

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

**Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual**

Realización de corto de ficción sobre la violencia en las relaciones de  
pareja en el contexto de COVID-19 en Ecuador

**PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

**Licenciado en Producción para Medios de Comunicación**

Presentado por:

María Mercedes Kalil Granda

Byron Jonman León Liang

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2021

## DEDICATORIA

El presente proyecto se lo dedico a mis padres, quienes siempre me han apoyado a lo largo de mi carrera. A los miembros de mi familia que hicieron posible la ejecución del proyecto.

**María Mercedes Kalil**

El presente proyecto se lo decido tanto a Dios porque no niega sabiduría aquellos que la piden, como a mi familia y amigos más cercanos por su ayuda.

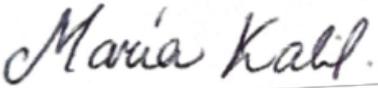
**Byron León Liang**

## **AGRADECIMIENTOS**

Nuestro más sincero agradecimiento a José Amaya, Paulina Granda, Andrés Palomeque y Xavier Vallejo a por haber formado parte del equipo de producción del proyecto, ayudando así a su ejecución. También al profesor Rafael Santi, por habernos guiado en el desarrollo de la historia y soporte en los días de rodaje.

## DECLARACIÓN EXPRESA

"Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *María Mercedes Kalil Granda* y *Byron Jonman León Liang* damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual"



---

María Mercedes Kalil Granda



---

Byron Jonman León Liang

# EVALUADORES



---

**MSc. Omar Rodríguez Rodríguez**

PROFESOR DE LA MATERIA



---

**MSc. Diana Macías Velastegui**

PROFESOR TUTOR



Firmado electrónicamente por:

**RAFAEL  
EDUARDO SANTI  
LEON**

---

**MSc. Rafael Santi León**

PROFESOR TUTOR

## RESUMEN

Los medios audiovisuales son herramientas que permiten tratar problemáticas sociales, y difundirlas con mayor facilidad. Por ello, la finalidad del proyecto es crear la narrativa audiovisual de un cortometraje que visibilice la violencia contra la mujer por parte de su pareja, durante el confinamiento por COVID-19. La sencillez del audiovisual posibilita el entendimiento y aprendizaje acerca de este problema, para el cual se realizó una investigación. A partir de ello, se redactó un guion que reflejara de forma clara la violencia contra la mujer. Posteriormente, se desarrolló un *storyboard* y una escaleta, para agilizar el proceso de filmación. En los procesos de producción y postproducción, se emplearon equipos que garantizaran un audiovisual de calidad óptima. Como resultado, se obtuvo un producto de once minutos de duración, llamado *Juntos*. En él, se evidencia el tratamiento del relato, una estética acorde a la temática, y el correcto manejo de las técnicas audiovisuales. Asimismo, muestra cómo la elección y dirección de los actores son claves para representar la historia; ya que su interpretación juega un papel importante para que el espectador empatice con tema.

*Palabras clave:* proyecto, cortometraje, mujer, violencia, COVID-19

## **ABSTRACT**

*Audiovisual media are tools that allow us to deal with social problems and spread them more easily. Therefore, the purpose of the project is to create the audiovisual narrative of a short film that makes violence against women visible, during confinement by COVID-19. The simplicity of the audiovisual makes it possible to understand and learn about this problem for which an investigation was conducted. Based on this, a script was written that clearly reflects violence against women. Later a storyboard and a rundown were developed to streamline the filming process. In the production and post-production processes, prime equipment was used to guarantee an audio-visual of optimal quality. As a result, an eleven-minute long product was obtained, entitled "Together". In it the treatment of the story is evidenced, an aesthetic according to the theme and the correct handling of audiovisual techniques. It also shows how the choice and direction of the actors were main keys to representing the story, since their interpretations played an important role for the viewer to empathize with the subject.*

*Keywords: project, short film, woman, violence, COVID-19*

# ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	I
<i>ABSTRACT</i> .....	II
ÍNDICE GENERAL .....	III
ÍNDICE DE TABLAS .....	VI
ÍNDICE DE FIGURAS .....	VII
1. CAPÍTULO 1 .....	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. Descripción del problema .....	2
1.3. Justificación del problema.....	3
1.4. Objetivos .....	4
1.4.1. Objetivo general.....	4
1.4.2. Objetivos específicos.....	5
1.5. Marco teórico.....	5
1.5.1. El lenguaje del cine .....	5
1.5.2. Representación de la violencia contra la mujer .....	6
1.5.3. Cine como recurso educativo y generador de pensamiento.....	6
1.5.4. Cine como búsqueda de la realidad.....	8
1.5.5. Mediación y violencia contra la mujer .....	9
2. CAPÍTULO 2 .....	11
2.1. Metodología.....	11
2.2. Preproducción .....	11
2.2.1. Investigación.....	11
2.2.2. Referentes audiovisuales .....	12
2.2.2.1. El orden de las cosas (2010) .....	12
2.2.2.2. Ni una menos (2016).....	12

2.2.2.3. Red Flags.....	12
2.2.3. Tratamiento y estética audiovisual.....	13
2.2.4. Guion .....	13
2.2.5. Sinopsis .....	14
2.2.6. Desgloses .....	14
2.2.7. Estudio cuadridimensional de personajes .....	14
2.2.7.1. Carlos .....	14
2.2.7.2. Allison .....	15
2.2.7.3. Vecino.....	15
2.2.8. Scouting.....	16
2.2.9. Blocking .....	18
2.2.10. Storyboard .....	18
2.2.11. Casting.....	19
2.2.11.1. Allison.....	19
2.2.11.2. Carlos .....	19
2.2.11.3. Vecino.....	19
2.2.12. Reuniones de planificación .....	19
2.2.12.1. Equipo de producción .....	19
2.2.12.2. Actores .....	20
2.2.13. Presupuesto.....	20
2.3. Producción. ....	20
2.4. Postproducción .....	21
2.4.1. Revisión del material .....	21
2.4.2. Montaje y edición.....	21
2.4.3. Procesamiento de audio.....	23
2.4.4. Corrección de color y etalonaje.....	24
2.4.5. Motion graphic .....	25
2.4.6. Exportación.....	26

3. CAPÍTULO 3 .....	27
3.1. Resultados y análisis .....	27
3.1.1. Planificación.....	27
3.1.2. Proceso de producción.....	27
3.1.3. Locaciones.....	28
3.1.4. Equipos .....	28
3.1.4.1. Video .....	28
3.1.4.2. Sonido .....	28
3.1.4.3. Iluminación .....	29
3.1.5. Análisis de presupuesto .....	29
4. CAPÍTULO 4 .....	30
4.1. Conclusiones.....	30
4.2. Recomendaciones .....	31
REFERENCIAS.....	33
APÉNDICES.....	36

# ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Características de Carlos ..... 15

Tabla 2: Características de Allison ..... 15

Tabla 3: Características de Vecino ..... 16

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Entrada de la casa.....	18
Figura 2: Sala de la pareja.....	17
Figura 3: Habitación de la pareja.....	17
Figura 4: Fase de montaje y edición.....	23
Figura 5: Fase de procesamiento de audio.....	24
Figura 6: Fase de corrección de color y etalonaje.....	25
Figura 7: Fase de <i>motion graphic</i> .....	26

# 1. CAPÍTULO 1

## 1.1. Introducción

El mundo digital se encuentra en constante evolución. Las herramientas y medios analógicos se han digitalizado. La mensajería instantánea, las videollamadas, los podcasts y los servicios de música vía *streaming* son adaptaciones del correo, las llamadas desde una línea fija, la radio y los tocadiscos.

En este contexto, el cine tampoco se ha quedado atrás y es parte de este camino evolutivo. Las distintas áreas que conforman la cadena cinematográfica se reinventan, sobre todo en la producción, distribución y en las formas de consumo (Klenk, 2011). En la actualidad, no es necesario poseer un equipo costoso para crear productos audiovisuales. De hecho, se puede crear contenido con un *smartphone* y, una idea, puede ser capaz de generar este tipo de contenidos. Además, se han desarrollado nuevas técnicas y formas de contar una historia, junto a nuevos medios para su difusión. Desde las series y largometrajes en las plataformas de *streaming*, hasta los nanometrajes de TikTok o *Reels* de Instagram.

Estos nuevos medios son espacios para abordar distintas problemáticas sociales, como las relaciones interpersonales, el racismo, la desigualdad, la contaminación ambiental, el aborto, la equidad y la violencia de género. No hay un estándar definido para abordar estos temas de manera audiovisual. Puede ser a través de entrevistas en vivo, conferencias, cortometrajes de ficción, animaciones, o documentales.

La violencia de género ha sido retratada en un sinnúmero de ocasiones. Diversas campañas de acción social han utilizado productos audiovisuales para concientizar sobre este problema. Dos movimientos que cuentan con varios cortometrajes de ficción, documentales, animaciones y videoclips son: *Ni Una Menos*, que surgió en el 2015 a raíz del femicidio de una adolescente embarazada en Argentina (Llorente, 2020); y *Me too* que se viralizó en redes sociales en el 2017 a raíz de varias denuncias de famosas por acoso sexual (El País, 2020).

El área cinematográfica nacional también ha representado la violencia, pero no a la misma magnitud. Entre los referentes más recientes contamos con los largometrajes: *Cenizas* (2018),

3-03 (2018), *La mala noche* (2019) y *Sacha warmi* (2021); y el documental *Las mujeres deciden* (2017). Estas obras han retratado diversas realidades que han vivido las mujeres, en diferentes contextos y situaciones.

## 1.2. Descripción del problema

El gobierno ecuatoriano considera la violencia contra la mujer como un problema de salud pública (Ministerio de Salud Pública, 2012). De ahí que han nacido diversas campañas para concientizar y brindar formas de ayuda. Entre unos exponentes están: *Mujeres Sin Violencia: ¡Así Gana Ecuador!*, *Amiga ya no estás sola* y *Guayaquil, ciudad de derechos*. Sin embargo, los contenidos producidos son de carácter explicativo. Puede ser a través de un individuo, colectivo o narrador, acompañado con *motion graphic*, quien expone estadísticas, testimonios y formas de ayuda frente a la cámara. Son pocos los que recurren a la ficción como los nanometrajes de *Reacciona Ecuador: el machismo es violencia*.

La llegada de la pandemia de COVID-19, no solo paralizó la producción cinematográfica (Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador, 2020), sino que develó que los comportamientos violentos continúan, e incluso se intensifican, en tiempos de emergencia (Organización Panamericana de la Salud, 2020). Nydia Pesántez, funcionaria de ONU Mujeres Ecuador, afirma que en la emergencia sanitaria:

[...] el 64 % de mujeres han sufrido algún tipo de violencia basada en género. 30 % ha sucedido al interior de sus hogares, en el 43 % de los casos, el perpetrador es el conviviente, novio, esposo. La probabilidad de sufrir violencia cuando el conviviente está en casa o en desempleo aumenta un 28 %. (Como se citó en Herrera, 2020, p.22)

Actualmente, no existen muchos referentes audiovisuales que representen las diversas realidades de mujeres abusadas, por parte de su pareja, durante el confinamiento. Entre algunos ejemplos está el cortometraje hindú *Listen to her* (2020), el colombiano *...en casa* (2020), y el ecuatoriano *No me pasa nada* (2020). Aunque este último no tiene un enlace público para su visualización.

### 1.3. Justificación del problema

El lenguaje artístico y cinematográfico, en concordancia con Febrer Fernández (2014), ayuda a:

[...] fortalecer el conocimiento social y cultural de género. El uso de la imagen artística es, por tanto, un poderoso vehículo de transmisión de ideas, ya que los medios audiovisuales desarrollan actualmente una comprensión mayor, en algunos casos, a los textos escritos. (p.211)

En otras palabras, un producto audiovisual va a fijarse en la mente del espectador con mayor fuerza que un texto escrito. Por consiguiente, insta una idea de forma directa y creativa. Asimismo, las nuevas generaciones se sienten más habituados a los métodos de aprendizaje que se han desarrollado a partir de la digitalización, que los convencionales.

Conforme a una encuesta a 2 558 estadounidenses de 14 a 40 años realizada por Pearson (2018), empresa dedicada a la publicación y evaluación educativa británica, se revela que YouTube es el método de aprendizaje preferido por los *millennials* y *centennials*, con un 55 % y 59 %, respectivamente. Además, el 55 % de *millennials* y el 40 % de *centennials* aseguraron que la red social ha contribuido en su educación, aprendizaje y desarrollo personal en el último año. Es innegable la gran ayuda que brindan los productos audiovisuales a las nuevas generaciones en la aprehensión de conocimiento.

En consecuencia, es recomendable abordar las problemáticas sociales, en este caso, la violencia en pareja, de manera audiovisual. Pues es una forma de transmitir conocimiento de manera más comprensible, sobre todo, a estas nuevas cohortes demográficas. Un ejemplo destacado es *Listen to her*, estrenado en mayo del 2020. De acuerdo con Nandita Das, directora, guionista y actriz del cortometraje, en el contexto actual, es importante que se generen respuestas a los problemas que existen. Este fue su punto de inicio para crear su cortometraje. Pues con ello quiere sumar su voz para animar a las mujeres a denunciar, y a que sean escuchadas (como se citó en Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco], 2020).

Para Argentina Matavel, representante del UNFPA en India, la violencia de género, la participación igualitaria en casa o los roles predefinidos para hombres y mujeres son temas que se han tratado antes, pero debe volverse a evaluar teniendo en cuenta la emergencia sanitaria. Si bien el confinamiento y las restricciones por la pandemia han disminuido, nada puede garantizar que en el futuro se presente una situación similar o peor (como se citó en Unesco, 2020). Por ello, es importante que en el contexto actual se trate y revele cómo la pandemia ha afectado a las mujeres y la falta de ayuda por parte de los gobiernos. De esta manera, ellos y sus ciudadanos pueden estar preparados para otras situaciones.

El presente proyecto, de acuerdo a lo expuesto anteriormente, es una forma creativa y empática de abordar la violencia que han sufrido las mujeres durante la pandemia. De hecho, se realiza a través de un medio que permite que los espectadores entiendan el tema con mayor facilidad. Según Castillo (2013): “El lenguaje audiovisual no requiere de mucho esfuerzo intelectual para su oportuna comprensión”. Asimismo, al ser un cortometraje de ficción, y no un video meramente informativo, la audiencia puede observar y evidenciar, mediante las acciones de los personajes, cuáles son los comportamientos dañinos o abusivos que deben evitar o denunciar.

Por otra parte, el cortometraje se puede convertir en un referente a nivel nacional. Esto se debe a que el problema, a pesar de haber sido retratado en *No me pasa nada*, no se ha difundido correctamente a través de medios digitales. De esta manera, al igual que *Listen to her*, el proyecto puede servir de apoyo a campañas de ONG's dedicadas a la lucha contra la violencia de género en Ecuador. Además, es una invitación a que otros directores, guionistas o productoras se animen crear contenido audiovisual sobre este tema.

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo general**

Realizar la narrativa audiovisual de un cortometraje de ficción para la visibilización de situaciones de violencia en pareja, contextualizadas en el confinamiento sanitario.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

1. Conocer los sistemas narrativos para la construcción de un guion cinematográfico que aborde comportamientos abusivos contra la mujer.
2. Determinar los elementos formales del estilo visual para el desarrollo de la puesta en escena.
3. Representar situaciones de violencia física, psicológica y sexual en relaciones de pareja, a través de una actuación consistente.

## **1.5. Marco teórico**

### **1.5.1. El lenguaje del cine**

“La mágica o ilusión óptica cinematográfica culmina la aspiración, iniciada en el renacimiento, de conseguir proyectar una ventana de nuestra realidad” (Racionero, 2008, p.9). Para ello, el cine ha desarrollado su propio lenguaje, mediante el cual se pueden representar micro o macro historias.

El lenguaje cinematográfico es, mayormente, visual; y sus bases proceden de la fotografía. Los componentes que forman este lenguaje deben ser conocidos por el espectador, ya que facilita el entendimiento de la escena, y el significado de los planos y secuencias (Romaguera i Ramió, 1999). Es decir, que el aspecto principal del cine es la imagen, y que su composición posibilita la transmisión de un mensaje, que debe ser interpretado por el espectador.

Algunos de los componentes que forman parte de este lenguaje son: el plano, la iluminación, el color, el sonido y el montaje. El plano es el punto de vista del que se retrata la historia; cada tipo tiene un uso y significado diferente. Por ejemplo, la finalidad del primerísimo plano es remarcar la intencionalidad dramática de la escena. Mientras que la del plano general es brindar información acerca del espacio (Romaguera i Ramió, 1999).

Asimismo, la iluminación permite el desarrollo de la expresividad de la imagen y la atmósfera; su implementación en el realismo es moderado y poco efectista. El color toma en cuenta los aspectos psicológicos y dramáticos de las diferentes tonalidades, cálidas y frías,

dentro de la imagen (Martin, 2002). Acorde con Heller (2007): “El amor es rojo, y en segundo lugar, delicadamente rosa. El odio es rojo, y en segundo lugar es negro, símbolo de lo malo. Y así, el rojo del amor se transforma con el negro en odio” (p.65).

Luego, el sonido, a través de la música, el silencio y las sonoridades, integra las escenas de un film. En otras palabras, es un elemento unificador. También el responsable de crear o reforzar el ritmo y la velocidad. De este modo, un plano en silencio siempre parecerá más largo que uno acompañado de sonoridades y música (Racionero, 2008). Finalmente, el montaje ordena y distribuye las tomas realizadas. Está determinado por el tiempo de la historia, que puede ser o no cronológico (Martin, 2002). El editor es el responsable de cómo se va a mostrar la obra al espectador, pues en esta fase ocurre la última narrativa (Apple, 2004).

### **1.5.2. Representación de la violencia contra la mujer**

Entre tanto, la violencia contra las mujeres está reflejada de dos maneras en el cine: como tema central de la historia; o la mujer como objeto.

Por ello, a nivel narrativo, especialmente en la comedia romántica, la mujer es una pseudo protagonista. Es decir, que su personaje no es el que desencadena los sucesos importantes de la trama, pues este es el papel del hombre. Además, la mujer es representada como insegura, superficial, y con un nivel intelectual menor al del hombre. A su vez, cuando una mujer es personificada como alguien capaz de salir adelante, es acompañada con el estereotipo de que su mayor objetivo es ser madre y encargarse del cuidado de sus hijos (Núñez Domínguez et al., 2011).

### **1.5.3. Cine como recurso educativo y generador de pensamiento.**

Las últimas tres cohortes demográficas, conocidas como *millennials*, *centennials* y generación alfa, crecieron junto al desarrollo de los medios y herramientas digitales, por lo que experimentar un contexto analógico no les resulta familiar. Es así como la educación ha desarrollado y empleado nuevas metodologías y recursos para la transmisión de saberes. Entre ellos está la fuerte colaboración con el medio audiovisual. Por ejemplo, las plataformas dedicadas

a la formación en línea como Domestika, Crehana, UdeMy, LinkedIn Learning o Skillshare. En estas los autores obedecen la cadena de producción cinematográfica para el desarrollo de sus contenidos.

En adición, no es de subestimar la importancia de la lectura, pero cuando los estudiantes se enfrentan a un tema desconocido, les resulta difícil crear asociaciones mentales porque no han vivido aquellas experiencias. La dificultad es mayor si tienen problemas de lectura. En un artículo sobre el uso de imágenes para mejorar la comprensión lectora, Hibbing y Rankin-Erickson (2003) afirman que las películas motivan y proporcionan contextos de tiempo, detalles y otra información importante para los estudiantes que tienen poco conocimiento sobre un tema en concreto.

Sánchez-Torres et al (2019) afirman que: “[...] el uso del cine en el proceso de enseñanza aprendizaje se connota la motivación del estudiante, que encontrará en medios más lúdicos una forma más atractiva de aprender, aplicar, modelar e innovar [...]” (p.48). Sin embargo, para alcanzar aquello, el docente debe evaluar el recurso cinematográfico adecuado para su plan de estudio y no dejarlo a la espontaneidad; así concluye Pérez Parejo (2010) afirmando que: “Todas las posibilidades que ofrece el uso del cine en las aulas (largometrajes, cortos, extractos) son igualmente válidas si vienen acompañadas de una adecuada programación didáctica” (p.4).

Finalmente, en un experimento en dos cursos de licenciatura en Psicología y Derecho, de la Universidad Luterana del Pacífico en Estados Unidos, Anderson (1992) utilizó películas como una herramienta para aprehender y repasar los conocimientos impartidos. Concluyó que el experimento fue positivo ya que los estudiantes se mostraron más propensos a analizar y discutir las películas en clase, que los casos de estudios. Aquello se debe a que están más acostumbrados a hablar sobre ellas con sus amigos. Así pues, utilizar el cine tanto en sesiones de clases, como en talleres, charlas y cine fórums apertura el espacio para un debate más orgánico. La lista de temas a tratar es extensa, y puede incluir problemáticas sociales como la violencia de pareja.

Utilizar la estrategia del cine foro para trabajar dilemas morales, puesto que las diferentes situaciones que se viven en la trama de las películas permiten confrontarlos con su propia

realidad, al tiempo que fortalece los valores y ayuda a la construcción colectiva para acuerdos y consensos de normas que pueden regir a todos en la búsqueda del bien común. (Muñoz Zuluaga y Morales Medina, 2014, p.98)

#### **1.5.4. Cine como búsqueda de la realidad**

Las historias son inherentes en la vida del ser humano. McKee (2013) explica que es una manera de entender la propia existencia. Además, propicia la búsqueda de la realidad y el entendimiento de la misma. En otras palabras, las historias acercan al espectador a nuevas interpretaciones, dándole la posibilidad de entender la realidad. Aquella necesidad implicó la creación de artes narrativas tales como el relato oral, la literatura y la dramaturgia. Estas formas de narración se han adaptado a las necesidades de las nuevas generaciones, derivando así en el cine y la televisión.

El cine está más ligado a la definición de verosimilitud que de realidad. Pues, aunque las historias están contadas y representadas de forma creíble, su conexión con la realidad puede ser difusa.

Realidad y verosimilitud no siempre coinciden, a veces la realidad no es verosímil y a veces lo verosímil no es real. Aparte de los argumentos más fantasiosos que desafían las leyes de la física, como las historias de superhéroes o los cuentos de hadas, incluso las narraciones realistas guardan con la realidad una relación bastante dudosa y ambigua. (Tubau, 2007, p.97)

De acuerdo a estas aseveraciones, el cine, como otras artes narrativas, es subjetivo. Un artista puede retratar su percepción de lo real a través de la escritura del guion, el rodaje y la edición. A partir de ello se crean nuevas visiones de la realidad, lo cual puede influenciar y generar una reflexión por parte del espectador (Furió Alarcón, 2019). Un receptor activo escudriña los elementos formales cinematográficos, en búsqueda de sistemas de significaciones para evaluar la perspectiva del autor sobre la realidad.

Del arte, sea literatura o cine, cuando lo vivimos como debe ser vivido, cuando lo experimentamos con la actitud de contemplar, hacemos receptivos a ésa su realidad que se nos impone, de ahí vamos a salir crecidos. (Zorroza, 2007, p.77)

A partir de ello, para Álvarez Castro (2017), la película pasa a formar parte de la vida del espectador. Pues el análisis de estos elementos formales deriva en asociaciones entre lo que se observa y su experiencia. Esto lleva a reflexionar acerca de la importancia que posee la película para sí mismo.

### **1.5.5. Mediación y violencia contra la mujer**

Los medios digitales se distinguen de los analógicos por la utilización del sistema binario. El mayor exponente es internet. No solo engloba adaptaciones de medios analógicos, sino que también ha influenciado en la creación de medios digitales, como las redes sociales.

Según Kemp (2021) el 55.1 % de la población mundial, es decir 4.33 mil millones, son usuarios activos de redes sociales. Además, revela que las razones para usar estos medios son para comunicarse con sus familias y amigos; pasar el tiempo libre; y leer noticias. Por tanto, es evidente la relevancia que tienen las redes sociales para la sociedad. Incluso, no solo como individuos, sino como colectivo. La Rosa (2016) afirma que: “En los últimos años, un sinnúmero de movimientos sociales producidos en diversas partes del mundo ha utilizado a los medios sociales como plataformas de difusión, motivación, y acción social” (p.48).

En el 2015, a raíz del asesinato de una adolescente embarazada de 14 años por parte de su novio en Argentina, surgió el movimiento *Ni Una Menos* con el fin de detener el femicidio. Para Díaz y López (2016), esta convocatoria en Argentina: “[...] se ha convertido en el último y máximo exponente de las multitudes autoconvocadas y autoorganizadas a través de la red” (p.10). No solo surgió a través de una marcha multitudinaria, organizada a través de Facebook y Twitter, sino también en “acudir a personajes públicos para que muestren un cartel con la consigna de *Ni Una Menos* y la convocatoria a la marcha. Estas imágenes circularon los días previos a la movilización como una forma de convocatoria y visibilización” (Accossatto y Sendra, 2018,

p.126). Tal impacto y viralidad conllevó a que las marchas se replicaran también en diferentes países de América Latina, Europa y Asia.

Además, cabe destacar que los avances tecnológicos y el abaratamiento de costos condujeron a la descentralización de la información. Así pues, las personas pueden expresarse de forma libre, comunicarse e informarse, incluso durante las crisis. Un caso en particular ocurrió durante la emergencia sanitaria. Durante una videollamada, una mujer abusada por su pareja pidió ayuda a su amiga a través de una señal de socorro, promovida por *Canadian Women's Foundation* a consecuencia de la COVID-19. Aquel video se viralizó, provocando que múltiples organizaciones gubernamentales y no gubernamentales compartieran la señal. Además, reveló el abuso que estaban sufriendo las mujeres durante el confinamiento.

[...] las nuevas tecnologías sirven de apoyo a la causa feminista: el desarrollo técnico de los recursos audiovisuales, la posibilidad de difusión por Internet y los servicios de la Web 2.0 son nuevos medios aprovechados para la causa de las mujeres principalmente por su inmediatez y facilidad de difusión (Berlanga Fernández, 2011, p.158).

## 2. CAPÍTULO 2

### 2.1. Metodología

El proyecto inició con una fase investigativa para recopilar datos e información que facilitó la creación de la historia. Además, se realizó una búsqueda de referentes para visualizar cómo se ha representado la violencia previamente. De esta manera, se sentaron las bases para desarrollar el tratamiento estético y la narrativa del cortometraje. Por otra parte, en contexto audiovisual, se llevaron a cabo las tres etapas de la producción: preproducción, producción, y postproducción.

### 2.2. Preproducción

Esta etapa se centró en el desarrollo de la historia; los elementos narrativos a utilizar: como *flashbacks* y voz en off; y la creación de los personajes y su realidad. Además, se efectuó la búsqueda del equipo humano y material para la realización del cortometraje, y la planificación. Tuvo una duración de 8 semanas.

#### 2.2.1. Investigación

En esta primera etapa, las reuniones estuvieron dirigidas a pensar y descubrir los puntos claves relacionados a la temática del proyecto para desarrollar la historia. Los más resaltantes fueron: los tipos y niveles de violencia, cómo se manifiestan los comportamientos abusivos dentro de una relación, y la ayuda o seguimiento que se le da a estos casos.

Asimismo, se realizó una búsqueda de casos y experiencias de mujeres que han sufrido violencia por parte de su pareja. La información provino de periódicos, redes sociales y documentales.

Un caso resaltante fue el de una mujer de veintiocho años quien, en confinamiento, era maltratada por su esposo. Ella, al no tener los medios para pedir ayuda, recurrió a una vecina para que llamara a un centro de ayuda. El caso fue ilustrado por *Women In Times*, y compartido por el Centro Ecuatoriano para la Promoción y Acción de la Mujer Guayaquil (CEPAM). También

se tuvo un acercamiento directo con una joven que fue abusada sexualmente por su pareja. En base a su experiencia, se obtuvo cómo fue manipulada y maltratada psicológicamente a lo largo de su relación.

### **2.2.2. Referentes audiovisuales**

Antes de empezar con el guion, se visualizaron cortometrajes sobre la violencia contra la mujer para conocer cómo se ha retratado este tema. Mediante el hashtag #NiUnaMenos se encontró una gran variedad de referentes: cápsulas informativas, videos musicales, cortometrajes y medimetrajes. Además, se tomaron en cuenta audiovisuales de temáticas asociadas a las relaciones en pareja. Esto se realizó con el fin de analizar las paletas de colores y la estética general.

**2.2.2.1. El orden de las cosas (2010).** El cortometraje de veinte minutos fue realizado por Alenda Brothers. En él, retrataron la historia de una mujer que sufre violencia en su matrimonio. Mediante el diálogo se evidenció que la violencia, en ocasiones, pasa de generación en generación. Pues, el esposo remarcaba constantemente que su cinturón, elemento con el que pone “orden” en su hogar, había pertenecido a su padre y, anteriormente, a su abuelo; siendo su hijo quien decide romper esta tradición al no aceptar el cinturón. Este elemento fue el hilo conductor de toda la historia.

**2.2.2.2. Ni una menos (2016).** El cortometraje de once minutos fue parte de un proyecto organizado por la Secretaría Cultura y Comunicación de Argentina. La historia se centró en una pareja de jóvenes, desde el inicio de su relación: cómo se conocieron y sus primeras citas; hasta los momentos de violencia y manipulación que se dieron con el paso del tiempo.

**2.2.2.3. Red Flags.** En TikTok surgió una tendencia conocida como #RedFlags que consistía en subir nanometrajes señalando cuáles eran los comportamientos abusivos que toleraron dentro de una relación.

### **2.2.3. Tratamiento y estética audiovisual**

A partir de los referentes, se estableció que la mejor forma de retratar la violencia contra la mujer es a través de diálogos y acciones de fácil interpretación, evitando el abuso de recursos metafóricos. Por otro lado, se empleó una paleta de color compuesta conformada por el verde, azul y rojo. El verde se utilizó al principio para reflejar la juventud e inmadurez de la relación. Durante el transcurso de la historia, los colores predominantes fueron el rojo, para advertir al espectador que ciertos comportamientos no son los adecuados; y el azul que representa la tristeza de Allison al estar atrapada en una relación abusiva.

### **2.2.4. Guion**

Desde el primer borrador, la idea central era reflejar la vida de una mujer que sufre violencia durante el confinamiento por COVID-19. Sin embargo, la forma de contarla fue cambiando hasta el guion final. Primero, se planteó que la historia de la pareja se contara a través de una carta narrada en off, y que fuese acompañada por fragmentos de video. También se contempló que en los videos no se mostrara el rostro del hombre, solo cuerpo, y que este sea el narrador de la carta.

Se mantuvo la idea de una voz en off, pero con la variante de que fuese una conversación de la pareja. La misma estaría acompañada de fragmentos de video a modo de *flashbacks*, partiendo de las primeras etapas de la relación, y culminando en los niveles más altos de violencia. En total, el guion tuvo veintiún escenas.

Cabe resaltar que para lograr una correcta comunicación del mensaje, se emplearon los sistemas narrativos. Es decir, que la historia se transformó en un relato, compuesto de los sucesos más importantes de la pareja; y se le otorgó un espacio y un tiempo determinados. En este caso, la ciudad de Guayaquil, en época de confinamiento por la COVID-19. Asimismo, el orden fue dado a través de flashbacks.

Finalmente, se le designó el nombre *Juntos* puesto que representa el estar al lado de una pareja violenta, tanto por voluntad propia o por extorsión del agresor (ver apéndice A).

### **2.2.5. Sinopsis**

Al inicio de la cuarentena, Allison y Carlos pierden su trabajo y se ven obligados a recluirse en casa. Su relación se verá afectada cuando su vecino intenta ayudarlos.

### **2.2.6. Desgloses**

Los desgloses fueron realizados con el fin de planificar el rodaje con mayor detalle. Se realizaron desgloses de guion, locación y vestuario. Estos fueron utilizados para explicar a los actores lo que iban a necesitar y a utilizar durante el rodaje. Por otra parte, se elaboró una escaleta para simplificar las escenas y resaltar lo más relevante de ella.

### **2.2.7. Estudio cuadridimensional de personajes**

Desde el estudio de los aspectos físicos, sociales, psicológicos y teatrales, tanto los realizadores del cortometraje como los actores, lograron entender a los personajes, deviniendo así en una actuación sobresaliente. Esto se realizó con el apoyo y la supervisión del MSc. Rafael Santi.

**2.2.7.1. Carlos.** Es una persona sociable y le gusta salir con sus amigos. El factor económico es importante, y cuando no tiene los ingresos esperados, se desespera. Además, se enoja con facilidad. Tiene un negocio de juguetes en el Parque Samanes, el cual es su único sustento. Le va bien hasta que llega la pandemia, y cuenta con la ayuda de Allison. Es fanático de los videojuegos, y puede pasar largas horas jugando en el celular o frente al televisor. Tiene malos tratos contra Allison y, a pesar de que siempre le dice que va a cambiar, su comportamiento violento aumenta. Para él, la vida de Allison se encuentra bajo su control, por lo que toma decisiones sin consultarle.

**Tabla 1***Características de Carlos*

Nombre	Carlos García
Raza	Mestizo
Sexo	Masculino
Edad	30 años
Altura	170 - 180 cm
Lugar de nacimiento	Guayaquil.
Estrato social	Clase media
Estudios	Carrera inconclusa
Estado civil	Unión libre
Tiempo de relación	Cinco años

**2.2.7.2. Allison.** Le gusta salir con sus amigos a divertirse. Sin embargo, desde el inicio de su relación deja de hacerlo para concentrarse en su pareja. Incluso, su medio de subsistir depende de él, ya que trabaja y lo ayuda en su negocio de juguetes. Por este motivo, deja que Carlos tenga el control y acepta sus decisiones, aunque no está de acuerdo. En casa, hace los quehaceres sola y, aunque en ocasiones le reclama, termina disculpándose por todo.

**Tabla 2***Características de Allison*

Nombre	Allison Vera
Raza	Mestiza
Sexo	Femenino
Edad	30 años
Altura	160 - 170 cm
Lugar de nacimiento	Durán
Estrato social	Clase media - baja
Estudios	Carrera inconclusa
Estado civil	Unión libre
Tiempo de relación	Cinco años

**2.2.7.3. Vecino.** Es una persona amable y tranquila. Se muda seis meses antes de que iniciara la pandemia. Su manera de actuar molesta a Carlos, quien siente celos hacia él. Vive solo, al lado de la casa de Carlos. Es divorciado y sus hijos no viven con él, ni lo visitan.

**Tabla 3**

*Características de Vecino*

Nombre	Desconocido
Raza	Mestizo
Sexo	Masculino
Edad	40 - 50 años
Altura	170 - 180 cm
Lugar de nacimiento	Guayaquil
Estrato Social	Clase media
Estudios	Arquitectura
Estado civil	Divorciado

**2.2.8. Scouting**

Para llevar a cabo el cortometraje, era necesario tener cinco locaciones. Dos de exterior: la entrada de una casa y un parque en el que se organizan ferias; y tres de interior: el departamento de la pareja, del vecino y el patio de una casa.

Para los departamentos se usaron dos casas contiguas. Del departamento de la pareja se realizó una revisión completa para elegir la habitación que se iba a usar, la sala, la cocina y el comedor. A partir de ello, se empezó la planificación de cómo debía estar distribuido y decorado el departamento. En el caso del departamento del vecino, se evaluó primordialmente la sala, ya que era el único escenario programado en ese lugar. De igual forma, se planificaron arreglos, aunque fueron menores.

La entrada de la casa es la misma que la de los departamentos. El propósito fue que se viera lo más realista posible. Además, se aprovechó que el lugar no era demasiado transitado. En cuanto al patio, se usó el cerramiento de la casa utilizada como el departamento del vecino. Aunque se procuró que estos dos lugares no guardaran conexión. Para la escena de la feria, se escogió el Parque Samanes, ya que se ajustaba a los requerimientos y se tenía la facilidad de usar uno de los *stands*. Se evaluaron dos situaciones distintas para planificar el rodaje en este lugar: un fin de semana y un día laboral. Concluyendo que el día laboral brindaba mayores beneficios para la grabación, pues no había aglomeraciones ni ruido excesivo.

**Figura 1**

*Sala de la pareja.*



**Figura 2**

*Habitación de la pareja.*



### Figura 3

*Entrada de la casa.*



#### **2.2.9. Blocking**

Previo al rodaje, se realizaron ensayos para programar cuál sería el desplazamiento de los actores en los distintos escenarios, y la posición de la cámara. Se marcaron señales y se guardó en video una muestra de las escenas del cortometraje. Esto sirvió de referencia para explicar las escenas a los actores.

#### **2.2.10. Storyboard**

El guion gráfico se realizó mediante la combinación de fotos tomadas durante el ensayo del *blocking*, y fotos de internet. En él se plantearon los planos a utilizar, la descripción de la toma y los diálogos. Sirvió de referencia visual tanto para los miembros del equipo de producción, como para los actores (ver apéndice B).

### **2.2.11. Casting**

La historia requería de tres actores. Dos hombres: uno de 30 a 35 años para el protagónico, y otro de 40 a 50 años para el personaje secundario. Y una mujer de 30 a 35 años para el protagónico. En cuanto a características físicas, el protagónico masculino debía tener un rostro con expresiones duras y ser alto (1.70 a 1.80 m); el femenino debía tener un rostro con facciones suaves y de estatura mediana (1.60 a 1.65 m); el personaje secundario debía ser robusto y alto (1.70 a 1.80 m). En esta etapa también se contó con la asesoría del M.Sc. Rafael Santi, quien evaluó junto al equipo de producción a los postulantes.

**2.2.11.1. Allison.** Para este papel se evaluaron a dos actrices. Ambas guardaban características similares a las planteadas para el personaje. Después de un casting por video y otro por Zoom, se determinó que Antonella Zamora representaría este papel. La decisión se basó en la interpretación y la facilidad que demostró la actriz para ajustarse a los cambios que se pedían durante el casting.

**2.2.11.2. Carlos.** Los aspectos a evaluar para determinar el actor que sería elegido para el papel fueron: la interpretación, la voz, y la capacidad para ajustarse a los cambios requeridos. Se tuvieron dos opciones, de las cuales quedó seleccionado Cristian Aguilera. En el casting a través de Zoom, demostró una buena interpretación, y disposición para escuchar y aceptar los cambios dados por dirección.

**2.2.11.3. Vecino.** Para este papel se contactó a Danilo Cheing, miembro del grupo de teatro ESPOL, quien ya había sido partícipe de otros cortometrajes que hemos realizado.

### **2.2.12. Reuniones de planificación**

**2.2.12.1. Equipo de producción.** Las reuniones con los miembros del equipo se efectuaban los jueves de 15:30 a 16:30. Se hacía una revisión de los desgloses y el storyboard. Además, se organizaba el orden de las escenas, de acuerdo a las locaciones y el maquillaje; y se marcaban horarios.

**2.2.12.2. Actores.** Las reuniones con los actores se llevaban a cabo los jueves de 13:30 a 15:30. Se realizaba una lectura del guion, se explicaba el contexto y las emociones que se querían resaltar en las escenas programadas. Se presentaba el storyboard y los videos realizados en el *blocking* para que tengan una mejor idea del espacio y el desplazamiento. Además, se dejaba planificado el vestuario y el maquillaje a utilizar.

### **2.2.13. Presupuesto**

El presupuesto abarca las tres etapas de producción. En la preproducción se consideró un total de \$ 319,04. Para ello, se tomó en cuenta el costo de los materiales, los *props*, la alimentación, el transporte, las locaciones y el vestuario. El costo de la producción fue de \$ 3 486,70. El mismo se determinó en base a los equipos de grabación, sonido, color, iluminación y los talentos. Finalmente, la postproducción tuvo un costo de \$ 2 296,99 por el equipo y los softwares empleados (ver apéndice C).

## **2.3. Producción.**

En esta etapa se puso en práctica lo planificado en la preproducción. Tuvo una duración de tres semanas.

El rodaje fue planificado para los fines de semana del mes de julio. El equipo de producción llegaba a las 07:00 para alistar los equipos que se iban a utilizar. Además, se preparaba la iluminación para la primera escena. A las 08:00 llegaban los actores y se les daba veinte minutos para vestuario y maquillaje. Posteriormente, se explicaba el contexto de la escena a los actores, a modo de recordatorio, para que se prepararan y ensayaran. Entre cada escena, hubo períodos de quince a veinte minutos para que los actores y los miembros de la producción se prepararan.

Para facilitar la sincronización de los archivos de audio y de video, se utilizó un registro para enlistar sus nombres. Además, se añadía una descripción, determinando cuáles habían sido

las mejores tomas y las que se cortaron por ruidos, fallos de encuadre, de enfoque y entre otros errores.

En el apartado de video se utilizó una Fujifilm X-T3 con un objetivo Fujinon 18-55mm f/2.8-4. Se la configuró a una resolución 4K (3840x2160), para reencuadrar si resultaba necesario; 23,976 fps; el formato de compresión H.264; y una curva gamma F-Log a 8 bits.

Por su parte, para registrar un sonido más nítido y limpio se recurrió a grabar a doble sistema. Para ello se utilizó la grabadora Zoom H6 y el micrófono SSH-6 de la misma marca. Se configuró la grabadora a una frecuencia de muestreo de 48 kHz a 24 bits de profundidad. Además, ambos sirvieron también para la grabación de *foleys*.

Finalmente, para acelerar la corrección de color se utilizó el ColorChecker Passport Video. Este se colocaba al lado del talento por unos segundos. Este proceso se realizó por cada toma, o si las condiciones de luz cambiaban.

## **2.4. Postproducción**

En esta etapa se recopiló el material filmado para darle forma a la historia. Inició con la revisión del material, y montaje y edición. Luego, pasó por el procesamiento de audio y etalonaje. Finalmente, se obtuvo el producto final, el cual fue exportado para su visualización. Tuvo una duración de cuatro semanas.

### **2.4.1. Revisión del material**

Después de los rodajes de cada semana se visualizó el material filmado. Con ayuda del registro de los archivos de video y audio, se hacía la selección de tomas, priorizando aquellas marcadas como buenas. Además, se realizaron respaldos de toda la información en dos discos duros.

### **2.4.2. Montaje y edición**

Las tomas preseleccionadas fueron importadas a DaVinci Resolve 17 a través del módulo medios. Luego, en el panel de metadatos, se le asignó no solo el número de la escena y la toma, sino también una breve descripción. Adicionalmente, se incorporaron las tomas del ColorChecker.

Posteriormente, el material se dividió en secuencias para iniciar el montaje. En el caso de las escenas cortas, se juntaron cinco en una misma secuencia. En cambio, las escenas largas tenían su propia secuencia. Esto se realizó con el fin de optimizar y ahorrar recursos.

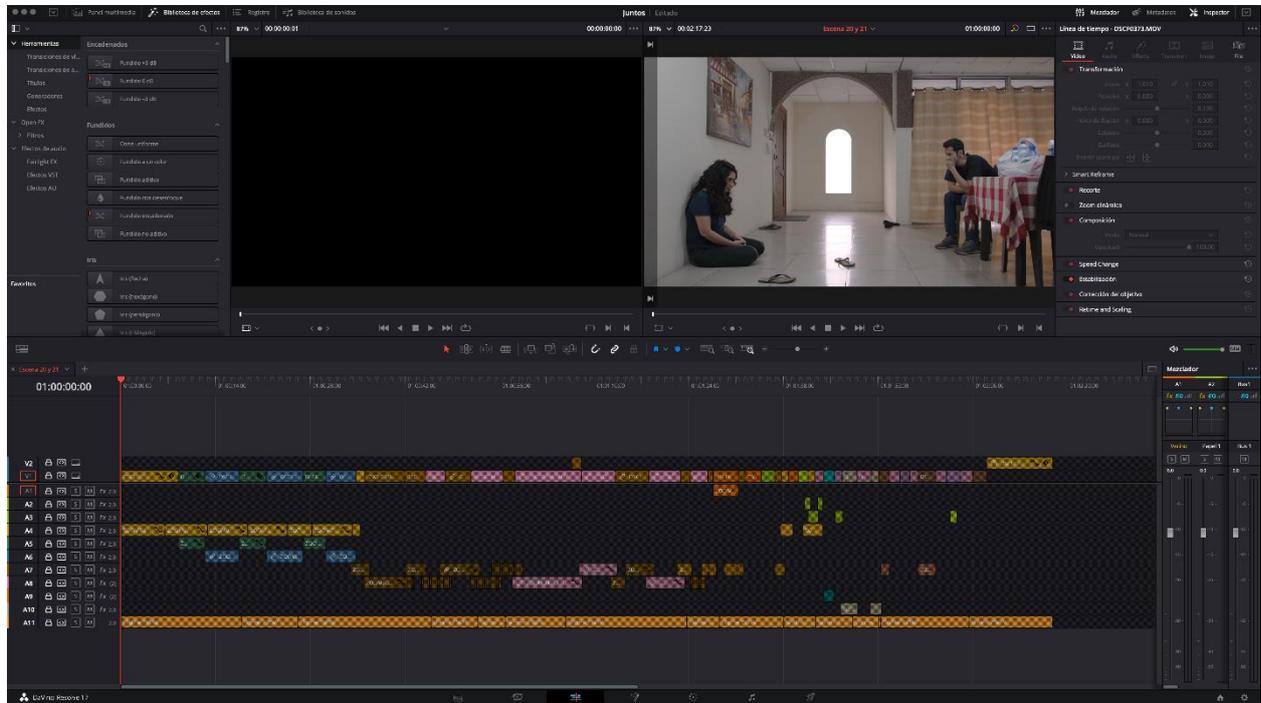
Cada secuencia se configuró a una resolución de 1080p, una relación de aspecto 16:9 y 23,976 fps. Dentro de cada una de ellas, se eligieron las mejores tomas. Los factores técnicos determinantes fueron: el enfoque, el *racord*, el no mirar a cámara y el sonido. A partir de ello, se ordenaron las tomas seleccionadas de acuerdo a la narrativa. Luego se reencuadró y niveló el horizonte.

Cabe destacar que al momento de montar, se priorizó que las tomas apoyen a la narrativa de la historia, y a la emoción. Por ello, aunque algunas tomas eran técnicamente correctas, fueron descartadas. Por último, se creó una secuencia máster, compuesta por las secuencias de cada escena, para realizar el montaje completo del cortometraje.

Así se logró el primer corte. Sin embargo, no fue el definitivo puesto que las escenas planificadas y el orden de las mismas no contribuían tanto a la historia, como a su ritmo. Así que se procedió a visualizarlo por varias ocasiones para reordenar, acortar la duración y eliminar algunas tomas y escenas.

## Figura 4

Fase de montaje y edición.



### 2.4.3. Procesamiento de audio

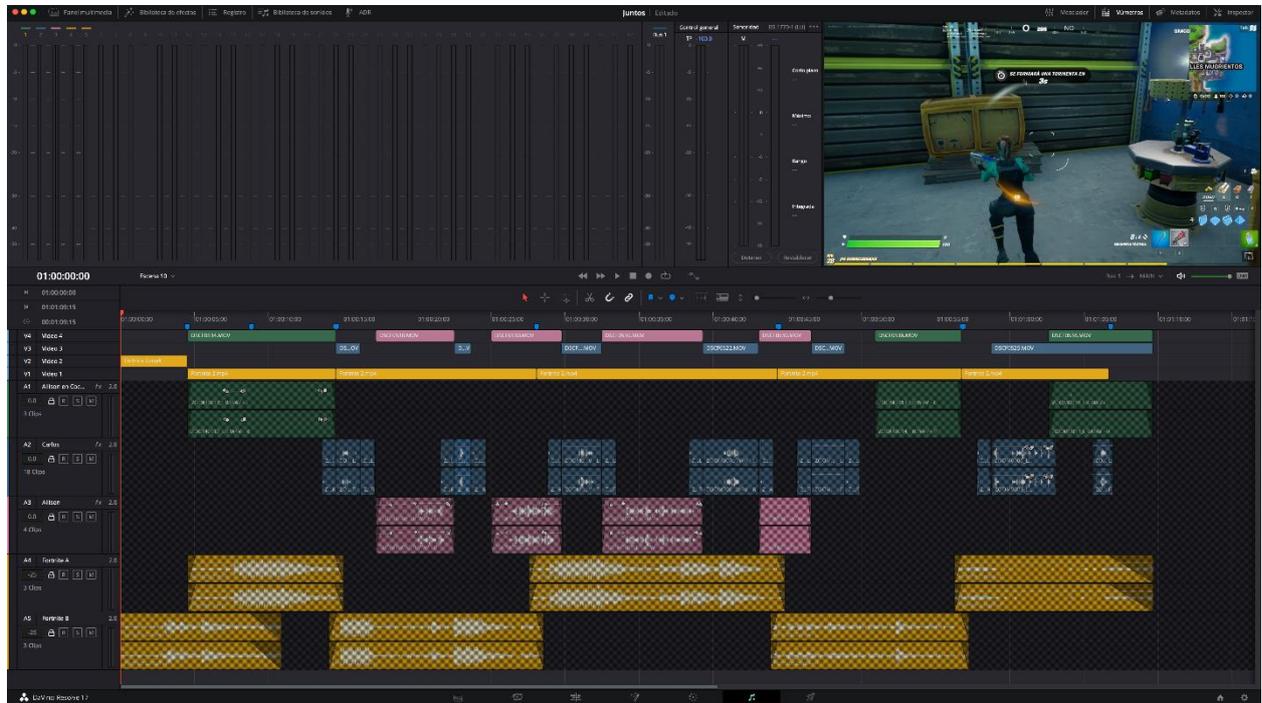
Primero, en el módulo Fairlight, se sincronizó los audios de la cámara con los de la grabadora de sonido. Luego, se nivelaron todos los audios para que estén en los mismos decibeles. Para las voces se manejó un rango de entre 10 a 15 dB, y para los sonidos de fondo de 25 a 30 dB. Adicionalmente, se colocaron *fade in* y *fade out* para que la transición de los audios sea imperceptible.

Luego, se agregaron *skylines* para homogeneizar por completo el sonido de cada toma y los *foleys*. Posteriormente se agregaron las músicas idóneas que favorezcan a la historia y se la niveló hasta entre 20 a 25 dB.

Para terminar este apartado, se realizó la compresión, con el objetivo de reducir el rango dinámico. Finalmente, se masterizó alcanzando los 6 dB aproximadamente.

## Figura 5

*Fase de procesamiento de audio.*



### **2.4.4. Corrección de color y etalonaje**

En el módulo color se procedió con la corrección de color y etalonaje. Con la ayuda del ColorChecker Passport video se logró un balance de blancos y obtener los colores originales durante el rodaje. Además, se trató el tono de las pieles de los actores entre toma y toma gracias al vectorscopio.

Con la herramienta forma de ondas se logró una correcta exposición de las altas luces, los medios tonos y las sombras. Luego se añadió saturación y contraste. Finalmente, se realizó el etalonaje para conseguir una atmosfera lo más real posible, sin rayar en la fantasía.

Cabe mencionar que para las escenas nocturnas, se tomó como referencia la noche americana. En este caso, se tuvo que ajustar el color para lograr que las escenas luzcan de noche, aunque fueron filmadas durante el día.

## Figura 6

*Fase de corrección de color y etalonaje.*



### 2.4.5. Motion graphic

Con una versión de prueba de 30 días de adobe After Effects 2021 resultó suficiente para completar tanto el efecto de escritura del título del cortometraje, como los créditos. Se buscó el estilo minimalista para evitar el ruido visual que causa tener variopintos signos visuales.

## Figura 7

*Fase de motion graphic.*



### 2.4.6. Exportación

Para concluir la etapa de postproducción, se utilizó una receta integrada en DaVinci Resolve para exportar con los parámetros recomendados por YouTube. La configuración quedó en: contenedor mp4; resolución 1080p; relación de aspecto 16:9; 23,976 fps; tasa de bits a 8 mbps; espacio de color bt.709; códec de video h.264; códec de audio AAC-LC a 48 kHz.

## 3. CAPÍTULO 3

### 3.1. Resultados y análisis

Mediante la metodología desarrollada en el capítulo anterior, el cortometraje pudo llevarse a cabo, y se obtuvieron los siguientes resultados.

#### 3.1.1. Planificación

La cantidad de días destinados al rodaje se cumplió. Sin embargo, las fechas se movieron después de la primera semana de grabación. Los factores que influyeron esta decisión fueron: retrasos, la agenda de los actores y que uno de ellos presentó fuertes estragos a causa de la vacuna contra la COVID-19.

En cuanto a las reuniones semanales, se llevaron con total normalidad. En ellas, se socializaron tanto los cambios como las sugerencias que tenían los actores y el equipo de producción.

#### 3.1.2. Proceso de producción

El primer día de rodaje hubo un retraso de cuatro horas, por lo que no se cumplió el cronograma diario, previamente realizado. Por ello, se tuvo que modificar el número de escenas por día. Los actores se acoplaron a los cambios, y los dos últimos días de rodaje estuvieron dispuestos a salir más tarde para terminar con las escenas planificadas.

Después de la primera semana, el equipo decidió planificar un horario más específico. En él, se marcaron franjas horarias para cada escena; el tiempo de vestuario y maquillaje; los descansos; y la hora del almuerzo. Esto se realizó con el fin de agilizar el proceso de grabación, ya que en el primer día el mayor problema fue que el equipo se enfocaba en una misma escena, y no continuaba con la lista planificada. El asistente de dirección era el encargado de monitorear el tiempo de forma constante.

Por otra parte, el *blocking* realizado en la preproducción se mantuvo para el desarrollo de las escenas. A excepción de algunas tomas en las que la altura de los actores y sus movimientos

corporales provocaban un reajuste del plano. Cabe destacar que estos cambios fueron menores y no retrasaron la filmación.

### **3.1.3. Locaciones**

Las locaciones planificadas se pudieron utilizar sin contratiempos. En el departamento, adicional a los arreglos iniciales, se retiraron fuentes de ruido que no fueron vistas durante el *scouting*. No obstante, el ruido ambiental producido por carros, heladeros y personal de construcción fue un factor que retrasó el rodaje, especialmente las escenas con diálogos. Pues, se tenía que esperar a que el ruido cesara, o cambiar de escena.

Para las grabaciones en el Parque Samanes se tuvo que solicitar un permiso al Departamento de Comunicaciones de Inmobiliar para realizar el rodaje, el mismo fue emitido con rapidez. Al ser un día entre semana, el flujo de gente era mínimo, por lo que la grabación se pudo realizar de forma ágil.

### **3.1.4. Equipos**

Los equipos permitieron obtener una buena calidad de audio y video. No obstante, se presentaron contratiempos porque no eran totalmente adecuados.

**3.1.4.1. Video.** Aunque la cámara utilizada brindó una buena calidad de imagen y trabajar con una curva gamma, presento varios errores en el enfoque.

**3.1.4.2. Sonido.** En las escenas con diálogo hubo inconvenientes al captar el sonido, de manera especial en los planos abiertos. Pues, el micrófono debía estar conectado directamente a la grabadora; ya que no se contaba con un micrófono con conector XLR, un preamplificador y un *boom pole*.

**3.1.4.3. Iluminación.** El equipo sirvió para alumbrar las escenas, es decir, que se consiguió una exposición óptima. Esto con el fin de disminuir la aparición de sombras marcadas y la adquisición de equipo de mayor voltaje, reduciendo el presupuesto.

### **3.1.5. Análisis de presupuesto**

El presupuesto destinado a cada etapa de producción fue adecuado. Pues, permitió conseguir todo lo necesario para el desarrollo del cortometraje. No obstante, durante el rodaje se realizaron compras de materiales e insumos que no estaban previstos. Por lo cual, fue necesario crear un fondo adicional, denominado *Caja chica*. Este valor fue utilizado por el equipo de producción a partir del segundo día de rodaje y, de manera especial, durante la filmación de las escenas en el Parque Samanes.

## 4. CAPÍTULO 4

El proyecto fue ideado como una manera de dar a conocer las diferentes condiciones de violencia en pareja que, en ocasiones, no se denuncian, y se normalizan. Mediante el mismo, el público puede aprender a reconocer qué acciones, físicas y psicológicas, no deben ser permitidas dentro de una relación.

Desde el inicio, fue claro que acabar o disminuir el índice de violencia era un propósito ambicioso. Por ello, se buscó mostrar los comportamientos abusivos de una manera clara y fácil de reconocer por parte del espectador. Además, el cortometraje puede servir de ejemplo e incentivar a que los creadores de contenido audiovisual aborden este tema, bajo el contexto de COVID-19. Pues, en Ecuador, la situación de las mujeres durante el confinamiento no ha sido difundido bajo este formato, a pesar de su trascendencia.

Para el desarrollo del audiovisual, un factor clave fue que el contenido no sea netamente de carácter informativo. Es decir, que se buscaba crear una historia con personajes con los que los espectadores se pudiesen identificar. El cortometraje representó tanto el inicio de la relación, de forma breve, como el avance de la violencia dentro de la misma. De esta manera se conoce tanto el trasfondo como el tema central.

### 4.1. Conclusiones

El proyecto empleó técnicas audiovisuales, tales como: planos y movimientos de cámara, iluminación, sonido y edición; con el fin de desarrollar un cortometraje que presentara la realidad de las mujeres que sufrieron violencia, por parte de su pareja, durante el confinamiento por COVID-19. De esta manera, el público fue capaz de visualizar, mediante este ejemplo, algunos de los abusos impartidos.

Para que el cortometraje tuviera un correcto desarrollo de guion, se utilizaron los sistemas narrativos. Es decir, se construyó una historia y, en base a ella, se eligió de qué forma iba a ser narrada, formando así el relato final. Para ello, se tomaron en cuenta componentes narrativos como el tiempo y espacio, la causalidad, y el desarrollo de los personajes.

Asimismo, se creó un estilo visual que apoyara a la historia. Por ello, se creó un entorno realista para los personajes, pues desde el primer momento, el fin del cortometraje era reflejar de manera real la violencia existente. Por esta razón, se evitó el uso de colores de fantasía. A excepción de la noche americana, en la que el azul fue un factor importante para reflejar la tristeza del personaje femenino durante la escena. También se destacó la predominancia de rojo en las escenas, como símbolo de alerta hacia el comportamiento que se está presentando en pantalla.

La elección de los actores fue un factor clave en el proyecto. Pues, su interpretación fue la que permitió que el mensaje de la historia se transmitiera con efectividad. Sus movimientos, acciones y expresiones para representar la violencia física, psicológica y sexual realzaron el carácter dramático con el que fue planificado el corto; dándole mayor realismo.

#### **4.2. Recomendaciones**

1. Acudir con un psicólogo, o especialista en el tema, para que guíe el desarrollo de la historia. Pues, al ser un tema delicado, es importante conocer todas las aristas a tratar.
2. En el caso de querer colaborar con una fundación u ONG, tener el primer borrador del guion o el tratamiento en la primera reunión. De esta manera, podrán tener una idea más clara tanto de los temas a abordar como de la historia.
3. Agregar al presupuesto un valor adicional para otros gastos que se presenten durante el rodaje.
4. Al planificar el rodaje, incorporar días para regrabaciones o para grabar planos faltantes. Puesto que, en ocasiones, los horarios establecidos no se cumplen en su totalidad.
5. Realizar el *storyboard*, tomando en cuenta las locaciones, para agilizar el proceso del rodaje.
6. Ensayar y marcar el desplazamientos de los actores en las diferentes locaciones. Esto ayuda a que ellos tengan una idea más clara de lo que se requiere en la escena, y hasta qué punto pueden avanzar o moverse para no salirse del encuadre.

7. Tener suplentes para el *casting* oficial. De esta manera, en caso de que suceda algún percance con el actor principal, no se retrasarán las fechas de rodaje. Evidentemente, esto aplica cuando aún no se han hecho tomas del actor.
8. Al momento de montar, no se debe tomar en consideración el tiempo y esfuerzo empleado en el rodaje. Si una escena no aporta a la narrativa, se debe descartar.
9. Un excelente medio de difusión es YouTube ya que es la red social predeterminada para visualizar contenidos audiovisuales. Además, permite generar ingresos a través de publicidad.

## REFERENCIAS

- Accossatto, R., & Sendra, M. (1 de agosto de 2018). Movimientos feministas en la era digital. Las estrategias comunicacionales del movimiento Ni Una Menos. *Encuentros. Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*(8), 117-136. <https://encuentros.unermb.web.ve/index.php/encuentros/issue/view/9>
- Álvarez Castro, J. A. (2017). Empatía, cine y emoción: El involucramiento empático del espectador ante la pantalla. [Tesis]. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia. <https://bdigital.uexternado.edu.co/handle/001/952>
- Anderson, D. D. (1 de octubre de 1992). Using feature films as tools for analysis in a psychology. *Teaching of Psychology*, 19(3), 155-158. <https://doi.org/dxftp7t>
- Apple, W. (Dirección). (2004). *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing* [Película]. A.C.E.
- Berlanga Fernández, I. (1 de enero de 2011). Comunicación audiovisual y mujer. Evolución y nuevos formatos en las campañas publicitarias de violencia de género. *Icono 14*, 9(1), 145-160. <https://doi.org/gkft>
- Díaz, N. B., & López, A. H. (2016). Ni Una Menos: el grito en común. [Tesis]. Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/58537>
- El País. (5 de enero de 2020). *Cronología de un movimiento global*. <https://elpais.com/especiales/movimiento-metoo/cronologia/>
- Febrer Fernández, N. (2014). Género y sexualidad en el arte contemporáneo: Técnicas de feminización audiovisual. *Dossiers feministes*(18), 209-226. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4941724>
- Furió Alarcón, A. P. (2019). El cine como pensamiento, representación y construcción de la realidad, educación y cambio social. [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/58551/>
- Heller, E. (2007). *Psicología del color* (1.ª ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
- Herrera, F. E. (28 de julio de 2020). COVID y violencia de género en la cuarentena: Análisis de la prensa ecuatoriana. *#PerDebate*, 4(1), 18-45. <https://doi.org/ggk3>

- Hibbing, A. N., & Rankin-Erickson, J. L. (mayo de 2003). A picture is worth a thousand words: Using visual images to improve comprehension for middle school struggling readers. *The Reading Teacher*, 56(8), 758-770. <https://www.jstor.org/stable/20205292>
- Kemp, S. (21 de abril de 2021). *Digital 2021 April Global Statshot Report*. DataReportal: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-april-global-statshot>
- Klenk, M. (1 de julio de 2011). El cine digital en el siglo XXI. La transformación del cine hollywoodense y del consumo cultural a causa de la digitalización. *El ojo que piensa*(4), 1-11. [http://www.eloquepiensa.cucsh.udg.mx/index.php/eloquepiensa/article/view/66](http://www.elojoquepiensa.cucsh.udg.mx/index.php/eloquepiensa/article/view/66)
- La Rosa, A. (2016). Movimientos sociales, redes sociales y recursos simbólicos. *Correspondencias & Análisis*(6), 47-60. <https://doi.org/gkfn>
- Llorente, A. (3 de junio de 2020). "Ni una menos": Chiara Páez, la adolescente embarazada de 14 años cuyo brutal asesinato dio origen al movimiento contra la violencia machista. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-52900596>
- Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine* (5.ª ed.). Barcelona: Editorial Gedisa.
- McKee, R. (2013). *El guión* (9.ª ed.). Barcelona: Alba Editorial.
- Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador. (julio de 2020). *Protocolo de trabajo para la producción de obras audiovisuales y cinematográficas durante la crisis sanitaria ocasionada por el COVID-19 en Ecuador*. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/protocolos-de-bioseguridad-para-la-reactivacion-de-las-actividades-y-servicios-culturales/>
- Ministerio de Salud Pública. (23 de noviembre de 2012). "No a la Violencia Contra las Mujeres": MSP brinda atención especializada en salas de primera acogida. <https://www.salud.gob.ec/no-a-la-violencia-contra-las-mujeres-msp-brinda-atencion-especializada-en-salas-de-primera-acogida/>
- Muñoz Zuluaga, L. M., & Morales Medina, M. D. (2014). El cine - foro como estrategia didáctica para la educación en competencias comunicativas y afectivas para la ciudadanía. [Tesis de maestría]. Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia. <http://hdl.handle.net/11059/4643>

Núñez Domínguez, T., Troyano Rodríguez, Y., Guarinos Galán, V., Vera Balanza, T., Martínez-Pecino, R., & Sell Trujillo, L. (2011). Cine y violencia contra las mujeres. *[Monografía]*. Fundación 1º de mayo, Madrid, España.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco]. (26 de mayo de 2020). *Listen to Her, the irony of confinement for women*.

<https://en.unesco.org/news/listen-her-irony-confinement-women>

Organización Panamericana de la Salud. (7 de abril de 2020). COVID-19 y violencia contra la mujer.

Pearson. (24 de mayo de 2018). *What do Generation Z and millennials expect from technology in education?* <https://www.pearson.com/ped-blogs/blogs/2018/05/generation-z-millennials-expect-technology-education.html>

Pérez Parejo, R. (febrero de 2010). Cine y educación: Explotación didáctica y algunas experiencias educativas. *CiDd: II Congrés Internacional de Didàctiques 2010, TdC 3-01(111)*, 1-6.

<https://www2.udg.edu/portals/3/didactiques2010/guiacdii/ordreprograma21CAST.html>

Racionero, A. (2008). *El lenguaje cinematográfico* (1.ª ed.). Barcelona: Editorial UOC.

Romaguera i Ramió, J. (1999). *El lenguaje cinematográfico* (2.ª ed.). Madrid: Ediciones de la Torre.

Sánchez-Torres, W. C., Uribe Acosta, A. F., & Restrepo Restrepo, J. C. (29 de enero de 2019). El cine: Una alternativa de aprendizaje. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 11(20), 39-62. <https://doi.org/gj96>

Tubau, D. (2007). *Las paradojas del guionista*. Barcelona: Alba Editorial.

Zorroza, M. I. (2007). Ficción, experiencia y realidad. ¿Qué tiene que ver el cine con la vida? *Revista de Comunicación*(6), 70-80.

<https://revistadecomunicacion.com/es/articulos/2007/Art070-80.html>

# APÉNDICES

## Apéndice A

### CORTOMETRAJE JUNTOS

**Guion original por:**

María Mercedes Kalil  
Byron León Liang

## ESTUDIO DIMENSIONAL

### **ALLISON**

**Nombre:** Allison Vera.

**Raza:** Mestiza.

**Sexo:** Femenino.

**Edad:** 30 años.

**Altura y peso:** 160 - 170 cm.

**Lugar de nacimiento:** Durán.

**Estrato Social:** Clase media - baja.

**Estudios:** Dejó inconclusa su carrera universitaria (Turismo).

Antes de su relación le gustaba salir bastante con sus amigos. Aunque se dejaba influir por lo que otros decían, sí decía las cosas que no le gustaban.

Cuando está con CARLOS es sumisa. Hace las cosas por ÉL. Cuando se enoja, le reclama, pero no hace más porque le termina disculpando todo. También se aguanta las cosas.

No tiene trabajo, solo con CARLOS. Por ello, deja que CARLOS tenga el control, y acepta la mayoría de sus decisiones, aunque no esté de acuerdo.

### **CARLOS**

**Nombre:** Carlos García.

**Raza:** Mestizo.

**Sexo:** Masculino.

**Edad:** 30 años.

**Altura y peso:** 170 - 180 cm.

**Lugar de nacimiento:** Guayaquil.

**Estrato Social:** Clase media.

**Estudios:** Dejó inconclusa su carrera universitaria (Sistemas) porque el negocio le resultaba más rentable.

Es una persona sociable y le gusta salir a tomar con sus amigos. Para ÉL, el factor económico es importante, y cuando no tiene los ingresos esperados se desespera. Además, se enoja con facilidad.

Tiene un negocio de juguetes en el Parque Samanes, el cual es su único sustento. Le iba bien antes de la pandemia. ALLISON lo ayuda y trabaja con ÉL.

Es un fanático de los videojuegos, a tal punto de pasar horas jugando sin prestarle atención a nada más.

Tiene malos tratos contra ALLISON, y siempre termina disculpándose. Nunca mejora sus actitudes, a pesar de que se lo promete a ELLA constantemente.

Siente que tiene control sobre la vida de ALLISON. Toma decisiones sin consultarle, a pesar de que es algo que les incumbe a ambos.

**SU RELACIÓN:**

ALLISON y CARLOS llevan 5 años de relación. No son esposos, ni están comprometidos. Son novios que viven en la misma casa (unión libre). La casa y el carro son de CARLOS. Aunque ambos lo manejan.

**VECINO**

**Raza:** Mestizo.

**Sexo:** Masculino.

**Edad:** 45 - 50 años.

**Altura y peso:** 170 - 180 cm.

**Lugar de nacimiento:** Guayaquil.

**Estrato Social:** Clase media - alta.

**Estudios:** Arquitectura.

Es una persona amable y tranquila. Se mudó 6 meses antes de que iniciara la pandemia.

Su manera de actuar molesta a CARLOS, quien se siente celoso y piensa que ALLISON lo está engañando.

Vive solo, a lado de la casa de CARLOS. Es divorciado y sus hijos no viven con ÉL.

CARLOS (V.O.)  
Allison, te he amado desde el  
primer día.

FADE TO:

1      **EXT. PARQUE SAMANES. MAÑANA - FLASHBACK: ENTRELAZAR MANOS**      1

CARLOS, con nerviosismo, entrelaza sus dedos con los de ALLISON.

2      **EXT. PATIO DE COMIDAS. MAÑANA - FLASHBACK: PINKY PROMISE**      2

CARLOS (V.O.)  
Siempre he tratado de protegerte y  
hacerte sonreír.

CARLOS y ALLISON están sentados uno frente al otro. Se sonríen y CARLOS levanta su dedo meñique. ALLISON hace lo mismo y entrelaza su dedo al de CARLOS.

3      **INT. HABITACIÓN DE LA PAREJA. MAÑANA - FLASHBACK: SÁBANA**      3

ALLISON está acostada de lado, dormida. La sábana le llega hasta la cadera. CARLOS, con cuidado, la arropa hasta los hombros.

4      **INT. CARRO DE LA PAREJA. MAÑANA - FLASHBACK: BESO**      4

CARLOS le coge la mano a ALLISON. Luego, le besa el dorso, sin dejar de mirarla.

5      **EXT. FACHADA. TARDE - PARRILLADA DE FIN DE AÑO**      5

ALLISON (V.O.)  
(indignada y con voz  
temblorosa)  
Por Dios, desde hace tiempo las  
cosas no son así.

CARLOS está sentado junto a CUATRO AMIGOS. ELLOS están bebiendo y conversando mientras cocinan en la parrilla. ALLISON le toca el hombro, con suavidad.

ALLISON  
(susurrando)  
Amor, ya es tarde. Tenemos que  
irnos.

CARLOS se gira, molesto. Le aparta la mano con brusquedad.

CARLOS  
Te he dicho que no jodas cuando  
estoy con mis amigos. No sé ni para  
qué te traigo.

ALLISON mira hacia sus AMIGOS. ELLOS no dicen nada y evaden su mirada. ALLISON, triste, se levanta.

6

**EXT. ESCALERA. NOCHE. DESPUÉS DE LA PELEA**

6

ALLISON está sentada en las escaleras, llorando. CARLOS se sienta junto a ELLA. Permanecen en silencio unos segundos, CARLOS le toma la mano y entrelaza sus dedos con los de ELLA.

CARLOS  
(arrastrando las palabras)  
No quise gritarte, Allison. Pero  
sabes cómo me pongo cuando estoy  
tomado.  
(pausa)  
Lo siento.

ALLISON se mantiene en silencio, pero se relaja después de unos segundos.

ALLISON  
(intentando sonreír)  
Está bien. No te preocupes.

7

**EXT. PARQUE SAMANES. MAÑANA - ANUNCIO DE CONFINAMIENTO**

7

CARLOS (V.O.)  
Es culpa de la pandemia. Ha sacado  
lo peor de nosotros. Pero aún así,  
siento que estoy en el lugar  
correcto, con la persona correcta.

ALLISON está sentada, acomodando los juguetes de su stand. CARLOS está arrimado contra una vitrina, con su celular. Suena una notificación. Lee el mensaje. Se molesta.

CARLOS  
(molesto)  
Este gobierno es una huevada.

ALLISON se levanta de la silla y se acerca a CARLOS. Lo mira extrañada.

ALLISON  
¿Qué pasó?

CARLOS  
El parque va a cerrar por la  
pandemia. Tenemos que llevarnos  
todo.

8 **EXT. ENTRADA DE LA CASA. MAÑANA - CONOCEN AL VECINO** 8

ALLISON parquea frente a la casa. CARLOS está en el asiento de copiloto jugando Fortnite en el celular.

ALLISON  
(mientras saca las llaves)  
Vamos.

ALLISON baja del auto, pero CARLOS se queda. ALLISON cierra la puerta. VECINO está barriendo su patio.

ALLISON va hacia la cajuela, la abre y empieza a bajar unas cajas.

ALLISON (CONT'D)  
(en la puerta del carro)  
Carlos, apura.

CARLOS  
(viendo el celular)  
Ya voy.

A ALLISON se le dificulta bajar una caja. VECINO sale a la calle y, al verla, se acerca a ayudarla. ELLA baja otra caja. CARLOS ve feo a VECINO, pero sigue jugando.

9 **INT. CASA DE LA PAREJA. TARDE - VIDA EN CONFINAMIENTO** 9

CARLOS (V.O.)  
A pesar de todo, me encanta pasar  
los días contigo.

ALLISON (V.O.)  
(con voz temblorosa)  
¿Qué dices? Si me ignoras y no me  
ayudas en nada.

CARLOS (V.O.)  
(molesto)  
Hago lo que puedo, pero no lo  
valoras.

Cortes de situaciones en confinamiento de la pareja (ALLISON y CARLOS).

A. AMBOS cocinando. ALLISON está revolviendo la comida de la olla, CARLOS se coloca detrás de ELLA y la abraza.

B. CARLOS está sentado. Alrededor hay facturas y estados de cuenta, también en la computadora. ALLISON se acerca y le entrega otra factura. CARLOS se pasa las manos por el rostro.

C. Mientras comen, CARLOS se pasa viendo el celular, ignorando lo que está contando ALLISON.

D. Vuelven a la casa con fundas de compras. CARLOS entra primero, ALLISON se queda atrás. A ELLA se le cae el celular de la mano. Se daña la pantalla. ALLISON intenta encenderlo, pero no funciona.

10

**INT. COCINA/SALA DE LA PAREJA. TARDE - VIDEOJUEGO**

10

CARLOS, en la sala, está jugando Fortnite frente al televisor, con volumen elevado. ALLISON está en la cocina tomando una pastilla para el dolor de cabeza, pero no soporta el ruido.

ALLISON  
(en el dintel)  
¿Podrías bajar el volumen?

CARLOS  
(levantando la vista)  
¿Qué?

ALLISON  
(elevando el tono de voz)  
Que bajes el volumen.

CARLOS  
(sin dejar de ver la  
pantalla)  
No se puede. Estoy jugando en  
línea.

ALLISON  
No te estoy pidiendo que lo  
apagues, solo que bajes el volumen.  
Me duele la cabeza.

CARLOS la ignora. ALLISON se rinde y vuelve a la cocina.

CARLOS  
(gritando)  
¿Dónde estás, campero?

CARLOS (CONT'D)  
 (le disparan)  
 Mierda.

Pierde el juego y lanza el comando contra el mueble. CARLOS se levanta y comienza a insultar al jugador que lo mató. Mientras tanto, ALLISON se toma su pastilla en la cocina

11      **INT. HABITACIÓN DE LA PAREJA. TARDE - ROPA SUCIA**      11

ALLISON entra a la habitación y mira a su alrededor. ALLISON recoge ropa del piso y la pone dentro de una canasta. Luce desarreglada y cansada.

CARLOS está acostado en la cama viendo el celular. ALLISON se acerca a una silla llena de ropa que está a un lado de la cama.

ALLISON  
 (señalando la silla)  
 ¿Sabes que hay un tacho para eso?

CARLOS la ignora.

ALLISON (CONT'D)  
 ¡Carlos!

CARLOS  
 ¿Qué?

ALLISON  
 Esa ropa lleva toda la semana ahí.  
 No puedo hacer todo yo.

CARLOS, enfadado, se levanta. Recoge una prenda y se la tira a ALLISON en la cara.

ALLISON mete esa prenda en la canasta y recoge la ropa de la silla. Luego, sale de la habitación.

12      **INT. HABITACIÓN DE LA PAREJA. TARDE - VIOLACIÓN**      12

CARLOS (V.O.)  
 He hecho lo posible para cuidar  
 nuestra relación y hacerte feliz.

ALLISON (V.O.)  
 (enojada, elevando el tono  
 de voz)  
 Tú solo piensas en ti. Yo no te  
 pedí nada de esto.

ALLISON está durmiendo en la cama. CARLOS está acostado a su lado. ÉL se gira y se acerca a ella. Le empieza a levantar la blusa. ALLISON se baja la blusa, rechazándolo. CARLOS insiste.

CARLOS se coloca sobre ella y le sujeta las manos con fuerza. ALLISON se resiste e intenta zafarse, pero no lo logra.

13      **INT. HABITACIÓN DE LA PAREJA. NOCHE - POST VIOLACIÓN**      13

CARLOS (V.O.)  
Mi amor, ¿aún no lo entiendes? Lo hice por los dos. Porque te amo.

ALLISON está sobre la cama con las piernas recogidas. Llora en silencio, mirando a la nada. Tiene los ojos hinchados y marcas en el cuerpo.

14      **INT. HABITACIÓN DE LA PAREJA. NOCHE - LAPTOP**      14

ALLISON (V.O.)  
¿Tú crees que esto es amor?

CARLOS está durmiendo. ALLISON intenta poner la contraseña en la laptop, pero no funciona. Lo intenta de nuevo, pero CARLOS se ladea. ALLISON se asusta y queda paralizada del miedo. ELLA cierra la laptop.

15      **EXT. ENTRADA DE LA CASA. TARDE - AYUDA**      15

CARLOS está aparcando el carro junto a la vereda. CARLOS busca las llaves de la casa. Por el retrovisor, ALLISON ve a VECINO saliendo de su casa tosiendo. ELLA se baja rápidamente.

ALLISON  
Espere, vecino.

VECINO  
Hola, Allison.

ALLISON abre el maletero. Escribe "Llame al 911" en una factura, las manos le tiemblan un poco.

CARLOS  
¡Allison! ¿Dónde dejaste las llaves?

ALLISON  
(mientras escribe)  
Ehh... Creo que en la guantera.

ALLISON mete la factura en una de las fundas. Coge esa funda y camina hacia VECINO. ELLA le tiende la funda.

ALLISON (CONT'D)  
(nerviosa)  
Oiga, vecino. Este... le... traje esto.

ALLISON gira un poco la cabeza para mirar a CARLOS. ÉL abre la puerta del carro. VECINO está a punto de hablar, pero ALLISON lo interrumpe.

ALLISON (CONT'D)  
Hay que apoyarnos en esta situación.

CARLOS se baja del carro con las llaves en la mano. Mira a ALLISON.

CARLOS  
(gritando)  
¡Allison!

ALLISON  
Coja, coja la funda.

ALLISON empuja la funda contra el pecho del VECINO. ÉL la mira extrañado. Coge la funda.

VECINO  
(confundido)  
Gracias, Alli.

VECINO saluda con la mano a CARLOS.

VECINO (CONT'D)  
¡Gracias, vecino!

CARLOS lo mira confundido, pero luego sonrío de manera forzada. Levanta la mano para saludarlo. En la mano se ve las llaves que estaba buscando.

16      **INT. CASA DEL VECINO. TARDE - FUNDAS**      16

VECINO entra a la casa, apurado. Deja la funda sobre la mesa y sale de nuevo.

17      **EXT. ESCALERAS. TARDE - ENTRADA**      17

VECINO baja las escaleras, mientras ALLISON y CARLOS suben.

ALLISON entra y se cambia los zapatos. CARLOS entra, cierra la puerta, y deja las fundas de compras en el piso, junto a otras.

CARLOS  
(agresivo)  
¿Por qué le andas regalando  
nuestras cosas?

ALLISON le evade la mirada.

ALLISON  
(nerviosa)  
Él nos ha ayudado y le hacen falta  
esas cosas.

ALLISON empieza a coger las fundas del piso y camina en dirección a la mesa.

CARLOS la sigue. ALLISON desamarra una funda. CARLOS le agarra el brazo con fuerza y la obliga a girarse.

CARLOS  
¿Y? No tenemos dinero para andar  
regalándolo.

ALLISON se suelta.

ALLISON  
(mirando a Carlos)  
Deja de pensar solo en ti.

CARLOS empieza a dar vueltas. ALLISON sigue con las fundas.

CARLOS  
(desde lejos)  
¿Desde cuándo te preocupas tanto  
por él?

ALLISON no responde. CARLOS se acerca de nuevo.

CARLOS (CONT'D)  
(levantando la voz)  
Mierda, Allison. ¿Qué te pasa?

ALLISON deja las fundas y se gira.

ALLISON  
(enojada)  
Nada.



ALLISON  
(asustada)  
Es por un tiempo, Carlos. Lo  
prometo.

CARLOS  
(zamarreando a ALLISON)  
Sin mí no tienes nada, ALLISON.  
Debemos estar juntos.

ALLISON  
(llorando)  
Ya, Carlos, suéltame.

ALLISON mira hacia la puerta. CARLOS mira hacia la puerta también y se levanta. ÉL saca las llaves de su bolsillo y cierra la puerta.

21

**INT. CASA DE VECINO. TARDE - CÓMPLICE INDIRECTO**

21

VECINO deja la factura en la mesa sin prestarle más atención. Luego se dirige a la cocina.

FADE TO BLACK.

ALLISON  
(asustada)  
Es por un tiempo, Carlos. Lo prometo.

CARLOS  
(zamarreando a ALLISON)  
Sin mí no tienes nada, ALLISON.  
Debemos estar juntos.

ALLISON  
(llorando)  
Ya, Carlos, suéltame.

ALLISON mira hacia la puerta. CARLOS mira hacia la puerta también y se levanta. ÉL saca las llaves de su bolsillo y cierra la puerta.

21

**INT. CASA DE VECINO. TARDE - CÓMPLICE INDIRECTO**

21

VECINO deja la factura en la mesa sin prestarle más atención. Luego se dirige a la cocina.

FADE TO BLACK.

# Apéndice B

## CORTOMETRAJE: JUNTOS

### **Autores:**

María Mercedes Kalil  
Byron León Liang

### **Sipnosis:**

Al inicio de la cuarentena, Alisson y Carlos se ven reclusos en su casa. Sin embargo, su relación se verá afectada cuando su vecino intenta ayudarlos.

### Estudio Dimensional

#### **Allisón**

Nombre: Allison Vera.  
Raza: Mestiza.  
Sexo: Femenino.  
Edad: 30 años.  
Altura y peso: 160 - 170 cm.  
Lugar de nacimiento: Durán.  
Estrato Social: Clase media - baja.  
Estudios: Dejó inconclusa su carrera universitaria (Turismo).

Antes de su relación le gustaba salir bastante con sus amigos. Aunque se dejaba influir por lo que otros decían, sí decía las cosas que no le gustaban. Cuando está con Carlos es sumisa. Hace las cosas por él. Cuando se enoja, le reclama, pero no hace más porque le termina disculpando todo. También se aguanta las cosas. No tiene trabajo, solo con Carlos. Por ello, deja que Carlos tenga el control, y acepta la mayoría de sus decisiones, aunque no esté de acuerdo.

#### **Carlos**

Nombre: Carlos García.  
Raza: Mestizo.  
Sexo: Masculino.  
Edad: 30 años.  
Altura y peso: 170 - 180 cm.  
Lugar de nacimiento: Guayaquil.  
Estrato Social: Clase media.  
Estudios: Dejó inconclusa su carrera universitaria (Sistemas) porque el negocio le resultaba más rentable.

Es una persona sociable y le gusta salir a tomar con sus amigos. Para él, el factor económico es importante, y cuando no tiene los ingresos esperados se desespera. Además, se enoja con facilidad. Tiene un negocio de juguetes en el Parque Samanes, el cual es su único sustento. Le iba bien antes de la pandemia. Allisón lo ayuda y trabaja con él. Es un fanático de los videojuegos, a tal punto de pasar horas jugando sin prestarle atención a nada más. Tiene malos tratos contra Allisón, y siempre termina disculpándose. Nunca mejora sus actitudes, a pesar de que se lo promete a ella constantemente. Siente que tiene control sobre la vida de Allisón. Toma decisiones sin consultarle, a pesar de que es algo que les incumbe a ambos.

#### **Su relación**

Allisón y Carlos llevan 5 años de relación. No son esposos, ni están comprometidos. Son novios que viven en la misma casa (unión libre). La casa y el carro son de Carlos. Aunque ambos lo manejan.

#### **Vecino**

Raza: Mestizo.  
Sexo: Masculino.  
Edad: 45 - 50 años.  
Altura y peso: 170 - 180 cm.  
Lugar de nacimiento: Guayaquil.  
Estrato Social: Clase media - alta.  
Estudios: Arquitectura.

Es una persona amable y tranquila. Se mudó 6 meses antes de que iniciara la pandemia. Su manera de actuar molesta a Carlos, quien se siente celoso y piensa que Allisón lo está engañando. Vive solo, a lado de la casa de Carlos. Es divorciado y sus hijos no viven con él.

TOMA

# VIDEO

# ESCENA 1

# AUDIO

001. Pantalla en negro

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

002. Plano medio corto

CARLOS, con nerviosismo...

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

003. Plano detalle

entrelaza sus dedos...

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

004. Plano medio corto

con los de ALLISON.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**CARLOS (V.O.)**  
Allison, te he amado desde el primer día.

SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

TOMA

# VIDEO

# ESCENA 2

# AUDIO

## 001. Plano general

CARLOS y ALLISON están sentados uno frente al otro. Se sonríen y...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

## 002. Plano de detalle

CARLOS levanta su dedo meñique.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

## 003. Plano general

ALLISON hace lo mismo y...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

## 004. Plano de detalle

entrelaza su dedo al de CARLOS.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

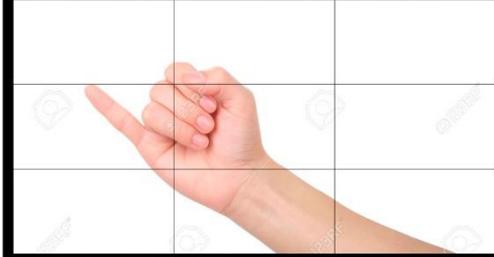
DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**CARLOS (V.O.)**  
Siempre he tratado de protegerte y hacerte sonreír.



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



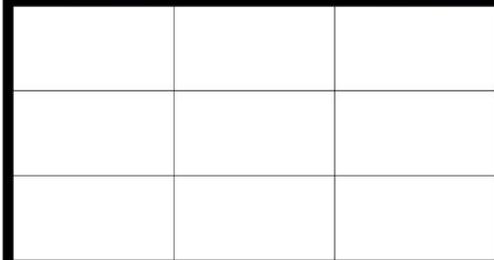
SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



TOMA

# VIDEO

# ESCENA 3

# AUDIO

001. Plano general

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

002. Plano medio corto

ALLISON está acostada de lado, dormida. La sábana le llega hasta la cadera.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

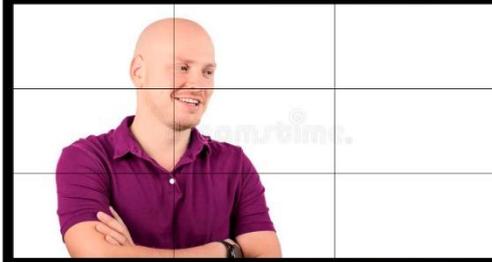


SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

003. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

004. Plano general

CARLOS, con cuidado, la arropa hasta los hombros.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

005. Plano general

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_





TOMA

## VIDEO

## ESCENA 5 - 6

## AUDIO

### 001. Plano general

CARLOS está sentado junto a CUATRO AMIGOS ELLOS están bebiendo y conversando mientras cocinan en la parrilla.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 002. Plano medio

ALLISON le toca el hombro, con suavidad.

CARLOS se gira, molesto. Le aparta la mano con brusquedad.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 003. Plano medio corto

ALLISON mira hacia sus AMIGOS.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 004. Plano medio corto

ELLOS no dicen nada y evaden su mirada.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 005. Plano medio corto

ELLOS no dicen nada y evaden su mirada.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 006. Plano medio corto

ELLOS no dicen nada y evaden su mirada.

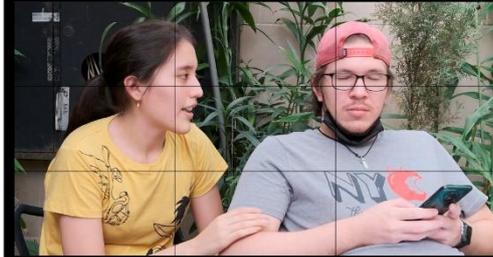
DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**ALLISON (V.O.)**  
(indignada y con voz temblorosa)  
Por Dios, desde hace tiempo las cosas no son así.



SFX: no aplica.

**ALLISON**  
(susurrando)  
Amor, ya es tarde. Tenemos que irnos.

**CARLOS**  
Te he dicho que no jodas cuando estoy con mis amigos. No sé ni para qué te traigo



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

TOMA

# VIDEO

# ESCENA 5 - 6

# AUDIO

007. Plano general

ALLISON, triste, se levanta.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

008. Plano medio

ALLISON está sentada en las escaleras, llorando. CARLOS se sienta junto a ELLA. Permanecen en silencio unos segundos, CARLOS le toma la mano y entrelaza sus dedos con los de ELLA.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

009. Plano medio

ALLISON se mantiene en silencio, pero se relaja después de unos segundos.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.



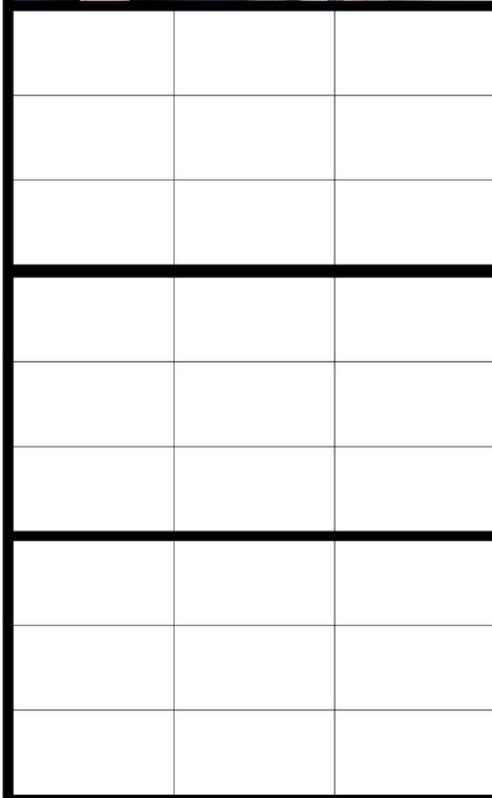
SFX: no aplica.

**CARLOS**  
(arrastrando las palabras)  
No quise gritarte, Allison. Pero sabes cómo me pongo cuando estoy tomado.  
(pausa)  
Lo siento.



SFX: no aplica.

**ALLISON**  
(intentando sonreír)  
Está bien. No te preocupes.



TOMA

## VIDEO

## ESCENA 7

## AUDIO

### 001. Plano americano

ALLISON está sentada, acomodando los juguetes de su stand.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

### 002. Plano americano

CARLOS está arrimado contra una vitrina, con su celular. Suena una notificación.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

### 003. Plano de detalle

Lee el mensaje.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

### 004. Primer plano

Se molesta.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

### 005. Plano general

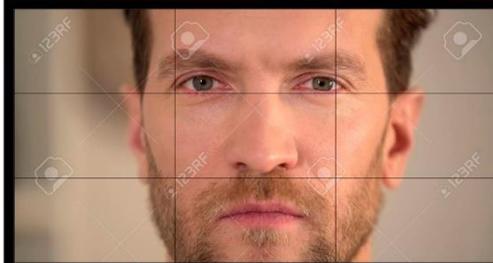
ALLISON se levanta de la silla y...

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

### 006. Plano general

y se acerca a CARLOS.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

### CARLOS (V.O.)

Es culpa de la pandemia. Ha sacado lo peor de nosotros. Pero aún así, siento que estoy en el lugar correcto, con la persona correcta.

SFX: notificación de WhatsApp

### Personaje:

No aplica.

SFX: no aplica.

### Personaje:

No aplica.

SFX: no aplica.

### CARLOS

(molesto)

Este gobierno es una huevada.

SFX: no aplica.

### Personaje:

No aplica.

SFX: no aplica.

### Personaje:

No aplica.

TOMA

# VIDEO

# ESCENA 7

# AUDIO

007. Plano medio corto

Lo mira extrañada.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

008. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

009. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**ALLISON**  
¿Qué pasó?



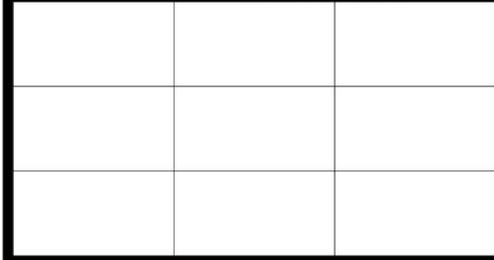
SFX: no aplica.

**CARLOS**  
El parque va a cerrar por la pandemia.  
Tenemos que llevarnos todo.



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



TOMA

## VIDEO

## ESCENA 8

## AUDIO

### 001. Plano general

ALLISON parkea frente a la casa.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 002. Plano general

VECINO está barriendo su patio.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 003. Plano medio corto

CARLOS está en el asiento de copiloto jugando Fortnite en el celular.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 004. Plano general

ALLISON baja del auto, pero CARLOS se queda. ALLISON cierra la puerta.

ALLISON va hacia la cajuela, la abre y empieza a bajar unas cajas.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 005. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 006. Plano medio

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



SFX: no aplica.

**ALLISÓN**  
(mientras saca las llaves)  
Vamos.



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



SFX: no aplica.

**ALLISÓN**  
(en la puerta del carro)  
Carlos, apura.



SFX: no aplica.

**CARLOS**  
(viendo el celular)  
Ya voy.

TOMA

# VIDEO

# ESCENA 8

# AUDIO

007. Plano general

A ALLISON se le dificulta bajar una caja.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

008. Plano medio corto

VECINO sale a la calle y...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

009. Plano general

al verla, se acerca a ayudarla.  
ELLA baja otra caja.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

010. Plano medio

CARLOS ve feo a VECINO, pero sigue jugando.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

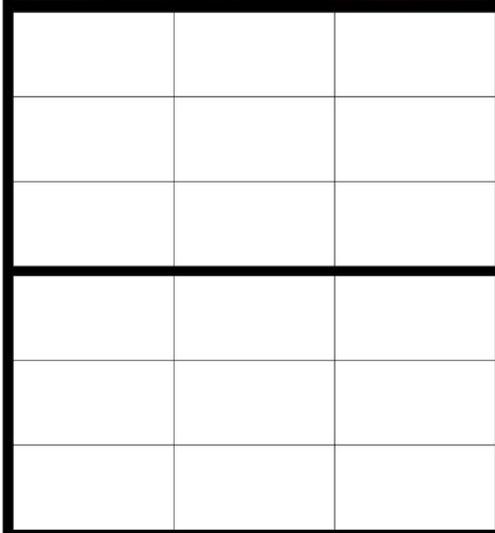
Personaje:  
No aplica.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL





TOMA

# VIDEO

# ESCENA 9B

# AUDIO

001. Plano medio

CARLOS está sentado. Alrededor hay facturas y estados de cuenta, también en la computadora.

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL

002. Plano de detalle

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL

003. Plano general

ALLISON se acerca y...

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL

004. Plano medio

le entrega otra factura.

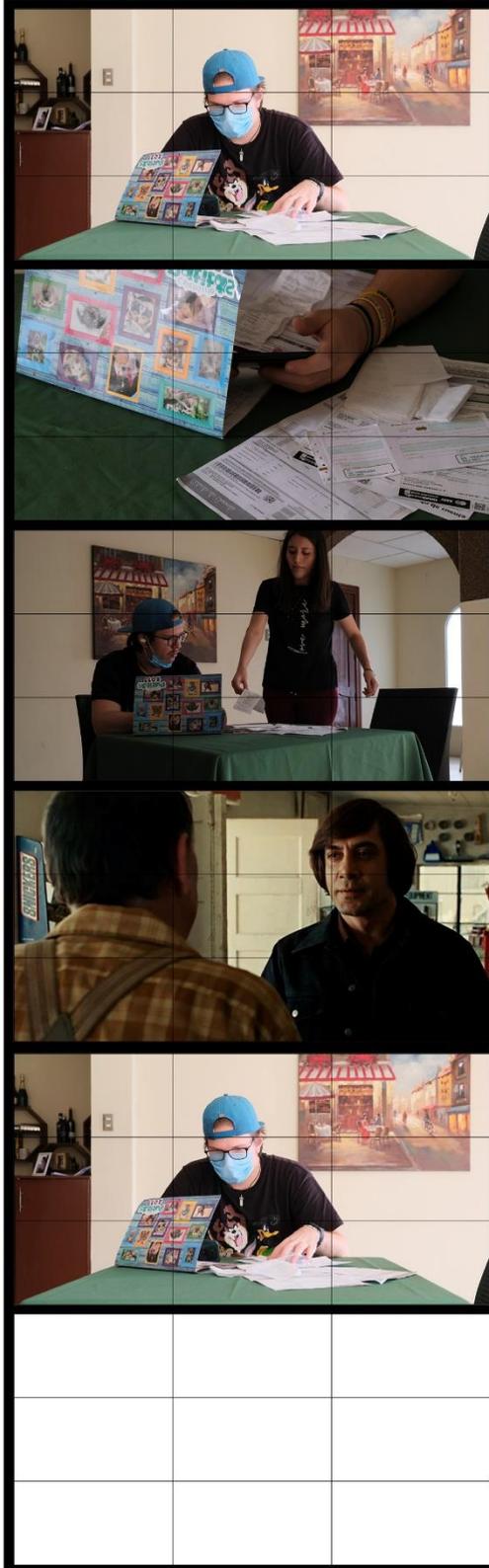
DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL

005. Plano medio

CARLOS se pasa las manos por el rostro.

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**ALLISON (V.O.)**  
(con voz temblorosa)  
¿Qué dices? Si me ignoras y no me ayudas en nada.

SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

SFX: no aplica.

**CARLOS (V.O.)**  
(molesto)  
Hago lo que puedo, pero no lo valoras.

TOMA

## VIDEO

## ESCENA 9C

## AUDIO

001. Plano medio

Mientras comen...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: notificaciones.

**Personaje:**  
No aplica.

002. Plano medio

CARLOS se pasa viendo el celular...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: notificaciones.

**Personaje:**  
No aplica.

003. Plano medio corto

ignorando lo que está contando ALLISON.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



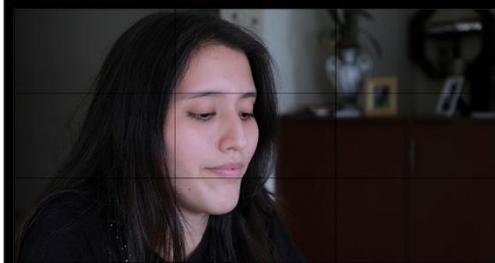
SFX: notificaciones.

**Personaje:**  
No aplica.

004. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: notificaciones.

**Personaje:**  
No aplica.

005. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: notificaciones.

**Personaje:**  
No aplica.

006. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: notificaciones.

**Personaje:**  
Dialogo

TOMA

## VIDEO

## ESCENA 9 D

## AUDIO

### 001. Plano general

Vuelven a la casa con fundas de compras. CARLOS entra primero. ALLISON se queda atrás.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

### 002. Plano detalle

A ELLA se le cae el celular de la mano. Se daña la pantalla.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: celular golpeándose

Personaje:  
No aplica.

### 003. Plano medio corto

CARLOS escucha la caída y se voltea a ver.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

### 004. Plano general

ALLISON deja las bolsas en el suelo.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

### 005. Plano medio corto

CARLOS se dirige a la cocina.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

### 006. Plano detalle

ALLISON se agacha para recogerlo.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

TOMA

# VIDEO

# ESCENA 9 D

# AUDIO

007. Plano detalle

ALLISON intenta encenderlo, pero...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

008. Primer plano

no funciona.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

009. Plano general

ALLISON se molesta.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.



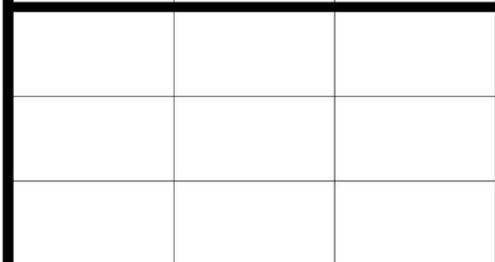
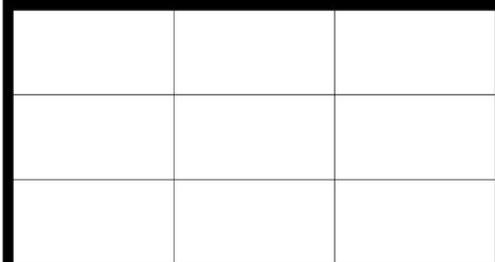
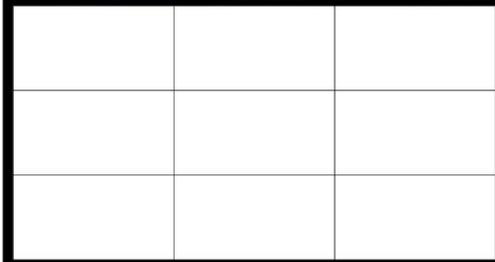
SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.



TOMA

## VIDEO

## ESCENA 10

## AUDIO

### 001. Plano general

CARLOS, en la sala, está jugando Fortnite frente al televisor, con volumen elevado.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: sonido del juego de fondo.

**Personaje:**  
No aplica.

### 002. Plano medio

ALLISON está en la cocina tomando una pastilla para el dolor de cabeza, pero no soporta el ruido.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: sonido del juego de fondo.

**Personaje:**  
No aplica.

### 003. Plano medio

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: sonido del juego de fondo.

**Personaje:**  
No aplica.

### 004. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: sonido del juego de fondo.

**ALLISON**  
(en el dintel)  
¿Podrías bajar el volumen?

### 005. Plano medio

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: sonido del juego de fondo.

**CARLOS**  
(levantando la vista)  
¿Qué?

### 006. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: sonido del juego de fondo.

**ALLISON**  
(elevando el tono de voz)  
Que bajes el volumen.

TOMA

## VIDEO

## ESCENA 10

## AUDIO

007. Plano medio

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL

008. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL

009. Plano medio

CARLOS la ignora.

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL

010. Plano medio corto

ALLISON se rinde y vuelve a la cocina.

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL

011. Plano general

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL

012. Plano medio

Pierde el juego y lanza el comando contra el mueble.

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL



SFX: sonido del juego de fondo.

**CARLOS**  
(sin dejar de ver la pantalla)  
No se puede. Estoy jugando en línea.



SFX: sonido del juego de fondo.

**ALLISON:**  
No te estoy pidiendo que lo apagues, solo que bajes el volumen. Me duele la cabeza.



SFX: sonido del juego de fondo.

**CARLOS**  
(gritando)  
¿Dónde estás, campero?



SFX: sonido del juego de fondo.

**Personaje:**  
No aplica.



SFX: sonido del juego de fondo.

**Personaje:**  
No aplica.



SFX: sonido del juego de fondo.

**CARLOS:**  
(le disparan)  
Mierda.



TOMA

## VIDEO

## ESCENA 11

## AUDIO

### 001. Plano general

ALLISON entra a la habitación y...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

### 002. Plano medio

mira a su alrededor.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

### 003. Plano general

ALLISON recoge ropa del piso y la pone dentro de una canasta. Luce desarreglada y cansada.

CARLOS está acostado en la cama viendo el celular. ALLISON se acerca a una silla llena de ropa que está a un lado de la cama.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

### 004. Plano medio

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**ALLISON**  
(señalando la silla)  
¿Sabes que hay un tacho para eso?

### 005. Plano medio

CARLOS la ignora.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

### 006. Plano medio

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**ALLISON**  
¡Carlos!

TOMA

## VIDEO

## ESCENA 11

## AUDIO

007. Plano medio

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**CARLOS**  
¿Qué?

008. Plano medio

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**ALLISON**  
Esa ropa lleva toda la semana ahí. No puedo hacer todo yo.

009. Plano medio

CARLOS, enfadado, se levanta.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

010. Plano detalle

Recoge una prenda...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

011. Plano medio

y se la tira...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

012. Plano medio

a ALLISON en la cara.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

TOMA

# VIDEO

# ESCENA 11

# AUDIO

013. Plano general

ALLISON mete esa prenda en la canasta y recoge la ropa de la silla.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

014. Plano general

Luego, sale de la habitación.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



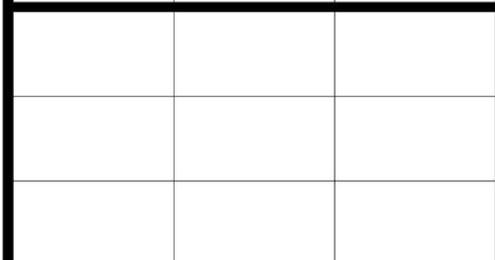
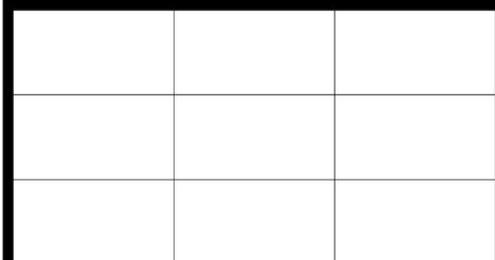
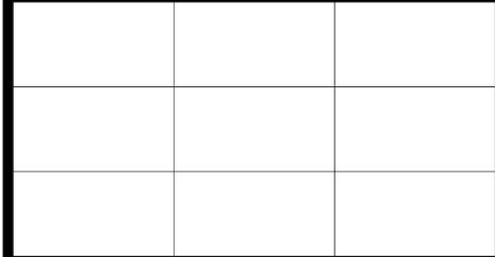
SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.



TOMA

## VIDEO

## ESCENA 12 - 13

## AUDIO

### 001. Plano americano

ALLISON está durmiendo en la cama. CARLOS está acostado a su lado. EL se gira y se acerca a ella.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 002. Plano detalle

Le empieza a levantar la blusa. ALLISON se baja la blusa, rechazándolo. CARLOS insiste.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 003. Plano americano

CARLOS se coloca sobre ella...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 004. Plano detalle

y le sujeta las manos con fuerza.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 005. Plano detalle

ALLISON se resiste e intenta zafarse, pero...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 006. Primer plano

no lo logra.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**CARLOS (V.O.)**

He hecho lo posible para cuidar nuestra relación y hacerte feliz.



SFX: no aplica.

**ALLISON (V.O.)**

(enojada, elevando el tono de voz)  
Tú solo piensas en ti. Yo no te pedí nada de esto.



SFX: no aplica.

**Personaje:**

No aplica.



SFX: no aplica.

**Personaje:**

No aplica.



SFX: no aplica.

**Personaje:**

No aplica.



SFX: no aplica.

**Personaje:**

No aplica.



TOMA

## VIDEO

## ESCENA 14

## AUDIO

001. Plano medio corto

CARLOS está durmiendo.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**ALLISON (V.O.)**  
¿Tú crees que esto es amor?

002. Plano general

ALLISON intenta poner la contraseña en la laptop, pero...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

003. Primer plano

no funciona.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: error.

**Personaje:**  
No aplica.

004. Plano general

Lo intenta de nuevo, pero...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

005. Plano medio

CARLOS se ladea.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: error.

**Personaje:**  
No aplica.

006. Primer plano

ALLISON se asusta y queda paralizada del miedo.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



TOMA

## VIDEO

## ESCENA 15

## AUDIO

### 001. Plano general

CARLOS está aparcando el carro junto a la vereda.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

### 002. Plano americano

VECINO está saliendo de su casa. Cierra la puerta y tose.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

### 003. Plano medio corto

Por el retrovisor, ALLISON ve a VECINO saliendo de su casa.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

### 004. Plano general

ELLA se baja rápidamente.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

ALLISON  
Espere, vecino.

### 005. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

VECINO  
Hola, Allison.

### 006. Plano general

ALLISON abre el maletero.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

TOMA

## VIDEO

## ESCENA 15

## AUDIO

### 007. Plano detalle

Escribe "Llame al 911" en una factura, las manos le tiemblan un poco.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

### 008. Plano medio

CARLOS busca las llaves de la casa.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**CARLOS**  
¡Allison! ¿Dónde dejaste las llaves?

### 009. Plano medio

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**ALLISON:**  
(mientras escribe)  
Ehh... Creo que en la guantera.

### 010. Plano medio

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

### 011. Plano general

ALLISON mete la factura en una de las fundas. Coge esa funda y...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

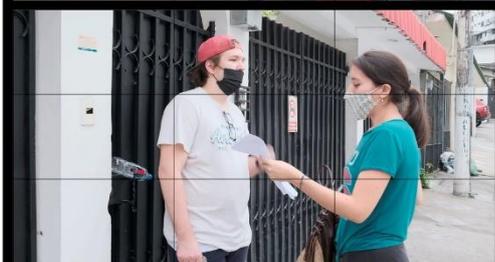
**Personaje:**  
No aplica.

### 012. Plano americano

camina hacia VECINO. ELLA le tiende la funda.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

TOMA

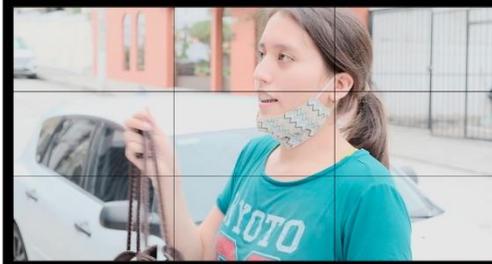
## VIDEO

## ESCENA 15

## AUDIO

013. Plano medio

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**ALLISON**  
(nerviosa)  
Oiga, vecino. Este... le... traje esto.

014. Plano medio

CARLOS se gira para ver a ALLISON.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

015. Plano medio corto

ALLISON gira un poco la cabeza para mirar a CARLOS.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

016. Plano medio

ÉL abre la puerta del carro.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

017. Plano medio corto

VECINO está a punto de hablar, pero...

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

018. Plano medio corto

ALLISON lo interrumpe.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**ALLISON**  
Hay que apoyarnos en esta situación.

TOMA

# VIDEO

# ESCENA 15

# AUDIO

## 019. Plano general

CARLOS se baja del carro con las llaves en la mano. Mira a ALLISON.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_ DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**CARLOS**  
(gritando)  
¡ALLISON!

## 020. Plano americano

ALLISON empuja la funda contra el pecho del VECINO.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_ DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**ALLISON**  
Coja, coja la funda.

## 021. Plano medio corto

ÉL la mira extrañado. Coge la funda.

VECINO saluda con la mano a CARLOS.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_ DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**VECINO**  
(confundido)  
Gracias, Alli.

**VECINO**  
¡Gracias, vecino!

## 022. Primer plano

CARLOS lo mira confundido, pero...

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_ DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

## 023. Plano general

luego sonríe de manera forzada. Levanta la mano para saludarlo. En la mano se ve las llaves que estaba buscando.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_ DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_ DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



TOMA

# VIDEO

# ESCENA 16 - 17

# AUDIO

001. Plano americano

VECINO entra a la casa, apurado.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

002. Plano medio

Deja la funda sobre la mesa y...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

003. Plano general

sale de nuevo.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

004. Plano general

VECINO baja las escaleras, mientras ALLISON y CARLOS suben.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

TOMA

## VIDEO

## ESCENA 18

## AUDIO

### 001. Plano general

ALLISON entra y se cambia los zapatos. CARLOS entra, cierra la puerta, y deja las fundas de compras en el piso, junto a otras.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

### 002. Plano medio

ALLISON le evade la mirada.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

### 003. Plano general

ALLISON empieza a coger las fundas del piso y camina en dirección a la mesa.

CARLOS la sigue.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

### 004. Plano americano

ALLISON desamarra una funda. CARLOS le agarra el brazo con fuerza y la obliga a girarse.

ALLISON se suelta.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

### 005. Plano medio

CARLOS empieza a dar vueltas. ALLISON sigue con las fundas.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_

### 006. Plano americano

ALLISON no responde. CARLOS se acerca de nuevo.

DURACIÓN TOMA \_\_\_\_\_  
DURACIÓN TOTAL \_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



SFX: no aplica.

**CARLOS**  
(agresivo)  
¿Por qué le andas regalando nuestras cosas?

**ALLISON**  
(nerviosa)  
El nos ha ayudado y le hacen falta esas cosas.



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



SFX: no aplica.

**CARLOS**  
¿Y? No tenemos dinero para andar regalándolo.

**ALLISON**  
(mirando a Carlos)  
Deja de pensar solo en ti.



SFX: no aplica.

**CARLOS:**  
(desde lejos)  
¿Desde cuándo te preocupas tanto por él?



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

TOMA

## VIDEO

## ESCENA 18

## AUDIO

007. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL  
\_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**CARLOS**  
(levantando la voz)  
Mierda, ALLISON. ¿Qué te pasa?

008. Plano americano

ALLISON deja las fundas y se gira.

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL  
\_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

009. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL  
\_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**ALLISON**  
(enojada)  
Nada.

010. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL  
\_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**CARLOS**  
(enojado)  
¿Cómo que nada? ¡Estás coqueteando con ese man en mi cara!

011. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL  
\_\_\_\_\_



SFX: no aplica.

**ALLISON**  
(enojada)  
Ya cállate, Carlos. ¿Te estás escuchando? Estás actuando como un loco.

012. Plano americano

CARLOS abofetea a ALLISON. ELLA sangra. CARLOS agarra a ALLISON y la lleva contra la pared.

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL  
\_\_\_\_\_



SFX: cachetada.

**CARLOS**  
No me hables así.

TOMA

# VIDEO

# ESCENA 19

# AUDIO

001. Plano americano

VECINO entra a la casa y...

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

002. Plano medio

deja una funda con medicinas al lado de las compras. Empieza a sacar las medicinas.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

003. Plano medio

VECINO empieza a sacar las cosas de la funda de compras. Encuentra la factura.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

004. Plano medio corto

Se queda en shock durante un segundo.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

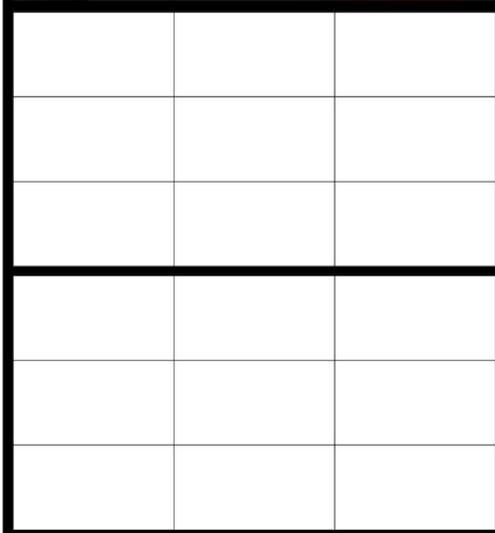
Personaje:  
No aplica.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



TOMA

## VIDEO

## ESCENA 20 - 21

## AUDIO

### 001. Plano general

ALLISON está en el piso, desaliñada. Tiene el labio con sangre, está llorando. Se miran en silencio un rato.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 002. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 003. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 004. Plano general

CARLOS se acerca a ALLISON, y la agarra del brazo.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 005. Plano medio

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL

### 006. Plano medio corto

ALLISON intenta alejarse, pero CARLOS no la deja.

DURACIÓN TOMA

DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



SFX: no aplica.

**CARLOS**  
(cabizbajo)  
Te lo prometo, no lo volveré a hacer.  
Perdóname



SFX: no aplica.

**ALLISON**  
(intenta disuadirlo)  
Entonces dejemos esto aquí. Yo puedo irme con mis padres y no les diré nada.



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.



SFX: no aplica.

**CARLOS**  
(agresivo)  
¿Qué? Tú no puedes dejarme.



SFX: no aplica.

**ALLISON**  
(asustada)  
Es por un tiempo, Carlos. Lo prometo

TOMA

## VIDEO

## ESCENA 20 - 21

## AUDIO

007. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**CARLOS**  
(zamarreando a ALLISON)  
Sin mí no tienes nada, ALLISON.  
Debemos estar juntos.

008. Plano medio corto

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**ALLISON**  
(llorando)  
Ya, Carlos, suéltame.

009. Plano general

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

010. Plano medio corto

ALLISON mira hacia la puerta.

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

011. Texto

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

012. Plano medio corto

CARLOS mira hacia la puerta también y...

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

**Personaje:**  
No aplica.

TOMA

# VIDEO

# ESCENA 20 - 21

# AUDIO

013. Plano general  
se levanta.

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

014. Plano de detalle

ÉL saca las llaves de su bolsillo  
y...

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

015. Plano de detalle

cierra la puerta.

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL



SFX: no aplica.

Personaje:  
No aplica.

016. Plano general

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL



SFX: visagra.

Personaje:  
No aplica.

017. Plano de detalle

VECINO deja la factura en la  
mesa sin prestarle más atención.  
Luego se dirige a la cocina.

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL



SFX: pasos alejándose.

Personaje:  
No aplica.

DURACIÓN TOMA      DURACIÓN TOTAL



## Apéndice C

<b>Presupuesto de Juntos</b>			
<b>Categoría</b>	<b>Cant</b>	<b>Prec Unit</b>	<b>Subtotal</b>
Gastos de preproducción	1	319,04	319,04
Gastos de producción	1	3.486,70	3.486,70
Gastos de postproducción	1	2.296,99	2.296,99
<b>Total</b>			<b>6.102,73</b>

<b>Gastos de Preproducción</b>				
<b>Categoría</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cant</b>	<b>Prec Unit</b>	<b>Subtotal</b>
Materiales	Lana	3	0,50	1,50
	Cinta masking	2	0,60	1,20
	Papel celofán	4	0,40	1,60
	Marcador	1	0,80	0,80
	Paquete de fundas de basura	1	1,00	1,00
	4 baterías recargables con cargador	1	40,00	40,00
	Colirio	1	2,35	2,35
	Set de maquillaje	1	35,00	35,00
	Papel fotográfico	1	2,40	2,40
	Props	24	4,50	108,00
Alimentación	Alimentación diaria	5	18,00	90,00
Transporte	Gasolina	1	25,00	25,00
Locaciones	Alquiler de departamento 1	4	0,00	0,00
	Alquiler de departamento 2	1	0,00	0,00
Otros	Limpieza de carro	1	5,00	5,00
	Paquete de mascarillas	1	3,50	3,50
	Alcohol	1	1,69	1,69
<b>Total</b>				<b>319,04</b>

<b>Gastos de Producción</b>				
<b>Categoría</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cant</b>	<b>Prec Unit</b>	<b>Subtotal</b>
Grabación	Fujifilm X-T3 & Lente 18-55mm f/2.8-4	1	1.800,00	1.800,00
	Fujifilm Rechargeable Battery NP-W126S	2	79,00	158,00
	SanDisk 128GB Extreme Pro	1	80,00	80,00
	Vanguard Alta Pro 2+ 263AB	1	179,95	179,95
Luz y Color	X-Rite ColorChecker Passport Video	1	179,00	179,00
	Godox V1-F	1	289,00	289,00
	Tripod 3110	1	5,75	5,75
	Juego de luces	1	20,00	20,00
	Rebotador 5 en 1	1	15,00	15,00
	Paquete de focos 80W	1	20,00	20,00
Sonido	Zoom H6	1	390,00	390,00
	Zoom SSH-6	1	200,00	200,00

	Movo SMM8	1	50,00	50,00
	Vanguard VS-82	1	55,00	55,00
Talento	Actores Principal	2	20,00	40,00
	Actor Secundario	1	5,00	5,00
	Extras	5	0,00	0,00
<b>Total</b>			<b>3.486,70</b>	

<b>Gastos de Postproducción</b>				
<b>Categoría</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cant</b>	<b>Prec Unit</b>	<b>Subtotal</b>
Hardware	iMac 5K 2017	1	1.911,99	1.911,99
	Seagate HDD 5TB	2	185,00	370,00
Software	DaVinci Resolve 17	1	0,00	0,00
	Adobe After Effects 2021 (Prueba)	1	0,00	0,00
	Suscripción a biblioteca musical	1	15,00	15,00
<b>Total</b>			<b>2.296,99</b>	