



Atrapado en las cavernas: Una memoria de Cordillera  
Clandestina

Memoria de título de Marcel Sepúlveda Castillo

Profesores: Diego Lobos Vera

Fernando Lavanderos Montero

Valparaíso, 2020

# Índice

Introducción .....	3
Primer semestre de 2019 .....	5
Segundo semestre de 2019 .....	9
Conclusiones .....	13
Filmografía .....	14
Storyboards .....	14
Guion .....	18

## Introducción

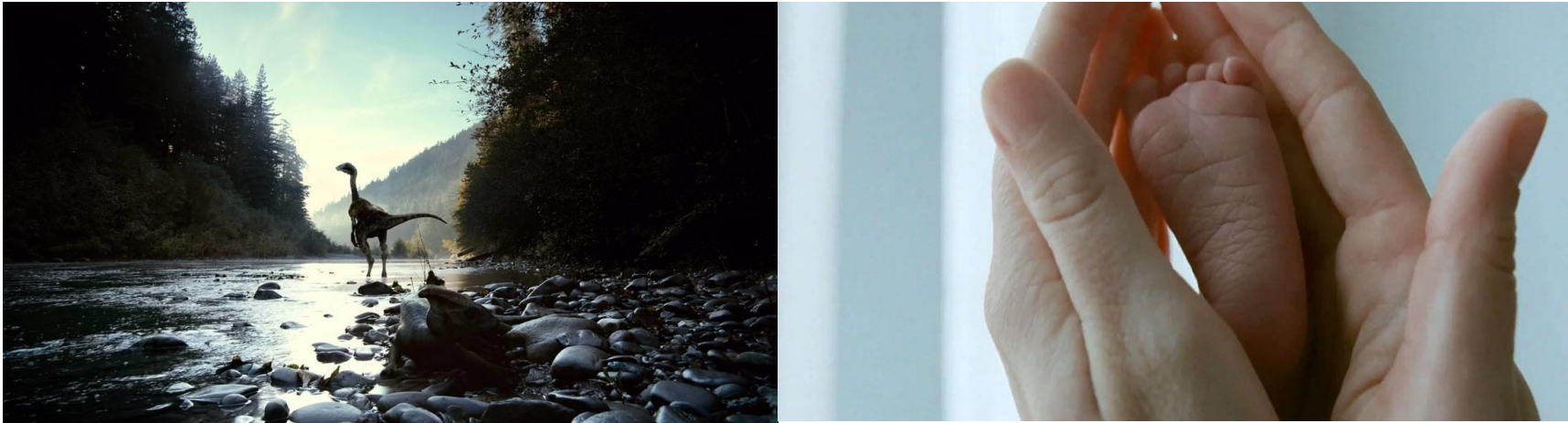
Desde mi infancia he tenido un interés en la animación, veía series de Cartoon Network, Nickelodeon y películas de Pixar de manera adictiva, pensaba que con este medio se podían crear mundos totalmente distintos a la realidad que conocemos, como existe una completa libertad en manipular lo que pasará, desde los aspectos de los personajes, los eventos que suceden, los lugares donde se ambientan, etc. Así que desde una temprana edad me hice la idea de que quería ser un animador.

Con el paso del tiempo le propuse la idea a mis padres, ellos me recomendaron que podía comenzar primero con algo similar: el cine, en ese entonces no tenía mucho interés en este, debido a que le encontraba que presentaba demasiadas limitaciones técnicas, no se podía hacer cualquier cosa que se me ocurriera, o al menos no sin un presupuesto gigantesco, más adelante me empecé a abrir a la idea, me di cuenta que no iba a rechazar completamente la animación a favor del live-action, la grabación de actores reales, sino que ambos pueden convivir, tanto en hacer obras animadas como obras que no lo estaban o incluso, combinar ambas técnicas. En ese tiempo, cuando estaba en Enseñanza Media, más o menos en 2012, arrendé un DVD en Blockbuster, que en ese tiempo estaba cerca de quebrar, pero aun así me mantenía fiel a él porque ahí es donde arrendaba mis películas animadas favoritas de mi infancia.

La película que arrendé y vi era *El árbol de la vida*, (2011) del director estadounidense Terrence Malick, quedé completamente impresionado porque nunca antes había visto una película como esta, la narrativa convencional no parecía ser el mayor interés sino que iba de la mano con la presentación de imágenes, éstas imágenes, que eran impresionantes en lo visual, evocaban cierta realización técnica, es decir, aunque fuesen reales, no dibujadas, se sentían como pinturas, como los planos de bosques, mosaicos de iglesias, el espacio exterior, una mano de un adulto tocando el pie de un recién nacido, todo estaba realizado de una manera casi contradictoria, era realista en el sentido que eran imágenes reales, pero al mismo tiempo estaban compuestas de una manera demasiado buena para sentirse completamente naturales, lo cual no lo digo como una crítica, sino que sentí que una película live-action podía realizarse de una manera similar a una animación.

Otro elemento que me llamó la atención es que de repente se empleaba el uso de animación CGI, generada por computador, para mostrar unos dinosaurios en una secuencia prehistórica, es curioso como una película que contiene un

par de escenas animadas no es considerada como "animada", eso reforzó mi idea que podía trabajar con ambos medios en mis proyectos. Obviamente el uso de CGI en una película principalmente live-action no es nada nuevo, pero usada en un contexto de cine no comercial me resultó totalmente fascinante, cómo el medio de animación puede complementar una visión artística, en vez de ser usado para crear un monstruo o un superhéroe.



Comparación entre dos planos de *El árbol de la vida*, uno usando un fondo real con un personaje CGI, el dinosaurio, versus un plano de manos sujetando un pie de bebé, con actores reales, pero con una composición estilizada.

Ya al entrar a la carrera de cine, durante uno de los talleres de 2017, el profesor nos pidió que hiciéramos un auto-retrato, yo decidí hacer un cortometraje que hablara sobre la relación del autor con su obra, tema con el que aparentemente estoy obsesionado, como mi pitching de más adelante puede verificar, este trabajo empezaba con grabaciones de mí y de mi casa, las cuales abruptamente eran interrumpidas por secuencias animadas en Paint, en este caso las usé para mostrar lo que no podía mostrar en live-action: una escena de una persona desintegrándose en el espacio y una familia siendo borrada por un polvo rojo, la cual no se suponía que debía tomarse literalmente como alguien muriendo en el espacio, sino que

representaba cómo un personaje fácilmente puede ser eliminado de la trama de una película, en resumen, las partes animadas eran más abstractas y representaban ideas en vez de acciones concretas.



Secuencias animadas de mi Autorretrato de 2017

### Primer semestre de 2019

El último taller de la carrera tenía una modalidad ligeramente diferente al de los otros años, teníamos que hacer un pitch muy tempranamente en el primer semestre y trabajar en las ideas seleccionadas en el próximo. En los talleres anteriores, por alguna razón me sentía muy bloqueado artísticamente hablando y no sabía qué proponer en los pitchings, obviamente mi desmotivación me hacía perder el pitch, pero sentía que como este iba a ser el último tenía que ponerle más esfuerzo del que solía dedicar, tuve esa idea en la cabeza de que no quedaba seleccionado principalmente por no estar motivado,

por consiguiente, era lógico pensar que si le ponía empeño y emoción, esta vez podría quedar seleccionado, me motivaba la idea de por fin dirigir un cortometraje y sentirme orgulloso al verlo terminado. Estuve pensando en la idea por un tiempo, me inspiré principalmente al descubrir la noticia del fallecimiento del director chino Hu Bo en 2017, cuyo único largometraje *An Elephant Sitting Still* (2018) fue rápidamente considerado como una obra maestra por muchos críticos.

Quedé impactado de por qué un cineasta con toda una vida adelante haría tal cosa, ¿tal vez pensó que ya completó su realización como persona al realizar la película y entonces el resto de su vida sería algo redundante? Algo como lo que hizo el autor colombiano Andrés Caicedo. Pensar en Caicedo me hizo darme cuenta que el caso de Hu Bo no era tan aislado como pensé y quise abordar el tema de la salud mental en los cineastas jóvenes. Mi pitch se llamaba '*La última obra*' y trataba sobre un pintor que viajaba en su auto por el campo, donde planea quemar sus pinturas y suicidarse al aire libre, de esta manera él y su obra quedarían inmortalizados para siempre, el otro personaje que salía era su amiga imaginaria, que era una versión poco realista de su ex pareja.

Aunque personalmente mi salud mental está bien sana, sentía una presión por ser un gran realizador y un temor a ser criticado, estas angustias se reflejaban algo en la historia, cuando la presenté en clases, en estos talleres que teníamos de preparación para el pitch, el profesor y un par de compañeros asumieron que era una comedia y me recomendaron ponerle escenas más chistosas. Yo quedé sorprendido, decepcionado y algo molesto, no era una comedia, era un drama bastante serio, ahí empecé a dudar sobre mis capacidades de explicarme, tal vez la manera en que la conté sonó un poco ridícula, el berrinche de un artista sin talento que es tan perdedor que hasta su amiga imaginaria se burla de él.

Al llegar el día de los pitchings, mi idea no fue seleccionada, sigo pensando en por qué, tal vez mi idea no era muy buena, no estaba bien desarrollada, o quizás estaba bien pero el jurado consideró que las otras ideas eran mejores o al menos, más relevantes socialmente hablando, ya que mi idea se sentía más personal que política, o simplemente no logré explicarme bien otra vez de qué se trataba, cómo iba a ser el tratamiento audiovisual o el tono del cortometraje (serio y realista o cómico y fantástico). He conversado con gente cercana a mí y parece que lo que tiene sentido para mí, es absurdo para muchas otras personas, como si hablara otro idioma que funciona con otra lógica.

Ese mismo día, la idea de Pablo Rojas era la única animada, se llamaba *Cordillera Clandestina* y su historia era bastante simple, un niño a comienzos del siglo XX en Chile en una época de prohibición, debe contrabandear alcohol por medio de

túneles a través de la cordillera, para poder mantener a su familia y aprender a tomar responsabilidades. Básicamente era un cortometraje de *coming of age*, de paso de la niñez a la adultez.

La propuesta de Pablo mencionaba ocupar Blender, un software de animación 3D gratuito. Pese a su complejidad técnica, la idea fue aprobada, Pablo logró convencer a los profesores que la idea era viable y no era tan complicada como parecía, pero con la condición de que fuese un teaser en vez de un corto completo. Todos parecían estar de acuerdo que lograr hacer un corto animado en sólo un año era completamente imposible.

Me uní al grupo de Pablo por mi interés en la animación, a pesar de que un amigo ya había trabajado con él en otro proyecto animado que resultó caótico y estresante. Yo ya había realizado cortos animados por mi cuenta y subidos a Youtube, pero estos eran en 2D, y eran relativamente simples, ocupaba pocos fotogramas por segundo. Otro elemento que diferenciaba mi estilo con el de Pablo era que mis diseños eran crudos y feos, los seres humanos seguían una estética grotesca por así decirlo, por contraste Pablo quería realizar un estilo que era por un lado *'low poly'* o sea, ocupando pocos polígonos en los personajes y los objetos, pero con texturas e iluminaciones realistas.

Yo jamás había trabajado antes con Blender o la animación 3D en general, todo el trabajo se veía como un reto enorme, pero el hecho de que sólo iba a ser un teaser me tranquilizaba.

La idea del trabajo en equipo consistía en 2 grupos, los compañeros del taller y además unos estudiantes de la carrera de Diseño que nos ayudarían con la animación. Pablo logró conseguirse a un animador con experiencia llamado Gonzalo Bravo, un estudiante de Diseño en la UV. Estos estudiantes de Diseño harían su trabajo en nuestro corto como parte de su práctica profesional.

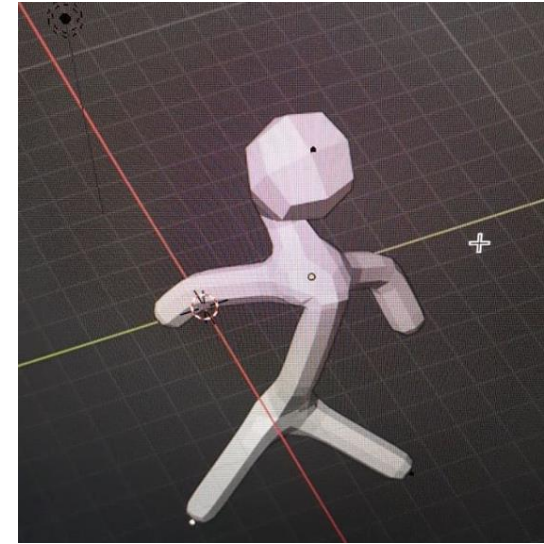
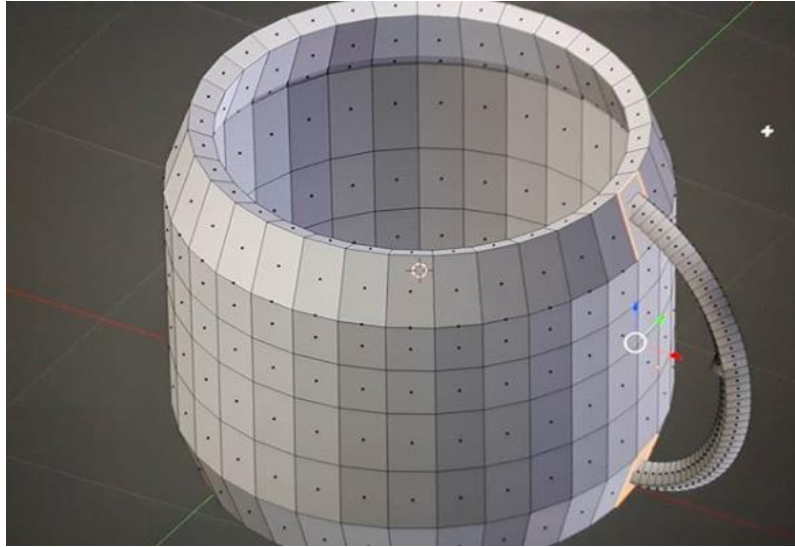
Pablo y Gonzalo idearon un taller de animación en Blender, donde todo el que se inscribía podía ir, era en la sala de computación de la Facultad de Arquitectura, todos los viernes en la tarde, como de las 2:30 hasta las 4.30, la hora donde cerraban la sala. Yo me uní a ese taller no sólo para ayudar en el teaser sino también porque me interesaba cómo funcionaba el proceso de animación 3D, era un mundo muy distinto al de mis animaciones en After Effects y Paint con Adobe Premiere.

En ese entonces el grupo se conformaba por Pablo, el director, guionista y diseñador, Katherine Rodríguez, que se encargaba del sonido, Diego Viveros, el productor, Teresa Oyaneder, la directora de arte y yo, que me encargaba también del diseño. Originalmente yo iba a ser el director de fotografía, pero ese puesto se volvió un trabajo más colaborativo, principalmente entre Pablo y Gonzalo, que conocían más del software que yo así que me dediqué principalmente en moldear objetos 3D bajo su enseñanza.

Pablo me pidió ayuda para realizar los storyboards de su guion, él hacía una mitad y yo la otra, los dibujos que él realizaba los hacía con una tableta electrónica. Por desgracia la mía se echó a perder desde hace tiempo y no la he reemplazado así que decidimos que mis storyboards los haría con lápiz y papel y luego los escanearía. Pablo dibujó desde el comienzo del teaser hasta que el protagonista empieza a caminar cerca de unos rieles de una locomotora. Mientras tanto yo me encargué principalmente de visualizar al niño entrando a un túnel, uno de los dibujos no fue incluido, debido a que decidimos eliminar a un personaje que salía en él, otro niño que le entregaba el alcohol al protagonista, debido a que en parte no se entendía muy bien la idea y en otra parte para ahorrar tiempo en tener que diseñar y animar a otro personaje.

Durante los talleres, los profesores le recomendaron a Pablo hacer unos cambios al guión, debido a que la historia seguía todavía en base a la realidad y no se aprovechaba completamente el medio de la imaginación. Sospecho que eso le dio algo de inseguridad a Pablo, reescribió el guión varias veces y casi nunca se veía satisfecho con el producto final, el cambio más constante fue el de añadir secuencias mágicas y surreales dentro del túnel.

En el taller Blender, varios estudiantes de Diseño y yo aprendimos las herramientas básicas del programa, como construir un objeto sólido como una taza, por ejemplo, y cómo añadirle texturas, luces y sombras. Éstas funcionaban a base de "nodos", en la pantalla aparecían cajas con cables digitales, que dependiendo de la posición que tenían, alteraban drásticamente la imagen. Eso mezclado con la dificultad de moldear un objeto para que dejase de parecer un cubo o un cilindro hizo que me intimidara el programa, me costaba bastante avanzar y debido a que los profesores de taller no tenían conocimientos del software, sólo podía pedirle ayuda al Gonzalo y al Pablo. En resumen, el primer semestre fue principalmente armar un grupo para que aprendiera a animar, todavía no diseñábamos ni animábamos nada. La maqueta que le mostramos a los profesores consistió en una secuencia de los storyboards mezclados con música hecha por la Kathy.



Ejercicios del taller de Blender: una taza y el esqueleto de un personaje

## Segundo semestre de 2019

Diego y Teresa se fueron de nuestro equipo, no estoy muy seguro de los detalles, desconozco si se fueron de manera amistosa u hostil. Se unieron dos nuevos miembros, Bastián Contreras, que ayudó con la música y el diseño sonoro y Pablo Bravo, que ayudó con el diseño y el montaje. Estos compañeros estudiaban cine como nosotros y repitieron el curso el año pasado.

El taller de Blender terminó así que nos pusimos a trabajar en diseñar los personajes, la utilería y los fondos. Pablo y Gonzalo se encargaron de diseñar al caballo y al niño, respectivamente, había en el guión el personaje de un perro, pero lo quitamos para ahorrar tiempo. Pablo Bravo y los alumnos de Diseño, David Gallardo, Catalina Romero, Andrea Castillo y Alonso Palma y yo; nos dedicamos a diseñar a los props, la utilería.

Un día, Pablo nos citó a Kathy y a mí para una reunión extraordinaria, llamándome por teléfono y diciéndonos que era algo muy urgente, así que tuve que detener lo que estaba haciendo (editando un video para mi práctica profesional) y juntarme con él en la pensión de la Kathy. Él nos contó que quería cancelar la realización del corto debido que pensó que no era viable, y le costaba mucho usar el programa, la Kathy y yo conversamos con él y se sintió un ambiente muy tenso que me incomodó harto, logramos convencerlo de que podíamos lograrlo, pero yo me sentía bien parecido a él, es un software complejo que requiere mucho tiempo para poder manejarlo bien y más tiempo para tener resultados decentes, la angustia de que nada salga bien ya estaba apareciendo no sólo en mí sino en otros compañeros.

Yo empecé a moldear un casco minero con linterna, solía realizarlo en la tarde en mi casa ya que en el resto del día estaba ocupado con mi práctica profesional. Por medio de leer consejos en internet logré que el casco tuviese una forma reconocible, pero me costó bastante agregarle la linterna de arriba, eso me angustió y estresó, le pedí ayuda a David para que me ayudara y logramos terminar el casco, pero sentí que era muy malo en lo que estaba haciendo.

Luego de terminar el casco, le mostré a mi equipo un avance de un reloj de bolsillo que estaba haciendo, fue difícil conseguir un tutorial bueno en Youtube, la mayoría usaban una versión más antigua de Blender, (Pablo insistió en que usáramos la versión 2.81, la más nueva). Estas versiones usaban una interfaz completamente distinta, era difícil encontrar las herramientas que nos enseñó el Gonzalo, y esto me quitaba bastante tiempo. Debido a esto, el reloj no estaba muy bien hecho.

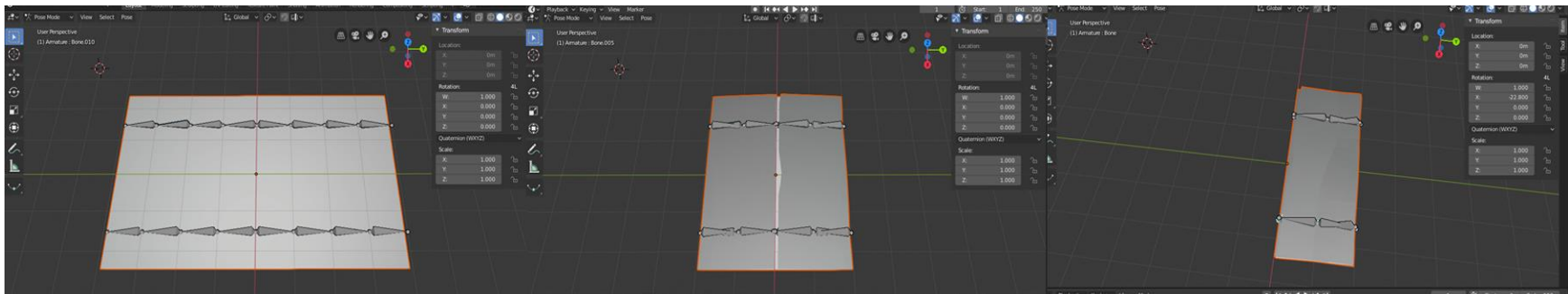
En una de las reuniones del grupo Pablo me reprendió diciendo que no estaba esforzándome lo suficiente en los modelos comparado con el resto del equipo, yo le dije que me costaba demasiado y me encaró que a todos en el grupo les costaba demasiado y que debería ensayar más para mejorar, quedé un poco afectado pero fingí que no y le dije que seguiré trabajando en la sala de computación hasta tarde trabajando en el reloj, me quedé sólo porque él se fue a seguir trabajando en su casa, desde ese entonces me sentía nervioso frente a él, tenía ese miedo de que me echaría del grupo por no ser tan productivo como el resto, en parte tenía razón, me costaba, pero no era el caso de que no hacía nada, trabajé bastante en el casco minero y en el reloj de bolsillo, sólo que nunca me resultaba bien el diseño, me parecía feo y poco pulido, lo intentaba y lo intentaba y no me resultaba, estaba muy abrumado pero no tenía ganas de victimizarme así que trataba de no quejarme mucho, esa noche conversé con el Gonzalo por WhatsApp y le conté lo sucedido, él me contó que el Pablo le

contó lo mismo a él y me dijo que me calmara, que no era el fin del mundo, me pareció mucho más comprensiva la respuesta de Gonzalo.

Las fiestas patrias comenzaron y nos tardamos un tiempo en volver a tener el mismo ritmo de antes luego de volver. Lo siguiente que tenía que hacer fue un mapa que se doblaba de una manera específica que quería Pablo.

Intenté usar huesos digitales para que tuviera unas articulaciones definidas, pero como tenía que doblarse tres veces el mapa, resultaba complejo saber en qué dirección colocar más huesos debido a que se acumulaban muchos y obstruía a la vista, le pedí ayuda a Gonzalo, al cual también le resultó difícil con el método de los huesos así que me recomendó que sería mucho más fácil que se enrollara el mapa en vez de que se doblase.

Pablo conversó conmigo diciendo que como estábamos cortos de tiempo, que mejor me concentrara en otras cosas aparte del diseño de props, ya que David, Catalina y Andrea eran más veloces, así que empecé a grabar las reuniones que teníamos como grupo, que solían ser escasas ya que se fomentaba el trabajo propio en casa. Con este material realicé un making of del corto de cinco minutos para mostrárselo a la profesora del Seminario de Distribución, este making of consistía principalmente en gente trabajando en computadores, mezclado con charlas sobre decisiones que tomaríamos como grupo.



Estructura ósea del mapa en Blender.

Luego del estallido social, que nos quitó bastante tiempo de producción (al menos un mes) obviamente se realizó una disociación entre el equipo, estábamos frente a una incertidumbre enorme. Luego de que se calmara un poco la situación

en Valparaíso, al volver a una reunión de taller, Pablo nos comentó que todos los diseños de los personajes y los props estaban listos pero que debido al tiempo que perdimos por el estallido, nos resultaría imposible animarlos completamente. Él por un segundo dijo que quería que nos evaluaran por lo que teníamos hecho ya, puesto que consideraba que no tenía sentido lo que estábamos haciendo y que había cosas más importantes que hacer en ese momento. Su propuesta para mí me sonaba a sinónimo de reprobación así que negociamos con los profesores para que pudiésemos hacer otra cosa, al final quedamos en realizar un animatic, que es como un storyboard audiovisual, una serie de fotogramas del corto acompañados con música y efectos de sonido, que mostraban los momentos clave del corto. Esto sería relativamente más fácil de hacer que un teaser completamente animado.

Pablo me dijo que hubo un distanciamiento con los estudiantes de Diseño así que desde ese momento trabajaríamos lo poco que nos quedaba sólo con los alumnos de cine. Él creó otro grupo de WhatsApp donde no estaban los compañeros de Diseño, yo no estaba muy seguro de que pasó, así que le pregunté a Gonzalo por WhatsApp y me dijo que Pablo no volvió a contactarse con él ni con David, Andrea, Catalina o Alonso, parece que le pareció que trabajaríamos mejor con menos personas.

Bastián tuvo la idea de utilizar un hang para la música, un instrumento musical que hace un sonido bien característico, dándole un toque etéreo al teaser, él y la Kathy ya estaban realizando el diseño sonoro, pero necesitaban rápidamente el material visual para que calzara con el sonido. Pablo sacó varios fotogramas de los props de Blender, los cuales tardaron su tiempo en procesarse y se los enviaba a Pablo Bravo para que hiciera un montaje rápido para que lo viera el equipo de sonido.

Luego del making of, empecé a diseñar los créditos finales, comencé haciéndolos en mi casa, Pablo me recomendó que incluyera el arte conceptual que habían dibujado el David y la Catalina, de una manera similar a los créditos al final de las películas de Pixar, lo hice varias veces, ya que Pablo me pidió varios cambios, incluyendo cambiar la tipografía, incluir más créditos, cambiar el ritmo y la duración de las palabras que aparecían, etc. Debido a que se venció mi versión de prueba de Adobe Premiere, tuve que viajar a Valparaíso a la Facultad de Arquitectura y hacerlo en la sala de computación. Logré terminarlo ese mismo día y se lo envié a él para que lo incluyera en el montaje, quedé bastante satisfecho con el resultado final, eran créditos visualmente muy agradables, ordenados y estilizados.

Al día del examen, estaba muy nervioso de cuando nos tocara mostrar nuestro teaser, el resultado final fue increíble tanto visualmente como sonoramente, la secuencia donde el protagonista descubre unos brillos en el túnel me pareció que sobresalía, y el final incluía la única animación del teaser, una rotación de la cabeza del niño, encima de esta cabeza está una versión más chica de ese mismo niño, el Pablo ya había hablado con nosotros sobre incluir una escena muy surreal sobre el niño encima de una cabeza gigante, para representar un sueño, y esto sonaba como lo que más necesitaba animarse en todo el corto. Acto seguido de esta escena llegaron los créditos, los cuales tuvieron un error de reproducción y cuando estaban a punto de terminar, fueron interrumpidos por el plano final que decía Valparaíso 2020, sentí mucha vergüenza por ese error, pero los profesores nos dijeron que era algo mínimo que podía arreglarse, nos felicitaron especialmente por el uso del sonido, el cual hacía que las imágenes lograran tener un valor más narrativo y cinematográfico, haciendo que deje de sentirse como una presentación de Powerpoint y más como un corto de verdad. Quedé muy agradecido de mi equipo, se pudo realizar algo de bastante buena calidad en poquísimos tiempo y con pocos recursos, fue básicamente un milagro, un producto de un enorme esfuerzo en el grupo.

## Conclusiones

La animación es difícil, complicada y estresante, por eso se necesita trabajar con muchas personas para reducir el peso del trabajo, el lado negativo de esto es que para tener un buen equipo se necesita una muy buena comunicación, porque es muy fácil terminar en caos. Este aprendizaje, por supuesto, también puede aplicarse con los cortometrajes no animados, pero creo que es algo de suma importancia en la animación, debido a que se trabaja desde cero, se crea todo el paisaje, los objetos y las personas, mientras que un trabajo grabado al menos puede tener horas y horas de material. Como consecuencia, la animación siempre tendrá una duración más corta que sus equivalentes live-action, es algo caro y que requiere paciencia, pero, a veces el resultado puede ser algo tan increíble que puede hacerle pensar a uno, en verdad todo valió la pena al final, como la visión de un mundo que sólo existe en tu cabeza ahora la pueden ver otras personas, esa es una sensación increíble.

De cierta manera el proceso creativo puede ser considerado como una película de *coming of age*, la experiencia hace que el realizador aprenda de sus errores, y en vez de convertirse en adulto, se convierte en un realizador de mejor calidad. La

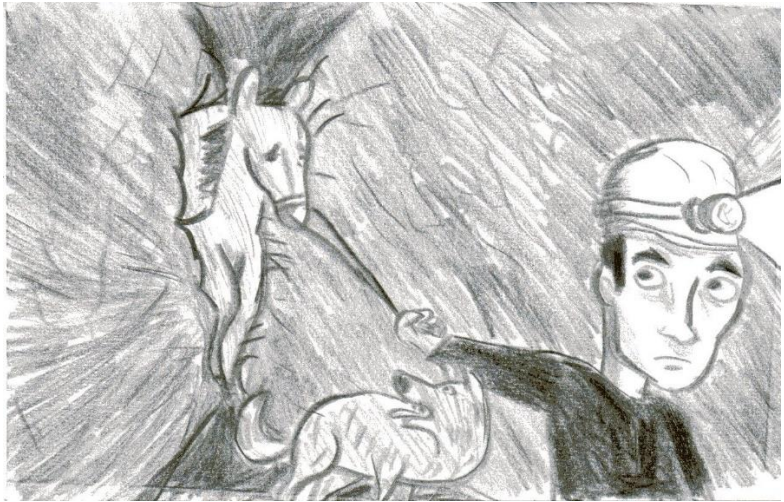
carrera de esta manera, nos pone en una especie de burbuja, donde podemos cometer errores y relativamente hablando, no salimos completamente perjudicados, se nos mete bastante miedo sobre el mundo de fuera de la escuela, donde se requiere una cierta disciplina para llevar a flote los proyectos que queramos realizar, el apoyo de la escuela hace que, aunque los rodajes sean complicados, al fin y al cabo, se logra al menos tener un proyecto audiovisual más o menos hecho, no muy pulido pero decente, al salir al campo laboral estamos solos, y tendremos que aprender a ser perseverantes y organizados para poder realizar cualquier película.

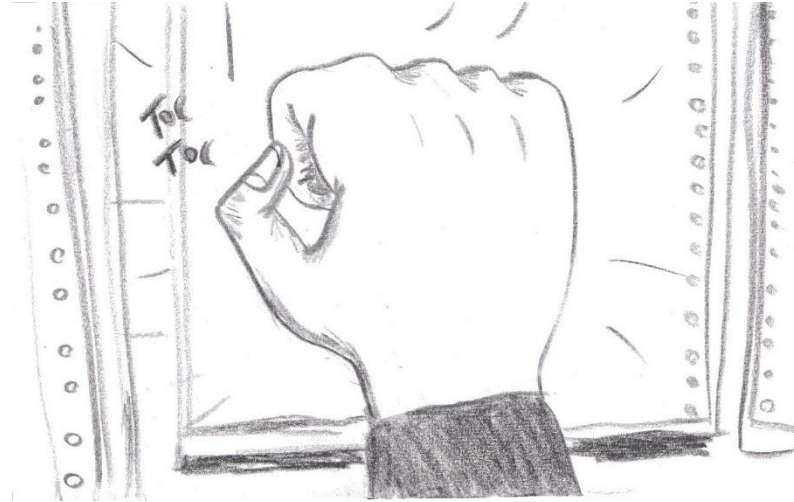
## Filmografía

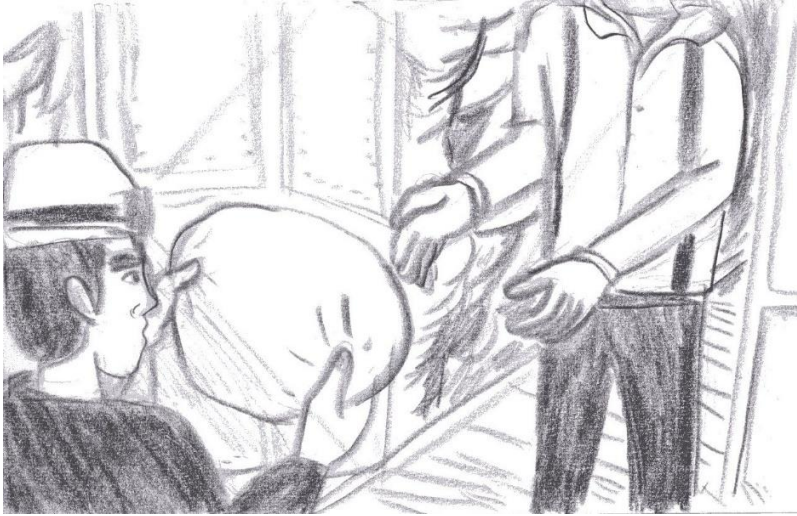
- *El árbol de la vida*. (2011) Dir. Terrence Malick
- *An Elephant Sitting Still* (2018) Dir. Hu Bo

## Storyboards









## Guion

### 1.Ext. Caminos cordilleros. Noche

Fausto sigiloso se acerca a un alambrado en donde cuelga un cartel que dice " Propiedad Privada" Fausto bajándose del caballo, busca dentro de su bolso un alicate. Corta alambres del cerco, el cartel cae. Fausto corre los alambres y un tronco. Toma las riendas del caballo, y cruzan juntos. Aparece un perro ladrando amenazante. caballo se asusta. Fausto intenta acercarse para calmarlo. el perro camina engrifado en dirección a fausto, quien comienza a retroceder y tropieza con los alambres. el perro acerca mostrando los dientes. Fausto está indefenso. perro gruñendo ferozmente, se comienza a calmar, y comienza a olfatear interesado. Fausto le ofrece un pedazo de pan.

### 2.Int. Túneles clandestinos. Noche

Sigue el mapa, le es difícil interpretarlo. A lo lejos se ve una silueta de un hombre, que al escuchar los pasos de Fausto se da vuelta. Tiene un casco minero, con una linterna encendida sobre él. Se hacen la señal con la luz. Fausto le entrega el alcohol, minero le entrega el dinero. Fausto lo guarda en uno de sus bolsillos. el perro asustado se pega a las piernas de Fausto. El minero lo mira desde las penumbras, ambos comienzan a caminar en sentido contrario. El minero se pierde de vista.

Fausto camina por los túneles mineros junto a su perro. El perro detiene su marcha en seco, sus orejas se mueven como si intentara descifrar de donde proviene el sonido. Comienza a ladrar hacia la oscuridad, comienza a aullar. Fausto le indica que siga caminando. Fausto comienza a escuchar un ruido debajo de sus pies. Algunas pequeñas rocas se desprenden de las cercanas murallas de los túneles. Todo se empieza a mover, las luces comienzan a parpadear, las rocas comienzan a caer. El perro comienza a correr, Fausto corre detrás de él. No logra ver por donde va. (montaje de imágenes intermitentes con distintas situaciones, Montaje estroboscópico, Transición a...)

### 3.Int. Inconsciente-Sueño de Fausto. Día

(Sueño de inconsciencia) Fausto recorre un sitio cordillerano, árboles sin hojas, pájaros negros vuelan cerca. Fausto intenta reconocer donde está, el terreno se comienza a mover. (cámara girando en 360° se aleja desde fausto. Plano general del terreno.) se muestra a un fausto gigante con cabeza de cordillera que camina en un espacio vacío, en medio hay un pilar, se sienta y toma la posición de pensar.

### 4.Int. Túneles. Noche

Créditos (Despierta desorientado, oscuro y solo.) (a través del sonido entendemos que Fausto sigue vivo y está dentro de los túneles)