

PESCADORES DEL MAR MUERTO

**Cortometraje de ficción para alcanzar el título de Realizador de Cine y
Televisión.**

Realizadores:

Sebastián Córdova Cabrera

Gabriel Moya San Martín

Joaquín Luco Meléndez

Fabiana Castillo Pérez

Ariel Valenzuela Mengual

Nicolás Madera Cañupán

David Cháskel Méndez

Profesor Guía

Francisco Hervé

Santiago, Chile

2020

Índice

Sinopsis	3
Ficha Técnica	4
Equipo Técnico	5
Propuesta de Dirección	6
Propuesta de Producción	9
Propuesta de Fotografía	13
Propuesta de Arte	23
Propuesta de Sonido	52
Propuesta de Montaje	65

Anexos

Sinopsis

En un futuro distópico, un sobreindustrializado poblado portuario sufre ante una peste mortal que está cobrando las vidas y mentes de sus habitantes, causada por la contaminación. Daniela, una joven marginalizada, desea salvar a su familia del desastre, pero un doloroso fallecimiento los ha fracturado, asomando diferencias irreconciliables.

Ficha Técnica

Título:
Pescadores del Mar Muerto

Tipo de Obra:
Cortometraje de Ficción

Género:
Drama, distopía.

Formato:
Digital - color

Aspecto:
2.35:1

Duración:
20:56

Idioma:
Español

Equipo Técnico

Director:
Sebastián Córdova Cabrera

Guionistas:
Sebastián Córdova Cabrera
Joaquín Luco Meléndez

Asistente de Dirección:
Joaquín Luco Meléndez

2° Asistente de Dirección
Renzo Masciocchi Diocares

Continuista:
David Chaskel Méndez

Productor General:
Gabriel Moya San Martín

Productor Asociado:
Leonard Muñoz Arias

Director de Fotografía:
Ariel Valenzuela Mengual

Directora de Arte:
Fabiana Casillo Pérez

Montajista:
David Chaskel Méndez

Sonidista:
Nicolás Madera

Asistente de sonido:
Eduardo Tirado Morán

Propuesta de Dirección

Motivación

El cine siempre ha sido un espacio que me ha estimulado emocionalmente, y junto con esto también ha estimulado mi imaginación. Siempre pensé en lo fascinante y sencillo que era para una película penetrar en mis sueños e involucrarme sentimentalmente con los protagonistas, imbuyéndome de una subjetividad particular e inclusive poco plausible. La forma de hacer plausible lo implausible, de hacer real y propio lo impropio, y la materialización de la representación de una forma singular de experimentar el mundo que produce no sólo un placer estético, sino que también emociones intensas y repletas de la verdad de una vivencia presente, tan poderosa como cualquier otra en nuestras vidas, ha construido en mi la obligación por fijarme en la relación ineludible que existe entre el protagonista de una película y el mundo que le rodea y se construye a su alrededor.

inclusive en su negación, y creo firmemente en la experiencia humana como un relato cuyo cotidiano contiene siempre un elemento épico y fantástico, a la vez que bastante personal. Todos somos los heroicos y trágicos protagonistas de nuestro devenir, proyectando en nuestros recuerdos y palabras la gracia del vivir por nosotros mismos.

protagonistas de su propia historia vivencian el mundo, en medio del conflicto del vivir. Dar rienda suelta a que la subjetividad de los sujetos se adueñe del mundo a representar. Construir imaginarios que den una materialización visual y sonora a los sentimientos, deseos, sueños, perversiones y miedos que componen la realidad de cada uno de nosotros, y con ello desnudar al individuo, para luego desnudar a la humanidad.

Ahora bien, es evidente que esta relación es variable dependiendo de la intencionalidad. Una película siempre va a ser a fin de cuentas la perspectiva personal de aquellos que la

realizan, su punto de vista, y sin dudas que existen numerosas formas y maneras de hacer patente esta visión que se transmite de alguna u otra manera al producto final. Esta puede ser a través de la trama, de la posición de la cámara en relación a los personajes, de la angulación del encuadre, del arte o los colores que resaltan un motivo, de los distintos personajes y la forma que interactúan con el mundo, etc. Todos elementos que constituyen una perspectiva de la realidad y del presente, una mirada hacia lo imaginario y también lo simbólico, como a su vez a lo real fantasmagórico de un relato de vida que se encuentra bajo un contexto social.

En este caso, creo que el móvil más grande que me mueve como cineasta es darle vida a las maneras particulares que tenemos cada persona de vivenciar el mundo. La realidad no es plana, se vive con intensidad y decisión por cada uno de nosotros,



El lazo personal.

Este cortometraje es un reflejo del momento en que volví a encontrarme con aquellos que dejé atrás, aquellos que tuvieron que asumir esa prisión tóxica pero que nunca dejaron de soñar, y cómo nuestros miedos, conflictos y penas volvieron a encontrarse. A pesar de ser caminos divergentes, los dolores se vuelven comunes en una sociedad hostil que asfixia el espíritu, y que se presenta fantasmagóricamente en la materialidad de un conjunto de edificaciones industriales que contaminan el horizonte. De esta forma se cristaliza mi deseo de representar aquel conflicto humano que cruza el ámbito de lo individual y familiar, que es reflejo de la atomización y pérdida de un sentido de comunidad que da paso a la violencia, y a su vez, el cómo los individuos aun así se resisten a ello con todas sus fuerzas y de distintas maneras, sosteniendo sus esperanzas en un futuro que cada día se les oscurece un poco más por la avaricia e indiferencia de unos pocos.

El Mar Muerto.

“ahora está enfermo pero no siempre fue así, nosotros hemos vivido toda la vida del mar, nosotros lo vamos a rescatar, y al final el mar...es lo único que nos puede salvar”

Así enuncia el personaje de Manuel interpretado por el actor nacional Claudio Riveros en la primera escena del cortometraje.

El Pescador del Mar Muerto es una historia acerca de la desolación, el abandono y la decadencia. Enmarcado en un futuro, no muy lejano, donde la industria se manifiesta como un ente antagónico que en nombre del progreso ha consumido de a poco a aquellos que se han quedado atrás, en un pueblo atascado y aislado. Un pueblo que se ha quebrado económica e ideológicamente, estableciendo castas, donde los trabajadores industriales están en la cima, y aquellos que mantienen viva la memoria de las viejas prácticas pesqueras artesanales son parias.

El pescador del mar muerto es una retrospectiva en tres actos de una desesperanza enferma, vista a través de los ojos de la joven Daniela. Enfermo el aire de las calles, enfermo el silencio de un hogar roto, enferma de recuerdos Daniela, de un tiempo distinto, aun de lucha, pero ahora mirando un presente estacionado, arrumbado como objetos viejos en la casa de su abuela.

Visualmente proponemos un acercamiento íntimo al género distópico, ver el drama desde las emociones y relaciones humanas de la protagonista, Daniela, que sostiene esperanza e ideales que son rupturistas, en un pueblo que ve al mar como un lugar maldito, ella va cada día a la playa a buscar animales para rescatar, y a la vez lidia con la inestabilidad de una familia que carga sobre ella responsabilidades.

Propuesta de Producción

Uno de los mayores atractivos de esta producción resulta ser también a la postre uno de los desafíos más grandes de esta, y siendo honesto, quizá por esa fue una de las razones por las que me sumé al proyecto. Crear un mundo nuevo, ese era el asunto. Pero no era solamente eso, *Pescadores del Mar Muerto* es un cortometraje que requería una marca visual y narrativa distintiva que lograra situarlo dentro de este mundo alterno, pero a la vez, tenía que sentirse lo suficientemente cercano para que el espectador pudiera relacionar el drama de la historia a algo tangible y presente en nuestra realidad.

Como y donde hacerlo, con qué recursos y con qué talentos, esas eran las preguntas que flotaban en el aire y debían aterrizarse estratégicamente, para que eso pasara, el dialogo entre departamentos fue vital. Todos teníamos la historia en nuestras manos en cierto punto, mi labor era gestionar el encuentro de esta historia con la realidad, poner en marcha el mecanismo completo que era nuestro equipo de trabajo, propiciando las condiciones para que cada uno de ellos pudiese ejecutar a cabalidad su labor en la medida de los recursos teóricos y prácticos que pudimos tener.

Miro mi labor como la de un Jefe de Producción, si bien hubo varias responsabilidades del área de producción englobadas en todo el periodo de pre-producción, rodaje y post producción, la esencia del trabajo que realicé radica en dar forma y movimiento a la producción. Tenía un equipo humano, una base de equipamiento técnico, una base de presupuesto y una historia, todos por separado, el objetivo fue diseñar un plan en que existieran como una sola cosa y ejecutarlo.

Eje en las locaciones

Desde un comienzo supimos que la correcta elección de locaciones exteriores, sentarían las bases del trabajo artístico, fotográfico y sonoro que daría forma a este desafiante mundo ficticio que creamos. Se programaron visitas a terreno en las que recorrimos Talcahuano y sus alrededores, una auténtica Zona de Sacrificio, en la que contábamos con recursos y contactos, para encontrar los que serían los elementos visuales de nuestra historia.

En definitiva el corto se grabó en las Localidades de Talcahuano, Hualpén y Penco, tanto interiores como exteriores, todas estas zonas rodeadas por distintos

tipos de industrias, pesqueras, petroleras y termoeléctricas, dándole a los paisajes un contraste imponente, que se complementa con los aun presentes vestigios del terremoto y posterior maremoto del 2010. Fue ese contraste entre lo imponente y lo mínimo, lo natural y lo industrial, la vida y la muerte, las directrices que encaminaron el trabajo de locaciones hacia el resultado final visto en pantalla.

Desglose de presupuesto

Equipo humano remuneraciones	
	Monto
Creador de marionetas	61000
Maquillista	200000
SUBTOTAL HONORARIOS	261.000

Equipo Actoral remuneraciones	
	Monto
Actores Principales	830000
Actores secundarios	350000
Extras	100000
Subtotal Elenco	1.280.000

Costos operativos	
	Monto
Higiene, Oficina y Otros	195.600
Transporte Elenco	190000
Hospedaje Actores	238500
Catering	500000
Subtotal costos opeativos	1.124.100

EQUIPOS	
	Monto
Grabadora Zoom H6	83300
cámara sony as7II	250000
Grabadora externa	75000
Luminaria led	30000
Sub total equipos	\$438.300

Otros Items	
Presupuesto Sonido para foley (Tela, semillas, etc)	18000
Presupuesto de arte	400000
Presupuesto de Vestuario	200000
Paquete de efectos de postproducción	77700

Gastos de emergencia	200000
-----------------------------	---------------

TOTAL	3.981.100
--------------	------------------

Apoyos

Se ha establecido un lazo con la Film Comission Bio Bio para acceder a, el posicionamiento del proyecto en la zona, la promoción y difusión de eventos. Principalmente el acuerdo al que se ha llegado tras *pitchar* nuestro proyecto al director de marketing de la comisión, es un apoyo logístico y de difusión del proyecto, validando nuestra producción frente a las autoridades locales y proveedores.

También agradecemos el apoyo de la gente de la zona que trabajó con nosotros y nos ayudó en terreno, como a Carlos Yévenes, encargado de medios del nodo audiovisual del Biobio que nos ha asesorado y acompañado desde el comienzo; También a los pescadores de Caleta Lengua, especialmente a don Orlando Pereira, en cuyo bote grabamos una escena; También a Ricardo Aravena en cuyo bar se grabó una escena compleja con extras. En general a la gente de la zona con la que pudimos compartir y que apoyó el proyecto.

Propuesta de Fotografía

I. EQUIPOS

LUCES

- 2 Divalights
- 1 Maleta Fresnel [1 650W + 2 300W]
- 3 Soquetes con cable + Lámparas halógenas
- Cintas Led + Fuente + Dímer**
- 1 LED 600W

FIERROS

- 2 Faena Pesada
- 2 Barras Mathew
- 5 Trípodes Manfrotto
- 2 Trípode LGA

HERRAMIENTAS Y ACCESORIOS

- 1 Maleta Prensas
- 2 Plumavit 2,5x1,5m.
- 3 Filtros CTB
- 3 Filtros Difusores
- 3 Cajas de Cartón
- 3 Zapatillas con Apagado o Dímer
- 8 Extensiones
- 6 Banderas
- 6 Pesas
- 1 Tres Medidas
- 4 Masking Tape
- 1 Gaffer
- 2 Paños para lente
- 1 Máquina de Humo

CÁMARA Y ÓPTICA

- A7s II
- Crane
- Monitor
- Wondlan – Sniper Basic
- Follow Focus
- Parasol OCONNOR OBOX
- Filtro Polarizador
- Filtro Densidad Neutra (con degradado)
- Lentes 24, 28, 35, 50, 85 mm

II. DESCRIPCIÓN GENERAL

En términos de iluminación, *Pescadores del Mar Muerto* distingue cinco espacios diferenciados entre sí. Estos son: los exteriores, la casa de Daniel, su habitación, la de su madre y el bar. Los anteriores serán descritos en la siguiente propuesta tomando en cuenta el tono e intensidad que adquieren estos espacios dentro de la narrativa y como la iluminación acompaña en concreto la construcción dramática y los aspectos técnicos necesarios para conseguirlo.

HOSTILIDAD, DECADENCIA Y SOLEDAD, serán los conceptos que atraviesen esta propuesta manifiesta en la geografía física y humana, materializada en la iluminación FRIA, BARROCA, DE ALTOS CONTRASTES Y OSCURA.

La propuesta busca también recoger la identidad visual de un puerto chileno empobrecido y deteriorado, contextualizándolo además en un futuro distópico. Para esto, la cámara – Especialmente en exteriores – jugará un rol importante. Mientras, en interiores, será la iluminación artificial – en colaboración con arte – los que darán cuerpo a la construcción de este futuro malogrado.

III. PROPUESTA POR ESPACIOS

EXTERIORES

El objetivo es reencontrarse con el imaginario luminoso de la costa, marcada por la presencia de la vaguada costera: Oscuridad, frío y humedad, que generan a su vez una sensación de melancolía, pesimismo y monotonía, la cual coincide además con la contaminación. Se hace imprescindible por tanto **grabar en horarios de amanecidas o atardecer**, que nos aseguren un cielo nublado y oscuro.

Es necesario **recuperar en rodaje las texturas** de la neblina, las nubes y el humo que emanan las industrias, esto con el uso de filtros polarizadores y filtros de densidad neutra con degradé para los cielos.

El mar tiene que verse violento y hostil a la protagonista. Por ello, **los planos donde veamos el mar se grabarán con teleobjetivos** que destaquen su inmensidad y poderío frente a Daniel.

El uso de banderas y pantallas para modelar los contrastes de definirá en rodaje.

Referencias:

- El Club (Larraín, 2015)
- Tres semanas después (Torres-Leiva, 2010)





Casa Daniela

El decorado luminoso de la casa corresponde al diseño contemporáneo –en auge– actual. En este futuro la tecnología LED ha penetrado por completo en los hogares, sin embargo, se ha visto dañada por el paso del tiempo. Una de las principales fallas que se producen en

estos equipos guardan relación con la *fuerza de energía*, que al no hacersele mantenimiento empiezan a titilar de forma parecida a los tubos fluorescentes.

En concreto, la casa de Daniel estará iluminada por Downlights: también conocidas como luces empotradas descendentes –muy comunes en los departamentos nuevos–. Se caracterizan por proyectar una luz concentrada en un punto único, evitando dispersarse por el resto del habitáculo. Imaginaremos que estas luces estaban repartidas uniformemente en el living de la casa, sin embargo, la falta de mantenimiento ha apagado la mayoría, dejando sólo algunas funcionando en mal estado. Estas iluminarán en concreto algunos espacios del living y el pasillo, principalmente a los personajes, generando sombras duras en los rostros. Se dispondrán estratégicamente de modo que Isabel quede por debajo de estas, dándole un aspecto más hostil.

Estas luces van a ser replicadas con lámparas halógenas conectadas a un soquete con enchufe, de manera que podamos ubicarlas libremente en el cielo de la casa. Estas a su vez estarán contenidas en una caja de cartón con una abertura circular posterior con un filtro CTB (5700º) y un leve difusor. El efecto de parpadeo se realizará con la ayuda de asistentes quienes las regularán a través de alargadores con dimer o interruptor.

En el pasillo se dispondrán tenues gargantas luminosas: cintas LED (5700º) en el techo junto a la muralla –con un marco de aluminio para no dispersarla–, generando un efecto degradé que resaltará las texturas de la muralla y sus defectos, a la vez de servir de relleno para los rostros de los personajes. Estas luces también se mostrarán deterioradas y algunos tramos serán tapados provocando una descomposición irregular. Estas deben ser mucho más bajas que las halógenas y deben ser reguladas por dimer.

Las ventanas –que estarán selladas por persianas– serán ligeramente iluminadas desde el exterior –para generar profundidad–, con divalights picados, de manera que sólo iluminen los fondos y no contamine el resto del set, manteniendo así la oscuridad del sitio.

La polución del aire traspasará las barreras del hogar y tomará forma a través de la luz, provocando una imagen lumínica densa con la ayuda de una máquina de humo.





HABITACIÓN MAMÁ DE DANIELA

La habitación está cubierta por una luz rojiza, oscura y saturada, la cual proviene de un calefactor de este tiempo (Arte). Esto busca generar una sensación de claustro y marginación voluntaria, un lugar de cuarentena.

La luz se ubicará frente al catre, produciendo sombras “poco estéticas” en Pamela.

BAR

La imagen del bar busca rescatar el imaginario de la taberna pobre, frecuentada por personas mayores –alcohólicas– que se juntan a ver fútbol. Para esto, la **elección de la locación** es crucial. Lugar amplio, cuadrado, de escasas, estrechas, altas y/o pequeñas ventanas. De manera que la luz que entre por ellas tenga escaso alcance hacia el interior, dejándolo en penumbra. Eventualmente –si la luz es muy escasa– se reforzarían con fresneles desde el exterior.

Al interior, luces artificiales –parte del decorado– se encargarían de iluminar los rostros que nos interesan, para sopesar la oscuridad del lugar. Retomando ideas anteriores, estos deberían ser LEDS desgastados, pero de colores, y dispuestos por arte de manera que resalten el mal gusto en el decorado lumínico, por ejemplo, dejando cintas LED a la vista y no ocultas detrás de un panel.

Referencia:

- Tony Manero (2008)





IV. CÁMARÁ

Los exteriores y los momentos de contemplación de Daniela, se constituye por planos generales fijos que delinean la pequeñez de la figura humana frente al exterior corroído por la peste en forma de niebla, en conjunto con el horizonte dominado por la figura del complejo industrial. A este tipo de planos se le contraponen primeros planos y planos detalles sin pasar por planos medios, esto en razón de desnudar ante la cámara las emociones del protagonista y producir un contraste entre su humanidad y el entorno, intensificando a su vez la sensación de claustro en el exterior. A su vez, y en los planos que Daniela debe caminar por la carretera, estos están determinados como planos en seguimiento con steadycam, bajo el mismo régimen de significación que los planos fijos anteriormente descritos, esto en razón de sostener los valores de plano.

Lo anteriormente descrito respecto de los planos generales se encuentra ampliamente influenciado por la fotografía de John Bulmer, fotógrafo y cineasta inglés que dedicó gran parte de su trabajo a retratar a la clase obrera y la decadencia de los barrios industriales en Inglaterra.

A su vez, el uso de primeros planos para buscar intensidad y encarnar la tragedia humana en el rostro está inspirado en el filme bélico "Come and See" de Elem Klimov. Este filme se caracteriza por acudir a primeros planos sostenidos en razón de retratar la crudeza de los eventos traumáticos

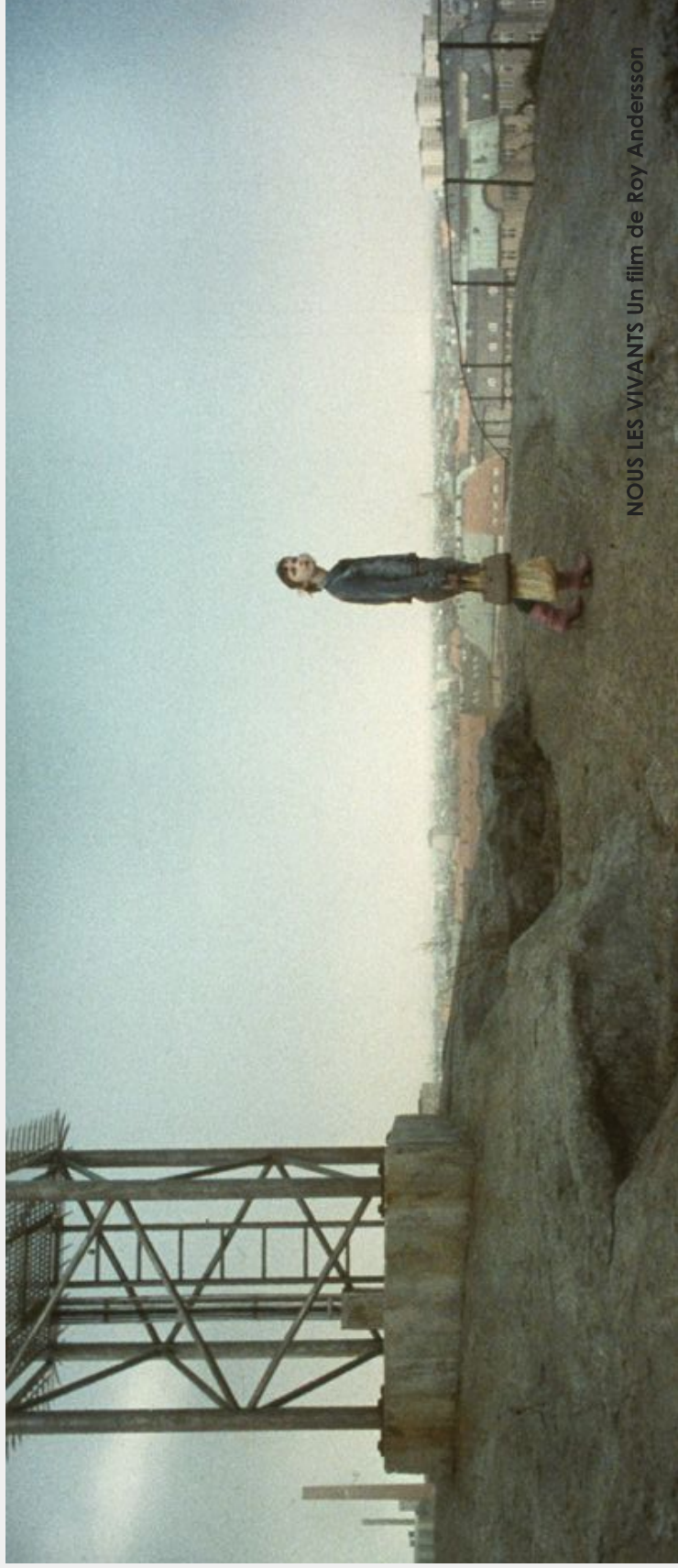
acontecidos bajo los ojos del protagonista y poner al espectador en una posición no solamente empática, empujando los límites de la incomodidad y del estrés con el fin de construir un vínculo entre el espectador y el protagonista junto a sus vivencias.

Los momentos de interacción que Daniel tiene con otros seres humanos y que coinciden regularmente con los interiores. Estos están constituidos por movimientos de steadycam que seguirán el rostro de Daniel en plano medio a primer plano, en su tránsito por los espacios. A su vez, la cámara se dispondrá a seguir la dirección de mirada de Daniel con movimientos de paneo, haciendo una mimesis de su punto de vista (sin volverse una cámara en primera persona) para luego volver a su rostro. Esto en razón de asumir la construcción de la visualidad del cortometraje como la manera en que el protagonista ve y percibe el mundo. De esta manera, los diálogos se caracterizan por un paneo constante entre la figura de un personaje y otro en planos cerrados, determinando el ritmo e intensidad de aquellas escenas de diálogo por la coreografía de los personajes y los movimientos de cámara. En los exteriores se privilegiará la alta profundidad de campo, donde se pondrá en contraste la humanidad de Daniel contra la tosquedad de la industria.





El Pescador del Mar Muerto



NOUS LES VIVANTS Un film de Roy Andersson

Carpeta de Arte

Concepto Visual

El Pescador del Mar Muerto es una historia acerca de la desolación, el abandono y la decadencia. Enmarcado en un futuro, no muy lejano, donde la industria se manifiesta como un ente antagonico que en nombre del progreso ha consumido poco poco a aquellos que se han quedado atrás, en un pueblo atacado y aislado. La amenaza vive entre las personas, mancillando sus vidas; pudriendo sus alimentos, ensuciando sus ropas, manchando sus pieles, contaminando su aire y sus mares, enfermandolos en lo más profundo.

La protagonista; Daniela, es una sobreviviente entre muros descartados y casas oxidadas, que busca sobrellevar las tragedias que acojonan y quiebran a su familia.

A través de los espacios, la texturas, los colores y las formas se buscará la materialización del “Monstruo” industrial y la huella que se manifiesta tanto física como emocionalmente en el espacio y en los personajes.



COLOR

Predominaran los colores fríos, variando entre los tonos azulados, marrones y verdosos, además de deslavados, propiciando la sensación de desolación, deterioro y la podredumbre. Esto se complementará con el uso de sombras y alto contraste.





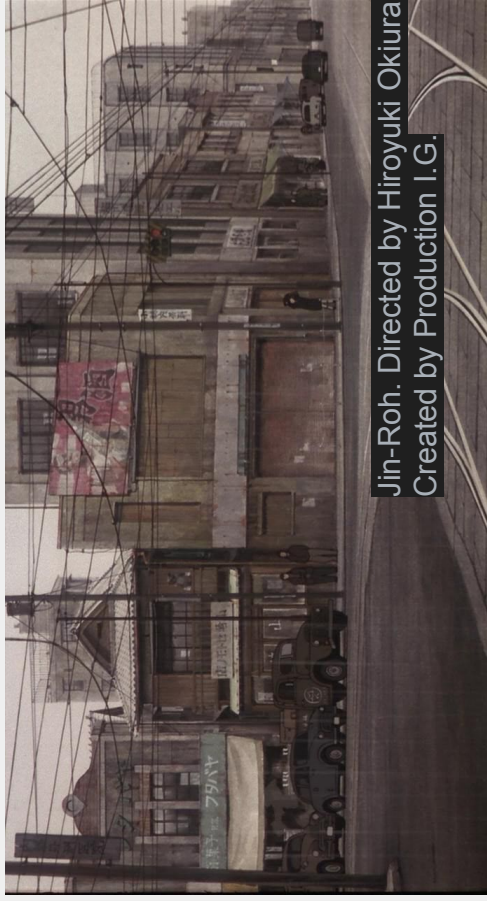
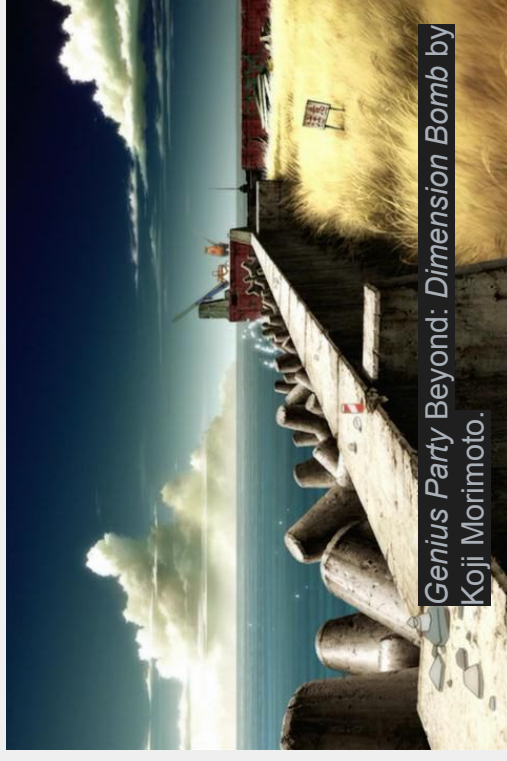
Oldboy (2003) Corea do Sur. Dir: Park

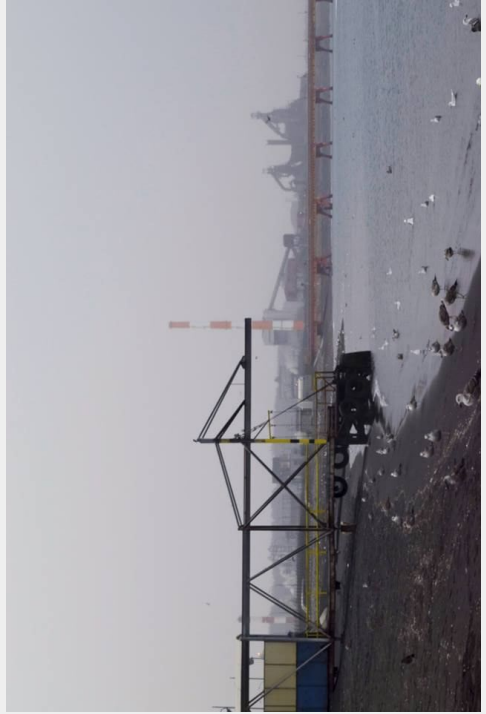
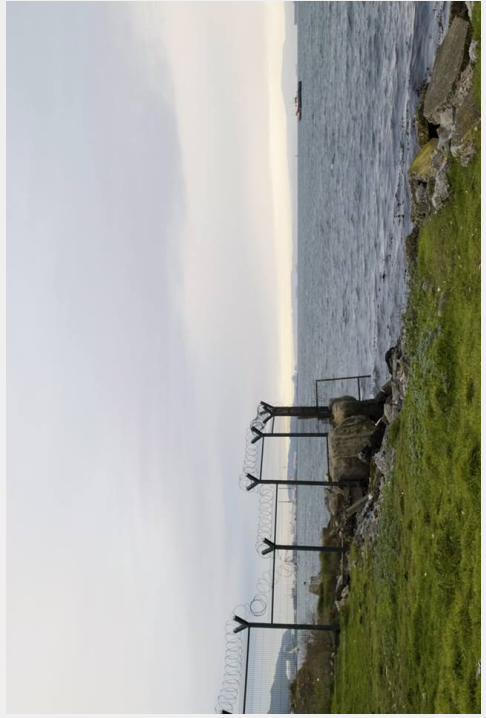


Chungking Express - Christopher Doyle

Locaciones

Los espacios son el resultado y la representación de un conflicto social, donde sus habitantes y los protagonistas se encuentran lidiando con una contaminación que los destruye poco poco, están abandonados, sucios y perdidos, rodeados de una espesa y constante niebla. Estos son en su mayoría paisajes de un mar contaminado, costas industrializadas y calles con viejas casas.





Ambientación

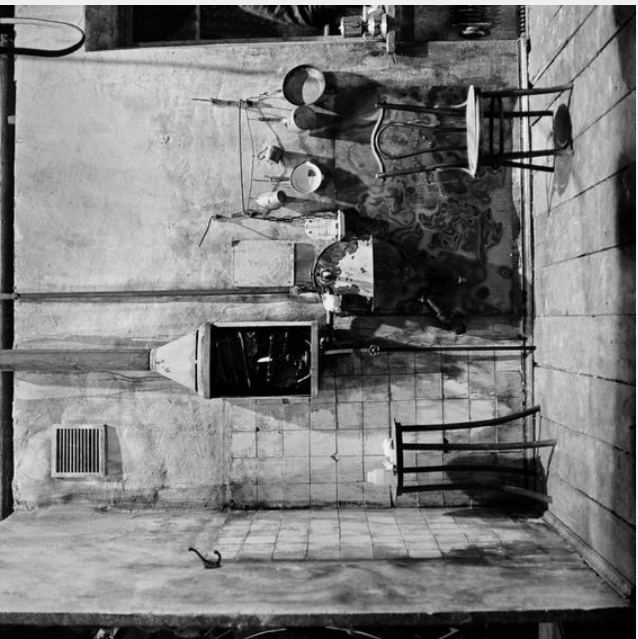
La casa de Daniela es un espacio donde conviven los integrantes de una familia en crisis y donde cada uno lo vive a su manera, por lo que las habitaciones serán un reflejo de este sentir individual y donde también se apreciará la invasión contaminante del exterior, el abandono y el descuido.

El espacio estará abarrotado por la cantidad de artículos abandonados por una familia numerosa que ha dejado el hogar, se verá el deterioro por el paso del tiempo en los muros descascarados, mohosos, oxidados y en la suciedad percudida en las cortinas y los muebles.



Genius Party Beyond: Tojin Kit by
Tatsuyuki Tanaka.





Living

La habitación es un espacio común, pero los personajes interactúan solo de paso, no se entiende como un lugar de reunión familiar por lo que será frío oscuro y desolado.

La utilización de telas percudidas como revestimiento del inmueble es un intento de proteger aquellos bienes materiales de la contaminación que se filtra en la casa en forma de humo.





Habitación Pamela

Pamela sufre la pérdida de su sobrino llevándola a un estado depresivo que la mantiene en un ensimismamiento, aislandose en su habitación, ajena al resto.

El cuarto se presenta en la historia desde la visión de Daniela, presionando y sofocandola desde el encierro, no solo que se materializa en el aislamiento de Pamela, si no también refleja el encierro que siente la protagonista en el pueblo.

Los muros empastados con papel de diseños barrocos, la ausencia de ventanas, junto a una paleta de colores e iluminación cálida se trabajará para realzar la presión del ambiente.







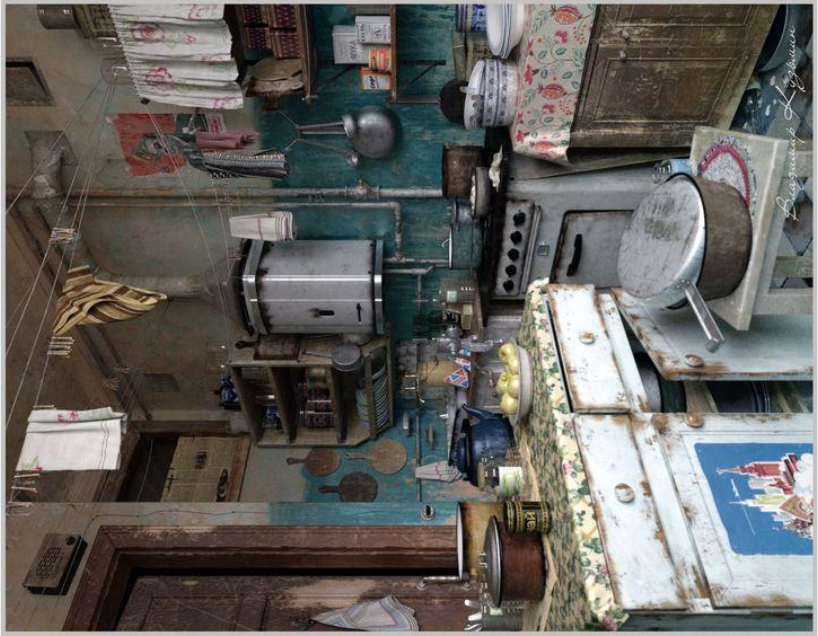
Cocina y Comedor

Ambos espacios son utilizados diariamente por Isabel, quien los transita en su quehacer de Dueña del Hogar, haciéndose cargo ritualmente de las ceremonias; cocinar y servir.

Estos lugares están abarrotados, por artefactos olvidados y de los cuales la familia, que recae en Isabel, no se quiere desprender, llenando de esta forma la ausencia de las personas que alguna vez compusieron su hogar.

Cajas, bolsas, ropa colgada, diarios, libros, cuadros, paraguas, adornos, utensilios de cocina, electrodomésticos, viejos aparatos tecnológicos, etc.





Vestuario

El vestuario seguirá la línea del imaginario de la ropa/uniforme de uso industrial, sumado a la textura de material impermeable (rubber, pvc), adecuado para el ambiente húmedo, lluvioso y costero del lugar. Estas ropas estarán mancilladas con diversas texturas que las ensuciarán, asimilando que las personas también son víctimas de la misma contaminación presente en el mar.

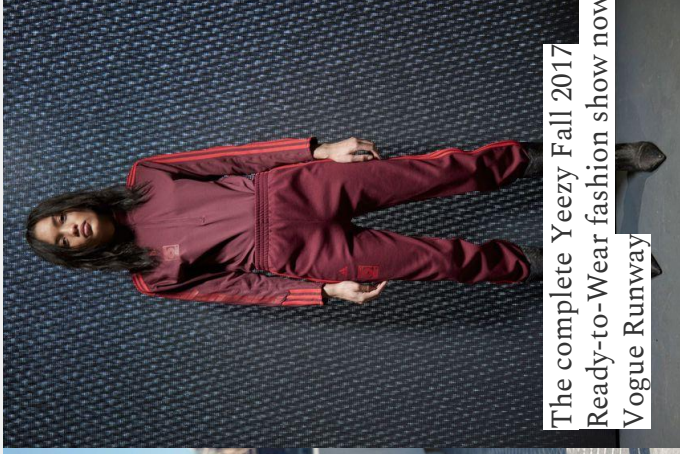
El imaginario del vestuario se complementará con las botas de agua, texturas impermeables, lanas, chaquetones largos y derivados de los bodysuits/ uniformes, diseñados y pensados utilitariamente para la sobrevivencia en el pueblo, en el caso del uso de las mascarillas de gas.







Yeezy, primavera verano 2017,
Nueva York



The complete Yeezy Fall 2017
Ready-to-Wear fashion show now on
Vogue Runway

DANIELA : Polerón sin capucha estampado cangrejo
realista al frente; cortavientos oversized; pantalón buzo o
jogger arremangado; botas; bastón; cabello corte 180°
asimétrico



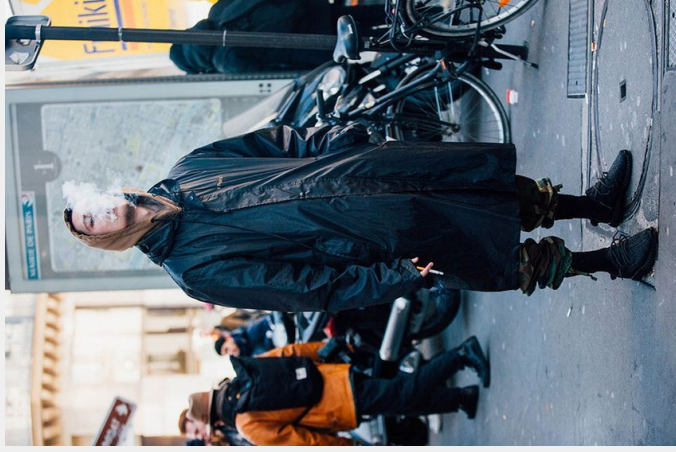
Yeezy, primavera verano 2
Nueva York



VALERIA. Overol o jumpsuit rojo pinzado para realzar silueta femenina; botas blancas (referencia de goma/ para la nieve/ equitación/ bucaneras viejas); cabello mid bob negro.



PAMELA. Mayor presencia del algodón, ropa ligera, (no necesita abrigo porque permanece en casa) Camisa de dormir holgada estilo romántica con mangas (referencia vuelitos); cardigan o tapadito de lana largo; calcetas estampadas; pantuflas o crocs; cabellera larga decapada irregular.



MANUEL. pantalones viejo al tobillo y arremangados; chaquetas largas impermeable chaleco reflectante; polera manga larga roñosa; cuerda o pañuelo como cinturón; cabello *bigote*.



Calvin Klein 205W39NYC,
otoño-invierno 2018/19, Nueva York

HULDA. Holgado, varias capas de ropa. Falda de paño estampado (referencia pata de gallo/escocés); blusa o chaleco con pelusas; abrigo de paño; panties; gorrito térmico textura rubber o neopreno; cabello corto cano.



ISABEL. Jumper; más ajustado, práctico, lanas, blazer gris o azul marino; panties; chaquetas industriales, cabello *low ponytail* recto 0°.



INDUSTRIALES (Casta alta)

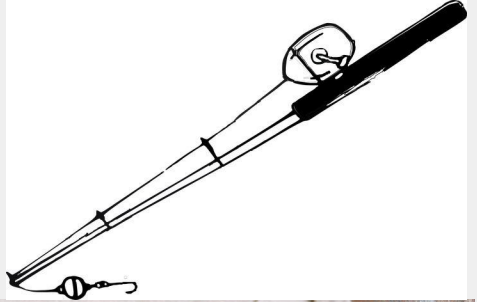
Limpios, Máscaras antiguas metálicas, Abrigos overoles largos, franjas reflectantes, pantalones largos y cubiertos por botas de agua.

Industriales Capataces/Sacerdotes

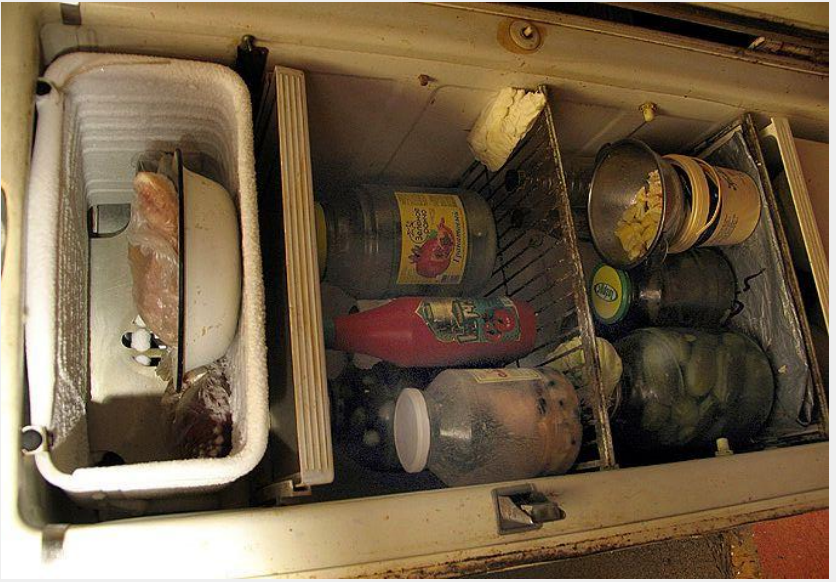
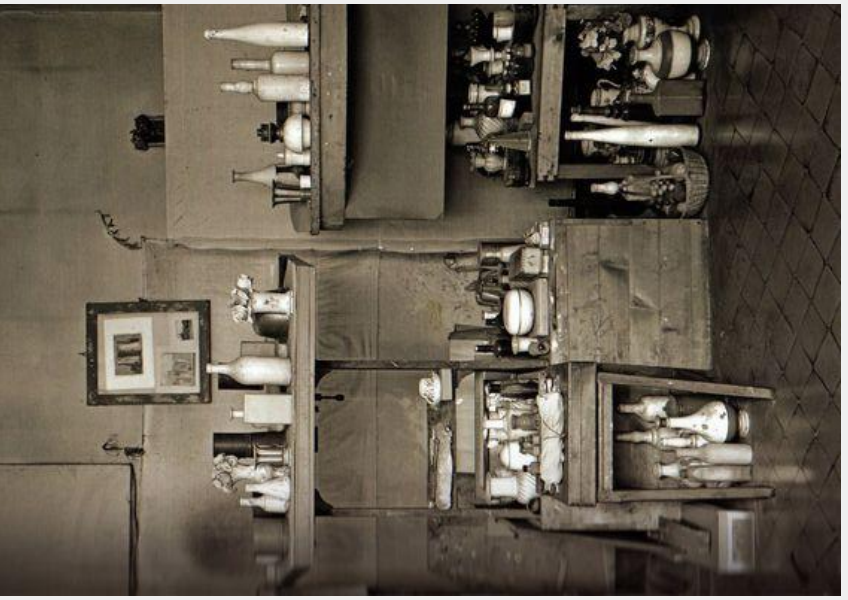
Utilería

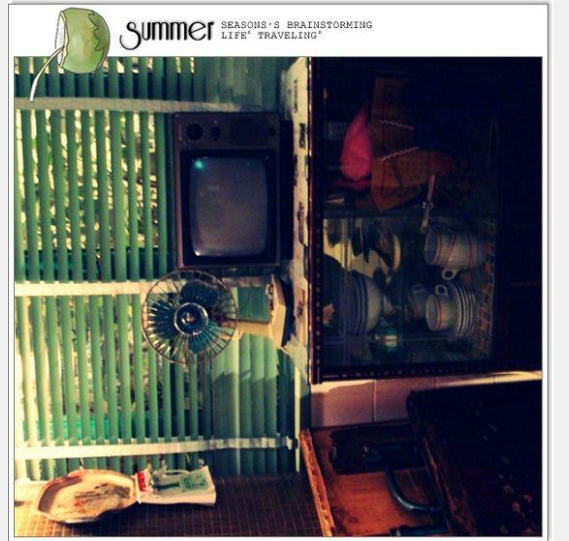
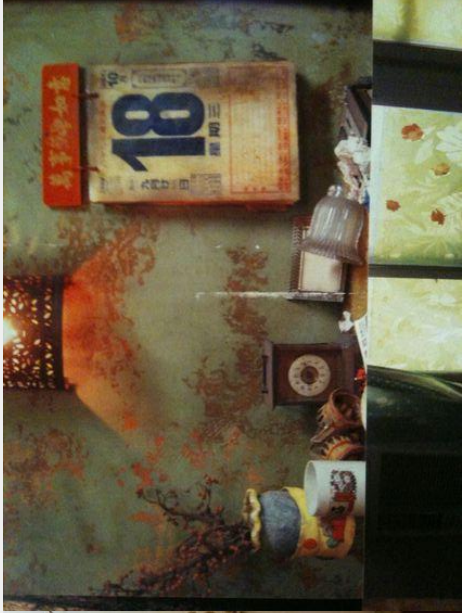
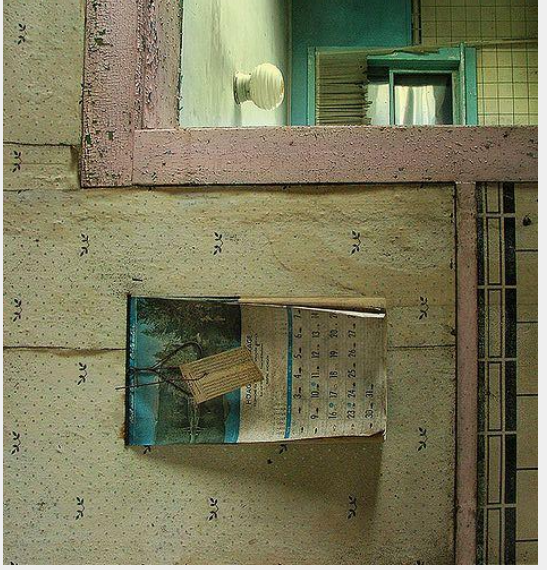
Los elementos utilizados seguirán la lógica de representar artefactos desgastados, sin embargo estas antigüedades tendrán las peculiaridades de ser en su mayoría objetos tecnológicos en desuso, *chatarra oxidada*. Dando cuenta de esta forma la historia industrial que ha vivido esta familia y el lugar en el que viven. Estos artefactos consistirán en su mayoría de materiales tales como; madera, metal, vidrio y cartón.











PROPUESTA DE SONIDO: **El Pescador del Mar Muerto.**

- Director de departamento sonido:
Nicolás Madera
- Asistente de sonido:
Eduardo Tirado

¿Cómo suena la decadencia y el abandono?

Espacios y atmósferas

Un aspecto general clave que se presenta a lo largo del corto tiene que ver con la constante invasión por parte de la industria de los espacios naturales, sociales y incluso del cuerpo mismo al ser fuente de enfermedad. Y en el caso del sonido no es la excepción. En términos sonoros, la presencia de la **industria** está siempre haciéndose notar desde lo lejos, incluso dentro de las casas mismas o en espacios naturales, los cuales se materializan según diferentes elementos, tales como el vapor de las chimeneas, el sonido del metal de carga o pitidos a la distancia. Los cuales en su construcción sonora tendrán como propósito establecer la influencia de la industria en la vida de los pobladores y sus consecuencias en el ambiente.

Es también importante denotar también que estos efectos de la industria en el poblado también se sienten desde una dimensión biológica en forma de la peste misma. De la misma forma en que escuchamos de fondo la presencia de la industria, también se hará lo mismo en cuanto la presencia de la peste. Esto mediante los constantes sonidos de tos dentro de las casas tales como los jadeos o las toses, dando como resultado un espacio callado y tranquilo producto de la peste pero amenazado por la continua presencia de la industria a la distancia.

El pueblo donde se encuentra Daniela existe dentro de una relación de vasallaje y subordinado a otra célula social más grande, la cual ejerce dominación y control incluso sobre el sentido común de la vida cotidiana a través de un culto religioso esotérico basado en la admiración y respeto irreflexivo hacia el valor de la industria por sobre todas las demás esferas de la vida. Es así que los trabajadores de las industrias adquieren un mayor estatus social y dignidad en cuanto a sus condiciones de vida, alimentación y empleo. Son estos mismos sujetos quienes pretenden erradicar a las personas presuntamente enfermas, desprecian a los pescadores y se sienten superiores a las demás capas de la sociedad por medio del relato creado desde el pueblo dominante para mantener a las demás comunidades subyugadas, obedientes y alineadas según el criterio de admiración a la industria, ya que este pueblo se nutre de algunos de los recursos manufacturados en el poblado de Daniel. Entonces, esta relación justifica la presencia sonora de disturbios y de

constante rechazo hacia los pescadores e infectados, las cuales se percibirán a la distancia como un rumor constante de personas, crujidos, gritos, etc.

Si bien hay casos en donde existen espacios libres del sonido de la industria, la peste y los disturbios, estos se encuentran desconectados del mundo exterior alrededor. Ejemplo de esto se ve con el caso de la **habitación de Daniela**. El espacio de Daniela en términos sonoros tiene un carácter especial, ya que no se le presenta sonidos del exterior, dando lugar a un constante “ruido de silencio” dentro de la habitación que no se encuentra definido por la peste, sino como espacio de refugio libre de los malestares exteriores para Daniela. La habitación se configura como un espacio aislado de su universo y a la vez como representación del mundo interior de Daniela, el cual igual que la habitación misma se muestra fría, silenciosa e infinita, donde no se perciben las dimensiones reales del espacio y el sonido está cargado de reverberación sugiriendo un espacio amplio y vacío, siendo los únicos productores de sonidos Daniela y los animales que alberga, por los que siente un genuino grado de interés, ya sean los peces enfermos o las ratas que se vuelven parásitos en su mundo interior.

Respecto a la **casa de Daniela**, identificamos como sonidos principales aquellos provenientes de la cocina donde Isabel cocina y los ruidos estructurales de la casa como tal, acompañados de la irrupción constante de los sonidos exteriores provenientes de la industria o los disturbios siempre presentes a la distancia. **La casa de Daniela** experimenta la atmósfera de un sitio enfermizo, envejecido y estéril. La desesperanza se ha hecho parte de este espacio y no queda lugar para la comodidad o la vitalidad. Se trata de un espacio que continúa expresando la transversal presencia de la peste, pero esta vez a través de actividades más cotidianas y mundanas, como son alimentarse, cocinar o conversar. Aquí además se escucha el rumor continuo que constata la edad misma de la casa, aludiendo a la pérdida de la vitalidad juvenil que ya ni siquiera es capaz de verse representada por Daniela, quien es incapaz de escapar de los alcances de la peste.

En cuanto a **la taberna**, la convivencia de las personas del poblado se ve representada por medio del comportamiento común asociado al esparcimiento. No obstante, este comportamiento se caracteriza por su melancolía. Esto mediante la presencia de risas roncadas, tos, música proveniente de aparatos defectuosos o viejos, murmullos constantes, el movimiento de sillas, golpes de vidrio, vasos y el decaimiento de los muebles. Se trata de un espacio similar a la casa de Daniela, ya que es un espacio equivalentemente estéril, donde las personas esperan la muerte entregados a un ambiente lúdico que sin embargo, no escapa de la melancolía. No obstante, se trata también de un espacio ocupado por viejos pescadores, lo que da lugar a un ambiente que trata de reforzar dicha identidad, el valor de la pesca tanto visual como sonoramente. En este último ámbito, la taberna demuestra características sonoras que tratan de denotar el vínculo entre este lugar y el mar, a través de la presencia de sonidos reminiscentes al mar, como el de las olas golpeando contra rocas a la distancia (fuera de campo), el crujido de madera de sus pisos o goteras.

La música que sonaría en la taberna, se trataría de un ritmo extraño a primera impresión pero que delataría el paso del tiempo. Un género musical exclusivo del contexto representado en el cortometraje, donde entendemos que nos encontramos en un futuro

cercano. Sin embargo, no se trataría en sí de música futurista propiamente tal, sino de un ritmo que ya debe sentirse algo envejecido para la época en la que se encuentra. Tomando como referente principal al **turbofolk**, género exclusivo de los balcanes (Bulgaria, Turquía y Grecia) y añadiendo elementos culturales exclusivos de la zona.

Por otro lado, como contrapunto a la presencia constante de la industria en el ambiente del corto se encuentra la débil presencia de la **naturaleza**, la cual suena a lo largo del corto enferma y moribunda producto de la misma contaminación, la cual no proyecta una mayor dimensión de dominio sobre las industrias de la zona sino más bien de sumisión a ellas. Los espacios naturales del corto, ya sean los bosque o playas son representadas sonoramente como espacios víctimas de la enfermedad de la misma forma que los habitantes de la población. Esto se manifiesta de la misma forma en cuanto a los animales, como es el caso de los peces, cangrejos o las ratas, las cuales también son víctimas de la peste. Al final el rol central de la naturaleza es servir como espacio de esperanza para Daniela, la cual se encuentra marcada por la pena y la alineación en su entorno social que al final la naturaleza se vuelve un espacio de escape de su mundo.

El océano tiene una presencia ambivalente como espacio itinerante para la vida y espacio de muerte para las personas. El mar igual que la naturaleza se encuentra enfermo, no suena como agua clara, ligera y limpia, sino densa, repleta de basura y contaminada profundamente al punto de apenas ser reconocible por el movimiento de sus ondas y el rumor de sus olas. Este océano es además el sitio donde van a parar los cuerpos de los fallecidos por la peste, aunque la versión oficial de los industriales es que se deshacen de ellos enviándoles al “más allá” a través del tren. Por lo tanto, es el mar una de las fuentes de propagación de la peste y un lugar muy cargado del sentido corrupto, contagioso y mortal, por lo que la mayor parte del pueblo prefiere apartarse de él. Esto determina que cerca del mar exista poca actividad humana. No escuchamos los disturbios, sin embargo, sí es posible escuchar las industrias a la distancia.

No obstante, este espacio representa un ambiente de refugio para Daniela. Se trata de un lugar donde aún es posible apreciar algo de vida, donde aún habitan algunos animales y existe la expresión de un pequeño remanente de esperanza para él. En contraposición con los espacios sociales, el océano y la playa se caracterizan por ser espacios donde la naturaleza intenta manifestar los restos de resiliencia que aún quedan y que se niegan, por ahora, a morir. Daniela rescata peces y a un cangrejo moribundo, como representación de su apego por estos residuos de esperanza que la naturaleza y el mar le están ofreciendo.

El manejo del **viento marino** típico de la zona al inicio y que se encuentra presente de manera constante, tiene una predominancia enorme en el espacio, siendo capaz de tapar conversaciones por medio de él ruido enorme. Esto se ejemplifica en la primera escena mediante la conversación entre Daniela y su tío, el cual se ve interferido por la presencia constante del viento. Lo cual terminan convirtiendo al viento en un elemento que solo refuerza la alienación y sentido de pérdida en el poblado.

Para Daniela una posible vía de escape es el **viejo tren** del poblado. Este lleva productos desde su pueblo (vasallo) hacia el poblado aledaño (dominante). Sin embargo, la versión

oficial de los industriales pretende que las personas creen ciegamente que el tren sólo funciona para entregar los muertos al mundo del “Más allá”, incluso en el caso de los fallecidos por la peste. Por lo tanto, las personas se alejan del tren y las vías porque estos representan un valor sobrenatural para ellos, casi sagrado e imperturbable. Para Daniela por otro lado, ve el tren como una posibilidad de escape auténtico, dicho de otras palabras, una representación real de esperanza en su situación. Siendo su sonido no solo muy estrepitoso sino también particularmente limpio, esto quiere decir un sonido el cual sea para Daniela no solo otra máquina más, sino una herramienta para sus propios deseos, siendo algo que lo resalta de los demás elementos sonoros de origen industrial, los cuales representan espacios más siniestros y muertos. Se trataría de un tren empleado principalmente para carga y de alimentación diésel como los que vemos comúnmente en la actualidad, pero en el contexto de Daniela será visto como una antigüedad.

La Atmósfera en el corto está diseñada para ser un reflejo de las condiciones psicológicas y emocionales del personaje protagónico: Daniela. Por lo tanto, los espacios se encuentran sujetos a lecturas subjetivas que atraviesan el valor sensible que representan para ella. No se trata de una atmósfera que se encargue exclusivamente de los valores naturalistas de los espacios, sino que emplea recursos naturalistas y los modifica según la importancia que logran dentro de la emocionalidad del protagonista.

En un sentido más general, la atmósfera se encuentra subordinada a la noción de melancolía que envuelve la totalidad del cortometraje. Sensaciones propias de la desesperanza, el desamparo y la presencia de la peste son las piezas principales que permiten dibujar el esquema central para caracterizar cada escena respectivamente. Así encontramos escenas donde ciertos valores y sensaciones ganan más o menos relevancia, más o menos presencia, pero siempre respetando ésta consideración central que permite dotar de unidad y coherencia a todo el relato, en tanto también, su construcción sonora.

Manejo onírico/ Stop Motion

Hacia el final de cortometraje sucede un **momento onírico**, caracterizado como la ensoñación que vive Daniela luego de ser golpeada en la cabeza, en donde ella empieza a caminar por las calles silenciosas en compañía de un cangrejo, hasta luego llegar a su habitación, en donde ve como su pecera es destruida producto del cúmulo de ratas dentro de ella. Dicho momento o Secuencia onírica se caracteriza por dos elementos clave, por su rompe con la verosimilitud construida a lo largo del corto hasta ahora y por su uso de animación stop motion. En este sentido dicho momento o secuencia onírica se puede entender como un punto de inflexión dentro del corto, ya que representa un punto clave en el desarrollo de Daniela. Se expresa como momento de epifanía para Daniela frente a las circunstancias que se le presentan hasta ahora, tales como la huida de su tío y del golpe de cabeza.

En términos sonoros, esto se traduce en la construcción de un espacio en donde la sonoridad se aleja completamente de las nociones ya anteriormente establecidas y da lugar a un espacio totalmente formado desde el inconsciente de Daniela. Él cual en un inicio se aprecia como un espacio tranquilo y silencioso, pero que luego empieza a ser invadido por

sonidos extraños provenientes de fuentes conocidas, como por ejemplo el de las bocinas de las fábricas. Posteriormente dicha dinámica cambia radicalmente una vez que Daniela se encuentra en su habitación, en donde ocurre la destrucción de su pecera por parte de las ratas, siendo dicha destrucción un momento caótico y totalmente surrealista en términos sonoros, en donde los sonidos del agua y el vidrio quebrándose mutan y suenan de manera disonante y caótica para Daniela.

En cuanto manejo de stop motion, este ocurre exclusivamente en la habitación de Daniela, él cual al ser un espacio separado de la realidad del exterior, produce una atmósfera sonora directamente relacionada con su emocionalidad. A esto se suma que toda la animación stop motion es de animales, específicamente ratas.

En términos sonoros los animales se presentan como simples ratas, teniendo un sonido muy característico y concordante con la verosimilitud del corto, animales enfermos que chillan y se retuercen bajo la cama de Daniela y que ella no mata, viendo en ellos algo de inocencia ante su enfermedad. Pero una vez que Daniela se encuentra sumergida en su experiencia onírica, el sonido de las ratas evoluciona hacia un sentido más monstruoso, mediante chillidos de animales (no necesariamente ratones o ratas) y rasguños. Dando lugar a un conjunto de sonidos los cuales denotan el proceso de corrupción de la naturaleza y como este llegó a Daniela de manera insospechada.

Si a esto se le suma la destrucción de la pecera con las ratas dentro. Se construye una atmósfera de caos, inquietud y de extrañeza en el momento en que Daniela se encuentra en su momento culmine una vez que las ratas se retuercen sobre el vidrio roto mientras vuelven a buscar la oscuridad. En este sentido la secuencia onírica expresa como los últimos granos de esperanza en el mundo Daniela, ya sean su familia o los animales que cuida, van cayendo en la putrefacción de la industria, llegando a lugares que simbólicamente eran aislados de la influencia de la industria como es el caso de la habitación de Daniela.

Aspecto Psicológico/Atmosférico

Al tener en cuenta la importancia del punto de vista en la construcción sonora del ambiente atmosférico. Es necesario establecer el aspecto psicológico de nuestra protagonista, en este caso Daniela. En este sentido es necesario entender las motivaciones, preocupaciones y conflictos que se le presentan a Daniela y cómo su mente lidia con ellas a lo largo del corto.

Daniela vive en un cotidiano marginado por parte de los otros habitantes del poblado, esto debido a la condición de su familia como una marcada por la peste. Esto convierte a Daniela en una persona solitaria y es poca la gente con la cual puede interactuar de manera amigable, siendo la excepción Valeria, la cual es la única relación de amistad auténtica que parece tener con alguien del poblado.

En cuanto a su familia la situación es más complicada, ya que si bien desea lo mejor para su familia así como su felicidad, esta se encuentra en un estado de ruptura sin punto de

retorno. Esto debido a diversos factores como la depresión de su madre Pamela o la vejez de sus abuelas Isabel y Hulda. Mientras que en el caso de su tío Manuel se ve una relación un tanto más ambivalente entre él amor y odio.

Todo esto hace que Daniela viva acostumbrada a actuar a la defensiva en un espacio que la desafía de manera constante. Lo cual hace que Daniela mantenga una serie de mecanismos de defensa ante el mundo exterior, ya sea su familia o el poblado. Como ser callada, indiferente y pesimista ante su alrededor. No hay muchas cosas que le importen mucho a Daniela dentro del poblado donde vive, lo que hace que tenga que vivir en un estado de exilio invisible junto a una familia que también le muestra distancia. Lo que produce que Daniela deba buscar un refugio emocional en lugares alejados del pueblo.

El ambiente tampoco ayuda como espacio reconfortante para Daniela. El paisaje cotidiano en donde interactúa ella es un espacio enfermo a puntas de morir. Daniela vive en un espacio contaminado por la industria a un nivel que produce que la vida deje de existir de manera progresiva, ya sea tanto la flora, fauna o la misma gente de la costa, dando lugar a un ambiente moribundo donde se escucha poca vitalidad. Si a esto le sumamos un constante ruido industrial, el cual llega a extenderse dentro de la casa de Daniela. En tener en cuenta el desagrado de Daniela frente este paisaje desolador producto de las industrias, esto hace que todo lo que suene relacionado a la contaminación llegue a producir un rechazo para ella. Haciendo que todo lo relacionado sonidos industriales o artificiales se sientan para Daniela como ruidosos y desagradables.

Como contrapunto al desagrado del ruido industrial o metálico dentro del poblado. Daniela prefiere buscar refugio en espacios más naturales y silenciosos, especialmente entendiendo que estos se sitúan más apartados de los inminentes disturbios del poblado. Daniela empatiza con las playas o con los animales que aún quedan vivos a duras penas. Esto produce una actitud contemplativa en él, en cuanto las cosas que le importan. Si bien suenan como espacios naturales enfermos y prontos a extinguirse, Daniela aún puede apreciar la belleza que aún les queda, siendo para ella una ejemplificación de lo poco de esperanza que aún queda en su entorno.

La psicologización del ambiente por parte de Daniela crea un espacio fílmico que se encuentra en un dominado por el sonido de la enfermedad, la muertes, la industria y la desesperanza. Ejemplos de esto serían el sonido de las olas espesas o la falta de gaviotas. Creando un espacio sonoro determinado por la subjetividad de Daniela, dando como lugar una atmósfera de melancolía y desesperanza a lo cual debe enfrentarse diariamente.

En cuanto al manejo musical en el sentido extradiegético, se ve una importancia en su aporte atmosférico. El cual se entrelaza con lo ya mencionado con las ideas de desesperanza y naturalidad. Dando lugar a la búsqueda de un sonido que oscile entre lo artificial y natural, así como también que aporte un sentido de melancolía y de abandono. El principal sentido que adquiere la música es reafirmar las sensaciones y profundizar los ritmos propios de cada emoción dentro de las diferentes escenas. Se trata de un recurso de valor sobretonal y que busca intensificar las demás sensaciones que entregará la

articulación de la imagen con el resto de la construcción sonora alrededor del sonido directo.

Música extradiegética

- Deru - 1979. "Let the silence float"
- Música de elaboración propia para la escena de la taberna.

A partir del ejemplo del turbofolk (la mezcla de sonidos electrónicos teclados, percusiones electrónicas, con instrumentos de aparente disonancia temática como el acordeón) y considerando la permanencia que tiene la carga simbólica de la melancolía desgarradora de las rancheras clásicas, esperamos producir una sola canción, con dos motivos diferentes pero afines dentro de la característica central que atraviesa la estética del cortometraje: la desesperanza y la pestilencia, pero en un contexto de esparcimiento y borrachera. Esta pieza presentará una cadencia rítmica entre 70 y 100 bpm, marcada, continua y a veces intentando transmitir cansancio. No obstante debe ser una melodía amena, en el sentido de identificarse con el afán evasivo donde la escuchamos. Oscilando entre lo tragicómico, casi graciosa pero profundamente triste, aprovechando las posibilidades expresivas de los instrumentos seleccionados. Estos instrumentos serán exclusivamente piezas emuladas electrónicamente a partir de un armado compuesto desde midi pero traducido hacia pistas VST.

Referentes musicales

Tal como se dijo antes en el manejo de la música extra diegética. Es necesario la creación de un ambiente musical que busque crear una atmósfera capaz de crear melancolía, tragicómica y a la vez acorde al espacio en que se presenta, siendo en este caso un taberna de pescadores. En este sentido los referentes deben tener presente las siguientes características claves:

- Concordante con el espacio geográfico y contexto social en que es presentado. Siendo en el caso del corto, un espacio de pescadores anti-industriales en la zona sur del país.
- Logre sintetizar la cultura popular de la zona con las nuevas tecnologías como es el caso del Turbo Folk.
- Influencia de sintetizadores como elemento clave de la composición. Ejemplo de esto es el filme Chariots of fire, la cual está compuesta en su totalidad de música electrónica en un espacio que se ambienta en los años 20's.
- Tono melancólico y de desesperanza.

Referentes Sonoros

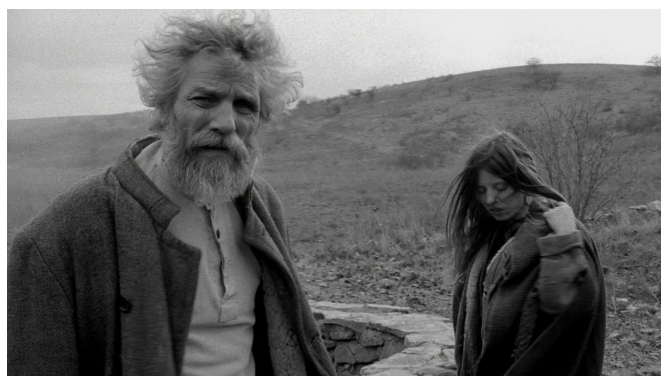
Come and See (1985)

- Importancia de la subjetividad del protagonista en la creación del universo sonoro, se oye lo que él oye.
- Tono melancólico y de miseria ante la crisis
- Manejo de silencios en contraposición al sonido.



Béla Tarr y Ágnes Hranitzky: Sátántangó (1994) y Él caballo de Turín (2011)

- Construcción de un espacio sonoro vacío y desolado
- Manejo de los tiempos muertos como recurso artístico.
- Tono Naturalista y pausado.
- Construcción sonora de un mundo rural alejado de lo urbano y olvidado
- Manejo Sonoro del viento



Children of Men (2006)



- Construcción de un mundo distópico en términos sonoros.
- Espacio decadente sin esperanza.
- Ambivalencia entre moderno con lo natural.
- Preponderancia de un espacio sonoro caracterizado por sonido industriales, naturaleza y guetos.

Tarkovsky: Nostalgia (1983), Stalker (1979) y The sacrifice (1986)



- Manejo sonoro dentro del realismo Soviético
- Sonido de ratones y alimañas (Nostalgia).

- Banda sonora tradicional, pausada y concordante con el tono y nacionalidad de los filmes
- Uso del silencio como herramienta narrativa.

Elementos técnicos

Lista de equipo

Cables XLR* (pañol)
2 lavalier (pañol)
2 micrófonos direccionales (pañol)
Boompole + Zeppelin (pañol)
Deadcat (pañol)
Audífonos extra (pañol/proprios)
Abundantes pilas Duracell AA

Opciones de grabación

- 1) Grabadora ZOOM H6 *
- 2) Grabadora DR-70D (pañol)
- 3) Grabadora DR-40 (pañol)
- 4) Mixer 3 canales Sound Devices (pañol)

Utilería de soporte

Alfombra de plástico desarmable (minimo 24 piezas)
2 trípodes de faena pesada con tela pesada para atenuar
Cinta micropore 50 mts.
Pilas AA Duracell (48 mínimo)

Detalle de cadena de registro

Se evalúa usar uno de los siguientes 3 métodos de registro. En todos los casos en formato WAV 24/32 bits 48000hz:

Alternativa 1- Registro a 4 canales. 2 micrófonos direccionales y 2 lavalier.

1) Grabadora **Zoom H6**. Registro independiente de canales.

2) Tascam DR-70D. Registro independiente de canales.

3) Micrófonos direccionales: uno estático y el otro siguiendo a los personajes. Lavalier en personajes

Alternativa 2 - Registro a 2 canales desde 3 canales. 1 micrófono direccional. 2 lavalier

1) Tascam DR-70D. Registro independiente de canales.

2) Mixer de 3 entradas y 2 salidas.

Alternativa 3 - Registro de sonido a 2 canales en audio DUAL.

1) Uso de mixer de 3 canales.

2) Tascam DR-40 de 2 canales.

POSTPRODUCCIÓN

Una vez terminado el montaje y el sonido directo sincronizado:

- Recepción de **OMF y Mov 720p** con beep (1 frame completo) en pantalla para postprod. de sonido.
- Limpieza de diálogos - Opciones de doblaje.
- Armado de banda sitio - Sonido directo y wildtrack.
- Producción de foley.
- Construcción de banda extra-diegética.
- Comisión de composición e Incorporación de música.
- Efectos y mezcla alpha.
- Correcciones.
- Mezcla final.
- Entrega de OMF definitivo.

Recursos expresivos desde el foley

- 1) Densificación del agua: registro de mecánicas de líquido de mayor densidad para enriquecer los acentos del sonido marino, añadiendo notas de partículas, basura, etc.
 - Fluido denso: Agua con sémola.
 - Fluido con cáscaras
 - Fluido con burbujas
 - Ondas de agua pesada: Leche de avena.
- 2) Casa y habitación de Daniel
 - Cerrojos (Roces de pequeñas piezas de metal)
 - Vidrio rompiéndose.
 - Recipiente con vidrio molido y tierra golpeada con ramas pequeñas.
 - Salpicar una tabla de madera con agua desde altura media.
 - Goteo desde un paño mojado sobre diversas superficies.
- 3) Industria: golpes metálicos. Artificiales. Trenes.
 - Llaves de ajuste
 - Cañerías cobre y aluminio.
 - Tubos metálicos.
 - Vapor (Agua hirviendo a través de un tubo)*
 - Golpes de aluminio y acero.

- Martillos
- Sirenas (opciones banco de sonido)
- Gritos proyectados a la distancia*
- Objetos giratorios metálicos

4) Peste:

- Sonidos guturales - Tos, laringe, arcadas.
- Murmullos.
- Viento filtrado y post-producido*
- Música proveniente de un **aparato en mal estado**. Sonidos viejos y desafinados. Post producir música distorsionada y luego registrarla desde un aparato dañado (Cacofonia)

5) Animales: Ratas y Cangrejos.

- Sonido de Ratas/roedores en diferentes actitudes.
- Sonidos de tejones bebés para chillidos
- Palillos sobre madera para emular las pisadas
- Cáscaras de huevo frotadas para imitar cangrejo.

6) Poblado/ Taberna

- Golpes de madera. Golpes de utensilios de cocina, metales, etc.
- Gotera sobre madera/ bowl de metal.
- Crujidos de madera
- Rechinidos. Frotar metal con púa de trompo
- Golpes contundentes sobre madera

Wildtracks a registrar en Talcahuano

- Utilería.
- Viento.
- Océano (5 ó 6 versiones)
- Trenes
- Mar golpeando las rocas
- Gaviotas
- Industrias
- Chimeneas
- Motores
- Sirenas
- Disturbios (trabajo con extras)

Acentos sonoros extradiegéticos.

- Cuerdas de guitarra eléctrica frotadas con aluminio.
- Grabaciones de **motores** distorsionados. Baja frecuencia y velocidad de reproducción.

- Teclados electrónicos minimalistas en diversos tonos y acordes. Disonancias.
- Drone de baja frecuencia.



PROPUESTA MONTAJE

El montaje se adecua a la estética expresiva general del cortometraje. Este ha de construir un ritmo observacional que complemente el tono melancólico de este universo, así como también permita la contemplación de las distintas dimensiones de su decadencia en el espacio y en sus protagonistas. Primará el montaje interno, dado por los movimientos de cámara y coreografía de los personajes, sin embargo también se afectará con el fin de expresar la subjetividad de su protagonista, privilegiando una fragmentación más dinámica, en escenas de mayor tensión, o buscando una sensación de extrañeza para el caso de secuencias oníricas.

En términos generales, el montaje se adecua a la estética expresiva del cortometraje.

Por un lado, este ha de construir un ritmo observacional que complemente el tono melancólico de este universo, así como también permita la contemplación de las distintas dimensiones de su decadencia en el espacio y en sus protagonistas. Esto implica concretamente darnos el tiempo de contemplar el espacio y sus características: ver en su estado tóxico su belleza corroída, así como también poder apreciar las emociones de los protagonistas en sus rostros: leer tras su rabia y melancolía los ojos de la alienación. Ello con el fin de contraponer, al devenir de Daniela a lo largo de la trama, las imágenes de la niebla, las industrias, los animales muertos, la soledad en las calles y en la playa y así poder construir la presencia ominosa de la peste, darle un tono monstruoso, dar a entender que estas imágenes son símbolos del sistema productivo en general.

Por otro lado, el cortometraje también presenta una estructura en capítulos entre los cuales se presentan elipsis de distintas proporciones. Si bien la historia sigue el relato de Daniela y su intento por escapar del pueblo, la idea es flexibilizar la distinción entre los distintos planos temporales en los que transcurre. Ello con el fin de subjetivizar la mirada del cortometraje a partir del punto de vista de su protagonista. Es decir, no solo tenemos acceso a los eventos desde su perspectiva, sino que el orden de estos (y su relación) buscará evidenciar cómo tienen menos que ver con la consecución lógica de sus acciones que con lo significativos que fueron en la configuración de su identidad. Aquí es donde entra en juego el uso de las elipsis y cambios de espacio, por ejemplo, durante una misma unidad de diálogo.

En concreto, primará el montaje interno, dado por los movimientos de cámara y coreografía de los personajes, aunque también se afectará con el fin de expresar la subjetividad de su protagonista, privilegiando una fragmentación más dinámica, en escenas de mayor tensión.

En paralelo a esto, se encuentra el espacio de la *habitación-mente* de Daniela, donde la supeditación de la configuración estética de la realidad a la subjetividad de la protagonista se radicaliza. En montaje esto se ve reflejado en un vuelco hacia una mayor fragmentación, que dista del código del montaje interno descrito anteriormente.

Al igual que en la historia que transcurre fuera de su *habitación-mente*, el trabajo de montaje se encuentra estrechamente vinculado al de cámara. Esta fragmentación irá de la mano con un trabajo de fotografía más expresionista. Los eventos se cortan en un ritmo mucho más marcado, por ejemplo eliminando desplazamientos para dar la sensación del devenir de una mente, con las acciones no siendo capturadas en su propio tiempo y espacio sino que siendo compuestas a partir de piezas.

De esta manera se construye la subjetividad de Daniela desde dos aproximaciones, una dada por la estructura de la trama en montaje, otra desde un punto de vista "externo" (donde debe lidiar con su interacción con el resto del universo) y otro interno (donde debe lidiar consigo misma).

Anexos

EL PESCADOR DEL MAR MUERTO

PRÓLOGO

1 EXT. BOTE DE REMOS - DÍA 1

Una espesa neblina comienza a disiparse, dejando ver a MANUEL (34), quien se encuentra sobre un bote de remos flotando en medio del mar. Tiene un cigarro en su boca, que está prendiendo con un encendedor de mecha.

MANUEL

Entonces, tomas la red y la enganchas a la boya. Sujetando el peso con la mano derecha...

Manuel levanta la mirada hacia DANIELA (12), quien se encuentra sentada al final del bote.

DANIELA

El tío Gerardo dice que los peces de acá son veneno.

Daniela observa a su tío.

MANUEL

El mar está enfermo... pero eso no siempre fue así, Daniela. Siempre hemos vivido del mar. Y al final, volver al mar va a ser lo único que va a poder salvarnos.

Daniela cierra sus ojos y escucha el ruido del mar. De pronto, el sonido de un objeto rompiéndose la asusta.

2 INT. LIVING, CASA DE DANIELA - DÍA 2

Manuel(39) está discutiendo con GERARDO (44).

MANUEL

Mi cabro chico murió, pero aquí don Gerardo le pican los dedos ¿Qué es lo que hace el hombrón, toma sus cosas y se va?

GERARDO

¿No tuviste suficiente ya? Quizás estay esperando que se muera tu señora también. Lo siento pero yo no me voy a quedar a ver como le pasa algo a mi hija.

Daniela (17) escucha nerviosa la pelea, escondida detrás de la muralla de la escalera.

(CONTINÚA)

MANUEL

¿Y Qué crees que vay a encontrar
ahí afuera? ¡Recapacita Gerardo!
¡Dejas al resto de tu familia
botada para irte a morir al yermo!

Daniela levanta su vista a Gerardo, que está en la entrada. La puerta está abierta y posee un bolso colgando de su espalda. Él la mira fijamente y le pronuncia unas palabras enmudecidas por el ruido de la industria. Sale de la casa y cierra la puerta de golpe.

3 EXT. COSTA - DÍA

3

Daniela (18) despabila con el ruido de la puerta. Se encuentra solitaria sobre una playa repleta de animales marinos en descomposición. A lo lejos, un enorme complejo industrial que se pierde entre la niebla. Tiene a su lado una cubeta oxidada y una caña de pescar vieja enterrada en la arena, y frente a ella, un descolorido y turbulento mar. Con ojos atentos y expresión seria, Daniela pierde su vista en el horizonte. Saca un cigarro de su bolsillo sin mirar y lo prende con un encendedor de mecha dañado. De pronto, el carrete de la caña gira sin control, Se lanza hacia la caña y bloquea el hilo, desesperada. Corre por la playa, siguiendo el hilo hasta la orilla --procurando no pisar los cadáveres-- y se lanza al mar. Se sumerge entre el oleaje hasta perderse de vista.

CAPÍTULO I: PÉRDIDA

4 EXT. LÍNEA FERROVIARIA, ENTRADA DEL PUEBLO - TARDE

4

Daniela, mojada por haberse metido al mar, camina a un costado de la línea ferroviaria que sale del pueblo. Tiene sobre su hombro la caña de pescar y entre sus manos la cubeta repleta de agua. Está con prisa, por lo que de vez en cuando un líquido oscuro chorrea por los costados del balde, cosa que le provoca bastante ansiedad. El trayecto es opaco, largo y solitario, pero ella lo recorre con la seguridad de saber su destino. De pronto, el sonido del tren pasando por su costado hace eco en el desolado paisaje. Se escucha un objeto pesado caer a las vías. Daniela da media vuelta y posa rápidamente su vista en la maquinaria que se va perdiendo entre la niebla. Se escucha la voz de VALERIA (19).

VALERIA

¡Daniela!

5 INT. TABERNA "VIÑAS VIEJAS" - DÍA

5

Daniela está parada en la entrada. Individuos de aspecto violento ocupan el local. VALERIA está frente a ella.

VALERIA

Apareció el Manuel. Está al fondo.

Daniela se sorprende y continúa hacia el interior. Manuel (40) bebe alcohol en una mesa, con cara de pocas amistades. Daniela aparece desde atrás y se sienta a su lado.

MANUEL

(Indiferente)

¿Qué estoy haciendo acá metida?

DANIELA

Buscándote.

MANUEL

Déjame tranquilo. Y te dije que dejaras de meterte en estos lugares.

MANUEL nota que su vaso con alcohol se agotó. Se voltea y mira hacia a la barra, haciendo una seña con la mano derecha. Daniela lo agarra del cortavientos y lo jala hacia ella, acaparando la atención de Manuel.

DANIELA

Vine a preguntarte algo.

De pronto, se escucha una sirena. La gente empieza a retirarse del bar. Valeria se acerca rápidamente a ellos y los interrumpe.

VALERIA

Tienen que irse ahora.

En ese instante se abre la puerta de manera estruendosa. Vemos entrar a un grupo de trabajadores de la industria; un capataz, dos trabajadores y un aspirante. Cada trabajador lleva puesta su indumentaria adobada en hollín, material particulado y dejos de suciedad propios de su trabajo. Se muestran altivos y violentos. El capataz, quien lleva puesta su máscara, está al frente. La gente está nerviosa, el capataz se acerca a la barra en donde está el PADRE DE VALERIA(49)atendiendo. Un subalterno apunta hacia una mesa que está ocupada por dos trabajadores informales del pueblo.

TRABAJADOR #1

Salgan ahora.

(CONTINÚA)

El joven aspirante se acerca raudamente a la mesa. Un movimiento de su brazo hace caer todo lo que está encima de ella. Manuel quiere acercarse, pero es detenido por Daniela, que lo agarra firmemente del abrigo.

CAPATAZ

(Dirigiéndose al padre de Valeria)

Buen día. Sería tan amable de servir bien a estos jóvenes que me acompañan, y que tanto sacrificio realizan por este pueblo.

PADRE DE VALERIA

(nervioso)

Todavía no es su hora de salida.

El capataz agarra al padre de Valeria desde la cabeza y lo estrella contra la barra. Se acerca a su oído y le comenta tranquilo:

CAPATAZ

Perdón, no entendí lo que dijiste. Debe ser por la máscara ¿Podrías repetírmelo por favor?

El capataz levanta su cabeza y exclama:

CAPATAZ

¡Estamos buscando a los que trajeron el desastre a nuestro hogar! ¡El que haya visto a quienes han provocado la enfermedad que nos azota, conspirando en contra de la industria y nuestras costumbres, reportarlos inmediatamente. En nombre dios y lo que mantiene vivo a este pueblo!

Tres hombres se paran de forma amenazante, interrumpiendo al capataz. Uno de ellos empuja al industrial más joven, que cae sobre sillas amontonadas. Valeria les indica a Manuel y Daniela la salida trasera del local. Manuel golpea una silla en su escape, llamando la atención del capataz. Valeria cubre la huida mientras su padre toma del brazo al capataz para soltarse, levantándose agresivamente.

6 EXT. ANTE JARDÍN, CASA DE DANIELA - TARDE

6

Daniela toca la puerta principal un par de veces con fuerza. Tiene su caña de pescar y la cubeta llena de agua resguardadas con un manto. Esta nerviosa, mira a su alrededor con desconfianza. Se logran escuchar varios cerrojos abriéndose, uno detrás del otro. La puerta comienza a moverse hacia el interior, revelando la figura de ISABEL (66), su abuela, que por su malhumorado y cansado rostro, pareciera estar muy enfadada con ella. Isabel realiza un ademán religioso al verla.

ISABEL

Éntrate al tiro, cabra tonta.

7 INT. CASA DE DANIELA - TARDE

7

Daniela entra a un living . Isabel cierra la puerta rápidamente.

ISABEL

¡Me vas a matar de un infarto!

Se desplaza hacia la cocina mientras increpa a Daniela.

ISABEL

¿Qué hubiera pasado si te hubiera visto la gente?

DANIELA

(Para sí misma) Se hubieran persignado probablemente...

(A Isabel)

No crea estupideces mejor será. Le traje la mercadería.

Daniela se acerca al comedor para saludar a HULDA (80).

DANIELA

Hola tía, ¿Cómo está?

Hulda se encuentra sentada frente a una mesa puesta para una familia numerosa. Está comiendo de un plato con una especie de sopa burbujeante de color oscuro, la cual es muy espesa. Su edad ya no le permite controlar su cuerpo con destreza, por lo que llevar la cuchara a su boca le requiere de un esfuerzo tremendo. En medio de su soledad, su rostro envejecido se encuentra invadido por una tristeza muy pesada y profunda. Ella no le responde una sola palabra a su sobrina. Daniela gira su cabeza y detiene su vista en la imagen de un niño pequeño ubicado en el centro de una fría animita.

(CONTINÚA)

ISABEL

Nuestra familia a sufrido las penas
del infierno y tu sigues haciendo
las mismas tonteras que el Manuel.

Isabel toma el cuchillo que esta clavado sobre una tabla de
madera y se dispone a picar ingredientes culinarios de mal
aspecto. Daniela se apresura a dejar la mercadería sobre el
mesón de la cocina, dejando el balde a un costado de la
puerta.

ISABEL

Va a llegar tu tío Gerardo con tu
prima chica y tú no has ayudado en
nada por andar metida en la calle

DANIELA

(susurrando)

El Gerardo se fue hace mil años...

Isabel clava con fuerza el cuchillo en la tabla para cortar
y se detiene completamente.

DANIELA

Puedo ir a mi pieza ya.

ISABEL

Vas a terminar de hundir a esta
familia.

Isabel voltea hacia Daniela.

ISABEL

¿Fuiste a ver a tu mamá acaso?

8

INT. DORMITORIO, SEGUNDO PISO - NOCHE

8

Daniela entra a la habitación. PAMELA (45) se encuentra
acostada mirando hacia la muralla. Sobre una mesa están
alimentos sin ingerir y pastillas.

DANIELA

No comiste nada de nuevo. Por
favor, tomate los medicamentos al
menos.

Daniela se acerca a Pamela e intenta voltearla para revisar
uno de sus brazos. Manchas oscuras son visibles en su piel.

DANIELA

Dime algo...

Caen lágrimas de los ojos de Pamela.

9 INT. CASA DE DANIELA - NOCHE 9

La fotografía del niño en el centro de la animita que adorna el living. Tiene velas prendidas alrededor. Isabel se encuentra hincada. Ordena la animita y prende las velas que quedan apagadas. Se perciben chillidos de ratas a lo lejos, que poco a poco pasan a ser gritos de personas. De pronto, el ruido de una ventana estallando por un objeto contundente asusta a Isabel.

10 INT. HABITACIÓN DE DANIELA - TARDE 10

Daniela está en medio de la oscuridad. Lleva consigo la cubeta llena de agua. La habitación no posee ventanas y se encuentra en total oscuridad. La única fuente de luz que existe proviene de un gran acuario color cían que ilumina la cama que se encuentra justo en frente. Es imposible dimensionar el tamaño real de la habitación. Daniela deja caer el contenido de la cubeta dentro de la pecera. Es un colorido pez, que Daniela mira con detenimiento.

11 EXT. TABERNA "VIÑAS VIEJAS" - DÍA 11

Manuel y Daniela salen desde la parte trasera del bar. Están agitados. Manuel, medio bebido, vomita. Se levanta raudo y mira a Daniela de frente.

MANUEL

Dile a la Isabel que se olvide que tiene un hijo.

Manuel da media vuelta y comienza a retirarse del lugar.

DANIELA

No fue tu culpa...

Manuel se detiene.

DANIELA

lo que le pasó a tu hijo.

Manuel se devuelve hacia Daniela y la encara.

MANUEL

¿Qué quieres de mi?

DANIELA

He pasado toda mi vida atrapada en un lugar del que nadie ha podido salir y volver para contarlo.

(CONTINÚA)

MANUEL

Si esta es una indirecta sobre las
hazañas del fabuloso tío Gerardo,
su único logro fue arrancar.

DANIELA

Usar el alcohol para evadir también
es arrancar. La persona que me
enseñó a nadar contra la corriente,
hoy se está ahogando frente a mis
ojos. Y tengo motivos de sobra para
querer verte bien.

Manuel se queda sin palabras frente a Daniela.

CORTE A: NEGRO.

CAPÍTULO II: LA PESTE

12 INT. DORMITORIO, PRIMER PISO - DÍA 12

Cae al suelo una envejecida fotografía de Gerardo y su padre con uniformes de la industria, frente a uno de los vagones del tren. Isabel está hincada en medio de una habitación oscura, húmeda y fría. Balbucea rezos y pide piedad frente a una enorme cruz metálica. Al costado se observa el antiguo uniforme de un trabajador de la industria, además de una máscara de gas colgada de un extremo de la cruz. La puerta está abierta. Daniela observa desde fuera de la habitación el extraño actuar de su abuela.

13 EXT. POBLADO - DÍA 13

La neblina se asienta en un pueblo costero decadente y cubierto de desechos. Distintos letreros, pancartas y afiches muestran propaganda. Sobre sus humedecidas y solitarias calles, víctimas de la enfermedad yacen sobre la acera. Cada cuerpo está cubierto por una bolsa plástica que esconde sus cuerpos en descomposición. Uno de ellos posee su bolsa abierta, dejando al descubierto un rostro sin vida y repleto de manchas. Un sujeto sube la mascarilla del cadáver para tapar su boca, realiza un ademán religioso y carga el cuerpo hacia el pick up de una camioneta. Unos trabajadores de la industria cargan materiales hacia el interior de una industria, mientras un capataz les predica desde un lugar cercano. De pronto, suena la sirena. Un par de personas (uno de ellos con la peste) buscan refugio mientras un grupo de industriales corre hacia ellos.

(CONTINÚA)

DANIELA
(V.O.)
¿Cómo estay tan tranquila?

VALERIA
(V.O.)
No estoy tranquila, me cuida.

14 EXT. CERRO - DÍA

14

Daniela y Valeria se encuentran sobre el acantilado de un cerro. Frente a ellas se erige el pueblo rodeado de industrias que expulsan humo al ambiente. Están bebiendo alcohol. Daniela tiene una bolsa en una de sus manos y en la otra un tipo de pegamento industrial, que le entrega a Valeria.

DANIELA
(Ríe)
¿Y adulterar cartolas de raciones
te parece cuidarte?

VALERIA
Al menos hago algo por este pueblo.
Por cierto, toma tus huevadas.

Valeria saca de su bolsillo una cajetilla de cigarros y se la lanza a Daniela, que la recibe.

DANIELA
Un pueblo que no tiene vuelta.

Daniela toma un trago.

VALERIA
¿Y tú sí?

Daniela Ríe, para luego prender un cigarro.

VALERIA
Ya empezaste con la mierda que nos
contaban cuando eramos chicas.

DANIELA
Entiende que hay que salir de esta
cloaca.

VALERIA
¿A morir? afuera no hay nada.

DANIELA

Verdad que acá hay mucho.

Daniela le da una bocanada a su cigarro.

VALERIA

Hay gente.

DANIELA

Gente loca. Yo me voy de aquí.

VALERIA

Sola...

DANIELA

Con mi familia.

VALERIA

Que bueno que tengas tiempo para pensar tantas huevadas. Lamentablemente los demás no tienen ese lujo. Pero claro, a ti sólo te importa tu propio culo.

Daniela mira hacia un costado, notablemente molesta.

15 INT. HABITACIÓN DE DANIELA - DÍA 15

Daniela mira con detenimiento el acuario y se percata de la muerte del colorido pez que había rescatado. De pronto, escucha unos ruidos que provienen debajo de su cama. Se acerca cautelosamente. Son enormes ratas de ojos rojos que chillan.

16 EXT. LÍNEA FERROVIARIA, ENTRADA DEL PUEBLO - DÍA 16

Daniela se encuentra sobre las vías del tren. Frente a ella un cajón de madera roto y completamente abierto. Se acerca y mueve una de las tablas, revelando objetos que parecen ser municiones.

DANIELA

Hay cosas que se hacen acá, y sé que no son para nosotros.

MANUEL

¿Y qué son?

DANIELA

No tengo idea, no sé para qué sirve.

17

EXT. COSTA. DÍA

17

Daniela y Manuel se encuentran sobre un puerto pesquero en abandono. Están fumando y discuten airadamente.

MANUEL

¿Y qué pito tengo que ver yo?

DANIELA

Dime algo útil. Para variar digo.

Daniela fuma de su cigarro.

DANIELA

El Gerardo no pudo haber desaparecido así como si nada.

Manuel mira hacia un costado y luego da una gran bocanada a su cigarro.

MANUEL

Y dale con la huevada. Si tú sabes donde está: muerto.

DANIELA

¿Te encantan las evasivas, cierto?
Es obvio que ese tren no saca muertos de acá, no tiene sentido.
Para con los cuentos.

18

EXT. ESTACIÓN DE TRENES - DÍA

18

un grupo familiar compuesto por tres personas de pie a las afueras de la estación. Tienen mascarillas en sus rostros y despiden el tren mientras sollozan en silencio. Llevan consigo fotografías de sus seres queridos.

MANUEL

Los muertos sirven como leña para la industria o se tiran al mar.
(Se toma un respiro.)
Me lo dijo el Gerardo.

DANIELA

¿Y cómo no le has dicho nada a nadie? No entiendo...

Las personas se acercan a la entrada de la estación para colocar las fotografías sobre una de sus murallas. ubican unas velas y las encienden.

(CONTINÚA)

MANUEL

Despedir a sus muertos es lo único que tiene esta gente, eso hace que su trabajo tenga sentido. La fantasía que soporta su realidad, y nadie tiene el derecho a quitárselos.

DANIELA

¿A dónde llega ese tren entonces?

MANUEL

Llega a un lindo lugar llamado ni siquiera lo pienses. La parca anda por todos lados. Eso es lo que no entendió el Gerardo.

DANIELA

¿Y cómo sabes eso si eres igual a todo el mundo? Nunca has salido de acá.

Un industrial aparece y expulsa a las personas de las cercanías de la estación. Otro industrial destruye la animita improvisada con sus pies.

19

EXT. COSTA - DÍA

19

MANUEL

No entiendes nada, pendeja...
(Levemente avergonzado)
Nos está castigando.

DANIELA

¿Quién?

Manuel guarda silencio, incomodado. Daniela ríe.

MANUEL

Mira Daniela, ya es demasiado tarde para mí, pero tu aún estás a tiempo. Perdón por llenarte la cabeza con puros cuentos de fantasía. Pero debes parar... es en serio. Por favor.

DANIELA

(Irónica)

Él... Sufriendo y creyéndose las pescadas supersticiosas de la gente. Yo creo que lo que hablan de ti dice más de ellos que de ti.

(CONTINÚA)

Daniela le da una última bocanada a su cigarro.

DANIELA

Deja de culparte a ti mismo por todo.

MANUEL

(Sonríe)

A veces te escucho y casi como que te compro.

Manuel le da una última bocanada a su cigarro.

DANIELA

(Para sí misma)

"Los esclavos lo pierden todo en las cadenas... Inclusive hasta el deseo de liberarse de ellas."

(A Manuel)

Ayúdame. Demuéstrame que tenemos razón.

CAPÍTULO III: MATAR AL PADRE

20 INT. HABITACIÓN DE DANIELA - DÍA 20

Daniela está agitada. Se encuentra en el piso mirando bajo su cama. Frente a ella, un par de ratas que la miran con desconfianza. Tiene pastillas de veneno en sus manos. Las ratas, asustadas, se retiran unos centímetros más atrás. Daniela observa el veneno sin abrir en su manos.

21 EXT. ANTE JARDÍN, CASA DE DANIELA - DÍA 21

Ha pasado tiempo. Manuel está manejando una camioneta, que estaciona fuera de la casa. Su aspecto es más pulcro y ordenado que la última vez. En el asiento del copiloto se encuentran dos máscaras de gas, mientras que en el asiento trasero se observan dos uniformes de custodios del tren junto a dos bolsas negras, hechas para víctimas de la peste. Manuel mira ansioso por la ventana y luego revisa su reloj. Se baja del vehículo en dirección a la entrada de la casa. Se observa la fachada marcada con una enorme y ominosa inscripción religiosa. Llega a la puerta y se extraña al comprobar que está cerrada. Se escucha una discusión que proviene del interior, Manuel acerca su cabeza a la puerta para intentar escucharla. Mira la pandereta y se dirige a escalarla. La puerta trasera de la casa está abierta.

Daniela está nerviosa y alterada. Su rostro se ve cansado. Isabel, se resiste con todas sus fuerzas a salir del hogar y discute tenazmente con ella. Intenta con todo lo que tiene el continuar poniendo la mesa. No hay rastro de Hulda ni de Pamela.

ISABEL

De aquí no me mueve nadie hasta que el Gerardo llegue.

DANIELA

¡¿Se da cuenta de lo que está diciendo?!

Daniela se percata que esta perdiendo el control. Toma un respiro y restriega su frente con las manos.

ISABEL

Déjame, en paz por favor.

DANIELA

Yo sé donde está el Gerardo.

Daniela jala del brazo a Isabel para llevarla consigo.

DANIELA

Venga ahora y va a poder ver al Gerardo, por favor.

Indignada, Isabel zafa su brazo del agarre de Daniela.

ISABEL

Suéltame cabra de mierda.

DANIELA

¡El Gerardo no va a llegar acá, abuela!

(Pone las manos en su frente)

Por la chucha...

Daniela se acerca al centro del living mientras Isabel traslada cosas de la cocina al comedor. Se escucha una ventana romperse. De pronto, Manuel aparece desde la cocina. Ha entrado desde el patio.

MANUEL

¿Qué mierda estás haciendo, Daniela? ¿Tienes el uniforme de mi papá?

Daniela y Manuel dirigen su mirada a Isabel, que está en el comedor.

(CONTINÚA)

MANUEL
¿Qué está haciendo, mamá?

ISABEL
(Sin mirar a Manuel)
Yo no te he permitido el ingreso a
mi casa.

Manuel se acerca a Isabel

MANUEL
Qué está hablando, si esta también
es mi casa.

ISABEL
Ahora dices que es tu casa, después
de desaparecer para seguir
drogándote.

Manuel interrumpe bruscamente a Isabel.

MANUEL
Déjese de hablar estupideces de una
vez y acompáñenos mejor será.

Manuel intenta forzar a Isabel a soltar las cosas de la
mesa.

DANIELA
Manuel no seas brusco.

ISABEL
Suéltame.

Isabel mira a Manuel directamente a los ojos.

ISABEL
¿Qué va a pensar tu hermano cuando
llegue y te vea? Pura vergüenza.

MANUEL
(Ríe)
¿Mi hermano?

Daniela lo interrumpe.

DANIELA
Estás mandando todo a la mierda,
Manuel. No puedes tratarla así.

MANUEL
(A Daniela)
No te metas, pendeja.

ISABEL

La envidia que le tienes a tu hermano te tiene enfermo. Ándate de una vez por todas y deja de cagarnos la vida a todos.

Isabel da media vuelta y se dirige a la cocina.

MANUEL

Tanto que hablas del Gerardo, entiende de una vez que el Gerardo nos abandonó.

Isabel se detiene.

ISABEL

¿Estás contento ya? Esta familia se fue a la mierda por tu culpa.

Se observan las fotografías de Hulda y Pamela junto a la del hijo de Manuel en la animita.

ISABEL

Por tu culpa el niño...

Manuel interrumpe violentamente a Isabel.

MANUEL

Ni se te ocurra hablar de mi hijo.

ISABEL

(Llorando)

Tú lo mataste.

MANUEL

No hay caso. Puedes quedarte acá pudriéndote junto a esta casa. Daniela vámonos.

Manuel agarra del brazo a Daniela y se dirige a la puerta de salida. Daniela mira hacia su abuela, quien le grita desde atrás.

ISABEL

(Con la voz quebrada)

Ya hicieron todo el daño que pudieron.

Isabel comienza a rezar. Continúa con sus labores hogareñas.

23

EXT. ANTE JARDÍN, CASA DE DANIELA - DÍA

23

Manuel sale por la puerta en dirección a la camioneta. Tiene agarrada de la muñeca a Daniela, quien se resiste.

DANIELA

¡Suéltame!

Manuel no le responde y sigue a paso firme.

DANIELA

¿De verdad la vas a dejar botada?
¿Qué mierda te está pasando?

MANUEL

¡Ya no hay tiempo, entiende!

Al escuchar las frías palabras de su tío, Daniela queda atónita. Sus esfuerzos por zafarse del agarre de Manuel son aún mayores.

DANIELA

(Con un nudo en la garganta)

¡Es tu mamá huevón!

Manuel intenta sujetarla con su otro brazo. En el forcejeo, Daniela realiza un notorio gesto de dolor.

MANUEL

¿Qué te pasó ahí?

Manuel le levanta la manga y se percata de una gran cantidad de vendas viejas que rodean el brazo de Daniela, apenas cubriendo las claras marcas de la peste en la piel de su sobrina. Manuel está pasmado. Su rostro, que antes desprendía seguridad y orgullo, ahora desprende temor y tristeza. Suelta a Daniela y retrocede hasta el auto en shock. Se sube al asiento del piloto. Daniela lo sigue. Manuel cierra la puerta del vehículo.

DANIELA

¿Qué pasó con todo lo que me dijiste?

Daniela lo mira sin creerlo. Encoge sus puños y golpea con impotencia las ventanas que la separan del rostro de Manuel. Manuel enciende el vehículo y se aleja, dejando atrás a Daniela.

24 EXT. COSTA - DÍA 24

Daniela (12) y Valeria (14) Juegan a través de un ritual pesquero. Hay antorchas y fogatas. Daniela se cansa y deja de correr.

25 EXT. COSTA - DÍA 25

Daniela (18) camina sobre la arena de la misma playa de su niñez. Se detiene y saca un cigarro que intenta prender con su encendedor de mecha, pero este ya no funciona. Lanza el encendedor lejos y se queda mirando el horizonte, concentrándose en el sonido del mar. De pronto, gritos se cuelan en sus oídos, los que se escuchan cada vez más fuertes. Voltea su rostro. A lo lejos, Un grupo de cuatro discípulos de la industria más su capataz se encuentran torturando a un numeroso grupo de personas. Muchos están desnudos y otros sólo tapados por un harapo. La mayoría se encuentra boca abajo sobre la arena, con las manos amarradas y un saco en sus cabezas. Los demás están sobre un bote sin remos, en la orilla. Un rezo liderado por el capataz comienza. Mientras uno de los discípulos prende una antorcha, otro rocía a la gente del bote con bencina. Daniela, conmocionada ante esta escena, se percata de la presencia de Valeria sobre el bote. Toma un palo entre los escombros que se encuentran en la arena y corre hacia el lugar, llena de ira. Golpea a un industrial con toda su fuerza en un costado, provocando que este suelte el fierro que llevaba en su mano. Un golpe le llega a Daniela por su otro costado, pero logra afirmar el arma del sujeto y dar una patada hacia adelante. Lamentablemente, la superioridad numérica de sus enemigos prueba ser demasiada y uno de los sujetos que vienen desde atrás la golpea con un objeto contundente en la cara, cayendo inconsciente.

EPÍLOGO

26 EXT. COSTA - TARDE 26

Daniela abre los ojos, tumbada en el suelo de la playa. No tiene signos de haber sido golpeada. Un pequeño cangrejo se encuentra volcado junto a ella. Se incorpora y toma al cangrejo, protegiéndolo con ambas manos. No hay rastro alguno de la situación anterior y la niebla ha adelgazado.

27 EXT. PUEBLO - TARDE 27

Daniela camina llevando consigo al cangrejo. El pueblo se encuentra sumergido en un silencio inquietante. Por sus calles no transita nadie. De pronto, la ominosa sirena de la industria comienza a sonar como de costumbre, pero esta vez el sonido es totalmente distinto.

28 INT. CASA - NOCHE 28

Las luces están apagadas y la puerta de entrada está abierta. Daniela se desplaza cautelosamente a través de la penumbra.

29 INT. HABITACIÓN DE DANIELA - NOCHE 29

Daniela abre la puerta de su habitación y ve al acuario repleto de ratas. No hay rastro de los peces. La presión que ejerce el movimiento de las ratas provoca que el acuario estalle. Las ratas caen al piso y corren hacia la oscuridad, perdiéndose de vista. De pronto, se escucha un ruido que proviene del living.

30 INT. LIVING - NOCHE 30

Daniela se acerca al living desde la cocina y encuentra reunida a toda su familia, que pareciera estar esperándola. KAREN (41) se acerca unos pasos hacia Daniela. Observa que trae consigo una foto en sus manos, la que coloca a un lado de la fotografía del hijo fallecido de Manuel. Es la imagen de una niña pequeña. Karen comienza a llorar. Daniela observa que Gerardo, quien se encuentra en la entrada de la casa, está intentando decirle algo.

GERARDO

"No pierdas el tiempo en este mar
de muertos."

31 EXT. PUEBLO - NOCHE 31

Las luces de un pequeño poblado en contraste a las luces de un enorme complejo industrial en el horizonte.

CORTE A: NEGRO. COMIENZAN LOS CRÉDITOS.

Planilla Desglose Guión (DEPARTAMENTO DE DIRECCIÓN)

1 AD.: RENZO MASCIOCCHI (renzo.masciocchi@gmail.com) 2AD.: JOAQUIN LUCO (joaquinlucocom@hotmail.com)

Escena	Locación	SET	I/E	D/N	Personaje	FIG/EXTRAS	Detalle extras	Descripción	Págs.	Ambientación	Utilería	Maquili. Peluq.	Vestuario	Prod. FX/Sonido	Vehiculos/ Animación / Detalle	
1	Playa	Borde, Orilla de playa	EXT	D	DANIELA, MANUEL	N/F	N/F	Manuel trata de enseñar a una Daniela de 12 años cómo pescar.	1	Bote pesquero	Red de pescar, pesos para red, materiales de pesca		Vestimenta para el agua de Manuel. Tener en cuenta salvavidas.	Ruido de viento, corriente de viento constante. Transición a siguiente escena: importante para tratamiento sonoro.	Bote	
2	Casa Isabel	Living	INT	D	DANIELA, MANUEL, GERARDO	N/F	N/F	Gerardo se va de casa y Manuel lo increpa. Al irse, Gerardo se dirige a Daniela.	2	Casa interior				Voz apagada de Gerardo		
3	Playa	Roquerío, orilla de playa	EXT	D	DANIELA	N/F	N/F	Daniela pesca en la orilla de la playa. Mientras fuma, el hilo se tensa, y Daniela se lanza al mar a recoger lo que atrapó.	2	Roquerío, Basura. Animales muertos.	Objetos, desechos. Caña de pescar, hilo, cubeta. Cigarillos, encendedor.			Industria de Fondo, tener en cuenta.		
4	Pueblo	Línea ferroviaria	EXT	D	DANIELA	N/F	N/F	Daniela, luego de nadar, vuelve caminando al lado de la vía ferroviaria, con ansiedad. El tren pasa, y Daniela posa su vista en él.	3	Pueblo, vías del tren	Objeto pesado que cae del tren. Caja.			Sonido de Tren.	Tren	
5	Taberna	Entrada de bar	INT	D	DANIELA, VALERIA, MANUEL	13	>Papá de Valeria, >4 Industriales, >8 personas en el bar.	Daniela logra encontrar a Manuel en el Bar. Los industriales provocan una pelea.	3, 4 y 5	Interior del Bar, acorde a propuesta de D. A.	Elementos propios del Bar / máscara de los industriales y capataz.		Industriales, extras y padre de Valeria.	Pelea		
6	Casa Daniela	Antejardín	EXT	D	DANIELA	N/F	N/F	Daniela llega tarde a casa. Isabel la reta y la apura a entrar.	5	Exterior de casa.	Cubeta, caña de pescar, manita.			Cerrojos de puerta.	Detalle de mano de Daniela en puerta.	
7	Casa Daniela	Living	INT	T	DANIELA, ISABEL	N/F	N/F	Isabel reta a Daniela por la hora en que llega, mientras hace tareas del hogar.	5 y 6	Living y Cocina, detalles de propuesta de D.A.	Ingredientes culinarios, instrumentos de cocina, tabla para cortar, mercadería. Animita.			Cerrojos de puerta.	Detalle a animita.	
8	Casa Daniela	Comedor	INT	N	DANIELA, ISABEL, HULDA	N/F	N/F	Isabel, Daniela y Hulda comen en la mesa. Mientras Hulda intenta comer, Isabel y Daniela discuten. Daniela va a ver a su madre.	6 y 7	Comedor. Mesa puesta para una familia numerosa.	Plato de sopa, comida sobre la mesa, platos. Cubeta de Daniela.	Rostro y apariencia envejecida de Hulda.				
9	Casa Daniela	Dormitorio Pamela	INT	D	DANIELA, PAMELA	N/F	N/F	Daniela entra a la habitación de su madre, y la encuentra en pleno intento de suicidio. La salva.	7	Habitación de Pamela	Sábana, perchero, bandeja con comida.					
10	Casa Daniela	Dormitorio Pamela	INT	N	DANIELA, PAMELA	N/F	N/F	Mientras su madre está acostada y sola, Daniela le pregunta qué le ocurre. Su madre no contesta.	7	Habitación de Pamela	Cama, sábanas.	Rostro de Pamela (señal del llanto)		Zumbido de moscas.		

16	Poblado	Calle del pueblo	EXT	D	DANIELA, VALERIA (SÓLO VOZ) Y EXTRAS.	8	>1 muerto, >2 industriales cargando, >2 personas corren, >3 Industriales corren.	Se observa el poblado y la crisis que vive. Propaganda en los muros, sujetos cargando cadáveres y personas corriendo, asustadas y reprimidas. Se escucha conversar a Daniela y Valeria.	9	Pueblo costero decadente. Nieblina, todo cubierto de desechos. Calles húmedas.	Pancartas en las calles, cadáveres en bolsas. Mascallas, desechos en la calle.	Industriales.	Sonido de la alarma de la industria.	Camioneta Pick Up.
17	Cerro	Sobre acantilado	EXT	D	DANIELA, VALERIA	N/F	N/F	Daniela y Valeria conversan en un cerro, mientras observan el día a día del pueblo. Mientras beben y fuman, conversan de sus vidas. Daniela le cuenta que se irá del pueblo.	10 y 11	Cerro, frente al poblado. Al fondo, industrias expelen humo.	Botellas de alcohol, bolsa para fumar, pegamento industrial.			
18	Poblado	Línea ferroviaria	EXT	D	DANIELA	N/F	N/F	Daniela, frente a la línea del tren, observa una caja caída de un vagón. De a poco, asoma su contenido.	11	Vías del tren, barro, desechos.	Caja con material de la industria (Perfi cuadrado de Acero)			
19	Poblado	Costa	EXT	D	DANIELA, MANUEL	N/F	N/F	Daniela le cuenta su descubrimiento a Manuel, e intenta conseguir su ayuda. Luego de una larga discusión, consigue recuperarlo.	11, 12 y 13	Costa, vigas industriales alrededor.	Cigarrillos.	Corriente de viento.		
20	Casa Daniela	Dormitorio Daniela	INT	D	DANIELA	N/F	N/F	Daniela, agitada, intenta acabar con las ratas. Las ratas la observan temerosas, y Daniela no abre el veneno.	13	Habitación de Daniela	Ratas, veneno.		Ratas	
21	Casa Daniela	Antejardín	EXT	D	MANUEL	N/F	N/F	Manuel llega a casa de su madre, después de un tiempo, con varias cosas. Al parecer, viene a sacarlos de allí. Ve una marca doblada en el frontis de la casa. Se asusta, y se acerca raudo a ver si alguien está.	13 y 14	Exterior de casa. Ambiente hostil. Casa marcada.	Máscaras de gas, uniforme de custodios del tren, bolsas plásticas para cadáveres. Reloj.		Discusión desde el interior.	Camioneta, graffiti en casa.
22	Casa Daniela	Comedor	INT	D	ISABEL, DANIELA, MANUEL	N/F	N/F	Daniela intenta convencer a Isabel de salir de casa. No hay señales de Pamela o Hilda. Isabel se resiste, apelando a que Gerardo volverá. Manuel entra y comienza una discusión con su madre, con un conflicto que acaba mal.	14, 15 y 16	Living, ambiente en base a propuesta de D.A.	Fotografías de Hilda y Pamela.	Propuesta de D.A.		Una sola secuencia.
23	Casa Daniela	Antejardín	EXT	D	DANIELA, MANUEL	N/F	N/F	Manuel intenta llevarse a Daniela del lugar, forcejeando con ella. Daniela demuestra dolor en su brazo, y Manuel se percató de que tiene la peste. Se aterra y se escapa, tras los gritos e insultos de Daniela.	16 y 17	Exterior de casa. Antejardín.	Veredas en brazo de Daniela.	Señal de la peste en Daniela.		Camioneta.
24	Poblado	Costa	EXT	D	DANIELA Y VALERIA (EXTRAS PEQUEÑAS) Y EXTRAS	12	>2 Niñas (Daniela y Valeria), >10 personas	Daniela y Valeria, niñas, juegan mientras se desarrolla un ritual de los pescadores a San Pedro.	18	Playa, ambiente serio por el ritual, pero festivo por el juego de las niñas.	Antorchas, luego. Estallida de San Pedro.			
25	Poblado	Costa	EXT	D	DANIELA, VALERIA Y EXTRAS	15	>5 Industriales, >10 personas	Daniela, luego de la situación con Manuel, se dirige a la playa. Allí ve que los industriales están torturando y golpeando a gente, intentando subirlos a un bote. Entre ellos está Valeria. Daniela corre y pelea con los industriales, cayendo inconsciente.	18	Ambiente lleno de escombros, playa, coreografía de movimientos de extras.	Encendedor. Sacos, antorchas, bencina. Palo, fierros, armas.		Ruido de golpes, gritos, ambiente hostil.	Bote. Atención al rezo de la gente.
26	Poblado	Costa	EXT	T	DANIELA	N/F	N/F	Daniela abre los ojos y se encuentra sola en la playa. A su lado hay un pequeño cangrejo. Se levanta y se lleva al cangrejo a su casa.	18	Más claridad, menos niebla.	Cangrejo.			Cangrejo.

27	Poblado	Calles del pueblo	EXT	T	DANIELA	N/F	N/F	Daniela lleva al congrejo en sus manos hacia su casa. No hay señas de gente, ni de ningún rastro de vida en el pueblo. La sirena del pueblo suena distinto.	19	Pueblo desierto, no hay señales de nada alrededor.					Siencio inquietante, sonido de la sirena distinto.	
28	Casa Daniela	Living, Comedor	INT	N	DANIELA	N/F	N/F	Las luces de su casa están apagadas, y la puerta abierta. Daniela camina con cautela en la penumbra.	19	Penumbra						Plano inicia desde el interior de la casa.
29	Casa Daniela	Dormitorio Daniela	INT	N	DANIELA	N/F	N/F	Daniela entra a su habitación y encuentra la pecera repleta de ratas. No hay rastro de los peces, y las ratas acaban por destruir el acuario. Se escucha un ruido desde el living.	19	Habitación de Daniela, oscuridad. Ambiente desagradable.					Estallido de pecera. Ruido desde el living. Capa ensordecidora, desagradable.	Pecera estalla.
30	Casa Daniela	Living	INT	N	DANIELA, ISABEL, ROLDA, PAMELA, MANUEL, GERARDO Y EXTRAS	2	>Karen, >Pareja de Manuel	Daniela baja al living, y encuentra a toda su familia reunida. La pareja de Gerardo, Karen, ubica la foto de una pequeña niña al lado de la foto del hijo de Manuel. Gerardo le habla a Daniela.	19	Toda la familia reunida, inclusive quienes ya desaparecieron. Ambiente lleno de gente. Tristeza.						
31	Poblado	Visión General	EXT	N	N/F	N/F	N/F	Se observan las luces del pequeño poblado, en contraste a un gran complejo industrial y sus luces.	19	Pueblo de noche, industria en contraposición.						Plano de noche.
32	Tren	Interior de Carro	INT	D	DANIELA	N/F	N/F	Daniela va apoyada en la pared interior de un vagón de tren. Lleva un enorme parche que cubre su ojo y parte de su frente. De pronto, el tren se detiene.	20	Oscuro vagón de tren.					Ruido del tren en movimiento. Ruido de detención.	



Castlist

El número de personajes del cortometraje se eleva a Ocho. Que son:

Daniela, Manuel, Isabel, Hulda, Pamela, Valeria, Gerardo, Capataz.

Junto a dos extras calificados: Karen y Ramiro

A esto se le suman un numero de 22 extras que rotan y se repiten en las secuencias de calle (8 extras), playa (12 extras) y Bar (10 extras)

Daniela: Es interpretada por la excelentísima Giannina Fruttero.

Con experiencia en teatro, cine y series de televisión.

Nominada en la categoría "Mejor Interpretación Femenina en Miniserie o Teleserie" de los premios Platino, por su rol protagónico en Ramona.



Manuel: Interpretado por el actor Claudio Rivero, con quien ya tenemos experiencia previa trabajando en el cortometraje de escuela *Ex Recoleta*, seleccionado en SANFIC 14.

Claudio y Giannina han trabajado juntos varias veces antes, lo cual ha hecho muy fructífero el trabajo con ellos.



Isabel: Interpretada por la experimentada Ana Reeves.

Decana de la Facultad de Artes de la Comunicación de UNIACC

Distinguida trayectoria en televisión y en cine.

Valeria: Interpretada por la actriz Valentina Sierra, oriunda de San Pedro de La Paz.

Estudió teatro en la Universidad Mayor, es parte de la compañía de teatro La Prudente.





Iván/Capatáz: Roles interpretados por Iván Contreras, actor y locutor de Concepción con experiencia en publicidad, cortos y largometrajes.

Pamela: Rol interpretado por Luz Marina Vergara. Actriz, escritora y docente de la Universidad Católica de la Santísima Concepción. Con un magister a su haber en Pedagogía teatral.



Hulda: Interpretada por María Teresa Uribe, penquista. Se acercó a la actuación a través de los cursos impartidos en el CECAM-UDEC, donde a demás es profesora de Inglés.

Plan de Rodaje "El Pescador del Mar Muerto"

Director: Sebastián Córdova / 1AD: Renzo A. Masciocchi-2AD: Joaquín Luco / Producción: Gabriel Moya y Leonard Muñoz

JORNADA 1, VIERNES 26 DE OCTUBRE										
LOCACIONES: MALAQUÍAS CONCHA, EL ARENAL, TALCAHUANO/ CALETA LENGA, SAN VICENTE/ CANELO 151, POBLACIÓN HIGUERAS, TALCAHUANO										
CITACIÓN MAÑANA: 8:30 AM. INICIO: 8:45 AM- TÉRMINO JORNADA MAÑANA: 12:55 PM- INICIO JORNADA TARDE 14:30 PM. TÉRMINO JORNADA: 17:00										
HORA	ESCENA	PLANOS	SET	INT/EXT	DURACIÓN (8vas)	D / N / T	ACCIÓN	ELENCO	BLOQUEO (MAX)	DIFICULTAD
TRASLADO A LOCACIÓN: MALAQUÍAS CONCHA, SECTOR EL ARENAL, TALCAHUANO										
8:45 A 9:30	ESC4	TODOS	LÍNEA FERROVIARIA	EXT	4/8	D	Daniela, luego de nadar, vuelve caminando al lado de la vía ferroviaria, con ansiedad. El tren pasa, y Daniela posa su vista en él.	DANIELA	10 MIN	ALTA
9:30 A 10:15	ESC16	1, 2	LÍNEA FERROVIARIA	EXT	2/8	D	Daniela, frente a la línea del tren, observa una caja caída de un vagón. De a poco, asoma su contenido.	DANIELA	5 MIN	MEDIA
TRASLADO A LOCACION: CALETA LENGA, SAN VICENTE										
11:00 A 12:55	ESC3	4, 7	PLAYA	EXT	2/8	D	Daniela pesca en la orilla de la playa. Mientras fuma, el hilo se tensa, y Daniela se lanza al mar a recoger lo que atrapó.	DANIELA	15 MIN	ALTA
ALMUERZO: 13:00- 14:00 EN CALETA LENGA										
TRASLADO A LOCACIÓN: CANELO 151, POBLACION HIGUERAS, TALCAHUANO										
14:30 A 16:30	ESC8	TODOS	HABITACIÓN PAMELA	INT	2/8	D	Daniela entra a la habitación de su madre. Detalles muestra que no ha comido ni tomado sus medicamentos. Daniela se acerca y se ven las huellas de la peste en Pamela. Pamela llora.	DANIELA / PAMELA	15 MIN	MEDIA

Plan de Rodaje "El Pescador del Mar Muerto"

Director: Sebastián Córdova / 1AD: Renzo A. Masciocchi- 2AD: Joaquín Luco / Producción: Gabriel Moya y Leonard Muñoz

JORNADA 2 - SABADO 27 DE OCTUBRE										
LOCACIONES MAÑANA: CALETA LENGUA, SAN VICENTE/ CERRO HIGUERAS, TALCAHUANO/ LOTA										
CITACIÓN MAÑANA: 8:00 AM. INICIO: 8:30 AM- TÉRMINO JORNADA MAÑANA: 13:10 PM- INICIO JORNADA TARDE 15:30 PM. TÉRMINO JORNADA: 20:00										
HORA	ESCENA	PLANOS	SET	INT/EXT	DURACIÓN (8vas)	D/N/T	ACCIÓN	ELENCO	BLOQUEO (MAX)	DIFICULTAD
TRASLADO A LOCACION: CALETA LENGUA, SAN VICENTE, TALCAHUANO										
8:30 A 9:45	ESC26	TODOS	PLAYA	EXT	2/8	D	Daniela abre los ojos y se encuentra sola en la playa. A su lado hay un pequeño cangrejo. Se levanta y se lleva al cangrejo a su casa.	DANIELA	10 MIN	MEDIA
9:50 A 10:45	ESC 25.1	TODOS	PLAYA	EXT	5/8	D	Daniela camina por la playa hasta detenerse. Intenta prender un cigarrillo, pero ya no funciona el mechero. Lo lanza. Escucha el mar. Es interrumpida y mira hacia el costado, donde ve un palo sobre una pila de basura.	DANIELA	20 MIN	ALTA
10:50 A 13:10	ESC 25.2	TODOS	PLAYA	EXT	5/8	D	Daniela, en la playa, ve que los industriales están torturando y golpeando a gente, intentando subirlos a un bote. Entre ellos está Valeria. Daniela corre y pelea con los industriales, cayendo inconsciente.	DANIELA, VALERIA, EXTRAS	45 MIN	ALTA
ALMUERZO EN CALETA LENGUA: 13:15 A 14:30										
TRASLADO A LOCACION: POBLACIÓN HIGUERAS, CERRO HIGUERAS, TALCAHUANO										
15:30 A 17:00	ESC14	TODOS	CERRO	EXT	8/8	D	Daniela y Valeria conversan en un cerro, mientras observan el día a día del pueblo. Mientras beben y fuman, conversan de sus vidas. Daniela le cuenta que se irá del pueblo.	DANIELA, VALERIA	15 MIN	BAJA
TRASLADO DE LOCACION: A LOTA, BIOBIO										
18:00 A 19:00	B-ROLL	_.	CALLES	EXT	_.	T	B-ROLL CON DANIELA	DANIELA	_.	MEDIA
19:00 A 20:00	ESC27	TODOS	CALLES	EXT	2/8	T	Daniela lleva al cangrejo en sus manos hacia su casa. No hay señas de gente, ni de ningún rastro de vida en el pueblo. La sirena del pueblo suena distinto.	DANIELA	_.	MEDIA

Plan de Rodaje "El Pescador del Mar Muerto"

Director: Sebastián Córdova / 1AD: Renzo A. Masciocchi- 2AD: Joaquín Luco / Producción: Gabriel Moya y Leonard Muñoz

JORNADA 3- DOMINGO 28 DE OCTUBRE										
LOCACIONES: CALETA LENGUA, SAN VICENTE, TALCAHUANO/ POBLACIÓN HIGUERAS, TALCAHUANO										
CITACIÓN MAÑANA: 8:30 AM. INICIO: 8:40 AM. TERMINO JORNADA MAÑANA: 13:30 INICIO JORNADA TARDE: 14:50 PM. TERMINO JORNADA: 21:15 PM										
HORA	ESCENA	PLANDS	SET	INTEXT	DURACION (Revs)	DINT	ACCION	ELENCO	BLOQUEO (MAX)	DIFICULTAD
TRASLADO A LOCACION: CALETA LENGUA, SAN VICENTE, TALCAHUANO										
8:40 A 11:30	ESC 1	TODOS	BOTE	EXT	4/8	D	Manuel trata de enseñar a una Daniela de 12 años cómo pescar.	DANIELA, MANUEL	15 MIN	ALTA
TRASLADO A LOCACION: POBLACION HIGUERAS, TALCAHUANO										
12:30 a 13:30	ESC11	TODOS	CALLE EXTERIOR	EXT	6/8	D	Daniela y Manuel salen del bar. Manuel, ebrio, vomita. Ambos discuten.	DANIELA, MANUEL	10 MIN	MEDIA
ALMUERZO: 13:30 A 14:30 EN POBLACION HIGUERAS, TALCAHUANO										
TRASLADO A LOCACION: FACHADA DE CASA DE DANIELA EN POBLACION HIGUERAS										
14:50 A 16:00	ESC21	TODOS	FACHADA	EXT	3/8	T	Manuel llega a casa de su madre, después de un tiempo, con varias cosas. Al parecer, viene a sacarlas de allí. Ve una marca dibujada en el frontis de la casa. Se asusta, y se acerca raudo a ver si alguien está.	MANUEL	10 MIN	MEDIA
16:15 A 18:30	ESC23	TODOS	FACHADA	EXT	8/8	T	Manuel intenta llevarse a Daniela del lugar, forcejeando con ella. Daniela demuestra dolor en su brazo, y Manuel se percata de que tiene la peste. Se aterra y se escapa, tras los gritos e insultos de Daniela.	MANUEL, DANIELA	20 MIN	ALTA
19:00 A 20:00	ESC6	TODOS	FACHADA	EXT	3/8	T	Daniela llega tarde a casa. Isabel la reta y la apura a entrar.	DANIELA, ISABEL	10 MIN	BAJA
TRASLADO A LOCACION: CANELO 151, POBLACION HIGUERAS, TALCAHUANO										
20:20 A 21:15	ESC28	TODOS	CASA DANIELA	INT	1/8	N	Las luces de su casa están apagadas y la puerta abierta. Daniela camina con cautela en la penumbra.	DANIELA	10 MIN	BAJA

Plan de Rodaje "El Pescador del Mar Muerto"

Director: Sebastián Córdova / IAD: Renzo A. Masciocchi- 2AD: Joaquín Luco / Producción: Gabriel Moya y Leonard Muñoz

JORNADA 4- LUNES 29 DE OCTUBRE										
LOCACION: CALETA INFIERNILLO, TALCAHUANO/ CANELO 151, POBLACIÓN HIGUERAS, TALCAHUANO										
CITACIÓN MAÑANA: 8:15 AM. INICIO: 8:30 AM. TERMINO JORNADA MAÑANA: 13:30 INICIO JORNADA TARDE: 14:40 PM. TERMINO JORNADA: 20:00 PM										
HORA	ESCENA	PLANOS	SET	INTEXT	DURACIÓN (8vas)	D/INT	ACCION	ELENCO	BLOQUEO	DIFICULTAD
TRASLADO A LOCACIÓN A CALETA INFIERNILLO										
8:30 A 11:00	ESC3	1,2,3,5,6	PLAYA	EXT	2/8	D	Daniela pesca en la orilla de la playa. Mientras fuma, el hilo se tensa.	DANIELA	15 MIN	MEDIA
TRASLADO DE LOCACIÓN: A CANELO 151, POBLACIÓN HIGUERAS, TALCAHUANO										
11:30 A 12:30	ESC9	TODOS	LIVING CASA	INT	2/8	D	Isabel reza hincada frente a la imagen de un niño pequeño. Se siente el chillido de las ratas en casa, y un fuerte golpe de algo rompiendo una ventana la asusta.	ISABEL	10 MIN	BAJA
12:35 A 13:30	ESC12	TODOS	HABITACIÓN ISABEL	INT	2/8	D	Isabel reza desesperada en su habitación, frente a una antigua fotografía de Gerardo y su padre. Daniela la observa desde una puerta entreabierta.	ISABEL, DANIELA	10 MIN	BAJA
ALMUERZO: 13:30 A 14:30										
14:40 A 16:30	ESC7	TODOS, ORDEN 2-3-1-4-5-6	CASA DANIELA	INT	8/8	T	Isabel reta a Daniela por la hora en que llega, mientras hace tareas del hogar. Mientras Huida intenta comer, Isabel y Daniela discuten.	ISABEL, DANIELA, HUIDA	20 MIN	ALTA
16:30 A 19:00	ESC22	TODOS	CASA DANIELA	INT	4 pág	T	Daniela intenta convencer a Isabel de salir de casa. No hay señas de Pamela o Huida. Isabel se resiste, apelando a que Gerardo volverá. Manuel entra y comienza una discusión con su madre, con un conflicto que acaba mal.	DANIELA, ISABEL, MANUEL	45 MIN	ALTA
19:00 A 20:00	ESC30	TODOS	CASA DANIELA	INT	3/8	T	Daniela baja al living, y encuentra a toda su familia reunida. La pareja de Gerardo, Karen, ubica la foto de una pequeña niña al lado de la foto del hijo de Manuel. Gerardo le habla a Daniela.	DANIELA, ISABEL, MANUEL, HUIDA, PAMELA, GERARDO, KAREN	15 MIN	ALTA

Plan de Rodaje "El Pescador del Mar Muerto"

Director: Sebastián Córdova / 1AD: Renzo A. Masciocchi- 2AD: Joaquín Luco / Producción: Gabriel Moya y Leonard Muñoz

JORNADA 5- MARTES 30 DE OCTUBRE										
LOCACIONES: CANELO 151, HIGUERAS, TALCAHUANO/ PENCO/ CALETA LENGUA, SAN VICENTE/ POBLACIÓN HIGUERAS										
CITACIÓN MAÑANA: 8:15 AM. INICIO: 8:30 AM. TERMINO JORNADA MAÑANA: 12:45 INICIO JORNADA TARDE: 14:00 PM. TÉRMINO JORNADA: 22:00 PM										
HORA	ESCENA	PLANOS	SET	INT/EXT	DURACIÓN (8vas)	D/N/T	ACCION	ELENCO	BLOQUEO	DIFICULTAD
TRASLADO A LOCACIÓN: ISLA ROCUANT										
8:30 A 10:30	ESC17-ESC19	TODOS	ROQUERIO	EXT	4/8	D	Daniela le cuenta su descubrimiento a Manuel e intenta conseguir su ayuda. Luego de una larga discusión, consigue recuperarlo.	MANUEL, DANIELA	20 MIN	ALTA
TRASLADO A LOCACIÓN: CANELO 151, POBLACIÓN HIGUERAS, TALCAHUANO										
11:00 A 12:30	ESC2	TODOS	CASA DANIELA	INT	5/8	D	Gerardo se va de casa y Manuel lo increpa. Al irse, Gerardo se dirige a Daniela.	GERARDO, MANUEL, DANIELA	15 MIN	MEDIA
ALMUERZO DE 12:45 A 13:30										
TRASLADO A LOCACIÓN: PENCO										
14:00 A 18:30	ESC5	TODOS	BAR	INT	2 pág	D	Daniela logra encontrar a Manuel en el Bar. Los industriales provocan una pelea.	DANIELA, MANUEL	20 MIN	ALTA
TRASLADO A LOCACIÓN: CALETA LENGUA, SAN VICENTE										
19:00 A 20:30	ESC24	TODOS	PLAYA	EXT	1/8	T	Daniela y Valeria, niñas, juegan mientras se desarrolla un ritual de los pescadores a San Pedro.	DANIELA, VALERIA	20 MIN	ALTA
21:00 A 22:00	ESC31	TODOS	PUEBLO	EXT	1/8	N	Se observan las luces del pequeño poblado, en contraste a un gran complejo industrial y sus luces.	.	.	BAJA

**Lunes JORNADA 1
2018**

26 de octubre,

Horarios	Inicio	8:00			Listos en set	8:25
	Término	17:00			Desmontaje	17:15

Locación	Vías del tren	Dirección: Malaquías Concha/ Talcahuano-Centro Talcahuano
	Playa	Caleta Lengua, San Vicente
	Habitación Pamela	Canelo 151, Población Higueras, Talcahuano.

Director	999642220	1 AD	933480325	Dir. Foto	983261047	Dir Arte.	991527760
Prod. General	968797280	2 AD	963019514	Asist. Foto		Asist. Arte	
Prod. Ejecutivo	991397614						

CITACIÓN EQUIPO TÉCNICO

Departamento	Llegada	Requerimientos
DIRECTOR	8:00	
DIRECCIÓN	8:00	
PRODUCCIÓN	O.P.	TRASLADOS ASEGURADOS.PROCURAR QUE TRANSPORTE ESTÉ A LA HORA
D.P.	-	
D. FOTO	8:00	CONSIDERAR CLIMA PARA LUZ EN CALETA LENGUA
GAFFER /ELÉCTRICOS	8:00	QUE LLEGUE A BUENA HORA PARA INTEGRARSE AL EQUIPO.
GRIP	-	
SONIDO	8:00	ATENTO A VIENTO: PARTE METEREOLÓGICO
D. ARTE	O.P.	Asegurar que todo material del Depto. de Arte esté listo. Comunicar a AD
ESCENOGRAFIA	-	
AMBIENTACIÓN	O.P.	REVISAR QUE LOCACIONES EXTERIORES ESTÉN BIEN DEFINIDAS.
UTILERÍA	8:00	ASEGURAR MATERIALES Y CONFIRMAR CON PRODUCCION
VESTUARIO	8:00	ASEGURAR VESTUARIO ACTRIZ PRINCIPAL, CONFIRMAR CON AD
MAQUILLAJE-PELO	8:00	
CATERING	13:15	SE DESARROLLA EN CALETA LENGUA.

	Salida Sol	Puesta Sol	Parte Meteorológico
	06:55	20:17	CUBIERTO VARIANDO A PARCIAL 16°/ 10°, BANCOS DE NEBLINA MATINAL, VTO S/SE 5/10 NDS ROLANDO Y AUMENTANDO AL S/SW 10/20 NDS
PRIMERA ESCENA CUENTA CON TREN. TREN PASA A LAS 9:25 AM (SI SE NOS VA EL TREN, NO PODEMOS HACER LA ESCENA ._.)			

PRODUCCIÓN
ASEGURAR CATERING, TRANSPORTE Y TIEMPOS DE MOVIMIENTO

LOCACIÓN

TODA LOCACIÓN ESTÁ ASEGURADA: PLAN DE RODAJE REQUIERE TIEMPOS PRECISO. NO PERDER TIEMPO.

E L P E S C A D O R D E L M A R M U E R T O
Hoja de Llamado

Sábado

JORNADA 2

27 de Octubre, 2018

Horarios	Inicio	8:00	Listos en set	8:30
	Término	20:00		Desmontaje

Locación	PLAYA	Dirección: CALETA LENGUA, S/N
	CERRO	CERRO HIGUERAS
	LOTA	SECTOR BAJO LOTA / MUELLE VIEJO

Director	999642220	1 AD	933480325	Dir. Foto	983261047	Dir Arte.	991527760
Prod. General	968797280	2 AD	963019514	Asist. Foto		Asist. Arte	
Prod. Ejecutivo	991397614						

CITACIÓN EQUIPO TÉCNICO

DEPARTAMENTO	LLEGADA	REQUERIMIENTOS
DIRECTOR	8:00	
DIRECCIÓN	8:00	DEFINIR HORA DE ENROQUE ENTRE 1 Y 2 AD
PRODUCCIÓN	O.P.	ASEGURAR LLEGADA DE EXTRAS Y ESPERA DE CATERING PARA EQUIPO
D. FOTO	8:00	REVISAR TODO EQUIPO PARA RODAJE DURANTE EL DÍA
GAFFER / ELÉCTRICOS	8:00	
SONIDO	8:00	ATENTO A VIENTOS Y POSIBILIDAD DE LLUVIA
D. ARTE	O.P.	ASEGURAR TODO ELEMENTO NECESARIO PARA ARTE EN TODAS LAS ESCENAS.
ESCENOGRAFIA	-	
AMBIENTACIÓN	8:00	REVISAR ELEMENTOS PARA PLAYA Y CERRO
UTILERÍA	-	
VESTUARIO	O.P.	MANTENER ORDENADA LISTA DE VESTUARIO ACTRICES Y EXTRAS
MAQUILLAJE-PELO	-	
CATERING	-	A TIEMPO! MUY IMPORTANTE

	Salida Sol	Puesta Sol	Parte Meteorológico
	06:52	20:21	PARCIALMENTE NUBLADO (11°/ 18°), CON PROBABILIDAD DE PRECIPITACIONES 20%, HUMEDAD 80% Y VIENTO DE 18KM/H
ESTAR ATENTOS A CAMBIOS DE CLIMA, LLEGADA DE EXTRAS Y POSIBLE MARCHA EN CERRO DÍA SABADO, DE COORDINADORA CHORERA. A CERRO SE SUBE CAMINANDO, ESTAR ATENTOS A TIEMPO.			

PRODUCCIÓN

MATERIALES DEBEN SALIR DE LOCACION. NINGUN MATERIAL PUEDE QUEDARSE.

LOCACIÓN

CUALQUIER PROBLEMA EN LOTA, CONTACTAR A VASILI CARRILLO

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

JEFE DE PRODUCCIÓN

EL PESCADOR DEL MAR MUERTO

Hoja de Llamado

AGENDA

Total páginas día		3 PÁGINAS			Sets día		CALETA LENGUA S/N CERRO HIGUERAS, TALCAHUANO SECTOR BAJO LOTA / MUELLE VIEJO		
Escenas Día		6							
Nº	Resumen	I/E D/N	Pág	Elenco	Fig./Extras	Set	Hora		
CITACIÓN GENERAL									
26	DANIELA abre los ojos y se encuentra sola en la playa, junto a cangrejo.	E/D		DANIELA	---	PLAYA	8:30- 9:45		
25.1	Daniela intenta prender un cigarrillo infructuosamente. Mira hacia un costado	E/D		DANIELA	EXTRAS EN PREPARACION DISPONIBLES	PLAYA	9:50 A 10:45		
25.2	Daniela ve que en la playa hay industriales torturando gente. Se lanza a rescatar a Valeria.	E/D		DANIELA, VALERIA	13 EXTRAS PREPARADOS EN COREOGRAFIA	PLAYA	10:50 A 13:10		
ALMUERZO									
Desmontaje/ Traslado									
14	Daniela y Valeria conversan en el mirador de un cerro.	E/D		DANIELA, VALERIA	---	CERRO	15:30 A 17:00		
B-ROLL	Escenas contextuales del pueblo y Daniela.	E/D		DANIELA	---	PUEBLO	18:00 A 19:00		
27	Daniela vuelve a casa con el cangrejo. No hay nadie en el pueblo.	E/D		DANIELA	---	PUEBLO	19:00 A 20:00		
DESMONTAJE									
FIN JORNADA									
							19:00		

Personajes	Actor – Actriz	Recoger	Llegada	Maquillaje / Pelo		Vestuario		Listo Set
				In	out	In	out	
DANIELA	GIANNINA FRUTTERO	8:00	08:15	08:30	20:00	8:30	20:00	8:30
VALERIA	VALENTINA SIERRA	LLEGA A VAN (9:30)	10:00	10:10	17:00	09:00	17:00	10:15

Fig./ Extras	Cant./ Responsable	Llegada	Maquillaje / Pelo		Vestuario		Listo Set
			In	out	In	out	
13 EXTRAS	GABRIEL MOYA	10:00	10:10	13:00	10:30	13:00	10:45

Preparación Jornada 2 – Sábado 27, 2018								
Nº Escenas	ESC 25, ESC 26, ESC 14, B-ROLL, ESC 27					DH	-	
Locación (Sets)	CALETA LENGUA S/N; CERRO HIGUERAS, TALCAHUANO; LOTA BAJO, MUELLE VIEJO, LOTA.							
Personajes	DANIELA, VALERIA							
Producción								
Vehículos	TRANSPORTES PARA CALETA LENGUA Y LOTA							
Animales	NO HAY							
Ambientación	MONTÍCULO DE BASURA EN LENGUA							
Utilería	5 ANTORCHAS, BIDÓN, ENCENDEDOR MECHA, 8 SACOS, CUERDAS, CANGREJO, CIGARROS, BOTELLAS							
Vestuario	VER DIRECCION DE ARTE							
Maquillaje	NO HAY							
Fig./ Extras	13 EXTRAS QUE DEBEN LLEGAR A CANELO 151, PARA SER TRASLADADOS A CALETA LENGUA							
Traslado Actores U otra info	TRASLADO DE ACTORES SE HACE EN VAN, Y SE LES REGRESA A LAS 13:00 HRS.							

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

JEFE DE PRODUCCIÓN

E L P E S C A D O R D E L M A R M U E R T O

Hoja de Llamado

Domingo

JORNADA 3

27 de Octubre, 2018

Horarios	Inicio	8:00
	Término	21:15

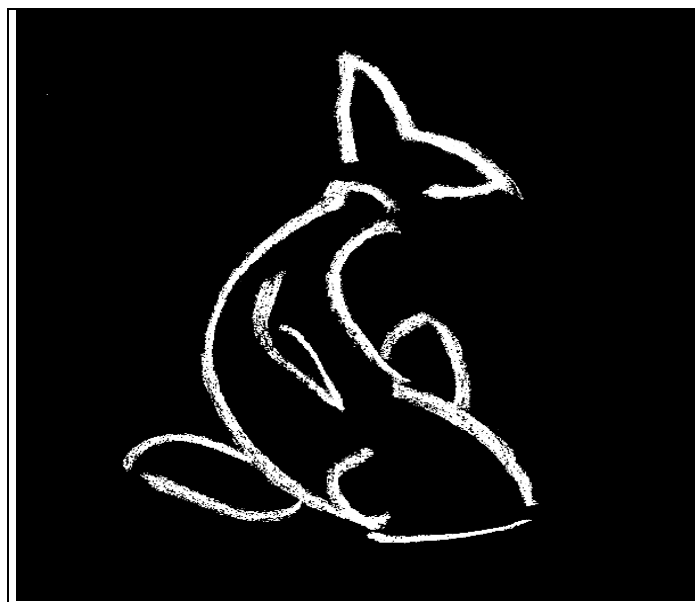
Listos en set	8:30
Desmontaje	21:30

Locación	PLAYA LENGA	Dirección: CALETA LENGA, S/N
	POBLACIÓN HIGUERAS	CALLE EXTERIOR EN TALCAHUANO
	FACHADA POBLACIÓN HIGUERAS	FACHADA CASA DANIELA

Director	999642220	1 AD	933480325	Dir. Foto	983261047	Dir Arte.	991527760
Prod. General	968797280	2 AD	963019514	Asist. Foto		Asist. Arte	
Prod. Ejecutivo	991397614						

CITACIÓN EQUIPO TÉCNICO

DEPARTAMENTO	LLEGADA	REQUERIMIENTOS
DIRECTOR	8:00	
DIRECCIÓN	8:00	
PRODUCCIÓN	O.P.	ASEGURAR EL BOTE Y ESPERA DE CATERING PARA EQUIPO
D. FOTO	8:00	REVISAR TODO EQUIPO PARA RODAJE DURANTE EL DÍA
GAFFER /ELÉCTRICOS	8:00	
SONIDO	8:00	ATENTO A VIENTOS Y POSIBILIDAD DE LLUVIA
D. ARTE	O.P.	ASEGURAR TODO ELEMENTO NECESARIO PARA ARTE EN TODAS LAS ESCENAS.
ESCENOGRAFIA	-	
AMBIENTACIÓN	8:00	REVISAR ELEMENTOS PARA CASA Y AUTO EN ESCENA CON MANUEL / ELEMENTOS DE PESCA
UTILERÍA	-	
VESTUARIO	O.P.	MANTENER ORDENADA LISTA DE VESTUARIO ACTRICES Y EXTRAS
MAQUILLAJE-PELO	12:00	
CATERING	-	A TIEMPO! MUY IMPORTANTE



Salida Sol	Puesta Sol	Parte Meteorológico
06:50	20:22	CHUBASCOS (10°/ 17°), CON PROBABILIDAD DE PRECIPITACIONES 80%, HUMEDAD 88% Y VIENTO DE 14KM/H
ESTAR ATENTOS A CAMBIOS DE CLIMA		

PRODUCCIÓN

MATERIALES DEBEN SALIR DE LOCACION. NINGUN MATERIAL PUEDE

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

JEFE DE PRODUCCIÓN

E L P E S C A D O R D E L M A R M U E R T O
Hoja de Llamado

QUEDARSE.
LOCACIÓN

AGENDA

Total páginas día	3 1/8 PÁGINAS			Sets día	CALETA LENGUA S/N POBLACIÓN HIGUERAS, TALCAHUANO CALLE, FACHADA, CASA		
Escenas Día	6						
Nº	Resumen	I/E D/N	Pág	Elenco	Fig./Extras	Set	Hora
CITACIÓN GENERAL							
1	Manuel trata de enseñar a una Daniela de 12 años cómo pescar.	E/D		DANIELA NIÑA MANUEL	---	PLAYA	8:40- 11:30
11	Daniela y Manuel salen del bar. Manuel, ebrio, vomita. Ambos discuten.	E/D		DANIELA MANUEL	---	EXT BAR	12:30 A 13:30
ALMUERZO							13:30 A 14:30
Desmontaje/ Traslado							
21	Manuel llega a casa de su madre, después de un tiempo, con varias cosas. Al parecer, viene a sacarlas de allí. Ve una marca dibujada en el frontis de la casa. Se asusta, y se acerca raudo a ver si alguien está.	E/D		MANUEL	---	FACHADA	14:50 A 16:00
23	Manuel intenta llevarse a Daniela del lugar, forcejeando con ella. Daniela demuestra dolor en su brazo, y Manuel se percata de que tiene la peste. Se aterra y se escapa, tras los gritos e insultos de Daniela.	E/D		DANIELA MANUEL	---	FACHADA	16:15 A 18:30
6	Daniela llega tarde a casa. Isabel la reta y la apura a entrar.	E/D		DANIELA ISABEL	1 CAMEO	FACHADA	19:00 A 20:00
28	Las luces de su casa están apagadas y la puerta abierta. Daniela camina con cautela en la penumbra.	E/D		DANIELA	---	CASA	20:20 A 21:15
DESMONTAJE							21:30
FIN JORNADA							21:15

Personajes	Actor – Actriz	Recoger	Llegada	Maquillaje / Pelo		Vestuario		Listo Set
				In	out	In	out	
DANIELA	GIANNINA FRUTTERO	8:00	8:30	12:10	12:15	12:15	12:30	12:30
MANUEL	CLAUDIO RIVEROS	8:00	8:30	---	---	8:30	8:40	8:40
ISABEL	ANA REEVES	17:30	17:50	18:30	18:45	18:45	19:00	19:00
DANIELA NIÑA	ISABEL MALDONADO	8:00	8:30	---	---	8:30	8:40	8:40

Fig./ Extras	Cant./ Responsable	Llegada	Maquillaje / Pelo		Vestuario		Listo Set
			In	out	In	out	
	GABRIEL MOYA	-	---	---			

Preparación		Jornada 2 – Sábado 27, 2018					
Nº Escenas	ESC 1, ESC 11, ESC 21, ESC 23, ESC 6, ESC 28					DH	-
Locación (Sets)	CALETA LENGUA S/N; POBLACIÓN HIGUERAS, TALCAHUANO; CALLE, FACHADA, CASA.						

ASISTENTE DE DIRECCIÓN	DIRECTOR DE PRODUCCIÓN	JEFE DE PRODUCCIÓN
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------

E L P E S C A D O R D E L M A R M U E R T O
Hoja de Llamado

Personajes	DANIELA NIÑA, DANIELA, MANUEL, ISABEL.
Producción	
Vehículos	TRANSPORTES PARA CALETA LENGUA, VEHÍCULO PARA ESCENA DE MANUEL.
Animales	NO HAY
Ambientación	SACOS NEGROS, UNIFORMES, MÁSCARAS, MASCARILLAS, REDES DE PESCA
Utilería	CIGARROS, ENCENDEDOR, CUBETA, DESGASTAR CAÑA, FUNDA.
Vestuario	VER DIRECCION DE ARTE
Maquillaje	MARCA DE PESTE DANIELA
Fig./ Extras	1 CAMEO QUE DEBEN LLEGAR A CANELO 151, PARA SER TRASLADADOS A FACHADA
Traslado Actores U otra info	TRASLADO DE ACTORES SE HACE EN AUTO LEO. DANIELA REGRESA 21:15 HRS, MANUEL 18:30, ISABEL 20:00 HRS.

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

JEFE DE PRODUCCIÓN

EL PESCADOR DEL MAR MUERTO

Hoja de Llamado

Lunes

JORNADA 4

28 de Octubre, 2018

Horarios	Inicio	8:00
	Término	20:00

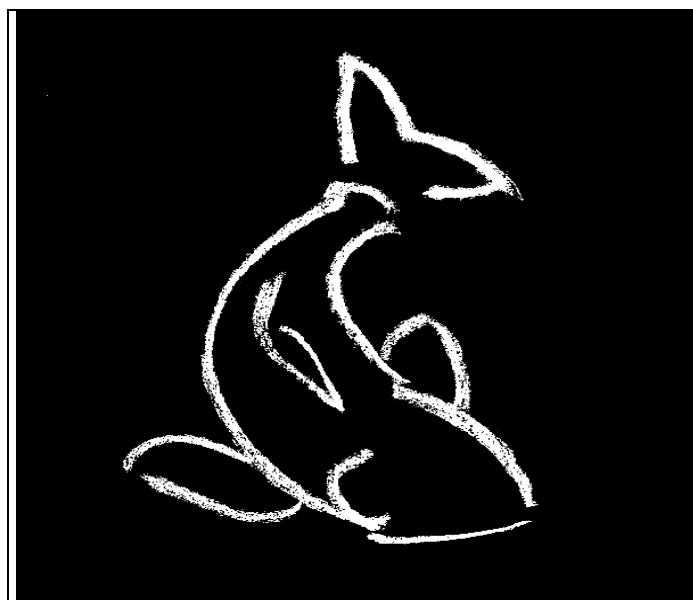
Listos en set	8:30
Desmontaje	20:15

Locación	CALETA INFIERNILLO	Dirección: CALETA INFIERNILLO, S/N
	CASA CANELO 151	CANELO 151, POBLACIÓN HIGUERAS

Director	999642220	1 AD	933480325	Dir. Foto	983261047	Dir Arte.	991527760
Prod. General	968797280	2 AD	963019514	Asist. Foto		Asist. Arte	
Prod. Ejecutivo	991397614						

CITACIÓN EQUIPO TÉCNICO

DEPARTAMENTO	LLEGADA	REQUERIMIENTOS
DIRECTOR	8:00	
DIRECCIÓN	8:00	
PRODUCCIÓN	O.P.	ASEGURAR CATERING PARA EQUIPO
D. FOTO	8:00	REVISAR TODO EQUIPO PARA RODAJE DURANTE EL DÍA
GAFFER /ELÉCTRICOS	8:00	
SONIDO	8:00	ATENTO A VIENTOS Y POSIBILIDAD DE LLUVIA EN LA PLAYA
D. ARTE	O.P.	ASEGURAR TODO ELEMENTO NECESARIO PARA ARTE EN TODAS LAS ESCENAS.
ESCENOGRAFIA	-	
AMBIENTACIÓN	8:00	REVISAR TODO ELEMENTO PARA CASA LIVING COMEDOR
UTILERÍA	-	
VESTUARIO	O.P.	MANTENER ORDENADA LISTA DE VESTUARIO ACTRICES Y EXTRAS
MAQUILLAJE-PELO	12:00	
CATERING	-	A TIEMPO! MUY IMPORTANTE



Salida Sol	Puesta Sol	Parte Meteorológico
06:49	20:23	CHUBASCOS (12°/ 17°), CON PROBABILIDAD DE PRECIPITACIONES 70%, HUMEDAD 90% Y VIENTO DE 18KM/H
ESTAR ATENTOS A LLUVIA EN INFIERNILLO		

PRODUCCIÓN

MATERIALES DEBEN SALIR DE LOCACION. NINGUN MATERIAL PUEDE QUEDARSE.

LOCACIÓN

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

JEFE DE PRODUCCIÓN

EL PESCADOR DEL MAR MUERTO

Hoja de Llamado

AGENDA

Total páginas día		6 1/8 PÁGINAS			Sets día		CALETA INFIERNILLO S/N POBLACIÓN HIGUERAS, TALCAHUANO		
Escenas Día		6							
Nº	Resumen	I/E D/N	Pág	Elenco	Fig./Extras		Set	Hora	
CITACIÓN GENERAL									
3	Daniela pesca en la orilla de la playa. Mientras fuma, el hilo se tensa.	E/D		DANIELA	---		PLAYA	8:30- 11:00	
9	Isabel limpia la imagen de un niño pequeño. Se siente el chillido de las ratas en casa, y un fuerte golpe de algo rompiendo una ventana la asusta.	I/D		ISABEL	---		CASA	11:30 A 12:30	
12	Isabel reza desesperada en su habitación, frente a una antigua fotografía de Gerardo y su padre. Daniela la observa desde una puerta entreabierta.	E/D		ISABEL DANIELA	---		CASA	12:35 A 13:30	
								13:30 A 14:30	
ALMUERZO									
Desmontaje/ Traslado									
7	Isabel reta a Daniela por la hora en que llega, mientras hace tareas del hogar. Mientras Hulda intenta comer, Isabel y Daniela discuten.	E/D		DANIELA ISABEL	---		CASA	14:40 A 16:30	
22	Daniela intenta convencer a Isabel de salir de casa. No hay señas de Pamela o Hulda. Isabel se resiste, apelando a que Gerardo volverá. Manuel entra y comienza una discusión con su madre, con un conflicto que acaba mal.	E/D		DANIELA ISABEL MANUEL	1 CAMEO		CASA	16:30 A 19:00	
30	Daniela baja al living, y encuentra a toda su familia reunida. La pareja de Gerardo, Karen, ubica la foto de una pequeña niña al lado de la foto del hijo de Manuel. Gerardo le habla a Daniela.	E/D		DANIELA MANUEL GERARDO ISABEL HULDA PAMELA	KAREN PAREJA DE MANUEL		CASA	19:00 A 20:00	
								20:15	
DESMONTAJE									
FIN JORNADA									
								20:30	

Personajes	Actor – Actriz	Recoger	Llegada	Maquillaje / Pelo		Vestuario		Listo Set
				In	out	In	out	
DANIELA	GIANNINA FRUTTERO	8:00	8:30	---	---	8:30	8:40	8:40
MANUEL	CLAUDIO RIVEROS	15:40	16:00	16:00	16:15	16:15	16:30	16:30
ISABEL	ANA REEVES	10:40	11:00	11:00	11:15	11:15	11:30	11:30
GERARDO	IVAN	Llega solo	18:00	18:10	18:25	18:25	18:40	19:00
HULDA		Llega sola	13:30	13:40	13:55	13:55	14:10	14:40
PAMELA	LUZ MARINA	Llega sola	18:00	18:10	18:25	18:25	18:40	19:00

Fig./ Extras	Cant./ Responsable	Llegada	Maquillaje / Pelo		Vestuario		Listo Set
			In	out	In	out	
KAREN	GABRIEL MOYA	18:00	18:10	18:25	18:25	18:40	19:00
PAREJA DE MANUEL	GABRIEL MOYA	18:00	18:10	18:25	18:25	18:40	19:00

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

JEFE DE PRODUCCIÓN

E L P E S C A D O R D E L M A R M U E R T O
Hoja de Llamado

Preparación		Jornada 4 – Lunes 28, 2018	
N° Escenas	ESC 3, ESC 9, ESC 12, ESC 7, ESC 22, ESC 30	DH	- 1, 3 y 4
Locación (Sets)	CALETA INFIERNILLO S/N; CANELO 151 POBLACIÓN HIGUERAS, TALCAHUANO.		
Personajes	DANIELA, MANUEL, ISABEL, GERARDO, HULDA, PAMELA		
Producción			
Vehículos	TRANSPORTES PARA CALETA INFIERNILLO.		
Animales	ANIMALES EN DESCOMPOSICIÓN		
Ambientación	AMBIENTAR LIVING, FOTO NIÑO, ANIMITA, VELAS, FOTO ENVEJECIDA GERARDO, CRUZ METAL, UNIFORMES, MESA PUESTA, FOTOS HULDA Y PAMELA, FOTO NIÑA PEQUEÑA.		
Utilería	CAÑA, HILO, SOPA, CUCHILLO, ENCENDEDOR, CIGARRO, CAJETILLA, TABLA DE MADERA, INGREDIENTES CULINARIOS, CUBETA, COSAS COCINA-COMEDOR.		
Vestuario	VER DIRECCION DE ARTE – DIA VESTUARIO 1		
Maquillaje			
Fig./ Extras	EXTRAS DEBEN LLEGAR A CANELO 151.		
Traslado Actores U otra info	TRASLADO DE ACTORES SE HACE EN AUTO LEO. DANIELA REGRESA 20:15 HRS, MANUEL 20:15, ISABEL 20:15 HRS.		

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

JEFE DE PRODUCCIÓN

E L P E S C A D O R D E L M A R M U E R T O

Hoja de Llamado

Martes

JORNADA 5

30 de Octubre, 2018

Horarios	Inicio	8:00
	Término	22:00

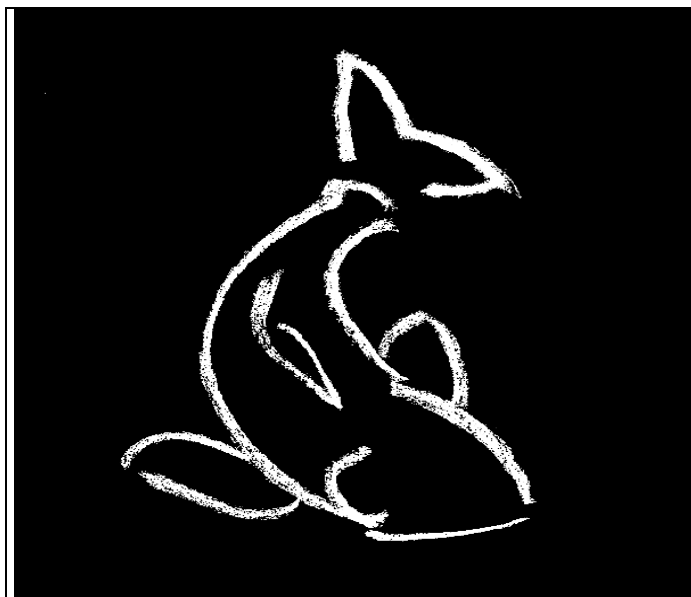
Listos en set	8:30
Desmontaje	22:15

Locación	ISLA ROCUANT	Dirección: ISLA ROCUANT, S/N
	CASA CANELO 151	CANELO 151, POBLACIÓN HIGUERAS
	PENCO	
	CALETA LENGA	

Director	999642220	1 AD	933480325	Dir. Foto	983261047	Dir Arte.	991527760
Prod. General	968797280	2 AD	963019514	Asist. Foto		Asist. Arte	
Prod. Ejecutivo	991397614						

CITACIÓN EQUIPO TÉCNICO

DEPARTAMENTO	LLEGADA	REQUERIMIENTOS
DIRECTOR	8:00	DEFINIR DINÁMICA ENTRE EXTRAS
DIRECCIÓN	8:00	
PRODUCCIÓN	O.P.	ASEGURAR CATERING PARA EQUIPO
D. FOTO	8:00	REVISAR TODO EQUIPO PARA RODAJE DURANTE EL DÍA
GAFFER / ELÉCTRICOS	8:00	
SONIDO	8:00	ATENTO A VIENTOS Y POSIBILIDAD DE LLUVIA EN LA PLAYA
D. ARTE	O.P.	ASEGURAR TODO ELEMENTO NECESARIO PARA ARTE EN TODAS LAS ESCENAS.
ESCENOGRAFIA	-	
AMBIENTACIÓN	8:00	REVISAR TODO ELEMENTO PARA CASA LIVING COMEDOR
UTILERÍA	-	
VESTUARIO	O.P.	MANTENER ORDENADA LISTA DE VESTUARIO ACTRICES Y EXTRAS
MAQUILLAJE-PELO	12:00	
CATERING	-	A TIEMPO! MUY IMPORTANTE



Salida Sol	Puesta Sol	Parte Meteorológico
06:48	20:24	PARCIALMENTE NUBLADO (9°/ 17°), CON PROBABILIDAD DE PRECIPITACIONES 20%, HUMEDAD 78% Y VIENTO DE 18KM/H

ESTAR ATENTOS A BLOQUEO CON EXTRAS

PRODUCCIÓN

MATERIALES DEBEN SALIR DE LOCACION. NINGUN MATERIAL PUEDE

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

JEFE DE PRODUCCIÓN

E L P E S C A D O R D E L M A R M U E R T O
Hoja de Llamado

QUEDARSE.
LOCACIÓN

AGENDA

Total páginas día	3 1/8 PÁGINAS			Sets día	ISLA ROCUANT S/N POBLACIÓN HIGUERAS, TALCAHUANO PENCO CALETA LENGA SAN VICENTE		
Escenas Día	6						
Nº	Resumen	I/E D/N	Pág	Elenco	Fig./Extras	Set	Hora
CITACIÓN GENERAL							
17-19	Daniela le cuenta su descubrimiento a Manuel e intenta conseguir su ayuda. Luego de una larga discusión, consigue recuperarlo.	E/D		DANIELA MANUEL	---	PLAYA	8:30- 10:30
2	Gerardo se va de casa y Manuel lo increpa. Al irse, Gerardo se dirige a Daniela.	I/D		GERARDO MANUEL	---	CASA	11:00 A 12:30
ALMUERZO							12:45 A 13:30
Desmontaje/ Traslado							
5	Daniela logra encontrar a Manuel en el Bar. Los industriales provocan una pelea.	I/D		MANUEL DANIELA	---	BAR	14:00 A 18:30
.24	Daniela y Valeria, niñas, juegan mientras se desarrolla un ritual de los pescadores a San Pedro.	E/D		DANIELA ISABEL	---	PLAYA	19:00 A 20:30
31	Se observan las luces del pequeño poblado, en contraste a un gran complejo industrial y sus luces.	E/D		DANIELA ISABEL MANUEL	---	CALLE	21:00 A 22:00
DESMONTAJE							22:15
FIN JORNADA							22:30

Personajes	Actor – Actriz	Recoger	Llegada	Maquillaje / Pelo		Vestuario		Listo Set
				In	out	In	out	
DANIELA	GIANNINA FRUTTERO	8:00	8:30	---	---	8:30	8:40	8:40
MANUEL	CLAUDIO RIVEROS	8:00	8:30	---	---	8:30	8:40	8:40
GERARDO	IVAN	Llega solo	10:00	---	---	10:00	10:20	10:30
VALERIA		13:40	14:00	14:00	14:10	14:10	14:20	14:20

Fig./ Extras	Cant./ Responsable	Llegada	Maquillaje / Pelo		Vestuario		Listo Set
			In	out	In	out	
SÍ BAR	GABRIEL MOYA	10:00	10:00	10:10	10:10	10:20	10:20
SÍ PLAYA	GABRIEL MOYA	18:30	18:30	18:35	18:35	18:45	19:00

Preparación				Jornada 5 – Martes 30, 2018			
Nº Escenas	ESC 17-19, ESC 2, ESC 5, ESC 24, ESC 31.			DH	- 2, -1, -3		
Locación (Sets)	ISLA ROCUANT; CANELO 151 POBLACIÓN HIGUERAS, PENCO, CALETA LENGA						
Personajes	DANIELA, MANUEL, VALERIA.						

ASISTENTE DE DIRECCIÓN	DIRECTOR DE PRODUCCIÓN	JEFE DE PRODUCCIÓN
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------

E L P E S C A D O R D E L M A R M U E R T O
Hoja de Llamado

Producción	
Vehículos	TRANSPORTES PARA LAS DIVERSAS LOCACIONES.
Animales	NO HAY
Ambientación	AMBIENTAR CASA Y BAR
Utilería	CAÑA, HILO, ENCENDEDOR, CIGARRO, CAJETILLA, CUBETA, COSAS COMEDOR.
Vestuario	VER DIRECCION DE ARTE
Maquillaje	
Fig./ Extras	EXTRAS DEBEN LLEGAR AL BAR Y LUEGO A LA PLAYA
Traslado Actores U otra info	TRASLADO DE ACTORES SE HACE EN AUTO LEO. DANIELA REGRESA 22:15 HRS, MANUEL 22:15.

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

JEFE DE PRODUCCIÓN



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “**Pescadores del Mar Muerto**” del estudiante (a) **Sebastián Córdova** (*Dirección y Guión*)

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1. 1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1. 2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	5,5	0,5
1.2..	5,5	0,5
promedio	5,5	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA GRUPAL

(no sujeta a extensión máxima)

Me parece que el cortometraje se propone alcanzar objetivos ambiciosos y muy atractivos. La creación de una realidad distópica para tocar temas de importancia -como las relaciones entre clases sociales, los problemas de la economía extractivista, el destino ecológico (en diversos sentidos) de la humanidad y del planeta- resulta inmensamente atractivo y un desafío muy grande para una obra realizada en el contexto de un trabajo académico y con recursos limitados.

En ese contexto, me parece que se pueden destacar principalmente los logros técnicos de la obra, en el sentido de llegar a poner en la pantalla una realidad que tiene una coherencia física, visual y sonora, de una calidad indesmentible. Al mismo tiempo, desgraciadamente, los logros en el nivel narrativo no son de este mismo nivel (intentaremos proponer algunas ideas sobre esto en los párrafos siguientes), lo que hace que la obra reduzca en parte su valor. En conjunto, me parece muy valorable la valentía del grupo para enfrentar un desafío como este, y los logros no son menores.

Desde el punto de vista de la creación de un espacio físico distópico, me parece que hay importantes logros. Las locaciones, algunas tratadas con herramientas potentes de dirección de arte y dirección de fotografía, otras correctamente escogidas, construyen un conjunto coherente, que ayuda a construir algunas sensaciones potentes que atraviesan toda la obra. Son sensaciones relacionadas con la desesperanza, la desazón, la descomposición del entorno físico. Muy bien logrado.

Desde el punto de vista de la creación fotográfica, la propuesta es consistente y sostenida, además de muy bien ejecutada. Es interesante cómo se logra una paleta de colores en la cual predomina una combinación de verdes y grises, que alude justamente a la idea de la degradación de la naturaleza, de la descomposición de la vida, de la intrusión de la creación humana en la naturaleza.

Desde el ámbito de la construcción de arte, el desafío resultaba imenso. Crear un mundo entero de características y lógicas francamente distantes al mundo concreto del presente, requería no solamente de propuestas muy creativas (que las hubo a lo largo del proceso) sino también de unos recursos difíciles de obtener. En ese sentido, me parece que los logros son altos, considerando las limitaciones, pero que se pudo haber



llegado más lejos. La particularización de los espacios que son utilizados por los personajes resulta en la pantalla un tanto menos desarrollada que en las propuestas previas, con lo que la riqueza del trabajo decae en parte. Sin embargo, considerando esas dificultades, se puede afirmar que el resultado final es de todas maneras consistente, sugerente, fino.

En cuanto a la construcción sonora, el resultado es de una complejidad muy bien ejecutada. La película tiene distintas capas de sonido, las cuales dialogan de manera delicada, construyendo acentos sensoriales y emocionales muy adecuados, además de contribuir a la coherencia de la creación del mundo atmosférico. El registro del sonido es de calidad, pero sobre todo el diseño sonoro contribuye a sostener la obra, dándole continuidad a pesar de las interrupciones de tiempo, espacio y atmósfera que era necesario combinar.

El casting de la película es muy bueno, pero por alguna razón el trabajo actoral no destaca. Esto puede deberse a los resultados del trabajo en el set, o a la descomposición de la línea de acción en el montaje, o posiblemente a una combinación de ambos factores. Dentro de todo, el resultado es aceptable.

En cuanto a la construcción del relato, y especialmente en lo que refiere a la progresión dramática, es donde los logros son más deficitarios. No se logra generar un interés suficiente por el destino que tendrán los personajes, y su comportamiento no parece guiado siempre por una búsqueda coherente. Muchas veces el relato recurre a formas muy explícitas de verbalización de lo que los personajes piensan o quieren, para ayudar a darle coherencia, pero el costo de esto es que el relato se hace menos orgánico, perdiendo vigor y potencia.

El montaje es muy sofisticado, recurre a la combinación de elementos de muy diversa naturaleza, tanto sonoros como visuales. Esto tiene como resultado a veces momentos de atractivo cinematográfico, como cuando se avanza en los diálogos entre personajes mientras la imagen nos ayuda a avanzar en la construcción de la atmósfera y el espacio, pero también me parece que a veces (sobrecarga de flash-backs o efectos narrativos de distinta índole) produce un resultado demasiado distanciado, que no ayuda a sentirse involucrado con el destino de los personajes. La línea argumental queda desdibujada, y resulta poco clara, y desgraciadamente poco atractiva o interesante, lo que está en juego a nivel dramático para los personajes.

En general, se siente que la historia no avanza emocionalmente, que los personajes no se desarrollan o que no despliegan dimensiones diversas (que en potencia sí están presentadas) y que las temáticas no resultan suficientemente profundizadas. A pesar de todo esto, cabe destacar que se logra un momento de verdadero impacto emocional en



el último tercio de la película, cuando la protagonista se queda deambulando por la playa, que redime en parte la falta de emotividad del resto del relato, y que justifica en sí mismo la existencia de la película.

Mi sensación general es que a pesar de las deficiencias mencionadas, que se refieren principalmente a la progresión del relato y al vínculo emocional que se establece con este y con los personajes, la película tiene unos logros técnicos altamente valorables. Todo esto en un contexto de un desafío muy valiente, de gran riesgo, lo que me lleva a expresar de todos modos mis felicitaciones al equipo a pesar de la irregularidad del resultado.

COMENTARIO ROL

(no sujeta a extensión máxima)

Me parece que el cortometraje se propone alcanzar objetivos ambiciosos y muy atractivos. La creación de una realidad distópica para tocar temas de importancia -como las relaciones entre clases sociales, los problemas de la economía extractivista, el destino ecológico (en diversos sentidos) de la humanidad y del planeta- resulta inmensamente atractivo y un desafío muy grande para una obra realizada en el contexto de un trabajo académico y con recursos limitados.

En ese contexto, me parece que se pueden destacar principalmente los logros técnicos de la obra, en el sentido de llegar a poner en la pantalla una realidad que tiene una coherencia física, visual y sonora, de una calidad indesmentible. Al mismo tiempo, desgraciadamente, los logros en el nivel narrativo no son de este mismo nivel (intentaremos proponer algunas ideas sobre esto en los párrafos siguientes), lo que hace que la obra reduzca en parte su valor. En conjunto, me parece muy valorable la valentía del grupo para enfrentar un desafío como este, y los logros no son menores.

Desde el punto de vista de la creación de un espacio físico distópico, me parece que hay importantes logros. Las locaciones, algunas tratadas con herramientas potentes de dirección de arte y dirección de fotografía, otras correctamente escogidas, construyen un conjunto coherente, que ayuda a construir algunas sensaciones potentes que atraviesan toda la obra. Son sensaciones relacionadas con la desesperanza, la desazón, la descomposición del entorno físico. Muy bien logrado.



El casting de la película es muy bueno, pero por alguna razón el trabajo actoral no destaca. Esto puede deberse a los resultados del trabajo en el set, o a la descomposición de la línea de acción en el montaje, o posiblemente a una combinación de ambos factores. La puesta en escena es un poco rígida, los desplazamientos de los personajes en el espacio y en el encuadre son muy rígidos y poco expresivos, no parece lograrse un gran dominio de la técnica del trabajo de puesta en escena, posiblemente debido a la gran carga que tenía el estudiante en términos de hacer avanzar un rodaje de tan grandes ambiciones. Hay una tendencia a la sobreactuación melodramática en los diálogos que no resulta coherente con la actitud parca y contenida de los momentos de silencio. El relato en off de la protagonista no tiene buen resultado, tanto por deficiencias en la escritura, que pretende ser poética pero que resulta un poco torpe, como por la actuación, que resulta esquemática y carente de intimidad. Las escenas que funcionan mejor en términos de puesta en escena y de claridad son las más estáticas. Creo que eso da cuenta de una dificultad para trabajar con el diálogo y con el movimiento que resultó perjudicial para la película. Dentro de todo, el resultado es aceptable.

En cuanto a la construcción del relato, y especialmente en lo que refiere a la progresión dramática, es donde los logros son más deficitarios. No se logra generar un interés suficiente por el destino que tendrán los personajes, y su comportamiento no parece guiado siempre por una búsqueda coherente. Muchas veces el relato recurre a formas muy explícitas de verbalización de lo que los personajes piensan o quieren, para ayudar a darle coherencia, pero el costo de esto es que el relato se hace menos orgánico, perdiendo vigor y potencia.

En general, se siente que la historia no avanza emocionalmente, que los personajes no se desarrollan o que no despliegan dimensiones diversas (que en potencia sí están presentadas) y que las temáticas no resultan suficientemente profundizadas. A pesar de todo esto, cabe destacar que se logra un momento de verdadero impacto emocional en el último tercio de la película, cuando la protagonista se queda deambulando por la playa, que redime en parte la falta de emotividad del resto del relato, y que justifica en sí mismo la existencia de la película.

Mi sensación general es que a pesar de las deficiencias mencionadas, que se refieren principalmente a la progresión del relato y al vínculo emocional que se establece con este y con los personajes, la película tiene unos logros técnicos altamente valorables. Todo esto en un contexto de un desafío muy valiente, de gran riesgo, lo que me lleva a expresar de todos modos mis felicitaciones a pesar de la irregularidad del resultado.



UNIVERSIDAD DE CHILE
Instituto de la Comunicación e Imagen
Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV
Informe de Memoria

Profesor (a) guía: Francisco Hervé

Santiago, 27 de Noviembre de 2020



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título **“Pescadores del Mar Muerto”** del estudiante (a) **David Chaskel** (*Montaje y Continuidad*)

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1. 1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1. 2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	5,5	0,5
1.2..	5,9	0,5
promedio	5,7	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA GRUPAL

(no sujeta a extensión máxima)

Me parece que el cortometraje se propone alcanzar objetivos ambiciosos y muy atractivos. La creación de una realidad distópica para tocar temas de importancia -como las relaciones entre clases sociales, los problemas de la economía extractivista, el destino ecológico (en diversos sentidos) de la humanidad y del planeta- resulta inmensamente atractivo y un desafío muy grande para una obra realizada en el contexto de un trabajo académico y con recursos limitados.

En ese contexto, me parece que se pueden destacar principalmente los logros técnicos de la obra, en el sentido de llegar a poner en la pantalla una realidad que tiene una coherencia física, visual y sonora, de una calidad indesmentible. Al mismo tiempo, desgraciadamente, los logros en el nivel narrativo no son de este mismo nivel (intentaremos proponer algunas ideas sobre esto en los párrafos siguientes), lo que hace que la obra reduzca en parte su valor. En conjunto, me parece muy valorable la valentía del grupo para enfrentar un desafío como este, y los logros no son menores.

Desde el punto de vista de la creación de un espacio físico distópico, me parece que hay importantes logros. Las locaciones, algunas tratadas con herramientas potentes de dirección de arte y dirección de fotografía, otras correctamente escogidas, construyen un conjunto coherente, que ayuda a construir algunas sensaciones potentes que atraviesan toda la obra. Son sensaciones relacionadas con la desesperanza, la desazón, la descomposición del entorno físico. Muy bien logrado.

Desde el punto de vista de la creación fotográfica, la propuesta es consistente y sostenida, además de muy bien ejecutada. Es interesante cómo se logra una paleta de colores en la cual predomina una combinación de verdes y grises, que alude justamente a la idea de la degradación de la naturaleza, de la descomposición de la vida, de la intrusión de la creación humana en la naturaleza.

Desde el ámbito de la construcción de arte, el desafío resultaba imenso. Crear un mundo entero de características y lógicas francamente distantes al mundo concreto del presente, requería no solamente de propuestas muy creativas (que las hubo a lo largo del proceso) sino también de unos recursos difíciles de obtener. En ese sentido, me parece que los logros son altos, considerando las limitaciones, pero que se pudo haber



llegado más lejos. La particularización de los espacios que son utilizados por los personajes resulta en la pantalla un tanto menos desarrollada que en las propuestas previas, con lo que la riqueza del trabajo decae en parte. Sin embargo, considerando esas dificultades, se puede afirmar que el resultado final es de todas maneras consistente, sugerente, fino.

En cuanto a la construcción sonora, el resultado es de una complejidad muy bien ejecutada. La película tiene distintas capas de sonido, las cuales dialogan de manera delicada, construyendo acentos sensoriales y emocionales muy adecuados, además de contribuir a la coherencia de la creación del mundo atmosférico. El registro del sonido es de calidad, pero sobre todo el diseño sonoro contribuye a sostener la obra, dándole continuidad a pesar de las interrupciones de tiempo, espacio y atmósfera que era necesario combinar.

El casting de la película es muy bueno, pero por alguna razón el trabajo actoral no destaca. Esto puede deberse a los resultados del trabajo en el set, o a la descomposición de la línea de acción en el montaje, o posiblemente a una combinación de ambos factores. Dentro de todo, el resultado es aceptable.

En cuanto a la construcción del relato, y especialmente en lo que refiere a la progresión dramática, es donde los logros son más deficitarios. No se logra generar un interés suficiente por el destino que tendrán los personajes, y su comportamiento no parece guiado siempre por una búsqueda coherente. Muchas veces el relato recurre a formas muy explícitas de verbalización de lo que los personajes piensan o quieren, para ayudar a darle coherencia, pero el costo de esto es que el relato se hace menos orgánico, perdiendo vigor y potencia.

El montaje es muy sofisticado, recurre a la combinación de elementos de muy diversa naturaleza, tanto sonoros como visuales. Esto tiene como resultado a veces momentos de atractivo cinematográfico, como cuando se avanza en los diálogos entre personajes mientras la imagen nos ayuda a avanzar en la construcción de la atmósfera y el espacio, pero también me parece que a veces (sobrecarga de flash-backs o efectos narrativos de distinta índole) produce un resultado demasiado distanciado, que no ayuda a sentirse involucrado con el destino de los personajes. La línea argumental queda desdibujada, y resulta poco clara, y desgraciadamente poco atractiva o interesante, lo que está en juego a nivel dramático para los personajes.

En general, se siente que la historia no avanza emocionalmente, que los personajes no se desarrollan o que no despliegan dimensiones diversas (que en potencia sí están presentadas) y que las temáticas no resultan suficientemente profundizadas. A pesar de todo esto, cabe destacar que se logra un momento de verdadero impacto emocional en



el último tercio de la película, cuando la protagonista se queda deambulando por la playa, que redime en parte la falta de emotividad del resto del relato, y que justifica en sí mismo la existencia de la película.

Mi sensación general es que a pesar de las deficiencias mencionadas, que se refieren principalmente a la progresión del relato y al vínculo emocional que se establece con este y con los personajes, la película tiene unos logros técnicos altamente valorables. Todo esto en un contexto de un desafío muy valiente, de gran riesgo, lo que me lleva a expresar de todos modos mis felicitaciones al equipo a pesar de la irregularidad del resultado.

COMENTARIO ROL

(no sujeta a extensión máxima)

La propuesta de montaje es muy compleja, pero me temo que a la larga, a pesar de la gran cantidad de trabajo que involucra, no logra transformarse en un elemento que favorezca la propuesta de la película, pues la hace excesivamente fría, y a la larga, más informativa que expresiva. Esto puede deberse a la necesidad de corregir problemas de puesta en escena, o de guión, y aunque en definitiva resulta prácticamente imposible separar el resultado del montaje de estas otras áreas del trabajo, tengo la impresión de que hubo a lo largo del resultado una sobre-conceptualización que terminó conspirando contra lo que se buscaba. Pienso que el estudiante muestra una alta capacidad para proponer soluciones complejas a los problemas, y que tal vez hace falta desarrollar más la capacidad de proponer soluciones más ligadas a la construcción de personajes. Sin embargo, creo que resulta muy valioso el compromiso del estudiante con la búsqueda de soluciones integrales para llevar a cabo la película.

Muchas veces el relato recurre a formas muy explícitas de verbalización de lo que los personajes piensan o quieren, para ayudar a darle coherencia, pero el costo de esto es que el relato se hace menos orgánico, perdiendo vigor y potencia.

La complejidad del montaje resulta a veces negativa para el desarrollo del relato. Se mezclan elementos de distintos orígenes, como la acción de los personajes, con imágenes evocadoras pero que se sienten como elementos distantes, separados, que no logran crear una amalgama coherente. Desde la primera secuencia se utilizan las imágenes y los diálogos de una manera en que resulta difícil comprender quiénes son



los personajes que hablan, y por lo tanto se establece desde el inicio una relación de resistencia con lo narrado.

La disyunción constante del flujo narrativo a veces parece tener un sentido de subsanar problemas de puesta en escena o de estructura, y eso va resintiendo cada vez más la posibilidad de interesarse por el destino de los personajes. La sensación general es que se ha intentado la construcción de niveles de realidad diferentes (el espacio de la acción externa, y diferentes espacios más bien internos relacionados con las sensaciones y reflexiones de los personajes) pero que ha faltado un código claro que permita transitar entre ellos y, sobre todo, valorar la utilidad que esto pudiera tener para el relato.

Como resultado de todo eso el “presente” del relato, elemento fundamental en el cine, resulta desdibujado, y todo parece estar ocurriendo en realidades paralelas, y por lo tanto no tiene importancia ni consecuencias en algún plano de la realidad.

Hacia el final, cuando la protagonista está en la playa, la propuesta de montaje funciona mucho mejor. Gracias al tipo de plano de ella, la actuación, y la naturaleza de los recuerdos que se intercortan, se logra efectivamente crear la sensación de que el montaje ingresa al interior del mundo subjetivo de la protagonista. En este momento se logra un verdadero impacto emocional, que redime en parte la falta de emotividad del resto del relato, y que justifica en sí mismo la existencia de la película.

Profesor (a) guía: Francisco Hervé

Santiago, 27 de Noviembre de 2020



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título **“Pescadores del Mar Muerto”** del estudiante (a) **Ariel Valenzuela** (*Dirección de Fotografía*)

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1. 1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1. 2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	5,5	0,5
1.2..	6,5	0,5
promedio	6,0	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA GRUPAL

(no sujeta a extensión máxima)

Me parece que el cortometraje se propone alcanzar objetivos ambiciosos y muy atractivos. La creación de una realidad distópica para tocar temas de importancia -como las relaciones entre clases sociales, los problemas de la economía extractivista, el destino ecológico (en diversos sentidos) de la humanidad y del planeta- resulta inmensamente atractivo y un desafío muy grande para una obra realizada en el contexto de un trabajo académico y con recursos limitados.

En ese contexto, me parece que se pueden destacar principalmente los logros técnicos de la obra, en el sentido de llegar a poner en la pantalla una realidad que tiene una coherencia física, visual y sonora, de una calidad indesmentible. Al mismo tiempo, desgraciadamente, los logros en el nivel narrativo no son de este mismo nivel (intentaremos proponer algunas ideas sobre esto en los párrafos siguientes), lo que hace que la obra reduzca en parte su valor. En conjunto, me parece muy valorable la valentía del grupo para enfrentar un desafío como este, y los logros no son menores.

Desde el punto de vista de la creación de un espacio físico distópico, me parece que hay importantes logros. Las locaciones, algunas tratadas con herramientas potentes de dirección de arte y dirección de fotografía, otras correctamente escogidas, construyen un conjunto coherente, que ayuda a construir algunas sensaciones potentes que atraviesan toda la obra. Son sensaciones relacionadas con la desesperanza, la desazón, la descomposición del entorno físico. Muy bien logrado.

Desde el punto de vista de la creación fotográfica, la propuesta es consistente y sostenida, además de muy bien ejecutada. Es interesante cómo se logra una paleta de colores en la cual predomina una combinación de verdes y grises, que alude justamente a la idea de la degradación de la naturaleza, de la descomposición de la vida, de la intrusión de la creación humana en la naturaleza.

Desde el ámbito de la construcción de arte, el desafío resultaba imenso. Crear un mundo entero de características y lógicas francamente distantes al mundo concreto del presente, requería no solamente de propuestas muy creativas (que las hubo a lo largo del proceso) sino también de unos recursos difíciles de obtener. En ese sentido, me parece que los logros son altos, considerando las limitaciones, pero que se pudo haber



llegado más lejos. La particularización de los espacios que son utilizados por los personajes resulta en la pantalla un tanto menos desarrollada que en las propuestas previas, con lo que la riqueza del trabajo decae en parte. Sin embargo, considerando esas dificultades, se puede afirmar que el resultado final es de todas maneras consistente, sugerente, fino.

En cuanto a la construcción sonora, el resultado es de una complejidad muy bien ejecutada. La película tiene distintas capas de sonido, las cuales dialogan de manera delicada, construyendo acentos sensoriales y emocionales muy adecuados, además de contribuir a la coherencia de la creación del mundo atmosférico. El registro del sonido es de calidad, pero sobre todo el diseño sonoro contribuye a sostener la obra, dándole continuidad a pesar de las interrupciones de tiempo, espacio y atmósfera que era necesario combinar.

El casting de la película es muy bueno, pero por alguna razón el trabajo actoral no destaca. Esto puede deberse a los resultados del trabajo en el set, o a la descomposición de la línea de acción en el montaje, o posiblemente a una combinación de ambos factores. Dentro de todo, el resultado es aceptable.

En cuanto a la construcción del relato, y especialmente en lo que refiere a la progresión dramática, es donde los logros son más deficitarios. No se logra generar un interés suficiente por el destino que tendrán los personajes, y su comportamiento no parece guiado siempre por una búsqueda coherente. Muchas veces el relato recurre a formas muy explícitas de verbalización de lo que los personajes piensan o quieren, para ayudar a darle coherencia, pero el costo de esto es que el relato se hace menos orgánico, perdiendo vigor y potencia.

El montaje es muy sofisticado, recurre a la combinación de elementos de muy diversa naturaleza, tanto sonoros como visuales. Esto tiene como resultado a veces momentos de atractivo cinematográfico, como cuando se avanza en los diálogos entre personajes mientras la imagen nos ayuda a avanzar en la construcción de la atmósfera y el espacio, pero también me parece que a veces (sobrecarga de flash-backs o efectos narrativos de distinta índole) produce un resultado demasiado distanciado, que no ayuda a sentirse involucrado con el destino de los personajes. La línea argumental queda desdibujada, y resulta poco clara, y desgraciadamente poco atractiva o interesante, lo que está en juego a nivel dramático para los personajes.

En general, se siente que la historia no avanza emocionalmente, que los personajes no se desarrollan o que no despliegan dimensiones diversas (que en potencia sí están presentadas) y que las temáticas no resultan suficientemente profundizadas. A pesar de todo esto, cabe destacar que se logra un momento de verdadero impacto emocional en



el último tercio de la película, cuando la protagonista se queda deambulando por la playa, que redime en parte la falta de emotividad del resto del relato, y que justifica en sí mismo la existencia de la película.

Mi sensación general es que a pesar de las deficiencias mencionadas, que se refieren principalmente a la progresión del relato y al vínculo emocional que se establece con este y con los personajes, la película tiene unos logros técnicos altamente valorables. Todo esto en un contexto de un desafío muy valiente, de gran riesgo, lo que me lleva a expresar de todos modos mis felicitaciones al equipo a pesar de la irregularidad del resultado.

COMENTARIO ROL
(no sujeta a extensión máxima)

Desde el punto de vista de la creación fotográfica, la propuesta es consistente y sostenida, además de muy bien ejecutada. Es interesante cómo se logra una paleta de colores en la cual predomina una combinación de verdes y grises, que alude justamente a la idea de la degradación de la naturaleza, de la descomposición de la vida, de la intrusión de la creación (destrucción?) humana en la naturaleza.

La fotografía de los planos de acción de personajes es interesante y bien ejecutada. Hay matices en las luces y sombras, y una utilización coherente del color. Los planos evocativos tienen una calidad fotográfica que resulta compatible. La intervención digital de los espacios, a través de la inclusión de estructuras metálicas y texturas oscuras, y en ocasiones a través de la inclusión de luces lejanas, está correctamente realizada y aporta a la creación de atmósfera. Me parece que las imágenes más expresivas y mejor logradas son aquellas que son estáticas y con colores gastados tendiendo a la monocromía pero sin llegar al blanco y negro. Tienen una cierta particularidad que las hace atractivas.

En general, se nota un dominio técnico impecable, y una comprensión de los recursos estéticos que aportan al sentido de la obra. Felicitaciones por un muy buen trabajo.



UNIVERSIDAD DE CHILE
Instituto de la Comunicación e Imagen
Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV
Informe de Memoria

Profesor (a) guía: Francisco Hervé

Santiago, 27 de Noviembre de 2020



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título "**Pescadores del Mar Muerto**" del estudiante (a) **Fabiana Castillo** (*Dirección de Arte*)

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1. 1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1. 2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	5,5	0,5
1.2..	6,5	0,5
promedio	6,0	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA GRUPAL

(no sujeta a extensión máxima)

Me parece que el cortometraje se propone alcanzar objetivos ambiciosos y muy atractivos. La creación de una realidad distópica para tocar temas de importancia -como las relaciones entre clases sociales, los problemas de la economía extractivista, el destino ecológico (en diversos sentidos) de la humanidad y del planeta- resulta inmensamente atractivo y un desafío muy grande para una obra realizada en el contexto de un trabajo académico y con recursos limitados.

En ese contexto, me parece que se pueden destacar principalmente los logros técnicos de la obra, en el sentido de llegar a poner en la pantalla una realidad que tiene una coherencia física, visual y sonora, de una calidad indesmentible. Al mismo tiempo, desgraciadamente, los logros en el nivel narrativo no son de este mismo nivel (intentaremos proponer algunas ideas sobre esto en los párrafos siguientes), lo que hace que la obra reduzca en parte su valor. En conjunto, me parece muy valorable la valentía del grupo para enfrentar un desafío como este, y los logros no son menores.

Desde el punto de vista de la creación de un espacio físico distópico, me parece que hay importantes logros. Las locaciones, algunas tratadas con herramientas potentes de dirección de arte y dirección de fotografía, otras correctamente escogidas, construyen un conjunto coherente, que ayuda a construir algunas sensaciones potentes que atraviesan toda la obra. Son sensaciones relacionadas con la desesperanza, la desazón, la descomposición del entorno físico. Muy bien logrado.

Desde el punto de vista de la creación fotográfica, la propuesta es consistente y sostenida, además de muy bien ejecutada. Es interesante cómo se logra una paleta de colores en la cual predomina una combinación de verdes y grises, que alude justamente a la idea de la degradación de la naturaleza, de la descomposición de la vida, de la intrusión de la creación humana en la naturaleza.

Desde el ámbito de la construcción de arte, el desafío resultaba imenso. Crear un mundo entero de características y lógicas francamente distantes al mundo concreto del presente, requería no solamente de propuestas muy creativas (que las hubo a lo largo del proceso) sino también de unos recursos difíciles de obtener. En ese sentido, me parece que los logros son altos, considerando las limitaciones, pero que se pudo haber



llegado más lejos. La particularización de los espacios que son utilizados por los personajes resulta en la pantalla un tanto menos desarrollada que en las propuestas previas, con lo que la riqueza del trabajo decae en parte. Sin embargo, considerando esas dificultades, se puede afirmar que el resultado final es de todas maneras consistente, sugerente, fino.

En cuanto a la construcción sonora, el resultado es de una complejidad muy bien ejecutada. La película tiene distintas capas de sonido, las cuales dialogan de manera delicada, construyendo acentos sensoriales y emocionales muy adecuados, además de contribuir a la coherencia de la creación del mundo atmosférico. El registro del sonido es de calidad, pero sobre todo el diseño sonoro contribuye a sostener la obra, dándole continuidad a pesar de las interrupciones de tiempo, espacio y atmósfera que era necesario combinar.

El casting de la película es muy bueno, pero por alguna razón el trabajo actoral no destaca. Esto puede deberse a los resultados del trabajo en el set, o a la descomposición de la línea de acción en el montaje, o posiblemente a una combinación de ambos factores. Dentro de todo, el resultado es aceptable.

En cuanto a la construcción del relato, y especialmente en lo que refiere a la progresión dramática, es donde los logros son más deficitarios. No se logra generar un interés suficiente por el destino que tendrán los personajes, y su comportamiento no parece guiado siempre por una búsqueda coherente. Muchas veces el relato recurre a formas muy explícitas de verbalización de lo que los personajes piensan o quieren, para ayudar a darle coherencia, pero el costo de esto es que el relato se hace menos orgánico, perdiendo vigor y potencia.

El montaje es muy sofisticado, recurre a la combinación de elementos de muy diversa naturaleza, tanto sonoros como visuales. Esto tiene como resultado a veces momentos de atractivo cinematográfico, como cuando se avanza en los diálogos entre personajes mientras la imagen nos ayuda a avanzar en la construcción de la atmósfera y el espacio, pero también me parece que a veces (sobrecarga de flash-backs o efectos narrativos de distinta índole) produce un resultado demasiado distanciado, que no ayuda a sentirse involucrado con el destino de los personajes. La línea argumental queda desdibujada, y resulta poco clara, y desgraciadamente poco atractiva o interesante, lo que está en juego a nivel dramático para los personajes.

En general, se siente que la historia no avanza emocionalmente, que los personajes no se desarrollan o que no despliegan dimensiones diversas (que en potencia sí están presentadas) y que las temáticas no resultan suficientemente profundizadas. A pesar de todo esto, cabe destacar que se logra un momento de verdadero impacto emocional en



el último tercio de la película, cuando la protagonista se queda deambulando por la playa, que redime en parte la falta de emotividad del resto del relato, y que justifica en sí mismo la existencia de la película.

Mi sensación general es que a pesar de las deficiencias mencionadas, que se refieren principalmente a la progresión del relato y al vínculo emocional que se establece con este y con los personajes, la película tiene unos logros técnicos altamente valorables. Todo esto en un contexto de un desafío muy valiente, de gran riesgo, lo que me lleva a expresar de todos modos mis felicitaciones al equipo a pesar de la irregularidad del resultado.

COMENTARIO ROL

(no sujeta a extensión máxima)

Desde el punto de vista de la creación de un espacio físico distópico, me parece que hay importantes logros. Las locaciones, algunas tratadas con herramientas potentes de dirección de arte y dirección de fotografía, otras correctamente escogidas, construyen un conjunto coherente, que ayuda a construir algunas sensaciones potentes que atraviesan toda la obra. Son sensaciones relacionadas con la desesperanza, la desazón, la descomposición del entorno físico. Muy bien logrado.

Desde el ámbito de la construcción de arte, el desafío resultaba imenso. Crear un mundo entero de características y lógicas francamente distantes al mundo concreto del presente, requería no solamente de propuestas muy creativas (que las hubo a lo largo del proceso) sino también de unos recursos difíciles de obtener. En ese sentido, me parece que los logros son altos, considerando las limitaciones, pero que se pudo haber llegado más lejos. La particularización de los espacios que son utilizados por los personajes resulta en la pantalla un tanto menos desarrollada que en las propuestas previas, con lo que la riqueza del trabajo decae en parte. Sin embargo, considerando esas dificultades, se puede afirmar que el resultado final es de todas maneras consistente, sugerente, fino.

El maquillaje de efectos especiales para crear la peste resulta eficiente. La propuesta de arte en general es inventiva, en el sentido en que busca lograr mucho con recursos escasos. A nivel general se logra, pero queda un poco corta sobre todo en los



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV

Informe de Memoria

interiores, donde se hace un poco evidente que los espacios no han tenido suficiente trabajo de ambientación.

En términos generales, creo que es un trabajo excelente para el nivel de recursos con el que se contaba, donde de todos modos se logra plasmar una propuesta que es a vez creativa, sensible y eficiente.

Profesor (a) guía: Francisco Hervé

Santiago, 27 de Noviembre de 2020



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título "**Pescadores del Mar Muerto**" del estudiante (a) **Nicolás Madera** (*Dirección de Sonido*)

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1. 1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1. 2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	5,5	0,5
1.2..	6,5	0,5
promedio	6,0	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA GRUPAL

(no sujeta a extensión máxima)

Me parece que el cortometraje se propone alcanzar objetivos ambiciosos y muy atractivos. La creación de una realidad distópica para tocar temas de importancia -como las relaciones entre clases sociales, los problemas de la economía extractivista, el destino ecológico (en diversos sentidos) de la humanidad y del planeta- resulta inmensamente atractivo y un desafío muy grande para una obra realizada en el contexto de un trabajo académico y con recursos limitados.

En ese contexto, me parece que se pueden destacar principalmente los logros técnicos de la obra, en el sentido de llegar a poner en la pantalla una realidad que tiene una coherencia física, visual y sonora, de una calidad indesmentible. Al mismo tiempo, desgraciadamente, los logros en el nivel narrativo no son de este mismo nivel (intentaremos proponer algunas ideas sobre esto en los párrafos siguientes), lo que hace que la obra reduzca en parte su valor. En conjunto, me parece muy valorable la valentía del grupo para enfrentar un desafío como este, y los logros no son menores.

Desde el punto de vista de la creación de un espacio físico distópico, me parece que hay importantes logros. Las locaciones, algunas tratadas con herramientas potentes de dirección de arte y dirección de fotografía, otras correctamente escogidas, construyen un conjunto coherente, que ayuda a construir algunas sensaciones potentes que atraviesan toda la obra. Son sensaciones relacionadas con la desesperanza, la desazón, la descomposición del entorno físico. Muy bien logrado.

Desde el punto de vista de la creación fotográfica, la propuesta es consistente y sostenida, además de muy bien ejecutada. Es interesante cómo se logra una paleta de colores en la cual predomina una combinación de verdes y grises, que alude justamente a la idea de la degradación de la naturaleza, de la descomposición de la vida, de la intrusión de la creación humana en la naturaleza.

Desde el ámbito de la construcción de arte, el desafío resultaba imenso. Crear un mundo entero de características y lógicas francamente distantes al mundo concreto del presente, requería no solamente de propuestas muy creativas (que las hubo a lo largo del proceso) sino también de unos recursos difíciles de obtener. En ese sentido, me parece que los logros son altos, considerando las limitaciones, pero que se pudo haber



llegado más lejos. La particularización de los espacios que son utilizados por los personajes resulta en la pantalla un tanto menos desarrollada que en las propuestas previas, con lo que la riqueza del trabajo decae en parte. Sin embargo, considerando esas dificultades, se puede afirmar que el resultado final es de todas maneras consistente, sugerente, fino.

En cuanto a la construcción sonora, el resultado es de una complejidad muy bien ejecutada. La película tiene distintas capas de sonido, las cuales dialogan de manera delicada, construyendo acentos sensoriales y emocionales muy adecuados, además de contribuir a la coherencia de la creación del mundo atmosférico. El registro del sonido es de calidad, pero sobre todo el diseño sonoro contribuye a sostener la obra, dándole continuidad a pesar de las interrupciones de tiempo, espacio y atmósfera que era necesario combinar.

El casting de la película es muy bueno, pero por alguna razón el trabajo actoral no destaca. Esto puede deberse a los resultados del trabajo en el set, o a la descomposición de la línea de acción en el montaje, o posiblemente a una combinación de ambos factores. Dentro de todo, el resultado es aceptable.

En cuanto a la construcción del relato, y especialmente en lo que refiere a la progresión dramática, es donde los logros son más deficitarios. No se logra generar un interés suficiente por el destino que tendrán los personajes, y su comportamiento no parece guiado siempre por una búsqueda coherente. Muchas veces el relato recurre a formas muy explícitas de verbalización de lo que los personajes piensan o quieren, para ayudar a darle coherencia, pero el costo de esto es que el relato se hace menos orgánico, perdiendo vigor y potencia.

El montaje es muy sofisticado, recurre a la combinación de elementos de muy diversa naturaleza, tanto sonoros como visuales. Esto tiene como resultado a veces momentos de atractivo cinematográfico, como cuando se avanza en los diálogos entre personajes mientras la imagen nos ayuda a avanzar en la construcción de la atmósfera y el espacio, pero también me parece que a veces (sobrecarga de flash-backs o efectos narrativos de distinta índole) produce un resultado demasiado distanciado, que no ayuda a sentirse involucrado con el destino de los personajes. La línea argumental queda desdibujada, y resulta poco clara, y desgraciadamente poco atractiva o interesante, lo que está en juego a nivel dramático para los personajes.

En general, se siente que la historia no avanza emocionalmente, que los personajes no se desarrollan o que no despliegan dimensiones diversas (que en potencia sí están presentadas) y que las temáticas no resultan suficientemente profundizadas. A pesar de todo esto, cabe destacar que se logra un momento de verdadero impacto emocional en



el último tercio de la película, cuando la protagonista se queda deambulando por la playa, que redime en parte la falta de emotividad del resto del relato, y que justifica en sí mismo la existencia de la película.

Mi sensación general es que a pesar de las deficiencias mencionadas, que se refieren principalmente a la progresión del relato y al vínculo emocional que se establece con este y con los personajes, la película tiene unos logros técnicos altamente valorables. Todo esto en un contexto de un desafío muy valiente, de gran riesgo, lo que me lleva a expresar de todos modos mis felicitaciones al equipo a pesar de la irregularidad del resultado.

COMENTARIO ROL

(no sujeta a extensión máxima)

En cuanto a la construcción sonora, el resultado es de una complejidad muy bien ejecutada. La película tiene distintas capas de sonido, las cuales dialogan de manera delicada, construyendo acentos sensoriales y emocionales muy adecuados, además de contribuir a la coherencia de la creación del mundo atmosférico. El registro del sonido es de calidad, pero sobre todo el diseño sonoro contribuye a sostener la obra, dándole continuidad a pesar de las interrupciones de tiempo, espacio y atmósfera que era necesario combinar.

El uso musical de algunos sonidos ambientales resulta interesante y atractivo, lo mismo que el uso discreto de la música, que es excelente.

En general tengo la impresión de que el estudiante comprende y domina las herramientas de construcción del mundo sonoro cinematográfico, y que en caso de decidirlo, podrá dedicarse con mucha propiedad a este ámbito de la creación cinematográfica en el mundo profesional. Felicitaciones.



UNIVERSIDAD DE CHILE
Instituto de la Comunicación e Imagen
Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV
Informe de Memoria

Profesor (a) guía: Francisco Hervé

Santiago, 27 de Noviembre de 2020



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título **“Pescadores del Mar Muerto”** del estudiante (a) **Joaquín Luco** (*Guión y Asistencia de Dirección*)

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1. 1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1. 2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	5,5	0,5
1.2..	5,7	0,5
promedio	5,6	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA GRUPAL

(no sujeta a extensión máxima)

Me parece que el cortometraje se propone alcanzar objetivos ambiciosos y muy atractivos. La creación de una realidad distópica para tocar temas de importancia -como las relaciones entre clases sociales, los problemas de la economía extractivista, el destino ecológico (en diversos sentidos) de la humanidad y del planeta- resulta inmensamente atractivo y un desafío muy grande para una obra realizada en el contexto de un trabajo académico y con recursos limitados.

En ese contexto, me parece que se pueden destacar principalmente los logros técnicos de la obra, en el sentido de llegar a poner en la pantalla una realidad que tiene una coherencia física, visual y sonora, de una calidad indesmentible. Al mismo tiempo, desgraciadamente, los logros en el nivel narrativo no son de este mismo nivel (intentaremos proponer algunas ideas sobre esto en los párrafos siguientes), lo que hace que la obra reduzca en parte su valor. En conjunto, me parece muy valorable la valentía del grupo para enfrentar un desafío como este, y los logros no son menores.

Desde el punto de vista de la creación de un espacio físico distópico, me parece que hay importantes logros. Las locaciones, algunas tratadas con herramientas potentes de dirección de arte y dirección de fotografía, otras correctamente escogidas, construyen un conjunto coherente, que ayuda a construir algunas sensaciones potentes que atraviesan toda la obra. Son sensaciones relacionadas con la desesperanza, la desazón, la descomposición del entorno físico. Muy bien logrado.

Desde el punto de vista de la creación fotográfica, la propuesta es consistente y sostenida, además de muy bien ejecutada. Es interesante cómo se logra una paleta de colores en la cual predomina una combinación de verdes y grises, que alude justamente a la idea de la degradación de la naturaleza, de la descomposición de la vida, de la intrusión de la creación humana en la naturaleza.

Desde el ámbito de la construcción de arte, el desafío resultaba imenso. Crear un mundo entero de características y lógicas francamente distantes al mundo concreto del presente, requería no solamente de propuestas muy creativas (que las hubo a lo largo del proceso) sino también de unos recursos difíciles de obtener. En ese sentido, me parece que los logros son altos, considerando las limitaciones, pero que se pudo haber



llegado más lejos. La particularización de los espacios que son utilizados por los personajes resulta en la pantalla un tanto menos desarrollada que en las propuestas previas, con lo que la riqueza del trabajo decae en parte. Sin embargo, considerando esas dificultades, se puede afirmar que el resultado final es de todas maneras consistente, sugerente, fino.

En cuanto a la construcción sonora, el resultado es de una complejidad muy bien ejecutada. La película tiene distintas capas de sonido, las cuales dialogan de manera delicada, construyendo acentos sensoriales y emocionales muy adecuados, además de contribuir a la coherencia de la creación del mundo atmosférico. El registro del sonido es de calidad, pero sobre todo el diseño sonoro contribuye a sostener la obra, dándole continuidad a pesar de las interrupciones de tiempo, espacio y atmósfera que era necesario combinar.

El casting de la película es muy bueno, pero por alguna razón el trabajo actoral no destaca. Esto puede deberse a los resultados del trabajo en el set, o a la descomposición de la línea de acción en el montaje, o posiblemente a una combinación de ambos factores. Dentro de todo, el resultado es aceptable.

En cuanto a la construcción del relato, y especialmente en lo que refiere a la progresión dramática, es donde los logros son más deficitarios. No se logra generar un interés suficiente por el destino que tendrán los personajes, y su comportamiento no parece guiado siempre por una búsqueda coherente. Muchas veces el relato recurre a formas muy explícitas de verbalización de lo que los personajes piensan o quieren, para ayudar a darle coherencia, pero el costo de esto es que el relato se hace menos orgánico, perdiendo vigor y potencia.

El montaje es muy sofisticado, recurre a la combinación de elementos de muy diversa naturaleza, tanto sonoros como visuales. Esto tiene como resultado a veces momentos de atractivo cinematográfico, como cuando se avanza en los diálogos entre personajes mientras la imagen nos ayuda a avanzar en la construcción de la atmósfera y el espacio, pero también me parece que a veces (sobrecarga de flash-backs o efectos narrativos de distinta índole) produce un resultado demasiado distanciado, que no ayuda a sentirse involucrado con el destino de los personajes. La línea argumental queda desdibujada, y resulta poco clara, y desgraciadamente poco atractiva o interesante, lo que está en juego a nivel dramático para los personajes.

En general, se siente que la historia no avanza emocionalmente, que los personajes no se desarrollan o que no despliegan dimensiones diversas (que en potencia sí están presentadas) y que las temáticas no resultan suficientemente profundizadas. A pesar de todo esto, cabe destacar que se logra un momento de verdadero impacto emocional en



el último tercio de la película, cuando la protagonista se queda deambulando por la playa, que redime en parte la falta de emotividad del resto del relato, y que justifica en sí mismo la existencia de la película.

Mi sensación general es que a pesar de las deficiencias mencionadas, que se refieren principalmente a la progresión del relato y al vínculo emocional que se establece con este y con los personajes, la película tiene unos logros técnicos altamente valorables. Todo esto en un contexto de un desafío muy valiente, de gran riesgo, lo que me lleva a expresar de todos modos mis felicitaciones al equipo a pesar de la irregularidad del resultado.

COMENTARIO ROL

(no sujeta a extensión máxima)

Me parece que el cortometraje se propone alcanzar objetivos ambiciosos y muy atractivos. La creación de una realidad distópica para tocar temas de importancia -como las relaciones entre clases sociales, los problemas de la economía extractivista, el destino ecológico (en diversos sentidos) de la humanidad y del planeta- resulta inmensamente atractivo y un desafío muy grande para una obra realizada en el contexto de un trabajo académico y con recursos limitados.

En cuanto a la construcción del relato, y especialmente en lo que refiere a la progresión dramática, es donde los logros son más deficitarios. No se logra generar un interés suficiente por el destino que tendrán los personajes, y su comportamiento no parece guiado siempre por una búsqueda coherente. Muchas veces el relato recurre a formas muy explícitas de verbalización de lo que los personajes piensan o quieren, para ayudar a darle coherencia, pero el costo de esto es que el relato se hace menos orgánico, perdiendo vigor y potencia. Esto podría deberse a causas de índole de puesta en escena y montaje, más que de guión, pero es muy difícil separarlas para su apreciación. Tengo la impresión de que el trabajo de guión fue siempre valiente, en el sentido de enfrentarse a algo sumamente difícil, pero no siempre fue eficaz. Muchas veces hubo una cierta sobre-conceptualización en el proceso creativo que hizo difícil abordar problemas concretos de construcción de los personajes, de progresión del relato, que son finalmente los que constituyen la base concreta de una película.



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV

Informe de Memoria

Con todo, creo que el proceso ha valido la pena, con todos sus problemas y errores incluidos, pues tengo la impresión de que el estudiante ha salido muy fortalecido y con un gran proceso de aprendizaje.

Profesor (a) guía: Francisco Hervé

Santiago, 27 de Noviembre de 2020



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título "**Pescadores del Mar Muerto**" del estudiante (a) **Gabriel Moya** (*Producción*)

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1. 1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1. 2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	5,5	0,5
1.2..	6,5	0,5
promedio	6,0	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA GRUPAL

(no sujeta a extensión máxima)

Me parece que el cortometraje se propone alcanzar objetivos ambiciosos y muy atractivos. La creación de una realidad distópica para tocar temas de importancia -como las relaciones entre clases sociales, los problemas de la economía extractivista, el destino ecológico (en diversos sentidos) de la humanidad y del planeta- resulta inmensamente atractivo y un desafío muy grande para una obra realizada en el contexto de un trabajo académico y con recursos limitados.

En ese contexto, me parece que se pueden destacar principalmente los logros técnicos de la obra, en el sentido de llegar a poner en la pantalla una realidad que tiene una coherencia física, visual y sonora, de una calidad indesmentible. Al mismo tiempo, desgraciadamente, los logros en el nivel narrativo no son de este mismo nivel (intentaremos proponer algunas ideas sobre esto en los párrafos siguientes), lo que hace que la obra reduzca en parte su valor. En conjunto, me parece muy valorable la valentía del grupo para enfrentar un desafío como este, y los logros no son menores.

Desde el punto de vista de la creación de un espacio físico distópico, me parece que hay importantes logros. Las locaciones, algunas tratadas con herramientas potentes de dirección de arte y dirección de fotografía, otras correctamente escogidas, construyen un conjunto coherente, que ayuda a construir algunas sensaciones potentes que atraviesan toda la obra. Son sensaciones relacionadas con la desesperanza, la desazón, la descomposición del entorno físico. Muy bien logrado.

Desde el punto de vista de la creación fotográfica, la propuesta es consistente y sostenida, además de muy bien ejecutada. Es interesante cómo se logra una paleta de colores en la cual predomina una combinación de verdes y grises, que alude justamente a la idea de la degradación de la naturaleza, de la descomposición de la vida, de la intrusión de la creación humana en la naturaleza.

Desde el ámbito de la construcción de arte, el desafío resultaba imenso. Crear un mundo entero de características y lógicas francamente distantes al mundo concreto del presente, requería no solamente de propuestas muy creativas (que las hubo a lo largo del proceso) sino también de unos recursos difíciles de obtener. En ese sentido, me parece que los logros son altos, considerando las limitaciones, pero que se pudo haber



llegado más lejos. La particularización de los espacios que son utilizados por los personajes resulta en la pantalla un tanto menos desarrollada que en las propuestas previas, con lo que la riqueza del trabajo decae en parte. Sin embargo, considerando esas dificultades, se puede afirmar que el resultado final es de todas maneras consistente, sugerente, fino.

En cuanto a la construcción sonora, el resultado es de una complejidad muy bien ejecutada. La película tiene distintas capas de sonido, las cuales dialogan de manera delicada, construyendo acentos sensoriales y emocionales muy adecuados, además de contribuir a la coherencia de la creación del mundo atmosférico. El registro del sonido es de calidad, pero sobre todo el diseño sonoro contribuye a sostener la obra, dándole continuidad a pesar de las interrupciones de tiempo, espacio y atmósfera que era necesario combinar.

El casting de la película es muy bueno, pero por alguna razón el trabajo actoral no destaca. Esto puede deberse a los resultados del trabajo en el set, o a la descomposición de la línea de acción en el montaje, o posiblemente a una combinación de ambos factores. Dentro de todo, el resultado es aceptable.

En cuanto a la construcción del relato, y especialmente en lo que refiere a la progresión dramática, es donde los logros son más deficitarios. No se logra generar un interés suficiente por el destino que tendrán los personajes, y su comportamiento no parece guiado siempre por una búsqueda coherente. Muchas veces el relato recurre a formas muy explícitas de verbalización de lo que los personajes piensan o quieren, para ayudar a darle coherencia, pero el costo de esto es que el relato se hace menos orgánico, perdiendo vigor y potencia.

El montaje es muy sofisticado, recurre a la combinación de elementos de muy diversa naturaleza, tanto sonoros como visuales. Esto tiene como resultado a veces momentos de atractivo cinematográfico, como cuando se avanza en los diálogos entre personajes mientras la imagen nos ayuda a avanzar en la construcción de la atmósfera y el espacio, pero también me parece que a veces (sobrecarga de flash-backs o efectos narrativos de distinta índole) produce un resultado demasiado distanciado, que no ayuda a sentirse involucrado con el destino de los personajes. La línea argumental queda desdibujada, y resulta poco clara, y desgraciadamente poco atractiva o interesante, lo que está en juego a nivel dramático para los personajes.

En general, se siente que la historia no avanza emocionalmente, que los personajes no se desarrollan o que no despliegan dimensiones diversas (que en potencia sí están presentadas) y que las temáticas no resultan suficientemente profundizadas. A pesar de todo esto, cabe destacar que se logra un momento de verdadero impacto emocional en



el último tercio de la película, cuando la protagonista se queda deambulando por la playa, que redime en parte la falta de emotividad del resto del relato, y que justifica en sí mismo la existencia de la película.

Mi sensación general es que a pesar de las deficiencias mencionadas, que se refieren principalmente a la progresión del relato y al vínculo emocional que se establece con este y con los personajes, la película tiene unos logros técnicos altamente valorables. Todo esto en un contexto de un desafío muy valiente, de gran riesgo, lo que me lleva a expresar de todos modos mis felicitaciones al equipo a pesar de la irregularidad del resultado.

COMENTARIO ROL

(no sujeta a extensión máxima)

Me parece que el cortometraje se propone alcanzar objetivos ambiciosos y muy atractivos. La creación de una realidad distópica para tocar temas de importancia -como las relaciones entre clases sociales, los problemas de la economía extractivista, el destino ecológico (en diversos sentidos) de la humanidad y del planeta- resulta inmensamente atractivo y un desafío muy grande para una obra realizada en el contexto de un trabajo académico y con recursos limitados.

En ese contexto, me parece que se pueden destacar principalmente los logros técnicos de la obra, en el sentido de llegar a poner en la pantalla una realidad que tiene una coherencia física, visual y sonora, de una calidad indesmentible. Al mismo tiempo, desgraciadamente, los logros en el nivel narrativo no son de este mismo nivel (intentaremos proponer algunas ideas sobre esto en los párrafos siguientes), lo que hace que la obra reduzca en parte su valor. En conjunto, me parece muy valorable la valentía del grupo para enfrentar un desafío como este, y los logros no son menores.

Desde el punto de vista de la creación de un espacio físico distópico, me parece que hay importantes logros. Las locaciones, algunas tratadas con herramientas potentes de dirección de arte y dirección de fotografía, otras correctamente escogidas, construyen un conjunto coherente, que ayuda a construir algunas sensaciones potentes que atraviesan toda la obra. Son sensaciones relacionadas con la desesperanza, la desazón, la descomposición del entorno físico. Muy bien logrado.



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV

Informe de Memoria

Creo que el compromiso constante del estudiante con el buen fin de la obra se tradujo en que esta llegara su fin a pesar de muchos obstáculos y dificultades. La película estuvo en algún momento en crisis, y a punto de naufragar, pero el esfuerzo del equipo, liderado por el productor, permitió sacar adelante la obra. Felicitaciones.

Profesor (a) guía: Francisco Hervé

Santiago, 27 de Noviembre de 2020