



UNIVERSIDAD DE CHILE
Instituto de la
Comunicación e Imagen
ICEI

Nademos lejos Chungunguita

Autores

CATALINA ELENA SANDOVAL CAMPOS
SEBASTIÁN MARCELO QUEROL-HIDALGO
VALERIA PAZ FABRES GREZ
FELIPE IGNACIO CÁCERES YEOMANS

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE REALIZADORES DE CINE

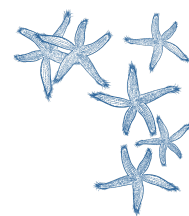
Categoría

Cortometraje de Ficción

Profesor Guía

Carlos Saavedra Cerda

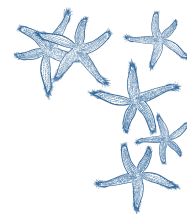
Santiago, Chile
Noviembre, 2021



ÍNDICE

Índice.....	1
Sinopsis.....	2
Equipo Técnico.....	3
Ficha Técnica.....	4
Argumento.....	6
Tratamiento cinematográfico.....	8
Propuestas por Departamento.....	10
Dirección y Guión.....	10
Objetivos y motivaciones desde dirección.....	14
Propuesta de Arte.....	15
Propuesta de Fotografía.....	28
Propuesta de Sonido.....	35
Propuesta de Montaje.....	39
Producción.....	42
Anexo: Guión de cortometraje.....	45

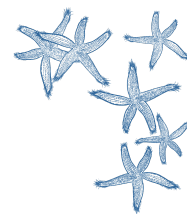




SINOPSIS

Antonia (52), originaria de un lejano pueblo nortino, nos comparte sus recuerdos cargados de alegrías pero también de dolor. Durante su infancia y adolescencia vivió la hermosa y ardua vida pesquera que, a pesar de sus dificultades, le traía enorme felicidad y apego por su espacio. Al alcanzar su temprana adultez, el cáncer de la industria minera llegó a invadir su hogar, contaminando la zona y forzando a su familia a abandonar el pueblo.





EQUIPO TÉCNICO



Catalina Elena Sandoval
Directora - Guionista - Productora



Valeria Fabres
Directora de Arte - Productora

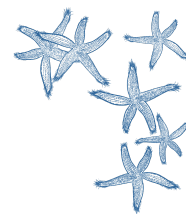


Sebastián Querol-Hidalgo
Director de Fotografía - Asistente de Dirección



Felipe Cáceres
Sonido directo - Construcción sonora - Montaje

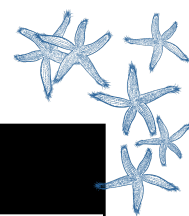




FICHA TÉCNICA

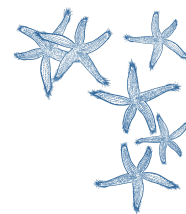
Título (original)	“Nademos Lejos Chungunguita”
Año	2019 - 2021
Tipo	Cortometraje de animación (ficción)
Idioma	Español
Duración	12 min.
Formato	3840 x 2160 (.mov/ 4K)
Sonido	.aiff
Fecha Rodaje	Agosto 2019 - Enero 2020
Año Primer Corte	2020
Origen	Santiago, Chile
Dirección / Guión / Producción	Catalina Elena Sandoval
Dirección Fotografía / As. de Dirección	Sebastián Querol-Hidalgo
Dirección de Arte / Producción	Valeria Fabres
Montaje / Sonido	Felipe Cáceres
Asistencia de Arte	Carla Salgado / Solange Collao





Asesor de Obra	Carlos Saavedra Cerda
Estado Actual de Proyecto	Obra finalizada
Contacto	catalinabaio@gmail.com Catalina Elena Sandoval. querol5150@gmail.com Sebastián Querol-Hidalgo.





ARGUMENTO

ANTONIA (52) es una mujer que descende de una familia cargada con una historia de tradiciones, proveniente de un pequeño pueblo en la región de Atacama. En este lugar Antonia vivió su infancia y temprana adultez, hasta que se vio forzada a abandonarlo debido a la llegada de la industria minera-portuaria.

La protagonista nos guía por las distintas experiencias que vivió en la caleta a través de su relato en off, comenzando por su infancia.

Una Antonia de 7 años junto a su hermana mayor **LEO (10)** están obsesionadas con conocer los secretos del océano y llevan un catalejo para jugar a ser piratas, acompañan a sus padres en la extracción de productos marinos y al regresar a casa disfrutan de la comida tradicional nortina que prepara su madre. Antonia termina el día dibujando lo que divisó durante la jornada y Leo observa las estrellas desde su ventana.

Los años pasan y Antonia ya cuenta con 17 años. Transformada en una adulta joven, carga en su vientre con un embarazo mientras debe trabajar arduamente junto a su padre y hermana, llevando consigo el dolor de la pérdida de su madre. A pesar de las dificultades, Leo, Antonia y su padre viven una vida feliz, siendo agradecidos y respetuosos con el ambiente que los rodea.

Con 20 años, Antonia cría a su pequeña niña (Chungunguita) en el pueblo, transmitiéndole todas las tradiciones familiares. Todo se ve interrumpido violentamente cuando llega un proyecto minero-portuario a la zona, ante el que se ven completamente vulnerados. Los pueblerinos no tienen voz ni voto en la decisión del desarrollo de este proyecto, por lo que no pueden hacer más que observar la destrucción de su hogar.



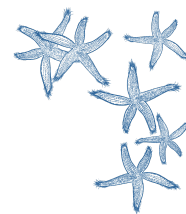


Ingenieros y trabajadores llegan a las zonas de dunas que unen la región de Coquimbo con la de Atacama, espantando violentamente a zorros y guanacos con su maquinaria; así mismo se emplaza un puerto que afecta a la fauna marina, y los animales comienzan a huir o a morir. El padre de Antonia, junto con los demás pescadores, pierden su trabajo a causa de la contaminación de los productos marinos.

Antonia y su familia deciden abandonar el lugar al igual que los demás animales, cargados de recuerdos pero también de rabia y dolor.

“Al igual que las madres pingüino, chungungo, delfín y sus crías, nosotras también debemos nadar lejos de aquí”





TRATAMIENTO CINEMATOGRAFICO

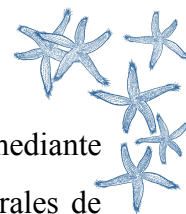
“**Nademos Lejos Chungunguita**” destaca por un tratamiento cinematográfico que juega con la cercanía a lo documental a pesar de ser una ficción. La narración se basa en una situación real y contingente por lo que se buscó un enfoque lo más fidedigno posible.

La actriz que interpretó a Antonia nos entregó un relato en off que se caracteriza por su realismo, utilizando palabras, tonos y pausas propias de una narración documental, simulando las respuestas a una entrevista. Dicho relato fue construido a partir de cuñas de habitantes de Chañaral de Aceituno y Punta de Choros, que fueron recolectadas en nuestros viajes investigativos.

Las imágenes vienen en compañía directa al relato, ilustrando a través de situaciones diversas aquello que se va narrando con ayuda de la técnica stop-motion. Se optó por una conjunción de formatos teniendo, por un lado, el tipo de animación recién mencionada para dar vida a los personajes y, por otra parte, el registro real de los espacios naturales que la protagonista recorre.

La búsqueda desde arte se centra principalmente en separar la infancia de Antonia, su adultez y la llegada de la minera, buscando retratar lo mágico del ambiente, de capturar las sensaciones cálidas, alegres y felices en esta primera etapa, mientras que, como contraparte, cuando llega la minera a instalarse, los paisajes y los demás elementos comienzan a perder su color, opaciéndose y oscureciéndose. Se le da gran énfasis al diseño y confección de personajes, a sus vestuarios y caracterizaciones. En cuanto a los exteriores, nos enfocamos en las texturas de los cielos, pintados en acuarelas, mostrando una progresión en color y patrones a medida que avanza el cortometraje. Por otra parte, en lo que respecta a los espacios interiores, el objetivo fue construir maquetas de casas y ambientes amueblados y con detalles en miniaturas.



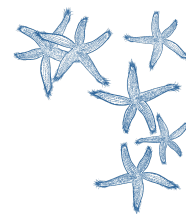


Una de las formas es que se trabaja la conexión entre los personajes y su localidad, es mediante la propuesta fotográfica, la cual se encarga de plasmar la belleza de los entornos naturales de Chañaral de Aceituno en planos abiertos, los que, en conjunto a los personajes, la naturaleza de la caleta, los roqueríos y las casas, cubren la mayor parte del encuadre. Con una gran profundidad de campo, los personajes se ven cobijados por la zona en donde viven. Con la llegada de la minera, vemos un cambio en la temperatura de color, que oscila desde las tonalidades cálidas, hacia los tonos fríos y crepúsculos, que dotan de dramatismo la narración, al ver cómo este nexo fue roto. Para esto, primero nos enfocamos en la captura de los fondos en la zona, para luego centrarnos en el stop-motion de nuestros personajes, y terminar de conformar la imagen con la mezcla de ambas técnicas.

La forma en que el sonido está expuesto en el cortometraje se relaciona principalmente a la mirada de Antonia y como esta evoluciona, a la vez que percibe los cambios dentro de los espacios. En este sentido, el objetivo del sonido es complementar al relato desde lo que ella oye y presta atención, mientras se expone el deterioro ambiental por medio de la utilización de sonidos característicos de la localidad (entendidos como sonidos naturales, animales de la zona y ambientes), en contraposición a sonidos mecánicos (entendidos como sonidos Industriales), que representan el estado antinatural que la minera consigue imponer al ir quitando poco a poco los recursos y matando la tierra. La representación de esta transformación, tanto de Antonia como de la caleta, es la línea narrativa que se buscará conseguir mediante el sonido.

Considerando lo anterior, se toma en cuenta la importancia de los espacios a la vez que la voz en off va guiando al espectador a través de los lugares y momentos del cortometraje. Así mismo, en busca de retratar la calma inicial y la destrucción y desolación que ocurre en los momentos finales, es que ambos momentos serán similares en tiempos de exposición de las escenas y planos, para así generar el contraste y evidenciar aún más las consecuencias generadas por la minera.





PROPUESTAS POR DEPARTAMENTO

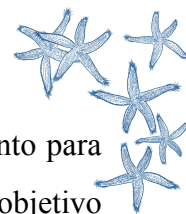
Dirección y guión

Desde dirección fue basal que este cortometraje retratara el amor de los habitantes de Chañaral de Aceituno por su hogar, pues se buscó sostener un punto de vista que hablara sobre el conflicto de las zonas de sacrificio desde lo mundano, los recuerdos y también desde el día a día, en lugar de recurrir a tecnicismos. Jamás quise contar esta historia desde mi visión de turista, ya que me parecía una falta de respeto y una apropiación de costumbres que no me pertenecen. Es por ello que existió la decisión de viajar a la zona y convivir con sus habitantes, mantener conversaciones con ellos y escuchar con atención cada frase impregnada de orgullo y amor por sus tierras, para usarlas como base para la construcción del relato.

Dicho lo anterior, Antonia fue presentada como un personaje vivo y fidedigno cuya experiencia se basó principalmente en los testimonios de la señora Estermila Álvarez, hija del último chango constructor de balsas de cuero de lobo marino. Al tratarse de cuñas reales, el relato construido adquirió características documentales que fueron explotadas a través de las indicaciones entregadas a nuestra actriz, con quien se trabajó desde un terreno emocional que alcanzaba tonos naturalistas. Se le pidió a la intérprete que se imaginara inmersa en el contexto de una entrevista real en la que estaba narrando su vida, partiendo desde espacios de ternura y amor al recordar períodos de infancia hasta llegar a la rabia y la frustración ocasionadas por la llegada del destructivo proyecto minero. El resultado final fue una narración sin mayores artificios ni embellecimientos del lenguaje sino una de carácter puro.

El proceso de selección de la actriz fue de intento y error. Primeramente, probé con voces más jóvenes y suaves, sin embargo, fue notorio que no lograban alcanzar el nivel de realismo y crudeza que se buscaba, por lo que se decantó por una voz más madura, con tonalidades de vulnerabilidad, pero también rica en potencia, llegando, de esta manera, a Paulina Urrutia, quien comparte edad con Antonia.



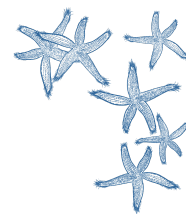


Esta sensación de realismo y emocionalidad fue plasmada a través de cada departamento para que lo visual también siguiera esta lógica “cruda”, a pesar de tratarse de animación. Mi objetivo fue la búsqueda de un liderazgo que apuntara a que todo el equipo se conectara con la historia y se enamorara del espacio que presentamos, trabajando desde la empatía.

La animación fue comprendida como una oportunidad de trabajar con libertad, una oportunidad para que la obra llegue a públicos amplios, yendo desde niños hasta ancianos, teniendo un atractivo para cada rango etario. Desde arte me interesó que junto a Valeria encontráramos una estética artesanal para los personajes y decorados, que tuviera directa relación con los movimientos, en ocasiones carentes de fluidez, de los personajes. Esta exploración de una naturaleza estética más tosca, en conjunción con la narración documental, entregaron una sensación cercana, “hecha a mano” e íntima.

Los rodajes fueron desarrollados con un equipo reducido que permitió trabajar con la delicadeza y tranquilidad necesaria para la técnica, tan solo los cuatro miembros del equipo más dos asistentes de arte y animación (Carla Salgado y Solange Collao). Esto nos unió como equipo, llevando la dinámica familiar establecida en el proceso a la obra final también.





En paralelo al rodaje stop-motion me puse en contacto con Javiera González, estudiante de música de la Universidad de Chile, quien dirigió el proceso de creación de piezas musicales originales para la obra. Mi visión para esta etapa era alcanzar un sonido que simulara el soplar del viento y la fuerza del mar, inspirado en el trabajo de “Los Jaivas”, en su disco “*Alturas de Macchu Picchu*” y la canción “*Población La Victoria*” de “*Illapu*”. Le presenté el proyecto a Javiera y le transmití mi idea respecto a la emocionalidad que buscaba alcanzar a través de palabras simples, dejando libertad a su interpretación.

Ante mi falta de conocimientos musicales, la dinámica de comunicación era hablar de qué sentía cada personaje, cuál era el estado del ambiente natural, la madurez de la protagonista en cada etapa, palabras que Javiera llevó a sonidos precisos. Con ayuda de la viola, flauta travesa y piano, Javiera me presentó varias versiones de cuatro producciones musicales, las que revisamos en conjunto al guión para ajustar elementos hasta alcanzar el resultado perfecto.



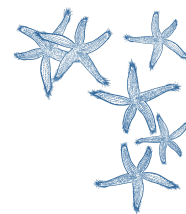


El proyecto vivió un proceso de mutación desde dirección, guión y montaje durante el año 2020. En una primera instancia, cuando nació su primer corte (Marzo), creamos una obra más cercana a lo literario con un guión de lenguaje idealizado, alejado de las cuñas reales y con atisbos de inocencia. La interpretación de la actriz era más dulce y entregaba la sensación de un cuento infantil. Ese primer producto me dejó muy insatisfecha pues no hacía peso a lo que intentábamos transmitir; por otro lado tenía una estructura in media res que resultaba confusa en este caso. La solución fue darle unos meses de descanso a la obra para pensar la nueva perspectiva: Un relato ab ovo más documental.

Durante mayo de 2020 comenzamos un nuevo recorrido junto a Felipe (montajista), con quien tuvimos reuniones online semanales durante cinco meses para intercambiar apreciaciones y revisar cortes, estas instancias fueron muy útiles para poder transmitir mis nuevas ideas y visiones y llegar a un producto lo más orgánico posible.

La versión final de “Nademos Lejos Chungunguita” resultó satisfactoria, cumplió con mis expectativas iniciales y logró transmitir la emocionalidad que esperaba. Creo que es un proyecto que invita a más; me interesa continuar con la exploración de la temática y la técnica, siguiendo lógicas de trabajo similares, pues considero que la energía del equipo durante el proceso se plasmó en la obra.



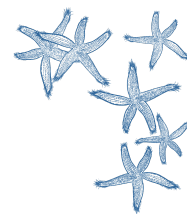


Objetivos y motivaciones desde dirección

Durante Diciembre del 2018, tuve la oportunidad de enamorarme de la Caleta Chañaral de Aceituno, cuando en un paseo turístico emprendimos rumbo por el océano hacia la Isla Chañaral. Fue difícil contener las lágrimas cuando tuvimos la enorme fortuna de observar manadas de lobos marinos en su hábitat natural, emitiendo el inigualable sonido de sus llamados o cuando avistamos chungungos flotando sobre sus lomos en increíble paz, entre tantas otras especies que nos regalaron la posibilidad de observar su belleza a cambio de nuestro respeto. El pescador que nos llevó dijo “Confíen en su capitán, este es el lugar más lindo del mundo”. Aún sin conocer el mundo entero creo fervientemente en sus palabras; es emocionante poder notar el amor transparente que tienen los habitantes y trabajadores por la zona que les da refugio y sustento. Resultaba impresionante ver a la especie humana convivir en armonía con la naturaleza y sus tesoros, considerando el contexto mundial en el que estamos insertos hoy en día.

Con este cortometraje quisimos retratar la belleza del espacio que estamos presentando, siendo este pueblo una ventana hacia el *Archipiélago de Humboldt*, lugar conocido como punto de esperanza por emplazar una de las concentraciones de fauna más importantes de nuestro país; además, su comunidad logra el cometido de mantener con vida la tradición changa. Nuestro deseo y principal objetivo es que desde esto pueda nacer una invitación a abrir los ojos y dejar de tomar los parajes de nuestro país como meros puntos de turismo, sino que los reconozcamos como hogares de miles de seres vivos y participemos en su protección, pues el aumento de la aparición de zonas de sacrificio es chocante. Esperamos que los espectadores logren quedar con nuestro discurso resonando: La industrialización de esta zona es una obstaculización a la vida, es el origen del temor de una madre (humana y animal) que sabe que el mundo al que trae a su cría no es seguro ni propicio para un desarrollo digno.





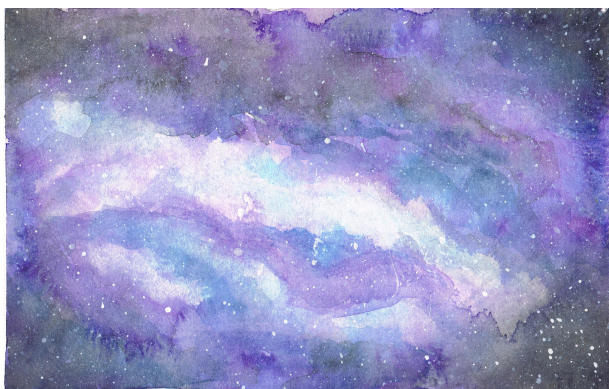
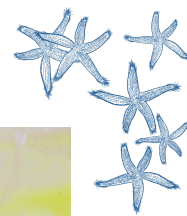
Propuesta de Arte

Al entrevistarnos con la gente de Chañaral de Aceituno y sus alrededores en nuestro proceso de investigación, supimos que estas personas sienten un gran amor y respeto por su pueblo y eso es justamente lo que quisimos retratar. La principal intención desde el departamento de arte para este cortometraje es dar una sensación de magia y calidez, mostrando la artesanía en cada detalle al ser diseñado, pintado y construido a mano.

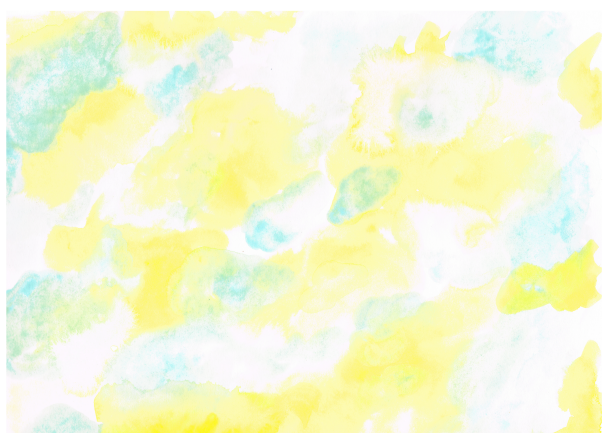
Tanto la representación de los lugareños como la representación de los elementos y paisajes que se encuentran en estas localidades, buscan transmitir el amor que sienten estas personas por su pueblo, a través de la creación de personajes y objetos en tres dimensiones, los cuales son manipulables para lograr la animación en stop motion. Además, todo esto se combina junto al trabajo en equipo con el departamento de fotografía, que genera paisajes fotográficos reales, de tal manera que obtenemos imágenes mezcladas entre animación y las fotografías obtenidas en la región nortina.

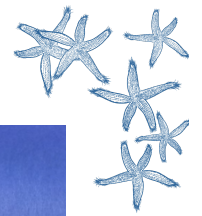
A priori distinguiremos entre dos grandes etapas dentro del cortometraje que, en cuanto a arte, se traduce de la siguiente manera: para el momento de infancia, buscamos plasmar emociones hogareñas y mágicas, utilizando colores pasteles y cálidos como lo son el rosado, amarillo y naranja, pues este es el mundo que vemos a través de los ojos de una Antonia cuando es niña y todo es juego e inocencia. Aquí los colores se representan más saturados. Los cielos van de la mano con cada paisaje, donde incluso si hay un cielo oscuro y estrellado para la infancia de Antonia, el tratamiento de colores y texturas (además de una importante postproducción de color), hacen que estos lugares proyecten la magia que siente Antonia al narrarnos su historia.



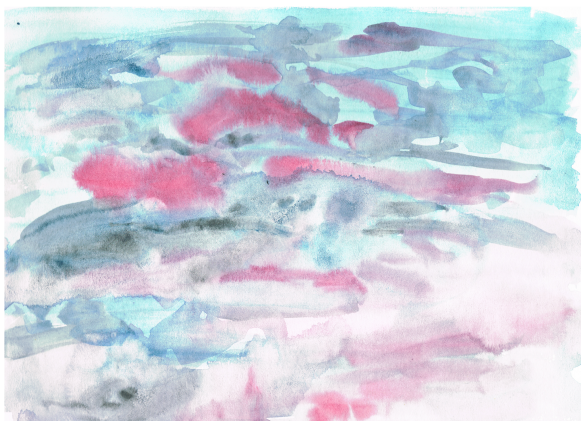


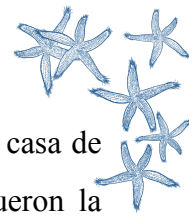
Por otro lado, los colores se vuelven opacos y fríos cuando crece y, si bien se utilizan algunos tonos amarillos para esta progresión, terminamos por llegar a tonalidades azulosas y rosáceas, más oscuras con respecto a la etapa de infancia.





La utilización de las texturas de acuarela y los colores juegan un papel importante, sobre todo para marcar la diferencia con la llegada de la minera, donde podemos observar cielos deslavados y contaminados.



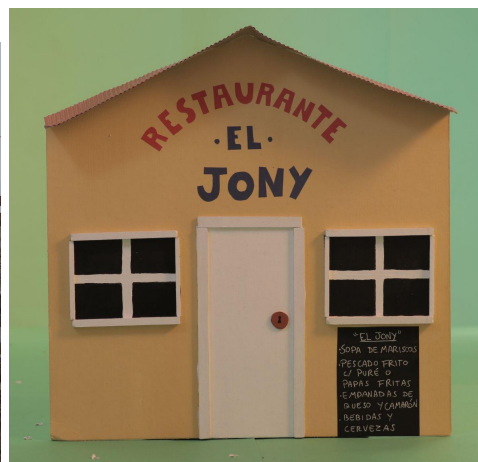


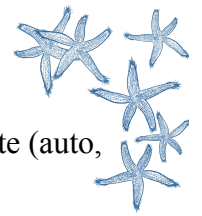
En cuanto a los paisajes representados, nuestra prioridad fue enfocarnos en construir la casa de Antonia a modo de maqueta por fuera y dos espacios dentro de la casa, como lo fueron la habitación de las niñas y la cocina.





Asimismo, tomamos como ejemplo casas reales de los alrededores para construir nuestros propios frontis de las casas, con sus colores, adornos y texturas. Es así como en estas casas vemos colores pasteles, sus arquitecturas o pingüinos pintados en piedra que existen en Chañaral de Aceituno, plasmados en nuestras creaciones. Incluso, recreamos el restaurante “El Jony”, el que está realmente ubicado en este pueblito.



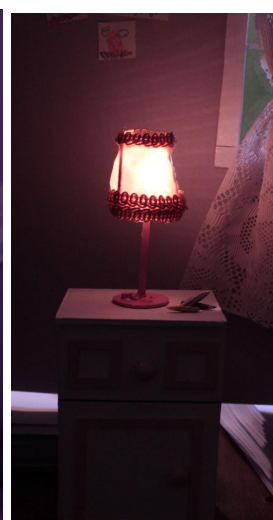


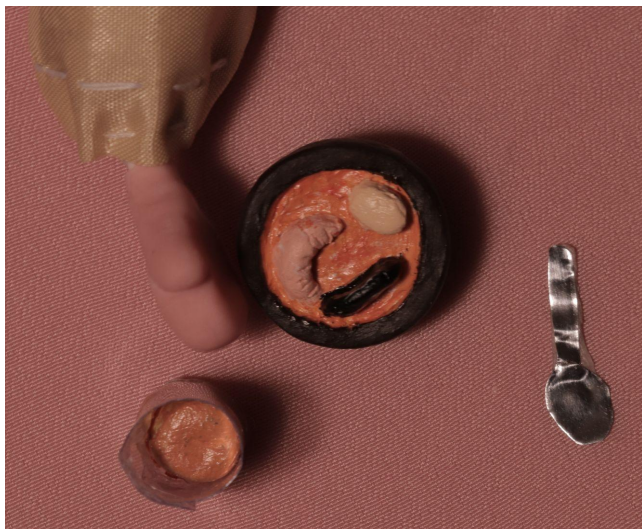
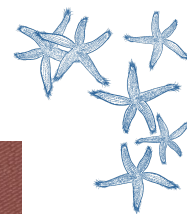
Además de las casas, construimos otros elementos inanimados como medios de transporte (auto, buque, bote) que forman parte de los paisajes nortinos.



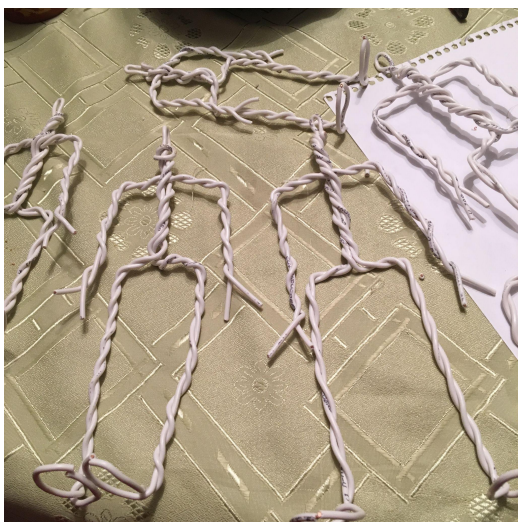


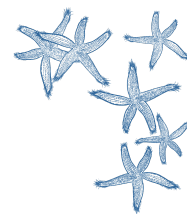
Si bien nuestra propuesta inicial en este departamento buscaba reconstruir fielmente tanto la flora como la fauna de los alrededores, finalmente decidimos que sería mejor dejar esta tarea al registro fotográfico, ya que transmitía de mejor manera la mezcla entre los paisajes reales y lo artesanal de las manualidades. De esta manera, tuvimos más libertad para construir miniaturas, que iban desde los muebles vistiendo los espacios de la cocina y la habitación de las niñas a detalles más minuciosos como los son la sopa de mariscos, una lámpara o el catalejo.





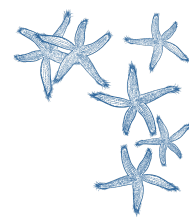
Bajo el concepto de magia e infancia, nuestros personajes fueron hechos con rasgos y texturas de muñecas, buscando los materiales más adecuados para su confección en nuestro proceso de creación. Dichos materiales tenían que ser funcionales para poder mover a las marionetas muchas veces al tomar las fotografías e ir dándoles vida, por lo que terminamos optando por utilizar alambres, masa epóxica y algodón para sus estructuras, además de tornillos para darles firmeza en los pies; y porcelana en frío y lana para sus rasgos y pelo. Además de cumplir con su función, hubo sectores de los muñecos que dejamos al descubierto, con la finalidad de que se notara la artesanía en su construcción.

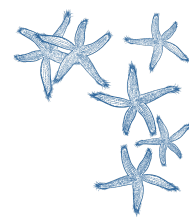




Por último, en lo que a vestuarios se refiere, nuestra propuesta se basa en que parecieran sacados de un cuento de fantasía, pero sin dejar de considerar la ropa que la gente en el norte viste realmente. Hechos a mano y agregándoles adornos sencillos, pero coloridos y precisos, el uso del color en el vestuario fue lo más representativo para cada personaje, pues cada uno se sostiene a través de una paleta de colores que combina con sus entornos y que los distingue durante sus distintas etapas de vida. Así, por ejemplo, Antonia usa amarillos y celestes, mientras que su hermana Leonora viste celeste (color que la conecta con su hermana) y burdeo.



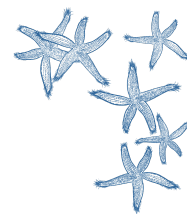






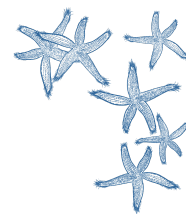
Buscamos separar totalmente a la familia protagónica de los mineros que vienen a escanear el lugar, de manera que se los diferencia a ellos con cascos protectores y chalecos reflectantes, texturas y materiales que de inmediato causan una separación con la magia y los colores de los otros vestuarios. A esto le sumamos el tratamiento de las máquinas, que fueron pintadas para parecer de un mundo totalmente distinto al pueblo nortino, oxidadas y opacas.





A través de los vestuarios, paisajes y colores, entonces, buscamos generar un contraste de las distintas etapas de crecimiento y cambio por las que va pasando Antonia, desde su infancia mágica y cálida hasta su adultez más cruda y opaca, hasta un momento de abandono y destrucción, donde el atardecer la despide a ella y a su familia, quienes deben dejar a su querido pueblo atrás.





Propuesta de Fotografía

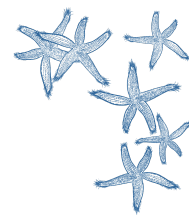
En cuanto al departamento de fotografía, tomando en consideración la naturaleza única del proyecto, tuvimos que tener presentes dos tipos de técnicas muy distintas una de otra para abarcar los distintos componentes visuales de nuestro cortometraje. Ya se habló desde dirección sobre la belleza del lugar, y la decisión de tener imágenes reales de la caleta de Chañaral de Aceituno, en compañía de material animado para cada uno de nuestros personajes.

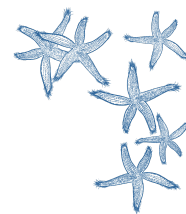
Es por esto que la propuesta general para los entornos reales es retratar el espacio de Chañaral de Aceituno como otro personaje, como un pueblo vivo donde siempre podamos apreciar detalles y movimientos, resaltando la belleza de sus paisajes naturales. El objetivo fue destacar espacios como el mar, la playa, las dunas y roqueríos para que, en su inconsciente, los espectadores puedan relacionar estas postales con algún otro espacio o localidad que ellos conozcan, y con el fin de generar la sensación que buscamos a través de nuestro proyecto, transformar los paisajes y vistas de Chañaral de Aceituno, en una localidad de carácter universal.

Para esto optamos por una visualidad de los encuadres en su mayor parte abiertos, dominado por planos generales o grandes planos generales, que nos permitió la libertad de animar a nuestros personajes rodeados por los entornos naturales del lugar. Esto, en conjunto a la profundidad de campo, en su mayor parte alta, nos dio la posibilidad de resaltar cada pequeño detalle del lugar.

Generamos casi en su totalidad planos fijos en trípode, que junto al amplio rango de imagen que decidimos mostrar nos dio un atisbo de una mirada documental, dejándonos guiar por una propuesta más observadora del espacio, propuesta que resultó trabajar mejor con el tono más crudo que tomó el proyecto durante su montaje. Para esto tomé como referencia el film *Mayis Sikintisi* (1999) y *İklimler* (2006) de Nuri Bilge Ceylan, por la forma en que resalta los entornos naturales como verdaderos protagonistas en cada encuadre.



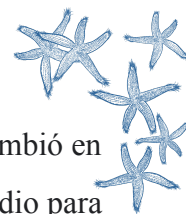




En un principio se había contemplado una variación en la propuesta fotográfica; comenzar con lo descrito arriba sobre planos generales y alta profundidad de campo, para trabajar así esta conexión entre los personajes y la zona, y luego pasar a planos más cerrados a medida que avanza el relato, aislando a los personajes de su fondo para destacar más este distanciamiento y putrefacción del lugar a manos de los trabajos mineros por parte de los empresarios, rompiendo este lazo con los personajes hasta que finalmente la caleta, las casas y el mar fuesen sólo una masa sin forma ni textura clara, y donde solamente los personajes quedaran en primer plano enfocados.

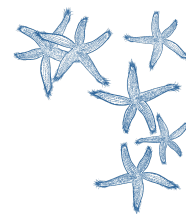
Pero más propuestas fueron surgiendo a medida que nos veíamos envueltos más y más con el proyecto. Decidimos hacer una mezcla entre los cielos reales de los espacios en conjunto con pinturas de acuarela, haciendo una superposición donde el diseño e integración de la acuarela sería más o menos intenso dependiendo del dramatismo de la escena. Además optamos por trabajar esta idea del desapego previamente explicada, ahora a partir de la temperatura de color, pasando de los tonos cálidos, recordando los veranos soleados de infancia y la mirada más inocente de la vida, a tonos más fríos y días nublados durante la adultez, al dar cuenta de la crudeza de la vida en la zona; la presencia del crepúsculo náutico para el clímax con la construcción de la minera, y el atardecer-crepúsculo civil para la despedida final de los personajes y la caleta.





Una vez finalizado el proceso de registro en locación, nuestra metodología de trabajo cambió en su totalidad para pasar de los exteriores de la Caleta Chañaral, a los interiores de un estudio para enfocarnos al rodaje stop-motion de nuestros personajes. Tras un proceso de selección de nuestro material para identificar la imagen correspondiente a cada animación planeada, dimos inicio a nuestros rodajes donde el objetivo fue emular de forma fidedigna las condiciones lumínicas presentes en nuestro fondo seleccionado, reproduciendo sus efectos en nuestros personajes, luces, sombras y, en general, su correcta integración con el fondo. El proceso terminó siendo una grata experiencia. Llevar a cabo nuestros conocimientos del comportamiento de la luz en un entorno dedicado a la animación, pero emulando una luz real, nos permitió experimentar con técnicas distintas con las que no estábamos familiarizados. Para esto me parece pertinente mencionar que en set hicimos uso del software Dragonframe, el cual nos permitió realizar una simulación en tiempo real de la herramienta de remover croma, permitiendo verificar nuestro encuadre, angulación, proporción y movimiento de los personajes versus el fondo.

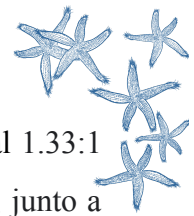




Quisiera ahondar un tanto en distintos elementos de la postproducción del proyecto, porque nuevamente, por las necesidades específicas del mismo, toda la composición visual termina dándose durante la etapa de post. Para esa etapa utilizamos el software de DaVinci Resolve, donde su enfoque pensado en la postproducción de piezas audiovisuales nos permitió sacar más partido a las distintas herramientas que ofrece.

Como se trata de un relato a partir de recuerdos, contruidos a partir de la nostalgia de vivencias pasadas, desde un principio nos planteamos seguir esa línea para trabajar con la textura y sensación de la imagen. Primero optamos por la recreación fidedigna al formato de 16mm,





creamos un letterbox con desenfocado que nos dejase una relación de aspecto similar al 1.33:1 usado en la cinta, y durante los primeros cortes aplicamos una capa de granulado que, junto a unos colores menos saturados en los fondos reales, nos acercó bastante en cuanto a apariencia.

Insatisfechos al ver cómo el granulado impactaba nuestra sensación del stop-motion, fuimos optando por distintas vías, decantándonos finalmente por un formato que nos transmitiera una sensación de película vintage, pero sin utilizar sus tecnicismos de una forma completamente fiel. Bajamos considerablemente la intervención del granulado en la textura de la imagen, para permitir una mejor atención en los detalles de la animación, y optamos por saturar más los fondos en lugar del bajo contraste que tuvimos en principio.

Esta idea de darle una lectura propia a la sensación vintage la volvimos a utilizar a través de otro recurso, quisimos introducir distintas imágenes a través de un visor View-Master, éstas con un letterbox y tratamiento distinto, mayor impacto del desenfocado, más granulado, y relación de aspecto similar a los usados en la época. Si bien al principio usamos una transición de rotación simulando el carrusel de imágenes, nos pareció un recurso muy mecánico que no tenía cabida en conjunto a los otros componentes del proyecto, optando nuevamente, por hacer uso de sólo algunas de sus características. Tomamos el aspecto visual del View-Master, pero nos decidimos por un cambio de imágenes similar al de un slideshow, cambio más sutil que nuevamente nos ayudó a crear un look reminisciente a la cinta, pero a la vez separarnos de esta idea de búsqueda de una emulación total.

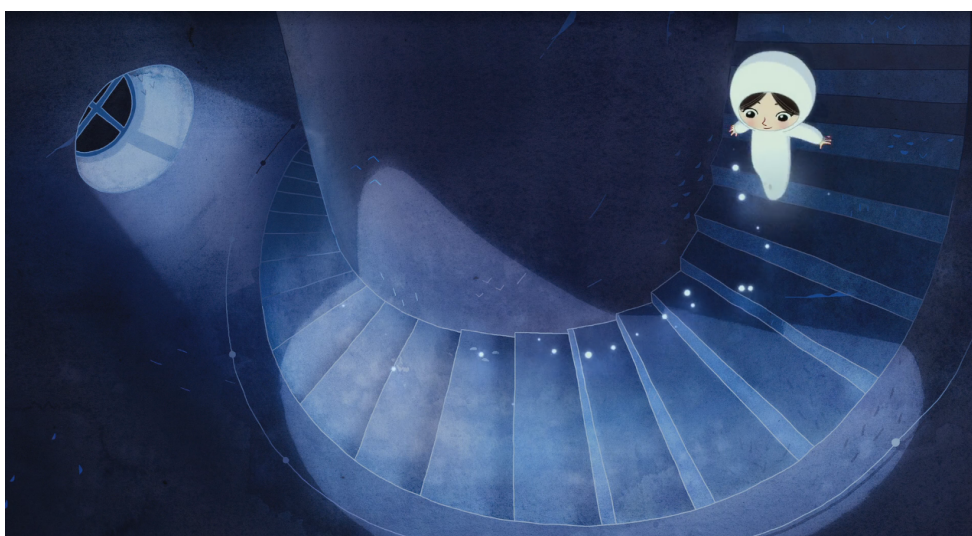
En cuanto a la animación, una vez removido el croma de forma definitiva de nuestros planos, pasamos a conformar la integración del stop-motion junto al fondo real, removimos los cielos para ser reemplazados con nuestros fondos de acuarela, y terminamos por fusionar todos nuestros elementos y finalmente generar una sola imagen.

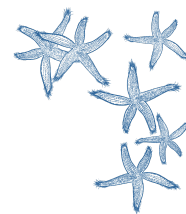
Se buscó integrar de forma orgánica ambas propuestas visuales, creando un lenguaje particular que en lugar de producir extrañeza por la colisión de ambas propuestas, fuese cargado de un goce





visual. Para esto, en varios momentos buscamos generar puntos de fuga dentro de la imagen, inspirados por otras películas del género como *Ma Vie De Courgette* (2016) o *Song of the Sea* (2014), que nos incentivaron a realizar movimientos de cámara y buscar mejor armonización de nuestros elementos, y generar un equilibrio dentro del plano para la conjunción de los estilos.





Propuesta de Sonido

El departamento de sonido originalmente tenía contemplado una variedad de percepciones sonoras que, aunque no han cambiado de por sí desde su concepción, sí han evolucionado y se han adaptado a los nuevos tratamientos del corto.

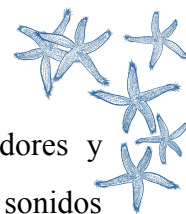
Se buscó construir la sonoridad en base a la estructura narrativa del cortometraje y su evolución, a la vez que busca desarrollar la contraposición de dos conceptos clave predominantes: lo vivo/natural y lo muerto/industrial. Esta siempre fue la intención, sobre todo desde el ámbito de la contraposición, pero no era tan presente su conexión con la estructura hasta ahora.

En su estructura general, el cortometraje tiene dos elementos protagonistas en términos sonoros. Primero, la **voz en off**, la cual se manifiesta como un relato nostálgico, posicionándose desde un punto después de los eventos que se muestran, además de presentarse como una narración que está siendo contada a un tercero, una especie de entrevistador invisible e inaudible, buscando así la expresión de un relato más natural y posible dentro de nuestra realidad. Un tratamiento similar se le puede oír en el documental “My octopus Teacher” (2020) cuyo diseño sonoro se caracteriza por construir un espacio submarino mientras le da prioridad a la voz en off, lo que logra mediante la selección de un radio específico de sonidos presentes en los ambientes (no todos los sonidos en la realidad fuera de cámara formarán parte de la construcción sonora del metraje) para así no obstruir al relato y mantener la importancia del espacio.

Segundo, los **ambientes**, los cuales representan la perspectiva de Antonia y cómo su mirada evoluciona a través del tiempo. Es el elemento de los ambientes el que se encargará de generar las sensaciones sonoras en pos de los conceptos clave.

Aquellos elementos sonoros que pertenezcan a lo **vivo/natural** representan la sonoridad proveniente de la caleta Chañaral de Aceituno (referencia geográfica), desde la fauna de la localidad (gaviotas, pilpilen, lobos marinos, ballenas, delfines), los sitios (vientos, marea pasiva





y marea contra rocas), hasta la actividad urbana (botes, conversaciones de pescadores y movimiento humano no industrial como martillos y trabajos en madera). Estos sonidos funcionan de forma armónica para generar sensaciones de tranquilidad y equilibrio (entre los sacrificios de vivir allí y la presencia de la naturaleza). Así mismo, los elementos sonoros que pertenezcan a lo **muerto/industrial** representan la sonoridad de los elementos invasores y destructores, provenientes de las máquinas y ambientes agresivos (específicamente vientos que enmascaren los sonidos vivos) para generar, en el contraste, sensaciones de agitación y desolación por la ausencia de vida. Este es, quizás, uno de los aspectos que más evolución adquirió luego de la investigación en terreno en la Caleta, ya que en primera instancia se contemplaba una aparición de estos más temprano en el cortometraje, una saturación más exagerada de los mismos, junto con sonidos eléctricos provenientes de generadores y nunca haciendo desaparecer los sonidos de lo vivo/natural, pero finalmente decantó en disminuir levemente la saturación para dejar respirar al off, descartar el uso de los generadores (no se sentía su aporte y generaba más confusión sobre su significado y origen) y prescindir de la presencia de lo vivo en la última parte del cortometraje para mayor impacto emocional.

En términos narrativos, el sonido evoluciona acorde a las 4 fases del cortometraje establecidas por montaje: Infancia, Adulthood, Destrucción y Despedida.

En la primera parte (**Infancia**), los sonidos protagonistas en los ambientes son aves, grillos, mar y todo lo relacionado a la naturaleza sin incluir actividad humana para así introducir al espectador al espacio, al concepto de vida y a la perspectiva de Antonia siendo niña, teniendo una mirada simplificada e inocente del mundo que la rodea. Por este motivo, las acciones de los personajes solo se oyen cuando el mundo de Antonia se centra en el interior de la casa, ya que su mirada estará más pendiente de estos, en contraste con las situaciones en el exterior.

La segunda parte, correspondiente a **Adulthood**, la perspectiva se abre más hacia la realidad de la caleta, por lo que hacen aparición aquellos sonidos que representan no solo a la fauna y los espacios naturales, sino también al trabajo humano, los pasos de los pescadores, sus





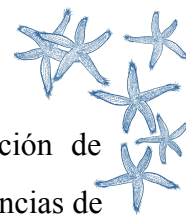
conversaciones a la distancia y los trabajos que ellos ejercen, como por ejemplo, martilleos, golpes entre botes, entre otros. De esta forma, se corresponde con el crecimiento de Antonia, desde sus experiencias en la caleta hasta el momento en que se vuelve madre.

Destrucción corresponde a la tercera parte y es el momento en el que se hace presente la fuerza antagónica. Tiene su propia evolución narrativa, por lo que el sonido es representado de diferentes formas a lo largo de esta. Primero comienza con la anticipación del conflicto, en donde la presencia del viento por sobre otros sonidos busca iniciar el proceso de tensión. Este se escucha acompañado de un sonido de maquinaria el cual se hace cada vez más presente, junto a un ocasional zorro para representar la primera reacción del espacio natural ante el elemento invasor. Continúa con el accionar de la maquinaria desde la perspectiva de la fauna, en donde se oyen a diferentes especies nativas de la caleta aullar en conjunto (ballenas, delfines, zorros, Queltehues, lobos de mar), formando un llanto y un enmascaramiento que generan el clímax sonoro. Finalmente, la secuencia concluye con la ausencia de los elementos descritos dentro del plano de lo natural y la presencia única del viento y marea como protagonistas en el espacio auditivo (además de la voz, como quedó establecido) para representar la muerte del ecosistema.

En la parte final (**Despedida**), el espacio natural ya se encuentra muerto, por lo que tampoco tiene presencia sonora de la fauna. El viento y marea son los protagonistas (además de la voz en off) y sólo son interrumpidos en el momento final, cuando los personajes caminan hacia el auto y se vayan de la caleta (pasos y sonido de motor correspondientemente) ya que esto sigue estando desde la perspectiva de Antonia.

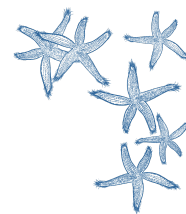
Los espacios de diapositiva se sonorizan a partir de un *View-Master* porque es un dispositivo cuyo sonido es icónico y reconocible además de funcionar coherentemente para exponer los puntos de interés en la mirada de Antonia a lo largo de su vida.





En lo que respecta a pistas musicales tienen como función principal la construcción de secuencias de importancia fundamental en la vida de Antonia, como los juegos y experiencias de la infancia, la experimentación de los ambientes y ser madre en su adultez, el momento en que la fuerza invasora (minera) llega a la caleta y finalmente el momento de la despedida al irse de su hogar. Las melodías se caracterizan por una identidad andina, aunque pausada, compuesta por Viola, flauta traversa y piano.





Propuesta de Montaje

Desde el montaje, el cortometraje está dividido en 4 secuencias generales: **Infancia**, **Adultez**, **Dstrucción** y **Despedida**, estableciendo un orden cronológico de los eventos a diferencia de como se tenía originalmente pensado. Se descartó la idea de un relato In extrema Res para priorizar un Ad ovo, ya que le daba más énfasis e importancia a la evolución y los procesos internos de los personajes. Durante estas secuencias, se hace presente otro tipo de lenguaje visual para representar una visión más específica del mundo de Antonia: los espacios de diapositiva. El cortometraje se centra en la perspectiva de ella, pero estos segmentos exponen los puntos de interés de su mirada con mayor precisión. Estos son a la vez coherentes con un relato que busca rememorar un pasado, por lo que se optó por la estética de las diapositivas análogas ya que esto sirve además como un recurso visual para expresar recuerdo.

Referencia al uso de dicha técnica es “*Jojo Rabbit*” (2019) por Taika Waititi, película en la que se utiliza este recurso durante la secuencia de créditos inicial, solo que en el caso de este cortometraje, se utilizan imágenes fijas en lugar de material de archivo. Cada secuencia posee un espacio de diapositivas excepto **Despedida** ya que es un recurso que busca destacar recuerdos y la última secuencia es lo más cercano al presente que estará el relato.



La secuencia de **Infancia** se centra en la inocencia y pensamiento mágico de Antonia en su niñez y cómo esto se traspa a su visión de mundo, por lo que la selección de planos es una combinación de planos en los que ella o su familia sea protagonistas, junto con planos detalle de los diferentes elementos y sectores de la caleta sin mostrar la caleta (esta exposición es desarrollada en la segunda secuencia). A través de un ritmo pausado, se exploran los espacios desde lo exterior hasta lo interior como la casa de Antonia. Los planos del espacio de diapositiva corresponden a dibujos de Antonia, relacionándolos con una mirada infantil.





La segunda secuencia corresponde a **Adultez** y expone la maduración de la perspectiva. Debido a esto, los planos que componen esta secuencia se enfocan principalmente en exponer la caleta y como un espacio urbano. Esto para generar la sensación de reciprocidad en el espectador, empatizando con Antonia por querer que su hija (Chungunguita) experimente el mismo espacio que ella y empatizando al momento de ser testigo de la destrucción de su hogar.

Para el espacio de diapositiva, los planos seleccionados van en relación con el interior de la caleta, casas y planos generales de los alrededores (conexión entre la protagonista y su espacio).

Destrucción es el momento en el que las maquinarias de la minera comienzan a llegar a la localidad, se instalan y el espacio empieza a morir. Aquí se instala y desarrolla el conflicto además de instalar las sensaciones de impotencia y angustia (impotencia siendo la perspectiva de los habitantes de la caleta y angustia representando la matanza del ambiente natural). La secuencia comienza con la anticipación del conflicto mediante el sonido e imágenes al interior de cavernas que, por su naturaleza visual, pueden formar la sensación de intranquilidad. Seguidamente, se muestra a las máquinas en el plano y su movimiento desde la distancia, pero no su acción directa (jamás se verá la extracción y trabajo en sí mismo) para que el espectador sólo pueda atestiguar lo que Antonia y la caleta ven, siendo testigo de esto sin recibir explicación alguna de quienes ejercen estas acciones. La narración entonces pasa a mostrar una secuencia de planos de animales corriendo o nadando con rapidez, acompañado por sus respectivos sonidos, en un ritmo acelerado (rompiendo con el ritmo pausado) para generar la angustia de estos animales al entrar en un estado de emergencia, viéndolos huir de sus hábitats como consecuencia de la intervención minera. Finalmente termina volviendo a un ritmo pausado, pero implicando ahora la muerte (contraponiéndose a la contemplación inicial). El espacio de diapositiva en este caso estará lleno de planos detalle exponiendo cadáveres de animales y espacios contaminados.

Despedida se enfoca en Antonia y su familia observando por última vez a la caleta, por lo que priman primeros planos y primerísimos primeros planos para resaltar la emotividad, concluyendo



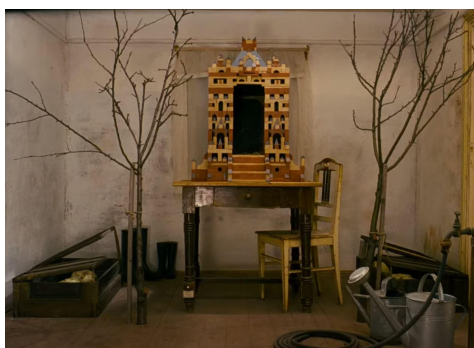


con un plano general en el que se ve a la familia irse en un auto, fuera de la caleta para marcar el cierre de la historia.



Se aclara que, aunque el ritmo se acelere en momentos de **Destrucción**, la característica general es la de un ritmo ligeramente pausado, algo que se ejecuta de forma similar en “*Rilakkuma y Kaoru*” (2019), una serie de stop-motion producida por Netflix y creada por San-X, en la que se puede

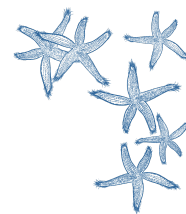
apreciar un tiempo pausado de las escenas en donde existe un equilibrio entre las acciones de personajes y la contemplación de espacios. Esto también puede apreciarse en *Alicia*” (1988) de Jan



Švankmajer, en donde la relación entre planos de personajes y planos generales de los espacios (sirviendo de contraplanos) es funcional para conectar la exposición del entorno y el punto de vista de los personajes que lo viven.

Dentro de la narrativa y por la forma en que están construidas las secuencias, hay dos situaciones en las que hay un salto en la linealidad cronológica de los hechos expuestos: el paso entre **Infancia** y **Adultez**; el paso entre **Destrucción** y **Despedida**. La estrategia que se usó para abordar estas situaciones fue la del jumpcut a negro. Al ser un recurso diferente a los otros implementados en el cortometraje, el corte a negro representa un quiebre también a nivel visual, lo que ayuda a inferir estos saltos de tiempo dentro de la historia.





PRODUCCIÓN

La estrategia de producción que utilizamos para realizar este cortometraje se basó principalmente en la recaudación de dinero a través de fondos comunes y ventas de comidas y bebestibles. Si bien no fue una gran producción ni tuvo un formato clásico, se realizaron pocas cotizaciones (más que nada para comprar los materiales para arte), la recaudación fue exitosa y logramos cubrir todos los gastos para la realización. Así, los procedimientos fueron como se describen a continuación.

Investigaciones y recolección de cuñas

Gracias a los contactos proporcionados por Carlos Saavedra pudimos ponernos en contacto con habitantes de la zona nortina. Primeramente acordamos un encuentro con ellos por vía telefónica para luego reunirnos de forma presencial durante el mes de Mayo de 2019. Así mismo conocimos a más personas durante el viaje, quienes también cooperaron con sus relatos.

Las principales dificultades de esta etapa fueron el transporte y alojamiento en la zona. Resolvimos llegar al lugar en automóvil y obtuvimos un lugar donde quedarnos a través de la plataforma AIRBNB.

Rodaje

El rodaje de este proyecto tuvo dos instancias: un viaje a Chañaral de Aceituno para registrar fondos filmados y un período de rodaje en estudio con Chroma Key para realizar la parte de animación stop-motion.

Los fondos filmados tuvieron dos orígenes: los capturados por nuestro equipo en los sectores de Chañaral de Aceituno y sus alrededores durante agosto de 2019 y, por otra parte, el material registrado por Carlos Saavedra, que nos fue facilitado por él mismo.





Para el viaje hasta Chañaral de Aceituno, escogimos la vía aérea como medio de transporte con llegada a La Serena donde encontramos alojamiento a través de AIRBNB y posteriormente viajamos en bus hasta el pueblo donde encontramos alojamiento a través de conocidos en la zona.

En segundo lugar, dadas las necesidades que tuvimos para realizar el stop-motion, el rodaje se llevó a cabo en una sala ubicada dentro de las instalaciones de ICEI, Universidad de Chile, entre los meses de septiembre de 2019 y enero de 2020.

Musicalización

Nos pusimos en contacto por vía telefónica con Javiera González, nuestra directora de creación musical. Acordamos una serie de reuniones presenciales entre los meses de octubre y diciembre de 2019 para realizar la revisión del proceso creativo hasta el registro de las piezas finales en enero de 2020.

Grabación voz en off

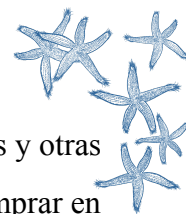
A través de Jimena Rivano (productora de castings) logramos establecer contacto con Paulina Urrutia, nuestra protagonista definitiva. Organizamos una serie de reuniones vía zoom con la actriz para realizar ensayos y para que pudiera familiarizarse con el proyecto.

Durante Junio de 2021 nos reunimos de forma presencial en el estudio “Topo Producciones” para registrar su interpretación del off.

Arte

En cuanto a arte, una gran parte del dinero recaudado fue dirigido a este departamento, debido a que el corto está construido a partir de la animación que requirió materiales físicos para confeccionar los personajes, vestuarios y escenarios.





Así pues, se compraron la mayor parte de los materiales en Meiggs, además de ferreterías y otras librerías. Si bien no todos los materiales se usaron o a veces se acababan y había que comprar en el transcurso de la creación, la mayoría de estos fueron bien usados hasta su finalidad, sin tener desperdicios, por lo que el dinero y los materiales que habíamos calculado para arte fueron precisos.

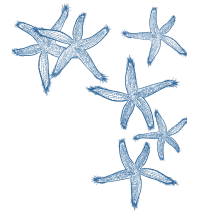
El proceso de realización fue entre julio y septiembre de 2019 (entremedio, realizando el viaje a Chañaral de Aceituno para el rodaje), siendo asistida por Carla Salgado y Solange Collao principalmente, llevándose a cabo en la residencia de la directora de arte, Valeria Fabres, en Quinta Normal.

Sonido, fotografía y montaje

Por último, mencionar que para las áreas de sonido, fotografía y montaje fueron utilizados equipos e instalaciones del ICEI, por lo que el costo fue de cero pesos. Por otro lado, para terminar el montaje y la postproducción de sonido e imagen, se utilizaron equipos propios pertenecientes a los integrantes del mismo cortometraje.



Anexo: Guión de cortometraje



NADEMOS LEJOS CHUNGUNGUITA

Por

Catalina Sandoval

EXT. NOCHE CALETA

Imágenes nocturnas del pueblo. ANTONIA (7) y LEO (10) sentadas frente al mar observan las estrellas.

ANTONIA OFF (40)
(Rememorando alegre)
La vida en el pueblo siempre fue complicada, pero yo creo que no nos dábamos mucho cuenta tampoco.

EXT. AMANECER COSTA

ANTONIA y su PADRE (35) navegan aproximándose a la orilla con el bote cargado de mariscos. Escuchamos el silbido del PAPÁ de ANTONIA.

ANTONIA OFF (40)

Mis recuerdos más lindos son de cuando el clima estaba bueno y el papá me llevaba mar adentro a la pesca. Yo me sentía importante.

Me pusieron chungunga incluso por lo que me gustaba el agua, si yo podía pasar días enteros metida en la mar.

EXT. DÍA COSTA

ANTONIA y LEO pasean, juegan y observan cerca del mar.

ANTONIA OFF (40)
A la LEO, mi hermana mayor, no le gustaba ir, porque se mareaba en el bote, entonces cuando volvíamos con el papá, yo le sacaba pica.

ANTONIA OFF (40)
La LEO me contaba hartas cosas cuando éramos chicas, por ejemplo que los chungungos flotan de la mano para no separarse. Cosas que a mí nunca se me olvidaron y que yo creo que nunca se me van a olvidar.

INSERT

Diapositivas con los dibujos de ANTONIA.

EXT. ATARDECER COSTA

ANTONIA y LEO caminan mientras sus PADRES recogen mariscos.

INT. ATARDECER COCINA-COMEDOR

Los PADRES de ANTONIA sirven la comida mientras LEO y ANTONIA conversan en la mesa.

ANTONIA OFF (40)

Yo no me avergüenzo de decir que crecimos con el marisco cocido, el pan de luche y el pescado seco con sal que hacía mi mamá, muy rico. Yo no me avergüenzo, cómo me voy a avergonzar; si los papás nos criaron así. Con el bote y con las redes, nada más.

INT. NOCHE PIEZA NIÑAS

ANTONIA dibuja sentada en su cama. LEO mira por la ventana con su catalejo.

ANTONIA OFF (40)

Los papás nos armaron un catalejo, porque jugábamos a ser piratas. Entonces pasábamos en eso todo el día y, cuando llegaba en la tarde tenía el vestido todo sucio. Y la mamá me decía "¡Mira ya llegaste con ese vestido mugriento!".

EXT. TARDE CALETA

Vemos distintas imágenes de los alrededores: dunas, guanacos, pescadores llevando mariscos, costa rocosa.

ANTONIA OFF (40)

Nos levantábamos muy temprano para salir a vender a otros pueblos. Huiro, locos, erizos...

ANTONIA (30) va en el bote.

(CONTINUED)

ANTONIA OFF (40)
Y de repente teníamos que caminar
kilómetros y kilómetros pa' llegar
de un pueblo a otro.

ANTONIA y LEO (33) trabajan en la caleta.

ANTONIA OFF (40)
(Con tristeza)
Cuando la mamita se nos fue, fue
difícil. Se puso muy difícil.

El PADRE (58), junto a otros pescadores, trabajan en la
caleta. ANTONIA los observa.

ANTONIA OFF (40)
No teníamos cosas básicas, como
lavadora por ejemplo, cosas comunes
pa' la gente. Nosotros íbamos a
lavar la ropa a un pozo no más.

INSERT

Diapositivas del pueblo.

ANTONIA OFF (40)
Con la LEO pa' entretenernos,
escuchábamos la radio. Pasábamos
tardes enteras escuchando la radio
en la cocina. Y la pasábamos bien,
son bonitos recuerdos.

INT. DÍA COCINA-COMEDOR

LEO lava los platos mientras ANTONIA conversa con el PADRE.

ANTONIA OFF (40)
Lo que pasa es que vivíamos con
poco, pero éramos felices así.

EXT. DÍA PUEBLO

ANTONIA mira hacia el horizonte, flores y espacios cercanos.

ANTONIA OFF (40)
Había una tranquilidad impagable y
cuando llegó mi niña, mi
chungunguita chica como le digo yo,
pucha, criarla en el pueblo era un
regalo.

ANTONIA (35) y su CHUNGUNGUITA (5) están abrazadas dormitando. Huevos en un nido. ANTONIA y CHUNGUNGUITA miran al mar.

EXT. DÍA CAVERNA

Diferentes inserts de las paredes y corrientes de la caverna.

EXT. DÍA DESIERTO

Se escuchan máquinas aproximarse. Zorros huyen de las máquinas excavadoras. Dos INGENIEROS caminan por el desierto y observan. ANTONIA y LEO oyen las máquinas. El PADRE (63) de ANTONIA carga mariscos mientras se ve un buque a la distancia. ANTONIA y los pueblerinos miran el océano contaminado.

ANTONIA OFF (40)

Nunca nadie fue a hablar con nosotros. Llegaron no más. De repente escuchábamos que iban a armar una mina allá en El Llano, pero como quien dice... rumores.

Escuchamos sonidos de delfines, lobos marinos y ballenas mientras los vemos huir bajo el agua. ANTONIA y CHUNGUNGUITA ven a zorros huir mientras una excavadora se acerca.

INSERT

Diapositivas de las consecuencias de la minera. Desechos industriales, cadáveres de animales, etc.

ANTONIA OFF (40)

(Contono de impotencia)

A ellos no les importamos nosotros, porque ellos ganan la plata mientras el pueblo lo pierde todo. Nosotros lo perdimos todo. El trabajo se echó a perder. Mi papito se quedó sin trabajo, porque el marisco sale infectado, no sirve. Entonces, ¿cómo iba yo a seguir criando a mi niñita allá? ¿Cómo?

EXT. ATARDECER CALETA

ANTONIA (40) y CHUNGUNGUITA (10) están sentadas frente al mar, observando el horizonte.

ANTONIA OFF (40)

(Con pesar)

A mí me da mucha pena, es un dolor muy profundo el que siento porque se entierran cosas de toda una vida. Una tradición de familia que viene de cientos de años atrás, no es cosa de una no más.

CHUNGUNGUITA llora, ANTONIA la consuela.

ANTONIA OFF (40)

Mi amor por el pueblo es muy grande, y siempre me acuerdo del cielo limpio en la noche, el olor del mar que se sentía cuando salía a navegar. Navegar a mi me quitaba las penas, me hacía sentir viva, y ya no lo tengo.

ANTONIA mira con su antiguo catalejo. Ve un buque a la distancia y llora.

ANTONIA OFF (40)

No se imagina la rabia que siento de pensar en cómo me mataron a mis animales.

LEO (43) consuela a su PADRE (68).

EXT. ATARDECER CARRETERA

La familia camina hacia el vehículo.

ANTONIA OFF (40)

Echo de menos comer el pescado fresquito, recién salido del agua. Esa vida tan libre y pura que tuvimos alguna vez que... que ya no está. Yo... echo de menos todo.

El auto se aleja del pueblo.

(FIN)