

Escuela Superior Politécnica del Litoral

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Cortometraje de concientización sobre personas con discapacidad visual

ARTE-542

Proyecto Integrador

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en producción para medios de comunicación

Presentado por:

Alejandra Nataly Córdova Arévalo

Cristina Nicole Robles Idrovo

Guayaquil - Ecuador

Año: 2024

Dedicatoria

Dedico este trabajo principalmente a mis padres Martina Arévalo Y José Córdova, quienes me apoyaron emocional y económicamente. A mi hermano Alejandro Córdova, quien fue parte de aquellas tareas académicas. A Eleana Villegas, quien también fue un apoyo motivacional desde pequeña. A mi tío Tito Arévalo, que estuvo conmigo desde escuela hasta primer semestre de universidad. A mis amigas Yuliana Torres, Isabella Duran, Lisbeth Morán, que confiaron en mi desde el colegio. También a Patrick Jaime, Abraham Alvarado, Dominique Herrera y Valeria Troya, las primeras personas en acompañarme en este camino universitario. Además, dedico a One Direction, que con sus letras y ritmo fue una motivación en aquellas noches de estrés y desanimo.

Alejandra Córdova Arévalo.

Dedicatoria

Dedico este trabajo con mucho cariño a mis padres y hermanos por su amor y apoyo incondicional en cada paso de mi vida. A mi familia, por siempre creer en mí y su confianza inquebrantable. A mi abuela que siempre quiso verme convertirme en una profesional y ahora me acompaña desde el cielo. A mis amigos, que me alentaron en momentos difíciles y fueron un pilar en este camino. Por último, pero no menos importante, a mis profesores, quienes compartieron su sabiduría conmigo y contribuyeron en mi formación profesional. Este trabajo también está dedicado a todas las personas que tienen miedo a un futuro incierto, para recordarles que, con el apoyo de familia y amigos, todo es posible.

Cristina Robles

Agradecimientos

Agradezco a Dios por darme la oportunidad de llegar hasta aquí. A Cristina Robles, mi compañera de tesis y amiga, que ha sido un apoyo en momentos de locura y lágrimas durante este proyecto. A mi familia y amigos por estar conmigo y ser parte de este camino. A Miguel Alvarado y Pepita Córdova, que gracias a su historia pudo nacer este proyecto. A mis maestros y Víctor Estrada, que nos dieron el apoyo para poder grabar. A Javi, Vale, Andrés, Morita, Dave y Diego, que fueron parte y apoyo para el proyecto. También a nuestros actores Marilyn, Jeremy, Joffre y Majito, que fueron la imagen de este cortometraje. A nuestra tutora Iría, quien estuvo guiándonos en todo este proceso. Además, a mi actual pareja, Francisco Remache, que me ha apoyado y motivado en casi todo mi camino universitario.

Alejandra Córdova Arévalo

Agradecimientos

Quiero agradecer primero que nada a Alejandra, mi compañera, que estuvo a mi lado sin importar la hora o el momento, sin ella esto no sería posible. A mi familia quienes me motivaron a seguir adelante y por ser mi mayor fuente de apoyo en este proceso. A miss Iria, que siempre confió en nosotras y en nuestro proyecto, por más loca que fueran nuestras ideas. A Javi, Vale, Andrés, Morita, Dave y Diego les agradezco de corazón por apoyarnos en el rodaje. A Victor, que siempre estaba dispuesto a ayudarnos, sin importar el problema ni la hora. A Paola, que sin su ayuda no habiéramos conseguido a unos actores tan increíbles. Y, por supuesto, a nuestros actores Marilyn, Jeremy, Joffre y Majito que se lucieron frente a las cámaras y cooperaron en todo momento con entusiasmo. Mil gracias a todos ustedes, llevo a cada uno en un pedazo de mi corazón.

Cristina Robles

Declaración Expresa

Nosotros Alejandra Nataly Córdova Arévalo y Cristina Nicole Robles Idrovo acordamos y reconocemos que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores.

La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique los autores que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 10 de octubre del 2024.

Alejandra Córdova A.

Alejandra Nataly
Córdova Arévalo

Cristina Robles

Cristina Nicole
Robles Idrovo

Evaluadores

Omar David Rodríguez Rodríguez

Profesor de Materia

Iria Elena Cabrera Balbuena

Tutor de proyecto

Resumen

Este proyecto explora la creación del contenido audiovisual, mediante la historia de un personaje con discapacidad visual, Osiris Moran, quien es un joven de 19 años que comienza a perder la vista progresivamente debido a una enfermedad. El objetivo es generar empatía y conciencia en el público hacia estas personas, abordando la complejidad emocional como es la etapa de duelo ante una pérdida de algo.

Por ello, se planteó realizar un cortometraje abordando los retos personales de las personas con ceguera, mediante una historia ficticia y narrativa audiovisual. Se utilizaron recursos visuales y narrativos para transmitir la experiencia del protagonista, mediante la transformación del estudio de televisión adecuando el lugar con telas negras, para representar la desconexión visual del mundo durante aquellos lapsos de ceguera. Además de la utilización de luces artificiales, manipuladas para intensificar las emociones con colores diferentes para cada etapa de duelo.

Cumpliendo con el desarrollo de diversas etapas de la producción se obtuvo como resultado un cortometraje de aproximadamente 29 minutos donde se expone la vida y emociones de Osiris ante esta pérdida.

Este proyecto busca promover la inclusión y comprensión de las personas ciegas mediante el audiovisual, desafiando las representaciones convencionales.

Palabras Clave: Discapacidad visual, empatía, narrativa audiovisual, inclusión.

Abstract

This project explores the creation of audiovisual content, through the story of a visually impaired character, Osiris Moran, who is a 19-year-old boy who begins to lose his sight progressively due to illness. The goal is to generate empathy and public awareness towards these people, addressing emotional complexity as is the stage of mourning for a loss of something.

For this reason, it was proposed to make a short film addressing the personal challenges of people with blindness, through a fictional history and audio-visual narrative. Visual and narrative resources were used to convey the protagonist's experience, through the transformation of the television studio fitting the place with black cloth, to represent the visual disconnection of the world during those blind moments. In addition to using artificial lights, manipulated to intensify emotions with different colors for each stage of mourning. Fulfilling the development of various stages of production resulted in a short film of approximately 29 minutes where Osiris' life and emotions are exposed to this loss. This project seeks to promote the inclusion and comprehension of blind people through audiovisual, challenging conventional representations.

Keywords: Visual disability, empathy, audiovisual narrative, inclusion.

Índice general

Evaluadores	7
Resumen.....	I
<i>Abstract</i>	II
Índice general.....	III
abreviaturas	V
Simbología	VI
Índice de figuras.....	VII
Índice de tablas	VIII
Capítulo 1.....	1.
1. Introducción	2
1.1 Descripción del problema.....	2
1.2 Justificación del problema.....	3
1.3 Objetivos	3
1.3.1 Objetivo general.....	3
1.3.2 Objetivos específicos	3
1.4 Marco referencial	4
1.4.1 Concepto	4
1.4.2 Propuesta de estructura del Producto	5
1.4.3 Propuesta de estilo de dirección:cinematografía,sonido,edición	6
Capítulo 2.....	9
2. Metodología	10
2.1 Preproducción.....	11
2.1.1 Sinopsis	11
2.1.2 Guion Literario.....	12
2.1.3 Cronograma/Plan de rodaje.....	12
2.1.4 Equipo de Rodaje	13

2.1.5	Casting	15
2.1.6	Lista de Locaciones.....	16
2.1.7	Lista de Equipos.....	19
2.1.8	Presupuesto real y proyecto	19
2.2	Producción.....	20
2.3	Postproducción	21
Capítulo 3.....		22
3.	Resultados y análisis	23
Capítulo 4.....		26
4.	Conclusiones y recomendaciones	27
4.1	Conclusiones.....	27
4.2	Recomendaciones	27
Referencias.....		29
Apéndices.....		30

Abreviaturas

ESPOL Escuela Superior Politécnica del Litoral

FADCOM Facultad de Arte Diseño y Comunicación Audiovisual

OMS Organización Mundial de la Salud

Simbología

Dra

Doctora

Índice de figuras

Figura 1.1 Ruben Stone tocando la batería (Sound of Metal,2019).....	5
Figura 1.2 Giovanna, Gabriel y Leonardo sentados juntos (No quiero volver solito,2010).....	6
Figura 1.3 Mia y Sebastian Wilder juntos (La La Land,2016).....	6
Figura 1.4 Nick y Charlie de viaje (Hearstopper 2,2024).....	7
Figura 1.5 Andrew Neiman tocando la batería (Whiplash,2014)	7
Figura 2.1 Entrevista a Miguel Alvarado, persona con discapacidad visual [Fuente: Elaboración propia 2024].....	11
Figura 2.2 Equipo de rodaje conformado por Javier Guzmán, Alejandra Córdova y Cristina Robles junto a actores [Fuente: Elaboración propia 2024].....	14
Figura 2.3 Equipo de rodaje conformado por Dave Terán, Alejandra Córdova y Cristina Robles junto a actores [Fuente: Elaboración propia 2024].....	15
Figura 2.4 Locaciones dentro de ESPOL [Fuente: Elaboración propia 2024].....	17
Figura 2.5 Cuarto de Osiris en Mucho Lote [Fuente: Elaboración propia 2024].....	17
Figura 2.6 Casa de Osiris y Cleo, ubicada en el sur [Fuente: Elaboración propia 2024].....	18
Figura 2.7 Consultorio Oftalmológico, Consultorio de la doctora Shemy Guzhñay [Fuente: Elaboración propia 2024].....	18
Figura 2.8 Captura de pantalla del programa Adobe Premiere donde se observa el montaje, transiciones y audio del cortometraje [Fuente: Elaboración propia 2024].....	21

Índice de tablas

Tabla 2.1 Plan de Rodaje parte 1 [Fuente:Elaboración propia, 2024]	13
Tabla 2.2 Plan de Rodaje parte 2 [Fuente:Elaboración propia, 2024]	13
Tabla 2.3 Equipo de Rodaje [Fuente:Elaboración propia, 2024].....	13
Tabla 2.4 Casting [Fuente:Elaboración propia, 2024]	15
Tabla 2.5 Lista de Locaciones [Fuente:Elaboración propia, 2024]	16

Capítulo 1

1. Introducción

El presente proyecto audiovisual, se refiere al tema de las habilidades y desafíos que enfrentan las personas con discapacidad visual, término que según la OMS hace referencia cuando una afección ocular afecta al sistema visual y sus funciones. (OMS, 2023)

Este cortometraje audiovisual tiene como objetivo que el espectador concientice sobre los desafíos que enfrentan este grupo de personas y a la vez las habilidades que poseen mediante la proyección de un adolescente que paulatinamente tiene una discapacidad visual. Esto se debe a que, en el mundo audiovisual, se utilizan todos los tipos de comunicación: “lenguaje oral, escrito, musical, plástico, corporal o cualquier simbolización humana de la realidad” (Vila & Brea, 2016). Además, aunque exista contenido audiovisual que tenga como protagonista a personas con discapacidad visual, este sigue siendo muy reducido.

Para lograr transmitir los desafíos del protagonista y sus vivencias, se usará una dirección artística en primera y tercera persona, para mantener la atención del espectador y que, a su vez, experimente diversas emociones desde el punto de vista del personaje.

1.1 Descripción del Problema

Las personas con discapacidad visual son un colectivo que casi no están representados como protagonistas en el mundo audiovisual, por lo que los contenidos de carácter audiovisual que existen a nivel nacional son reducidos, como consecuencia la sociedad desconoce las asociaciones que ofrecen ayuda a las personas con discapacidad visual y su participación en actividades de carácter cultural, social y artístico.

1.2 Justificación del Problema

En base a nuestros conocimientos en las diversas ramas de lo audiovisual, buscamos con este proyecto que la sociedad pueda visualizar las dificultades y emociones por las que atraviesan este grupo marginado de personas, que son las personas con discapacidad visual y también su círculo social como amigos o familiares, para crear una consciencia social y empatía hacia ellos. Además, nos permite como estudiantes demostrar y fortalecer lo aprendido para mandar un mensaje que abarca ámbitos de salud y social.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Realizar un cortometraje sobre personas con discapacidad visual para que los espectadores concienticen sobre las habilidades y los desafíos que atraviesan este grupo reducido de personas, a través de una historia en donde el protagonista es una persona que pierde gradualmente la visión y enfrenta desafíos debido a su nueva condición.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Investigar organizaciones artísticas que trabajen con personas con discapacidad visual para conocer los grupos y las actividades que realizan.
2. Adaptar las vivencias de una persona ciega a una historia ficticia asumiendo puntos clave de su historia.
3. Crear planos que demuestren el punto de vista del protagonista frente a los nuevos desafíos a los que se enfrenta.

1.4 Marco referencial

1.4.1 Concepto

El cortometraje narra la historia de un adolescente llamado Osiris, quien tiene diecinueve años y entra a la universidad. En este lapso, luego de molestias a nivel ocular, se realiza exámenes rutinarios, pero es detectado con glaucoma de segundo grado. Ante esta noticia, Osiris se encierra en su mundo, evitando ver a sus amigos de universidad, Alba y Mateo, para no ser una carga y comienza a tener diversas emociones que van relacionadas a las etapas de duelo pasando desde la negación, etapa donde comienza a deprimirse y alejarse de sus amigos, hasta la etapa de aceptación, en donde se atreve a participar de un concurso de música como guitarrista y corista, a pesar de haber perdido su vista. Durante estas etapas se ve acompañado de sus amigos y su madre Cleo Morán de manera directa o indirecta.

A lo largo de este cortometraje de ficción, el espectador tiene la disponibilidad de visualizar como tercera persona los hechos y acciones que suceden a lo largo de la historia, así también como la demostración de sus emociones y su entorno cuando el personaje tiene episodios de ceguera. Además, puede observar como primera persona principalmente en planos detalles y primeros planos, ciertas escenas en donde el personaje realiza sus actividades de arte o en las etapas donde va perdiendo la visión.

También la utilización del color hace que el espectador pueda visualizar las emociones del personaje, como es en el caso de su habitación usando luces rojas, verdes y azules. Además, se realizó una música propia en donde el espectador pueda escucharla acorde a escenas para que se envuelva más en la narrativa.

1.4.2 Propuesta de estructura del producto

- ***Sound of metal***, con la dirección de Darius Marder.



Figura 1.1 Ruben Stone tocando la batería (Sound of Metal, 2019)

Esta es una película de tragedia y drama, en donde la vida de Ruben Stone, quien es un baterista de heavy metal, se ve afectado debido a la pérdida de audición.

Según un artículo de la revista clínica contemporánea del colegio oficial de la psicología clínica de Madrid realizada por Cristina Viartola Braña, menciona que: *“El proceso de duelo es el tema central en Sound of metal. Rubén no solo experimenta el duelo por la pérdida de audición, sino también la pérdida de su identidad como músico”*.

(Viartola, 2024)

También en su artículo nos explica cómo se va mostrando estas etapas de duelo en la película partiendo desde el shock y negación hasta la negociación, además nos indica que esta evolución demuestra que ningún proceso de duelo es lineal.

- **No quiero volver solito**, con la dirección de Daniel Ribeiro



Figura 1.2 Giovanna, Gabriel y Leonardo sentados juntos (No quiero volver solito, 2010)

Es un cortometraje que abarca la historia sentimental de Leonardo, un adolescente ciego que se enamora de su nuevo compañero de curso, Gabriel.

Este cortometraje es de inspiración para la creación de personajes, considerando una amistad entre dos hombres y una mujer. Además, permite topar el tema de apoyo entre amigos ante adversidades.

1.4.3 Propuesta de estilo de dirección: cinematografía, sonido, edición

- **La La Land**, del director Damien Chazelle



Figura 1.3 Mia y Sebastian Wilder juntos (LA LA LAND, 2016)

Esta película posee una diversa paleta de colores, por lo que en el cortometraje se hace uso de una paleta similar especialmente para transmitir las emociones del protagonista en donde cada color como lo es principalmente el rojo, azul, morado; ayuda a destacar las etapas de duelo que vive el personaje ante su pérdida de visión. Además, ayuda de inspiración en la paleta de colores para destacar al personaje de su entorno.

- **Heartstopper**, con dirección de Euros Lyn



Figura 1.4 Nick y Charlie de viaje (Heartstopper, 2024)

Esta serie de Netflix sirve de inspiración para la paleta de colores principalmente en relación con colores cálidos, por lo que en colorización se acentúa estos tonos, observándose mayoritariamente en las escenas de interiores.

- **Whiplash** del director Damien Chazelle



Figura 1.5 Andrew Neiman tocando la batería (Whiplash, 2014)

Esta película dentro de sus planos destaca los planos detalles y primeros planos para mostrar las emociones y fuerzas del personaje. En el cortometraje se puede observar planos detalles en relación con las manos cuando trabaja en cosas artísticas y también en señales de apoyo. Además, los primeros planos permiten ver de cerca los gestos y reacciones del actor ante noticias o actividades que le cuesta realizar.

Capítulo 2

2. Metodología.

Nuestro proyecto utilizó una metodología cualitativa, debido a que se extrajo información de una persona natural mediante dos entrevistas, que en este caso fue Miguel Alvarado, quien es una persona con discapacidad visual y fue en base a acontecimientos de su vida, trabajos que ha realizado, y emociones durante este camino, que se pudo extraer información para adaptarlos a una historia totalmente nueva.

Se realizaron en total dos entrevistas, una que fue parte incluso de un deber académico, en donde el señor Miguel nos explicaba parte de su vida en el ámbito artístico, trabajos que ha realizado principalmente manualidades, también sobre sus actividades como baile y canto, y un poco sobre su vida familiar.

En la segunda entrevista se pudo indagar más a fondo sobre sus emociones antes, durante y después de la noticia que iba a perder la vista. Además de la reacción y relación que tuvo sus familiares, amigos e incluso hasta el mismo hacia los demás, como fue el caso de no querer decirle a nadie que iba a perder su vista y aislarse de la gente por un tiempo.

De esta forma se pudieron realizar las diversas etapas de una producción audiovisual: la preproducción, para crear el guion, conseguir los actores, localizaciones y utilería. La producción en donde se estuvo practicando con los actores, tanto aspectos de la historia creada como la historia real, como fue las emociones y la utilización de objetos junto a la manera de guiar a una persona ciega; y también la grabación. Por último, la postproducción que se tuvo que seleccionar material y dejar los necesarios para que se entienda la historia y poder transmitir el mensaje.

2.1 Preproducción

Se realizaron dos entrevistas en donde se pudo entender más a detalle las vivencias y emociones de una persona ciega y de la gente que convive con él. La primera que fue realizada el 5 de febrero del 2024, meses antes de la planeación del proyecto. Y la segunda que fue semanas después de la asignación del proyecto. Esto permitió darle más historia al guion y sus personajes.



Figura 2.1 Entrevista a Miguel Alvarado, persona con discapacidad visual [Fuente: Elaboración Propia, 2024]

Además, se realizaron castings en donde varios postulantes enviaron sus videos de audición. Para los extras se escogió gente de la universidad que estaba disponible a la hora de grabación.

También se permitió establecer los costos, considerando los pagos de los actores, para todos los días de rodaje.

2.1.1 Sinopsis

Osiris Morán, un joven de 19 años, comienza a perder la vista progresivamente debido a una enfermedad. Al ingresar a la universidad, enfrenta nuevos retos personales. Su pasión por el arte y la música lo lleva a conectar con personas que lo apoyan en este proceso de cambio. Sin embargo, episodios en los que su visión desaparece temporalmente lo sumergen

en una crisis emocional. Con la ayuda de sus amigos y madre, Osiris encontrará la fuerza para aceptar y adaptarse a su nueva realidad.

2.1.2 Guion Literario

Con la información obtenida de las dos entrevistas con Miguel Alvarado, principalmente la segunda, se pudo agregar más detalles a la historia en relación con las emociones de la persona entrevistada como lo fue por ejemplo el caso de alejarse de sus conocidos, dado que según el entrevistado no quería que nadie de sus conocidos sepa de su situación. Este detalle fue agregado a la historia, pero adaptándolo en el ámbito de amistad. Además, en la entrevista se puede escuchar el punto de vista de su esposa, permitiendo de esta manera darles un mejor dialecto y emoción a los personajes, como sus amigos y su mamá, ante los episodios del protagonista después de la noticia, para reflejar en como poder llevar el tema.

2.1.3 Cronograma/ Plan de Rodaje

En esta parte se estableció fechas aproximada que nos tomaría la audición y grabación y postproducción. Sin embargo, lo que se contaba como tres días para casting, paso a ser una semana por temas de los apagones de luz que surgieron en esos meses. Además, la parte de producción fue la parte más complicada, principalmente en grabaciones de interiores debido a que teníamos que manejarnos con los horarios de clases de los actores y de los cortes de luz de las zonas en las que íbamos a grabar, pasando de siete días a diez días de grabación, más un día extra para la grabación de la canción original.

Por último, la postproducción, tomo un par de días extras debido a que se estaban realizando en épocas de feriados y también en semanas de exámenes académicos, además que se tenía que montar el material de los días extras que se grabó.

FECHA	LUNES 2	MARTES 3	MIÉRCOLES 4	JUEVES 5	VIERNES 6	SÁBADO 7	DOMINGO 8
LOCACIÓN	SALÓN DE CLASE TALLER DE ESCULTURA	N/A	N/A	TARIMA CLUB	ESTUDIO DE TV	MUELLE	CONSULTORIO
HORARIO	8:00 - 14:00	N/A	N/A	14:30 - 17:00	14:00 - 17:00	14:30 - 17:00	14:30 - 16:30
PERSONAJES	OSIRIS MATEO MAESTRA	N/A	N/A	OSIRIS ALBA MATEO	OSIRIS	OSIRIS ALBA	OSIRIS CLEO DOCTOR
ESCENAS	4, 9, 16	N/A	N/A	29 8, 14, 19, 25, 27, 28	15, 20	21	10
STAFF	2	N/A	N/A	1	1	2	1
COMEDOR	FADCOM	N/A	N/A	REFRIGERIO	REFRIGERIO	REFRIGERIO	REFRIGERIO

Tabla 2.1 Plan de rodaje parte 1 [Fuente: Elaboración propia, 2024]

LUNES 9	MIÉRCOLES 11	JUEVES 12	VIERNES 13	SÁBADO 14	LUNES 16	MARTES 17	
CUARTO DE OSIRIS	ESTUDIO DE SONIDO	CASA DE OSIRIS	CLUB (A106) TALLER DE ESCULTURA (T201) CORREDOR	MUELLE	ESTUDIO DE TV <u>TRAS BASTIDORES</u> CORREDOR	CUARTO DE OSIRIS	
13:00 - 17:00	11:00 - 13:00	14:30 - 17:00	13:30 - 17:00	9:00 - 14:00	8:00 - 12:00	15:00 - 18:00	
OSIRIS	JAVIER	OSIRIS CLEO	OSIRIS ALBA MATEO	OSIRIS ALBA	OSIRIS ALBA MATEO	OSIRIS	13
2, 18, 11, 13, 20, 26, 15, 17, 22, 24	24	1, 7, 12, 23	5, 8, 14, 16, 19, 25, 27, 28	21	17, 20, 26, 30	2, 18, 11, 13, 20, 26, 15, 17, 22, 24	
2	1	1	1	2	2	1	11
ALMUERZO	REFRIGERIO	REFRIGERIO	ALMUERZO	REFRIGERIO	REFRIGERIO	ALMUERZO	

Tabla 2.2 Plan de rodaje parte 2 [Fuente: Elaboración propia, 2024]

2.1.4 Equipo de Rodaje

El equipo de trabajo de este proyecto fueron compañeros de la misma carrera.

Conformándose por cinco integrantes, en donde sus roles variaban depende de los días y localizaciones.

EQUIPO DE RODAJE	
INTEGRANTE	ROL
Alejandra Córdova	Directora, Productora, Cámara 1, Claqueta, Maquillaje, Asistente de dirección, dirección de arte, dirección de fotografía, Gaffer.
Cristina Robles	Directora, Productora, Asistente de dirección, edición, sonido, guionista, cámara 2, dirección de arte, dirección de fotografía, diseño de sonido.

Dave Terán	Cámara 1
Javier Guzmán	Cámara 1 y 2, dirección de fotografía, asistente de dirección
Andrés Romero	Gaffer

Tabla 2.3 Equipo de Rodaje [Fuente: Elaboración propia, 2024]



Figura 2.2 Equipo de rodaje conformado por Javier Guzmán, Alejandra Córdova y Cristina Robles junto a actores [Fuente: Elaboración propia, 2024]



Figura 2.3 Equipo de rodaje conformado por Dave Terán, Alejandra Córdova y Cristina Robles junto a actores [Fuente: Elaboración propia, 2024]

2.1.5 Casting

Se realizaron llamados de audición en redes sociales como WhatsApp e Instagram, enfatizando la descripción y personalidad de los personajes dentro de la historia. El personaje principal fue quien más tomó tiempo conseguir, al final uno de los postulantes que realizó la audición para un papel secundario, quedó seleccionado como protagonista.

Para la canción ya se tenía pensado desde a inicios a una persona, quien accedió a ayudarnos con letra, instrumental y voz.

CASTING	
NOMBRE	ROL
Joffre Acurio	Osiris Moran (Protagonista)
Marilyn Catuto	Alba (Secundario)
Jeremy Ruiz	Mateo (Secundario)
María José Arguello	Cleo Moran (Secundario)
Dave Terán	Doctor (Terciario)
Shirley Mora	Maestra Teresa (Terciario)

Valeria Troya	Cantante y Compositora
---------------	------------------------

Tabla 2.4 Casting [Fuente: Elaboración propia, 2024]

2.1.6 Lista de Locaciones

Para la grabación de este cortometraje se usó tanto interiores como exteriores. Para los interiores se grabaron en dos casas apartes, una ubicada en el sur, que fue para las escenas de Cleo y Osiris, en la sala y comedor. Para el cuarto de Osiris, se usó la casa de la Familia Guzmán, ubicada en Mucho Lote, norte de la ciudad, debido a que poseía un cuarto similar a las expectativas de la historia.

Para el consultorio, se grabó en el consultorio de la Dra. Shemy Guzhñay, ubicado en el centro-sur de la ciudad de Guayaquil.

Para las grabaciones como salón de clase, cabaña, salón de escultura, club de música, tras bastidores y escenario, se las realizó en la universidad ESPOL con su correspondiente permiso y separación, utilizando sus exteriores como la laguna y los interiores de FADCOM como aulas y estudio de sonido y televisión.

El estudio de sonido también fue usado para la grabación de la música tanto voz e instrumental.

LISTA DE LOCALIZACIONES	
LOCALIZACIÓN	ESCENARIO
Casa sur	Casa de Osiris y Cleo Morán
Casa familia Guzmán, Mucho lote	Cuarto de Osiris
Consultorio de la Dra. Shemy Guzhñay	Consultorio Oftalmológico
Cabaña de ESPOL	Cabaña
Curso T201 de ESPOL	Taller de Escultura
Estudio de TV de ESPOL	Tras bastidores, escenario de concurso, episodios cuando Osiris pierde la vista
Estudio de Sonido	Club de música

Curso A110 de ESPOL	Salón de clase
---------------------	----------------

Tabla 2.5 Lista de Locaciones [Fuente: Elaboración propia, 2024]

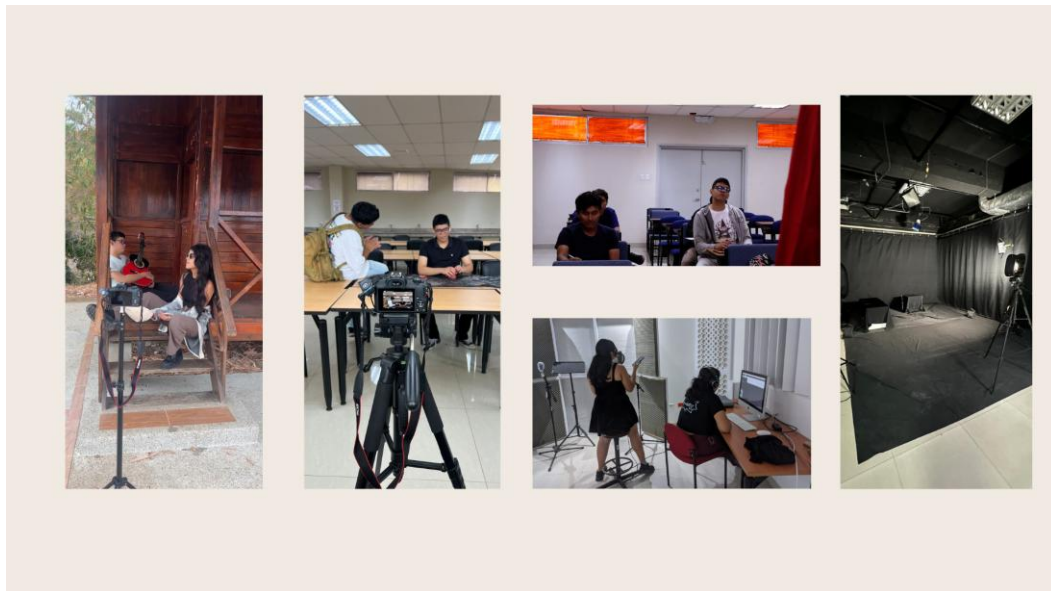


Figura 2.4 Locaciones dentro de ESPOL [Fuente: Elaboración propia, 2024]

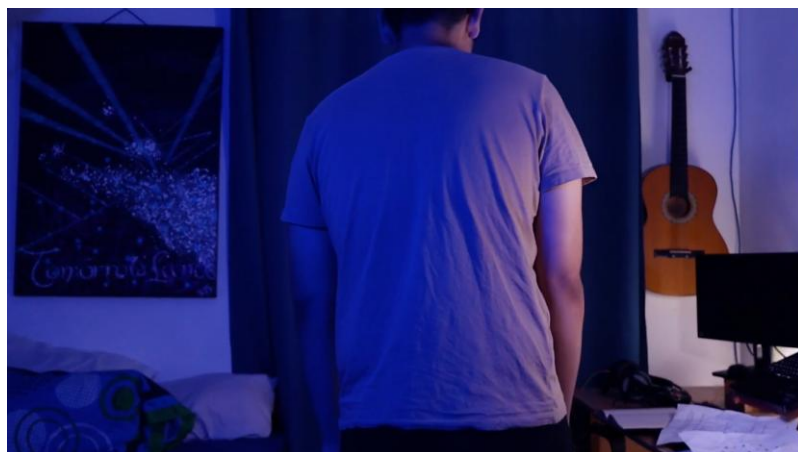


Figura 2.5 Cuarto de Osiris en Mucho Lote [Fuente: Elaboración propia, 2024]

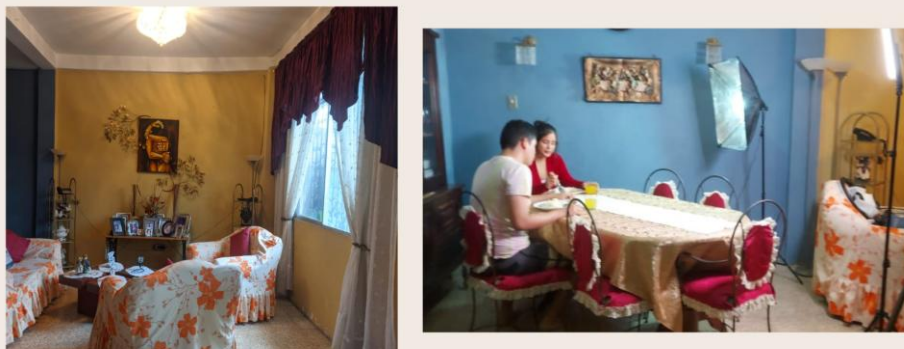


Figura 2.6 Casa de Osiris y Cleo, ubicada en el sur [Fuente: Elaboración propia, 2024]



Figura 2.7 Consultorio Oftalmológico, Consultorio de la doctora Shemy Guzhñay [Fuente: Elaboración propia, 2024]

2.1.7 Lista de Equipos

- iMac 2015
- Asus TUF gaming F15
- Tableta gráfica Inspiroy H640P
- Softwares
- Cámara Canon R100
- Objetivo Canon EF-S 18-45mm
- Cámara Canon Eos Rebel T6
- Objetivo Canon EF-S 18-55mm
- Micrófonos Hollyland Lark M2 Dúo
- Luz LED VIJIM VL196
- DELKIN 64GB - Memory Card
- Trípode Neewer
- LUCES NEEWER
- Softbox
- Luces de colores

2.1.8 Presupuesto Real y Proyectado

Para la realización de este cortometraje, abarcando áreas de preproducción, producción y postproducción, si lo hubiera realizado una productora grande, el valor hubiera sido de 49.090. Pero al ser una producción pequeña y académica, el valor real fue de 4.820, considerando transporte, equipos, alimentación y pago a actores. Cabe destacar que se contó con ayuda de compañeros, principalmente en la prestación de equipos y también en la compra de equipo propio para no pedir alquiler de equipos, como cámara y luces.

2.2 Producción

Las grabaciones para este proyecto fueron de diez días, que fueron extendidos debido a los cortes de energía y horarios de clases de los actores. Además de un día extra para la grabación de la música.

Día 1: se grabó en los salones de ESPOL, para las escenas del salón de clases y el taller de escultura. Los actores por solicitarse fueron el del papel de Osiris, Mateo y la maestra Teresa, además de los extras que fueron los estudiantes. El rodaje empezó desde las 8:00 a.m. a 12:00 p.m.

Día 2: se grabó en el estudio de Tv de ESPOL. Aquí se arregló el estudio de TV con telas negras tanto a los lados como fondo y piso, esto sirvió para las escenas de lapsos en los que Osiris pierde la visión. Para esta escena los horarios fueron de 14:00 p.m. a 17:00 p.m. debido a que fue bajo reservación y el actor que acudió fue el del papel de Osiris.

Día 3: La escena a grabar este día fue la del consultorio. Se llevó a cabo en el consultorio de la Dra. Shemy Guzhñay, ubicado en el sur. La grabación fue de 14:30 a 16:30 p.m. y acudieron los actores que representan a Cleo, Osiris y el Doctor. Aquí se adecuó el consultorio colocando posters que tengan relación al área de oftalmología, además de un mandil para la vestimenta del doctor.

Día 4: Este día se solicitó a Valeria, quien es también cantante de la música del proyecto, para que haga también de la locutora de radio. Se grabó en el estudio de Sonido de ESPOL, que se separó con reservación de 11:00 a.m. a 13:00 p.m.

Día 5: Para este día se usó la casa ubicada en el sur, para las tomas del comedor y sala de la casa de Osiris. El horario de grabación fue de 14:30 a 17:00. Los actores que aparecen son Osiris y Cleo. Aquí se usó elementos que ya contaban en la casa, como comedor, sillas, decoraciones, muebles, guía telefónica, y teléfono convencional. La comida que se ve en escena es la comida que se les entregó para su alimentación.

Día 6: Este día se realizó la grabación en una de las aulas de ESPOL para las escenas de taller de escultura, los actores solicitados fueron Osiris y Mateo. El tiempo para grabar fue de 13:30 a 17:00 p.m.

Día 7: La grabación fue un fin de semana en donde por motivos de seguridad se tuvo que enviar correo notificando que íbamos a grabar en la cabaña cerca de FADCOM, aquí se grabaron las escenas de la cabaña, los actores que formaron parte de esta escena fueron Alba y Osiris. El horario fue de 10:00 a.m. a 13:00 p.m.

Día 8: En este día se grabó en el estudio de Tv y estudio de sonido de ESPOL. El estudio de Tv para seguir con las tomas de los lapsos de ceguera, para ello se tuvo que volver armar el set con las telas negras. En el estudio de sonido, se grabó las escenas del club de música. Los actores que acudieron fueron los de Osiris, Alba, Mateo. La grabación fue de 8:00 a.m. a 12:00 p.m.

Día 9: Para la grabación del cuarto de Osiris, se acudió a Mucho Lote, en el norte de la ciudad. El equipo de grabación partió de ESPOL a Mucho Lote y el actor de Osiris, desde la Universidad de las Artes, centro de Guayaquil, hacia Mucho Lote. La grabación fue de 13:00 a 19:00 pm, esto debido a los cortes de luz de la zona, además del horario del actor.

Día 10: Luego del feriado de Navidad y Fin de año, se volvió a retomar las grabaciones para grabar las tomas faltantes que en este caso fue la escena de tras bastidores, concierto, pasillos y ensayo del club de música. Para estas escenas se usó el estudio de Tv y Sonido, además de los pasillos de ESPOL. La grabación fue de 8:00 a.m. a 17:00 p.m. Los actores que acudieron fue el de Osiris, Alba y Mateo.

Día 11: Este día se usó para grabar voz y guitarra de la música del proyecto. El horario fue desde 11:00 a.m. a 14:00 p.m. en el estudio de sonido, bajo reservación. Para este día se utilizó el programa de Reaper.

2.3 Postproducción

- En la etapa de postproducción lo primero que se realizó fue la descarga de los archivos y respaldarlos en un disco duro extraíble y en la nube.
- Luego se procedió a revisar el material y seleccionar las tomas finales.
- Se seleccionó como programa de edición a Adobe Premiere, en donde se realizó el montaje, colorización y limpieza de audio. En colorización se buscó escenas como referencias visuales de las películas nombradas con anterioridad. Para las transiciones se utilizó fundidos en negro, L cuts y J cuts. Con relación al sonido se realizó limpieza del sonido mediante compresores y ecualizadores, principalmente para el ruido de fondo de las grabaciones como carros o canto de pájaros.
- En Reaper se realizó principalmente la edición del audio de la canción.
- También se utilizó el programa After Effects para la realización de los créditos y agradecimientos

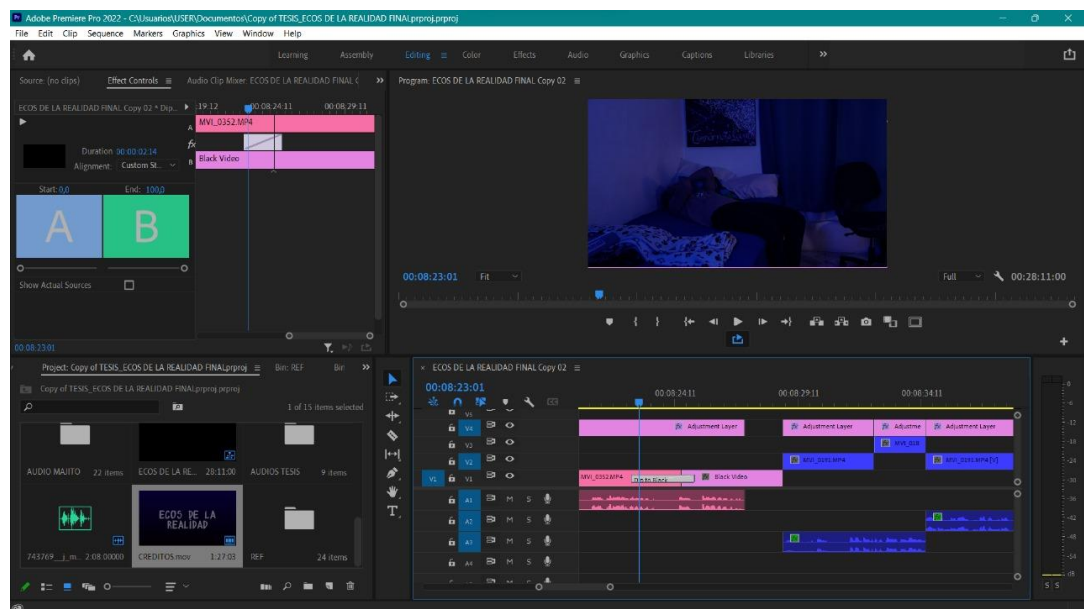


Figura 2.8 Captura de pantalla del programa Adobe Premiere donde se observa el montaje, transiciones y audio del cortometraje [Fuente: Elaboración propia, 2024]

Capítulo 3

3. Resultados y análisis

El proyecto audiovisual cumplió con el objetivo general planteado, obteniendo como resultado un cortometraje de ficción de 29 minutos aproximadamente y en él se visualizan las emociones y dificultades por las que atraviesan este grupo de personas, haciendo que el espectador se ponga en el puesto del personaje y empatice con él. Todo esto se logró mediante técnicas utilizadas en el mundo audiovisual como la iluminación, música, diseño de producción y diseño de fotografía.

Para el desarrollo del proyecto se realizaron entrevistas, tanto a una persona ciega como a su conviviente, quienes ambos expresaron los desafíos y emociones en este camino. Obteniendo como comentarios en común que las personas con discapacidad visual son un colectivo marginado, que casi se desconoce de instituciones que ayudan a este grupo, y que el arte es una rama que ha ayudado a este grupo de personas. Además, que la compañía de familiares y amigos han ayudado a poder sobrellevar este nuevo estilo de vida, pero también de que todo depende de la fuerza que uno le ponga a querer salir adelante.

Se realizó una historia y en la misma se fue colocando aquellas experiencias y emociones claves de este grupo de personas para que la historia tenga un peso de causar conciencia y empatía al espectador. Además de que no todo lo que se muestra sea lo malo de vivir con una discapacidad visual sino también mostrar ese lado de superación, aceptación y apoyo.

En base a la historia realizada se eligió el casting, a quienes se les realizó audición y explicó un poco del personaje, para que puedan interpretarlo. Una vez seleccionado se procedió al plan de rodaje para las grabaciones, obteniendo un total de diez días de

grabaciones, en donde se obtuvieron contratiempos por la falta de energía en el país y horarios de clase de los actores.

Otro de los contratiempos fue la separación de estudios dado que algunos días que se deseaban grabar, estos no se podían porque había reservas para otras personas en los horarios a solicitar o había clases en los mismos. Además, el tráfico en la ciudad hacía que los actores lleguen en ciertos días un poco tarde, lo que hacía que comencemos un poco tarde las grabaciones y terminando en horas que no estaban planeadas a principio.

Al cortometraje se realizó un Teaser para su debida proyección en sustentación, pero además con el cortometraje concluido se llegó a considerar para participar en festivales en donde vayan relacionado a tema de salud y psicología.

Capítulo 4

4. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

- Actualmente la sociedad se informa mediante videos, músicas, fotos, todo aquello que tenga relación a lo audiovisual. Este mundo de herramientas debería ser utilizados para transmitir y difundir mensajes con carácter positivo en la sociedad. Es por esto, que nuestro cortometraje decidió fijarse la historia de un integrante de uno de los tantos grupos marginados a nivel social por discapacidad.
- Además, las técnicas y recursos a utilizarse permiten también mantener la atención del público, permitiendo que el espectador pueda comprender a detalle cada punto del mensaje a dar, por lo que se da paso a la empatía y comprensión de la vida de este colectivo de personas.
- Asimismo, no queremos solo llegar al espectador, sino también a otras productoras, que se tomen el tiempo de conocer e investigar aquellas instituciones o personas que puedan brindar información para crear historias y dar una narrativa audiovisual más inclusiva y representativa.

4.2 Recomendaciones

- Aunque los estudiantes nos mandan trabajos relacionados a lo audiovisual, la carga en esos trabajos es poca, por lo que los estudiantes sienten el peso y estrés al momento de hacer un trabajo más pesado y con más requerimientos como lo es un trabajo de integradora. Por lo tanto, se recomendaría a las universidades que tienen estas carreras, hacer visitas de campo, colaboraciones y entrevistas a las grandes productoras, para que uno como estudiante pueda visualizar el verdadero peso que lleva esta carrera y no solo relacionarlo al ámbito publicitario.

- Además, en enfoque de planeación principalmente en países tercermundistas como Ecuador, se debería tener en consideraciones cortes de energía o agua, dado que, durante la producción de este proyecto, cada semana se tenía que modificar los horarios de grabación debido a los horarios de corte de luz, haciendo que se vaya retrasando todo por los cambios semanales de corte.

REFERENCIAS

OMS. (10 de Agosto de 2023). *Organización Mundial de la Salud*. Obtenido de WHO:

<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment>

Viartola, C. (2024). *Revista Clinica Contemporanea*. Obtenido de Revista Clinica Contemporanea:

<https://www.revistaclinicacontemporanea.org/art/cc2024a13>

Vila, N. A., & Brea, J. A. (7 de Noviembre de 2016). *Universidad de Zulia*. Obtenido de Universidad de Zulia:

https://www.redalyc.org/journal/280/28056725002/html/#redalyc_28056725002_ref16

APÉNDICES

Apéndice A
Guion Literario

ECOS DE LA REALIDAD

DRAMA

CRISTINA ROBLES

2024

1. INT. SALA DE OSIRIS - DÍA

Osiris se encuentra en la sala de su casa tocando la guitarra, practicando las notas de su canción favorita. Su madre, Cleo, lo observa desde la cocina y decide grabarlo.

2. INT. HABITACIÓN DE OSIRIS - DÍA

Osiris está en su habitación, sentado en el escritorio frente a su computadora. Mientras escucha música en su laptop, Osiris dibuja en su libreta y tararea al ritmo de la música.

Osiris es interrumpido por el sonido de una notificación de correo.

Luego de leer el correo, Osiris se levanta abruptamente del escritorio.

OSIRIS
(emocionado)
¡No puede ser! ¡No puede ser!
(gritando)
¡Mamá! ¡Corre!

Cleo entra corriendo a la habitación agitada y se dirige a Osiris.

CLEO
(preocupada, tocando el
rostro de Osiris)
¿Qué pasó? ¿Estás bien? ¿Te
lastimaste?

Osiris agarra las manos de su madre.

OSIRIS
(eufórico)
¡Me aceptaron! ¡Aprobé la
nivelación!

Cleo abraza a Osiris.

CLEO
(Con Osiris aún en sus
brazos)
¡Yo sabía que podías mi amor!
Estoy orgullosa de ti.

Osiris rompe el abrazo y le muestra a Cleo el correo que recibió.

3. EXT. UNIVERSIDAD - DÍA

Osiris se encuentra caminando por los pasillos de la facultad en donde estudiará.

Osiris mira emocionado y sorprendido la cantidad de personas y el arte que rodea a todo el edificio.

4. INT. SALÓN DE CLASES - DÍA

Osiris se encuentra sentado en la mitad del salón. Una señora entra y se presenta como la maestra.

PROFESORA TERESA

Buenos días jóvenes, mi nombre es Teresa y yo seré su profesora de dibujo por el resto del semestre.

La maestra pasa caminando entre los asientos.

PROFESORA TERESA

Como primera actividad quiero que cada uno se presente. Dirán qué les gusta hacer y qué esperan de la carrera.

La maestra se voltea a ver a Osiris.

PROFESORA TERESA

Empezaremos con usted joven.

Osiris se pone de pie.

OSIRIS

Buenos días, mi nombre es Osiris Morán y tengo 19 años. Una de las cosas que me gusta hacer es tocar la guitarra, en especial canciones de mi banda favorita Coldplay.

(nervioso)

¿Cuál era la otra pregunta?

Algunos de los muchachos se ríen por su nerviosismo.

OSIRIS

Ah ya. Pues primero que nada

graduarme ¿no?... No mentira.
Pues... me gustaría desenvolverme
más en las esculturas. Por ahora
solo hago cosas abstractas, pero con
suerte mejoraré.

PROFESORA TERESA

Muy bien joven, puede sentarse.
¿Quién quiere ser el siguiente?

Osiris se vuelve a sentar en su puesto aliviado. Osiris es sorprendido por un hincón en su hombro. Osiris se voltea a ver a un chico que estaba sentado atrás de él y este lo saluda.

MATEO

(susurrando)

Aquí entre nos te puedo estar
dando unas clasecitas de escultura.
He logrado dominar el arte de
modelar el cuerpo humano. Justamente
estoy en busca de un modelo nuevo.

Mateo le guiña el ojo en son de burla y Osiris se voltea negando con la cabeza y riéndose.

OSIRIS

(susurrando)

En mis tiempos te invitaban
primero a un cafecito.

Mateo le pasa un papelito a Osiris.

MATEO

(mensaje)

¿Qué dices? ¿Quieres ser la Rose
de mi Jack?

Osiris escribe en el papel y se lo pasa a Mateo.

OSIRIS

(mensaje)

Solo si me vas a esculpir como
una de tus chicas francesas.

Ambos chicos se empiezan a reír y la maestra voltea a verlos haciendo que ambos se callen enseguida.

5. EXT. PASILLO DE LA FACULTAD - DÍA

Osiris sale del salón, pero es llamado por el chico que se sentaba detrás de él en la clase.

MATEO
(casi gritando)
¡Rose! ¡Espérame!

Osiris se voltea y mira a Mateo.

MATEO
Espero no haberte asustado con lo que te dije allá adentro. Pero hablaba en serio con lo de las clases. Mi tío es escultor y todo lo que sé lo aprendí de él.

OSIRIS
Para nada. Cualquiera persona que pueda modelar algo que no sea una roca tiene toda mi atención.

MATEO
Pues en ese caso podremos practicar aquí. Ponemos unas rolitas de Coldplay y ya está. Por cierto, me llamo Mateo por si no lo escuchaste en la clase.

Osiris y Mateo siguen conversando mientras caminan hacia su siguiente clase.

6. EXT. PASILLO DE LA FACULTAD - EL DÍA SIGUIENTE

Osiris recorre los pasillos de la facultad y encuentra un poster en donde indican que están buscando guitarrista para el club de música. Osiris coge el poster y se direcciona al salón de audiciones.

7. INT. COMEDOR CASA DE OSIRIS - NOCHE

Cleo sirve la comida en la mesa y llama a Osiris.

CLEO
(gritando)
¡Oris, ya para que vengas a comer!

Osiris entra al comedor y se sienta junto a su madre.

Ambos conversan sobre su día mientras comen.

OSIRIS

Por cierto, me había olvidado de contarte. ¿Adivina a quién aceptaron en el club de música?

CLEO

Primera semana de clases y ya te uniste a un club. Te felicito miijo. Pero ¿si te va a dar el tiempo con las clases?

OSIRIS

Tú no te preocupes má. Este semestre no me metí a muchas clases por lo mismo.

Cleo asiente y ambos siguen comiendo.

CLEO

Antes de que me olvide. La próxima semana tienes cita con el oftalmólogo. Esos dolores de cabeza tuyos ya me preocupan.

OSIRIS

Gracias má. Ya me hace falta cambiar estos lentes. Ya empezaba a ver borroso.

Ambos siguen comiendo y hablando de su día.

8. INT. CLUB DE MÚSICA - DÍA

Osiris entra al club de música con su guitarra en la mano y encuentra a una chica, Alba, dándole la espalda tocando la guitarra y tarareando la melodía de una canción. Osiris se queda parado escuchando a Alba.

Alba termina de tocar la guitarra y habla en voz alta sin darse la vuelta aún.

ALBA

Espero que te haya gustado el concierto.

OSIRIS

Perdón, no era mi intención escuchar, pero es que tocas la guitarra muy bien. Soy Osiris, por cierto.

Alba se levanta con la guitarra aún en su mano y se da la vuelta para quedar frente a Osiris. Alba lleva puestas unas gafas oscuras.

ALBA

No pasa nada. Yo soy Alba. Si te escuché el otro día en las audiciones. Tu nombre es muy difícil de olvidar, y aún más con tremendo concierto que diste el otro día.

Osiris se la queda viendo.

OSIRIS

No es por ser metido, pero ¿por qué usas gafas si estamos dentro de un salón?

ALBA

Pues porque son parte del outfit y me hacen sentir como mi artista favorito.

Osiris asiente y deja su guitarra a un lado.

OSIRIS

Bueno no te molesto más. Solo vine a dejar mi guitarra. Quedé en verme con un amigo. Bye.

Alba asiente con la cabeza y regresa a su puesto a seguir tocando la guitarra. Osiris sale del salón, no sin antes ver una vez más a Alba.

9. INT. TALLER DE ESCULTURAS - DÍA

Mateo y Osiris se encuentran sentados haciendo esculturas con arcilla mientras conversan.

MATEO

¿Qué tal el club de música?
¿Lograste entrar?

OSIRIS

Si, una cancioncita de Coldplay
convence a cualquiera. Justo vengo
de allá.

MATEO

¿Y qué tal? ¿Nada interesante?

OSIRIS

Solo fui a dejar mi guitarra. A
parte que ya había una chica ahí.
Una tal Alba.

MATEO

Ese nombre me suena. Creo que es
la chica de la que te estaba
hablando. Justo hoy quedamos en ir a
comer después de clases. Si quieres
puedes venir.

OSIRIS

Después de clases tengo cita con
el oftalmólogo. Pero ahí después me
cuentas cómo te va.

Mateo y Osiris se ponen a recoger y limpiar lo que usaron.

10. INT. OFICINA DEL DOCTOR - DÍA

Cleo y Osiris están sentados frente al doctor.

DOCTOR

Me temo señora Morán que no le
tenemos buenas noticias. Según los
estudios que le realizamos, Osiris
cuenta con Glaucoma de segundo
grado.

CLEO

No entiendo, eso significa
que...

DOCTOR

Que Osiris irá perdiendo la
vista paulatinamente.

CLEO

Pero existe un tratamiento ¿no?
¿Qué podemos hacer doctor?

DOCTOR

Me temo que con un caso tan
avanzado como el de Osiris un
tratamiento ya no será de utilidad.

CLEO

Me está tratando de decir que mi
hijo...

OSIRIS

(con la mirada perdida)
Quiere decir que me quedaré
ciego mamá.

Cleo voltea a ver a Osiris con lágrimas en los ojos y lo
abrazo.

CLEO

(sollozando)
No puede ser. Mi bebé.

Osiris sigue con la mirada perdida mientras su madre lo
abrazo.

11. INT. HABITACIÓN DE OSIRIS - NOCHE

Osiris entra a su cuarto y observa todo a su alrededor.
Osiris se acerca a su escritorio y agarra unos dibujos. Con
lágrimas en los ojos Osiris tira el resto de los dibujos de su
escritorio al piso. Luego de ver el desorden que causó se tira
junto a sus dibujos.

OSIRIS

(sollozando, con sus
brazos cubriendo su cara)
No puede ser. Maldita sea.

12. INT. COMEDOR CASA DE OSIRIS - NOCHE

Cleo se encuentra sentada en el comedor buscando en su
computadora información de como poder ayudar a su hijo
mientras llora en silencio.

13. INT. HABITACIÓN DE OSIRIS - NOCHE

Cleo se asoma por la puerta. Osiris se encuentra dormido en su cama. Cleo se acerca a él, lo arroja y le da un beso en la frente antes de salir del cuarto sin hacer ruido.

14. INT. CLUB DE MÚSICA - DÍA

Osiris está sentado en el piso dibujando en su libreta. Alba y Mateo entran al salón y se acercan a él caminando mientras conversan.

MATEO

Ese profesor está loco si cree
que voy a pasar mi fin de semana
haciendo ese proyecto. Ya tengo
planes.

ALBA

Quedarse en casa viendo anime no
son planes Mateo.

Alba y Mateo paran enfrente de Osiris y se sientan a su lado.

MATEO

Solo digo que si los vieras
pensarías igual que yo.

ALBA

Prefiero usar mi tiempo en cosas
que de verdad importan, como la
música. ¿Si o no Osiris?

Osiris sigue enfocado en su libreta. Ambos chicos voltean en su dirección. Después de unos segundos sin respuesta, Mateo habla.

MATEO

(tocando el hombro de
Osiris)
Tierra llamando a Oris. ¿Estás
ahí?

Osiris levanta la mirada en dirección de sus amigos.

OSIRIS

Perdón no los escuché.
(mostrando su libreta)

Estaba concentrado en esto.

Osiris vuelve a dibujar.

ALBA

¿Y se puede saber qué haces?

Osiris responde sin levantar la vista de su cuaderno.

OSIRIS

Estoy diseñando una escultura
que le quiero regalar a mi mamá,
pero aún no me convence.

MATEO

Yo lo veo bien. Oye, por cierto,
¿si vas a venir a mi casa mañana?
Alba ya me confirmó.

ALBA

Aún me arrepiento de haberte
dicho que sí.

OSIRIS

(sin apartar la vista de
la libreta)

No voy a poder, quiero dibujar
unas cosas y me metí en unos cursos
de escultura en línea. Además, tengo
que ir al oftalmólogo.

MATEO

¿Otra vez? ¿Seguro que estás
bien?

OSIRIS

Si, si, todo está bien. Solo que
me van a cambiar las lunas, nada
más.

ALBA

¿Y el domingo?

OSIRIS

El domingo también voy a estar
full.

MATEO

¿No crees que te estas exigiendo
mucho? Yo te dije que te podía

ayudar con clases de escultura.

OSIRIS

Si yo sé, pero quiero aprender
ya.

Osiris vuelve a seguir dibujando. Los tres se quedan en silencio. Mateo se queda viendo a Osiris.

15. INT. HABITACIÓN DE OSIRIS - TARDE

Osiris está en su escritorio dibujando. Un mensaje le llega a su celular.

MATEO

(mensaje)

De lo que te estás perdiendo por
ir al oftalmólogo.

OSIRIS

(mensaje)

Yo sé, pero vino mucha gente
hoy. No creo que llegue. Ustedes
disfruten.

Osiris deja su teléfono a un lado, lo mira con tristeza y sigue con su dibujo.

Después de unos segundos la vista de Osiris se nubla hasta quedarse en negro, él trata de ver a su alrededor. Asustado, Osiris se restriega los ojos y trata de buscar su celular con las manos. Al no encontrarlo, entra en pánico. La voz de su madre se escucha atrás de la puerta.

CLEO

Mijo, ya está lista la comida.

Cleo toca la puerta y después de unos segundos la abre. Osiris recupera la visión. Cleo se acerca a Osiris y le agarra la cara examinándolo.

CLEO

¿Te sientes bien mi amor? Estás
sudando y un poco pálido.

OSIRIS

(nervioso)

Si má, estoy bien, solo un poco
cansado nada más.

CLEO
¿Seguro? Puedo sacar otra cita
con el doctor para que te revise.

OSIRIS
(alterado)
Te dije que estoy bien, no hay
nada que ellos puedan hacer ya.

Cleo se aleja un poco de Osiris.

OSIRIS
Perdón, má. Solo estoy un poco
cansado, ¿sí? Más tarde como.

Osiris se gira hacia su escritorio y sigue dibujando.

OSIRIS
A lo que salgas cierra la puerta
porfa.

CLEO
Está bien. Pero no bajes tan
tarde ¿sí?

Cleo se dirige hacia la puerta, y la cierra no sin antes
ver una vez más a su hijo. Osiris deja a un lado el lápiz y se
agarra la cabeza.

OSIRIS
Tal vez si me estoy exigiendo
mucho. Pero no puedo parar ahora.

Osiris vuelve a coger el lápiz y sigue dibujando.

16. INT. TALLER DE ESCULTURAS - DÍA

Osiris está en un mesón trabajando en una escultura y
escuchando música.

La puerta del salón se abre y entra Mateo.

MATEO
Con que aquí has estado. Te he
estado escribiendo y no me
respondes.

OSIRIS

(quitándose los
audífonos)
Perdón, no me di cuenta de que
me escribiste.

MATEO
Últimamente andas muy metido en
tu mundo. ¿Qué tienes?

OSIRIS
(vuelve a trabajar en su
escultura)
Nada, solo quiero que esto me
quede bien. ¿Y Alba? ¿Cómo así no
vino contigo?

MATEO
(parándose a lado de
Osiris)
Se fue a clases. A lo que sale
nos vamos al comedor a almorzar.
¿Vienes? Vamos, hace chance que
pasamos juntos.

Mateo pone su mano en el hombro de OSIRIS y lo mueve de un
lado a otro haciendo que dañe su escultura.

Osiris observa la escultura y se deja caer en el asiento.

OSIRIS
(irritado)
Genial, ahora tengo que volver a
empezar.

Mateo se lo queda viendo por un momento.

MATEO
Veo que no es un buen momento.
Igual quedé en verme con otros
amigos. ¿Nos vemos al rato?

Osiris se para y vuelve a trabajar en su escultura. Al ver
que Osiris no le responde, Mateo se va.

Después de un rato, Osiris coge sus cosas y se va.

17. INT. HABITACIÓN DE OSIRIS - TARDE

Osiris está en su escritorio trabajando en su escultura.

Mientras terminaba la escultura, su vista se nubla y pierde la visión.

OSIRIS

(exaltado)

No puede ser. Otra vez, maldita sea.

Osiris se levanta de su escritorio, y busca su celular con las manos. Osiris hace caer la escultura al suelo en su intento de buscar su celular. Con miedo, Osiris se arrodilla en el suelo y busca con sus manos la escultura.

OSIRIS

(con voz temblorosa)

No, no, no, por favor.

Osiris encuentra la escultura y se da cuenta de que está arruinada.

OSIRIS

(enojado)

¡Maldita sea!

Desde el suelo, Osiris arroja con fuerza lo que quedó de la escultura hacia una pared.

Osiris se queda en el suelo llorando hasta que recupera la vista y ve el desastre que causó.

Osiris se levanta y se dirige a su escritorio. Agarra el dibujo de su escultura y la escultura, y los arroja a la basura.

18. INT. HABITACIÓN DE OSIRIS - DÍA

Osiris se encuentra acostado en su cama, su habitación es un desastre.

El celular de Osiris suena indicándole que le llegó un mensaje. Osiris agarra el teléfono y lee el mensaje.

MATEO

(mensaje)

Oris, ¿dónde estás? Llevo toda la semana escribiéndote, pero no das señales de vida. Alba y yo estamos preocupados por ti. Responde por

favor.

OSIRIS deja su teléfono a un lado y se acomoda para seguir durmiendo.

19. INT. CLUB DE MÚSICA - DÍA

ALBA y MATEO se encuentran sentados en el piso. MATEO se queda viendo la pantalla de su celular.

ALBA
¿Nada que responde?

MATEO
Me dejó en visto.

ALBA
No ha venido ni siquiera a las reuniones de música.

MATEO
También ha faltado toda la semana a los talleres de escultura.

Alba y Mateo se quedan sentados en silencio.

20. INT. HABITACIÓN DE OSIRIS - NOCHE

Osiris se levanta de la cama y se acerca a su escritorio. Osiris agarra unas pastillas y un vaso de agua de su escritorio. La vista de Osiris se oscurece, haciendo que haga caer el vaso al suelo.

OSIRIS
(desesperado)
Ya no más, por favor. Ya no puedo hacer nada.

Osiris intenta buscar la silla, pero cae. En el suelo Osiris se sienta y apoya sus brazos y su cabeza en sus piernas.

Cleo toca la puerta y habla detrás de ella.

CLEO
Osiris... Sé que te está pasando algo...
Osiris no responde, pero su vista regresa.

CLEO

Mi amor por favor, al menos
respóndeme. Ya no sé qué más hacer.

Osiris se levanta y se dirige hacia la puerta.

CLEO

Por favor, Oris, no me apartes
más.

Osiris abre la puerta y se lanza a los brazos de su mamá.

OSIRIS

Tengo miedo mami. Necesito
ayuda.

Cleo abraza fuerte a Osiris.

CLEO

Esconderte no es la solución mi
amor. Tienes que contarles a tus
amigos. Ellos no te dejarán solo y
yo tampoco.

Cleo y Osiris permanecen abrazados.

21. EXT. MUELLE - DÍA

Osiris se encuentra sentado en un muelle solo con su
guitarra en las manos tocando su canción favorita. Una voz a
sus espaldas lo hace sobresaltarse.

ALBA

Con que aquí te has estado
escondiendo todo este tiempo.

Osiris se voltea a ver a Alba y se hace a un lado para que
ella se siente.

OSIRIS

No me estaba escondiendo...

Alba afirma de forma incrédula.

ALBA

Haré como que te creo.

Ambos guardan silencio por un momento.

ALBA

¿Me vas a contar entonces por qué dejaste de ir al club? ¿O por qué no le respondes a Mateo?

OSIRIS

¿Cómo sabes lo de Mateo?

ALBA

Desde que te desapareciste me toca escucharlo quejarse de que su mejor amigo lo abandonó.

OSIRIS

No era mi intención lastimarlo. Es solo que...

Osiris guarda silencio unos segundos aún dudoso.

ALBA

Todos necesitamos desahogarnos en algún momento para no acabar deprimidos. Los secretos nos alejan de las personas y nos vuelven solitarios.

Osiris solo asiente y después de un rato respira profundo y habla.

OSIRIS

(con la mirada perdida)

Hace unas semanas fui a una cita con el oftalmólogo. Se suponía que solo era un chequeo de rutina. Pero los resultados no fueron buenos.

Alba solo se limita a asentir con la cabeza.

OSIRIS

Supongo que debí avisarle a mi mamá antes de mis dolores de cabeza. Pero no quería preocuparla.

Alba agarra la mano de Osiris y la aprieta un poco.

OSIRIS

Me dijeron que me quedaré ciego. Que en cualquier momento perderé la visión por completo. Por ahora solo tengo episodios de ceguera, pero

tengo miedo.

(dirige su mirada a la
mano de Alba)

No sé qué haré con mi vida, solo
sé que no quiero ser una carga para
nadie.

Alba aprieta una vez más la mano de Osiris y él voltea a
verla.

ALBA

Entonces... ¿Yo he sido una
carga para ustedes?

OSIRIS

(negando con la cabeza)
No para nada. ¿Por qué serías
una carga para nosotros?

Alba suelta la mano de Osiris y se quita las gafas que
lleva puesta.

ALBA

(con la vista perdida)
Si no soy una carga para
ustedes, ¿cómo puedes suponer que tú
lo serás para nosotros?

Osiris se queda observándola por un momento perplejo. Alba
voltea la cabeza a su dirección aún con la mirada perdida.

OSIRIS

Yo... Yo no sabía.

ALBA

(encogiendo los hombros)
Jamás preguntaste. Las gafas son
buenas para engañar a la gente.

Alba le guiña un ojo y vuelve a voltear la cabeza en
dirección al río y cierra los ojos.

ALBA

Existen cursos, ¿sabes? Quedarte
sin vista no tiene que ser el fin de
tu vida. Considéralo una oportunidad
de ver el mundo como el resto de
personas no puede.

OSIRIS

¿Tipo Daredevil? ¿Es así como me encontraste? Con tus "super" sentidos.

ALBA

No necesito super sentidos. Solo conozco una persona en toda esta facultad que utiliza una botella entera de perfume y canta como si estuvieran matando a un gato.

Alba golpea juguetonamente el hombro de Osiris y ambos ríen ante lo que Alba acaba de decir.

OSIRIS

Supongo que ahora se lo tendré que contar a Mateo, si no ya sabes cómo se pone.

ALBA

Por favor, ya no puedo estar sola un minuto más con él escuchando sus lamentos.

Alba y Osiris vuelven a reír. Ambos quedan en silencio por unos segundos.

OSIRIS

Gracias. Realmente necesitaba esto.

Alba solo se limita a sonreír.

22. INT. HABITACIÓN DE OSIRIS - TARDE

OSIRIS está en su habitación acostado en su cama usando su celular y escuchando música desde una radio.

A lo lejos se escucha a CLEO hablando en voz alta discutiendo con alguien. OSIRIS se levanta y se dirige al cuarto de su madre.

23. INT. PASILLO CASA DE OSIRIS - TARDE

OSIRIS se para fuera del cuarto de su madre y acerca su

cabeza a la puerta pegando su oído a esta.

CLEO

(enojada, gritando)

Dijiste que me ibas a ayudar. No te estoy pidiendo mucho.

Después de unos segundos vuelve a hablar.

CLEO

Te recuerdo que también es tu hijo. No te pido que me regales el dinero, es solo un préstamo. A duras penas me alcanza para la comida con los gastos médicos de Osiris.

OSIRIS se aleja de la puerta al escuchar su nombre. La voz de su madre aún se escucha, pero OSIRIS regresa a su cuarto.

24. INT. HABITACIÓN DE OSIRIS - TARDE

OSIRIS entra a su habitación y se tumba en su cama. OSIRIS se queda viendo el techo por unos segundos y cierra sus ojos. La música deja de sonar y un locutor empieza a hablar.

LOCUTOR

Les recuerdo que aún están a tiempo para inscribirse al concurso de bandas que estamos patrocinando. Las inscripciones estarán abiertas hasta este viernes. Tendremos premios en efectivo y los ganadores tendrán la oportunidad de firmar un contrato con la productora más reconocida de la ciudad. Así que ya sabes, corre a inscribirte y no te pierdas esta gran oportunidad. Para más información sobre el concurso y los premios visita nuestra página web.

OSIRIS abre los ojos de golpe y se levanta de su cama casi corriendo a su escritorio. OSIRIS escribe algo rápido en su computadora y al ver la pantalla sonríe.

25. INT. CLUB DE MÚSICA - DÍA

ALBA y MATEO se encuentran sentados. ALBA está tocando la guitarra. OSIRIS entra al salón.

OSIRIS

Justo a las personas que quería ver.

ALBA

Desearía poder decir lo mismo.

La habitación se queda en silencio.

ALBA

Es una broma chicos.

MATEO

Bueno ¿y a qué se debe tu buen humor?

Osiris se sienta a lado de sus amigos.

OSIRIS

Les tengo una propuesta.
Bueno... Más bien, es un favor.

MATEO

(tocando el hombro de
Osiris)
Tú sabes que a ti te doy lo que
quieras.

ALBA

Mateo, que no pueda ver no
significa que no pueda escuchar tus
comentarios con doble sentido.

OSIRIS

Bueno, bueno... les decía que
necesito su ayuda en algo. Lo que
pasa es que me enteré de un concurso
de bandas que va a haber y realmente
me gustaría ganar para ayudar a mi
mamá con los gastos médicos.

ALBA

Tú cuenta conmigo, solo dime
cuándo y dónde.

MATEO

Y ya que necesitan un cantante,
yo les puedo ayudar con mi hermosa
voz.

ALBA

Ya quisieras.

Osiris ve a sus amigos discutir una vez más. Después un
rato los abraza a ambos al mismo tiempo.

OSIRIS

No sé qué haría sin ustedes
chicos. Muchas gracias.

Ambos le regresan el abrazo a Osiris.

26. INT. HABITACIÓN DE OSIRIS - NOCHE

Osiris está en su escritorio registrándose para el
concurso de bandas. Osiris se levanta y se acuesta en su cama
con su celular en las manos. Osiris escribe en el chat de sus
amigos.

OSIRIS

(mensaje)

Oficialmente estamos registrados
en el concurso.

Mateo le responde con emojis a lo que Osiris sonríe. La
vista de Osiris se oscurece.

Silencio. Solo la respiración agitada de Osiris llena la
habitación. Sus manos tantean a su alrededor. Osiris golpea
accidentalmente un vaso que cae al suelo haciéndose pedazos.

OSIRIS

(gritando)

¡No! ¡No puede ser!

Su respiración se acelera. Intenta levantarse de la cama,
pero tropieza. Sus manos buscan reconocer el espacio. La
oscuridad es total y definitiva.

OSIRIS
(susurrando)
Esto... esto no es como los
otros episodios.

Osiris se queda en el suelo.

27. INT. CLUB DE MÚSICA - DÍA SIGUIENTE

Mateo y Alba encuentran a Osiris en el club de música.
Alba lleva su guitarra en las manos. Mateo nota que ahora
Osiris usa un bastón blanco y gafas oscuras.

MATEO
(acercándose)
Oris, ¿estás bien?

OSIRIS
(tenso)
No... no del todo.

Mateo le toca suavemente el brazo.

MATEO
El concurso sigue en pie.
Nosotros te ayudaremos.

OSIRIS
(frustrado)
¿Cómo? No puedo ni ver el
escenario.

Mateo observa mientras Alba se acerca a Osiris, con una
seguridad absoluta en su movimiento.

ALBA
(tocándole el hombro)
Hey, ya sé que estás asustado.
Yo pasé por lo mismo.

OSIRIS
(vulnerable)
No sé cómo voy a tocar. No veo
nada.

ALBA

(con firmeza)

La música no se ve, se siente.
Vamos a adaptarnos. No se trata de
ser perfecto. Se trata de ser
valiente.

ALBA

(a Osiris)

Cuando perdí la vista, pensé que
mi música se había acabado. Pero era
mentira. Solo cambió.

Toma las manos de Osiris y las guía sobre su guitarra.

ALBA

Siente el instrumento. Cada
traste, cada cuerda. Ellas te van a
guiar.

MATEO

¿Qué dices Oris?

OSIRIS

(con determinación)

Yo digo que ese concurso no se
ganará solo.

Los tres amigos se abrazan y se preparan para ensayar.

28. INT. CLUB DE MÚSICA - MONTAJE

Osiris y sus amigos practican para el concurso en el club
de música.

29. INT. PASILLO TARIMA - NOCHE

Osiris camina de un lado a otro por el pasillo con el
bastón en su mano. Mateo lo ve preocupado mientras Alba afina
su guitarra.

OSIRIS

(Alterado)

Esto es un error. No... No voy a
poder.

Osiris se apoya en una pared y se deja caer al suelo
sentado y deja el bastón a un lado. Alba sigue afinando su
guitarra. Mateo se acerca y se sienta a su lado.

MATEO
(Tranquilo)
Oris, todo está bien. Vas a ver
que todo saldrá bien.

OSIRIS
Eso no lo sabes. ¿y si me trabo?
Todo será por nada.

Alba para de tocar su guitarra.

ALBA
(alzando la voz)
Todo lo que has hecho, todo lo
que has superado... ¿Vas a detenerte
ahora? Después de todo lo que has
pasado, ¿vas a permitir que el miedo
te detenga?

MATEO
(poniendo su mano en el
hombro de Osiris)
Oris, no estás solo. Estamos
aquí contigo.

OSIRIS
(con una mezcla de miedo
y determinación)
No puedo... pero tampoco puedo
seguir permitiendo que el miedo me
paralice. Ya no más.

Osiris se detiene detrás de las cortinas y habla.

OSIRIS
Alba, ¿qué fue lo que me dijiste
el otro día? No se trata de ser
perfecto...

ALBA
Se trata de ser valiente.

Osiris sonríe y avanza hacia las cortinas.

30. INT. ESCENARIO - NOCHE

Osiris sale al escenario y agarra a su guitarra fuerte.
Osiris cierra sus ojos, toma aire y después de unos segundos

empieza a tocar la guitarra.

Apéndice B

Video de primera Entrevista con Miguel Alvarado



<https://www.youtube.com/watch?v=KzurFRPzwQw>

Apéndice C

Ficha de personajes

JOFFRE JOSUE ACURIO CAMPI	PERSONAJE	OSIRIS MORÁN	
	EDAD	18 años	

PREPARACIÓN:

Cursando la carrera de Licenciatura en Creación Teatral en Universidad de las Artes (Guayaquil, Ecuador).

TRABAJO:

Teatro:

- "El ring" (2024) Teatro Gélao
- "Sin risa en navidad" (2024) Teatro Gélao

Cine:

- "Gregorio Samsa" (2024) Uartes
- "Realidad" (2024) Uartes

Locución:

- Comercial para "Delmarisco"

Voice Acting:

- "Efecto tiempo" (2024)
- "Elio" (2024)
- Ecuador - "countryballs" (DanyDarex)
- "Profesor panda" - Irrealistic (Elstraker)

LIZ MARILYN CATUTO ALVAREZ	PERSONAJE	ALBA	
	EDAD	21 años	

TRABAJO:

- Nadie Puede Saberlo, 2024
- Sinfonia de la Creación, 2023
- Montesco y Su Señora, 2023

PREPARACIÓN:

1. Programa de Formación Actoral - Studio Paulsen Prom VII. 2024 - Presente
2. Taller de Actuación Realista - La Monaa, Academia de Actuación. 2024
3. Curso de Modelaje Profesional - Valery Academy Prom III. 2024
4. Taller básico de inducción al teatro - Universidad Politécnica Salesiana Grupo Katharsis. 2022
5. Curso de Baile Urbano - Zaydance Studio. 2019
6. Escuela de Formación de Arte "Semillero" Ballet - Teatro Centro de Arte. 2015-2017

JEREMY GERARDO RUIZ CÁCERES

PERSONAJE MATEO

EDAD 23 años



TRABAJOS

- Director creativo, Editor y creación de contenido - Good Vibes Music
- Camarógrafo - Comic Con
- Filmmaker freelance

PREPARACIÓN:

1. Estudios en producción audiovisual (tecnólogo)
2. Programa de formación actuarial - Estudio Paulsen. 2024-Presente

MARIA JOSE ARGUELLO MORÁN

PERSONAJE CLEO MORÁN

EDAD 29 años



TRABAJOS

Canto:

- Coro de Orquesta Sinfónica de Guayaquil

Teatro:

- Mamma mia
- Enredados
- El ring

PREPARACIÓN:

1. Cursando la carrera de Licenciatura en Creación Teatral en Universidad de las Artes (Guayaquil, Ecuador).
2. Técnica en Artes visuales (Pintura)
3. Grupo de actores en compañía de "Teatro Galao"

Apéndice D

Presupuestos

PRESUPUESTO PROYECTADO

PRESUPUESTO GENERAL DE GASTOS DE PROYECTO			
PRODUCTO	Cortometraje	ELABORADO POR:	Alejandra Córdova - Cristina Robles
AÑO	2024	LOCACIÓN:	Guayaquil
DIRECTOR:	Alejandra Córdova - Cristina Robles	MESES:	4
FECHA FINALIZACIÓN:	ene-25	NOTAS:	-
PRE-CODIGO	PRESUPUESTO	ESTIMADO	
10	COSTOS DE DESARROLLO INICIAL	6000	
20	COSTOS DE PREPRODUCCION	9900	
30	COSTOS DE PRODUCCION	17030	
40	COSTOS DE POST-PRODUCCION	16160	
GRAN TOTAL		49090	

PRESUPUESTO REAL

PRESUPUESTO GENERAL DE GASTOS DE PROYECTO			
PRODUCTO	Cortometraje	ELABORADO POR:	Alejandra Córdova - Cristina Robles
AÑO	2024	LOCACIÓN:	Guayaquil
DIRECTOR:	Alejandra Córdova - Cristina Robles	MESES:	4
FECHA FINALIZACIÓN:	ene-25	NOTAS:	-
PRE-CODIGO	PRESUPUESTO	ESTIMADO	
10	COSTOS DE DESARROLLO INICIAL	0	
20	COSTOS DE PREPRODUCCION	0	
30	COSTOS DE PRODUCCION	4433	
40	COSTOS DE POST-PRODUCCION	80	
GRAN TOTAL			4513

