR MINUTO)	
	REALIZACION DE TITULOS	
	TIRAJE COPIA "A"	
	FOTO FIJA	
	CORRECCIÓN DE COLOR	
16	EDICION	
	EDITOR – MONTAJISTA	\$ 5560
	POST-PRODUCCIÓN Y RETOQUES DE COLOR	\$ 2200
	SALA DE EDICION	
	ALQUILER DE AVID	
	OTROS	
17	PROCESO DE SONIDO	
	TRANSCRIPCION MAGNETICO	
	TRANSCRIPCION A OPTICO	
	REGRABACION	
	DOBLAJE	
	SONORIZACION	
	EDICION EFECTOS	
	REGALIAS	
	OTROS	

Nº RUBRO	DENOMINACION DEL RUBRO	GASTOS
18	EQUIPOS DE CAMARA Y LUCES	
	EQUIPOS DE CAMARA	
	EQUIPOS DE LUCES	\$5140
	EQUIPOS DE SONIDO	
	REPOSICION DE LAMPARAS	
	EQUIPOS DE COMUNICACIÓN	
	OTROS	
19	EFFECTOS ESPECIALES	
	CONTRATACIONES DE EFFECTOS ESPECIALES	
	OTROS	
20	MOVILIDAD	
	VEHICULOS DE PRODUCCION	\$500
	TAXIS	\$300
	REMISES	
	OMNIBUS. TRENES LOCALES. SUBTERRANEOS	
	PEAJES. GARAGE, ESTACIONAMIENTO Y LAVADO DE RODADOS	
	MOTHOR HOME, TRAILERS Y CAMIONES DE CARGA	
	PASAJES AL INTERIOR DEL PAIS	
	PASAJES AL EXTERIOR DEL PAIS	
	FLETES DE EQUIPOS Y UTILERIA	

Nº RUBRO	DENOMINACION DEL RUBRO	GASTOS
21	FUERZA MOTRIZ	
	ALQUILER DE GENERADOR	
	COMBUSTIBLE PARA GENERADOR	
	COMBUSTIBLE PARA RODADOS	
22	COMIDAS Y ALOJAMIENTO	
	SERVICIO DE CATERING EN FILMACION	\$3000
	COMIDAS EN COMISIONES DIVERSAS	
	ALOJAMIENTO EN FILMACION	
	OTROS	
23	ADMINISTRACION	
	ALQUILER DE OFICINA	
	ADMINISTRACION	
	CADETERIA Y MENSAJERIA	
	UTILES DE OFICINA, PAPELERIA, ETC.	
	TELEFONIA POR LOCUTORIOS	
	TELEFONIA FIJA BASICA	
	TELEFONIA MOVIL	
	HONORARIOS LEGALES	
	HONORARIOS PROFESIONAL CONTABLE	
	OTROS	

Nº RUBRO	DENOMINACION DEL RUBRO	GASTOS
24	SEGUROS	
	SEGUROS EQUIPOS	
	SEGUROS PERSONAL	
	OTROS	
25	SEGURIDAD	
	SEGURIDAD PARA FILMACION	
	SEGURIDAD EN BIENES	
	OTROS	
TOTAL		\$119681

ANEXO

INFORME DE ROL

El rol elegido, objetivos.

Este informe refleja el trabajo de un director de arte en la elaboración de la propuesta estética para un cortometraje. Debido a la inexistencia de trabajos que señalen el paso a paso de la creación de la propuesta artística y el interés por esta apasionante tarea, se presenta este trabajo que sirve de guía para emprender y sacar lo mejor de dicha labor para futuros directores artísticos.

El proyecto aportará una propuesta estética en base a la reflexión creativa donde se diseñará el mundo propuesto en el guión del cortometraje Basalto. Los objetivos a lograr son, el diseño de una propuesta artística, definiendo los pasos a seguir en esta, precisando terminología propia del proyecto y analizando la tarea y función del director de arte.

LA DIRECCIÓN DE ARTE

La dirección de arte es una profesión y un oficio que comprende la creación de espacios, ya sean artificiales o naturales, dentro de una producción audiovisual. Su tarea consiste en imitar o crear una realidad, intentando plasmar el máximo de credibilidad de los espacios o distorsionándolos ; dependiendo del objetivo del guión.

El director de arte se encarga de distribuir los elementos que formarán parte del espacio, componerlos de manera que den sentido al contexto de la historia que se está contando. Cada uno de estos elementos tendrá un significado y sobre todo, los espacios definirán al personaje de la acción.

Estos espacios se crearán a partir de un guión propuesto por la dirección. El director de arte tendrá que trabajar a la par con el director de fotografía para definir la paleta de colores a utilizar.

El trabajo de diseño que realiza el director de arte se acerca poco a aspectos ligados a la arquitectura o al diseño de interiores o de moda, ya que su labor se haya al servicio del arte dramático y conceptual. Donde se logra captar el sentimiento de vida de la historia, llegando a esta gracias a una ardua investigación y reconocimiento del material, la cual nos introducirá en la realidad ficcional por unos meses. Esta investigación y relevamiento del material es la tarea mas importante que realizará el director de arte, ya que le dará la

libertad necesaria para crear pero teniendo un amplio conocimiento previo del tema.

Michael Rizzo, en su libro Manual de dirección artística cinematográfica, cita a Linda Berger.

No puedo hablar de los demás, pero creo que la mayoría de la gente mira la dirección de arte de fuera hacia dentro. Y no hay nada malo en eso. Yo tiendo a mirarla de dentro hacia fuera; lo hago así por instinto. Expresarme de esta manera como directora de arte me permite dar un salto en el tiempo y penetrar en la mente y el espíritu de cualquier gran artista o diseñador. (Rizzo, M. 2007. p.5)

Departamento de arte: definiciones y delimitaciones.

En Estados Unidos:

En la estructura de trabajo estadounidense, la división de tareas es muy específica y se puede señalar claramente quién ocupa cada cargo y cuál es su función:

- a) *Diseñador de producción*: este término es propio de los Estados Unidos y hace referencia a la figura profesional que se ocupa del diseño conceptual de todo el aspecto artístico de la película, correspondiéndole al mismo tiempo la viabilidad económica del proyecto que diseñó, para que mismo pueda llegar a buen puerto.

El diseñador de producción es la cabeza del departamento de arte norteamericano, posee facultades para trabajar con criterio propio en la elaboración de la idea estética que caracterizará al film, transmitiendo dicha idea al director de arte, al director de fotografía, al diseñador de vestuario, a los caracterizadores y maquilladores y a los técnicos en efectos especiales, con la finalidad de que todos trabajen con un criterio estético único, pero que a la vez permite el aporte de cada uno de ellos al film.

- b) *Director de arte*: es el encargado de plasmar y construir el concepto dado por el diseñador de producción. Una vez que los decorados están diseñados y definida la línea estética, el director de arte se ocupará de elegir las locaciones, de proveer bocetos, planos o maquetas, muestras de color y de texturas para la construcción y ambientación de los decorados, y será también el encargado de supervisar la construcción y el montaje de los mismos.

El director de arte tiene, además, otro rol muy importante. Su puesto funcionará como aglutinante, como un centro de comunicación a través del cual pasarán decisiones de peso y será su responsabilidad vehiculizar la visión del diseñador de producción y de mantener nucleadas al resto de las áreas a su cargo (vestuario, maquillaje, ambientación, construcción y efectos especiales).

- c) *Decorador o ambientador*: los decorados o las escenografía, deben sugerir y aportar datos sobre los personajes que los habitan. He aquí donde el rol del decorador cobra especial importancia. Su función consiste en crear el clima necesario o la atmósfera cotidiana donde los personajes "vivirán". Para lograrlo, los ambientadores se valen de los elementos decorativos. Los decoradores son una suerte de mano derecha de los directores de arte.

- d) *Vestuarista*: Trabaja respetando la línea general impuesta por el proyecto creado por el diseñador de producción, es decir que elabora su propuesta desde una base ya concebida por las cabezas del área. Su tarea consiste en crear atuendos que utilizarán los personajes para dar progresión al relato, combinando colores, formas y texturas para aportar al sentido global de la propuesta estética del film.
- e) *Caracterizador y maquillador*: de igual modo que el vestuarista, trabajan respetando la idea totalizadora, pero la relación que mantienen con el departamento artístico es fluctuante a veces indirecta. Responde sobre todo a la dirección general y al área de fotografía.

Cabe destacar que cada uno de los rubros antes mencionados posee a la vez sus propios ayudantes o meritorios; de otra manera el trabajo sería prácticamente imposible de realizar.

En Europa :

La estructura del departamento artístico europeo posee numerosas semejanzas con la del norteamericano, exceptuando una que resulta muy significativa. Los europeos, mayormente, prescinden del rol de diseñador de producción y en su lugar se desempeña el director de arte, quien trabaja de manera similar a la que haría un diseñador de producción norteamericano, adoptando todas sus funciones y responsabilidades, manteniendo además las que son propias a su rol. Sintetizando, en Europa se trabaja de manera similar a la norteamericana, sólo que eliminando un rol o más bien readaptándolo. El resto del departamento artístico mantiene una conformación igual, con los sectores dependientes antes descriptos, los asistentes, etc.

En Argentina:

En nuestro país las cosas son menos rígidas que en los Estados Unidos y el viejo continente, pero no por ello, menos profesional. Generalmente el director de la película realiza un seguimiento de todas las áreas. El director de arte y vestuarista , se ponen de acuerdo para definir una paleta de color y un concepto general. Salvando las diferencias, en este modelo, sucede algo similar a lo que ocurre con el europeo, pero un escalón más abajo. En una producción típica nacional, probablemente por una cuestión presupuestaria, todo en el departamento de arte recae sobre tres figuras trascendentales: un director de arte, un escenógrafo/constructor y un vestuarista. Por supuesto que esto no funciona como una cuestión rígida y absoluta. Los departamentos de arte de todos los países desarrollados o no, dependen siempre del presupuesto que manejen.

EL ROL DEL DIRECTOR DE ARTE

En cine el director de arte es el que se encarga de la estética de la película. Está deberá estar aprobada por el director, partiendo de su mirada, y por un productor teniendo en cuenta el presupuesto y financiamiento. Contará con su equipo de trabajo donde cada profesional desarrollará su tarea en su área, pero siempre partiendo del lineamiento estético dado por el director de arte.

El director de arte debe ser una persona de amplia cultura general, y en el caso de encontrarse con temas de los cuales desconozca, estar dispuesto a enriquecer su conocimiento en cierta materia, dando como resultado un trabajo creativo mucho más rico, aportando a este conciencia visual, obtenida a partir del conocimiento.

Si bien cada director de arte posee sus propias características dependiendo de su personalidad, hay ciertos rasgos universales que son indispensables y que contribuyen a su desempeño laboral. En su libro, Manual de dirección artística cinematográfica, Rizzo lo describe como una persona creativamente práctica, con un sentido sumamente desarrollado de la practicidad, ya que es la herramienta fundamental para su buen desempeño, sin esta el profesional no será eficaz. Es necesario que este profesional tenga un sentido agudo de las prioridades, facilitando la improvisación cuando sea necesario. Y a su vez, saber cuando debe ceder ante determinada situación.

Este profesional es también un comunicador funcional lleno de talento, ojo creativo y estético, y sobre todo dueño de una gran sensibilidad.

La función de este profesional es idear y crear la atmósfera donde se va a desarrollar la historia de la película.

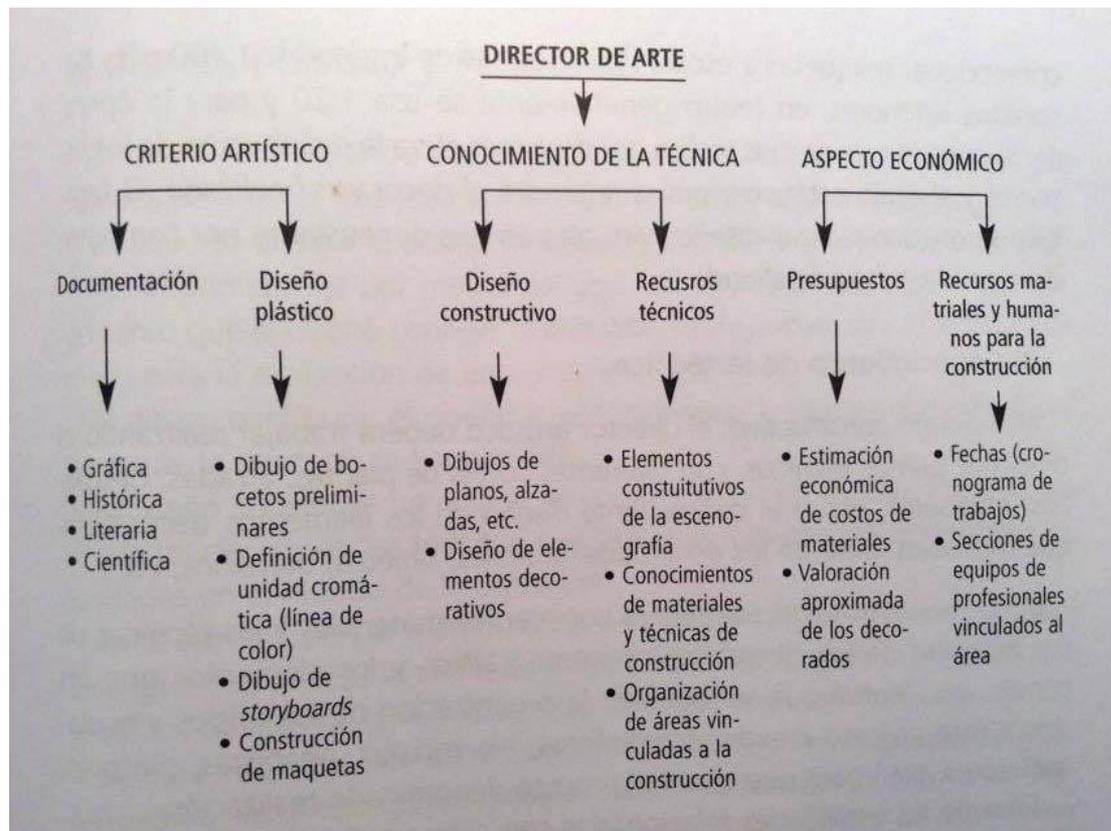
LA PROPUESTA ESTÉTICA

Entendemos por propuesta estética a la construcción creativa que realiza un director de arte del mundo propuesto en un guión. Esta, será presentada de la manera que lo vea más conveniente. Es importante la originalidad y la creatividad ante todo.

Como punto de partida sirve atribuirle valores a la historia. Se puede jugar, con los valores puestos en juego en el desarrollo de esta, seleccionando una paleta cromática para determinar las transiciones en la historia.

Se define la paleta de color o cromática como, el conjunto de colores con los que se va a trabajar a lo largo del desarrollo creativo de la producción. Es necesario que los valores y conceptos que manejemos desde un principio se desarrollen a lo largo de todo el largometraje, de manera tal que se le de unidad a la historia y puedan ser plasmados en el encuadre final.

Como bien dice el libro Escenografía cinematográfica de Gentile, Díaz y Ferrari, se puede realizar una especie de esquema de trabajo para poder llegar al objetivo deseado, este posee tres ejes fundamentales, los cuales el profesional no puede dejar pasar por alto. Estos son, el criterio artístico, el conocimiento de la técnica y el aspecto económico.



CARACTERIZACIÓN

El arte de la caracterización es el arte de transformar una persona en un personaje. Va desde el más natural y sutil maquillaje hasta la transformación más impactante.

Gracias a esta, se ofrece la posibilidad de recrear personajes de todo tipo, desde personajes fantásticos e imposibles a cualquier personaje de otra época. Quitarle diez años de encima aun anciano, o convertir a un niño en una persona mayor.

La caracterización será posible gracias a tres etapas, la realización del vestuario, maquillaje y peinado.

El vestuario

El vestuario es un elemento clave que participa en la expresividad de la imagen. Se entiende por vestuario al conjunto formado por prendas que usan los personajes en una película. Debe transmitir al espectador sin palabras como es el personaje, sus características psicológicas, si es depresivo, optimista, fuerte, frágil; su condición social, tiene dinero, le gusta aparentar; su forma de ser, es perfeccionista, descuidado, malhumorado, etc. Este no se escoge al azar, sino que pasa por una profunda selección, es pensado y diseñado para el personaje de la historia.

El vestuario puede ser; realista, conforme a la realidad histórica, el vestuarista se informará previamente acerca de la época a realizar. Se busca la exactitud histórica en la indumentaria.

Puede ser pararealista, donde el vestuarista se documenta, pero se ha procedido a la estilización en las prendas. Procurando resaltar la belleza o la espectacularidad de la indumentaria por encima del realismo.

Así también puede tratarse de un vestuario simbólico, donde la exactitud histórica no tiene que ver. Los trajes servirán para transmitir simbólicamente el perfil del personaje, ya sea su clase social, su profesión, sus estados anímicos, etc.

Todo lo que aparece en pantalla está diseñado con el fin de crear un estilo, por lo que el vestuario no es jamás un elemento aislado, sino que si está en relación con todo lo que lo rodea, aumentará el efecto y la sensación que se quiere transmitir. Los trajes, así como los decorados y accesorios, ayudan a la caracterización de los personajes y adquieren un gran valor expresivo.

Maquillaje y peinado.

El maquillaje y peinado forman parte de la caracterización del personaje, junto con el vestuario.

Mediante la aplicación de técnicas de peluquería, implantes y maquillaje, se puede lograr una buena caracterización, dependiendo de los dotes de quien lo haga. Estos cambios permiten adaptar la fisonomía del intérprete a las características del personaje que estará interpretando.

Se colocarán postizos, pelucas, prótesis, dependiendo de las exigencias de cada personaje del guión y la caracterización que se desee realizar.

Es necesario en esta transformación de persona a personaje, tener en cuenta la comodidad del actor, y que este esté posibilitado a moverse libremente en escena.

Hay dos tipos de maquillajes, maquillaje neutro y caracterizador.

El neutro es el más natural, el que se usa para todos los días. Y el caracterizador, es el que se va a utilizar en cine, tv o teatro, el cual llega a transformar los rasgos del actor, desde un envejecimiento, rejuvenecimiento, colocar una peca, una cicatriz

inexistente, etc.

Para comenzar con el trabajo de maquillaje y peinado, se leerá el guión teniendo en cuenta ambientación, decorados, tipos de planos, efectos especiales, etc. A continuación, se deberá determinar el perfil de los personajes, teniendo en cuenta, edad, sexo, características físicas, condiciones sociales, culturales, su rol en la historia, si son protagonistas, antagonistas, secundarios, extras, etc. Se documentará, buscando referencias históricas, datos artísticos y sociológicos, en bibliotecas, Internet, etc. Se continuará realizando los primeros diseños, para evaluar como puede resolverse el maquillaje y el peinado, en caso de ser aceptados por el director de arte en base al presupuesto y a los diseños para cada personaje. Previamente se reunirán con los actores con el fin de analizar las características físicas de cada uno.

PUESTA EN ESCENA

La puesta en escena consiste en la organización de un espacio de representación que se diferencia sustancialmente del espacio real. La pantalla cinematográfica, plantea acciones y transformaciones dentro del espacio que son originadas desde la escritura de su discurso y corporizadas luego en la puesta en escena. Se trata de la organización, dentro de un espacio ficcional, de todos los aspectos que intervienen en la representación de un relato: decorados y escenarios, vestuario y maquillaje, iluminación, expresión y movimiento de las figuras.

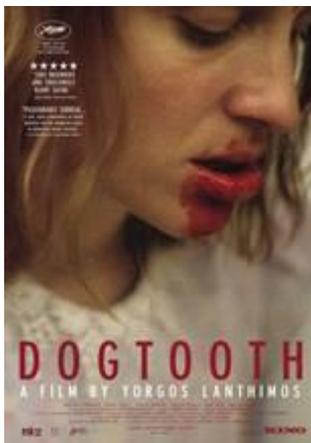
Ningún elemento del decorado que aparezca en pantalla está puesto por que sí, todos han pasando por la supervisión del director de arte y su equipo, y cumplen una función dramática. Estos elementos estarán justificados y contribuyen al concepto de la película. Pueden servir tanto para una finalidad específica, ya sea, servirle al actor para ejecutar una acción de manera tal que pueda desarrollar su personaje en un ambiente propicio, o por el simple hecho de estar en el decorado, brindar información al espectador. No queremos elementos que estén sueltos en el encuadre o que desvíen la atención, sino que formen parte del discurso que se cuenta e intercedan en el.

MI ROL COMO DIRECTORA DE ARTE

Intervenir el espacio

El cine es trabajo en equipo, cada área de trabajo de una ficción debe funcionar, para que la suma de las partes hagan el todo.

En el caso de Basalto, cuando Tomás, el director me propuso llevar a cabo el proyecto, el guión ya estaba escrito y él sabía muy bien lo que quería. Su gran referencia en cuánto a la extrañeza del relato fue *Doogtooth* (2009), del griego Yorgos Lanthimos, dónde un matrimonio vive con sus hijos y son educados rigurosamente, según los métodos que sus padres juzgan más apropiado, sin recibir ninguna influencia del exterior.



Con esta referencia, se acordó con el director que en Basalto no iba a existir referencia alguna con el afuera. El mundo interior de la familia no iba a tener un anclaje temporal, el único indicio y conexión con el afuera que aparece, es el informe científico sobre el basalto emitido por televisión a color, pero esto no perpetuaría las acciones en ningún tiempo específico.

El guión fue escrito para ser desarrollado en la locación dónde rodamos. La locación, era la casa de una anciana, estuvo inhabitada durante dos años, pero por dentro todo estaba intacto, con el mobiliario original y abarrotada de cosas. Desde papeles, juguetes, vajilla, ropa, libros, cuadros, cruces y ornamentos de todo tipo y épocas diferentes.

Teníamos guión, locación, fecha estimada de grabación y no mucho presupuesto. Armamos el equipo de trabajo entre amigos, compañeros y estudiantes de realización con ganas de llevar a cabo el proyecto.

Seleccionamos una paleta cromática para determinar las transiciones en la historia, compuesta por: grises, rojos, azules, negros y amarillos. Generando así una unidad estética marcada por dos atmósferas opuestas que nos anclan a distintas realidades. Por

un lado colores gastados, en escala de marrones y amarillos, acompañados con luz cálida, en los momentos de cotidianidad. Por otro lado colores saturados, utilizando la paleta de rojos y azules, en clave baja y con altos contrastes en los momentos en que lo surreal logra apropiarse de la historia. El manejo del color es importante, ya que los colores tienen la capacidad de modificar el espacio, los colores claros avanzan y los oscuros retroceden. En este trabajo el uso de una paleta de claves bajas contrastada, sirvió para incrementar el misterio, lo lúgubre y el claustro que propone el relato.



Con el equipo de arte ya conformado, por dos asistentes y un utilero; el primer paso fue hacer un desglose del guión, teniendo en cuenta capítulo, escena, personajes, utilería de acción, ambientación/decorado y efectos especiales.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1							BASALTO - DESGLOSE DE ARTE		
2									
3	CAP	ESC	LOCACION	SET	PERS	UTILERIA ACCION	AMBIENTACION	REALIZACION / FINISH	FX
4									
5	1	1							
6									
7									
8								tapas de libros	
9		3							
10									

Luego del exhausto desglose, se hizo un registro y documentación de la casa y todos los objetos y muebles que había en ella, para ordenar, clasificar lo que se iba a usar, lo que había que conseguir y lo que había que fabricar.

Al trabajar en un decorado natural, un lugar pre existente, se tomó como ventaja las texturas y tonalidades del piso, molduras, tapizados y empapelados de los distintos ambientes, aprovechados para diseñar el aspecto visual del cortometraje.



Al situarse el relato dentro de una casa, se utilizaron casi todos los espacios, se ambientó y decoró con varios de los objetos que estaban ahí.

Muchos de los espacios fueron intervenidos en función al relato. Se puede tomar como ejemplo el estudio del padre. Originalmente era una oficina, pero cuando nos entregaron la casa, era un depósito, atestado de cajas, carpetas, pilas de papeles, muebles encastrados y abandonados. Así que se realizó un gran trabajo de limpieza y de selección de los objetos que iban a formar parte de la puesta en escena. Se acondicionó todo para el lugar luzca como el espacio de trabajo en uso de del padre ausente. El grabador de cinta abierto, el aparato con perillas que parece un modulador, los ornamentos esculturales, las postales y tarjetas de distintos lugares del mundo, dan el indicio de un lugar extraño, que despista, dando sensación de que algo secreto sucede allí, no se sabe con especificidad lo que acontece.



Otro ejemplo de lugar reacondicionado para la acción fue el patio central de la casa.

Durante la pre producción se hizo un trabajo de jardinería. El mismo consistió en podar, trasplantar ,plantar nuevas especies en el patio y reubicar el conjunto de macetas para dar volumen y armonía al jardín . La idea fue resaltar el verde como fuente de vida, darle visibilidad al espacio dónde las niñas juegan, donde Bianca esconde sus muñecas.

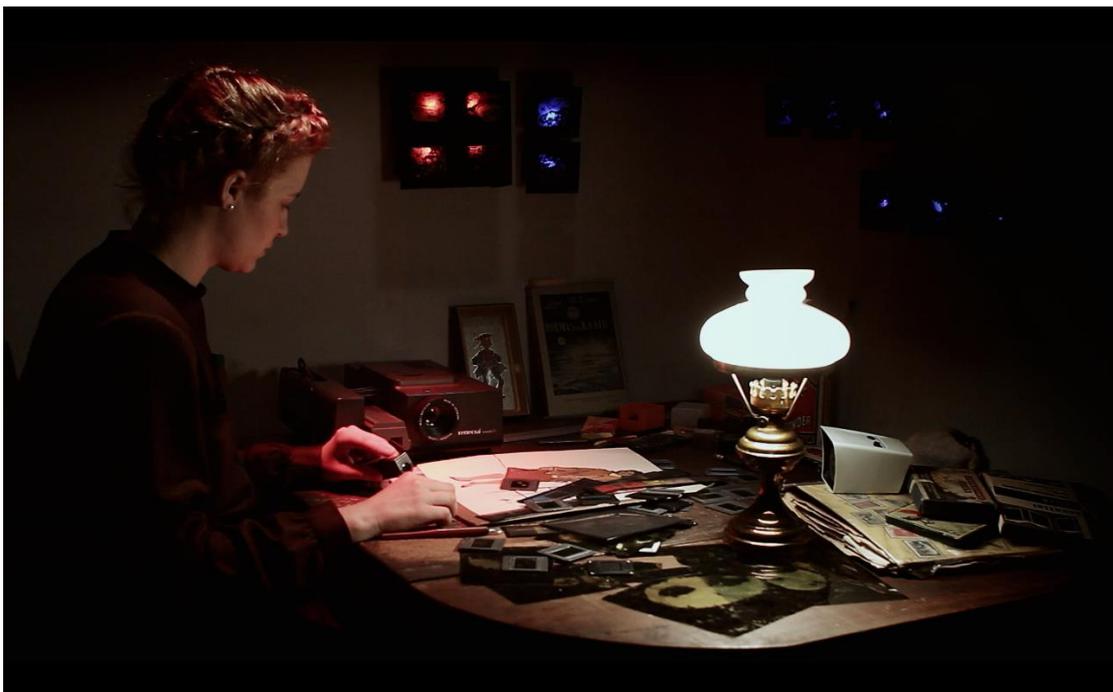


Las escenas en las que vemos a Lucil en su taller , proyectando en el patio y sumergida en un viaje surreal, nos demandan conectarnos con lo oscuro y sideral del relato. Para darle vida a este particular mundo se trabajó con la paleta de rojos y azules en clave baja y un gran contraste dado por el color negro. Trabajamos con dibujos que venía desarrollando Candela Fernández, asistente de arte, con acetato y tinta china. Adoptamos esta técnica y la utilizamos para diseñar los motivos de los dibujos, que reflejan la curiosidad y obsesión de Lucil por las terminales terrestres, el espacio, la galaxia, las teletransmisiones y la NASA.





También se construyeron unas cajas de luces para el estudio taller, dónde no sólo funciona como un objeto ornamental, si no también como fuente de luz y ayuda a reforzar la idea de lo fantástico y onírico.

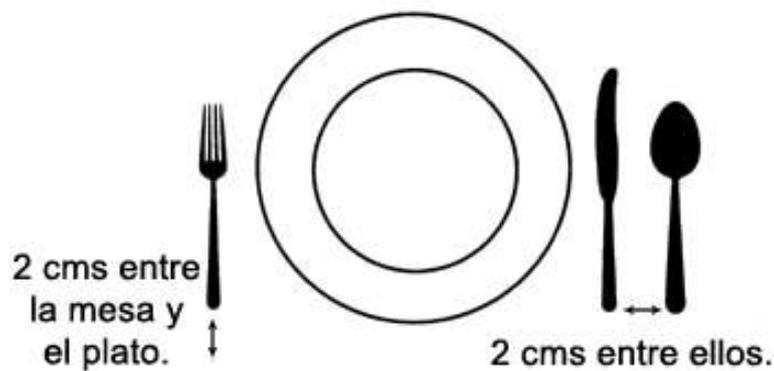


El director de arte siempre tiene que estar atento y debe mirar el encuadre de cámara, y así saber lo que aparece en cuadro y lo que queda fuera del mismo. En la inexperiencia, al

no tener en cuenta este mínimo y fundamental detalle, podemos cometer errores. Como desplegar toda la puesta en escena para una locación y luego resulta que lo que se ve en cámara es una mínima porción de todo el trabajo realizado. O también puede resultar que al delegar y no chequear el plano antes de hacer la toma, luego aparecen errores que se podrían haber evitado. Como sucedió en la escena de la cena, en la que la disposición de los cubiertos es errónea.



La posición correcta sería el tenedor a la izquierda del plato, con las puntas hacia arriba y el cuchillo a la derecha del plato, con el filo hacia adentro.



La caracterización.

Indagando, investigando, buscando datos artísticos, referencias textuales e icónicas con el fin de recrear el ambiente propicio para que se desarrollen los hechos, aparecieron como referentes e inspiración para la caracterización de los personajes, la obra de teatro La casa de Bernarda Alba, de Federico García Lorca, en la cuál Bernarda y sus hijas, viven en el más riguroso luto y se destaca el fanatismo religioso y el miedo a descubrir la intimidad de los personajes.



Y también se tuvo en cuenta el papel de Bette Davis en el film *La extraña pasajera* (1942), en el que su personaje vive reprimida y totalmente controlada por su dominante e insensible madre.



En ambos films, se representa muy bien el clima opresivo del guión a través del vestuario de los personajes.

En *Basalto* se trabajó con un vestuario simbólico, donde la exactitud histórica de la moda no tiene que ver. Se propuso transmitir simbólicamente el perfil del personaje, a través de las vestimentas. En este caso el largo de las polleras por debajo de las rodillas, los cuellos y puños cerrados de las camisas, los colores neutros y sobrios; dan cuenta de la rigidez de la casa, el claustro de los personajes al no tener contacto con el mundo exterior.

En el caso de Lucil y Bianca, a través del maquillaje neutro, y los vestidos con cuellos, y sweaters de colores en clave alta; se marcaron rasgos añejados y virginales en los personajes. En cambio, en la apariencia de la madre, se buscó acentuar el matriarcado, destacando la mirada a través de un delineado profundo y un labial fuerte. Acompañado de un peinado recogido con ondas al agua extremadamente prolijo y pelo suelto en los momentos de intimidad.

Johann Wolfgang von Goethe, poeta, novelista, dramaturgo y científico alemán, decía que la condición, las costumbres y los vestuarios cambian y cubren al hombre hasta tal punto que es posible penetrar en su intimidad a través de una capa exterior.

CONCLUSIONES

A lo largo de este proyecto de tesis se ha definido el rol del director de arte. Suele suceder que no se logra comprender cual es la función de este profesional en la realización audiovisual. El director de arte es el encargado del concepto de la película, realiza el lineamiento estético que deberán seguir todos los otros profesionales a la hora de emprender su trabajo.

Este concepto viene ligado al mundo que vive en la cabeza del director de la película. Sin dejarse llevar por primeras impresiones, el trabajo del director de arte es lograr profundizar en la particular visión de su director y descubrir lo que llevo a movilizarlo.

El ejercicio en el campo de acción (el set de filmación o la tarea del rodaje) son las mejores aulas de aprendizaje de ésta profesión. La experiencia sólo se adquiere trabajando con profesionales experimentados que debieron “ hacerse “ a lo largo de cuantiosos rodajes o por el conocido método, ensayo-error.

Hay que saber todo para poder inventar lo que no se sabe.

BIBLIOGRAFIA

AUMONT, Jacques, *El cine y la puesta en escena* , Editorial Colihue, Buenos Aires 2013.

GENTILE, DÍAZ, FERRARI, *Escenografía cinematográfica*, Editorial La Crujía, Buenos Aires , 2011.

MURCIA, Félix, *La escenografía en el cine*, 2da edición, Fundación de Autor. Sociedad General de Autores y Editores, Madrid 2002.

RIZZO, Michael, *Manual de dirección artística cinematográfica* , Editorial Omega, España , 2007.