



UNIVERSIDAD DE ARTES, CIENCIAS Y COMUNICACIÓN
Facultad de Artes de la Comunicación
Carrera de Comunicación Multimedia: Animación Digital y Efectos Especiales

PROYECTO ALICANTO: DESARROLLO DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO Y SU ENRIQUECIMIENTO MEDIANTE LA RECOLECCIÓN DE REFERENCIAS *IN SITU*.

Proyecto para optar al Grado Académico de Licenciado en Artes y tecnologías de la comunicación y al Título Profesional de Comunicador Digital; Especialidad Animación Digital

Profesor Guía: Cristian Freire

Estudiantes:
Moisés Aguilera
Adrián Mardones
Matías Sullivan
Felipe Veloso

Santiago de Chile, Marzo de 2019

Índice	Pág.
Introducción	3
Nombre del proyecto.....	3
Identificación y descripción de tema	3
Formulación del problema	3
Antecedentes y Contexto	4
Justificación del Estudio	4
Usuarios	5
Objetivos.....	5
Objetivo general	5
Objetivos Específicos.....	5
Metodología	6
Referencias.....	6
Capítulo 1.....	7
Génesis del Proyecto Alicanto.....	7
La idea.....	7
Búsqueda de una leyenda.....	8
Capítulo 2.....	9
Inicio investigación.....	9
La temática mitológica.....	12
El contexto histórico	13
El objetivo de la investigación.....	14
Conclusiones.....	15
Capítulo 3.....	16
Primeros resultados.....	16
Storyline.....	16
Escala.....	16
Preproducción	22
Conclusiones.....	23
Capítulo 4.....	25
El viaje, recolección de referencias <i>in situ</i>	25
Entrevista a Alejandro Aracena, historiador de la zona.....	27

Las costumbres del minero	27
Referentes de vestimenta	28
Referentes de tecnología y construcciones	30
Visita a la universidad de atacama: Facultad de ingeniería en minas	31
Expedición a las ruinas de Chañarcillo con Alejandro Aracena.....	34
Referentes geográficos del lugar.....	35
Referentes de vestigios obtenidos en el lugar.....	40
Visita al museo minero de Tierra Amarilla.....	47
Capítulo 5.....	51
Implementación de la investigación.....	51
Los cambios del proyecto	51
Storyline.....	51
Personajes	52
Locaciones	54
Escaleta	56
Guion.....	58
Preproducción	62
Capítulo 6.....	71
Conclusiones generales	71

Introducción

Nombre del proyecto

Proyecto Alicanto: Desarrollo de un cortometraje animado y su enriquecimiento mediante la recolección de referencias *in situ*.

Identificación y descripción de tema

Desarrollo de un cortometraje animado mediante la recolección de referencias *in situ*. Proyecto Alicanto será un cortometraje animado 3D, que muestra cómo un proyecto inicial puede ser enriquecido a partir de una expedición en busca de registros históricos, hallazgos arqueológicos y relatos de la zona donde se centra el proyecto.

Formulación del problema

En el desarrollo de cualquier producción audiovisual es necesario utilizar referencias para su construcción. Más aun si esta está ambientada en un período determinado, se hace necesaria una investigación para conocer a fondo las referencias que quieran utilizar. Dada la gran cantidad de información disponible en internet, hoy en día es posible realizar una investigación sin visitar el lugar en que está ambientada la obra, facilitando el proceso.

Sin embargo, en la actualidad mucho de este contenido digital se ha homogeneizado, por lo que su valor y lo que se puede rescatar será finalmente información repetida y en algunos casos superficial, debido a que los criterios de búsqueda tienden a repetirse, provocando que ciertos contenidos resalten por sobre otros. Es claro que no es lo mismo conocer algo mediante un libro u otro tipo de texto, que visitar en persona un lugar, conociendo de primera mano las historias que cuenta su gente, y percibir mediante todos nuestros sentidos el ambiente del lugar. De esta manera se puede profundizar la investigación, existiendo la posibilidad de encontrar

datos e información que no se contemplan en una primera instancia. Relatos orales, tradiciones y costumbres gatillan la inspiración a la hora de desarrollar una obra animada. Un caso notable es el de los largometrajes animados de Pixar, en donde los desarrolladores acostumbran a planificar expediciones con el fin de descubrir nueva información. Aunque estas son súper producciones y el desarrollo de un cortometraje tiene menor presupuesto, en la medida de lo posible la expedición servirá para complementar datos incompletos acerca de la geografía, la flora y fauna.

Antecedentes y Contexto

El tema a tratar en esta tesis es la del viaje de investigación con el fin de enriquecer el arte y la narrativa del cortometraje. Cuando estas obras poseen referentes históricos y culturales ajenos a los realizadores o que ocurren en una locación determinada, algunos han optado por realizar una expedición a estos lugares con el fin de aprender acerca del universo de la obra.

Justificación del Estudio

En la actualidad es muy fácil realizar una investigación dada la gran cantidad de información disponible en internet. Muchos de los contenidos que anteriormente se encontraban en libros o museos están al alcance de cualquiera gracias al avance de las comunicaciones, que hace posible ver el mismo contenido en segundos en lugar de planificar una visita a uno de estos lugares. En el caso de Proyecto Alicante, la información disponible en primera instancia no fue de suficiente inspiración para el equipo, incluso investigando en museos y muestras cercanas, por esto se decidió que una expedición al lugar era la mejor opción. Dicho viaje no solo aportó valiosa información que no estaba disponible en otros medios, sino que también aportó inesperados giros al guion y la propuesta de arte.

Es por esto que consideramos que una expedición al lugar en que está ambientada la obra es un aporte para los creadores de contenido, ya sea de animación u otro medio audiovisual. En

definitiva, el fin será enriquecer las propuestas narrativas y artísticas que tratan temas culturales, que ocurren en una locación determinada que posee costumbres y características diferentes a las nuestras.

Usuarios

Lo usuarios de esta tesis son estudiantes y otros creadores que estén desarrollando contenidos ambientados en otras locaciones o épocas.

Objetivos

Objetivo general

- Aplicar referencias históricas, geográficas y culturales para la realización de una propuesta narrativa y de arte de la obra animada.

Objetivos Específicos

- Realizar una expedición a la mina de Chañarcillo, ubicada en la región de Atacama.
- Tomar muestras fotográficas y de videos como apoyo para la propuesta artística de la pieza animada.
- Recoger testimonios históricos, información oral y referencias de costumbres y tradiciones de los habitantes de la zona para enriquecer la propuesta narrativa.
- Elaborar un teaser que integre los conocimientos adquiridos en la investigación.

Metodología

Se elaborará un estudio de caso con el cual investigaremos y aprenderemos sobre la zona donde se ambienta el proyecto. Mediante el estudio de la geografía, los relatos orales, y datos bibliográficos del lugar descubriremos y comprenderemos profundamente las características y particularidades de la zona de Chañarillo.

Referencias

Plath, O. (1983). *Geografía del mito y la leyenda chilenos*. Chile: Editorial Nascimento.

Catmull (2014) *Creativity Inc.* Editorial Random House New York

Capítulo 1

Génesis del Proyecto Alicanto

La siguiente investigación describe de manera cronológica las etapas y procesos realizados en la investigación in situ, en la zona de Chañarcillo ubicada en la región de Atacama, para tomas de muestras y recolección de datos de antecedentes históricos necesarios para la realización de un cortometraje animado de época, del género fantástico - folclórico, el cual se desarrolla en 1840 en la ciudad minera de Chañarcillo, enfocando dicha investigación en rescatar de manera fidedigna la mayor cantidad de referencias históricas, sociales, arqueológicas y culturales para un desarrollo del arte visual y narrativo, permitiéndonos establecer una carta comparativa del guion y arte preliminar a la expedición, el cual nos dé la posibilidad de determinar cuáles fueron los elementos que evolucionaron con los resultados del viaje, para determinar cómo impactó esto al proyecto.

La idea

La leyenda es un relato que, a pesar de desenvolverse en contextos antiguos, tocan temáticas vivas, llenas de contingencia social, enriqueciendo lo más básico de las personas, las relaciones con otros. Es por esta razón que se decidió en querer abordar una leyenda, ya que estos códigos nos permiten contar historias que se han ido puliendo a través de su traspaso durante el tiempo, donde la transmisión oral juega un rol fundamental en la evolución y la efectividad del relato. Por otro lado, una de las características más atractivas para nosotros como animadores, es que los mitos y leyendas están indudablemente ligados a la magia y fantasía, lo que es importante teniendo en cuenta la versatilidad de nuestro lenguaje audiovisual.

Búsqueda de una leyenda

Chile posee una gran diversidad de etnias y culturas las cuales están distribuidas de norte a sur, es por esta razón que es muy simple clasificar o categorizar los mitos y leyendas por zonas de Chile, más que por etnia u origen. Es por esto que desde pequeños nos enseñan que La Tirana es una fiesta que se celebra en el norte, y que el Trauco, es una criatura del sur, en donde las regiones comienzan a apoderarse de las riquezas de sus pueblos o etnias, ya que quizás son pocos los que saben que La Tirana tiene como origen la cultura Aymara y sus trabajadores mineros provenientes de Bolivia, o que el Trauco es hijo de Cai Cai Vilu, proveniente de la cultura Mapuche esparcida entre Argentina y Chile.

Por esto comenzamos a realizar una búsqueda por zonas de Chile para poder encontrar una leyenda que sirviera de inspiración para el cortometraje, y fue precisamente en esta instancia en donde nos encontramos con una de las revelaciones más importantes, la relación que cada leyenda tiene con la zona donde se origina. La gran mayoría de las leyendas que nosotros conocíamos con anterioridad provienen concretamente del sur de Chile, seguido por la zona centro, dejando en último lugar la zona norte, donde nos encontramos con la mayor cantidad de información desconocida para nosotros. Fueron estos antecedentes y acontecimientos los que orientaron nuestra mirada hacia el norte del país.

Mientras Algunos de nosotros se desarrollaban como profesionales en una producción animada ganadora de un CNTV 2015 “Cuenta La Leyenda”, nos llamó mucho la atención la leyenda del “Alicanto”, pues era la única leyenda chilena que nunca habíamos oído, y que además nos sorprendió como al saber que provenía del norte de Chile, uno de las características que ya habíamos determinado para ponernos a buscar una leyenda.

Capítulo 2

Inicio investigación

Esta etapa del proyecto es donde comienza la búsqueda de referencias que sirvan de ayuda para el desarrollo del arte y la narrativa. Dada la temática que se aborda en el cortometraje es necesario encontrar información que sirva para entender cómo se desarrollaba la vida en este periodo.

Las producciones animadas que abordan temas ajenos a la vida cotidiana de los realizadores, realizan una exhaustiva investigación acerca de las temáticas a tratar en sus proyectos. En su libro *Creativity Inc.*, Ed Catmull (2014) señala que los estudios Pixar acostumbran a conceder parte importante de su tiempo en esta etapa, como ha sido en producciones de películas como *Ratatouille*, *Buscando a Nemo*, *Up* y *Monsters University*.

Para *Monsters University*, una película ubicada en el instituto líder en aprendizaje para monstruos de pesadilla, por ejemplo, los directores, productores y escritores realizaron excursiones al campus del MIT en Princeton, Harvard, al UC de Berkeley y a Stanford. Al observar y participar en el mismo lugar el equipo creativo descubrió detalles sobre la vida cotidiana en las universidades de elite y esto es lo que hace la diferencia de la calidad en el detalle y la animación. (p.195 – Creatividad S.A)

En todos estos casos, parte de los equipos realizaron viajes investigativos con el fin de comprender de mejor manera las temáticas que trataban sus proyectos y asegurar la fidelidad de los datos obtenidos. En la preproducción de *Ratatouille* (2007), que tiene como protagonista a una rata que aspira a ser un chef, Catmull (2014) señala que varios miembros del equipo de producción viajaron a Francia, en donde durante dos semanas conocieron lujosos restaurantes, visitando sus cocinas y entrevistando a los cocineros. El viaje también incluyó visitas a las alcantarillas de París, hábitat común de las ratas.

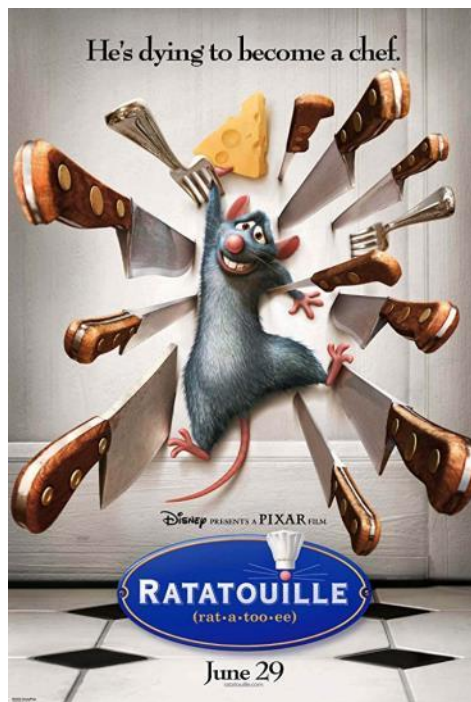


Fig. 1. Afiche promocional de *Ratatouille* (2007). Recuperado de https://www.imdb.com/title/tt0382932/?ref_=nv_sr_6

En el caso de la película *Up* (2009), ocurre que la casa del protagonista, Carl, se embarca en un viaje con globos hacia las selvas de Sudamérica. Catmull (2014) nos cuenta que la producción decidió enviar a varios artistas del equipo a visitar los *tepuis*, montañas con una particular forma vertical y cimas relativamente planas, ubicadas en las selvas de Venezuela. Además, dado que otro de los personajes de la película es un ave gigante, la producción consiguió traer un avestruz a los estudios de animación, para servir de inspiración a los artistas encargados de la construcción del personaje.



Fig. 2. Afiche promocional de la película *Up* (2009). Recuperado de

https://www.imdb.com/title/tt1049413/?ref_=nv_sr_4

La temática mitológica

En cuanto a la temática mitológica del proyecto, en la que el mito del Alicanto es una pieza importante, esta empieza por una búsqueda de relatos de diferentes autores respecto al ave mitológica en la que se compararon las posibilidades para construir la historia. El mito está muy arraigado a la tradición minera, característica de aquellos lugares de la zona norte del Chile.

Oreste Plath, en su libro “*Geografía del mito y la leyenda chilenos*”, nos cuenta lo siguiente:

Es un pájaro que se alimenta de oro o de plata y cuyas alas fosforecen durante la noche; estas despiden áureos destellos, si el animal come oro; o argentados, si es goloso de plata. El Alicanto, a causa de sus comidas tan pesadas, no puede volar. Los que divisan un Alicanto en su camino y deciden seguirlo, seguros de que los conducirá a un fin venturoso de fortuna, deben actuar con muchas precauciones para no ser advertidos por el pájaro, porque este, que es muy celoso, pliega las alas brillantes si descubre que le persiguen, confundiéndose con las sombras y desorientando al minero avaricioso (Plath, 1983, p. 26).

El contexto histórico

Luego de determinar la temática mitológica se decidió investigar acerca del contexto histórico en el cual se centra el proyecto. Dado que la temática mitológica del cortometraje se enlaza con la minería, parte de la investigación se enfoca en delimitar el período histórico en el cual esta actividad tuvo su mayor auge.

Luego una visita al Museo Histórico Nacional de Santiago permitió localizar con claridad el periodo y el lugar adecuado, siendo este la región norte de Chile. Desde su descubrimiento, el yacimiento de plata ubicado en la localidad Chañarcillo, el tercero más grande de América, en las cercanías de Copiapó, generó un auge de la minería de plata, la que aseguró las bases económicas del gobierno de la época e impulsó el comercio internacional, siendo 1860 uno de sus años más fructíferos. Así lo atestigua Benjamín Vicuña Mackenna en uno de sus escritos, “El libro de la plata”:

Encadénense todos estos minerales que en el presente siglo no han debido producir menos de trescientos millones de pesos en una sola corrida metalífera, que es la más rica de Chile, porque la segunda zona decrece en potencia, y la tercera o propiamente andina, son comparativamente menos prolíficas (Mackenna, 1882, p. 173).

Este auge minero trajo consigo todo tipo de avances tecnológicos al país, entre ellos el ferrocarril, medio de transporte que se inició por primera vez en Chile en esta zona del país, el cual proliferó gracias a la actividad minera. Cabe destacar que la primera locomotora en América

del Sur fue justamente la que cubrió los tramos de las zonas de Copiapó, bautizada como “*La Copiapó*” en el año 1852.



Fig. 3. Locomotora “La Copiapó”

El objetivo de la investigación

Uno de los puntos a considerar es que los más grandes motores en nuestra industria de contenido original son los fondos culturales, como son el Fondart, CNTV y CORFO. En la categoría animación siempre se ha dado importancia y prioridad a proyectos que contengan un perfil histórico, mitológico, étnico y político, lo cual se hace coherente, ya que se habla de un fondo cultural, sin embargo al revisar las bases de dichos fondos, se puede encontrar una interesante paradoja, en estos se destina fondos para las siguientes etapas de la creación de un proyecto animado: preproducción, guiones, producción y procesos técnico, dejando solo el proceso de investigación para la categoría documental, dejando fuera al segmento de animación,

lo cual es llamativo para nosotros como realizadores, ya que las temáticas relevantes para el fondo cultural aluden constantemente a contenidos históricos.

Es por esta razón por lo que las producciones financiadas por estos fondos deben considerar usar recursos destinados a otras áreas de un proyecto para inyectarlos en el proceso de investigación o derechamente no contemplar el proceso de investigación como un proceso relevante, y ahorrar recursos lo más posible en esta área.

Conclusiones

Luego de completar esta etapa de investigación, se pudo ver que, con todos los datos recolectados, fue posible tener una visión preliminar del universo del proyecto, entendiendo también el valor de una investigación anterior a la construcción de este. Aunque cabe mencionar que aún falta por ver si la información obtenida durante esta primera etapa de investigación sea suficiente para comenzar la etapa de preproducción, y por ende determinar si el proceso investigativo requiere de un esfuerzo mayor.

Capítulo 3

Primeros resultados

Gracias al proceso de investigación de la búsqueda de referentes audiovisuales, de un contexto histórico y antecedentes basados en una mitología chilena, se pudieron generar las bases fundamentales para el desarrollo de un argumento audiovisual y así comenzar a desarrollar los primeros pasos para una propuesta narrativa. En este punto se comenzó ya a gestar la idea acerca de los personajes y las locaciones.

Storyline

Un niño cansado de la pobreza que vive con su abuelo buscara la manera de encontrar una gran fortuna, enfrentándose a diversos obstáculos.

Escaleta

01: EXT. MINA - DÍA - 1860

SAMUEL trabaja en la mina picando rocas de plata bruta, separando las que sirven y las que no. Un MINERO junto a él hace lo mismo, pero toma una piedra de plata y se la guarda en el pantalón en lugar de picarla. Samuel mira al Minero sorprendido, pero el Minero le hace un gesto de silencio. MIGUEL, el capataz de la mina, hace sonar la campana mientras los mineros toman sus sacos de piedras y Samuel apenas acarrea uno pequeño. De a uno, Miguel los llama para la inspección. Los HOMBRES de Miguel revisan a los mineros, pero cuando es el turno del Minero que se guardó la roca, Miguel le mira los pantalones y ve un bulto en los bolsillos. Le hace un gesto a un HOMBRE que se lo lleva mientras el Minero grita y reclama. Los demás mineros, incluyendo a Samuel, miran asustados.

02: INT. CASA SAMUEL - NOCHE

Samuel busca entre tarros y muebles de la casa, pero sólo hay ollas y recipientes vacíos. Encuentra un par de verduras y un trozo de pan duro que ya se empieza a descomponer. Samuel mira por sobre el hombro y ve a MANUEL, su abuelo, postrado en una cama hecha de tablas a un rincón de la casa, débil y dormitando.

Samuel le quita la orilla descompuesta al pan y pone a hervir una olla con agua donde echa las verduras para una sopa. Samuel calienta el pan y se lo da a Manuel remojado con la sopa, pero Manuel le da a su nieto la mitad del trozo de pan. Samuel se niega. Son interrumpidos por Miguel que entra sorpresivamente, como si fuera el dueño de casa, y pregunta cómo van las cosas. Manuel se muestra sumiso, pero Samuel se queja por no tener suficiente comida. Miguel no le da importancia y dice que si Samuel trabajara mejor tendría más comida, culpa a su corta edad y su físico débil. Manuel sumiso y Samuel molesto, pero Miguel se ve condescendiente y hasta amable. Toma una cucharada de sopa y hace un gesto de asco. Miguel se va sin que Samuel pueda hacer nada. Cuando se quedan solos alega enojado pero Manuel lo calma y le da su pan aunque Samuel lo rechaza. Manuel anima a Samuel con que tenga fe en que todo saldrá bien. Deja la sopa a un lado y le entrega una pluma plateada a Samuel quien la recibe asombrado.

[Manuel le cuenta la leyenda del Alicanto y una parte de lo que él vivió].

03: EXT. MINA - ATARDECER

[Manuel voz off: sigue contando la leyenda. Habla de la codicia y ambición de algunos y que el Alicanto sólo premia a los de buenas intenciones]

Miguel reparte las fichas que les corresponden a los mineros llamándolos de a uno. Un minero le entrega un saco de piedras y Miguel le entrega fichas. Samuel espera ansioso, pero cuando Miguel lo llama y Samuel entrega su saco, ve que es mucho más pequeño que los de los demás. Miguel se ríe y le entrega sólo una ficha. Samuel reclama y lo sigue pero Miguel lo ignora y le sacude el pelo irónicamente. Samuel, derrotado, mira a su alrededor y ve que un MINERO le cambia una roca plateada a otro por vino y tabaco. Samuel va hacia ellos, pero alguien advierte de su presencia y los mineros se dispersan.

04: EXT. TREN MINERO - DÍA

[Manuel voz off: habla de las buenas intenciones de quienes buscan al Alicanto, para ayudar a los demás].

Samuel carga rocas de plata a un carro del tren. Lo hace apenas, muy cansado, y al hacer tanto esfuerzo, la carretilla se voltea. Las piedras caen a una zanja bajo el carro. Samuel, frustrado, intenta escabullirse para bajar a la zanja y recuperar las piedras, pero es alertado por el sonido del tren que arranca. Samuel, entremedio de los rieles, entra en pánico. El ruido del

tren aumenta y justo antes de arrancar, Samuel se escabulle hacia la zanja y se refugia ahí.

05: INT. ZANJA - DÍA

[Manuel voz off: le cuenta cómo es el Alicanto, lo grande y majestuoso que es, cómo vuela)
Samuel se queda inmóvil en la zanja bajo los rieles, mirando cómo avanzan los carros del tren y cómo los rayos del sol se filtran por las tablas del riel. Mira maravillado el juego de luces hasta que se imagina ver al Alicanto volando. El tren finalmente se aleja y Samuel queda en la zanja con las rocas de plata a sus pies. Intenta sacar las rocas pero son demasiadas y escucha a Miguel que se acerca. Samuel deja las rocas y sale rápido de la zanja. La voz de Miguel se acerca y Samuel sale corriendo.

06: INT. CASA SAMUEL - DÍA

Samuel llega agitado y asustado. Manuel se extraña porque debería estar trabajando pero Samuel dice que está todo bien. Se escucha a Miguel que viene hacia la casa y Samuel se desespera. Manuel se preocupa y le pide a Samuel que se esconda. Miguel entra buscando a Samuel pero el abuelo lo intenta distraer. Miguel pierde la paciencia y amenaza al abuelo con quitarles la casa si Samuel no devuelve las piedras. Samuel mira detrás de la puerta de un armario, asustado. Miguel toma los restos de comida y unas fichas que quedan sobre un mesón, y se los lleva como castigo. Samuel sale furioso del armario pero Manuel intenta calmarlo. Samuel no hace caso y sale de la casa.

07: EXT. CASA SAMUEL - ATARDECER

Los hombres de Miguel vigilan la casa y encuentran un rastro junto a algo metálico. Llamam a Miguel quien distingue una parte de la pluma del Alicanto. La toma muy asombrado y se la guarda. Los demás mineros buscan alrededor de la casa, pero Miguel les ordena que lo sigan por un sendero hacia una montaña.

08: EXT. SUBIDA ROCOSA. MONTAÑA - NOCHE

Samuel avanza por un empinado sendero, afirmándose de unas rocas para seguir. Escucha un sonido como un rugido de animal que se mezcla con un estruendo de la tierra, acompañado por una ráfaga de viento. Samuel para y escucha detenidamente. Con el viento, un poco de gravilla se desprende de la subida y lo hace

tambalea. Samuel, asustado, mira hacia abajo del camino y ve una gran pendiente. Se endereza y apura la subida.

09: EXT. CLARO DESÉRTICO - NOCHE

Un fuerte viento provoca una tormenta de arena. Entre la tormenta se asoma Samuel, con la cara cubierta y avanzando apenas. Se acurruca en un refugio entre unas rocas grandes pero junto a él, un par de ojos brillantes lo acechan.

10: EXT. EXPLANADA DESÉRTICA - NOCHE

La tormenta se ha calmado. Samuel camina agotado, sucio y con la ropa rasgada. Ve un pozo de agua pero al llegar nota que es un espejismo. Agotado, se arrodilla en el suelo y ve a una VICUÑA tomando agua. Va hacia ella y, con cuidado, se arrodilla a su lado para tomar agua. La vicuña se echa junto a él, dispuesta a descansar. Samuel toma agua y cuando termina se acerca a la vicuña. Toca su piel suave y se apoya en ella, la vicuña se acomoda y Samuel descansa, cerrando los ojos de tanto cansancio.

11: EXT. CLARO DESÉRTICO - NOCHE (Más tarde).

Miguel y sus hombres siguen el rastro de Samuel. Se ven frustrados, pero cuando van a sentarse a descansar escuchan un gruñido de animal y miran para todos lados, pero sólo ven unos ojos brillantes. El animal se acerca, es un zorro que los acecha. Los hombres asustados retroceden hasta quedar acorralados. Miguel desenfunda su arma pero cuando logra tomarla para dispararle, el zorro ya está sobre él y sus hombres. Llegan un par de zorros más y se lanzan contra ellos. Miguel, desesperado, logra disparar su arma ahuyentando a los zorros, pero ve que el disparo le llegó a la pierna de uno de sus hombres. El hombre baleado y su compañero intentan ponerse de pie, pero un aullido alerta a Miguel quien huye corriendo y deja a sus hombres solos.

12: EXT. EXPLANADA DESÉRTICA - NOCHE

Samuel despierta sobresaltado con el aullido de los zorros. La vicuña se levanta y corre hasta perderse. Samuel se queda quieto intentando escuchar pero está todo oscuro y ya no se escuchan los aullidos. Samuel intenta seguir su camino escondiéndose entre rocas y arbustos, cuando escucha otro aullido que lo asusta. Sigue el camino corriendo pero se encuentra con Miguel quien va directo hacia él. Ambos forcejean y pelean hasta que caen por un barranco.

13: EXT. SUBIDA ROCOSA - NOCHE

Samuel se levanta adolorido, Miguel junto a él parece inconsciente. Samuel se toca los bolsillos asustado, pero ve a un costado la pluma que se había caído. Cuando la va a tomar, Miguel estira su mano y también la atrapa. Forcejean pero son interrumpidos por la pluma que comienza a brillar. Ambos se quedan quietos, asombrados. Samuel toma la pluma y sale corriendo. Miguel sale tras él.

14: EXT. CUEVA - NOCHE

Samuel llega corriendo a la entrada de la cueva cuando el terreno comienza a temblar. Escucha un ruido profundo y grave a lo lejos y ve que Miguel se acerca corriendo. La pluma resplandece muy fuerte. Samuel entra a la cueva.

15: INT. CUEVA - NOCHE

Samuel entra a la cueva con la pluma en mano iluminando su camino. A su alrededor está lleno de cadáveres humanos de distintas épocas y en las paredes ve piedras de colores que hacen de las luces una atmósfera mágica. Samuel mira con detención las piedras de oro y plata que hay por montones, pero ve entrar a Miguel que también se queda maravillado, y se va a esconder. La cueva vuelve a temblar más fuerte y el ruido se escucha más cerca. Entre las piedras y rocas se levanta el ALICANTO, un pájaro plateado gigante que los acecha abriendo sus alas y estirando la cabeza. Samuel se guarda la pluma en el bolsillo pero el resplandor atraviesa su ropa y el Alicanto, enfurecido, se lanza contra él. Samuel intenta esquivarlo y logra esconderse tras unas rocas donde no cabe la cabeza del Alicanto. Desde ahí ve que Miguel intenta esconderse y Samuel tira una roca en su dirección, desviando la atención del Alicanto. Miguel toma puñados de piedras que también resplandecen y el Alicanto va furioso hacia él, pasando a llevar a Samuel y tirándolo lejos.

Samuel intenta levantarse y guarda la pluma en su bolsillo. Ve las piedras y toma un puñado que también se guarda. Ve que el Alicanto picotea a Miguel pero éste insiste en llenar una bolsa de piedras. Miguel levanta una roca para sacar piedras pero un resplandor muy brillante lo deja ciego. Miguel grita desesperado y el Alicanto aprovecha su ceguera para empujarlo por un acantilado. Samuel cierra los ojos asustado mientras escucha el

eco de los gritos de Miguel y el chillido del Alicanto por toda la cueva.

16: EXT. BAJADA ROCOSA - AMANECER

Samuel camina cuidadoso pero a paso rápido, bajando por la colina. Mira por sobre su hombro asustado y apura el paso. A lo lejos, bajando el camino, se alcanza a ver su casa y el pueblo. Samuel sonríe. Se apura un poco más pero de pronto unas sombras grandes lo rodean. Asustado, se acerca más al borde de la colina, pero un resplandor plateado casi lo enceguece. Es el Alicanto que lo rodea. Samuel, en pánico, se apura pero el Alicanto corre en picada hacia él bloqueándole el paso. Samuel se queda paralizado frente al pájaro, pero cuando el Alicanto abre los ojos con su luz plateada enceguecedora, Samuel retrocede tapándose los ojos y se cae. El Alicanto se le acerca y le chilla en la cara. Samuel instintivamente saca del bolsillo el trozo de pluma. El Alicanto chilla más fuerte. Samuel deja la pluma y el resto de las rocas de plata y oro en el suelo frente a él, y se arrastra hacia atrás. El Alicanto gruñe y se acerca cauteloso a las piedras y las olfatea. Se come una haciendo que todo su plumaje se torne dorado brillante. Samuel está inmóvil de la impresión. El Alicanto se acerca a la pluma y la examina. Samuel lo mira y el Alicanto le devuelve la mirada con los ojos plateados pero no resplandecientes. El Alicanto se come la pluma y todo su cuerpo resplandece aún más. Extiende sus alas orgulloso y baja el lomo frente a Samuel, expectante. Samuel retrocede, pero el Alicanto se acerca, aún con la cabeza y el lomo agachados. Samuel extiende una mano y el Alicanto la huele. Samuel se acerca despacio y se sube a su lomo. El Alicanto se acomoda y vuela con Samuel sobre él.

17: EXT. CAMINO BAJADA - DÍA

Samuel camina en dirección a su casa con un bulto entre los brazos, del cual se asoma un destello dorado. Samuel sonríe al ver su casa tan cerca. Una sombra pasa sobre él, es el Alicanto. Samuel mira hacia el cielo satisfecho y sigue su camino.

18: INT/EXT. CARRO TREN MINERO/COLINA - ATARDECER

Manuel descansa recostado sobre un montón de sacos dentro del carro comiendo una golosina. Samuel está apoyado en la puerta del carro mirando hacia fuera, también comiendo golosinas. Ambos sonríen satisfechos. Samuel mira hacia la colina donde resplandece una silueta dorada mientras el tren se aleja del pueblo.

Preproducción



Fig. 4. Arte conceptual de Proyecto Alicanto



Fig. 5. Arte conceptual de Proyecto Alicanto



Fig. 6. Arte conceptual de Proyecto Alicanto

Conclusiones

Luego de completada esta primera propuesta narrativa, se notó que la cantidad de información recolectada no fue la suficiente para llevar a cabalidad aspectos técnicos que puedan enriquecer el relato a contar. En materia de guion, hubo una carencia de información en las características psicológicas y de comportamiento de los personajes, como llevar una mejor conducta acorde al contexto histórico de la época.

En la etapa de preproducción, los resultados en el diseño de personajes fueron insuficientes en el sentido de que faltaron aspectos físicos, como sus rasgos étnicos y en su vestimenta, ya que un mejor estudio de esta materia puede llegar a un resultado más fidedigno a esa época de Chile.

También se notó que las localidades donde ocurren los hechos, carecían de información visual, ya que entendiendo que la historia ocurre en el desierto de atacama, este tiene características propias, como su geografía, su fauna, flora y también condiciones climáticas.

Es por esta necesidad, de encontrar más información enriquecedora para un mejor resultado narrativo y artístico, se tomó la decisión de realizar una expedición a la región de Atacama, concretamente al pueblo de Chañarillo, en donde se verá si la investigación *in situ* nos permitirá proponer resultados más satisfactorios.

Capítulo 4

El viaje, recolección de referencias *in situ*

Gracias a la primera investigación se pudieron encontrar fotografías, documentos y textos que hablaban que las minas y ruinas del pueblo de Chañarcillo aún existen. Esto dio pie para empezar a recolectar información y muestras *in situ* del lugar en donde se desarrolla nuestra historia.

Hasta este punto podemos observar que se necesita manejar mayor información de la localidad para planificar el viaje, por este motivo nuestro punto de partida al llegar a Copiapó fue buscar asesoramiento, por lo que el primer destino fueron las oficinas del Sernatur (Servicio Nacional de Turismo), organismo que indicó agencias turísticas que realizan excursiones por las ruinas. Pero el tiempo de duración de estas expediciones era muy corto para hacer un registro contundente de información, sobre todo si se trata de las ruinas de un pueblo minero, por lo tanto, se tuvo que encontrar otra solución para llevar a cabo la expedición. Así se logró conseguir el contacto de un reconocido historiador de la zona, llamado Alejandro Aracena, quien trabaja en el centro cultural de Copiapó y se desempeña como guía turístico en la región de Atacama.



Fig. 7: Fachada Sernatur en Carrera 691, Copiapó, Región de Atacama



Fig. 8: Alejandro Aracena Historiador de tierra amarilla, presentando sus libros. Recuperado de <http://www.blogtierramarilla.cl/2016/09/14/conversando-con-el-historiador-de-tierra-amarilla-alejandro-aracena/>

Entrevista a Alejandro Aracena, historiador de la zona

Alejandro Aracena, al conocer el motivo de la investigación, el desarrollo de un cortometraje animado basado en el mito del Alicanto y que sucedía en las ruinas de Chañarcillo del siglo XIX, mostró un gran interés pues él ha estudiado toda su vida la historia de la región de Atacama, y ofreció una extensa lección de todas las costumbres, construcciones, tecnología, vestimentas, fauna y flora que tenía el antiguo pueblo Chañarcillo.

Las costumbres del minero

Los mineros eran pobres, y trabajaban en condiciones muy riesgosas. Debido a la poca ganancia que obtenían, el robo y contrabando de metales preciosos se convirtieron en una práctica común en la comunidad, la que se bautizó como *cangalla*. Aunque esta práctica era conocida entre los propios mineros, quien era descubierto era obligado, por la fuerza, a abandonar el campamento minero, pues al ser descubierto robando plata rompía una suerte de código entre los trabajadores. Quienes eran sorprendidos eran considerados como tontos y debían abandonar el campamento lo antes posible. Es importante mencionar que el minero no buscaba la riqueza con esta práctica, sino más bien satisfacer sus necesidades personales. Los metales que eran robados, principalmente plata, eran cambiados a las mujeres, entre ellas prostitutas, que llegaban a los campamentos mineros por sexo y alcohol, las que luego vendían los metales fuera de la zona, convirtiéndose en un dolor de cabeza para las autoridades, puesto que las mujeres, proveniente de Vallenar y Copiapó, que se infiltraban en los campamentos mineros eran capaces de enfrentarse a los guardias y policías de la zona. A causa de esto los enfrentamientos a tiros no eran algo extraño, hasta el punto en el que el gobernador de Coquimbo, Juan Melgarejo, decretó la salida de todas las mujeres de Chañarcillo y su prohibición de entrar a los campamentos, con

el fin de eliminar la práctica de la *cangalla* entre los mineros. Lejos de terminar, esta costumbre se mantuvo, pues ellos solo bajaban con lo robado hacia donde se encontraban las mujeres.

El robo fue más grande en Chañarcillo. La cangalla se realizó porque el minero pensaba que con el sacrificio que el arriesga la vida todos los días al entrar a la mina, y el otro sin sacrificio que se lleva toda la utilidad, el patrón. Entonces era como un desquite, el sacaba la cangalla para cambiarla por vino y mujeres, era para gozar. (Aracena, 2016)

Referentes de vestimenta

La vestimenta del minero en el siglo XIX, como la ornamentación o utensilios, eran importados desde Europa. A continuación, las distintas prendas que ocupaba el minero de la época:



Fig. 9: Fotografías de una camisa y un pantalón. Entrevista a Alejandro Aracena

Se puede observar que ya ocupaban un textil de tela como la que se ocupa hoy en día. Una camisa de tela con botones y bolsillo y pantalones que se les decía “guarda pedos”, ya que la extremidad inferior llegaba a las rodillas y se ajustaba con una pretina.



Fig. 10: Fotografías de un gorro y calcetas. Entrevista a Alejandro Aracena.

Se ocupaba un gorro de tela para protegerse del sol y unas calcetas de lana, que protegían la parte desnuda de la pierna que por lo general eran blancas. Al terminar sus jornadas laborales, se desprendían de la mayoría de sus vestimentas para no sufrir de calor, teniendo en cuenta que trabajaban en cuevas subterráneas y en las altas temperaturas del desierto de Atacama.



Fig. 11: Fotografías de una lámpara, zapatos de cuero y una faja. Entrevista a Alejandro Aracena.

También ocupaban zapatos de cuero y una faja que ayudaba a facilitar el trabajo lumbar del minero.



Fig. 12: Fotografías de un cubre nalgas y un bolso para el mineral. Entrevista a Alejandro Aracena.

Se ocupaba un cubre nalgas o también llamado “culero”, para proteger las nalgas del peso que se llevaba en el “capacho” o una especie de bolso en la espalda para llevar la plata nativa.

Se puede determinar que la vestimenta del minero era muy simple con aspectos estéticos bastante parecidos a los que se ocupan hoy, junto con utensilios de cuero para evitar hacerse heridas en el trabajo.

Referentes de tecnología y construcciones

Cuando se descubrió el mineral de Chañarcillo, los ingleses compraron los derechos de las minas y lograron explotar toda la plata de la zona. A raíz de esto, implementaron tecnología y herramientas para facilitar la extracción del mineral.

El proceso de perforar la roca para colocar la dinamita se le llamaba barrenar y un barretero era el encargado de hacerlo. Él tenía distintos tamaños de broca que usaba para perforar la roca, para que después un experto en explosivos pusiera la dinamita, haciendo explotar la roca que después se limpiaba con el capacho, una rudimentaria mochila hecha de cuero, o una carretilla si era capaz de llegar a la profundidad de la mina.

Estas lecciones entregaron mucha de la información para elaborar una nueva propuesta narrativa y artística, desde replantearse el guion hasta un nuevo diseño de personajes. Al concluir la entrevista, amablemente, Alejandro propuso ir a la mañana siguiente como nuestro guía turístico a las ruinas de Chañarillo.

Visita a la universidad de atacama: Facultad de ingeniería en minas

La historia pensada para Proyecto Alicanto se desenvuelve en el desierto de Atacama, por esta razón el próximo destino fue la facultad de ingeniería en minas de la Universidad de Atacama, en donde logramos ubicar al director de la facultad, Liver Rojas, quien nos dio una clase sobre los minerales que se extraen en la zona.



Fig. 13: Entrada Universidad de Atacama. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Universidad_de_Atacama_-_panoramio.jpg



Fig. 14: Liver Rojas Director del Departamento de Ingeniería en Minas. Recuperado de http://www.uda.cl/images/Noticias/06-11-2014/rossie/Liver_Rojas_Barraza_es_el_nuevo_Director_del_Departamento_de_Ingenier%C3%ADa_de_Minas.jpg

En este punto de la investigación pudimos saber sobre los minerales más valiosos que se extraían en la región del siglo XIX, de los cuales nos comentó que antiguamente los excursionistas buscadores de riquezas, anhelaban encontrar un mineral rojo derivado de la plata que se llama Proustita, debido a su rareza y alto valor.



Fig. 15: Fotografías de Proustita nativa de la Región de Atacama. Recuperadas de <https://www.ecured.cu/Proustita>



Fig. 16: Fotografías de plata nativa halladas en terreno en Chañarillo.



Fig. 17: Fotografías de oro nativo de la Región de Atacama.

El hecho de poder presenciar la mayoría de estos objetos, sus características y texturas en primera persona y obtener un registro fotográfico de ellos, facilitó la conceptualización de los mismos, reduciendo considerablemente los problemas o replanteamientos a la hora de llevarlos a su creación.



Fig. 18: Fotografía panorámica de la visita realizada al Museo Minero de Tierra Amarilla en expedición con Alejandro Aracena.



Fig. 19: Fotografía de mapa de las pertencencias mineras de Chañarcillo levantado en 1862 obtenidas en el museo de Tierra Amarilla.

Expedición a las ruinas de Chañarcillo con Alejandro Aracena

Esta expedición se basa en investigar los vestigios que quedan vigentes del antiguo pueblo minero llamado Chañarcillo. En este pueblo y en sus alrededores, se explotó uno de los yacimientos de plata más grandes de Chile, en donde los ingleses compraron los derechos de dichos yacimientos e implementaron tecnología para explotar el mineral. A continuación, se describirán los distintos tipos de referentes obtenidos en el lugar, separándolos por su incidencia en la producción del cortometraje.

Referentes geográficos del lugar

La geografía es un aspecto que no se puede dejar de lado a la hora de elaborar un escenario, es su aspecto físico y natural. Las minas de Chañarcillo poseen un terreno árido, con una vasta cantidad de cerros, compuesto de piedrecillas y rocas grandes. Los colores predominantes en el sector son colores grises y cafés, con tonalidades oscuras a más claras. A continuación, imágenes de la geografía de Chañarcillo:



Fig. 20: Fotografía panorámica tomada en un cerro de las minas de Chañarcillo.



Fig. 21: Fotografías tomadas en la entrada del pueblo de Chañarcillo.



Fig. 22: Fotografía del detalle del suelo tomada en Chañarcillo.

La flora y fauna es muy escasa, aunque en esa época se podían encontrar más especies debido a que había más canales de agua que circulaban bajo tierra, pero no es mucha la diferencia con lo que se puede ver hoy en día en ese sector. A continuación, imágenes de especies de flora y fauna más comunes que se pueden apreciar en los alrededores del pueblo de Chañarcillo:



Fig. 23: fotografía de planta Algarrobilla tomada durante la expedición a las minas de Chañarcillo



Fig. 24: fotografía de Cactus nativo tomada durante la expedición a las minas de Chañarcillo



Fig. 25: fotografía de planta Chañarcillo tomada durante la expedición a las minas de Chañarcillo

Estas fueron plantas encontradas en la expedición a las ruinas de Chañarcillo, a pesar de que no son toda la vegetación que se puede apreciar en el lugar, también se investigó sobre mas especies que crecen en la región. A continuación, plantas características que se pueden encontrar en la zona:



Fig. 26: cactus Copiapó, flor Brea, árbol Algarrobo y árbol Pimiento, respectivamente.

Recogido de <http://www.geovirtual2.cl/Museovirtual/Plantas/000Contesp.htm>

Debido a que no fue posible ver animales durante la expedición, se investigó de manera aparte sobre la fauna que se puede encontrar en los alrededores de las minas de Chañarillo. A continuación, imágenes de especies más representativas de animales que se pueden hallar en la zona:



Fig. 27: Fauna presente en el desierto de Atacama. Aguilucho, Lagartija, Zorro del Desierto y Saltamontes, respectivamente. Imágenes recogidas de <https://www.geovirtual2.cl/animal/intro01esp.htm>

Otro elemento importante para elaborar una propuesta escenográfica es conocer el factor climático. A continuación, imágenes referenciales que muestran el clima y por consiguiente los diversos colores que se pueden observar en el cielo de la Región de Atacama:

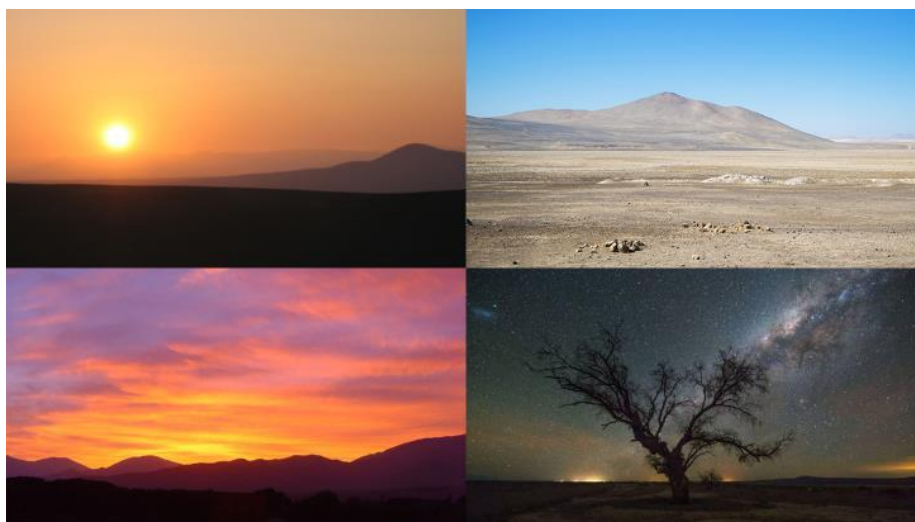


Fig. 28. Amanecer, día, atardecer y noche en el desierto de Atacama, respectivamente.

Referentes de vestigios obtenidos en el lugar

El hallazgo de herramientas, vestimentas y utensilios utilizados por los mineros que habitaban la zona en el siglo XIX, fue una gran fuente de inspiración para proponer una nueva propuesta artística en relación al diseño de personajes y objetos que serán visibles en el cortometraje. A continuación, imágenes obtenidas en la expedición:



Fig. 29: Herramientas y vestimentas encontradas en terreno durante la expedición a las minas de Chañarcillo (parte de un pequeño museo en la entrada a las minas)



Fig. 30: Barreta y zapato encontrados en terreno durante la expedición a las minas de Chañarcillo.



Fig. 31: perno utilizado para la labor minera encontrado en terreno durante la expedición a las minas de Chañarcillo.

En la expedición, también se obtuvieron registros de las viviendas y la arquitectura que había en esa época en el pueblo minero. A continuación, registros fotográficos de construcciones y viviendas encontradas:



Fig. 32: vestigios de la villa o conformación del pueblo de Chañarcillo durante la expedición.



Fig. 33: fotografías de una vivienda hallada durante en la expedición.



Fig. 34: vestigios de la municipalidad de Chañarcillo, encontrada durante la expedición.

También se obtuvo información fotográfica de las minas que se encontraban en los alrededores de Chañarcillo. Durante esa época se logró excavar en distintos lugares, ya que el yacimiento de plata era enorme. A continuación, imágenes que muestran las minas halladas en la expedición:



Fig. 35: fotografías de la mina Santa Rosa

Gracias al fácil acceso y poco peligro de esta mina, se pudo fotografiar tanto su entrada como el interior de esta, en donde se puede apreciar aun el trabajo hecho por los mineros de la

época. A continuación, imágenes de evidencias de la labor minera encontrado en la mina Santa Rosa:

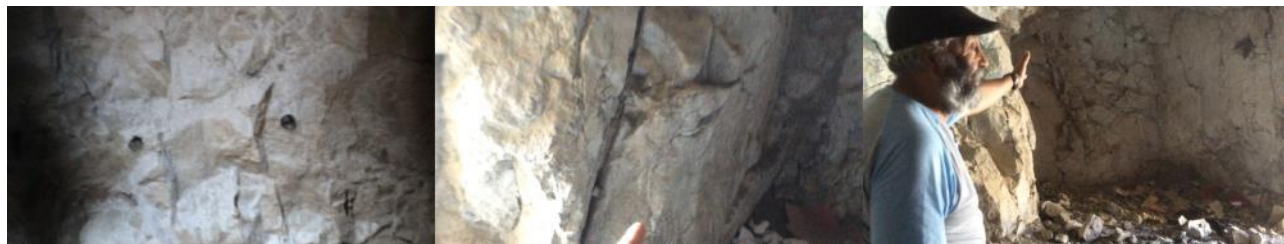


Fig. 36: fotografías de las perforaciones en las rocas realizadas por los mineros de la época.

La mayoría de las minas encontradas en la expedición, no se podía acceder a ellas debido a la falta de herramientas de seguridad y prevención. Aun así, se pudo ingresar a algunas para poder tener una mejor noción de cómo eran las excavaciones, en cuanto a su forma, colores, iluminación y tamaños.



Fig. 37: fotografías de una mina en Chañarcillo, cuyo nombre se desconoce.

También se registró una de las minas más conocidas y atractivas de la zona, llamada Constancia, cuyo acceso era estrictamente prohibido debido al alto peligro de resbalar y caer dentro de ella, cuya pendiente es evidente en la siguiente imagen:



Fig. 38: fotografía de la entrada de la mina Constancia.

Por último, durante esta inspiradora expedición, también se registró los vestigios del cementerio del antiguo pueblo Chañarcillo, el cual se encontraba en buenas condiciones. A continuación, imágenes del cementerio de Chañarcillo:



Fig. 39: fotografías de la entrada al cementerio y su interior, respectivamente.



Fig. 40: fotografías de una tumba pequeña y una grande, respectivamente.

Gracias al registro fotográfico de todos estos hallazgos encontrados en esta expedición, se pudo obtener una mejor noción de la manera que vivían los mineros de Chañarcillo y así poder hacer un replanteamiento artístico y narrativo más fidedigno a la época que se está investigando.

Visita al museo minero de Tierra Amarilla

Gracias al vasto conocimiento por parte de nuestra guía turístico Don Alejandro, nos informó que para tener mayor información sobre la historia de la época, nos dirigíramos al museo mineralógico de Tierra Amarilla, sector ubicado a las cercanías de Copiapó. Dentro del museo se pudo hacer un catastro de los minerales que se extraen en la zona, así como también de registros fotográficos e ilustraciones que grafican la manera de trabajar que tenían los mineros.



Fig. 41: Mapa de las pertenencias mineras de Chañarillo levantado en 1862. Fotografía tomada en el museo minero de Tierra Amarilla.



Fig. 42: Minas en 1863. Fotografías tomadas en el museo minero de Tierra Amarilla.

Aquí se puede apreciar la cantidad de minas que se habían construido para la extracción de plata en Chañarcillo. Esta información es útil para saber sobre la construcción de las faenas y así tener una mejor idea en cuanto a las condiciones laborales de los trabajadores de la época.



Fig. 43: Fotografías de mineros en 1863 tomadas en el Museo Minero de Tierra Amarilla.



Fig. 44: Construcción de ferrocarril en 1850 y ferrocarril en 1863. Fotografías tomadas en el Museo Minero de Tierra Amarilla.

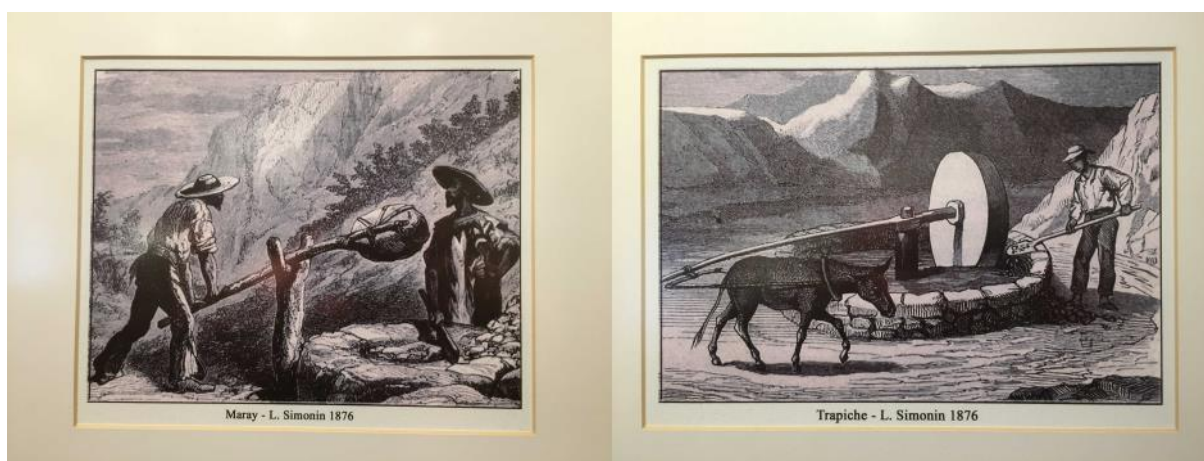


Fig. 45: Fotografías de mineros en 1876 tomadas en el Museo Minero de Tierra Amarilla.



Fig. 46: Fotografías de minerales tomadas en el Museo Minero de Tierra Amarilla.



Fig. 47: Retrato de William Wheelwright y Juan Godoy, personalidades de la zona. Fotografías tomadas en el Museo Minero de Tierra Amarilla.

La visita a este museo fue de gran ayuda para seguir puliendo la propuesta artística del proyecto Alicanto. Debido a la gran cantidad de imágenes que tenía el museo, se pudo obtener un registro legítimo acerca de la época.

Capítulo 5

Implementación de la investigación

Luego de regresar de la expedición en Chañarcillo, hubo grandes cambios en el proyecto, desde la propuesta de guion hasta los diseños de arte, principalmente debido a la información disponible solamente en aquel lugar. Datos como el hecho de que no se admitían mujeres en las minas, la existencia de minerales raros en la zona, como la proustita, o presenciar vestigios y reproducciones de la vestimenta de los mineros, contribuyeron a la decisión de replantear varios aspectos de Proyecto Alicanto.

Los cambios del proyecto

Uno de los cambios más grandes fue sin duda en cómo se desarrolla la historia desde su inicio. Se puede destacar la decisión de cambiar el género de uno de los protagonistas, que ahora es una niña llamada Illari. Esta elección se basó en los datos históricos acerca del rol de la mujer durante la época.

Storyline

Antes: Un niño cansado de la pobreza que vive con su abuelo buscara la manera de encontrar una gran fortuna, enfrentándose a diversos obstáculos.

Después: Un padre y su hija buscan una criatura que posee un valioso tesoro. El padre se tendrá que ver enfrentado a elegir entre su mayor deseo o lo que realmente necesita.

Personajes

La historia consta de tres personajes esta vez. Los cambios en relación a la cantidad de personajes luego de la expedición fueron los siguientes:

Antes	Después
Samuel (niño)	Illari
Miguel (Capataz de la mina)	Miguel (Papa de Illari)
Manuel (Abuelo)	Alicanto
Secuaces de Miguel	
Alicanto	

Illari (13)

Niña de 13 años que le fascina la profesión de su padre y le gusta acompañarlo en sus excursiones. Valiente, investigadora y bondadosa. A pesar de que pone constantemente en aprietos a Miguel, es ella quien será la clave para resolver la búsqueda.

Miguel (37)

Adulto de 37 años, quien antes de emprender la búsqueda tras el tesoro del Alicanto, vivía una mala calidad de vida debido a los abusos que sufría en su trabajo como minero. Ambicioso, pragmático y cegado por sus propios intereses. A pesar de su obsesión por encontrar el tesoro y enojarse con su hija por interrumpirlo siempre, siente un cariño por ella.

Alicanto

El alicanto es un ave mágica prehistórica que se alimenta de numerosos metales y vive en una cueva donde custodia un valioso tesoro. Posee un gran tamaño, plumaje metálico y mucha agilidad, características que la hacen ser muy agresiva, pero también es bondadosa con aquellos que se lo merecen.

La cantidad de personajes se redujo de 5 a 3 personajes, esto debido a la nueva premisa de la historia, donde la investigación jugo en papel fundamental en la síntesis narrativa, así como también el cambio de elementos protagónicos donde el personaje principal pasa a ser el Padre, el objetivo se convierte en conservar lo que siempre ha tenido, y el aprendizaje pasa a ser la real recompensa del viaje para los personajes. Todos estos elementos nuevos que nacen a partir de la investigación transforman el perfil de los personajes, sus relaciones y sus acciones lo cual es determinante en la historia y en la forma en que esta se desarrolla durante el cortometraje

Locaciones

Después de la expedición se determinó cambiar algunas locaciones del cortometraje. Debido a la cantidad de datos recolectados y relevancia histórica de dichos lugares, también se decidió excluir algunas locaciones que en un comienzo se consideraban relevantes, ya que las escenas pensadas desde un comienzo no aportaban directamente a los nuevos desenlaces del cortometraje ni al mensaje principal replanteado posterior a la investigación in situ.

En el siguiente cuadro comparativo, podemos apreciar las locaciones que fueron reemplazadas y otras eliminadas por completo, debido al cambio estructural que significó la recolección de datos en terreno sobre la historia principal, escenas, acciones y acontecimientos protagónicos.

Antes	Después
EXT. MINA – DÍA	EXT. DESIERTO AMANECER
INT. CASA SAMUEL – NOCHE	EXT. DESIERTO DÍA
EXT. MINA – ATARDECER	INT. CUEVA DÍA
EXT. TREN MINERO – DÍA	EXT. DESIERTO ATARDECER
INT. ZANJA – DÍA	EXT. MINAS AMANECER
INT. CASA SAMUEL – DÍA	
EXT. CASA SAMUEL – ATARDECER	
EXT. SUBIDA ROCOSA. MONTAÑA –	

NOCHE	
EXT. CLARO DESÉRTICO – NOCHE	
EXT. EXPLANADA DESÉRTICA – NOCHE	
EXT. CLARO DESÉRTICO - NOCHE	
EXT. EXPLANADA DESÉRTICA – NOCHE	
EXT. SUBIDA ROCOSA – NOCHE	
EXT. CUEVA – NOCHE	
INT. CUEVA - NOCHE	
EXT. BAJADA ROCOSA – AMANECER	
EXT. CAMINO BAJADA – DÍA	
INT/EXT. CARRO TREN MINERO/COLINA – ATARDECER	

Durante la primera versión del cortometraje contábamos con 18 locaciones en total, sin embargo, después de la expedición esto se redujo considerablemente a solo 5 locaciones en total, esto principalmente a que se decidió conservar y priorizar solo las escenas que estuvieron relacionadas directamente con el nuevo objetivo principal de los personajes.

Escaleta

ESC 01 EXTERIOR DESIERTO AMANECER

Miguel le muestra a su hija unos bosquejos de un tesoro. Illari no presta atención y comienza a extraer unas piedras preciosas en el desierto guardándolas en un morral que lleva puesto. Miguel e Illari ven a lo lejos unos destellos de luz provenientes de los cerros y avanzan hacia allá.

ESC 02 EXTERIOR DESIERTO DIA

Vemos a Miguel con su hija espiando una criatura luminosa entre las rocas. Illari, distraídamente, extrae una piedra, provocando un ruido que espanta a la criatura. Miguel se enoja con su hija y la castiga diciéndole que se quede en ese lugar. Él sigue el rastro de la criatura alejándose. La niña, apenada, nota que las piedras que consiguió están magnetizadas y comienzan a moverse solas, guiándola a una misteriosa cueva.

ESC 03 INTERIOR CUEVA ATARDECER

Illari se mete a la cueva y ve a lo lejos a una enorme ave metálica llamada Alicanto. El ave, por una suerte magnética, atrae a las rocas y se las come, emitiendo enormes destellos de luz. La niña se acerca al ave y la alimenta con las piedras que ha extraído.

ESC 04 INTERIOR CUEVA NOCHE

Miguel se adentra en la cueva por otra entrada y se encuentra con el tesoro que ha estado buscando, pero de pronto nota que a lo lejos su hija esta con el peligroso Alicanto. Saca su escopeta y la carga, haciendo que el ave se percate de su presencia y se enfada con ambos. Miguel le dispara al ave, pero los perdigones no le hacen daño. El Alicanto sale volando rápidamente, provocando un derrumbe en la cueva.

ESC 05 INTERIOR CUEVA NOCHE

Miguel, sin prestar atención al derrumbe y obsesionado, toma el tesoro del Alicanto y comienza a irse con él, pero el derrumbe provoca que una roca gigante se caiga directamente sobre Illari. Miguel toma la decisión de dejar el pesado tesoro de lado e ir a salvar a su hija y se coloca sobre ella, protegiéndola de la roca gigante. El Alicanto observa la situación y se percata que Miguel en el fondo es un buen hombre, entonces los salva a ambos del derrumbe y los lleva fuera de la cueva a un lugar seguro.

ESC 06 EXTERIOR DESIERTO AMANECER

Padre e hija se quedan mirando afectivamente y se abrazan. El ave le ruje fuertemente a Miguel haciéndole volar su sombrero y se va enfada volando de vuelta a su cueva. Miguel se entristece por no haber conseguido el tesoro. Illari saca de su morral una piedra rara y hermosa que robo de la cueva. Miguel la observa y cambia su rostro por asombrado y orgulloso de su hija. Ambos se preparan para una nueva aventura.

FIN

Guion

1 EXT. DESIERTO AMANECER

Illari (13) esta con una barreta y un martillo extrayendo un pedazo de plata nativa de unas rocas. Miguel (37) llega a interrumpirla, toma el pedazo de plata y no le presta atención. Saca de su bolsillo un papel que contiene un bosquejo de gemas y piedras de color rojo y se lo enseña a Illari, diciéndole que eso es lo que deben encontrar.

De pronto, se ven a lo lejos unos destellos rojos, similares al color del tesoro, provenientes de un cerro del oeste.

Miguel arroja a un costado el pedazo de plata e Illari ve frustrada como se rompe en el suelo. Ambos emprenden camino hacia los destellos. Sin que ellos se percaten, los trozos de plata en el suelo comienzan a unirse magnéticamente.

2 EXT. DESIERTO DÍA

Miguel e Illari suben por un cerro y observan los destellos rojos que provienen detrás de unos montículos. Ambos se esconden detrás de unas rocas.

Miguel mira los destellos con cara de asombrado. Illari no presta atención a los destellos y se prepara para extraer un pedazo de oro sobre una roca. Cuando ella golpea la roca por primera vez con su barreta, se ve como se detienen los destellos y algo se va velozmente dejando un rastro de polvo.

Miguel se enfurece con su hija y toma el pedazo de oro y lo arroja contra el suelo fuertemente. Él obliga a Illari a quedarse en ese lugar, castigada.

Illari saca de su morral un trozo de plata que había extraído anteriormente y lo observa apenada y frustrada. De pronto nota que los pedazos de oro en el piso comienzan a acercarse al trozo de plata que tiene en su mano. Acerca el trozo de plata a los pedazos y se unen magnéticamente. Su expresión cambia a alegre e impresionada.

Los pedazos de oro y plata comienzan a elevarse y

moverse solos. Ella sigue el conjunto de minerales.

3 INT. CUEVA DÍA

El conjunto de minerales se adentra en una cueva e Illari lo sigue. Nota que otros minerales a su espalda también se adentran en la cueva. Caminando por unos pasillos de la caverna, llega a una enorme habitación llena de hermosos minerales de muchos colores y tamaños. Observa que detrás de unas rocas algo emite destellos como los que vio junto a su padre en los cerros.

4 INT. CUEVA DÍA

Miguel se adentra a la cueva donde esta Illari, pero por otra entrada. Empieza a notar que en las paredes hay pequeños pedazos de minerales rojos, iguales al tesoro que está buscando, se ve ansioso.

A medida que avanza, ve una fuerte luz roja que va aumentando. Llega a un orificio en el suelo que emite la luz roja fuertemente, metiéndose en él.

Se ve a Miguel bajando por unas rocas cuando de pronto se topa con un cadáver con una enorme herida en el vientre provocada por una especie de criatura. Miguel se espanta y se tropieza cayendo por un barranco.

Miguel, adolorido en el suelo, levanta su cabeza y observa el gran tesoro rojo que ha estado buscando. Se ve muy feliz.

5 INT. CUEVA DÍA

Illari llega al lugar de donde provienen los destellos y ve que hay una enorme ave con plumaje metálico. Nota que el ave es quien atrae a los trozos de minerales y se come un pedazo de oro emitiendo un destello de luz de color amarillo. Se percata que la criatura es quien atrae los minerales hacia ella.

Se acerca a la criatura y llama su atención, pero el ave no la toma en cuenta y se aleja de la niña. Ella saca de su morral un pedazo de plata y logra llamar la atención del ave y se come el pedazo de plata, emitiendo un destello de color plateado. Illari se ve alegre.

6 INT. CUEVA DÍA

Miguel comienza a extraer el gran tesoro rojo del suelo, con su barreta y un martillo. De pronto escucha unos sonidos de risas y pisotones a lo lejos. Ve a la enorme ave abriendo el pico para comer y a su lado Illari. Miguel se confunde pensando que el ave se quiere comer a la niña.

Miguel se acomoda en un conjunto de rocas y saca su escopeta que lleva en la espalda. Posa el arma sobre una roca y la carga forzando el gatillo, provocando un ruido que el ave alcanza a escuchar.

El ave se percata que Miguel está robando su gran tesoro rojo y piensa que la niña es parte del plan para robarlo. La criatura se enfurece y se prepara para atacar a Illari.

Miguel, muy nervioso, dispara el arma y erra el tiro, dándole a un gran pilar de roca lo que provoca un derrumbe en la cueva.

El ave nota que se está derrumbando la cueva y se escapa velozmente, golpeando a la niña involuntariamente. Illari cae al suelo fuertemente.

Miguel observa que la cueva está derrumbándose y se dirige al tesoro para llevárselo consigo. Cuando está terminando de extraer el tesoro del suelo, escucha un grito de Illari. Mira hacia ella y ve que una enorme roca se está resquebrando del techo de la cueva justo sobre su hija. Miguel mira a la niña preocupado y luego mira al tesoro con cara de ambicioso. Tras unos segundos de pensar que hacer, arroja sus herramientas mineras y parte rápidamente a salvar a su hija.

Mientras va corriendo, ve que la roca ya se desprendió del techo y va cayendo directamente sobre Illari. Vemos como el ave asecha a Miguel por sus espaldas mientras corre, sin que él lo note.

Miguel se lanza sobre su hija para protegerla de la enorme roca y el ave observa como la protege por unos segundos.

Vemos a Miguel sobre Illari abrazándola y la imagen se va a negro. Se escucha un sonido de algo moviéndose velozmente.

7 EXT. DESIERTO ATARDECER

La imagen vuelve y vemos al ave volando sobre el desierto, sosteniendo a Miguel e Illari con sus manos. Miguel abre los ojos y ve a su hija a salvo en una mano del ave.

8 EXT. DESIERTO ATARDECER

El ave se posa sobre la cúspide de un cerro y deja a Miguel junto con su hija a salvo en el suelo.

El ave comienza a abrir el pico como si fuese a atacar a Miguel. Él se asusta, pero nota que Illari que esta dándole de comer un pequeño pedazo del mineral rojo al ave, comienza a emitir destellos rojos de su interior.

Miguel se da cuenta de que ese era el origen de los destellos que vio anteriormente y se ve arrepentido.

El ave se va volando y Miguel abraza a su hija con mucho afecto. Ambos comienzan a bajar del cerro.

9 EXT. MINAS AMANECER

Vemos a Illari comiendo una pera, apoyada en una pared de una casa, mientras se escucha como los mineros del pueblo trabajan.

Miguel se apoya a un lado de Illari, cansado de trabajar. Él observa a lo lejos donde ocurrió el derrumbe y se apena por no haber logrado llevarse el tesoro.

Illari mira a su padre apenado y saca de su bolsillo un pequeño y extraño mineral de color morado y comienza a analizarlo.

Miguel observa sorprendido a su hija y se sienta a su lado orgulloso de ella y la abraza. Se ven ambos muy felices conversando.

La cámara empieza a alejarse de ellos y vemos a lo lejos un conjunto de cerros y uno de ellos emite un pequeño destello de luz morado.

FIN

Preproducción

Los hallazgos encontrados durante la expedición también contribuyeron enormemente al proceso de conceptualización de personajes, escenarios y *props* de animación. Uno de los personajes, Miguel, pasó a tomar el lugar de dos personajes, un abuelo minero y un capataz, con respecto a la primera versión de la historia, además de rescatar algunos rasgos físicos de ambos. En el caso de otro personaje, se decidió por reemplazar a Samuel por una niña llamada Illari.



Fig. 48. A la izquierda, bocetos preliminares previos a la expedición. A la derecha, bocetos y diseño final de Miguel.



Fig. 49. A la izquierda, bocetos preliminares de Samuel previos a la expedición. A la derecha, bocetos y diseño final de Illari.



Fig. 50. A la izquierda, bocetos preliminares del Alicanto previos a la expedición. A la derecha, bocetos finales después del viaje.



Fig. 51. Diseño final del Alicanto.



Fig. 52: Illari y Miguel en el desierto de Atacama.



Fig. 53: Rotación de personaje 3D. Miguel.



Fig. 54: Rotación de personaje 3D. Illari.



Fig. 55: Rotación de personaje 3D. Alicanto.



Fig. 56. Bocetos preliminares de herramientas mineras.



Fig. 57. Objetos y herramientas de Miguel modelados en 3D.



Fig. 58. Objetos y herramientas de Illari modelados en 3D.



Fig. 59. Sets de minerales modelados en 3D.



Fig. 60: Sets de rocas modeladas en 3D.



Fig. 61: Sets de rocas modeladas en 3D.



Fig. 62: Sets de pilares de roca modelados en 3D.



Fig. 63: Sets de suelos modelados en 3D

Capítulo 6

Conclusiones generales

Al ver una película o serie nos percatamos de ciertos detalles, a veces mínimos, que nos entregan información de manera implícita. Ciertos detalles nos pueden entregar información acerca del contexto histórico y del universo de la historia.

Habiendo pasado por este largo proceso de desarrollo y producción de un cortometraje, hemos podido experimentar en qué grado una investigación puede afectar un proyecto. Al principio de Proyecto Alicante, creíamos tener una propuesta sólida con la información que disponíamos en ese momento, pero al poco andar notamos cierta falta de valor en cada detalle, siendo más específicos sentimos una falta de realismo acerca del contexto en el que se desenvolvía la historia, que se hacía más evidente tras cada revisión. Cuando notamos la falta de información que deseábamos, y decidimos emprender el viaje a Chañarcillo, sabíamos que tomar referencias in situ era necesario para el proceso, pero sin saber hasta qué punto iba a influir en la narrativa y el arte de la obra, pero viendo los resultados podemos afirmar que fue una de las decisiones más importantes de todo este trabajo.

El viaje no solo nos permitió conocer cosas que no pudimos ver documentadas en las primeras fuentes que consultamos, como páginas de internet o la visita al museo Histórico Nacional, sino que sirvió para alimentar el desarrollo del proyecto. Las experiencias vividas sirvieron para dar un sentido de autenticidad al trabajo, todo lo encontrado allá fue algo inesperado, en definitiva el viaje desafió toda noción que teníamos antes de este, alimentado nuestra inspiración.

Así esta expedición logro cambiar por completo la historia. La narrativa cambio totalmente, permitiendo cerrar de mejora manera el guion, y el arte del proyecto cambio de manera de demostrar lo aprendido mediante los diseños de personajes y de objetos. Esto nos demuestra que una investigación *in situ* puede enriquecer un proyecto de manera inesperada. Los realizadores debieran siempre cuestionar las fuentes de información a las que estamos acostumbrados, e investigar, y seguir investigando. Lo aprendido en esta tesis no solo sirvió para el cortometraje, sino que demostró ser una metodología de trabajo que sin duda utilizaremos en futuros proyectos.