



AÑO: 2025

CARPETA DE PROYECTO AUDIOVISUAL FINAL



UCASAL

UNIVERSIDAD CATOLICA DE SALTA



DIRECTOR: LIC.
PABLO GARZÓN

Aylén
Ocampo



Nahuel
Ocampo

LUCERO



PRESENTANTES DEL PROYECTO:

NAHUEL ALBERTO OCAMPO

AYLÉN ANDREA OCAMPO

DIRECTOR DEL PROYECTO:

LIC. PABLO GARZÓN

AÑO 2025

LICENCIATURA EN
IMAGEN Y SONIDO

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SALTA

FACULTAD DE ARTES Y CIENCIAS

CURRICULUM
VITAE
DE CADA
PRESENTANTE

NAHUEL ALBERTO OCAMPO

SECLANTAS, SALTA, ARGENTINA

- Técnico en Imagen y Sonido
- Teléfono: +54 3875189748
- Correo: seclanao16@gmail.com

Experiencia audiovisual:

- Asistente de producción, programa radial “Alterná” (Radio 102.9 Vorterix Salta, 2021)
- Editor e iluminador en prácticas profesionales (Museo Güemes, 2022)

AYLÉN ANDREA OCAMPO

SECLANTAS, SALTA, ARGENTINA

- Técnica en Imagen y Sonido
- Teléfono: +54 3875189662
- Correo: oaylenandrea@yahoo.com.ar

Experiencia audiovisual:

- Guion y dirección en “Güemes es historia” (documental, 2021, concurso Plató)
- Guion y dirección de “El visitante” (corto ficcional, 2021)
- Editora y montajista de “Locos de Atar” (programa documental, Mónica Tejerina, 2022 – 2024)
- Montajista y editora de “Maldita” (corto ficcional, Rocío Cabrera, 2022)

SINOPSIS

Francisco es un joven de ciudad que llega a la finca "Lucero" del interior salteño. Allí es recibido por Luis quien era su compañero de joven en el colegio y ahora es uno de los trabajadores de lugar.

Luis le muestra el lugar a Francisco que hace años no iba, aunque este último no le interesa tanto la melancolía, sino saber las condiciones del lugar para su venta.

Luis sabe que su compañero no planea quedarse con la casa. En la tarde sale a hacer unos mandados y Francisco le dice que cuando regrese tienen que sentarse a charlar.

Luis planea deshacerse de Francisco, se le ocurre la idea de entregarlo a la salamanca y hacer un pacto con el diablo para conseguir lo que quiere: quedarse con la finca.

En la visita a Francisco, este lo invita a tomar un trago y hablar. Luis lo envenena y deja inconsciente, contacta con el diablo, y lo lleva a la salamanca donde finalmente lo mata.

Allí el Diablo toma el alma de Francisco y al intentar tomar también la de Luis, este se escapa volviendo a la casa.

Al llegar se encuentra con él mismo barriendo, dandose cuenta de que ha perdido su alma pero ha conseguido lo que quería, la casa, para toda la eternidad.

“LUCERO”

GUION LITERARIO

POR AYLEN ANDREA OCAMPO

Se escucha un sonido ambiente tranquilo,
aparece un cartel de madera colgado en un árbol,
moviéndose lentamente con el título.

ESC 1 / INTERIOR / FINCA / CASA DE CAMPO / COMEDOR / DIA

LUIS (25) esta barriendo la casa, cuando se escucha llegar un auto, que se estaciona en la entrada de la casa.

LUIS se acerca a una de las ventanas, mira hacia afuera, suspira, se dirige hacia la puerta y se toma unos segundos antes de abrirla y salir.

ESC 2 / EXTERIOR / FINCA / GALERIA / DIA

FRANCISCO (25) baja de un auto, mira un poco alrededor, LUIS sale de la casa y se para en la puerta.

LUIS
Hola Fran cómo te va, ¿Cómo andas?

FRANCISCO
(acercándose a Luis)
Hola Luis que decís, ¿Cómo andas?

LUIS
Bien nomás acá, ¿vos?

FRANCISCO
Bien bien, todo bien, esta re lindo el solcito acá che.

LUIS.
Si, acá siempre es así, el sol nunca te falla.

FRANCISCO
Si, ni me acordaba che. (mira un poco las cosas de la galería), una banda de cosas acá eh.

LUIS
Si, decoración.

FRANCISCO

Ponele (se para frente a LUIS), bueno me dejas pasar.

LUIS se toma unos segundos y se corre dejando la entrada libre.
FRANCISCO pasa a su lado y LUIS lo mira de reojo mientras suspira.

ESC. 3: EXT. / FINCA / GALERÍA / TARDE NOCHE

FRANCISCO está sentado en la galería de la casa con el celular,
LUIS viene caminando hacia él.

FRANCISCO

Eh, que tal esos caballos?

LUIS

Bien ja, ya están encerrados de nuevo

FRANCISCO

Ah bueno Luis, que vas a hacer ahora? Yo me senté acá afuera porque
adentro no me llegaba la señal al celu y tenia que ver unas cosas
del trabajo.

LUIS

Si, no hay mucha señal por acá, como decía tu viejo "sin
distracciones modernas"

FRANCISCO

Aburridísimo, en medio de la nada, sin señal y la tele de adentro
que se cae a pedazos.

LUIS

Pero hay paz, silencio, esas cosas están acá nomas. (hace una
pausa) bueno, me voy al pueblo a comprar unas cosas y mas tarde
paso de nuevo

FRANCISCO

Dale, cuando vuelvas nos sentamos a hablar.

FRANCISCO, levanta la mirada, mira serio a LUIS, este se pone
serio.

LUIS

Bueno, me voy al pueblo, entonces mas tarde vengo.

FRANCISCO

Dale

FRANCISCO lo ve alejarse.

ESC. 4: EXT. / FINCA/ CASA DE CAMPO /GALERÍA / NOCHE

LUIS llega a la casa caminando, se para nuevamente frente a la puerta con la mano en el picaporte, pero decide tocar la puerta.

ESCENA 5: INT. /FINCA /CASA DE CAMPO / COMEDOR / NOCHE

FRANCISCO le abre.

FRANCISCO

Ah sos vos boludo, hubieras pasado.

LUIS

No... igual vine a buscar unas cosas para la noche.

FRANCISCO

Bueno, pero después, vení ahora sentate, justo estaba tomando un vino.

LUIS

Bueno dale

FRANCISCO va a la cocina a buscar otro vaso, LUIS mira alrededor todo desordenado y se sienta en la mesa.

FRANCISCO se sienta en la mesa, le sirve a LUIS un poco de vino en el vaso, luego se rellena el vaso.

FRANCISCO

(levantando el vaso)

Salud Luis, por mi viejo.

LUIS

(chocando los vasos)

¡Salud!

Ambos toman un sorbo, FRANCISCO saborea el vino mirando el vaso.

FRANCISCO

(negando con la cabeza y riendo)

"el hijo que nunca tuvo"

(le da un trago largo al vino)

LUIS

¿Cómo?

FRANCISCO

El hijo que nunca tuvo, ¿así te decía mi viejo, no?

LUIS

Así dijo alguna vez cuando tomaba y se quejaba de que lo tenías olvidado.

FRANCISCO

(riendo)

Que viejo de mierda.

LUIS

Era buena gente tu viejo, todos en el pueblo lo querían.

FRANCISCO

Así me dicen todos, que buena gente su viejo, con ustedes será, con nosotros una cagada.

Francisco se llena el vaso y da otro trago largo.

LUIS

No sé, yo siempre lo escuché decir que los extrañaba cuando se fueron.

FRANCISCO

Eso sí que no te lo creo Luis, o capaz extrañaba cagarnos a pedo por querer algo mejor que esto, si te contara el escándalo que hizo cuando le dije que me iba a vivir a la ciudad con mi vieja, "¿qué vas a hacer en la ciudad podrida esa?" me decía "vas a volver hecho un pelotudo, un agrandado" y mejor decía yo, por lo menos voy a tener algo mejor, que iba yo a hacer en este desierto, ser un pobre que vive de la tierra como él. Sin ofender...

LUIS

(Mirándolo fijamente)

Y bueno, tu papá estaba solo acá con todo, capaz quería que lo ayudaras nomás.

FRANCISCO

Bueno, pero para eso llegaste vos, que sabes de esto, que sos para esto, sin ofender, ¿pero nunca quisiste algo más? ¿Salir de acá? Ver si te iba bien estudiando, capaz hacías más guita que acá.

LUIS

No es por la plata que nunca pensé en salir de acá, el campo tiene algo que no es para todos, sólo para los que entienden lo que vale la vida.

FRANCISCO

Como se nota que vivías con mi viejo, igual que él hablas, las mismas boludeces.

LUIS

No digas así, tu viejo y yo vivíamos para esto, él trabajó toda su vida para este rancho, y para el pueblo.

Francisco se rellena el vaso por cuarta vez.

FRANCISCO

¿Igual al pedo no?

LUIS

¿Qué cosa?

FRANCISCO

Que tanto laburo hiciste por mi viejo en esta mierda y al final me quedo todo yo. Deberías odiarme.

LUIS

Así tienen que ser las cosas.

FRANCISCO

Falta que digas "así lo quiere Dios" y cerramos con los parecidos.

LUIS

Yo no creo en Dios, era en lo único que no éramos iguales con tu papá.

FRANCISCO

Un pueblerino rebelde terminaste siendo Luis, no me sorprende igual, las pocas veces que hablaba el viejo decía que eras medio rarito, que te pasabas noches despierto y te perdías en los cerros, pero bueno, ¿no creo que tenga que ver con la religión no?

FRANCISCO se sirve lo poco que queda en la botella y se lo toma de un sorbo.

FRANCISCO

No duró nada.

LUIS sonríe falsamente.

FRANCISCO

Traé algún vino viejo que quede por ahí, que me quedé con sed.

LUIS se levanta y pone música, luego va a la cocina y saca una petaca de licor, sin que FRANCISCO vea, le pone un polvo blanco,

lo bate y se dirige de nuevo a la mesa.

LUIS
(mostrándole la petaca)
Es lo único que hay.

FRANCISCO
Igual traé que me sirve.

Luis le entrega la petaca, Francisco le da un sorbo largo y se lo pasa a Luis.

LUIS
No, no, licor yo no tomo, no sabes cómo me da vuelta.

Francisco se ríe y le da otro sorbo, Luis lo mira fijamente, mientras se sienta.

LUIS
Sabes que algo de razón tenés.

FRANCISCO
(tomando otro sorbo)
¿Ah sí? ¿En qué?

Luis se apoya sobre la mesa y le sonríe maliciosamente.

LUIS
Un poco si te odio.

FRANCISCO
Luisito querido eso lo sé desde que somos chicos y lo chamuyabas a mi viejo para que te deje andar en los caballos.

LUIS
Y alguien lo tenía que hacer, mirá si esperaba que vos te acerques a los caballos, se cagó muriendo y vos no sabes ni cómo subirte a uno.

FRANCISCO
¿Para qué iba a perder tiempo en eso? Eso era para gente como vos, que no es capaz de hacer nada más.

LUIS
(riéndose)
No sabes de lo que soy capaz, pero ahora vas a averiguarlo porque yo no me voy a ir de acá, ni voy a dejar que alguien mas se quede con todo esto.

Francisco sonríe, e intenta hablar, pero se empieza a desvanecer. Luis sonríe mientras lo ve caer.

ESC.6: EXT. / CASA DE CAMPO / COMEDOR / NOCHE

Unas velas se prenden en el centro de la mesa del living, Francisco y Luis están sentados uno en cada sillón, los rodea una profunda oscuridad.

Francisco está paralizado, solo puede mover los ojos.
Francisco balbucea.

LUIS

Yo no quería esto FRAN pero no me dejaste opción, te vi los ojos cuando te dije que no vendas la casa, pudiste haber dicho NO y no estarías así, pero no FRAN vos siempre viendo por vos y las cosas son así.

Se empieza a escuchar en ascenso el sonido de un bombo. Se sienten pasos alrededor, y una brisa que abre la puerta.

LUIS

Ya está llegando

Francisco trata de hablar, pero sigue sin poder moverse.

LUIS

Es mi amigo, él no te va a lastimar, vos tranquilo.

De la oscuridad se acerca una mano con un papel, deja la hoja en la mesa y desaparece. Luis firma el papel.
La vela se apaga bruscamente,

ESC 7: EXT. / CERRO / NOCHE

LUIS arrastra el cuerpo de FRANCISCO hacia la quebrada.

ESC 8: EXT. / QUEBRADA / NOCHE

Luis arrastra el cuerpo de Francisco hacia adentro de la quebrada. Alrededor de una fogata bailarines danzan, al ver a Luis se apartan y lo rodean haciendo palmas.
Luis frente al fuego apuñala a Francisco múltiples veces, en ese momento los bailarines comienzan a bailar alrededor.

Luis se queda unos minutos mirando y sale de la quebrada.

ESC 9: EXT. / QUEBRADA / NOCHE

Luis camina hacia un árbol donde encuentra una fogata.

DIABLO
Está hecho

LUIS
Este hecho, ¿ya puedo tener mi casa?

DIABLO
No has cumplido tu trato

LUIS
Un alma egoísta, eso dijo, un alma egoísta, él quería dejarme sin nada.

DIABLO
¿Estabas seguro de eso antes de matarlo?

LUIS
Pero, dijo eso, yo acepté porque lo dijo.

DIABLO
Aceptaste el trato porque quisiste, ahora debes cumplirlo, no era el alma egoísta que quería, es tu alma la que quiero Luis.

LUIS sale corriendo en dirección a la casa, en perseguido por unas voces que lo aturden.

ESC 10: INT / CASA DE CAMPO / COMEDOR / NOCHE

Luis llega corriendo a la casa, que está a oscuras completamente intenta entrar por la puerta de atrás pero está cerrada, camina por los costados cuando ve que una sola luz se prende dentro de la casa, va hacia la ventana de la entrada y se ve a él mismo barriendo la casa, su doble se voltea a mirarlo un segundo, tiene ojos blancos y sigue barriendo.

FIN

MOTIVACIONES Y OBJETIVO

NAHUEL OCAMPO

(PRODUCTOR)



Este proyecto implementa dos temas que son de nuestro interés particular, los mitos y leyendas del interior y el terror psicológico, conceptos que pretendemos combinar de la mejor manera posible.

Este proyecto significa además lo que podría ser nuestra “opera Prima” en nuestra carrea audiovisual, una primera muestra de todo lo que aprendimos a lo largo de esta formación académica y un puntapié inicial para cada uno de los involucrados.

Esto combinado con nuestro sentido de pertenencia a los valles Calchaquíes nos lleva a querer situar la producción en una localidad de los mismos y aprovechar dicho conocimiento del lugar como algunos de los paisajes que tiene para ofrecernos.

Si bien realizar dicha producción en esos lugares conlleva ciertas dificultades, es un desafío que estamos dispuestos a realizar con el fin de entregar un buen producto audiovisual y que les haga justicia a las leyendas y al género que referenciamos.

AYLÉN OCAMPO

(GUIONISTA
Y DIRECTOR)



La principal característica en un audiovisual es una buena historia y tener el poder de desarrollar los personajes de una manera profunda y autentica donde el espectador pueda sentirse identificado con lo que siente el protagonista.

Esta obra es parte de un sentido de pertenencia que disfruto al haber crecido en los valles calchaquies, en donde desde siempre escuché historias y leyendas que además de generarme terror en la noche, me daban intriga, luego juntando mi intriga por leyendas y mi atracción por el cine, fui descubriendo películas que se basaban en leyendas de otros países, y pensé que sería una buena idea por fin hacer algo propio, conocido, lugareño, argentino, de estos pensamientos nació esta historia.

Lucero nació de la idea principal de jugar con la leyenda de la salamaca de manera un poco más versátil y no centrarnos en el concepto clásico del gaucho, el alcohol y el carnaval, tomamos una historia que escuchamos alguna vez y la transformamos.

Por otro lado, esta obra representa nuestra opera prima, combinamos nuestras leyendas con nuestros conocimientos audiovisuales. Cabe mencionar que los nombres utilizados son un pequeño homenaje a mis abuelos fallecidos recientemente y que hubiera deseado que hayan visto esta obra.

OBJETIVO

Lo que buscamos al crear Lucero, fue poder utilizar el folclore y las leyendas populares del norte argentino para contar una historia, basada en realidades conocidas, con estereotipos de personajes conocidos, mostrando las diferencias, ya sea de tonadas al hablar, como de realidades y pensamientos que se tiene entre el campo y la ciudad, pero por sobre todo nuestro objetivo principal es entretener, creemos que los productos audiovisuales son una buena herramienta para comunicar, realidades y problemas, pero también son una herramienta para el entretenimiento. Ver una buena historia o simplemente ver un producto que tenga algo distinto, algo llamativo, o en este caso, algo nuestro y conocido como es esta leyenda, es, para nosotros motivo suficiente para querer contar esta historia.

TARGET

PÚBLICO OBJETIVO

Edad		Sexo		Nivel Educativo	
2 a 5	☐	Masculino	☒	Primario Incompleto	☐
6 a 12	☐	Femenino	☒	Primario Completo	☐
13 a 15	☐			Secundario Incompleto	☒
16 a 19	☐	Nivel Socioeconómico		Secundario Completo	☒
20 a 30	☒	A	☐	Terciario Incompleto	☐
30 a 50	☐	B	☐	Terciario Completo	☐
Más de 50	☐	C	☒	Universitario Incompleto	☐
		D	☒	Universitario Completo	☐
		E	☐	Cuarto Nivel	☐
		F	☐		

El público objetivo que se pretende alcanzar con esta obra es jóvenes de 20 -30 años, principalmente porque creemos que es en esta etapa de juventud donde uno explora mas sobre cuestiones de interés, ya sea las películas en sí, leyendas, realidades e intereses del estilo.

En cuanto al nivel socioeconómico de la audiencia, creemos que es adaptado a un publico que sepa el contexto de la leyenda, pensamos que muchas veces estas leyendas típicas y folclóricas, no llegan a los niveles mas altos de la sociedad, y se quedan siempre en los escalones medianamente bajos, es algo que hemos observado a lo largo de nuestra vida en el pueblo y es principalmente a la gente de estos lugares a los que apuntamos.

PRESUPUESTO GENERAL

Nº	Denominación de Rubro	Presupuesto
1	Desarrollo de Proyecto	\$ 184.535,01
2	Realización/Producción	\$ 738.140,03
3	Equipo Técnico	\$ 914.075,40
4	Elenco	\$ 273.330,00
5	Vestuario	\$ 50.000,00
6	Maquillaje	\$ 40.000,00
7	Utilería	\$ 60.000,00
8	Escenografía	\$ 50.000,00
9	Movilidad	\$ 180.000,00
10	Comidas y Alojamiento	\$ 170.000,00
11	Música	\$ 850.000,00
12	Soporte de Registro	\$ 50.000,00
13	Proceso de Post-Producción de Imagen	\$ 200.000,00
14	Proceso de Post-Producción de Sonido	\$ 120.000,00
15	Fuerza Motriz	\$ 60.000,00
16	Equipos de Cámaras/Luces/Sonido	\$ 330.000,00
17	Seguros	\$ 293.294,73
18	Seguridad	\$ 50.000,00
	Total:	\$ 4.613.375,16

PRESUPUESTO DESGLOSADO

N° de Rubro	Denominación de Rubro				Total
1	Desarrollo de Proyecto				
1.2	Guion y/o Storyboard				\$ 184.535,01
	Total del rubro:				\$ 184.535,01
2	Realización/Producción				
2.1	Director				\$ 369.070,01
2.2	Productor				\$ 369.070,01
	Total del rubro:				\$ 738.140,03
3	Equipo Técnico	N° días	Pago x día (c/u)	Pago total	
3.1	Jefe de Producción	3	\$ 29.971,60	\$ 89.914,80	
3.2	Director de Fotografía	3	\$ 33.392,40	\$ 100.177,20	
3.3	Camarógrafo	3	\$ 26.808,00	\$ 80.424,00	
3.4	Jefe de Reflectorista	3	\$ 20.639,80	\$ 61.919,40	
3.5	Director de Arte	3	\$ 33.392,40	\$ 100.177,20	
3.6	jefe de Maquillaje	3	\$ 22.597,40	\$ 67.792,20	
3.7	Escenógrafo	3	\$ 28.499,40	\$ 85.498,20	
3.8	Director de Sonido	8	\$ 28.499,40	\$ 227.995,20	
3.9	Compaginador	3	\$ 33.392,40	\$ 100.177,20	
	Total del rubro:				\$ 914.075,40
4	Elenco	Cantidad	N° Días	Pago x día (c/	Pago total
4.1	Bolo Mayor	3	3	\$ 26.202,00	\$ 235.818,00
4.5	Extras	4	1	\$ 9.378,00	\$ 37.512,00
	Total del rubro:				\$ 273.330,00

5	Vestuario	
5.2	Accesorios	\$ 20.000,00
5.3	Alquileres	\$ 20.000,00
5.4	Mantenimiento y Limpieza	\$ 10.000,00
	Total del rubro:	\$ 50.000,00
6	Maquillaje	
6.1	Compra de Materiales	\$ 15.000,00
6.2	Alquileres	\$ 10.000,00
6.3	Realizacion y Efectos	\$ 15.000,00
	Total del rubro:	\$ 40.000,00
7	Utilería	
7.1	Alquileres	\$ 25.000,00
7.2	Compras	\$ 20.000,00
7.3	Realizaciones	\$ 15.000,00
	Total del rubro:	\$ 60.000,00
8	Escenografía	
8.1	Locaciones	\$ 30.000,00
8.2	Compra de Materiales	\$ 20.000,00
	Total del rubro:	\$ 50.000,00
9	Movilidad	
9.1	Alquiler de Vehículos	\$ 70.000,00
9.2	Pasajes al Interior del País	\$ 30.000,00
9.3	Fletes de Equipos y Utilerías	\$ 80.000,00
	Total del rubro:	\$ 180.000,00
10	Comidas y Alojamientos	
10.1	Servicios de Catering en Filmación	\$ 60.000,00
10.2	Comidas de Comisiones Diversas	\$ 40.000,00
10.3	Alojamientos en Hoteles o Alquileres Estadía en Rodaje	\$ 70.000,00
	Total del rubro:	\$ 170.000,00

11	Música	
11.1	Derechos	\$ 600.000,00
11.2	Músicos	\$ 50.000,00
11.3	Inclusión de tema original	\$ 200.000,00
	Total del rubro:	\$ 850.000,00
12	Soporte de Registro	
12.1	Soporte de Almacenamiento - Copias de Seguridad	\$ 50.000,00
	Total del rubro:	\$ 50.000,00
13	Proceso de Post-Produccion de Imagen	
13.1	Alquiler de Isla de Edicion (p/1 semana)	\$ 80.000,00
13.2	Masterizacion	\$ 20.000,00
13.3	Correccion de Color	\$ 100.000,00
	Total del rubro:	\$ 200.000,00
14	Proceso de Post-Producción de Sonido	
14.1	Alquiler de Isla de Edicion (p/1 semana)	\$ 80.000,00
14.2	Masterización	\$ 15.000,00
14.3	Regrabación	\$ 15.000,00
14.4	Otros	\$ 10.000,00
	Total del rubro:	\$ 120.000,00
15	Fuerza Motriz	
15.1	Alquiler de Generador	\$ 15.000,00
15.2	Combustible de Generador	\$ 20.000,00
15.3	Combustible para Vehículos	\$ 25.000,00
	Total del rubro:	\$ 60.000,00
16	Equipos de Cámara/Luces/Sonido	
16.1	Compra o Alquiler Equipos de Cámara	\$ 150.000,00
16.2	Compra o Alquiler Equipos de Luces	\$ 70.000,00
16.3	Compra o Alquiler Equipos de Sonido	\$ 60.000,00
16.4	Compra o Alquiler Equipos de Efectos Especiales	\$ 30.000,00
16.5	Reposición de Lámparas	\$ 10.000,00
16.6	Equipo de Comunicación	\$ 10.000,00
	Total del rubro:	\$ 330.000,00

17	Seguros		
17.1	Seguros Equipo		\$ 10.000,00
17.2	Seguros Personal		\$ 25.000,00
17.3	Cargas Sociales:	% Aporte	Aporte
17.3.1	SICA	25	\$ 228.518,85
17.3.2	AAA	6	\$ 14.149,08
17.3.3	SUTEP	15	\$ 5.626,80
	Total de los Aporte:		\$ 248.294,73
17.4	Gastos de Administración		\$ 10.000,00
	total del rubro:		\$ 293.294,73
18	Seguridad		
18.1	Seguridad Estudios y Bienes		\$ 50.000,00
	Total del rubro:		\$ 50.000,00
		Total:	\$ 4.613.375,16

PLAN FINANCIERO

N° de Rubro	Denominación de Rubro	Etapas			Costo Presupuestado
		Preproducción	Producción	Postproducción	
1	Desarrollo de Proyecto	\$ 184.535,01			\$ 184.535,01
2	Realización/Producción	\$ 246.046,68	\$ 246.046,68	\$ 246.046,68	\$ 738.140,03
3	Equipo Técnico		\$ 771.578,40	\$ 142.497,00	\$ 914.075,40
4	Elenco		\$ 273.330,00		\$ 273.330,00
5	Vestuario	\$ 50.000,00			\$ 50.000,00
6	Maquillaje	\$ 40.000,00			\$ 40.000,00
7	Utileria	\$ 60.000,00			\$ 60.000,00
8	Escenografía	\$ 50.000,00			\$ 50.000,00
9	Movilidad	\$ 40.000,00	\$ 140.000,00		\$ 180.000,00
10	Comidas y Alojamiento	\$ 50.000,00	\$ 100.000,00	\$ 20.000,00	\$ 170.000,00
11	Música			\$ 850.000,00	\$ 850.000,00
12	Soporte de Registro			\$ 50.000,00	\$ 50.000,00
13	Proceso de Post-Producción de Imagen			\$ 200.000,00	\$ 200.000,00
14	Proceso de Post-Producción de Sonido			\$ 120.000,00	\$ 120.000,00
15	Fuerza Motriz		\$ 60.000,00		\$ 60.000,00
16	Equipos de Cámaras/Luces/Sonido		\$ 330.000,00		\$ 330.000,00
17	Seguros		\$ 293.294,73		\$ 293.294,73
18	Seguridad		\$ 50.000,00		\$ 50.000,00
				Total:	\$ 4.613.375,16

PLAN ECONÓMICO

Cuenta	Cantidad
Caja	\$ 2.690.430,92
Aporte Terceros en Efectivo	\$ 500.000,00
Aporte Terceros en Especie	\$ 210.000,00
Aporte Terceros en contrato de obra	\$ 1.212.944,24
Total:	\$ 4.613.375,16

PLAN Y DISEÑO DE PRODUCCIÓN

La Preproducción se realizará en un plazo de 5 semanas desde principios de abril hasta principios de mayo, con el fin de empezar la producción en la primera mitad del mes de mayo.

Se realizará primero un Casting cerrado entre los actores ya considerados para los 3 roles principales y en caso de que alguno no acepte el papel se realizará un casting abierto adicional para los personajes que falten durante 2 días de junio, en el pueblo de Seclantás.

El scouting se realizará en el plazo de una semana, con el objetivo de detectar posibles dificultades y conseguir los permisos necesarios para la grabación. Esto se realizará durante la primera mitad de junio, en el pueblo de Seclantás donde se grabarán todas las escenas.

La búsqueda de técnicos, de Equipos de grabación, los vestuarios y la utilería se realizará durante las últimas dos semanas de junio, en la ciudad de Salta.

Se planea que el rodaje se realice en el plazo de 3 días, durante la primera semana de julio y se desarrollará en su totalidad en Seclantás.

La postproducción está planteada para desarrollarse durante 1 mes posterior al rodaje.

Una vez se cuente con un corte que cumpla las expectativas, el mismo será presentado en algún festival o concurso de cortos a realizare, también se plantea su subirlo a youtube y su difusión a través de redes sociales.

CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN

	Junio 2024	Julio 2024	Agosto – Septiembre 2024	Noviembre 2024
Casting				
Scouting				
Alquileres/Compra de Materiales y Equipos				
Elaboración del Plan de Rodaje				
Rodaje				
Post-Producción				
Difusión				

PROPUESTA ESTETICA

GENERAL

La principal característica de este corto es la utilización de la relación de aspecto 4:3, como una decisión estética por la naturalidad rustica y quedada en el tiempo de la leyenda que se representa, y como una decisión narrativa, para darle un sentido de presión a los personajes y a los elementos de la composición de la trama.

Ya que existe una diferencia entre componer para un formato de 16:9, que la composición en un formato 4:3.



Además del agregado de un efecto VHS en post producción que hace que resalte mucho más la intención de rusticidad, dándole ese sentido de leyenda.



CÁMARA

En los primeros encuadres en exterior día se utilizan planos generales de gran angulación con distancia focal de 16 mm dando mayor importancia en los paisajes.

Sobre los personajes, los planos son medianamente cerrados, haciendo una variación de primeros planos con planos medios largos y cortos, con distancias focales de 35mm y 50mm. Con el fin de crear una sensación de poco espacio y aprovechando el formato elegido, se recorta en distintas circunstancias partes del cuerpo de los personajes. El personaje del Diablo, tiene únicamente primerísimos primeros planos, y planos con gran angulación con la intención de no dar una imagen fija de su aspecto y crear intriga en el espectador.



En la escena 6 se utiliza una variedad de planos normales y aberrantes con un movimiento constante de la angulación de la cámara, ya que es una escena de tensión, y esto ayuda a crear el ambiente que se busca.

En su mayoría, se usan planos fijos, utilizando algunos paneos para el acompañamiento de la acción que realizan los personajes. Utilizando estabilización se hacen acercamientos dramáticos.



ILUMINACIÓN

En la iluminación general de la obra se utilizan luces cálidas, tanto naturales como artificiales.

En las escenas de interior, durante el día, la iluminación consta de luces suaves y cálidas, dirigidas hacia el personaje; dejando desde el exterior entrar la luz natural.

En las escenas nocturnas, en el interior la luz es cálida.

En la escena 6 se utiliza una luz fría y suave para contrastar el fondo oscuro y así poner toda la relevancia en la acción de los personajes, también se utilizan velas como luces de relleno, creando un contraste de tonos fríos y cálidos.



resaltar la luz de la fogata.

En el exterior, en escenas nocturnas, están presentes las luces funcionales, con sus respectivas luces motivadas, para simular la luz de la luna y

La iluminación particularmente del Diablo en las escenas nocturnas de exterior, constan de una iluminación dura de color rojo, desde una angulación en contrapicada para crear contraste y resaltar la vestimenta sin dejar de ocultar los rasgos físicos.



COLORIZACIÓN

El filme tiene como estética de color principal, los tonos medios y luces altas del naranja, marrón y sepia, intentando recrear la sequedad del lugar donde se lleva a cabo el rodaje.

El etalonaje general de las escenas de día, tanto en interior como en exterior, se centra en tonalidades cálidas.

En las escenas nocturnas de exterior, la tonalidad es fría.

El color rojo es el destacado en todas las escenas, utilizándolo en elementos primordiales y pequeños detalles de la historia, creando así, un contraste con respecto a la desaturación de los demás colores presentes en toda la obra.



ARTE

La escenografía consta de una ambientación rustica, y para ambientar correctamente el lugar a la historia se emplean elementos como velas negras, cuadros y objetos religiosos, para reforzar el simbolismo y el ambiente de la trama.



EL DIABLO



LUIS Y FRANCISCO



El vestuario de los personajes Luis y Francisco, consta de prendas en distintas tonalidades de amarillos y rojos. En cambio, el personaje del Diablo utiliza prendas, como bombacha de gaucho, ponchos y sombreros en tonalidades negras y aspecto desgastado, con accesorios con tonalidades doradas, como

campanas, cadenas y estrellas. Se destaca la textura áspera del vestuario de este personaje.

El maquillaje en general es natural y casi inexistente.

SONIDO Y MÚSICA

En los primeros momentos de la historia se usan folleys de sonidos de animales y canticos mínimamente perceptibles, para ambientar el lugar de la historia. En los momentos previos al momento culminante se escucha un ritmo de bombos y violines distorsionados y rasgueados que van aumentando su intensidad y velocidad hasta llegar al clímax.

Escenas claves como las charlas subjetivas de los dos personajes principales, tienen efectos de sonidos de susurros a baja ganancia. Se aplica también música que se desvanece lentamente generando transiciones entre las escenas que dan paso a los momentos impactantes.

En la escena 6 la voz de Luis se siente casi como un eco que se superpone una y otra vez.

Toda la banda sonora tiene ritmos de músicas folclóricas tradicionales y efectos de sonido para crear ambiente en escenas específicas.

En el momento donde el Diablo redacta sus diálogos en las escenas finales, el silencio es absoluto, solo se escucha una voz predominante ya distorsionada, y varias voces con distintas tonalidades con un volumen bajo acopladas a la primera como si arrastrara la voz en agonía de varias personas.

MONTAJE

El montaje tiene un ritmo lento al comienzo de la historia, con tomas de larga duración con el propósito de ambientar al espectador en el escenario donde se desarrolla, ya que no hay mucho movimiento de los personajes.

En la escena 6 las tomas pasan a ser de corta duración, con efectos visuales de superposición y cambios notables en las angulaciones, planos y posición de la cámara en general.

PHYSIQUE DU RÔLE
DE LOS PERSONAJES
Y ELENCO
TENTATIVO

LUIS

Perfil físico:

- **Altura:** 1.60 m
- **Edad:** 25 años
- **Color de pelo:** negro
- **Estado físico:** delgado

Luis tiene marcada distintivamente su habla como autóctono de la zona y su cara no muestra expresiones. Siempre se viste con bombacha de gaucho y camisas en tonalidades rojas únicamente, su aspecto está muy descuidado.

Perfil psicológico:

Es una persona que carece de muestras de afecto y no muestra sus expresiones en absoluto, no tiene muchas aspiraciones más que dedicarse al campo, vivió toda su vida en la zona y le gustan los caballos, es capaz de todo para conseguir lo que quiere.



TUPAC ABAN, 23

FRANCISCO

Perfil físico:

- **Altura:** 1.65 m
- **Edad:** 25 años
- **Color de pelo:** castaño
- **Estado físico:** un poco robusto

Con aspecto alineado, camina y habla con seguridad, se viste muy moderno, y está siempre son el celular.

Perfil psicológico:

Su personalidad es egoísta y engreída, se exalta con facilidad cuando alguien quiere cuestionarlo o contradecirlo. No le gusta el campo y tiene resentimiento con su padre.



NAZARENO YUDI, 22

DIABLO

Perfil físico:

Lleva ropa negra, con accesorios dorados, poncho y sombrero.

(imágenes de referencia con respecto a la imagen y accesorios como los cuernos, barbas y ojos)



ALBERTO OCAMPO, 62

EQUIPO TÉCNICO TENTATIVO:

AYLÉN OCAMPO

- DIRECCION
- GUIÓN

NAHUEL OCAMPO

- PRODUCCIÓN

ALBERTO ORQUERA

- DIRECTOR DE FOTOGRAFIA
- ASISTENTE DE DIRECCIÓN

JULIAN CORRALES

- JEFE DE SONIDO

LUCAS SANCHEZ

- GAFFER
- SCRIPT

MICAELA CORDOBA

- ASISTENTE DE PRODUCCIÓN

AGRADECIMIENTOS

A nuestro director del proyecto Pablo Garzón.

Al tribunal del proyecto final de grado: Andrea Rico, Martin Valdez y José Saavedra.

A nuestros amigos y compañeros de cursada que desde el primer momento nos dieron toda su ayuda y predisposición para lograr este proyecto.

Agradecer también al Señor Guillermo Wayar por el espacio para la grabación, y al Ballet “sembrando tradiciones” de Seclantas por su ayuda y participación en el proyecto.

A nuestros padres, el pilar más importante a lo largo de estos años, que brindaron su ayuda y disposición a las necesidades del proyecto.

A todas las personas que directa o indirectamente formaron parte del proceso y nos ayudaron e impulsaron a sacar adelante nuestras ideas y poder hoy, disfrutar del resultado.

¡MUCHAS GRACIAS!





UCASAL

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SALTA

FACULTAD DE ARTES Y CIENCIAS

ESTUDIANTES:

NAHUEL OCAMPO

Nahuel O.

AYLÉN OCAMPO

AAOcampo.

DIRECTOR DE PROYECTO:

PABLO GARZÓN


Pablo Fernando Garzón
DNI. 35044421

EVALUACIÓN: _____

OBSERVACIONES:

SALTA, ARGENTINA
2025