



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

“Augurio del habitante”

Propuesta de *estética sorda* para la creación audiovisual y
desarrollo de una formulación creativa para serie web de ficción

Ángela María Delgadillo Morales

Trabajo de grado

dirigido por

Paula Marcela Trujillo J.

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Carrera de Comunicación

Departamento de Comunicación y Lenguaje

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Santiago de Cali

2024

TABLA DE CONTENIDO

1.	RESUMEN	5
2.	INTRODUCCIÓN	6
3.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
4.	JUSTIFICACIÓN	10
5.	OBJETIVOS	13
6.	ANTECEDENTES	14
	6.1 Aproximación a la investigación académica sobre comunidades Sordas	14
	6.2 Las investigaciones sordas con perspectiva en contenidos de medios	17
	6.3 Las producciones audiovisuales	20
7.	MARCO CONCEPTUAL	23
	7.1 Estética	23
	7.2 Vernáculo visual	24
	7.3 La narrativa	26
	7.4 Los elementos narrativos	27
	7.5 El sonido en contextos audiovisuales	29
	7.6 La <i>cimática</i> en la imagen	31
	7.7 La serie web como formato	33
	7.8 El género y el macrogénero	35
8.	METODOLOGÍA	38
	8.1 Fase etnográfica	38
	8.2 Fase de investigación - creación	40
9.	PROPUESTA CREATIVA PARA SERIE WEB	41

9.1 ASPECTOS CREATIVOS	41
9.2 PROPUESTA NARRATIVA	42
9.3 TRATAMIENTO NARRATIVO	46
9.4 GUIÓN	50
9.5 TRATAMIENTO AUDIOVISUAL	76
9.6 PROPUESTA DE PRODUCCION	89
10. CONCLUSIONES	92
11. RECOMENDACIONES	96
BIBLIOGRAFÍA	97
ANEXOS.....	105
Socialización prueba narrativa.....	105
Guion técnico.....	118

DEDICATORIA

A todas las personas sordas y oyentes que aportaron su pequeño grado de conocimiento y amor para que esto se hiciera realidad. A los docentes que me acompañaron en cada paso, permitiéndome apostar por ideas en busca de contribuir a una construcción de sociedad desde el arte. Finalmente agradezco a mis padres y colegas, quienes con sus palabras de aliento impulsaron este proceso enormemente transformador. Finalmente, al que ilumino cada momento en el que las ideas parecían no fluir. Gracias, Dios.

1. RESUMEN

La construcción de esta investigación-creación se direccionó al desarrollo de una propuesta audiovisual de ficción para la incorporación de una *estética sorda* que involucrara elementos narrativos, estéticos y técnicos que posibiliten la comprensión y disfrute de una audiencia sorda de un formato de serie web. Dicha propuesta se materializó a través de la escritura de una ficción titulada “**Augurio del habitante**” para plataformas digitales, enmarcada en el tratamiento de la intriga y el suspense, el cual proyecta la vivencia sorda por medio de los sucesos que envuelven a los personajes en la acción dramática. Así pues, este proyecto de grado buscó construir una propuesta creativa que tuviera en cuenta la relación que las audiencias sordas pueden tener con los contenidos audiovisuales, tales como la identificación y comprensión de la historia por parte de estos espectadores y aspectos ligados a la percepción que fueron complementados con una revisión de antecedentes audiovisuales y de investigaciones sobre estas comunidades. La construcción simbólica del universo sordo por medio de herramientas de comunicación como la lengua de señas y lo que se denomina como *Vernáculo Visual* son algunos de esos elementos que se insertaron en la trama creada.

2. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de grado se compone de un primer bloque investigativo que expone la revisión de aspectos teóricos sobre comunidades sordas y su acceso a contenidos audiovisuales en diferentes plataformas como el cine, la televisión, entre otros. Igualmente se desarrollan varios conceptos relacionados con el universo de la comunicación sorda como la lengua de señas, el *vernáculo visual*, la gestualidad y la representación, desde la percepción cultural de este tipo de comunidades bajo esta condición.

Para esto se realizó un análisis de referentes audiovisuales que dan cuenta de las diferentes narrativas producidas para estas audiencias y su incorporación en los contenidos de ficción. Como resultado de esta revisión se plantea un problema de investigación, en el que se expone la necesidad de involucrar diversos factores estilísticos que garanticen la accesibilidad y comprensión de las obras audiovisuales por parte de los espectadores sordos. En este sentido, se construyen los objetivos del proyecto, enmarcando como principal aspecto la comprensión de la percepción sorda y como consecuencia de esto, la propuesta creativa y estilística de un producto audiovisual que ejemplifique dichos aspectos a tener en cuenta.

En el segundo bloque que comprende la creación, éste se compone de la descripción de la propuesta narrativa; se refiere la historia, los personajes y el desarrollo del guion de ficción para serie web. Para ejemplificar los aspectos estilísticos que deben desarrollar los contenidos sordos dirigidos a estas audiencias se construye una propuesta de dirección (nota de intención), dirección de fotografía, dirección de sonido, dirección de arte y producción para un futuro desarrollo y grabación de la serie.

Finalmente se realiza un análisis de la propuesta creativa, relacionando los aspectos teóricos encontrados en la revisión de antecedentes y conceptos, en busca de brindar una comprensión de los alcances que pueden tener los factores estilísticos y técnicos de la propuesta creativa y los avances que esto puede traer en accesibilidad de contenidos audiovisuales dirigidos principalmente a espectadores sordos, además de las observaciones o recomendaciones a tener en cuenta para un futuro rodaje del proyecto.

Cabe decir que se alude de forma indirecta a los resultados de la retroalimentación realizada por parte de participantes sordos que observaron un *teaser* que se hizo cuando se tenía una primera versión de la historia, quienes manifestaron sus percepciones mediante el dialogo propuesto en un grupo focal.

Por lo tanto, este proyecto parte de un análisis conceptual y la revisión de productos audiovisuales dirigidos a la comunidad sorda, entendiendo que estos contenidos han sido creados para narrar y configurar el universo sordo por medio de personajes, acciones y elementos semánticos. A través de este análisis se encuentran vacíos en el contenido incluyente, siendo este poco accesible para los espectadores, debido a la poca incorporación de elementos visuales más allá del subtulado y la audiodescripción, de ahí la importancia de trabajos de grado como el propuesto.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta investigación se planteó construir una noción de *estética sorda* que comprende diferentes procesos investigativos, narrativos y técnicos, los cuales pueden ser materializados en el momento de crear un producto audiovisual en el que el target principal sea la comunidad no oyente, teniendo en cuenta que al crear una narrativa que incluya vivencias comunes de las personas sordas en la cotidianidad del personaje se permite una identificación por parte de los espectadores, y una mayor comprensión y disfrute del contenido.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La información del entorno se difunde a través de medios de comunicación como la televisión, la radio, el cine y las redes sociales, por medio de dispositivos electrónicos, que proyectan contenidos audiovisuales, los cuales involucran elementos como la fotografía, voces de personajes, sonido ambiente, entre otros. Estos productos están pensados principalmente para una audiencia oyente por lo que se invierten grandes esfuerzos técnicos y creativos en producir diseños sonoros que impacten la percepción de los espectadores.

Al pensar en una audiencia sorda se requiere una conceptualización diferente sobre la forma en que se relacionan los contenidos audiovisuales con otros entornos culturales y lo que podrían ser consumos de entretenimiento. Estas formas de comunicación exigen la creación de productos audiovisuales con ciertos recursos visuales que tienen como fin incluir a dicha comunidad, como el *Close Caption* o el recuadro de televisión para el traductor de lengua de señas. Sin embargo, a pesar de que existen estas tecnologías surge una pregunta: ¿qué pasa cuando esos recursos no son suficientes para la comunidad sorda que desea disfrutar de narraciones de ficción accesibles? ¿son realmente eficaces los factores técnicos y creativos que históricamente se han incluido en estos contenidos, teniendo en cuenta la percepción sorda de los espectadores no oyentes?

Según las cifras de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), se estima que 466 millones de personas en todo el mundo padecen pérdida de audición discapacitante. En Colombia, se calculan alrededor de 560.029 personas sordas según la proyección del censo para el año 2020. Esto corresponde al 1,10% de la población colombiana (INSOR, 2019). Así pues, las cifras ejemplifican una población numerosa de miembros de la comunidad Sorda¹, personas que tienen como lengua común la Lengua de Señas Colombiana (LSC) - en adelante se expresará con dicha sigla- la misma que, gracias a la diversidad sociodemográfica del país, se clasifica minuciosamente dependiendo del territorio donde es interpretada, de ahí que es importante entonces hablar en plural (lenguas) como recomiendan los expertos (Barreto y Cortés, 2014).

¹ Escribimos comunidad Sorda con su inicial en mayúscula, porque sus miembros reconocen su sordera como una capacidad no inhabilitante, además de implementar el uso de las Lengua de Señas Colombiana (LSC).

La LSC se constituye a partir de señas y gestos que contienen significados creados por una *propia* representación de la realidad, puesto que las señas funcionan como códigos que representan sustantivos, artículos, verbos, entre otros, propios del español y que también son empleados en el universo oyente. De igual manera, es relevante considerar, los distintos medios de articulación que tiene esta comunidad en el contexto social. Para ello, se retoman los planteamientos de McLuhan y Powers (1989) en su libro *La aldea global* quienes hacen referencia a las distintas transformaciones de la vida basadas en la construcción de tecnologías que surgen a partir de la creación de artefactos. Estos permiten la articulación tanto física como simbólica del ser humano y facilitan la adaptación al medio físico.

Así, los códigos del universo oyente han sido el común denominador para el desarrollo de productos audiovisuales que incluyen diálogos extensos y diseños sonoros con efectos que deslumbran al espectador. Por consiguiente, la comunidad Sorda debe valerse del recurso visual para interpretar las narrativas que le son presentadas, al igual que los subtítulos y el *close caption*. Los estudios previos sobre inclusión en productos audiovisuales evidencian la desconexión cognitiva y emocional que las audiencias establecen con los contenidos, de modo que este ejercicio de investigación-creación propone desarrollar una propuesta creativa para la producción de una serie web que incorpore una estética ‘sorda’ articulando recursos técnicos, privilegiando los elementos visuales, que conlleven a recrear una experiencia de consumo completa para la comunidad Sorda.

4. JUSTIFICACIÓN

La propuesta de investigación-creación desde una *mirada Sorda* adquiere relevancia social al incentivar estudios o realizaciones de productos audiovisuales posteriores que incluyan elementos narrativos y estéticos dirigidos a promover una conexión por parte de los espectadores con el contenido. En este sentido, existe una grieta diferencial que posiciona a la población Sorda al momento de acceder a diferentes formatos audiovisuales como películas, series, videoclips, para las diversas pantallas (cinematográficas, televisivas y web).

Este ejercicio de investigación se logra mediante una búsqueda de referentes y una práctica etnográfica, en la cual se tuvo en cuenta a miembros de la comunidad Sorda con quien se estableció contacto previamente. La interacción mencionada tuvo lugar a través de varios encuentros que se desarrollaron en el marco del “Taller Arte en Señas” (Javeriana Cali, 2018 y 2019) con el grupo de formación en teatro y lengua de señas de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, logrando generar una interrelación y aprendizaje artístico entre Sordos y oyentes, de la que se obtuvieron datos y experiencias de corte etnográfico claves para el estudio y el desarrollo de un reportaje audiovisual “Señal-arte” (Delgadillo y Tibaquira, 2018)².

Este reportaje expone entrevistas y puestas en escena sobre la interpretación en lengua de señas y el *Vernáculo Visual* (VV) a un conjunto de narraciones teatrales de historias de vida, siendo éstas un medio para comprender la brecha que han vivenciado las personas Sordas con el universo oyente con el cual deben interactuar constantemente. Por consiguiente, este reportaje utiliza recursos como los subtítulos y la gestualización, herramientas de inclusión para los espectadores sordos que deseen verlo.

A partir de la información recopilada en el trabajo de campo y a través de la interacción etnográfica se observó también que existe un distanciamiento del disfrute y el acceso por parte de la comunidad Sorda a productos audiovisuales, puesto que los niveles de accesibilidad que poseen no cumplen los estándares indicados para transmitir una historia. Para García (2012) al crear una obra audiovisual se debe procurar garantizar la

² Ver <https://www.youtube.com/watch?v=RXnxtSjEcmE&t=358s>

comprensión de las audiencias de la forma más natural y autónoma posible a través de un diseño que involucre herramientas, instrumentos, objetos que lleven a que lo anterior se cumpla. Mediante la revisión bibliográfica y filmográfica, se sustenta el planteamiento de esta investigación al evidenciar que el consumo de contenidos por parte de la audiencia Sorda se realiza de una forma lejana y superficial, evidenciando que la barrera en el consumo de estos contenidos se debe a la falta de elementos narrativos y de interpretación que les permita la comprensión de la puesta en escena o la construcción de los personajes, debido a que predomina el discurso oyente en la interacción entre ellos.

Las barreras de accesibilidad varían de acuerdo con el tipo de producto audiovisual, teniendo en cuenta que, en los productos televisivos como las telenovelas, predomina el diálogo antes que las acciones, por lo que estos contenidos deben incorporar los subtítulos para la audiencia Sorda, que en muchos casos no cumplen con los estándares para facilitar la comprensión. El uso de interprete en la esquina inferior de la pantalla, que es lo más comúnmente empleado en formatos periodísticos y documentales, como reportajes o noticieros, distancia la percepción en la ficción. Así, las obras cinematográficas, por otro lado, se valen de elementos visuales como el color, el movimiento o la gestualización de los actores, que se adecua a la modalidad ficcional en la que se desarrolla la narrativa.

La revisión teórica da cuenta igualmente de la necesidad de ampliar el campo investigativo del universo simbólico Sordo, en la medida que se desarrollen puentes artísticos entre las comunidades Sordas y oyentes, y estos se vean traducidos en resultados como metodologías de trabajo en el sector audiovisual que permitan la articulación de distintos elementos técnicos para la creación de contenido incluyente y experiencial. Esto con el fin de aportarle a las personas Sordas otras vivencias frente al consumo de narrativas ficcionales que los involucren con las historias y les ofrezcan otras posibilidades para poder seguir a los personajes, tales como las metáforas visuales, un mayor empleo del lenguaje de señas por parte de los actores, elementos u objetos en la escena que le brinden información al espectador, y un manejo de temáticas que exploren la vivencia Sorda.

Esta diversidad funcional en las obras audiovisuales debe priorizarse sin generar estigma a través de una noción de discapacidad, sino de garantía justa para todos los espectadores. De acuerdo con lo anterior, Tamayo (2015) afirma que muchos contenidos

audiovisuales optan por ahorrar costes de producción al considerar que la audiencia Sorda es minoría en comparación con la oyente, por lo que no se exploran diversos recursos visuales que pueden llevar a una mayor accesibilidad por parte de los espectadores sordos.

Este trabajo de grado en clave de investigación-creación, a partir de la indagación sobre estéticas audiovisuales para sordos, se propuso construir una propuesta de “estética sorda” materializada en una idea de ficción para serie web, construida a partir de un ejercicio etnográfico inicial que involucró a una comunidad Sorda. Propuesta que se considera pertinente en términos sociales y estéticos por ir dirigida a una población importante dentro de nuestro contexto, ya que incentiva las prácticas de creación de contenidos audiovisuales que tradicionalmente han estado destinadas a poblaciones oyentes.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Analizar algunos de los elementos narrativos y estilísticos para una propuesta de *estética sorda* para una serie web de ficción dirigida especialmente a comunidades no oyentes.

5.2 Objetivos específicos

- Definir la noción de *estética sorda* para producciones audiovisuales dirigidas a comunidades de personas no oyentes a partir de la revisión bibliográfica, audiovisual y acercamientos etnográficos.
- Describir aspectos a tener en cuenta en futuras obras audiovisuales que estén dirigidas a comunidades no oyentes.
- Plantear una propuesta creativa que involucre la *estética sorda* por medio del desarrollo de una propuesta de ficción y la construcción técnica desde diferentes departamentos y/o roles audiovisuales.

6. ANTECEDENTES

El universo simbólico Sordo ha sido abordado en el desarrollo de obras y en la investigación creativa. En la práctica audiovisual, dirigida a la comunidad Sorda, se destaca la realización de películas, cortometrajes, series de televisión y más recientemente contenidos para contextos digitales y plataformas web. Por su parte, el ejercicio académico, en los últimos años da cuenta también de trabajos investigativos. El siguiente apartado se ocupa de la revisión de algunos de esos referentes, tanto desde la práctica como en el ejercicio investigativo académico, que tienen en cuenta la comunidad sorda y que fueron pertinentes para la realización de este trabajo de grado y de la propuesta creativa.

6.1 Aproximación a la investigación académica sobre comunidades Sordas

El contexto de investigaciones sobre comunidades Sordas tiene diversas formas de abordarse, por una parte, se encuentran trabajos que, desde un marco general, buscan caracterizar a las poblaciones hipoacúsicas. Es el caso de Famularo y Massone (1999) se plantea que:

Históricamente, los sordos fueron considerados únicamente desde la perspectiva médico-patológica, es decir, como enfermos a ser rehabilitados, a los que debía enseñárseles el habla para así asemejarse al oyente, dado que eran vistos como miembros deficitarios de la comunidad. (...) en la década del 60, a partir de los desarrollos de las ciencias sociales, empieza a concebirse a los sordos desde perspectivas diferentes que tienen en cuenta sus propias capacidades, y se proponen pues nuevas respuestas a dichos desafíos. Uno de éstos constituye el área de la interpretación (p.1).

En cada país a nivel regional y local existen variaciones y modismos propios de esta lengua; aunque carezca de sonido, la L.S es rica cultural y visualmente puesto que se configura desde el gesto y el movimiento corporal, permitiendo que se abran campos de expresión como el arte, el teatro y la danza, siendo estos puentes para el acceso a símbolos sociales por parte de sordos y oyentes.

La letra en mayúscula de la palabra Sorda corresponde a una conceptualización de la comunidad, siendo su visión sobre la sordera desde la oportunidad y no discapacidad, declarando que la lengua de señas es una puerta de acceso al universo de la comunicación. El sujeto oyente se soporta en el sonido para construir símbolos de su representación visual. Correlaciona movimiento, color, texturas y formas con determinados sonidos, siendo un mecanismo adaptativo que facilita su supervivencia, de esta manera, Tovar (2011) menciona como la lengua de señas es empleada como herramienta de comunicación con personas Sordas.

La L.S. ha sido ampliamente utilizada por comunidades sordas de todo el mundo desde la antigüedad, pero fue sólo a partir del siglo XVIII cuando comenzó a ser utilizada por educadores de sordos. Su estatus bajó en los últimos cien años, a través de un modelo de educación para personas de la comunidad Sorda que propone la oralidad como herramienta principal de comunicación, pues concibe el avance de propiciar en sordos el implante coclear³ y el fuerte entrenamiento del aparato fonador. Este equipo médico transforma los sonidos y ruidos del medio ambiente, permitiendo que las descargas de energía eléctrica afecten el nervio coclear, creando una sensación auditiva (Manrique, 2002).

Stokoe (como se cita en Tovar, 2003) fue el primero en intentar abordar la lengua de señas de manera sistemática. El primer intento de poner por escrito una lengua de señas apareció cuando Stokoe (1960) publicó sus hallazgos que probaban que la ASL era una lengua natural con reglas que determinan su estructura y propuso un sistema de transcripción que muchos lingüistas aún utilizan. A nivel internacional, Frigola (2010) en su artículo “La comunidad sorda de Catalunya” explica tres términos que fueron usados en la denominación de los sordos frente a su capacidad de responder a impulsos auditivos:

El primer término histórico que se usó para denominar a las Personas Sordas fue mudo, debido básicamente a la incapacidad de éstos de responder a cualquier estímulo auditivo. El segundo término fue el de sordomudo, una vez se hizo evidente

³ Los implantes cocleares (IC) son, en la actualidad, la mayor esperanza para aquellos pacientes sordos que no pueden ser beneficiados con alguna prótesis auditiva, sin embargo, su costo es elevado y las ventajas obtenidas han creado en los pacientes y familiares que lo requieren una serie de expectativas que deben ser analizadas profundamente para no caer, en el futuro, en situaciones de frustración o rechazo al implante. (Gutiérrez y Merhy, 2001, p. 161).

que la incapacidad de respuesta era provocada por su sordera. Posteriormente, se consideró más apropiado el término de sordo, al tomar conciencia de que la discapacidad radicaba exclusivamente en la audición, aunque ésta tuviera obvias implicaciones en el habla (p. 30).

Las investigaciones con relación al uso de la lengua de señas como canal de comunicación de la población sorda han extendido su campo hacia áreas como la identidad social, cultural y artística. Según Otálora y Crespo (2016) los “signantes” como los denominan los autores, usan con frecuencia la característica del cambio de rol para darle mayor vivencia a sus historias:

Uno de los mecanismos más característicos y frecuentes en la LS es el cambio de rol. Estas construcciones narrativas son utilizadas por los signantes principalmente para recrear las acciones o diálogos entre los personajes de un evento, lo que permite al interlocutor tener acceso directo a lo sucedido, o a parte de ello, a través del estilo discursivo (...) (p.50).

Los principales resultados muestran la estructuración de una narrativa en los participantes que da cuenta de tres momentos claves: introducción, nudo y desenlace, siendo en el nudo en el que se desarrolla la narrativa y el punto central de la historia, dando lugar a un proceso de revolución y evolución, siendo más evidente en las historias narradas por personas sordas y que está dado por un empoderamiento y entendimiento del personaje principal en relación a la problemática vivida en medios sociales por su limitación, en la que la interacción con su medio social y las formas en que los procesos de asimilación e incorporación de pautas sociales se ve entorpecido.

En Colombia, las universidades tienen trabajos investigativos que han desarrollado un enfoque teórico centrado en la inclusión de niños y adolescentes sordos a contextos educativos en los que comparten metodologías de enseñanza y formas de socialización diseñadas para oyentes.

En la Universidad Nacional, Jones (2017) desarrolló una investigación de relevancia por la manera como lograron tener la autonomía de poder investigar con los estudiantes y no a los estudiantes, este grupo agradeció y reconoció la importancia de poder aportar a la mejora de la educación.

[...] hubo diálogos sobre la toma de decisiones y las relaciones personales necesarias para que las decisiones fueran respetadas, llegando a debates sobre autonomía, independencia, balances del poder, y la importancia de “investigar con nosotros y nosotras” y no “que nos investiguen.” (p.6).

La Universidad Javeriana Bogotá cuenta con un trabajo llamado “*Estado del arte: enseñanza de la lengua escrita a sordos en los últimos once años (1999-2010)*” de Aragón, Cubillos, Vargas (2010) que contó con una investigación etnográfica, similar a la realizada en este trabajo de grado. Las investigadoras asistieron a las clases dadas en tres diferentes ciudades de Colombia para recolectar experiencias a partir del registro de información de cada una de ellas:

Se participó en la recolección, búsqueda, análisis e interpretación de información a partir del registro de observaciones de clase y actas o memorias del grupo de discusión con los diferentes actores de las comunidades educativas de las tres instituciones. Así como la transcripción, sistematización e interpretación de la información emanada de las tres ciudades colombianas: (Armenia: CASD Hermógenes Maza, Villavicencio: Colegio Departamental la Esperanza, Neiva: Escuela Normal Superior) (p.13).

En este sentido, la investigación buscaba dar cuenta de los diferentes niveles de escolarización de la población sorda infantil, al tiempo que indagaba por las diferentes metodologías pedagógicas con las que cuentan para acceder a la educación y fomentar su aprendizaje. Dichos resultados dan cuenta de la *accesibilidad* como objetivo educativo, siendo la herramienta principal de comprensión hacia las necesidades de la comunidad, en busca de orientar la enseñanza y los saberes dentro de estos parámetros.

6.2 Las investigaciones sordas con perspectiva en contenidos de medios

Históricamente el cine ha establecido la función del sonido como el acompañante expresivo y significativo de la imagen, es decir, permite a los espectadores sumergirse en

una experiencia de inmersión al momento de observar un producto audiovisual. Este soporte, argumentan García- Montalbán y Campos (2014), se basa en el análisis del potencial comunicativo del sonido, que manifiesta sensaciones o pensamientos por sí mismo, incluso sin la imagen.

Teniendo en cuenta el planteamiento anterior, el sonido puede ser visto como un elemento articulador e inmersivo para la narrativa. Los principales resultados de este estudio se centran en el análisis de diseños sonoros en sistemas multicanal que facilitan experiencias de percepción del sonido en personas Sordas, a través del flujo más claro de información y permitiendo que, en el proceso creativo de postproducción, se aumente la calidad en la transmisión y recepción del sonido. En este sentido, se llega al interrogante por la experiencia sensorial del sonido en personas con sordera. Para ello, se retoman los principales postulados de Otero (2015) sobre el análisis de la vivencia de la música en personas sordas quien indica: “[...] no es desacertado pensar que una persona Sorda pueda realizar una apreciación musical con todo su cuerpo, ya que el sonido al ser una vibración que tiene la virtud de cristalizarse en la piel, trasciende la mera sensación auditiva” (p. 134).

Adicionalmente, la autora propone distintos elementos que componen la onda del sonido, estas pueden percibirse mediante las vibraciones o pulsaciones: el timbre, la intensidad y la duración, que corresponden a la cualidad, fuerza y tiempo del sonido respectivamente.

[...] a) el timbre permite distinguir los sonidos de las voces y diferentes instrumentos musicales; b) la intensidad, que indica la fuerza del sonido, si es fuerte o débil; c) la duración, que está asociada con el tiempo que determina los ritmos musicales, y d) la altura, que posibilita la distinción entre sonidos graves y agudos (Gustems, 2006, citado por Otero, 2015, p. 134).

Otras investigaciones se han encargado de tratar los subtítulos dirigidos a comunidades Sordas. Martínez (2016) en su tesis de posgrado explica la importancia en un comienzo de los subtítulos en las películas, para que de alguna manera estas fueran claras para la mayoría del público.

[...] pronto las imágenes se vieron enriquecidas por los intertítulos explicativos o por diálogos que ayudaban a la comprensión narrativa. Para que las películas llegaran a todo el público se hizo necesario entonces contar con la figura del “explicador” que, entre otras, traducía más o menos subjetivamente los mensajes de esos intertítulos (p.27).

El trabajo de Fernández (2017) aborda otros elementos como el doblaje: “La grabación de una voz en sincronía con los labios de un actor de imagen o una referencia determinada, que imite lo más fielmente posible la interpretación de la voz original” (Ávila,1997, citado por Fernández, 2017, p. 3).

Además de la subtitulación y el doblaje, existe un tipo de traducción audiovisual que ha emergido en los últimos años, esta es la traducción intralingüística que Sedano y Cómite (2016) describen así:

Este tipo de traducción se utiliza también para dar a la audiencia con discapacidad auditiva un mayor abanico de posibilidades y favorecer así su integración en la sociedad actual llena de estímulos audiovisuales, en inglés esta modalidad específica recibe el nombre de Subtitles for the Deaf & Hard-of-Hearing (SDH) (p.6).

Asencio (2002) en su texto “*Nuevas perspectivas para la traducción audiovisual*” formula la importancia de los subtítulos en los diferentes medios, expresa que estos no solo se presentan en el cine, sino que es un recurso utilizado para mejorar la experiencia de comunicación en diferentes productos multimedia:

El subtítulo se puede presentar, además de en la forma habitual para las películas en cine y televisión, en *display* electrónico, continuo para telediarios, para sordos, o en productos multimedia (con efecto karaoke, subtítulo de transcripción, en lugares diferentes de la pantalla) El subtítulo, también, se puede generar electrónicamente, mediante ordenador (p. 3).

Los sordos tienen limitaciones auditivas, lingüísticas y hasta idiomáticas que no les permiten acceder a la televisión como tal, ya que esta se trabaja a partir de recursos sonoros que distancian, lo que hace evidente el potencial de este medio de comunicación. Meli,

Alarcón y Marcus (2006) validan esta tesis en su investigación del Centro de Estudios de la Universidad de Chile:

[...] la imagen televisiva de un determinado grupo se complementa con discursos, música representativa, moda y la construcción de una imagen estereotipada de ese segmento que, a su vez, es luego legitimado en la televisión. Pero los sordos no están, aparentemente, integrados al circuito de lectura hipertextual. (p. 78).

Por otro lado, es importante apuntar la mirada a la propuesta que hace Tamayo (2015) donde afirma que sí es posible tener el número de personas que se clasifican como “comunidad discapacitada” para que se pueda generar un texto audiovisual:

(...) el número real de personas que necesitan de programación accesible podría verse como una razón para calificar a la comunidad de discapacitados auditivos como minoritaria y, en casos extremos, para evitar tener que lidiar con los costes que supone hacer un texto audiovisual accesible. No obstante, es evidente que nuestra sociedad camina hacia el individualismo y que el propio término minoría está, hoy en día, fuera de lugar (p. 364).

Por tanto, los recursos expresivos en los medios audiovisuales deben posibilitar la accesibilidad de los no oyentes a contenidos mediáticos audiovisuales de todos los tipos.

6.3 Las producciones audiovisuales

Pareciera que son muy pocos los trabajos audiovisuales que se han realizado exclusivamente para comunidades Sordas, sin embargo, el ejercicio de buscar la inclusión se ha dado desde los años 90 del siglo pasado en la televisión colombiana con la implementación de traductores de LSC, sobre todo en programaciones religiosas. Esta práctica fue complementada con decisiones como las planteadas en el Normograma del Ministerio de Tecnologías de la Información y la Comunicación de Colombia que en 2005 y mediante la Ley 982 promovieron el servicio del intérprete de señas y la utilización de *Close Caption*.

Ya en lo referente a producciones colombianas dedicadas a las comunidades sordas, más que en el contexto televisivo tradicional, se han encontrado propuestas audiovisuales para entornos web. Es el caso de la serie web *Atendido por su propietario* (2019), considerada la primera en este formato hecha en Colombia para sordos, que tiene como fin cambiar los imaginarios y contribuir a la inclusión social. Esta producción creada por MinTic (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) y Fenascol (Federación Nacional de Sordos de Colombia), utiliza narraciones en LSC. El uso de lengua de señas por parte de los personajes animó la propuesta de este trabajo de grado respecto a la caracterización de los personajes que debía trabajarse en la propuesta de ficción.

Otras producciones web serializadas, hechas exclusivamente para personas Sordas, fue la realizada en España en 2014 *Mírame cuando te hablo*, comedia de situación en la que los protagonistas son personas sordas y todos los diálogos son realizados en lengua de señas, con un doblaje en *voz off* para que sea también accesible a personas oyentes. Esta serie web fue producida por la Idendeaf, asociación creada para la formación y producción audiovisual en lengua de signos, con el objetivo de eliminar muchas de las barreras comunicativas que tienen los sordos en España.

En el mismo contexto español se destaca el cortometraje “*10 minutos*” dirigido y escrito por Alberto Ruiz (2004). Esta producción a pesar de que no es pensada para público sordo tiene elementos visuales en cuanto a los subtítulos de colores para cada personaje y sonidos complementarios que funcionan como referencia estética.

En la línea de cortometrajes, un trabajo pertinente para destacar la *estética sorda* fue *11-09-01* realizado por Claude Lelouch (2002) y que, en un homenaje a las víctimas de los atentados a las Torres Gemelas en New York, cuenta la historia de una turista francesa perteneciente a la comunidad Sorda y la historia de amor con su guía e intérprete de señas. El cortometraje crea una atmósfera de tensión a través del uso del sonido, poniendo a los espectadores en los oídos de la mujer. Además de estar dialogado en Lengua de Señas, es acompañado con subtítulos que son incluyentes para las comunidades oyentes.

Finalmente, se quiere destacar “*The Silence*” (2019), una película que relata la vida de una familia norteamericana en la que Ally, la hija mayor, pierde su capacidad auditiva, pero con la ayuda de un audífono puede hablar y comunicarse, pero no deja de usar las señas a la vez. Lo particular de esta película es que, si bien ella es la protagonista, no se cuenta su

vida desde la sordera sino desde su entorno. En esta película el sonido es clave para que la imagen tenga el impacto que necesita, se hace uso de volúmenes muy altos, casi estallantes para lograr dicho efecto y fue un buen referente para el propósito narrativo del producto que se crea en este trabajo académico.

7. MARCO CONCEPTUAL

Teniendo en cuenta las investigaciones anteriormente revisadas, este apartado teórico amplía diferentes conceptos que se articulan a la expresión simbólica del lenguaje a través de las señas. Así, este marco conceptual se encuentra dividido en cuatro aspectos. Lo concerniente a conceptos referidos a los estudios audiovisuales dirigidos a comunidades Sordas, a partir de la noción de estética y *Vernáculo Visual* (VV). Un segundo aspecto se encarga de las definiciones referentes a la narrativa y la construcción de los relatos. En tercera instancia nos ocuparemos de las cuestiones conceptuales y técnicas frente al sonido en contextos audiovisuales y el análisis de la imagen a través del mecanismo de la *Cimática*. Finalmente se hace una aproximación al formato y al género planteado desde la noción de serie web.

7.1 Estética

El punto de vista estético permite analizar los fenómenos en términos de su significación artística, su concepción de belleza y su capacidad de generar un goce o placer en el espectador que contempla la obra. Para Aumont (2008), la *estética del cine* se analiza desde 3 variables: el efecto estético que produce en el observador, el entendimiento del cine como arte y el análisis de los mensajes artísticos que este promueve. Así pues, la imagen se convierte en una experiencia sensible para los espectadores, empleando su valor como símbolo para crear una comprensión e identificación de la audiencia con el universo semiótico que expone la obra. Teniendo en cuenta diferentes aspectos de la percepción humana, las obras incorporan en su estética diversos códigos, cuyo propósito es transmitir el argumento o idea de la obra, como lo pueden ser la corporalidad, el color, las formas, y a su vez, el lenguaje audiovisual incorpora otros elementos como el movimiento, el montaje, la narrativa, entre otros.

7.2 Vernáculo visual

La visualidad como experiencia sensorial lleva a que cada individuo utilice su bagaje cognitivo y memorístico para la comprensión de imágenes, por lo que también se ponen en juego las improntas culturales que este tenga de su entorno. En el caso de las personas sordas, recrear una imagen involucra el cuerpo como herramienta, por medio de diversos gestos que llevan un significado social y que no se relaciona únicamente con alguna palabra que se exprese por medio de la lengua de señas. Dicha gestualidad funciona como un mediador asociativo y explorativo de la imagen, puesto que surge de la interpretación de una vivencia por parte de quien la recrea, cargada de características poéticas, así pues, Rubio (2022) describe en su investigación pedagógica sobre el uso del arte vernacular, en el aprendizaje de los niños sordos, que dicha práctica se vale de métodos como la mímica, las expresiones faciales y los signos icónicos que recrean imágenes mentales a través del movimiento y expresividad del cuerpo. Es por esto que la visualidad debe replantearse en torno a la experiencia por la que pasa el espectador sordo al enfrentarse al contenido audiovisual. Cada expresión realizada empleando el *vernáculo visual* permite que la narrativa y la vivencia de los personajes sea comprendida a través de dichos símbolos que representan el bagaje cultural y social de estos espectadores.

Según Tamayo (2015), la función de la comunicación en la lengua de señas no se reduce a la transcripción literal de lo que expresa la lengua hablada o escrita, por el contrario, se nutre de descripciones construidas a partir de formas más abstractas de comprender la cultura, de ahí surge el concepto de *Vernáculo Visual*, que, en palabras de Tamayo se refiere a:

[...] un lenguaje en el que se establece una comunicación a través del canal gestovisoespacial, en contraposición al canal vocal auditivo mediante el cual se transmite información en el lenguaje oral. La interpretación en lengua de signos consiste pues en la interpretación, normalmente simultánea de la lengua oral a una lengua de signos o viceversa (p. 11).

En la misma línea de los planteamientos de Tamayo, se encuentran las propuestas de otros autores (López, 2012; Zagueto, 2012), quienes consideran el *Vernáculo Visual*

como un estilo de lengua de señas para realizar narraciones en tres dimensiones centradas en detalles. El Vernáculo Visual en las personas sordas es comparable con la secuencia visual de películas en particular pertenecientes al cine mudo (Zagetto, 2012).

El Vernáculo Visual como estilo de la lengua se fue extendiendo desde Europa Occidental, de esta manera, las formas discursivas académicas establecidas en latín fueron influenciadas a idiomas como inglés, francés e italiano (Tovar, 2003), dando la posibilidad de que los intérpretes tengan posibilidades más amplias en el vocabulario. En otras palabras, a partir del Vernáculo Visual, quien interpreta las señas transmite no solo un mensaje lingüístico, sino la subjetividad de la vivencia de la persona sorda.

Gracias a esta forma de lenguaje, las personas sordas, según Tovar (2003), son reconocidas como bilingües, en la medida que construyen una identidad propia y colectiva en la que se privilegia el signo visual en la comunicación. Estos signos visuales dan cuenta de su iconicidad mediante las diferentes formas en que una palabra puede ser descrita en la lengua de señas, adquiriendo un carácter poético para las personas sordas y facilita la transmisión de historias y anécdotas. Las narraciones orales se generan entonces, por medio de las gestualidades, representaciones lingüísticas de las palabras; representaciones figurativas que como símbolos son producto de una abstracción del significado de la palabra y representaciones miméticas que llevan a que los gestos sean una imitación de la realidad observable por parte de los sordos. Por lo tanto, el Vernáculo Visual es una herramienta empleada como medio para expresar el sentir y el universo sordo en diferentes artes, como el teatro, la música, la danza y la poesía.

De este modo, a través del Vernáculo Visual se pueden contar narrativas por medio de herramientas cinematográficas que destaquen la acción de los intérpretes, como los primeros planos de larga duración y planos generales en donde se registren los movimientos y desplazamientos de los personajes que recrean una situación, un acontecimiento ficcional, que se genera en un espacio-tiempo. La cámara en mano y los planos subjetivos son también recursos técnicos convenientes a considerar para narrar una historia por medio del VV, puesto que se puede seguir el movimiento del cuerpo, en especial de brazos y manos, construyendo un punto de vista más personal del personaje.



**Imagen 1. Giuseppe Giuranna, artista en un performance teatral empleando el Vernáculo Visual.
Imagen tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=iAnNEINxmKo>**

7.3 La narrativa

La narración como mecanismo creativo deriva de múltiples análisis teóricos que se han realizado. Desde una perspectiva narratológica, esta se comprende según Genette (1970), como el análisis semiótico y estructural de los relatos, detallando los elementos narrativos que en él se encuentran y cómo se generan significados a partir de su interrelación.

Para Jost & Gaudreault (1995) la narración es “un discurso en el que localizamos a un narrador, que nos proporciona informaciones sobre los sucesivos estados de los personajes, en un orden dado, con un vocabulario escogido, y que nos transmite su punto de vista” (p. 3); concepción que coincide con las ideas de Meza (2008) quien define la narrativa como “una forma discursiva, es decir, se comprende a partir del discurso y su relación con el lenguaje” (p. 60).

Genette (1988) retoma los postulados de Aristóteles (s. IV a. C.) en su obra *Poética*, en la que realiza las primeras reflexiones sobre la forma primitiva de narrar lo que el ser humano posee, resultante de sus capacidades de imitar y aprehender el mundo. Igualmente distingue entre dos aspectos estructurales de la narración: lo que se cuenta y cómo se cuenta. La *mimesis* corresponde a la imitación poética de la realidad, es decir la historia que será narrada, mientras que la *diégesis* se vincula con el relato y cómo este es contado. Así pues, los elementos del texto narrativo como los acontecimientos, los personajes, el tiempo y el espacio se entrelazan para permitir que la narrativa se construya.

Por consiguiente, la narrativa para Genette (1970) se expresa en el texto a través de tres instancias fundamentales: la *historia*, que corresponde a los sucesos o hechos en sí que

son narrados, el *relato*, que da forma a la historia y la *narración* que le da la intención dramática a partir de la unión de la historia y el relato, es decir, una extensión que termina convirtiéndose en el hecho narrativo dirigido al espectador.

El análisis narratológico en el campo cinematográfico y audiovisual para Zavala (2014) se enfoca en determinar además dos elementos fundamentales: *el punto de vista* y los *actantes*, puesto que esto le brinda al espectador el *suspense* narrativo, que mantendrá su interés y atención.

7.4 Los elementos narrativos

En el discurso del relato, Genette (1988) plantea que Historia, Relato y Narración son interdependientes. La *historia* se refiere al *qué*, es decir, al mensaje que se va a contar. Ese mensaje seguramente se cuenta a través de un medio y de forma específica. En ese orden de ideas además del *qué*, en la historia aparece el *cómo*, en palabras de Genette, el *relato*. Pero ese *qué* y ese *cómo* necesitan de un *quién*, un sujeto que cuenta, hablamos entonces de la *narración*. Es importante entender que un texto (audiovisual, sonoro, escrito, etc.) solo puede ser analizado a través del relato, pues es éste el que materializa el discurso, así, historia y narración en su conjunto pueden ser percibidas a partir del relato.

Genette sugiere también que el análisis del discurso se haga desde el nivel del relato a partir de tres aspectos: el *tiempo*, el *modo* y la *voz*. Entendemos así, que el tiempo es la relación dada entre el relato y la historia, el modo se da por las relaciones entre la historia y la narración, y la voz, entre la narración y el relato. La expresión del discurso narrativo desde su *sustancia* propone que la naturaleza de los significantes presentes como la voz, los sonidos, la ausencia de estos, la imagen gráfica, la fotográfica y videográfica (escalas de planos, angulaciones, iluminación, color) se vuelve entonces un flujo de elementos portadores de significación que asumen una función en los textos narrativos. Igualmente, el diseño narrativo debe ser entendido como una estructura que influye constantemente en los personajes. Mckee (2012) la define como “una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo” (p.31).

Tarín (2009), por su parte, propone que los acontecimientos moldean al personaje, esto genera cambios en su desarrollo, marcan una evolución, son recreados en imágenes y mediante diálogos y un conflicto. Asimismo, el acontecimiento narrativo debe construir una identidad en el personaje conllevando a la *trama*, siendo esta definida por dicho autor en su libro *El guion audiovisual y el trabajo del guionista* de esta manera:

[...] sería el correlato del conflicto y debe permitir que ciertos elementos como las acciones y los hechos respondan a las limitaciones que esta establezca. Igualmente, el tema da unidad a la acción, compacta la trama argumental y el final puede ser una variante de estas acciones (p.27).

De acuerdo con esto, el desarrollo de los personajes se da dentro de la trama sobre la que gira la historia, por lo tanto, se sitúan dentro de ella cinco parámetros esenciales: la existencia de un personaje principal, la creación de una situación difícil, la fijación de un objetivo, la introducción de alguien o algo como un antagonista y la existencia de un peligro terrible y amenazador. Es decir, el conflicto se convierte en el centro de la trama en las *narraciones clásicas*.

Según Chion (1983), hay tres procesos esenciales en la perturbación del personaje: evolución entre estado no perturbado, perturbación, conflicto o lucha y reajuste. Así pues, el hecho diferencial que aparece funciona como quiebre de la trama inicial y se convierte en un gancho para desarrollar una ampliación de la historia. Los otros procesos, dice Tarín (2009), hacen referencia a la *dificultad*: esta enmarca distintas formas de enfrentamiento por parte del personaje protagonista a inconvenientes, los cuales se organizan en la siguiente tabla para su mejor comprensión:

Procesos narrativos	Conceptualización
Obstáculo	<p>-Circunstancial y estático:</p> <p>Deseo del personaje.</p> <p>El conflicto es la oposición entre el objetivo y el obstáculo. De este modo, se conforma la cadena básica del drama:</p> <p><i>Personaje-objetivo-obstáculo-conflicto-emoción-</i></p>
Complicación	Es accidental y temporal.
La contra-intención	El antagonista tiene la intención de alcanzar la misma meta del héroe o protagonista.
Tensión	<p>-Endógenas: generadas por el enfrentamiento de personalidades.</p> <p>-Las que surgen por problemas concretos o mecánicos.</p>
Meta	Debe ser clara, ser fuente de motivación para el personaje, ser específica y concreta.
Accesorios	Son papeles de personajes que funcionan como instrumentos, en la medida en que revelan información, colaborando con la trama y hacen eco sobre el protagonista.

7.5 El sonido en contextos audiovisuales

Uno de los fenómenos resultantes del movimiento producido por dos cuerpos sonoros y que es transmitido mediante medios elásticos corresponde al sonido. Para Faubel (2009) la sensación de sonido se recrea por la recepción del cerebro humano ante las ondas vibratorias que generan estos cuerpos. Dicho esto, para que el proceso del sonido se genere

este debe contar con un emisor que funcione como cuerpo productor de vibraciones, contar con el medio de transmisión y un receptor que interprete estas ondas.

La relación del sonido con elementos físicos funciona como el mecanismo principal para la creación de contenidos audiovisuales, comprendiéndolo como el valor añadido a la imagen, para esto Chion (1993) enuncia este término como la forma en la que el sonido enriquece una imagen y permite que este se desprenda de su “significado natural”.

Woodside (como se cita en Cuesta y Aguirre, 2019) define el sonido como “un elemento fundamental para que una película adquiera sentido y genere una atmósfera envolvente, apoyándose en convenciones sonoras que enriquecen la experiencia de diversos géneros cinematográficos como el terror, la acción, el suspenso o el romance” (p. 46).

A su vez, García y Campos (2014) definen los sonidos diegéticos y extradiegéticos como:

Sonidos diegéticos: sonidos que pertenecen a la historia, influyen en el universo de los personajes, emplazamientos y demás aspectos de la historia. Ejemplos de este punto son diálogos de personajes, efecto de cerrar una puerta, música de un grupo que toca en un bar, etc.

Sonidos no diegéticos o extradiegéticos: en contraste con lo anterior, son sonidos que no se incluyen en la historia, no afectan el devenir ni de los personajes ni de la historia de la película (p. 24).

Otro recurso para expresar el sonido son los subtítulos en la imagen que aparecen como el primer recurso interpretativo que pretende no solo traducir diálogos sino proporcionar una atmósfera sonora de lo que la imagen está mostrando. Para Amar (2003) el subtítulo corresponde no solo a un elemento visual que puede estar dotado de significado, sino que debe estar acompañado de un color que permita su distinción. Este puede incluirse en el texto, pero también en otros elementos narrativos que emerjan en la historia, como los personajes, acciones o lugares. Aparece de tal forma, el concepto de “lo inclusivo”, siendo este precisado por Varo y Llorent (2013) como una influencia colectiva para crear un movimiento cultural, que en este caso utiliza un recurso visual para suplantar al sonido. Es importante considerar que obtener una lengua para Guitart (2004) significa adquirir una

gramática mental, desde el nivel de escritura, pero para los sordos es necesario llevar dicha gramática a elementos visuales que faciliten su comprensión.

López (2012) argumenta que la lengua de señas corresponde, en un primer momento, a un calco lingüístico de la traducción directa de lo que se enuncia oralmente, pero la interpretación gestual y de movimiento de los sordos está dotado de la vinculación e inmersión cultural que tengan en su entorno social. En este sentido, la dimensión sonora obliga una reflexión para lograr la accesibilidad al contenido de un producto.

7.6 La *cimática* en la imagen

La materialidad se convierte en el eje central de la visualización de ondas sonoras que, como se mencionó anteriormente, provienen de fuentes de sonido que muchas veces se dotan de significación. Estos elementos pueden conjugarse en analogías, siendo representaciones sonoras adaptadas a formas y símbolos en la imagen. En este sentido, se considera relevante analizar la conceptualización de la *cimática* en esta investigación. Esta refiere: el estudio del sonido y su vibración visible, y describe los efectos periódicos que el sonido y su vibración tiene sobre la materia. Es también el estudio de los fenómenos asociados a las ondas sonoras, el término generalmente se utiliza para referirse a la interacción de ondas sonoras en un medio y los patrones físicos que estas interacciones producen (Arce, 2016, p. 6).

El autor retoma los postulados del matemático y físico Louis-Bertrand Castel quien en el siglo XVIII proponía la relación directa entre los colores del arcoíris y las siete notas musicales, argumentado que las vibraciones producen colores, así como sonidos (Arce, 2016). Es por esto por lo que las composiciones visuales que acompañan videos musicales incluyen versatilidad de expresiones en color, siluetas, formas, transiciones, diseño y vestuario de personajes, incluso innovando en efectos digitales correspondientes al campo de la animación que brindan elementos de la fantasía con un sentido metafórico que se puede conectar con la *realidad sorda*.

La *cimática* puede ser empleada como un recurso narrativo en el lenguaje audiovisual, entendiéndose como un mecanismo de expresión que incluye formas y colores que ilustran, en términos de movimiento, la existencia del sonido. Uno de los

planteamientos de Goller (2014) corresponde a entender la *cimática* como la capacidad que posee el sonido de dibujar formas en el momento en que es aplicado sobre la materia, por lo tanto, facilita la formación de representaciones visuales. “Se puede verificar cómo las diferentes vibraciones de sonido producen unos patrones que, dependiendo de la frecuencia entrante, se presentan como patrones geométricos de sorprendente regularidad y definición” (p. 26).

Así pues, los experimentos del investigador suizo Hans Jenny en 1976 muestran estos patrones, utilizando elementos como polvos finos, arena, virutas de acero y líquido sobre una lámina de metal, esto le permitía observar las figuras formadas sobre esta.

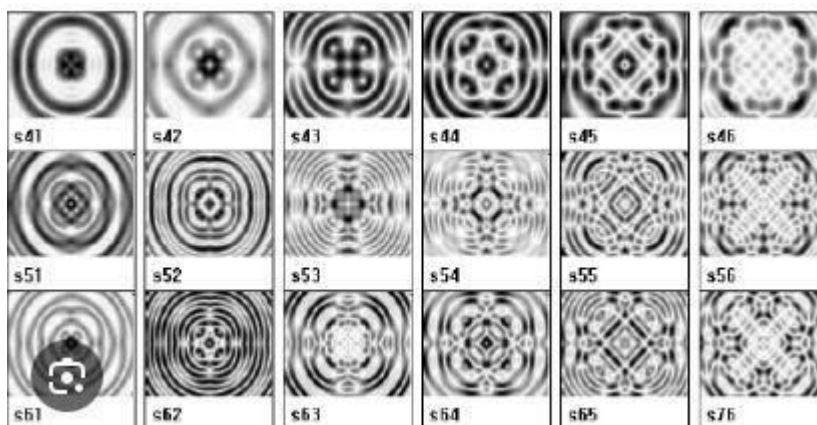


Imagen 2: Experimentos del científico Hans Jenny, empleando arena. Imagen recuperada de: <http://cimaticarte.blogspot.com/>

Recrear las ondas vibratorias permite la construcción de imágenes que transmiten una sensación al espectador sordo, describiendo una experiencia ante un estímulo que está presente en el entorno. De acuerdo con Chion (1993) en su libro *La Audiovisión*, se entiende que la imagen es pensada desde la noción de marco, espacio en el que se configura una dimensión mostrada al espectador, pero que puede preexistir sin la existencia de imagen, y es aquí cuando el sonido adquiere un papel fundamental: pueden existir múltiples realidades sonoras sin que esto entorpezca la narratividad de la imagen, puesto que, este conjunto de sonidos configura una atmósfera de representación que se conecta con una experiencia más primitiva de la percepción: la audición.

Al recrear una realidad sorda en un contenido audiovisual, deben incorporarse diferentes elementos estéticos que conlleven a pensar en una cercanía sensorial con la ausencia del sonido. Sin embargo, como se explicará a continuación, el sonido desde un carácter retórico puede representar otra función distinta a la literal, es decir, representar su propia ausencia. Los subtítulos aparecen como un recurso de imagen a considerar, puesto que brindan una explicación para el sordo de situaciones oyentes que estén aconteciendo en el relato, además de pensarse como un refuerzo narrativo para la audiencia en general. Opuesto a esto, se espera que, a través de la construcción creativa visual, se centre al espectador (sordo/oyente) desde la mirada de la *Estética Sorda* permitiendo entender la narración que se muestra, en la que los personajes viven, desde una realidad y condición sorda. De igual forma, se considera que este texto escrito en pantalla, en múltiples casos, no genera una conexión con el filme por parte de la audiencia sorda, ya que este se convierte en un elemento adicional que se debe traducir a su lenguaje y experiencia individual, puesto que, desde la condición de sordera, se entiende a la lengua escrita como un universo diferente, con una gramática que genera fonemas ajenos a la realidad sorda.

7.7 La serie web como formato

Internet ha suscitado nuevas prácticas mediáticas y ha producido una transformación en el consumo televisivo y en las estrategias de interactividad sobre todo entre la población joven. El consumo de Internet entre la población adolescente es en la actualidad mayor que el consumo de televisión. De acuerdo con lo anterior, las audiencias jóvenes suelen consumir cada vez más contenidos que les permitan una conexión prolongada en la red a través de narrativas que a su vez proporcionen una construcción creativa en ellos como espectadores, por lo tanto, la serie web se consolida como un tipo de contenido con adaptabilidad constante a la evolución digital. Es en este sentido, que Hernández (2011) asegura:

Se entienden como web series todos aquellos seriales de ficción audiovisual creados para ser emitidos por Internet. Con una unidad argumental, una continuidad (al menos temática) y más de tres capítulos. Se utilizará el término

“web series” indistintamente a lo largo de la comunicación para hacer referencia a dicha ficción (s.p).

Durante los últimos años, diversos tipos de productos se han establecido en la red, como asegura Cappello (2019):

[...] constituyen una de las muchas expresiones audiovisuales que pueblan la red. Se encuentran entre las más populares, junto a los *video blogs (blogs)*, donde un anfitrión se exhibe desde una óptica personalista sobre temas distintos; el *video sketch*, en el que se impone la ligereza para recrear cuadros de la vida cotidiana, o el *video tutorial*, que, a modo de *how to do*, da cuenta de distintas producciones o habilidades (p.3).

Los formatos audiovisuales cortos y serializados incrementan el consumo en la audiencia puesto que existe un crecimiento en la producción a nivel de la industria audiovisual, como lo explican Montoya y García (2016), lo cual se relaciona con dos factores principales: el desarrollo tecnológico y el acceso a la web desde múltiples dispositivos al tiempo.

Entre los elementos narrativos que pueden analizarse en las series web se encuentran los diálogos cortos y las historias autoconclusivas, entendiéndose estas como relatos que empiezan y terminan sin dejar un final abierto. Dichas características deben ser tenidas en cuenta, según Gallego (2014) para determinar la estructura narrativa de las series web, las que debido a su corta duración habitualmente emplean una estructura clásica de narración: planteamiento, nudo y desenlace.

Igualmente, el lenguaje empleado en estos contenidos debe conllevar a que las audiencias se conecten empáticamente con los personajes, incorporando recursos como lo es el manejo de lenguajes coloquiales. Asimismo, se debe tener en cuenta, que el proceso de identificación por parte de las audiencias con los contenidos se relaciona también con la construcción de los personajes y su desarrollo por medio de la trama, al incluirse aspectos sociodemográficos, físicos, y de personalidad, como lo son: edad, profesión, entre otros.

Respecto a la composición técnica, en las series web prima el uso de tres tipos de planos: cerrados, medios y primeros, con el objetivo de que estos puedan ser visualizados con claridad en formatos pequeños de pantalla. Para esto, Gallego (2014) argumenta que no suelen darse muchos movimientos de cámara y el recurso de la luz es empleado de una forma sencilla, sin generar contrastes que abrumen al espectador. No obstante, esto ha venido cambiando por las plataformas *streaming* que bajo formatos cinematográficos permiten que desde dispositivos móviles se dé acceso a contenidos de ficción y documentales, donde el tratamiento visual se muestra enriquecido por diversidad de posibilidades.

7.8 El género y el macrogénero

Igualmente, uno de los elementos a considerar en la construcción del guion en este trabajo de grado se vincula con el género. Este se entiende en un primer momento como la vertiente categórica en la que se enmarca la narrativa.

Para el caso de los géneros cinematográficos, estos demarcan el esquema en el que se estructura toda la producción de la industria y a un nivel particular, teniendo en cuenta los postulados de Altman (2000):

Según la mayoría de los críticos, los géneros aportan las fórmulas que rigen a la producción; estos constituyen las estructuras que definen a cada uno de los textos; las decisiones de programación parten, ante todo, de criterios de género; la interpretación de las películas de género depende directamente de las expectativas del público (p.34).

El género debe entenderse según su cualidad discursiva, permitiendo que sean los matices visuales, sonoros, interpretación actoral y construcción literaria del guion, los que comuniquen al espectador en qué universo social se sitúa la historia que se cuenta. De acuerdo con esto, Altman (2000) afirma que “El género es una estructura y, a la vez, el conducto por el que fluye el material desde los productores a los directores y desde la industria a los distribuidores, exhibidores, espectadores y sus amigos” (p.35).

En este sentido, la narrativa audiovisual se enmarca en el *macrogénero de ficción*, entendiendo que dicha creación se desarrolla a partir de la escritura de una historia que permita consolidar un formato y un contenido que se genera como apuesta de investigación-creación.

Dados los cambios y la generación de reciente contenido audiovisual digital que explica distintos fenómenos sociales, aparece una hibridación de géneros, donde el macrogénero acude también a sucesos extraordinarios:

(...) implica una gran superestructura en donde tienen cabida multitud de propuestas dispares, unidas por la aparición de lo increíble en el mundo natural. [...] Se emplea lo extraordinario pues para definir aquel macrogénero que ofrece una representación de una realidad, o de aspectos incluidos en la misma, tales como personajes, espacios, objetos o eventos, imposibles o todavía ajenos a nuestra experiencia empírica, en nuestro mundo, o en otros, donde rigen diferentes leyes físicas, o incluso, sobrenaturales o mágicas (Bravo, 2016, s.p).

Así, las narrativas tienen la tendencia a expandir sus posibilidades, a través de la participación del público en la construcción, enriqueciendo este universo inventado a partir de algunos elementos reales. De esta manera, los macrogéneros que más involucran las narraciones extraordinarias son la ciencia ficción, la fantasía, el suspenso y el terror.

De otra parte, en el texto *La hipertelevisión: géneros y formatos* Gordillo (2009) se hace referencia a distintos macrogéneros televisivos que son: el referencial, el ficcional, el publicitario y las variedades o entretenimiento y estos corresponden a los géneros en la *paleo televisión* (Eco, 2012). Finalmente, Mínguez (2014) afirma que la ficción y no ficción son categorías que sirven para clasificar textos con palabras, imágenes o una combinación de ambas. En la comunicación audiovisual se definen como “macrogéneros” o modos característicos de representación de un universo imaginario –en el caso de la ficción– y de algún aspecto de la realidad, en el caso de la no ficción” (p. 127).

En síntesis, estos conceptos permiten dar cuenta de cuatro aspectos claves: por una parte, los pertinentes al estudio audiovisual para comunidades Sordas que hace énfasis en la noción de *Vernáculo Visual*. En segundo lugar, aspectos referidos a las narrativas

enfocados en la creación de relatos de ficción, este trabajo busca dar pistas para la producción de narraciones dirigidas a comunidades Sordas. En tercera instancia, se refieren algunos componentes técnicos y conceptuales respecto al sonido y finalmente se aborda la cuestión del formato, el género y el macrogénero, en contextos web, como quiera que se trata de producciones de nicho y que se consideran serán llamativas para la comunidad Sorda.

8. METODOLOGÍA

La construcción de la propuesta estética y narrativa dirigida a la audiencia sorda se dio como resultado de un ejercicio de investigación-creación, el cual se desarrolló en un primer momento a través de acercamientos etnográficos con comunidades sordas y, en una segunda fase, como un proceso individual de investigación y desarrollo creativo, teniendo en cuenta toda la información recopilada en momentos de interacción y construcción con los grupos de personas no oyentes. A continuación, se describen las principales técnicas metodológicas empleadas en cada etapa que permitieron la construcción creativa.

8.1 Fase etnográfica

Es relevante conceptualizar la etnografía como mecanismo metodológico. Esta es definida por Ruger (2011) como “el conjunto de actividades que suele designarse como "trabajo de campo", y cuyo resultado se emplea como evidencia para la descripción” (p. 19). En este sentido, la interacción con la comunidad estuvo presente y de ella surgieron distintas estrategias de análisis y recopilación de información, como lo fue el registro de vivencias mediante grabaciones de voz, entrevistas y recopilaciones en video. Es por esto, que una de las herramientas narrativas que se empleó como procedimiento para generar el producto, a partir del análisis etnográfico, corresponde a la *etnografía audiovisual*. De acuerdo con Rivera (2017) la producción de imágenes a partir de la vivencia con una comunidad debe estar encaminada al beneficio de esta misma, en el sentido que el relato que se muestra a nivel audiovisual propicie un conocimiento sobre las dinámicas que los grupos establecen, al tiempo que se es respetuoso con la representación e identidad que se les da a los miembros que figuran en estas narraciones.

Como proceso etnográfico, en la práctica, para esta investigación se requirieron tres momentos. El primero consistió en tener acercamiento con el abecedario en señas y las demás actividades realizadas con los integrantes del grupo para aprender a decir cosas como “hola”, “chao”, colores como “blanco”, “negro” y antónimos como “gordo”, “flaco”,

además de pensar en las primeras características para crear la seña de cada uno, que es con lo que los sordos diferencian a las personas, nadie tiene una igual.

El segundo momento se dio con la interacción entre los integrantes del taller, por fuera de la universidad, en un espacio donde a través del baile se entendió cómo los sordos crean un “efecto espejo” que les permite seguir el ritmo de la persona con la que bailan por las vibraciones que perciben. Por último, se tuvo la oportunidad de asistir a talleres en ASORVAL (Asociación de Sordos del Valle) para tener una mayor cercanía, conocer personas pertenecientes a la comunidad y lograr una relación más profunda que permitiera llevar a cabo la investigación.

Es relevante considerar también la visión de la *antropología visual* en la construcción del argumento de la serie web, como otra herramienta metodológica. Teniendo en cuenta los postulados de Flores (2007) la esencia de la antropología visual se manifiesta claramente cuando una imagen suscita interés, empatía, curiosidad, asombro o extrañamiento ante la otredad y la diversidad sociocultural. Dicha conexión por parte del espectador con el significado expuesto visualmente surge de la composición denotativa y connotativa que compone a la imagen, en la que su real valor simbólico se consolida a partir de la expresión de una realidad social. De esta forma, los proyectos que son desarrollados desde el marco de la antropología visual permiten generar significado para las comunidades que se involucran. La imagen se convierte en un instrumento de investigación, por tanto, está dotada de significados que empiezan desde el primer momento en que se decide observar a la población a través de la cual se desarrollará un proceso.

Para Zirión (2015) el *cine etnográfico* se comprende cómo “[...] aquel que propicia un diálogo intercultural, que provoca una experiencia etnográfica, una interacción o transacción en la que ambas partes resultan transformadas” (p. 53). Así, la etnografía y la antropología fueron nociones teórico-metodológicas que animaron no solo el tema y su abordaje conceptual sino también lo creativo. De este modo, la construcción teórica y ficcional que constituye el recrear una estética audiovisual para comunidades Sordas se deriva de una aproximación antropológica visual, creando un relato que sitúa al espectador en un universo de sensaciones y exploraciones que deben ser detalladas para dar una interpretación de las formas comunicativas que emplearía el personaje principal desde su

condición de sordera. En esta fase se adecuaron así los conocimientos adquiridos durante el proceso de trabajo de campo, esto implicó una transformación personal para la comprensión de la cultura Sorda más allá de la comunidad como tal. De esta manera se creó la propuesta para la serie web teniendo en cuenta las recomendaciones hechas durante cada intercambio.

8.2 Fase de investigación - creación

Este proceso investigativo seguido tiene mayor aplicación en proyectos de índole creativo y artístico. Esta afirmación se retoma de acuerdo con la triada principal que sustenta Daza (2009) y la cual se construye en el desarrollo artístico: creador, objeto y práctica artística. En un primer momento, el artista desarrolla una idea a través de un proceso creativo, construyendo por medio de su praxis e interacción con la realidad, llevándolo a la creación de una obra u objeto. Cabe anotar que el proceso creativo responde a preguntas y motivaciones propias del creador, por lo que este debe ser un proceso sistematizado con el objetivo de generar conocimiento y que permita el desarrollo de posteriores investigaciones. Igualmente, no solo se da una transformación de la obra durante el proceso investigativo, sino que las perspectivas y vivencias del creador cambian en este camino.

Así pues, esta metodología descrita encaja con la finalidad de este trabajo de grado, puesto que la serie web emerge de un proceso de transformación personal, gracias a que se adquirió gran variedad de información sobre formas de comunicación e interpretación del entramado cultural Sordo que permitió el desarrollo de una propuesta que representa algunas de las características observadas en el grupo sujeto de investigación. Mediante el ejercicio de investigación-creación dado, desde la conceptualización teórica (Vernáculo Visual, narrativas, género, entre otras) se procede a enlazar este análisis con el proceso metodológico descrito, en el que se tienen en cuenta las propuestas por parte de la comunidad para hablar de la vivencia del personaje desde la realidad sorda y ser contadas a través del audiovisual.

9. PROPUESTA CREATIVA PARA SERIE WEB

TÍTULO: AUGURIO DEL HABITANTE

TIPO DE PRODUCTO: Guion de ficción para serie web

DURACIÓN: 3 capítulos – 10 -12 minutos cada uno.

AÑO: 2023

9.1 ASPECTOS CREATIVOS

Concepto del proyecto

Se plantea el desarrollo de una propuesta estética que involucra decisiones narrativas y técnicas con la finalidad de recrear el universo sordo y que este, a su vez, permita conectar con la audiencia desde la experiencia sensorial al momento de la visualización. Dicho esto, la investigación entrega como producto final esta propuesta creativa que presenta un guion de ficción para formato de serie web, que se encuentra escrito bajo códigos *denotativos* y *connotativos* pertenecientes al universo cultural sordo.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta narración se complementa también con un desarrollo técnico en el que se fundamenta el tratamiento de la serie mediante la propuesta de dirección, el uso de la LS.C en la interpretación actoral (dirección de actores), el manejo de la imagen y la propuesta de iluminación, el uso del color (dirección de fotografía) y en determinados momentos se trabajan textos y la inclusión de efectos de sonido para ejemplificar la sensación auditiva en la vivencia de la sordera (propuesta de sonido dirigida a público oyente).

Así, se propone un acercamiento a la composición visual de cada escena a partir de la descripción dada en el guion y las anotaciones desde la dirección, arte y producción. El guion y el desarrollo creativo que componen el producto de esta investigación se articulan a una propuesta de preproducción (fase de desarrollo) que puede emplearse para un futuro rodaje y proceso de realización audiovisual. La duración de cada capítulo ya convertido en un producto audiovisual se tiene prevista de 10 minutos, teniendo en cuenta que los

contenidos cortos y con un contenido preciso y directo tienen un mayor impacto en audiencias sordas.

Género y formato

La propuesta creativa “Augurio del habitante” se enmarca en el formato de serie web de ficción y se estructuran 3 capítulos, a manera de piloto. La serie genera una trama que se distribuye en la narrativa de cada episodio, a través de la que se evidencia una evolución de las acciones y relaciones entre los personajes, de forma que se proyecta su arco de transformación interna y externa. La contradicción entre un acercamiento amoroso y una verdad oculta que es descubierta de forma accidental da lugar al *suspense*. Igualmente, el misterio generado por la relación de los dos personajes principales expone diferentes tipos de vivencias, emociones cognitivas y sensoriales, que se representan desde la sordera, y que contrastan con una realidad oyente.

La estructura narrativa se propuso incorporar elipsis temporales que dividen la historia en varios momentos y llevan el hilo narrativo de la evolución interna del personaje de Aurora y su vínculo con el personaje de Javier, al tiempo que deja entender la estructuración de los recuerdos (no lineales) fantasiosos y surrealistas desde el punto de vista del personaje principal. La revelación de la verdad y el gancho narrativo oculto tras el personaje de Javier, siempre se evidencia desde el acercamiento de Aurora hacia él y su vivencia sensorial de la información que constantemente emite este personaje (antagonista). Por tanto, se pretende llevar al lector-espectador a una narrativa desde la perspectiva subjetiva de la realidad sorda, en contraste con los matices de personalidad que impulsan a Javier y que están configurados desde un entendimiento oyente.

9.2 PROPUESTA NARRATIVA

1) STORYLINE

Aurora es una pintora sorda que vive sola, en la ciudad de Cali. Aurora conoce a Javier, su nuevo vecino, por medio de diversos encuentros cotidianos. Entre los dos se gesta un vínculo amistoso que pronto se convierte en una fuerte atracción, en la que converge el

universo sordo de Aurora y la forma de comunicación oyente que maneja Javier. En medio de las interacciones, Aurora ofrece sus servicios como pintora a Javier, quien acepta ser retratado. Durante una de sus citas, Aurora descubre que Javier ha llegado a la casa vecina escapando de un pasado oscuro. Aurora decide denunciar al hombre ante las autoridades, lo que seguramente le significará que él tome represalias contra ella.

2) ARGUMENTO

Tras una pesadilla sobre el asesinato de una mujer, Aurora despierta alterada debido a unas vibraciones que siente provenir de la cabecera de su cama. Pronto se percató que su celular no produce la vibración y que aquel estímulo viene de la pared contigua, desde la casa de al lado. Al registrar la pared con su tacto, Aurora decide ponerse en contacto con su hermana para contarle que tiene vecinos.

Aurora es una pintora sorda que luego de establecer un vínculo con su nuevo vecino Javier vemos una pintura que contiene el retrato de éste. Javier realiza varias visitas a casa de Aurora, generando una intimidad en cada encuentro. Uno de estos momentos le facilita a la mujer detectar una anomalía en el comportamiento del hombre gracias a su habilidad especial de lectura de labios. Ella interpreta su comportamiento agresivo al sostener una conversación telefónica, detalla el movimiento de su boca y descifra el mensaje que emite. Antes de alcanzarlo, después de la conversación, Aurora escribe en una hoja las palabras que serían la evidencia de ese posible diálogo que sostenía Javier.

El vecino de Aurora no se da cuenta que será ella quien lo entregue a las autoridades. Como consecuencia de esta decisión, Aurora decide irse de su vivienda por temor a represalias. Cuando Aurora está a punto de marcharse de su casa, una nota de papel entra por debajo de la puerta, advirtiéndole de la sed de venganza de Javier por haber sido denunciado.

3) PERFIL DE LOS PERSONAJES

- **AURORA RIAÑO**

Nació en la ciudad de Cali el 20 de julio de 1975, en el seno de una familia estrato 4 al oeste de la ciudad. Desarrollo su sordera desde los 3 años, limitándose a sentir diferentes tipos de vibraciones provenientes del tacto y aprendiendo a dominar el lenguaje de señas en medio de una familia oyente. Su hermana menor, Mercedes, es quien la acompañó durante muchas ocasiones para comprender el universo oyente, y en su adultez se convirtió en su mano derecha para resolver diferentes asuntos de su cotidianidad.

Durante la primaria y el bachillerato estudió en un colegio religioso, por lo que durante años el uso de la lengua de señas para comunicarse fue restringido y mal visto. Esto llevó a que Aurora buscara otras formas de expresarse, es así como encuentra en la pintura un vehículo para entrar en contacto con los otros, al tiempo que desarrollaba su capacidad analítica, detallista, y observadora.

En su adolescencia adquirió el dominio de las LSC y esto le permitió cursar una Licenciatura en Artes Plásticas en el Instituto de Cultura de la ciudad, en el que conoció a su difunto esposo, Héctor, un artista, quien laboraba como actor de teatro en ese entonces. Ambos decidieron conformar una vida juntos y crear una escuela de arte en la casa que compraron. Aurora inaugura su taller de arte para niños en un salón de su casa, pero su sueño de amor tuvo poco tiempo de desarrollo, ya que su esposo fallece dos años después del matrimonio.

En los años siguientes, Aurora se dedicó a dictar clases de arte en su casa. Durante la pandemia se dedicó a proyectos personales, pero nada de esto tuvo sentido hasta que conoció a su nuevo vecino: Javier.

- **JAVIER CIFUENTES**

Nació el 30 de octubre de 1972 en la ciudad de Medellín. Migra a los 10 años con su padre y sus dos hermanos menores a la ciudad de Cali. Creció en una familia sin una figura materna, ya que su madre se marchó muy lejos cuando sus hermanos y él eran aún pequeños. Desde su adolescencia fue instruido por su padre en el campo de la construcción,

aprendiendo diferentes técnicas que lo llevaron a laborar desde muy temprana edad. Javier se convierte luego en el sustento económico de su familia, después de que su padre fuera asesinado por conflictos económicos y deudas. Esto generó en Javier una crisis emocional.

Contrajo matrimonio a los 39 años con Leidy Mena en la ciudad de Medellín, quien da a luz su primer hijo en el año 2017. Debido al desempleo constante de Javier, sus problemas económicos y sus constantes mudanzas, ella decide empezar a laborar como mesera en un bar nocturno de la ciudad, lo que ocasiona que Javier desarrolle celos obsesivos hacia su pareja. Javier comienza diferentes episodios de violencia doméstica y ejerce maltrato físico y verbal, debido a sus celos contra Leidy. En enero del 2020, después de confrontar, bajo los efectos del alcohol, a varios clientes con quien se relaciona su esposa, llega a casa y decide desfigurar el rostro de Leidy por medio de golpes con sus extremidades y una sustancia corrosiva. Este suceso conlleva a que Javier escape de su actual vida y busque un escondite porque las autoridades lo buscan, después de la denuncia realizada por su mujer. Es así como llega al barrio Miraflores, en la ciudad de Cali, encontrando una casa vieja y abandonada, lista para remodelar. Javier se convierte en el vecino de Aurora Riaño y, en medio de diversos encuentros cotidianos, entabla una amistad con su vecina, quien por medio de la pintura le propone diversos encuentros para conocerse más.

- **MERCEDES RIAÑO**

Es la hermana menor de Aurora. Nació el 23 de septiembre de 1985 en la ciudad de Cali. Durante su infancia y adolescencia se dedicó a ser la principal acompañante de Aurora en diversas situaciones, asistiéndola en su forma de comunicación con personas oyentes. Desde muy temprano decide aprender LSC para entablar una mejor relación con su hermana. Después del fallecimiento de sus padres, Mercedes decide empezar a trabajar como secretaria administrativa, buscando un sustento que le permitiera ayudar en la carrera artística a su hermana, luego de la muerte de Héctor. Mercedes revisa los asuntos financieros y labores de Aurora, por lo que se convirtió en un puente con el universo oyente desde que el esposo de su hermana falleció. Mercedes es madre soltera de un niño de 5 años y vive a cinco cuadras de la casa de Aurora.

9.3 TRATAMIENTO NARRATIVO

“Augurio del habitante” se estructura en tres capítulos que narran la transformación del vínculo amoroso entre Aurora y Javier, personajes que establecen una cercanía por la ubicación de sus viviendas. La primera subtrama que se evidencia se relaciona con la narración acerca del universo psíquico y sensitivo de Aurora, siendo la sordera, la intuición y su potencial artístico como pintora, los principales componentes narrativos que orientan al espectador sobre los rasgos del personaje y el conflicto interno emocional que padece. Estos acontecimientos se proyectan durante el primer capítulo, constituyen la introducción y la contextualización del universo simbólico de Aurora, al igual que remiten a un imaginario sobre su pasado.

El conflicto externo emerge con la aparición de Javier y los secretos que trae consigo su historia de vida. Así pues, al mudarse y remodelar la vivienda contigua a la residencia de Aurora, deciden construir una amistad. Javier gana su confianza, lo que le permite encubrir su verdadera identidad. Los encuentros entre Aurora y Javier derivan en una serie de nudos de acción y puntos de giro hasta que Javier devela cierta información sobre su carácter. El clímax y el desenlace de la serie web da lugar a la confrontación en la narración y el final será abierto.

El *suspense* opera mediante algunas peripecias que permiten que Aurora transforme la idealización que ha hecho de Javier y su vínculo, y se desencadena así un nudo de acción en el que, en compañía de su hermana, como personaje secundario, deciden denunciar, ocasionando el *plot point* final de la narrativa y por lo tanto el “cierre” de la trama principal siendo el clímax de la historia. La paradoja del desencanto ante la realidad sobre la cual decide actuar (necesidad dramática) muestra la complicación, de manera que el rumbo de Aurora se transforma para dar lugar a la última subtrama que deja un interrogante al espectador sobre la captura de Javier y la posible persecución que pudiera desarrollarse en contra de la pintora.

La consecuencia de las acciones realizadas por el personaje de Aurora, generan un desenlace dramático de cambio y evolución, dado que se presenta una amenaza contra su bienestar. Este recurso se emplea como enganche al espectador hacía una narrativa abierta que puede continuar en posteriores capítulos, dado que Aurora aún debe afrontar situaciones y tomas de decisión que pueden dar origen a nuevos puntos de giro y nuevas subtramas.

La temporalidad en el guión se organiza a partir de una estructura narrativa no lineal, que permite ver un inicio, nudo y desenlace definidos, pese al juego con la *temporalidad abstracta*. Durante los capítulos se introducen recursos narrativos como el *flashforward* y el *flashback*, de modo que se adopta una estructura de *inversión temporal*. Dichos saltos en la representación del tiempo en la historia se encuentran directamente vinculados con la representación del universo interior, psicológico y sensitivo del personaje de Aurora sobre los acontecimientos que la rodean.

CÁPITULO 1

● SINOPSIS

Después de varios sueños y percepciones sobre la casa contigua, Aurora conoce a su nuevo vecino Javier, quien aparenta ser una persona amable e interesada en sus servicios como pintora. Javier aprovecha una situación cotidiana para acercarse y conocer a Aurora, solicitando sus servicios para realizar un retrato. La mujer continúa teniendo sueños y pesadillas en los que se visualiza caminando por su casa hasta la puerta, aún en un estado de trance por el cansancio que le produce despertarse repentinamente. Cuando llega a la puerta se encuentra con el cuerpo de una mujer que ha fallecido y que muestra heridas en su espalda, esto le genera tanto espanto que le provoca una reacción de pánico y le permite despertar de esta pesadilla. Aurora se percata que, en la pared contigua, se generan unas vibraciones que dan indicios de movimiento en aquel lugar que está siendo remodelado por su nuevo vecino, Javier, por quien empieza a sentir curiosidad, temor y atracción.

• ARCO DE TRANSFORMACIÓN DE PERSONAJES

La psique de Aurora se expone a través de la vivencia de un sueño, el cual contiene una carga de violencia y repulsión. La inestabilidad de la vivencia onírica la persigue al momento de despertar. Reacciona ante el nuevo estímulo de la pared con ansiedad, lo que proyecta una sensibilidad especial que esconde algún tipo de información. El nuevo vínculo que se gesta con su vecino, la lleva a desarrollar una atracción, pero a su vez emergen ciertos miedos y asociaciones surreales en momentos introspectivos.

CÁPITULO 2

• SINOPSIS

Con el objetivo de elaborar el retrato de Javier, los encuentros entre Aurora y Javier se hacen cada vez más frecuentes, permitiendo que él conozca su casa y su sala de arte, y a la vez, entienda y practique su mecanismo de comunicación: la lengua de señas. En uno de los encuentros en el taller de Aurora, Javier descubre que Aurora ha retratado a otro hombre. Pese a los comportamientos impulsivos de Javier y los sueños premonitorios que Aurora presenta, la atracción entre los dos se incrementa, de forma que acuerdan una cita para cenar, suceso que alerta y atrae la atención de Mercedes, hermana de Aurora. Los recuerdos de estos encuentros con Javier se mezclan con sueños y pequeños instantes de angustia que Aurora vive en el presente, mientras espera huir de su casa.

• ARCO DE TRANSFORMACIÓN DE PERSONAJES

El primer giro dramático de la historia se presenta cuando se introduce a Javier en la cotidianidad de Aurora. En sus encuentros se visualiza a Javier como un hombre detallista y atento, sin embargo, un matiz de posesividad sale a flote cuando manifiesta una frecuente insistencia en compartir con la pintora, en el salón de arte, aprovechándose de la confianza brindada por su nueva amiga. Asimismo, Javier disfraza su hostilidad y rasgos posesivos con un comportamiento suave, cariñoso y detallista, de forma que busca acercarse de

múltiples formas a su vecina. Aparece en la narrativa el vínculo de hermandad entre Mercedes y Aurora, quienes comparten las diferentes vivencias de vida, y en este caso, Mercedes se muestra como un soporte frente a la nueva posible aventura amorosa que emprende su hermana.

CAPITULO 3

• SINOPSIS

Los sueños de Aurora continúan, en los que se mezclan las fantasías y miedos que tiene sobre su vecino. Durante la cena que comparten Aurora y Javier, la pintora se percata de la tensión de su vecino al atender mensajes y llamadas a su celular, por lo que decide observarlo con más atención, notando que el hombre discute sobre una situación en la que ha sido acusado como maltratador. Javier intenta disimular su enojo frente a su vecina, pero no lo consigue. Aurora lee los gestos y movimientos de labios del hombre, de forma que descubre parte de lo ocurrido. El presente de Aurora se ve influido por este hecho, después de haber denunciado ante la justicia a su vecino. Durante una cita Aurora finge su gusto ante Javier, para no despertar sospecha. Este suceso la lleva a tener que dejar su casa y esconderse un tiempo lejos de aquel lugar para distraer la atención de su agresor.

• ARCO DE TRANSFORMACIÓN DE PERSONAJES

El descubrimiento de la verdad sobre Javier transforma el vínculo, dando lugar a un giro en la narrativa, temporal y circunstancial. Así pues, la intuición y habilidad para leer los labios llevan a Aurora a descubrir el delito de maltrato que ha realizado Javier. La pintora da una resolución a este hecho, lo que origina una ruptura del vínculo entre los dos personajes, dando paso al clímax de la historia, lo que suscita un cambio en la realidad de Aurora (ruptura – represalia).

9.4 GUIÓN

AUGURIO DEL HABITANTE

CAPITULO 1

1) INT.SALA DE ARTE AURORA.DÍA.

Las luces titilan y anuncian la llegada de un visitante a la casa de Aurora (45) quién no capta sonidos debido a su sordera. Ella se encuentra en la sala de arte, sentada sobre una silla de madera y enfrente de ella se sostiene un lienzo sobre un atril. Aurora pinta un cuadro, detiene su acción al ver que las luces continúan con el parpadeo. Ella se pone de pie y sale hacia la entrada de su casa.

2) INT. SALA AURORA. DÍA

Un charco de sangre se expande por debajo de la madera del portón. Aurora abre con fuerza y una expresión de horror se evidencia en su rostro. En la entrada de su casa encuentra el cuerpo de una mujer, acostado boca abajo, que presenta quemaduras en su espalda, además de heridas de puñal en sus brazos. Aurora se agacha para observar de cerca el cuerpo de la mujer, lo gira y descubre el rostro de una joven, quién abre sus ojos, lo que produce que Aurora entre en pánico y deje caer el cuerpo de inmediato.

3) INT. HABITACIÓN AURORA.DÍA

El celular de Aurora vibra continuamente. La alarma al activarse produce que su teléfono emita un efecto de vibración sobre la superficie, ya que este se encuentra

atado con cinta a la cama. Luego de sentir estas vibraciones, Aurora se despierta y abre sus ojos. Se sienta, se limpia el sudor de su frente y mira en dirección a su celular con los ojos aún entrecerrados. Se acerca a su teléfono y lo despega de la cabecera para apagarlo. Pasa su mano varias veces por esa superficie y luego por la pared. Sostiene su celular con la otra mano, para diferenciar las vibraciones del objeto y la pared. Aurora se pone de pie y camina hacia la esquina de su habitación. Aurora se ubica en la esquina de su cuarto y pone en contacto su mejilla contra la pared, pasa sus manos desde la parte inferior hasta la parte superior del muro. Aurora se gira y se sienta en el piso, apoya su espalda contra la pared. Tiene su cabeza inclinada. Dirige su mirada a la ventana, la cual se encuentra abierta, lo que permite que el viento entre por ella y levante la cortina de color morado.

4) INT.PASILLO CASA.DÍA

Aurora camina por el pasillo del segundo piso. A cada lado, se observa sobre la pared diferentes cuadros y fotografías, que enmarcan el retrato de un hombre. Cada imagen en los retratos se va borrando al paso de Aurora por el frente de ellas, y se observa que las paredes tiemblan, así que algunos retratos caen al suelo. A su paso, se ve detrás de Aurora, una sombra negra que va oscureciendo todo lo que se observa alrededor de ella. Con la mirada fija en sus manos, Aurora llega al cuarto anterior a las escaleras. La puerta se encuentra entreabierta, por lo que Aurora empuja la puerta con uno

de sus dedos y se distrae observando un resplandor de luz que entra por la ventana.

5) EXT.CALLE. DÍA

Aurora llega a su casa con paquetes en su mano, que deja en el suelo para abrir la reja. Pasa junto a ella un habitante de calle, quien se acerca a pedirle dinero, acercándose a menos de un metro de distancia por su espalda. Aurora le indica al hombre con gesto de negación que no tiene dinero, él se acerca más a ella.

HOMBRE CALLE (40)

(empuñando la mano y frunciendo el ceño)

¡Como no vas a tener plata con esta casota en la que vivís! Dame plata pues o lo que tengas de comer y te dejo en paz.

Aurora emite un sonido de exclamación, pero el hombre sigue presionándola. Detrás del habitante de calle se observa que llega un hombre más alto que él, que porta un atuendo de construcción. El hombre se ubica al lado del Habitante y en frente de Aurora. Javier le habla fuerte al habitante.

JAVIER (45)

¡Otra vez pidiendo por acá, mejor anda a trabajar! ¡No te da vergüenza! Deja a la vecina en paz que aquí nadie tiene nada.

HOMBRE CALLE

(Gritando)

Soltame pues que yo no te estoy haciendo nada.

JAVIER

¡No ves que ella es sorda, ándate de aquí!

Aurora continúa mirando fijamente a los hombres, mientras el habitante de calle se aleja. Aurora observa desde los pies hasta la cabeza a Javier. Detalla que usa unas botas sucias, un pantalón, camisa de construcción y sostiene un martillo en la mano. Javier sonríe cuando sus miradas se encuentran, y levanta su mano en señal de saludo. Aurora le devuelve el saludo levantando su mano y sonriendo levemente. Javier le entrega un pedazo de papel doblado que saca de sus bolsillos. Con su mano derecha hace una seña de "teléfono", mantiene la sonrisa y se despide de Aurora. Ella recibe el papel, recoge los paquetes y entra a su casa.

6) INT.SALA DE ARTE.NOCHE

Aurora se encuentra en su taller de arte realizando un boceto. Usa su bata de pintura, y saca de uno de sus bolsillos la hoja de papel doblada que Javier le había entregado. En la hoja se detalla el nombre escrito "Javier" y un número de celular. Al observar la hoja, Aurora sonríe y toca con su dedo la palabra "Javier" sobre la hoja. Toma la hoja con su mano y se pone de pie, sale del lugar.

7) INT. COCINA DIA

Se observa algunas gotas de café caer lentamente sobre un vaso. Cerca al vaso se observa un celular sobre el mesón de la cocina que empieza a vibrar. Aurora toma el celular.

Aurora recibe un mensaje de su hermana, que se visualiza a un lado de la pantalla.

MERCEDES

(Mensaje escrito)

¿Cómo estás hermana? ¿Ya desayunaste?

Aurora le responde con un mensaje.

AURORA

(Mensaje escrito)

Bien, ¿tu? No tengo hambre, tomo café.

Aurora continúa bebiendo su café, hasta que observa que los utensilios que se encuentran ubicados en la pared de la cocina empiezan a vibrar. Los observa con atención y acerca su mano a ellos. Cuando está a punto de tocarlos, la vibración se detiene y Aurora detalla con su mirada la pared de la cocina. La pintora deja la taza de café sobre el mesón de forma brusca, por lo que caen algunas gotas de café sobre una hoja de papel que se encuentra sobre la superficie. Se detalla que en la hoja de papel se encuentra la palabra escrita "Javier" y corresponde a la nota que le había entregado su vecino días antes.

8) EXT. CASA JAVIER. DIA

Después de presionar varias veces el timbre de la casa, Javier abre la puerta apresuradamente y con su ceño fruncido ve a Aurora que le sonríe y le muestra una libreta que sostiene en sus manos. Con una de sus manos hace la seña de un pincel, dibujando una figura con su dedo, después señala con este dedo la libreta. Javier cambia su gesto de inmediato y sale al jardín de su casa, cerrando la puerta de la entrada. Pone sus manos sobre su pecho y se señala a sí mismo, después señala la libreta que Aurora sostiene en sus manos. Aurora escribe en la libreta.

AURORA (Escribe
una nota)

Puedo hacerte un retrato.

Javier mira el papel y asiente con su cabeza. Luego señala su casa y escribe en el papel que sostiene Aurora.

JAVIER

"La casa detrás de mi retrato"

Javier mira su reloj y luego hacia el interior de la casa. Se acerca hacia Aurora y le aprieta sus manos. Sin hacer ningún gesto, le da un beso en la mejilla y se entra a la casa.

Aurora se queda sonriendo unos segundos mientras contempla la casa de Javier. Algo llama la atención de Aurora: alcanza a ver el interior del lugar y se percata que el primer piso está vacío.

9) INT.SALA DE ARTE.DÍA

Aurora ingresa al cuarto y fija de inmediato su mirada en un lienzo que se encuentra sobre un atril, en el centro de la habitación. Se observa varios bocetos que están cubiertos por sábanas blancas y manchas de pintura que cubren el suelo, a su vez hay varios pinceles, brochas y tarros vacíos que hacen parte del cumulo de elementos que hay en el lugar.

La ventana de la habitación está abierta, por lo que la corriente de aire entra y levanta una de las sábanas que cubre un retrato. Aurora permanece inmóvil en la entrada de la habitación, con la mirada fija en el cuadro que acaba de quedar al descubierto gracias a la corriente de aire. Se ve el retrato de Javier. Aurora mira la pintura con rostro de tristeza y da una vuelta para salir de la sala.

10) INT.PASILLO.DÍA

Aurora sale de la sala de arte, cierra con fuerza. Da la espalda a la puerta y se recuesta sobre ella mientras limpia una lágrima de su mejilla. Continúa su tránsito por el pasillo principal de la casa.

11) INT. SALA AURORA. NOCHE

Aurora se encuentra sentada en el centro de la sala de su casa. Alrededor de ella se observa muebles cubiertos por sábanas blancas y objetos empacados. Clava su mirada en el suelo y nota como este se vuelve negro. Todo se difumina a su alrededor, sujeta su rostro con sus manos.

Las luces se encienden y se apagan. Al ver el reflejo en el suelo, Aurora se levanta y abre la puerta de su casa. En la entrada se encuentra la mujer pálida y herida que había visto en su sueño. La chica sostiene su estómago, mueve su mano en dirección a su boca para hacerle una seña a Aurora de "silencio" con su dedo cubierto de sangre.

Aurora empieza a gritar descontroladamente, cubre su rostro. Cuando mueve sus manos de nuevo, abre sus ojos y se percata que el encuentro con la chica ha sido otro sueño. Mira a su alrededor y la puerta está cerrada, los objetos cubiertos y las luces apagadas.

12) INT.SALA DE ARTE AURORA.DÍA

Aurora enciende una grabadora que se encuentra en una esquina de su salón de arte. Pone su mano sobre esta para sentir las vibraciones y cierra sus ojos. Con la grabadora en sus manos, comienza un movimiento con su cuerpo danzando y se desplaza hasta la pared. Deja la grabadora a un lado y con su mano empieza a tocar la pared. Coloca su mejilla sobre la pared, cierra los ojos y sonríe.

Un resplandor de luz ilumina la habitación de arte, y Aurora, abre sus ojos, observa en el espejo el resplandor de luz que ingresa por la ventana. Pronto su atención y mirada se centra en las luces de la casa que se encienden y se apagan.

13) INT.PASILLO.DÍA

Aurora sale del salón de arte y se acomoda su cabello en el espejo que se encuentra en una de las paredes del corredor. Mira su celular y sale caminando hasta la sala.

14) EXT. CASA AURORA.DÍA

Aurora abre la puerta y observa que la entrada está vacía. Camina dos pasos hacia su antejardín y mira hacia la casa de su vecino Javier (45). Se escucha el ruido de una caja que arrastra alguien desde el interior hasta el jardín. Javier sale de su casa y le hace una seña a su vecina con su mano y le muestra la caja. El hombre arrastra la caja hacia la casa de Aurora por el andén de la calle. Aurora sonríe y abre la reja.

15) INT.CASA AURORA.DÍA

Aurora cierra la puerta de su casa y se gira hacia Javier con una sonrisa. Javier la mira fijamente y camina hacia ella para darle un beso en la mejilla, luego, señala con su dedo índice uno de sus ojos, para indicarle a Aurora que lo observe con atención. Javier procede a destapar la caja y se observa varios tarros de vinilos, pinceles y un lienzo. Aurora se inclina hacia la caja y Javier aprovecha para acercarse. Él saca de su bolsillo una libreta y escribe:

JAVIER

(Rápido escribe)

Un regalo para que continúes con tu arte.

Javier le muestra la nota a Aurora y sonríe de inmediato. Con su dedo hace la seña de pintar, y se señala a sí mismo, provocando una sonrisa en Aurora. Mientras Aurora no deja de sonreír observando la caja, Javier levanta su mirada para detallar la casa de la pintora. Nota las fotografías que tiene con otro hombre en una de las paredes. Luego vuelve su mirada hacia Aurora. Ella toma de la mano a Javier y lo conduce con dirección al salón de arte.

Capítulo 2

16) INT. BAÑO AURORA. DIA

Frente al espejo, Aurora se mira fijamente. Se echa agua en su rostro, luce ojerosa y cansada. La puerta de su baño se encuentra abierta y, a través del espejo, observa que una sombra pasa rápidamente por el pasillo. Se queda paralizada mirando hacia ese punto.

17) INT.SALA DE ARTE.DÍA

Aurora abre la puerta del cuarto y se observa un atril en el centro de la habitación. El cuadro sobre el atril se encuentra cubierto por una tela blanca, Aurora toma una silla y la ubica al frente del atril. Le indica a Javier que se siente enfrente de ella y con una seña le pide que permanezca inmóvil.

Aurora quita la tela del cuadro. Javier se pone de pie y hace el intento de observar el lienzo, pero Aurora lo frena con su brazo.

Javier camina por todo el cuarto, y observa los cuadros cubiertos por telas blancas. Se acerca a uno de ellos, remueve su cubierta y descubre el retrato sobre el lienzo. Aurora reacciona ante esto y se acerca para quitarle la tela a Javier de sus manos. Lo sujeta de sus muñecas y le quita el cobertor. Javier suelta una carcajada.

JAVIER

(Sonrisa nerviosa)

Perdón, perdón, que atrevido
soy, agg verdad.

Se observa que la pintura consiste en el retrato de un hombre (el mismo hombre de los cuadros anteriores y las fotografías del pasillo) y dicha pintura luce deteriorada.

Javier escribe la palabra perdón en la libreta y levanta la nota a la vista de Aurora. Javier cubre de nuevo la pintura, camina en dirección a la silla que Aurora le ha indicado, y se sienta para posar. Aurora se sitúa en frente del lienzo y comienza un boceto de Javier. Se detallan los fragmentos del boceto, y la mirada fija de la pintora sobre este. Al observar el dibujo, por un momento, Aurora nota que este empieza a vibrar y decide levantar su mirada hacia Javier. Cuando lo mira lo imagina sin camisa, y así lo ve. Al reaccionar de su ensoñación, Aurora regresa su atención al dibujo y continua, mientras Javier le sonrío.

18. INT. PASILLO. DIA

Aurora sale del baño. El pasillo vuelve a oscurecerse lentamente. Al final del pasillo Aurora observa una sombra que ingresa al salón de arte. Una luz tenue ilumina esta silueta, se vislumbra la sonrisa de un hombre, similar a la de Javier. Al ver esto, Aurora

muestra terror y sale corriendo en dirección opuesta hacia la sala.

19) INT. SALA. DÍA

Aurora observa hacia la entrada de la casa de su vecino y encuentra que una patrulla de la policía se encuentra estacionada en la calle, al tiempo varios hombres uniformados entran y salen de la casa de Javier, se pasean por el jardín, caminan por el andén hasta la casa de Aurora, otros observan la casa de ella también.

Aurora llora levemente, decide cerrar las cortinas del ventanal con fuerza y saca su celular del bolsillo. Graba un video corto, en el que está indicando en señas un mensaje:

AURORA

(Ceño

fruncido)

Ya

está.

Vuelve a mirar entre las cortinas hacia el exterior de la casa y se le cae su celular al piso.

20) INT. SALÓN DE ARTE. NOCHE

Una luz tenue ilumina el lienzo sobre el atril en la mitad de la sala. En la pintura se visualiza el retrato de Javier, en el que la parte de sus ojos ya se

encuentra terminada. En el cuadro se va dibujando una sonrisa. El retrato parpadea y sonríe. El rostro de Javier observa fijamente en dirección a la puerta. Se observa cómo se mueve la perilla de la puerta.

21) INT.PASILLO.NOCHE

Mercedes abre la puerta del salón de arte y se asoma al lugar, ubicando su mirada rápidamente en la pintura de Javier que se encuentra en el centro de la habitación. Permanece varios segundos quieta mientras detalla algunas partes del retrato.

Apaga la luz y cierra la puerta.

22) INT.CUARTO AURORA.NOCHE

Aurora se encuentra sentada frente a su tocador. Sobre él se observa maquillaje, lociones y un cofre con joyas. Ella sostiene un portarretrato en sus manos y acaricia con su dedo índice la superficie. Su hermana entra por la puerta del cuarto unos segundos después y camina hasta ubicarse detrás de Aurora.

Mercedes acaricia los hombros de su hermana y continúa mirándola a través del espejo. Aurora deja el portarretrato en su mesa y se observa la fotografía de un hombre en compañía de Aurora en una boda. Aurora mira a Mercedes por el espejo:

MERCEDES

(Sonríe con ternura)
Te he visto muy feliz
últimamente, sabes que
las penas algún día
acaban.

AURORA

(Sonríe, responde en
L.S.C) Lo extraño y sé que
nadie lo reemplazará. Por
ahora estoy feliz con el
trabajo y con Javier.

Mercedes se acerca a la cama, toma dos vestidos que se encuentran colgados en un gancho de ropa, los levanta y se los enseña a su hermana. Aurora vuelve a sonreír y señala el vestido verde que sostiene Mercedes en su mano izquierda.

El celular de Aurora que se encuentra en su tocador comienza a vibrar, se ilumina su pantalla. Mercedes se percata de ello y lo señala con el dedo para indicar lo que ocurre. Aurora reacciona, toma el teléfono, pero no responde la llamada. Segundos después llega un mensaje de texto:

JAVIER

(Mensaje de texto)

Hola vecina, ¿Sigue
en pie lo de esta noche?

Tengo un detalle que
podría interesarle.

De forma muy veloz, Aurora toma su celular y
teclea:

AURORA

(Mensaje de texto)

Hola, trabajo en pintura.

Nos podemos ver a las 7 pm.

Preparo café.

Aurora le muestra el celular a su hermana y las
dos sonríen. Su conversación se interrumpe cuando
se percatan que las luces de la casa empiezan a
encenderse y apagarse.

23) EXT. ENTRADA CASA. NOCHE

Javier observa por una de las ventanas de la casa de
Aurora hacía el interior. Segundos después arregla su
cabello mientras se observa en el reflejo de las
ventanas de la casa. Cuando nota que Aurora se acerca
a la entrada, se desplaza rápidamente al frente de la
puerta.

24) INT. PASILLO CASA. NOCHE

Al dirigirse hacia la puerta, Aurora siente que todo
alrededor de ella vibra, se encuentra apoyada sobre
la pared, debido al mareo que siente. Un zumbido en

el oído la hace reaccionar y continúa caminando hacia la puerta.

25) INT. HABITACIÓN. NOCHE

Mercedes toma el celular de Aurora que dejó sobre el tocador al bajar de prisa a recibir a Javier. Sin tener que desbloquearlo, Mercedes encuentra la conversación de WhatsApp que Aurora y Javier sostienen, notando que el hombre ha enviado fotografías de su cuerpo desnudo a la mujer

Mercedes camina del tocador a la ventana. Hace una llamada en su celular. Mira por la ventana de la habitación con gesto de preocupación.

CAPITULO 3

26) INT.SALA CASA.NOCHE

Javier y Aurora comparten un café en la sala, se encuentran sentados en el sillón. Javier rodea con su brazo por el hombro y sujeta la espalda de Aurora, lo que permite que sus cuerpos se rocen. Este momento se interrumpe, cuando los pasos de Mercedes se escuchan por el pasillo. Javier se aleja en cuestión de segundos de Aurora. Mercedes se detiene a observarlos, detallando al hombre con un gesto serio.

MERCEDES

(Realiza señas y habla al tiempo)

Buenas noches, qué pena interrumpir,

es que llegó el domicilio.

JAVIER

(Serio)

Buenas noches, no sabía que mi vecina tenía compañía.

Aurora aprovecha para ponerse de pie y acercarse a su hermana. Mercedes se comunica por medio de señas con ella y pronuncia al tiempo el mensaje para que pueda escuchar Javier.

MERCEDES

(Habla y se expresa por
L.S.C) Ya me voy hermana,
¿Necesitas algo más?

Javier se levanta del sofá, su celular no deja de sonar. El hombre lo levanta en su mano y se lo enseña a Mercedes y Aurora, para indicar que debe atender una llamada. Él se aleja de las mujeres y se ubica en el pasillo. Mercedes nota las flores que Javier ha llevado a su hermana, están sobre la mesa de centro, junto a una botella de vino. Mercedes continua hacia la puerta y sale de la casa. Aurora le da la espalda a Javier al momento de abrazar a su hermana, para poder cerrar la puerta. Aurora recoge los pocillos de café sobre la mesa y camina hacia la cocina.

27) INT.SALA DE ARTE AURORA.NOCHE

Aurora se encuentra sentada frente a la pintura en la que trabaja en su sala de arte. Se aprecia sobre el lienzo la imagen de Javier, hecha con lápiz y aún en boceto. Ella centra su atención en los ojos del personaje, para luego detallar los labios. Las paredes y el entorno de Aurora empiezan a oscurecerse, pero ella no quita la atención de la pintura, la cual empieza a oscurecerse también. El rostro en la pintura emite unas palabras y Aurora lee sus labios.

RETRATO

JAVIER

(Grita
enojado) NO
te imaginas
lo que soy
capaz de
hacer.

Aurora permanece inmóvil ante la situación. El cuadro empieza a derramar sangre por la parte trasera. La sangre forma un gran charco que rodea los pies de Aurora. Detrás del lienzo, se encuentra de pie la chica herida que la pintora ha visto en sus otros sueños. La mujer realiza la seña de "gracias" y señala el retrato de Javier.

28) INT. PUERTA CASA AURORA. DÍA

Aurora yace en el suelo de la sala, sudorosa, pálida y adormecida. Débilmente se sienta en el suelo al notar que las luces de la casa se encienden y se apagan. Junto a ella se observa un documento que se encuentra sobre la mesa en él se lee el texto "DELARACIÓN DE TESTIGO".

Una hoja de papel entra por debajo de la puerta de la entrada de la casa, a unos metros de Aurora. La mujer se estira hasta alcanzar la hoja con un palo. Toma unos guantes y agarra la nota para leerla.

Aurora lee el siguiente texto:

V.O NOTA

(Voz gruesa de Javier)

No se va a escapar ni
en sus sueños, hp, J.

Aurora deja caer la nota Su vista se nubla, se sujeta contra la puerta para no caer al suelo. Las luces vuelven a parpadear anunciando que el visitante aún no se ha ido. Aurora retrocede varios pasos atrás.

Las luces se detienen y Aurora observa que su celular vibra en el suelo. Lo levanta y lee un mensaje de Mercedes:

Mercedes

Ya van por ti, alista todo.

Aurora dirige su mirada a la maleta de viaje que yace en la esquina de la sala.

29) INT.PASILLO CASA AURORA.NOCHE

Aurora sale de la cocina con una bandeja y dos vasos de café, además de dos copas de vino. Camina hacia el pasillo donde se encuentra Javier, pero

antes de cruzar visualiza por el espejo el reflejo de su vecino y logra concluir que él se encuentra molesto, discute con alguien en la llamada. Javier golpea la pared y abre su boca en forma de grito mientras habla por el celular.

Aurora retrocede dos pasos atrás y asoma solo una parte de su cabeza, esconde su cuerpo detrás de la pared. Desde ahí mira el rostro de Javier, se enfoca en los movimientos de su boca, lee sus labios y descifra lo que su vecino habla. Segundos después, Javier da un giro hacia el otro lado del pasillo y se percata que Aurora ya no se encuentra en la sala.

30) INT.COMEDOR.NOCHE

Aurora toma un sorbo del vaso cuando Javier sale del pasillo y llega hasta donde ella se encuentra, sentada frente a la mesa del comedor. Aurora baja el vaso, lo deja en la mesa, le sonríe a su vecino y le señala una silla.

Javier se sienta al lado de Aurora, toma la libreta y el lápiz que están sobre la mesa, empieza a escribir:

JAVIER
(Ceño fruncido, ligero
esbozo de sonrisa,
nervioso)

No sabía que tenías compañía, me hubieras avisado.

Aurora lee el escrito de Javier y una ligera tensión se visualiza en su rostro. Observa por varios segundos la libreta, evita mirar a los ojos a Javier, finalmente toma el lápiz y escribe:

AURORA

Está bien, mi hermana solo viene a ayudarme.

Aurora le entrega la libreta a Javier, él lee la nota y cierra el cuaderno de forma ágil para dejarlo a un lado. Javier agarra la mano de Aurora, la acaricia por unos segundos, pero ella logra soltarse de forma lenta, al distraer a su vecino con una caricia de sus dedos sobre la mejilla de él. Javier se acerca a la pintora, pero este momento se interrumpe por la vibración del celular de Javier, que anuncia con una notificación la llegada de un mensaje. Javier se levanta, toma el celular y se apresura a la puerta de la entrada.

Camina dos pasos, se gira para mirar a Aurora. Ella realiza un recorrido visual desde los pies hasta la cabeza de Javier, con una expresión seria. El hombre nota la reacción de Aurora, se devuelve hasta donde ella, se acerca y se agacha a la altura en la que se encuentra sentada, le da un beso apasionado en la boca, la sujeta por el cuello.

Cuando finaliza el beso, Aurora finge una sonrisa y se pone de pie, retira los brazos de Javier que la rodean.

31) INT. PUERTA-CASA AURORA.NOCHE

Aurora abre la puerta, mira a Javier, luce nerviosa y agitada por el beso que acaba de ocurrir. Javier sonríe, camina hacia la puerta y al pasar por el frente de Aurora, la sujeta de su cadera con una mano, mientras que usa la otra para entregarle 5 billetes de \$50.000. Aurora se suelta de su abrazo, levanta los billetes, y acompañada de un gesto de curiosidad, realiza la seña de pregunta. Javier imita con sus dedos un pincel, señala el interior de la casa y procede a caminar hacia la calle.

32) INT. HABITACIÓN AURORA. DÍA

Un rayo de luz ingresa por la ventana y llega hasta el rostro de Aurora, quien apenas despierta. Junto a ella se encuentra un hombre acostado, el cual sitúa sus brazos sobre la cintura de Aurora. La mujer reacciona ante esto, y se gira acostada en dirección al hombre, notando que se trata de Javier. Aurora se percata que los brazos de su vecino la aprietan cada vez más fuerte, y siente que le falta el aire. Cada vez los brazos la asfixian más, así que intenta gritar, pero no lo consigue.

33) INT. HABITACIÓN AURORA. DIA

Aurora cierra sus ojos mientras se retuerce en su cama intentando zafarse de los brazos de Javier. Segundos después vuelve a abrir los ojos y se percata que el hombre ya no se encuentra ahí. Se sienta en su cama para limpiar el sudor de su frente, con la mirada fija en la pared que da a la casa de Javier.



AUGURIO DEL
HABITANTE

DIRIGIDO POR
ANGE DELGADILLO

9.5 TRATAMIENTO AUDIOVISUAL

PROPUESTA DE DIRECCIÓN

Investigación y desarrollo

El universo sordo se encuentra habitado por múltiples códigos visuales y comunicativos que reemplazan la funcionalidad del sonido. Así pues, en los procesos de comunicación de las personas sordas, se desarrollan diferentes gestos y señas que dan facilidad tanto a emisor como receptor, de conocer los pensamientos o posturas del otro. Igualmente, ante la ausencia de la recepción del sonido, las personas sordas desarrollan habilidades y comportamientos que les permiten adaptarse y sobrevivir ante el intercambio de información con el mundo social. Dicho esto, la percepción sorda debe recrearse visualmente a través del uso de símbolos que configuren un mensaje directo y claro para la audiencia sorda; estos deben jugar con la representación de la realidad interior emocional de los personajes y los recursos de imagen se pueden transformar para recrear pensamientos, emociones y sensaciones.

Es por esto por lo que la realidad interna del personaje se lleva al exterior por medio de la implementación de elementos que denotan la vivencia interna de Aurora, como los sueños, su intuición y los saltos temporales. Estos aspectos dan cuenta del tratamiento narrativo dentro del llamado *suspense*, enlazando situaciones oníricas del personaje y sus recuerdos con la percepción de la realidad, en la que se propone desnaturalizar el sonido, para mostrar una vivencia subjetiva por medio de la imagen, generando que sea esta noción personal la que prime sobre la lógica estética y formal de la historia.

De esta forma se plantea un discurso que invita a concebir la realidad desde la proyección del mundo inconsciente y simbólico que el personaje construye, y desde el cual se edifica el conflicto y el proceso de transformación, ya que esto marca una pauta en cómo Aurora como personaje establece vínculo con otros.

Asimismo, la ironía y la distorsión de la realidad por medio de paradojas se hacen presentes como elementos surrealistas en el guion, de forma que la sordera al considerarse como una funcionalidad distinta, ubica al sujeto en un lugar de “inferioridad” respecto a una realidad oyente excluyente, por lo que la habilidad de leer los labios e interpretar los gestos se convierte en un método importante para la resolución del conflicto dramático, situando el personaje de Aurora bajo

una construcción integral de una personalidad consciente y aceptada socialmente, pero con un trasfondo artístico y perceptivo capaz de transformar el entorno que la rodea.

Interpretación actoral

De acuerdo con lo anterior, se hace necesario dirigir la interpretación actoral hacía un horizonte de verosimilitud dentro de la singularidad, es decir, el personaje de Aurora puede ser interpretado desde su propia naturaleza para ajustarse a los otros a partir de sus cualidades. Para orientar esta construcción actoral se retoman los postulados del actor y director ruso Stanilavski (1994) quién resalta la importancia de emplear con los actores indicaciones que no recalquen el contenido psicológico de una acción u objetivo, sino ofrecerles circunstancias físicas que les permitan sumergirse en una atmósfera en la que sean capaces de proponer la representación de los rasgos de su personaje, dejando de lado el drama creado en la historia y permitiendo crear desde lo “real” que tiene el actor en el momento, esto hace referencia al trabajo sobre la vivencia y encarnación del personaje y al trabajo sobre sí mismos.

Las *acciones reales* se entienden como los movimientos que el actor puede emplear con partes de su cuerpo, además de la gestualidad desde la expresividad del rostro. En ese sentido, la interpretación actoral que se desarrolle en **Augurio del habitante**, debe impulsar el diálogo entre los personajes y sus variaciones a las dinámicas sordas, empleando el cuerpo como instrumento principal de comunicación para códigos semánticos que migran de la exteriorización en sonido a la imagen, es decir, la comunicación visual y no verbal pasa a ocupar un lugar protagónico, algunas expresiones pueden ser: la mirada, la sonrisa, el acercamiento a otro, movimientos de llamado como el aplauso o la fuerza de la acción, como la manipulación brusca o forzada de objetos.

De esta forma, el significado de la acción que proyectan está dado por tener una intención, finalidad y motivo, por lo que Stanilavski (1994) recuerda que la clave de la dirección actoral consiste en brindarle al actor circunstancias mediante las cuales pueda recrear una acción, y que esta se vea integrada por distintos elementos que le facilite al artista una enriquecida interpretación, siendo estos: los acontecimientos, época, tiempo, lugar de la acción, condiciones de vida, elementos de arte, iluminación, ruidos, sonidos y la línea narrativa y dramática construida en el diseño de los personajes y en el guion.

Es relevante recordar que la acción desde la representación en lengua de señas se construye en secuencias de movimientos que comunican palabras, y por otro lado están las que transmiten

sentimientos, pensamientos o estados del personaje. Aquí, es donde el *Vernáculo visual* asume un papel esencial en la transmisión de significado a partir de toda la acción, escena por escena, que se construya con la LSC, acompañadas de la ejecución de la acción con el movimiento del cuerpo, expresión de estados y emociones a partir del gesto y relación con la obra artística, puesto que se considera un elemento narrativo y de proyección para el mundo interior y exterior de los personajes, mediante el texto y las imágenes, especialmente de Aurora.

La dirección de actores en una obra audiovisual, y en el caso de **Augurio del habitante**, puede abarcar diferentes retos que van desde la naturalidad de la interpretación adecuada a la construcción del personaje, hasta el manejo corporal y emocional durante el rodaje. Así como lo argumenta Tarkovski (1984) en su libro *Esculpir en el Tiempo*, se hace necesario respetar las formas de expresión e individualidad que cada actor maneja, sin olvidar que el director debe proveer las condiciones necesarias para que los actores alcancen un estado anímico específico y convincente, puesto que dicho estado representa la verdad plasmada en cada plano.

Por lo tanto, desde la dirección se deben elegir los momentos narrativos adecuados para ensayar y situar a los intérpretes en la vivencia misma de la ficción, con el fin de conseguir replegar dicha verdad en cada escena sin que se pierda el aporte individual de cada actor. En este proyecto audiovisual se debe generar un acercamiento con los personajes hacia temas como el amor, el arte y las emociones, a través de ejercicios que les permita apropiarse de la singularidad de los personajes en cada situación, por medio de la intención narrativa que se proponga a desarrollar escena por escena y según los aspectos surrealistas y el juego con la temporalidad.

Para la realización de este producto audiovisual se propone así desarrollar el trabajo artístico desde la empatía y el entendimiento hacía los múltiples códigos comunicativos que las personas sordas establecen para comprender diferentes tipos de sucesos en su entorno social, con el acompañamiento de intérpretes y artistas que dominen las LSC.

PROPUESTA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

Planimetría

La composición visual que se plantea para la realización de esta serie debe estar dada por los códigos comunicativos propios de la comunidad sorda, lo cual indica que la ausencia del sonido debe representarse a través de la imagen, lo que agrega una mayor importancia a la construcción de una propuesta visual rica de mensajes directos al espectador.

Retomando el análisis realizado al tratamiento narrativo y visual que desarrolla el director Darren Aronofsky, en su filme *Pi, El orden del caos* (1998), se observa el uso de la tonalidad blanco y negro como elemento de significado. Al no existir la distinción en una paleta de color, el director decide darle fuerza a la acción expuesta en cada plano, desarrollando encuadres cerrados, y planos detalle y primerísimos primeros planos de las reacciones de los personajes, de las texturas de los objetos o de pequeños movimientos que el protagonista muestra y que dan cuenta de su conflicto psicológico y dramático dentro de la historia. Este recurso resulta interesante de recuperar teniendo en cuenta que la utilización de encuadres que involucran primeros planos y planos medios pretende destacar en los personajes su expresión en el rostro, el gesto, la mirada y la comunicación sorda por medio de la articulación de movimientos buco-faciales.

Además de esto, la utilización de primeros planos se da con la finalidad de recrear la mirada subjetiva que las personas Sordas desarrollan al momento de detallar objetos o personas que estén enfrente de ellos, es decir, de fragmentar una imagen completa en distintos cuadros que brinden más información del registro visual, puesto que este complementa los datos que no están en el registro sonoro. Asimismo, las interpretaciones de las LSC deben ocupar un lugar protagónico en los encuadres, por medio de la utilización de planos frontales y detalle de las manos de los personajes, debido a que esta es la principal vía de comunicación a la audiencia Sorda, y debe ser considerada un elemento transmisor relevante, al que debe asignársele un tiempo en pantalla para el entendimiento de la situación expuesta en la escena. Asimismo, el uso de planos detalle se introduce para mostrar al espectador la mirada del personaje sobre sus mismas creaciones artísticas, teniendo en cuenta el perfil planteado para el personaje principal.

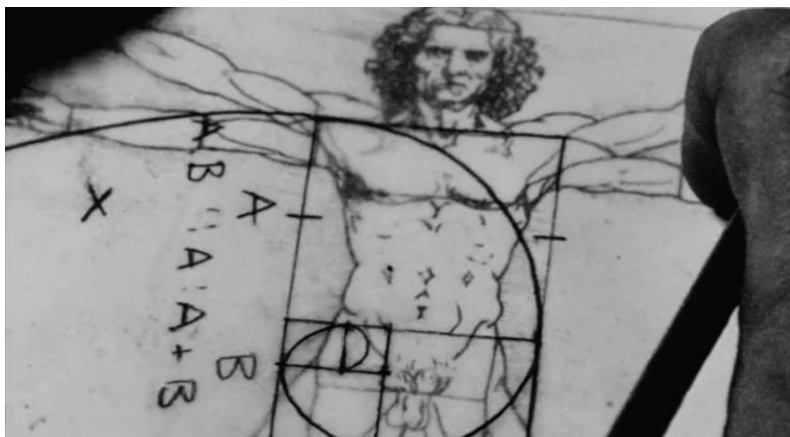


Imagen detalle de bosquejo realizado por el protagonista, *Pi* (1998).



Imagen .P.O.V y plano detalle de la bebida del protagonista, Pi (1998).

De acuerdo con lo anterior, entre más cerrado sea el encuadre, más cercanía e información nos da sobre los estados emocionales y las reacciones de Aurora, ya que su punto de vista es el eje narrativo de la serie web. Los movimientos de cámara son un recurso que puede incluirse también en la planeación visual, sin olvidar que la acción que se muestre durante el encuadre debe ser simple, y preferiblemente sin diálogos o expresiones complejas en LSC.

Otro referente cinematográfico que ejemplifica la vivencia sorda desde la planimetría empleada es el filme *Lee mis labios* (2001) dirigida por Jacques Audiard, filme en el que la protagonista sorda se ve implicada en una relación con un excriminal oyente. Para ejemplificar la perspectiva de la protagonista, el director recurre al uso de planos cerrados, primeros planos y planos fijos para enmarcar ciertas partes de los rostros de otros personajes a quien se encuentra analizando la protagonista sorda, para lograr entender su comunicación. A continuación, se anexa un cuadro de la película en la que la protagonista se encuentra en un restaurante observando el movimiento de labios de otras personas para descifrar su conversación:



Imagen. Lee mis labios, (2001)

Iluminación

La paleta de color lleva a la iluminación a manejarse como recurso narrativo, siempre que los objetos o zonas iluminadas generen contraste, se conviertan en puntos de referencia que tiene el personaje dentro de su campo visual, o sirven para diferenciar el entorno que se encuentra alrededor. El juego de la iluminación como la luz que anuncia la llegada de un visitante demarca también las pautas que deben seguirse a nivel visual dentro del universo sordo para ajustarse a sucesos de una realidad oyente.

Se toma como referencia otro plano de la película *Pi* (1998), en el que se genera un contraste de tonos negros en la mitad de su rostro debido a la luz cenital que recibe el personaje y su rebote con el fondo blanco. Este efecto permite que resalte un brillo en los ojos, lo cual se vincula con la locura y el episodio de delirio que vivencia en ese momento de la escena, siendo esta su principal intención dramática.



Imagen . Primer plano overshoulder del personaje al observarse el espejo durante un episodio de delirio.

Así pues, considerando estos referentes, la composición visual propuesta para **Augurio del habitante** debe mostrar los actos, las situaciones y las intenciones de los personajes mediante planos cerrados y cercanos a los personajes, debido a que el uso del gesto, la lengua de señas y la expresión del rostro son símbolos comunicantes para la audiencia sorda y estos deben resaltarse con sutileza en cada momento de interacción con el entorno o con otros.

Teniendo en cuenta que varias de las escenas se desarrollan en interiores, es pertinente considerar un esquema de iluminación que construya una atmósfera en la cual se pueda identificar la temporalidad, es decir, el paso de los días al interior de la casa del personaje principal. Es relevante considerar, del mismo modo, que este personaje transita constantemente de forma psíquica entre su realidad, sueños y recuerdos, de forma que esta melancolía esté presente en su cotidianidad, lo que debe evidenciarse con una atmósfera lúgubre en la que se incorporan luces frías y juegos de claroscuro, en donde el entorno del personaje luzca sombrío y se resalte por medio de las luces la intención narrativa de la escena.

Esquema de color

Por otro lado, se pretende que la elección de la tonalidad entre tonos grises se convierta en un elemento narrativo, permitiendo que exista una alternancia con el color, a través de objetos que representen un valor simbólico para el personaje de Aurora, quien a través de su vivencia sensorial se convierte en el eje de narración para el espectador. Su punto de vista es importante para entender su forma de vincularse con otros y su capacidad para la expresión artística.

De igual forma, el manejo del color permite que la *Estética Sorda* se represente a través de la observación detallada y selectiva que constantemente desarrollan las personas con esta condición, llevándolas a enfocarse en acciones como los movimientos de labios de otro, los gestos, las texturas y los textos. Es decir, su capacidad para sobrevivir al entorno está dada por la atención que desarrollan a pequeños detalles y que se potencia en otros sentidos, como el tacto y la visión.

Se propone entonces que se consideren elementos narrativos dentro de la serie web para destacar mediante el color, teniendo en cuenta que durante algunas escenas se hará uso del recurso blanco y negro para lograr destacar algunos estímulos en color, los cuales se deciden narrativamente para ejemplificar la conexión que establece Aurora con estos objetos /personajes. Este tipo de asuntos narrativos deberán estar relacionados con la paleta de color, como en películas

como *La lista de Schindler* (1993), en la que se diferencia un elemento de un tono frente a un entorno en una escala de B/N, lo que da lugar a incluir una gama de significados sobre lo que acontece socialmente alrededor del personaje de la niña y el punto de vista de quien la observa, lo que brinda información sobre el vínculo que han establecido los personajes.



Imagen . Plano General lateral del personaje mientras transita una calle en medio de la guerra.

VFX

Otro recurso visual que se sugiere en esta propuesta se relaciona con los efectos que se pueden trabajar en el proceso de posproducción, en función de ciertos estímulos sonoros que son traducidos a la imagen y representan estados emocionales, oníricos y perceptivos del personaje de Aurora, como las sombras y la comunicación con sus pinturas que observa en sus sueños, así como también la reacción que le produce estar en contacto con las vibraciones que provienen de la casa contigua. Dichos efectos deben recrearse bajo los encuadres y la paleta de color expuesta, adicionando las apariciones de tonalidades que le agreguen un valor narrativo al objeto diferenciado. Este recurso técnico se propone a partir de la teoría de la cimática, en la que se concibe la imagen como un puente de proyección del sonido a partir de las formas que pueden recrear las ondas vibratorias.

Los siguientes cuadros hacen parte de la película *Mother* de Darren Aronofsky (2017), referente utilizado para ilustrar el estilo surrealista, puesto que una fuerza latente que vive en la casa es representada mediante pálpitos en el muro que muestran un interior fantástico. Los efectos permiten ilustrar una vivencia psíquica del personaje que se exterioriza en su entorno y se conecta con la estructura de la casa.

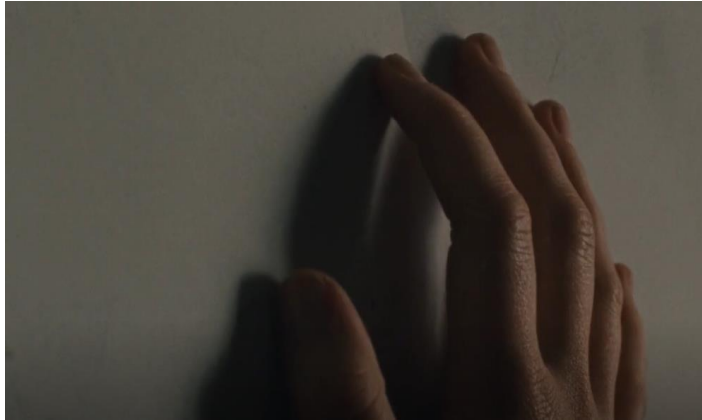


Imagen .Plano Detalle de la mano del personaje acercándose a la pared de su casa.



Imagen .Plano Medio Dorsal del personaje mientras interactúa con la casa.

PROPUESTA DE SONIDO

El diseño sonoro para la realización de **Augurio del habitante** adquiere un lugar secundario, teniendo en cuenta la audiencia primaria a la que se quiere dirigir el producto audiovisual. Sin embargo, se propone articular un diseño sonoro para los espectadores oyentes que quieran acceder a la serie, por lo que esta articulación de efectos y musicalización funcionan como elementos narrativos que dan cuenta de la experiencia sorda que atraviesa el personaje de Aurora.

La serie posee un entramado audiovisual, que dispone de una lógica interna, siguiendo el concepto propuesto por Chion (1993), en el que visualmente se representan las proyecciones del personaje de Aurora y su relación con el entorno de forma visual, y esto se relaciona por la forma en que se da la experiencia emocional y sensorial del personaje. Se hace relevante recordar la construcción del perfil de Aurora, puesto que la sordera como condición emergió cuando ella era pequeña, por lo que durante sus primeros años pudo acceder al sonido, y estos recuerdos vagos y

distorsionados de la percepción sonora, son los que se mezclan con los sonidos que están en el entorno, que pueden escucharse según su vivencia sensorial. A partir de esto, los sonidos que se incorporen deben dar cuenta de los aspectos narrativos mediante estímulos sensitivos y la vivencia emocional.

Los estímulos sensitivos dan cuenta del procesamiento de información del personaje: zumbidos, ecos de voz, sonidos de ambiente distorsionados. Igualmente, la *propiocepción* como vivencia interior de los propios estímulos corporales puede estar representada por sonidos de latidos del corazón y respiraciones.

La vivencia emocional se compone, del mismo modo, de los recuerdos de Aurora, los cuales se encuentran por fuera del campo visual y constituyen la gama de sonidos extradiegéticos de la historia y comunican vivencias del personaje, por lo que adquieren un carácter simbólico por encima del descriptivo o denotativo dentro de la propuesta estética. Por lo tanto, para dar cuenta de lo anterior, el diseño sonoro también puede incluir sonidos que recreen dicha atmosfera como lo son: ráfagas de tiempo, el minuterero de un reloj en marcha, las gotas de una llave, generando con esto una tensión narrativa que incentiva la atención del espectador. En esta apuesta se pretende ejemplificar la sensación de sordera en interacción con un entorno oyente. Como parte del acompañamiento sonoro, se incluye la musicalización y el acento de la emocionalidad en la serie a través de notas musicales que provengan principalmente de instrumentos como el piano (emocionalidad) y el tambor (asociación de golpe de percusión con golpe en pared como estímulo).

PROPUESTA DIRECCIÓN DE ARTE

La propuesta artística de **Augurio del habitante** se fundamenta en la proyección del universo interno del personaje de Aurora, el cual impulsa su actuar y crea la intención dramática. A partir de lo anterior, se consideran ciertos elementos desde la utilería, el vestuario y la paleta de color que proyectan la vivencia interna del personaje y conectan al espectador con su sensación al encuentro con texturas, superficies, luces y estímulos ambientales.

Igualmente, la propuesta estilística debe permitir dar cuenta del paso del tiempo dentro de la narrativa, teniendo en cuenta que se introducen saltos temporales en la vivencia del personaje de Aurora, por lo que elementos como sus pinturas, atuendos y maquillaje dan una identidad al estilo de la historia y guían al espectador sobre los cambios y giros principales.

Se hace relevante considerar la composición de las pinturas que Aurora ha creado, puesto que se convierten en objetos narrativos y develan información de sucesos no vistos, como el pasado del personaje y su proceso de duelo respecto a la muerte de su esposo. Del mismo modo, Aurora como personaje posee un entramado de gustos, inclinaciones, percepciones estéticas y armónicas debido a su interés por el arte, y una atracción especial a observar con detalle la forma y figura humana.

Por otro lado, la paleta de color es otro recurso de forma que adquiere un significado de fondo. Al emplearse una paleta de tonos blancos y negros y al alternarse con algunos elementos en color se permite situar al espectador con una analogía a la percepción sensorial de Aurora, siendo este el significado metafórico que se pretende transmitir. Uno de los elementos que puede sobresalir en color sobre su entorno, es el atuendo de Aurora cuando se encuentra con Javier en su cita, aquella en la que descubre su secreto. El morado como color que representa lo místico, la espiritualidad y el misterio, también se relaciona con la lucha por los derechos de las mujeres, por lo que Aurora usará este atuendo el día que descubre el delito de maltrato que Javier ha cometido y a partir de ese momento empieza su lucha por hacer justicia.



Imagen 1. Referentes de vestuario para Aurora en la escena del encuentro principal con Javier.

Asimismo, algunas de sus pinturas deben destacarse en color, como las que visualiza en sus sueños, puesto que, a través de los retratos plasmados en sus obras, se cuenta una parte de su pasado y del conflicto dramático. A partir de la idea anterior, se toma como referente la película *Más Allá de los Sueños* (1998), cinta cinematográfica que retrata a una artista (Annie) sumergida en la depresión por la muerte de su esposo y de sus hijos, debido a un accidente. Su angustia se refleja a través de sus pinturas, su entorno y su relación con la visión delirante de los cuadros que

hace. Teniendo en cuenta que su espacio de creación está situado en su casa, la melancolía y la tristeza caracteriza el comportamiento del personaje.



Imagen .Plano general de la sala de arte en casa de la pintora.



Imagen . Plano medio dorsal del personaje al momento de crea una pintura que despierta una crisis en ella.

Las obras de arte que ha creado Aurora hacen parte de la utilería principal y manejan una temática principal: el retrato de la figura humana. Algunas de ellas muestran el rostro de su difunto esposo en carboncillo, mientras otras proyectan siluetas humanas, tanto masculinas como femeninas. Las figuras que plasma retratan expresiones humanas, tal cual como las observa Aurora, de forma que adopta una estética expresionista en sus obras y esto a su vez se convierte en el registro visual e interpretativo que realiza al intentar amoldarse a una realidad oyente.

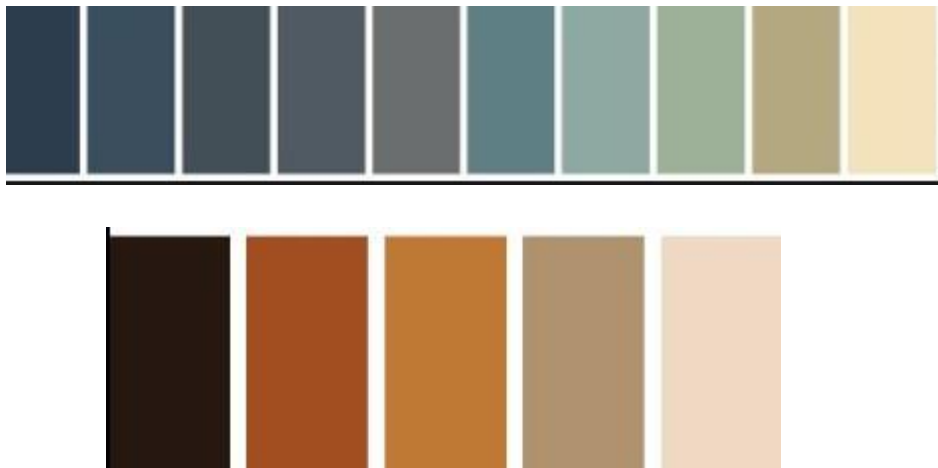
Los retratos tienen un énfasis en gestos y partes específicas del rostro que Aurora identifica como puntos clave para entender códigos sonoros, como la boca, los ojos, las cejas, las manos y la postura corporal. Así pues, en sus bocetos se observa que los trazos en las zonas mencionadas anteriormente tienen un carácter visual, puesto que son elementos simbólicos del entorno social para el personaje. Otros elementos que componen la utilería y que cuentan con una función

narrativa dentro de las situaciones en las que se ve inmerso el personaje en su cotidianidad son los espejos, el celular, los lienzos, las cortinas, entre otros.

Teniendo en cuenta que la paleta de color enmarca el tono emocional que vivencian los personajes, se propone para el proyecto una paleta de color de tonos fríos y grises para la narrativa del presente de Aurora, en el que se muestran objetos abandonados, viejos, y oscuros, que proyectan el estado de melancolía, tristeza e incertidumbre que vivencia la pintora. Asimismo, los recuerdos que visualiza el personaje son mostrados con una paleta de tonos más cálida, en la que se destacan los colores vivos de objetos que manipula el personaje, como lo son las pinturas, su vestuario, entre otros, al igual que el juego con el entorno y la escenografía, ya que, al tratarse de una casa como locación principal, el personaje se encuentra mayoritariamente en espacios de paredes, madera, cemento, y elementos de arte. El estilo de Aurora se describe como clásico y vintage, teniendo en cuenta la edad del personaje y su profesión, así su casa se convierte en términos de utilería, en el lugar donde transcurre el diario vivir del personaje a través de sus objetos, en especial sus pinturas y fotografías.

Imágenes de referencia para la paleta de color

- Paleta fría: Presente de Aurora
- Paleta Cálida: Recuerdos



Posproducción

A partir de lo expuesto en la propuesta de dirección de fotografía y sonido, el manejo del color en el proceso de posproducción, al igual que la inclusión de subtítulos en algunos momentos de interacción entre los personajes y los efectos sonoros, hacen parte de los aspectos más importantes que se deben incluir en la edición del proyecto, porque se debe contar con la asesoría

especializada de un colorista e intérprete de LSC para lograr un acercamiento real a la vivencia y Estética Sorda

9.6 PROPUESTA DE PRODUCCIÓN

Locaciones

El vínculo entre los personajes de Aurora y Javier se desarrolla mediante la cercanía entre sus casas, por lo tanto, los encuentros principales de las escenas se recrean en las principales áreas de la casa de Aurora. Así pues, se debe tener en cuenta que este personaje trabaja y tiene una sala de arte en su casa, por lo que usa este lugar para guardar materiales y obras. Por lo tanto, se plantea el uso de una casa de dos pisos como locación, que a su vez tenga una ventana en la habitación del segundo piso, (habitación de Aurora) que permita visualizar la casa contigua.

El primer piso de la casa de Aurora debe contar con los espacios de la sala, comedor y cocina, además de un pasillo largo, por el que se puede acceder a un baño y finalmente a la sala de arte. Las escaleras se encuentran al principio del pasillo, las cuales conducen al segundo piso. En este piso se encuentra la habitación de Aurora, en la cual se ubicará la cama del personaje junto a la pared que indique visualmente la cercanía con Javier.

Debido a que, en algunas escenas de la serie, se utiliza el recurso visual de los rayos de luz solar que ingresan por los ventanales, como recurso expresivo, la locación debe contar con ventanas grandes que generen la sensación en el espectador de entrada de luz y a su vez oscuridad en ciertos espacios.

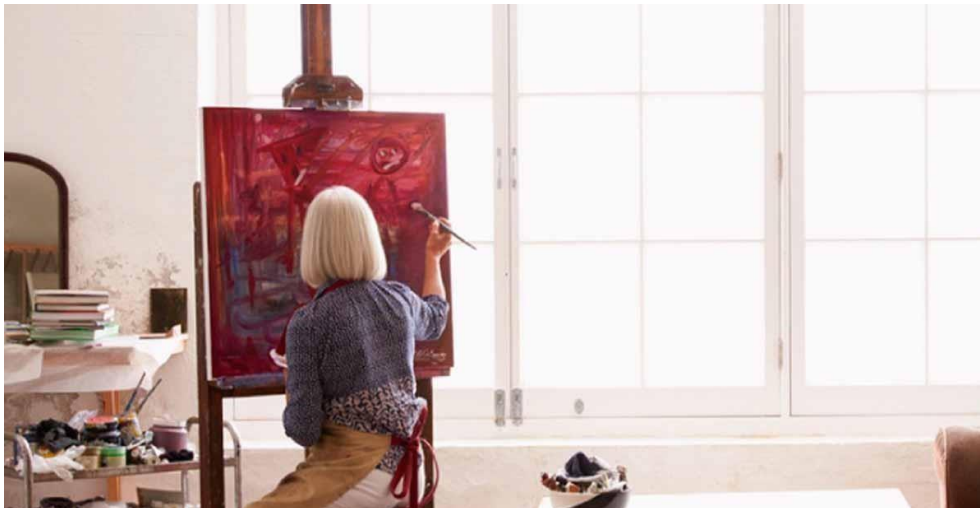


Imagen. Referencia de ventanal e iluminación en la sala de arte

Puesto que ocurren algunos encuentros en el exterior de la casa de los personajes, estas casas deben contar con un área de antejardín que dé un espacio entre la casa y la calle, para que se desarrollen los encuentros entre los dos personajes principales.

Casting

A continuación, se exponen los principales rasgos físicos que deben incluirse en la construcción del personaje, a partir de la propuesta narrativa anteriormente expuesta. Por lo tanto, en la búsqueda del equipo actoral mediante el casting, se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

Aurora:

Estatura 1,60 – 1,70

Cabello ondulado a la altura de los hombros o pecho.

Contextura delgada

Manos delgadas

Ojos grandes y expresivos

Javier:

Estatura 1,80

Contextura gruesa

Cabello corto

Ojos pequeños

Tez trigueña

Mercedes:

Estatura 1,70 -1,75

Cabello liso

Ojos grandes

Contextura gruesa

Apariencia juvenil

Convocatorias - Financiación

Este trabajo de grado se presenta como una propuesta creativa que involucra referentes teóricos e investigativos para sustentar un entendimiento del universo sordo y el lenguaje audiovisual. Así pues, esta investigación se plantea como un proyecto que puede ser enviado a convocatorias, festivales, becas y laboratorios que proporcionen diferentes estímulos para la financiación y futuro rodaje de la serie (Piloto / 3 capítulos).

Teniendo en cuenta la audiencia principal a la que se dirige el producto, algunos espacios de proyección y desarrollo audiovisual nacionales que pueden acoger el proyecto son: Convocatoria Estímulos, Bogotá Web Fest, convocatorias Audiovisuales MinTic, y convocatoria Pitchtopro de la plataforma FilmmakerHub para el desarrollo de series. Por otro lado, algunos de los festivales internacionales son: Festival de Cine Sordo de Argentina y el Festival Internacional de Cine en Lengua de Signos de Gaiditzen,

CONCLUSIONES

La *estética sorda* como concepto se enmarca desde dos perspectivas: la experiencia sensorial materializada de forma audiovisual y la vivencia emocional construida en gran medida mediante el personaje principal: Aurora. Así pues, al comprender el universo simbólico de la comunidad sorda a través de la indagación por su percepción, se identifican mecanismos y cualidades en sus interacciones con el medio social, como la iconicidad del lenguaje de señas, y la poética en la construcción de conceptos o situaciones a través de la gestualidad. A partir del entendimiento sobre el reconocimiento de la *visualidad* por parte de la comunidad sorda como audiencia principal, se incluyen procesos expresivos y técnicos que buscan se transmitan los códigos narrativos ficcionales de la historia propuesta, haciendo uso de herramientas como el celular, los sueños, el manejo del color, los tipos de planos, el tiempo y los elementos de la historia.

Las narrativas audiovisuales dirigidas a espectadores no oyentes son contenidos que deben pensarse desde la experiencia sensible del espectador final, por lo que el *Vernáculo Visual* en la interpretación actoral permitirá recrear de una forma más completa la vivencia del personaje, generando una conexión emocional con los espectadores sordos. El V.V opera de forma sociocultural porque se apropia de las abstracciones del medio a partir de la gestualidad, sin la necesidad de transmitir un significado literal con cada seña. El vernáculo brinda la posibilidad de abstraer el trasfondo de cada acción y/o situación que se encuentra en el guion para que sea interpretada por el actor de forma que se establezca un diálogo con otros personajes a través de un lenguaje no verbal.

Por otro lado, algunos de los aspectos técnicos de la serie deben adaptarse a la *estética sorda* que se plantea, es el caso del sonido, que es reemplazado por recursos visuales que transmiten los efectos sensoriales y emocionales, los cuales benefician la comprensión de la trama. Así pues, al traducir un sonido en imagen puede conseguirse un efecto de conexión e identificación por parte de la audiencia sorda.

La narrativa ficcional desarrollada en el guion se propuso, en este sentido, incorporar sensaciones, estilos de vida y procesos cognitivos sensoriales que componen las vivencias cotidianas de personas sordas que en el caso del relato creado muestra todo un universo de misterio para explorar esas otras posibilidades de interacción con no oyentes y con un público que, en clave

de género, también conecte con la historia. Esto contribuye a que se dé una mayor comprensión, puesto que se accede al universo cultural y simbólico de la audiencia objetivo. De este modo, al incluir sucesos como los sueños, los recuerdos y la introspección del personaje, se trabaja también una temporalidad paralela que transita entre el presente del personaje y su melancolía por un pasado, por lo que el espectador logra comprender los antecedentes que configuran el actuar del personaje.

A su vez, elegir la figura de una mujer como rol protagónico, que se expone a una situación de control y manipulación, lleva a que se muestre la vulnerabilidad del personaje de Aurora no solo a nivel personal sino a nivel social, puesto que es una mujer que pese a su talento podría llegar a ser una víctima. No obstante, interesa mostrar también a Aurora como una mujer decidida, pese a su condición de sordera.

Respecto al formato elegido, la serie web permite separar las tramas narrativas en diversos episodios, de forma que cada subtrama puede desarrollarse en varios capítulos, lo que conlleva a que los espectadores se conecten con la intención narrativa y estén a la expectativa del desarrollo, dado que se dispone de un tiempo limitado entrecruzado. Debido al constante uso de la tecnología que la audiencia no oyente maneja, el celular y el *streaming* son herramientas visuales de gran funcionalidad y aprendizaje, de ahí que los contenidos que se distribuyen en plataformas o canales (Youtube) que son de corta duración son también de fácil circulación, lo que garantiza un mayor acceso a los espectadores sordos, quienes en múltiples ocasiones no manifiestan un interés por contenidos audiovisuales debido a su accesibilidad, por lo que optan por esperar que llegue a ellos una oferta que se encuentre disponible y evitar realizar una búsqueda personalizada de las películas o series que se desearía ver.

La propuesta visual para desarrollar el guion “Augurio del habitante” debe permitir, por tanto, que los espectadores no oyentes accedan a la información relevante en cada escena - capítulo, así como a los códigos y símbolos que se les plantea, gracias a la accesibilidad que esta audiencia requiere. Es por medio de las diferentes interacciones con participantes sordos, que se logró determinar ciertos aspectos en términos de investigación – creación.

A través de esta investigación se comprende también que las múltiples formas de abstraer el sonido en una imagen se logra por medio de diversidad de conceptos y recursos materiales. Lo anterior se confirma con la descripción narrativa de las diferentes percepciones que tiene el personaje de Aurora frente a lo que ocurre en su entorno, y como interactúa con los estímulos que se encuentran a su alrededor, de forma que la propuesta visual brinde la posibilidad de ofrecer un punto de vista cercano de un personaje con limitaciones, pero también con un encanto en la manera como asume las relaciones y que se convierte en alguien vulnerable ante una amenaza externa, bajo la ficción gestada.

La incorporación de la *estética sorda* en contenidos audiovisuales se enmarca dentro de los modos de accesibilidad que brinda el guion a una audiencia no oyente, puesto que considera el mecanismo perceptivo por el que los espectadores tendrán contacto con la serie. Diversos recursos como el uso de subtítulos, recuadro con interprete de lengua de señas o *close caption* funcionan como un soporte a la imagen, que comunica lo que expresan los personajes y explica la representación visual. Sin embargo, es relevante considerar que el uso de una *estética sorda* debe privilegiar la acción y su representación a partir de lo que se encuentra en el guion, por lo que, en el desarrollo de futuros proyectos, se propone buscar complementar la interpretación actoral con herramientas como el Vernáculo Visual, al igual que pensar con cuidado las diversas propuestas alrededor del diseño de la producción, la selección del color para la utilería y a su vez, como esto impacta en la creación de una atmosfera ficcional que a su vez sea transmisora de significado y evitar romper con la ficción mediante recursos no dramáticos.

Los contenidos audiovisuales dirigidos hacia audiencias no oyentes plantean la exploración de un universo sensorial desde la ausencia del sonido y mediante la búsqueda de una representación simbólica. Sobre esto, es importante precisar que los resultados obtenidos en esta investigación se recogieron gracias a un trabajo con personas sordas quienes compartieron sus experiencias de vida, así pues, la retroalimentación de los participantes como público objetivo se convirtió en un pilar fundamental. El trabajo etnográfico como base de la metodología debería orientar siempre futuros productos e investigaciones que según su audiencia se vean enriquecidos gracias al trabajo de campo.

Igualmente el trabajo conjunto con personas sordas en el desarrollo de una obra audiovisual al experimentar con la temporalidad es de gran importancia para entender la intención narrativa,

según la situación, e identificar todos los estímulos visuales que permitan abstraer lo que se comunica usualmente mediante el sonido, por lo que tanto en la puesta en escena como en el montaje se debe considerar el obtener información clara y comprensible sobre las acciones, los personajes y los objetos que se destacan en la situación narrativa. Cabe mencionar que el uso de los primeros planos puede intensificarse para promover la lectura de labios por parte de los espectadores, al momento de los diálogos de los personajes, para que así pueda entenderse, dado que las palabras hacen parte del mensaje.

En el desarrollo de futuros contenidos audiovisuales dirigidos principalmente a población no oyente, mediante la metodología etnográfica, se sugiere indagar por temáticas que estos grupos desean ver en la pantalla, para que dichas narrativas les permitan comprender y disfrutar del contenido. Asimismo, posicionar la sordera como una cualidad más no como condición discapacitante - limitante, es un objetivo a cumplir puesto que los individuos que la desarrollan poseen al igual que otros sujetos, múltiples aptitudes cognitivas, sociales y emocionales que logran fortalecerse ante la ausencia de sonido, de forma que las narrativas pueden proponer nuevas miradas más integrales y resilientes para las personas sordas.

Finalmente, es pertinente recordar la necesidad de continuar desarrollando historias que incluyan narrativas relacionadas a las experiencias de vida y relatos de mujeres, de forma que este contenido exponga las diversas situaciones de índole social y psicológico que atraviesan y que en el caso del guion pudiera asociarse la sordera a una vulnerabilidad mayor, pero que por el carácter del personaje de Aurora se logra hacer frente a una realidad que se muestra difusa. Por tanto, y con un final abierto, se podría jugar con más líneas narrativas y ampliar la serie a otros episodios.

RECOMENDACIONES

Teniendo en cuenta la finalidad de este trabajo de grado, la incorporación de la *Estética Sorda* involucra distintos acercamientos, no solo desde un procedimiento investigativo sino desde lo creativo y técnico. Es por esto que se considera pertinente exponer ciertos aspectos para futuros proyectos audiovisuales.

Al construir una investigación sobre la *cultura Sorda* se pretende evidenciar una realidad que puede ser ajena al investigador, y que parte desde un sentir en el cuerpo, una posición en el mundo y unos modos de relación. Es pertinente tener en cuenta los imaginarios y los diferentes planteamientos que existen al interior de la comunidad, no solamente en códigos relacionales, sino también en la forma en la que ellos son, al igual que los oyentes, consumidores de contenido.

Por otro lado, el ejercicio creativo pensado para lograr el rodaje de los 3 capítulos debe contar con un equipo técnico y de producción suficiente, abordando desde la propuesta fotográfica una buena narración visual de las situaciones representadas. Lo anterior se menciona para resaltar la importancia de contar con equipos de alto rendimiento en un rodaje, al igual que el talento humano distribuido en los diferentes roles, desde la dirección en los diferentes departamentos, hasta la producción.

La visualización de productos con *comunidad Sorda* debe realizarse en lo posible en espacios de socialización presencial, puesto que la virtualidad puede producir una barrera de acceso a la observación. Propiciar el diálogo sobre los productos audiovisuales que son proyectados, mostraría la capacidad de la imagen para la creación de ficción.

BIBLIOGRAFÍA

Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.

Amar, V. M. (2003). El cine subtulado y la comunidad sorda. *Comunicar*, 10(20), 130-135. DOI: <https://doi.org/10.3916/25525>

Amount, J. (2008). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós.

Aragón, C., Cubillos, A., & Vargas, E. (2010). *Estado del arte: enseñanza de la lengua escrita a sordos en los últimos once años (1999-2010)*. (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Recuperado de: <https://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/educacion/tesis136.pdf>

Arce, Mikel. (2011). *Cimática: las formas e imágenes del sonido, una aproximación desde la experiencia personal*. *Revista Mnemosine*. 1-12, ISSN 2174-5560. Recuperado de: <https://bit.ly/3aDLpEo>

Asensio, R. M. (2002). *Nuevas perspectivas para la traducción audiovisual*. *Sendebarr: Revista de la Facultad de Traducción e Interpretación*, (13), 123-140.

Audiard, J. (2001). *Lee mis labios*. (Film) Pathé Films,

Barreto, A. G., & Cortés, Y. M. (2014). Aspectos relevantes del discurso en lengua de señas colombiana (LSC). *Panorama de los estudios del discurso en Colombia*, 245-281.

Bravo, I. R. (2016). *La hibridación de géneros en las series de lo extraordinario de la era hipertelevisiva* (Tesis doctoral). Universidad de Sevilla. España.

Chalkho, R. (2014). Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (50), 127-252. Recuperado en 28 de enero de 2020, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S185335232014000400013&lng=es&tlng=es.

Chion, M. (1989). Como se escribe un guión. Madrid, Cátedra.

Chion, M. (1993). La audiovisión Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona, Paidós.

Comscore, (2015). Futuro digital Colombia 2015. Recuperado de https://www.comscore.com/lat/layout/set/popup/Request/Presentations/2015/2015-Colombia-Digital-Future-in-Focus?c=1?ns_campaign%3DCONFIRMED+OPT-IN+AUTO+RESPONDER+CONTENT&ns_mchannel=email&ns_source=comscore_elq_cstest+Optin+Confirmation+CONTENT+EMAIL+SPALA_AR&ns_linkname=text_general&ns_fee=0&ns_campaign=CONFIRMED+OPT-IN+AUTO+RESPONDER+CONTENT&ns_mchannel=email&ns_source=comscore_elq_cstest+Optin+Confirmation+CONTENT+EMAIL+SPALA_AR&ns_linkname=button&ns_fee=0. Colombia.

Consumer Lab, Ericsson (2015) TV and Media 2015: The empowered TV and media consumer's influence. Recuperado de <https://www.ericsson.com/assets/local/news/2015/9/ericssonconsumerlab-tv-media-2015.pdf>

Cuesta, J. E. M., & Aguirre, M. D. J. L. (2019). Análisis cinematográfico de los cortometrajes realizados por los estudiantes en la materia de cine de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira. (Tesis doctoral). Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/288157889.pdf>

Daza, S. (2009). Investigación-creación un acercamiento a la investigación en las artes.

Horizontes Pedagógicos, 11(1). Recuperado de:
<https://horizontespedagogicos.iber.edu.co/article/view/339/303>

Falcón, L., Díaz, M. (2014). Relatos audiovisuales de ficción sobre la identidad adolescente en contextos escolares. *Comunicar*, XXI (42), 147-155.

Famularo, R., & MASSONE, M. I. (1999). Interpretación en lengua de señas: la lengua de la comunidad minoritaria sorda. *Desde Adentro*, (2), 17-23.

Fernández, C. A. G. (2017). Situación de la audiodescripción y la subtitulación para personas con discapacidad auditiva en Chile. *Contextos: Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales*, (38), 159-166.

Flores, C. (2007). La antropología visual: ¿distancia o cercanía con el sujeto antropológico? *Nueva antropología*, 20(67), 65-87. Recuperado de
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-06362007000100004&lng=es&tlng=

Flores, G. C. (2019). Prácticas narrativas en las ficciones seriadas para la web en Sudamérica. *Comunicación y Sociedad*, 1-22.
<https://bdbib.javerianacali.edu.co:2421/10.32870/cys.v2019i0.7122>

Frigola, S. (2010). La comunidad sorda de Catalunya. *Institut d'Estudis Catalans*, 29-54. DOI: 10.2436/15.0100.01.25

Gallego D. B. (2014). De las series tradicionales a las series web. (Tesis de pregrado), Universidad de Extremadura. Recuperado de: <http://dehesa.unex.es/handle/10662/2151>

Gaudreault, A., & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Genette, G. (1970). *Fronteras del relato*. Barthes, R. y otros, *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo. Recuperado de: <http://www.academia.edu/download/42589435/fronteras-del-relato-genette.pdf>.

Genette, G. (1988). Géneros, "tipos", modos. In *Teoría de los géneros literarios* (pp. 183-234). Arco Libros.

Giancarlo Cappello Flores, G. (2019). *Prácticas narrativas en las ficciones seriadas para la web. Una mirada a la producción de cuatro países en Sudamérica*. *Comunicación y Sociedad*, e7122. DOI: <https://doi.org/10.32870/cys.v2019i0.7122>

Goller, B. (2014). *Espacios sónicos, intersecciones entre arquitectura y sonido*. Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de: http://oa.upm.es/35300/1/BEATRICE_GOLLER.pdf

Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Ediciones Ciespal.

Guber, R. (2019). *La etnografía: método, campo y reflexividad*. Siglo XXI editores.

Guitart, J. (2004): *Sonido y sentido*. Washington D. C, Georgetown University Press.

Gutiérrez, C. T., & Merhy, A. S. (2001). Expectativas del implante coclear. *Revista del Instituto Nacional de Enfermedades Respiratorias*, 14(3), 160-163.

Hernández, P. H. (2011). Las webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet. *F@ro: revista teórica del Departamento de Ciencias de la Comunicación*, (13), 6, 94-104.

INSOR. (2019). *Plan estratégico institucional 2019-2022*. INSOR. Recuperado de http://www.insor.gov.co/home/descargar/plan_estrategico_INSOR_2019_2022V1.pdf

Javeriana Cali (2018). Señal-arte. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=RXnxtSjEcmE>. Youtube.

Jones, P. V. (2017). Debates, Experiencias y Tiempos para Decidir: Una Co-Investigación entre Niñas, Niños y Jóvenes Sordos y Sordociegos del Colegio Filadelfia para Sordos de Bogotá. (Tesis de maestría). Universidad Nacional.

Jost, F. (2005). Los formatos de la televisión. Designi. Archivo PDF.

Lladós, F. (2014). La Cimática como herramienta de expresión artística. Tesis doctora. Universidad de Barcelona. Recuperado de: <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/55773>

López, J. R. (2012). Lengua de señas española: situación sociolingüística de la lengua de señas española en la Comunidad Valenciana (Doctoral dissertation, Universitat d'Alacant-Universidad de Alicante). Recuperado de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/26678/1/Tesis_Joaquin_Rodrigo_Lopez_TOMOI.pdf

López Mera, D. D. (2010). Webseries: nuevo fenómeno de experimentación audiovisual y entretenimiento. Los sonidos del cine. Comunicar, (11). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/158/15801116.pdf>

Manrique, M. (2002). Implantes cocleares. Acta otorrinolaringologica espanola, 53(5), 305-316. Recuperado el 21 de enero de: https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:yqr6pQu2fcMJ:scholar.google.com/+implante+coclear+&hl=es&as_sdt=0,5 (acosrtar)

Mckee, R. (2002), El Guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Barcelona: Alba.

Meli, M. G., Alarcón, E. O., & Marcus, H. S. (2006). Sordos frente a la televisión. (Documentos de trabajo). Universidad de Chile, Santiago de Chile.

Meza Rueda, J. L. (2008). Narración y pedagogía: elementos epistemológicos, antecedentes y desarrollos de la pedagogía narrativa. *Actualidades pedagógicas*, 1(51), 59-72.

Mildward Brown (2017) AdReaction VIDEO CREATIVE IN ADIGITAL WORLD. Global report. Recuperado de: <https://www.millwardbrown.com/promo/adreaction/download>

Mínguez, N. (2014). Más allá del marco referencial Ficción y no ficción en la cultura audiovisual digital. *Telos Revista de Pensamiento sobre comunicación, Tecnología y Sociedad*. Recuperado de: <https://www.fundaciontelefonica.com/cultura-digital/publicaciones/telos99/304/#openModal>

Montoya Bermúdez, D. y García Gómez, H. (2016). Estructura narrativa en narraciones cortas y seriales para la web. *ANAGRAMAS RUMBOS Y SENTIDOS DE LA COMUNICACIÓN*, 15 (29), 103-118. <https://doi.org/10.22395/angr.v15n29a5>

Organización Mundial de la Salud, OMS (2019). Sordera y pérdida de la audición. Centro de prensa. Recuperado de: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/deafnessandhearing-loss>

Otálora, F., & Crespo, N. (2016). Características de las estructuras narrativas en relatos de experiencia personal de estudiantes sordos bilingües en lengua de señas chilena. *Revista Lengua y Habla*, 20, 47–71. Recuperado de: <http://bdbib.javerianacali.edu.co:2057/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=120579007&lang=es&site=ehost-live>

Otero, L. (2015). La sordera: una oportunidad para descubrir la música. *Revista Española de Discapacidad*, 3 (2): 133-137. Doi: <<http://dx.doi.org/10.5569/23405104.03.02.09>>

Powers, B. R., & McLuhan, M. (1989). *The global village: Transformations in world life and media in the 21st century*. New York: Oxford University Press. Recuperado de:
https://monoskop.org/images/2/2c/McLuhan_Marshall_Powells_BR_La_aldea_global.pdf

Rivera, M. (2017). Tejer y Resistir. *Etnografías Audiovisuales y Narrativas Textiles*. *Universitas, Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, (27), 139-160.
<https://dx.doi.org/10.17163/uni.n27.2017.06>

Rubio, D. (2022). *El arte visual vernacular como estrategia pedagógica: una apuesta por la imagen sensible del Sordo en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de:
<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/18403>

Ruiz, A. (director). (2004). *10 minutos*. [cortometraje]. España: Art Ficción Producciones MMIV

Saló, G. (2019). *Los formatos de televisión en el mundo. De la globalización a la adaptación local. Análisis de formatos nórdicos (Tesis doctoral)*. Universidad Complutense de Madrid, España.

Schütz, A. (1993). *La construcción significativa del mundo social. Introducción a la sociología comprensiva*. Barcelona, Paidós.

Simelio Solà, N. (2010). *La representación de las relaciones sociales en las series de ficción digitales creadas específicamente para Internet. La televisión como contribución a la alfabetización digital*. In Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales (2010). Universidad de Sevilla.

Stanilavski, C. (1994). *El trabajo del actor sobre sí mismo. El trabajo sobre sí mismo en el proceso creador de las vivencias*, Buenos Aires, Quetzal.

Tamayo, A. (2015). Estudio descriptivo de la subtitulación para niños sordos y con discapacidad auditiva en las cadenas infantiles y juveniles en España. *Quaderns*, (22), 363-383. Recuperado: https://ddd.uab.cat/pub/quaderns/quaderns_a2015n22/quaderns_a2015n22p363.pdf

Tarín, F. (2009). *El guión audiovisual y el trabajo del guionista, Teoría, técnica y creatividad*. Ediciones Shangri-LA. Santander:España. Recuperado de: https://www.academia.edu/2051155/El_gui%C3%B3n_audiovisual_y_el_trabajo_del_guionista._Teor%C3%ADa_t%C3%A9cnica_y_creatividad_

Tovar, L. A. (2003). La necesidad de planificar una norma lingüística en lengua de señas para usos académicos. *Lengua y Habla*, 8(1), 97-132.

Tovar, L. (2011). *La importancia del estudio de la lengua de señas*. (1- 20) Cali-Colombia: Universidad del Valle. Recuperado de: https://cultura-sorda.org/wp-content/uploads/2015/03/Tovar_Importancia_estudio_LS_2001.pdf

Zazlinsky, T, (productor) y Lelouch, C (director). (2002). *11'09'01*, septiembre 11 (cinta documental). Francia: Gussi-Artecinema.

Zirión Pérez, A. (2015). Miradas cómplices: cine etnográfico, estrategias colaborativas y antropología visual aplicada. Iztapalapa. *Revista de ciencias sociales y humanidades*, 36(78), 45-70. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-91762015000100045&script=sci_abstract&tlng=en

ANEXOS

Prueba narrativa (investigación – creación)

Durante el año 2020 se llevó a cabo un acercamiento con comunidades sordas, con el propósito de exponer la idea de narrativa que se pretendía establecer para la historia del proyecto.

El proyecto fue socializado durante un encuentro virtual con los participantes del Taller de Arte en Señas, de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, de igual forma, se contó con la colaboración profesional de los intérpretes y talleristas este grupo, quienes intervinieron en la sesión como moderadores para facilitar la comunicación y explicación del proyecto en LSC.

LINK prueba narrativa: <https://www.youtube.com/watch?v=bZQJfddcsH4>

Los aportes de los participantes en el grupo focal están direccionados desde las categorías principales de análisis, teniendo en cuenta las preguntas realizadas durante la sesión que generaron una discusión grupal. Estas categorías son: intención narrativa, aspectos técnicos e intención comunicativa de los personajes.





El grupo focal en mención se realizó como una especie de prueba que permitiera de forma posterior desarrollar la historia con un mayor cuidado en términos dramáticos y estéticos.

Informe del grupo focal Descripción del producto audiovisual

Título: *Teaser* serie web “Augurios”

Duración: 50 minutos **Justificación**

El grupo focal es un método de carácter cualitativo que permite reconocer las percepciones, reacciones, pensamientos, discursos y consenso de un público pequeño, para este caso en específico: 2 participantes oyentes y 3 sordos que fueron de gran ayuda para analizar si la trama cumplía con las expectativas de inclusión. Se dio, en este sentido, una retroalimentación que se tuvo en cuenta para mejorar la propuesta narrativa aquí trabajada.

Público

La prueba narrativa estaba dirigida a un público entre los 30 y 55 años por el perfil de Aurora como personaje principal. De otra parte, se requiere que las personas tengan una capacidad mínima de lectura para que puedan leer los subtítulos en caso de no entender alguna seña.

Propuesta de grupo focal

Se hizo este grupo focal con el fin de saber los aspectos que hay que tener en cuenta para el producto audiovisual y sobre todo para mirar las reacciones y discursos (señas) de los participantes.

Para su realización fueron tenidas en cuenta estas especificaciones:

Moderadora: Ángela Delgadillo

Observadora: Laura Tibaquirá,

Hora de inicio de grupo focal: 11:00 am **Hora de fin de grupo focal:** 11:45 am

Perfil de los participantes:**Gloria González**

Pintora integrante del “Taller Arte en Señas” de la Universidad Javeriana Cali, fue profesora de arte en un jardín infantil al Oeste de Cali, nació con sordera, pero fue oralizada con la ayuda de un audífono coclear.

Andrés Flórez

Profesor del laboratorio de Lengua de Señas de la Universidad Javeriana Cali, sordo de nacimiento, no es oralizado, su comunicación es estrictamente a través de las señas colombianas, trabaja en el Colegio Santa Librada.

Gabriel Insuasty

Gabriel es un campesino sordo que vive en la ciudad de Cali desde hace más de 10 años. Su familia se encuentra ubicada en una vereda del Valle del Cauca, por lo que reside solo en la ciudad. Asiste

constantemente a ASORVAL (Asociación de Sordos del Valle) en donde interactúa con otras personas de la comunidad y conoce oyentes, lo que facilitó el contacto con una de las investigadoras del proyecto.

Caroly Perdomo

Estudiante oyente de comunicación en la Universidad Javeriana Cali, monitora del taller “Arte en Señas”, integrante del laboratorio de Lengua de Señas de la misma institución, es una de las estudiantes con mayor trayectoria y dominio de dicha lengua.

Natalia Restrepo

Psicóloga oyente egresada de la Universidad Javeriana Cali, ex integrante del taller “Arte en Señas”. Natalia sigue muy activa en todas las actividades que se realizan tanto dentro como fuera de la institución.

Guía de discusión

Para el desarrollo del grupo focal se concretaron una serie de categorías junto a algunas preguntas para enfocar el discurso de los participantes:

Guía de preguntas

Categoría	Pregunta
Intención narrativa	¿Qué historia cuenta el producto?
Técnico	<p>¿Qué elementos visuales les permitieron comprender la historia?</p> <p>¿Las señas empleadas en el diálogo son claras?</p> <p>¿Los subtítulos se entienden?</p>

Guía de observación

Gloria González

1. Expresión:

· Verbal:

Tuvo facilidad en la comunicación oral, pudo describir lo que sintió a lo largo del video y como vio el producto, su mamá estuvo con ella para ayudarla a entender lo que se le preguntaba.

· Corporal:

Su recurso principal para expresarse fueron las manos, de esta manera los sordos pudieron comprender lo que decía, su lenguaje fue verbal y corporal.

· Gestual:

Movimiento de boca, nariz, ojos y manos, de esa manera se pudo darse a entender con el público tanto sordo como oyente.

2. Nivel de Participación (Alto/Medio/Bajo) ¿A qué cree que se deba su nivel de participación?:

Alto, participó cuando tuvo su turno y trató siempre de ser muy clara en lo que decía, si el internet afectaba su señal repetía su idea sin problema, mantuvo muy buena disposición y estuvo atenta a la participación de los demás.

3. Describir, según las respuestas de su invitado, lo indagado por cada tópico:

TÓPICO 1: ¿Qué opina de la intención narrativa?

Tuve un poco de dificultad por la imagen tan oscura al comienzo, es importante la comunicación escrita, entiendo lo que está pasando a través del dibujo es muy significativo para decir algo del rostro, entiendo que el reloj indica la hora en la que aparece la persona y algo pasa al mirarla como si fuera a pedir ayuda.

TÓPICO 2: Aspectos técnicos

En el video se podría mover un poquito la velocidad, las personas están muy cerca entre ellas, que se vea más claro, es decir que se vea más luz y las palabras ponerlas abajo para que el video se pueda ver más amplio. El uso de las señas es importante porque ayuda a que se entienda la historia.

TÓPICO 3: Aspectos a mejorar

Lo importante es que haya una buena comunicación tanto en señas como a nivel escrito, sería bueno ver mejor luz al comienzo y llevar una continuidad en la narración.

Andrés Flórez

1. Expresión:

• Corporal:

Estuvo la mayoría del tiempo en su silla quieto mirando la interpretación de Caroly y Natalia, en un punto ayudó a aclarar una seña que no se entendía, hizo sus intervenciones cuando se le preguntó y estuvo atento tanto al video como a lo que los demás tenían por decir.

• Gestual:

Los movimientos de sus manos, ojos, cara y lengua estuvieron siempre presentes, se expresaba con mucha claridad y las palabras que no eran de fácil entendimiento las deletreaba para que todos lo pudieran comprender.

2. Nivel de Participación (Alto/Medio/Bajo) ¿A qué cree que se deba su nivel de participación?:

Medio, su internet estaba un poco lento y tocaba repartirle las preguntas, pero siempre estuvo en disposición de entender lo que se le decía por las señas, respondió muy bien y atendió a la participación de los demás.

3. Describir, según las respuestas de su invitado, lo indagado por cada tópico:

TÓPICO 1: ¿Qué opina de la intención narrativa?

Vio la secuencia, entendió que eran 2 personas, una era pintora muy bonita y la otra parecía peligrosa, luego mataron la persona mala, la que pintaba sabía lo que estaba sucediendo y plasmó al señor en el dibujo.

TÓPICO 2: Aspectos técnicos

La comunicación no era muy buena, ellos hablaban por chat, por imágenes. Las segundas palabras que se usaron en español eran confusas pero las señas las entendió, a veces se le dificultaba, pero las pudo entender.

TÓPICO 3: Aspectos a mejorar

El video lo vi bien. Al principio, cuando la señora despertó la luz era muy tenue, no se alcanza a diferenciar bien, luego la luz fue mejorando, hay que saber balancearlo porque da sensación de miedo cuando se ve la señora pintando y hay oscuridad, se entiende que es una situación compleja pero es difícil ver todo, por eso lo pondría un poco más claro, pero en general me gusta lo que vi.

Gabriel Insuasty

1. Expresión:

- **Corporal:**

Se conectó en su celular, pero lo ubicó de tal manera que todo su cuerpo se pudiera ver y poderse expresar mejor, siempre estuvo atento a la interpretación y se mostró gustoso por participar, lo demostró complementando lo que los demás participantes decían.

- **Gestual:**

Su gestualidad era rápida pero comprensible, demostró que a pesar de que no pudo ver todo el video de corrido por el internet, le gustó la propuesta y se emocionaba contando cosas que le agradan, así como otras que no logró entender.

2. Nivel de Participación (Alto/Medio/Bajo) ¿A qué cree que se deba su nivel de participación?:

Bastante alto, se expresó siempre bien, nunca mostró aburrimiento, entendía lo que se le preguntaba y respondía con bastante entusiasmo y alegría.

3. Describir, según las respuestas de su invitado, lo indagado por cada tópico:

TÓPICO 1: ¿Qué opina de la intención narrativa?

Eran 2 personas sordas que estaban hablando y había una persona oyente, se comunicaban como a larga distancia y hubo un asesinato de un hombre, pero no entendió muy bien porqué.

TÓPICO 2: Aspectos técnicos

Las señas están bien, se veían un poco lento por el problema de conexión, pero las entendió, la comunicación entre los sordos era buena, el español era muy poco pero las señas son bastante claras, la combinación de texto y señas fue perfecta para que se entienda la historia, eso le gustó mucho.

TÓPICO 3: Aspectos a mejorar

La actuación, hacerlo un poco más lineal y que se vea más luz, de resto, el juego que hay con la cámara es chévere, me gusta.

Caroly Perdomo

1. Expresión:

- **Verbal:**

La participación de Caroly como intérprete de la sesión, estuvo dirigida a la explicación verbal de las opiniones de los participantes sordos. De acuerdo con su perspectiva sobre la narrativa, expresa que logra comprender la puesta en escena de los personajes, las situaciones que se representan y las acciones llevadas a cabo, pero no logra conectar cada fragmento en una narrativa completa de la historia.

- **Corporal:**

Su expresión corporal mediante el gesto evidenciaba atención y confusión en el momento de la proyección. En la participación, manifestaba mediante su cuerpo la confusión frente a la comprensión de la narrativa del producto. Igualmente, en el momento de mostrar el video, debido a la conexión del internet, la reproducción se vio lenta y no demostró claridad en términos de luz, por lo que en algunos momentos las acciones detalladas de los personajes no se podían notar.

- **Gestual:**

Teniendo en cuenta que esta participante tiene un dominio en las LSC, su comprensión de los diálogos de señas se generó desde un análisis de la fluidez con la que los personajes se comunicaban, teniendo en cuenta que el gesto es un aspecto introductorio importante para los personajes. Igualmente agrega que cada uno debía tener una introducción clara en el desarrollo de la historia, en el sentido que las narrativas sordas se vuelven específicas desde un nivel visual, por lo que es mejor que sea explícito el rol de cada personaje y su anclaje en la trama.

2. Nivel de Participación (Alto/Medio/Bajo) ¿A qué cree que se deba su nivel de participación?:

Su nivel de participación fue alto como intérprete, puesto que debía mostrar mediante señas a los 3 participantes Sordos las diferentes preguntas que planteaba la moderadora. En este sentido, debía lograr llevar el discurso desde 3 perspectivas diferentes frente a las respuestas de las preguntas, igualmente buscando la forma de responder oralmente a las preguntas planteadas en el grupo.

3. Describir, según las respuestas de su invitado, lo indagado por cada tópico:

TÓPICO 1: ¿Qué opina de la intención narrativa?

La comprensión de las situaciones en la puestas en escena de los personajes es comprensible gracias a los subtítulos, la gestualidad y el empleo de las LSC. Igualmente resalta que son claros ciertos rasgos de personalidad en los personajes que son construidos desde la gestualización y las

formas de acercamiento, pero que los mismo aparecen a lo largo de la propuesta sin una introducción o contexto que permitiera crear una relación entre dichos personajes, como en el caso de Lorena, quien establece un intento de comunicación con el personaje principal, repentinamente apareciendo en el interior de la casa de Aurora.

TÓPICO 2: Aspectos técnicos

Teniendo en cuenta que se establece una comunicación por medio de lengua de señas es pertinente hacer un muy buen manejo de la luz respecto a los interiores de la casa, puesto que no solamente el movimiento de las manos está implicado, sino que también el gesto es parte complementario del significado de toda una expresión gestual.

TÓPICO 3: Aspectos a mejorar

Para próximas proyecciones que deban hacerse de forma virtual, buscar otra forma de enviarles a los participantes previamente el archivo adjunto en un enlace, para que cada persona independiente de su conexión a internet pueda observar el producto con una velocidad visual comprensible y cómoda.

Natalia Restrepo

1. Expresión:

- **Verbal:**

Natalia fue una observadora constante de los aportes en el grupo que brindaron otros participantes. En ocasiones participaba para aportar interpretaciones verbales de las señas de los participantes Sordos, colaborando con Caroly puesto que, por las cualidades de la conexión virtual, todos participaban al tiempo y solía crear una confusión para una sola intérprete.

- **Corporal:**

Natalia permanecía sin hacer movimientos hasta que consideraba acertado colaborar con Caroly en la interpretación de la lengua de señas. Asimismo, ella recurre frecuentemente al uso del gesto para expresar su reacción frente a lo observado.

- **Gestual:**

Su expresión facial fue cambiante durante toda la sesión, sin embargo, en algunos momentos entrecerró su mirada mostrando confusión respecto a lo que observaba en la proyección.

2. Nivel de Participación (Alto/Medio/Bajo) ¿A qué cree que se deba su nivel de participación?:

Su nivel de participación fue bajo, debido a que tomó un tiempo para intentar entender el producto que había visualizado, por lo que, en el momento de brindar su aporte expresó que por momentos estaba confundida respecto a la velocidad con que se dio la reproducción, pensando que su internet no favoreció la visualización.

3. Describir, según las respuestas de su invitado, lo indagado por cada tópico:

TÓPICO 1: ¿Qué opina de la intención narrativa?

Expresa que comprendió las funciones de los personajes en la historia, es decir, accedió a la comprensión de los rasgos y el perfil de los personajes a través de lo que mostraban con sus acciones, siendo esto soportado por los diálogos y la gestualidad. Sin embargo, expresa que por momentos no logra anclar las situaciones en las que se ven inmersos los personajes en una narrativa completa.

TÓPICO 2: Aspectos técnicos

Natalia coincide con Caroly sobre el hecho de mejorar la iluminación de los personajes, puesto que esto debe coincidir con un buen lapso de exhibición en plano para cada persona, con la finalidad de que los códigos visuales sean entendidos por los Sordos.

TÓPICO 3: Aspectos a mejorar

A nivel de audio para la comunidad oyente pueden darse más elementos que permitan un entendimiento completo de la historia a través del sonido ambiente, los efectos o los diálogos de los personajes. Debido a la velocidad de reproducción en la plataforma “Zoom”, se recomienda al

igual que la participante anterior, emplear otro tipo de medio para la distribución del producto para que se dé una mejor visualización.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los aportes de los participantes en el grupo focal están direccionados desde las categorías principales de análisis, teniendo en cuenta las preguntas realizadas durante la sesión que generaron una discusión grupal sobre el producto, estas categorías son: intención narrativa del video, aspectos técnicos e intención comunicativa de los personajes.

• Intención narrativa y aspectos técnicos

Para la categoría de *intención narrativa*, los participantes sordos concuerdan sobre la reducción de acciones con la finalidad de una comprensión más directa del contexto, resaltando igualmente que las señas ejercidas permiten una creación de significados respecto a los rasgos de los personajes y su perfil en la historia.

Para ellos, uno de los *aspectos técnicos* que conlleva a la desconexión con la historia se relaciona con el tiempo de montaje asignado a cada plano. Las señas, según lo manifestado, es un elemento a nivel visual cargado de sentido y significado para ellos, por lo que les parece más favorable poder acceder a momentos de observación de una comunicación a través de esta lengua permitiendo incluso, situaciones simples y pocos personajes.

Por otro lado, los cambios de luz y de color permitieron mostrar la intención narrativa de la variación temporal a la que se apostaba desde el guion, momento en el que el personaje principal (Aurora) revela un pensamiento de un hecho anterior, exponiendo una emocionalidad que se construyó a partir de elementos visuales, técnicos y artísticos.

Los subtítulos como elemento textual que brinda información generaron perspectivas divididas puesto que Gloria exponía que estos generaban distracción en la intención comunicativa de la lengua de señas y llenaba mucho el recuadro de la imagen. Cabe destacar que esta opinión de la artista Sorda estuvo respaldada por las participantes oyentes quienes coincidían en hacer mejoras en el texto que aparece en pantalla, cambiando la ubicación para que no tapara la imagen. Por otro

lado, tanto participantes sordos como oyentes coincidieron en la aclaración que ofrecen los subtítulos en relación con situaciones de las puestas en escena que pueden ser confusas debido a la conexión narrativa entre ellas.

• **Intención comunicativa de los personajes:**

Desde la *interpretación actoral*, los sordos proponen una fluidez en el ejercicio comunicativo de las señas, puesto que los diálogos eran comprensibles, pero se notaba que los actores eran oyentes debido a que debía reflejarse más naturalidad en su interpretación. Igualmente, para lograr una mejor comprensión de la trama, los participantes (sordos y oyentes) coincidieron en la relevancia de darle a los personajes una correcta introducción, no solo desde sus perfiles sino también desde el entorno construido, la atmósfera de sentido sonora, artísticas y geográficas recreada para ellos. En conclusión, la comprensión del hilo narrativo del guion mejoró a partir de un juego adecuado entre tiempo, exposición de los personajes y la correcta introducción de estos en la historia.


GUION TÉCNICO
SERIE "AUGURIO DEL HABITANTE"

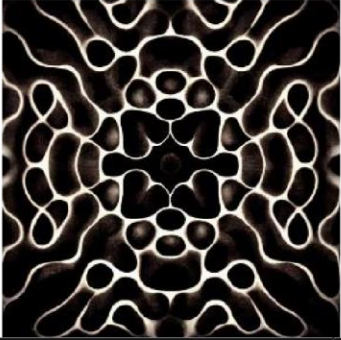

CAPÍTULO 1

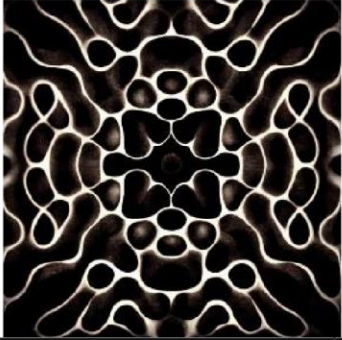
ESCE NA	PLANO	DESCRIPCIÓN	DIALOGO / SEÑA	PERSONAJ ES	EXT- INT/LOCA CIÓN	DIA / NOCHE	PLANO	ANGULO	MOVIMIE NTO	OPTI CA	GRIP	OBSERVAC IONES	POSPRODUCCIÓN	TIEMPO	COLORIZA CIÓN
INICI O	CONTE XTO	PANTALLA DIVIDIDA TEXTO SOBRE PANTALLA NEGRA - DERECHA Seña animada de la palabra "Augurio" - IZQUIERDA	Definicion etimológi ca de Augurio: Del latín: <i>Augurium</i> . Un augurio es una señal o un síntoma de algo futuro. Refiere un vaticinio, una predicció n o un pronóstic o de un aconteci miento posible de ocurrir en el tiempo.												
1	1	Aurora está centrada en frente del atril pintando.		Aurora	INT Sala de arte	DÍA	P. general de Aurora sentada en el	Dorsal	Zoom in	SIG MA 35 MM	ESTABILIZAD OR				B/N: Ambiente y personaje COLOR:pi nturas

		Las luces titilan.				centro de la sala								
	2	Aurora deja de pintar, mira el bombillo y la puerta, se levanta de su silla.	Aurora	NT Sala de arte	DÍA	P. general de Aurora mirando hacia la lámpara.	CENITAL	fijo	SIG MA 35 MM					B/N: Ambiente y personaje COLOR: lámpara
	3	Pasos de Aurora caminando por la sala. Se observa el charco de sangre debajo de la puerta.	Aurora	INT Sala	DÍA	Primer plano P.P de los pies de Aurora, caminan y se detienen	RAS PISO	Travelling	SIG MA 35 MM RACK FOCUS	Cámara en mano				Entono oscuro
	1	Aurora abre la puerta despacio, gira la perilla de la puerta.	Aurora	INT Sala	DIA	P.p de mano de Aurora	LATERAL	Fijo	SIG MA 35MM	Estabilizador				B/N: Ambiente , personajes COLOR:
2	2	Aurora observa la espalda de la joven. Una herida pequeña va aumentando de tamaño a medida que la observa.	Aurora y joven	EXT puerta casa	DIA	P.P.P de herida que se extiende de espalda a cuello	PICADO	Paneo	SIG MA 35MM	Trípode				B/N: Ambiente , personaje COLOR: Heridas

	3	Aurora se agacha para ver de cerca el cuerpo.		Aurora y joven	EXT puerta casa	DIA	P.M de Aurora observado el cuerpo	CONTRAPICADO	Fijo	SIG MA 35 MM RAC K FOC US	Cámara en mano					B/N: Ambiente personaje COLOR:
--	---	---	--	----------------	-----------------------	-----	-----------------------------------	--------------	------	--	----------------	--	--	--	--	---

	4	Aurora gira el cuerpo. Se observa el rostro de la joven.		Aurora y joven	EXT puerta casa	DIA	P.P frontal del rostro de la joven, abre los ojos	CENITAL	Fijo	SIG MA 35 MM RACK FOCUS	Grip cenital		Efecto de resplandor de luz ilumina rostro al final del plano.		B/N: Ambiente COLOR: Ojos de personaje
	1	Se observan las paredes y el techo de la habitacion. Grietas negras emergen en la pared.		Aurora	INT HABITACIÓN	DIA	P. General contrapicado de la pared. POV de Aurora	CONTRAPICADO	Till down (del techo a la pared)	SIG MA 35M M	Ronin		Blur, car polvo de cemento del techo		
	2	Se muestra el celular de Aurora atado a una esquina de la cama.		Aurora	INT HABITACIÓN	DIA	P.P de celular	NORMAL	Zoom in	SIG MA 35M M	Ronin		Se forman alrededor del celular, sobre la pared las figuras de las vibraciones (cimatica). Ver referencia: https://youtu.be/_XHxgF9lvz0?si=T510FZ6ZFSvJytmp		
	3	Aurora se encuentra acostada. Despierta gritando Abre sus ojos con rapidez		Aurora	INT HABITACIÓN	DIA	P. cenital de Aurora, acostada en su cama, abre los ojos	FRONTAL	Fijo	SIG MA-35M M	Tripode				
	4	Aurora se sienta y toma su celular	-	Aurora	INT HABITACIÓN	DIA	P.M de Aurora sentada en su cama	FRONTAL 3/4	fijo	SIG MA-35M M	Tripode		Las vibraciones van desapareciendo a medida que se aleja el plano.		
3	5	Rayo de luz ingresa por la ventana, ilumina la pared.	-		INT HABITACIÓN	DIA	P.G contrapicado	FRONTAL-NORMAL	Paneo	SIG MA-35M M	Ronin		Rayo de luz se refleja en cámara		

6	Aurora pasa su mano por la pared que se encuentra atrás de su cama. Se levanta de la cama y sigue palpando la pared.	-	Aurora	INT HABITACIÓN	DIA	P.P de la mano de Aurora sobre la pared mientras la desplaza	FRONTAL	POV de Aurora, siguiendo el movimiento de la mano	SIG MA-35M M	Camara en mano		Ondas de vibración se visualizan en la pared, emergen debajo de la mano de Aurora. Las ondas se desvanecen a medida que se alejan del celular.	
	Aurora llega a la esquina de la habitación. Recibe un rayo de luz en su rostro. Cierra sus ojos.	-	Aurora	INT HABITACIÓN	DIA	P.M de Aurora, apoya su espalda en la pared, se sienta en el piso	FRONTAL 3/4		SIG MA-35M M	Tilt down Ronin			
1	Se observa un primer plano de fotografías en la pared: Sumario: retrato de un hombre, retrato de Aurora, Retrato de Aurora junto al hombre			INT PASILLO	DIA	P.D DE RETRATOS. SUMARIO	NORMAL	TRAVELING HORIZONTAL	SIG MA-35M M	Estabilizador			
	2	Aurora camina por el pasillo.	-	Aurora	INT PASILLO	DIA	PG de Aurora, seguimiento por el pasillo	DORSAL	DOLLY IN CÁMARA LENTA 60FPS	SIG MA 10-20M M	Ronin	Las paredes del pasillo se van oscureciendo a medida que Aurora pasa en frente de ellas	



3	Aurora pasa por enfrente de los retratos y pinturas.	-	Aurora	INT PASILLO	DIA	PM de Aurora	LATERAL	FIJO	SIG MA 35 MM	Ronin		Las paredes del pasillo se van oscureciendo a medida que Aurora pasa en frente de ellas	
4	Aurora mira sus manos		Aurora	INT PASILLO	DIA	P.P de rostro de Aurora, ubica sus manos a la altura de su cabeza	FRONTAL	DOLLY OUT	SIG MA35M M	Estabilizador	ILUMINACIÓN Luz cenital ilumina rostro y manos de Aurora		
5	Aurora continua caminando por el pasillo y llega hasta la puerta	-	Aurora	INT PASILLO	DIA	P,M de Aurora	CONTRAPICADO 3/4	FIJO	SIG MA35M M	Cámara en mano			
6	Aurora abre la puerta y recibe el repulsor de luz.	-	Aurora	INT PASILLO	DIA	P.G de pasillo	NORMAL	ZOOM IN	SIG MA 10-20M M	Ronin			

5	1	Aurora camina por el andén, llega a su casa con bolsas, el habitante de calle camina hacia ella.	-	Aurora	EXT. CALLE	DIA	P.G de la calle. Se observan las dos casas contiguas	FRONTAL-PANORAMICO PLANO MASTER FRENTE A LA	FIJO	SIG MA 24-70M M	Trípode			
---	---	--	---	--------	------------	-----	--	---	------	-----------------	---------	--	--	--

	2	Aurora baja su mirada de a casa de su vecino al habitante de calle.	-	Habitante de la calle.	EXT. CALLE	DIA	P.O.V Aurora - P.G	NORMAL		TILT DOWN - SHAKE RACK FOCUS : Cambio de foco de casa de Javier a rostro de Habitante	SIG MA 24-70M M	Ronin			
	3	Aurora se detiene en frente de su casa. Antes de abrir la reja, observa al habitante de calle.		Aurora	EXT.CALLE	DIA	P.M de Aurora	FRONTAL 3/4	FIJO	SIG MA35M M	Tripode				
	4	Habitante de la calle, se acerca a Aurora. Se observa al fondo que Javier sale de su casa.		Habitante de la calle	EXT.CALLE	DIA	P.P rostro habitante	FRONTAL		PANEO: De izquierda a derecha	SIG MA35M M	CAMARA EN MANO	Efecto sonido: latidos de cotazon	Efecto desenfoco alrededor del rostro del personaje.	

5	Aurora intenta comunicarle al habitante que no puede escucharlo.		Aurora Habitante de la calle	EXT.CALLE	DIA	P.M de Aurora y habitante	LATERAL	FIJO	SIG MA35MM	TRIPODE			
6	El habitante se acerca mas a Aurora	Como no vas a tener plata con esta casota en la que vivís! Dame plata pues o lo	AuroraHabitante de la calle	EXT CALLE	DIA	P.P rostro de habitante de calle	OVERSHOULDER - AURORA	FIJO	SIG MA35MM	CAMARA EN MANO			

		que tengas de comer y te dejo en paz.											
7	Aurora inteta abrir apurada la puerta		Aurora	EXT CALLE	DIA	P.P de manos de Aurora abriendo la reja de su jardin	PICADO	FIJO	SIG MA35MM	CÀMARA EN MANO			
8	Javier se acerca a donde el habitante y Aurora	Aurora emite sonido	Aurora Hbaitante de la calle Javier	EXT CALLE	DIA	P.G de la calle, se observan las dos calles.	FRONTAL	FIJO	SIG MA-24-70MM	TRIPODE			

9	Javier toca el hombro del habitante y se situa junto a él.		Javier Habitante	EXT CALLE	DIA	P.M de Javier y habitante	LATERAL	SEGUIMIENTO	SIG MA35MM	CÀMARA EN MANO				1
10	Aurora observa a la situación		Aurora	EXT CALLE	DIA	P.M de Aurora	FRONTAL 3/4	FIJO	SIG MA35MM	CÀMARA EN MANO				
11	El habitante se retira del lugar		Habitante Javier	EXT CALLE	DIA	P.G de andén	NORMAL	FIJO	SIG MA35MM	CÀMARA EN MANO				
12	Aurora observa de arriba abajo a Javier		Javier	EXT CALLE	DIA	P.O.V aurora - P.P de Javier	FRONTAL	TILTP UP: Comienza en los pies de Javier termina en su rostro	SIG MA35MM	TRIPODE				Efecto desenfoco alrededor del PERSONAJE

13	Javier saluda a Aurora		Javier y Aurora	EXT CALLE	DIA	P.M de Aurora y Javier	LATERAL	FIJO	SIG MA35MM	TRIPODE				rostro del personaje.
14	Javier le entrega el papel a Aurora		Javier	EXT CALLE	DIA	P.P manos de Javier entregando el papel	PICADO 45°	FIJO	SIG MA35MM	ESTABILIZADOR				4

2	Aurora se encuentra en su taller de arte realizando un boceto.		Aurora	INT SALA ARTE	NOC HE	P.G de Aurora en el centro de la sala	LATERAL	ZOOM IN	SIG MA 24-70M M	RONIN			
3	Sostiene con una mano un papel pequeño que saca de su bolsillo. Con la otra mano sostiene el pincel, no deja de pintar.	-	Aurora	INT SALA ARTE	NOC HE	P.M de Aurora	CENITAL	FIJO	SIG MA 24-70M M	GRIP BRAZO RONIN			
4	Aurora detalla las líneas de l boceto que realiza		Retrato	INT SALA ARTE	NOC HE	P.D lienzo y líneas del retrato	POV DE AURORAFRONTAL	TILL DOWN	SIG MA 18-50M M	ESTABILIZADOR	60 fps		El boceto del retrato de va marcando en el dibujo a medida que la cámara lo recorre
5	Aurora arroja el papel al suelo. Se observa el papel en primer plano y al fondo se observa a Aurora .		Aurora	INT SALA ARTE	NOC HE	P.P de papel sobre el suelo	CONTRAPICADO - RACK FOCUS Cambio de foco de papel a Aurora	RAS PISO	SIG MA 35M M				


	6	Aurora mancha de pintura el boceto que ha hecho del rostro de Javier		Aurora	INT SALA ARTE	NOC HE	P.M de Aurora	FRONTAL	ZOOM IN (A rostro de Aurora)	SIG MA 35M M	TRIPODE		
	7	Se observan gotas de pintura caer al suelo proveniente s de los tachones que ha realizado		Retrato	INT SALA ARTE	NOC HE	P.P de gotas que caen de la pintura	NORMAL	FIJO	SIG MA 1850 MM	TRÍPODE		
7	1	Se observa una mancha de café sobre un mesón. Una gota de café cae encima.		Café	INT COCINA DIA	DIA	P.D de café	PICADO 45°	FIJO	SIG MA 1850 MM	TRÍPODE		
	2	Se muestra una cafetera encendida sobre el meson de cocina. Enfrente de esta un celular vibra. Aurora lo agarra con su mano.		Cafetera/c elular	INT COCINA DIA	DIA	P.G cocina	FRONTAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRÍPODE		

3	Se muestra el chat con su hermana	Aurora-Celular	INT COCINA DIA	DIA	P.D pantalla celular	PICADO	FIJO	SIG MA 1850 MM	TRÍPODE		En el chat se muestra un sticker en LSC.
4	Aurora escribe en su celular el mensaje	Aurora	INT COCINA DIA	DIA	P.M de Aurora	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRÍPODE		
5	Aurora mira los utensilios de la cocina	Aurora	INT COCINA DIA	DIA	P.P de Aurora	FRONTAL 3/4	Paneo (Desde pared con utensilios de cocina hasta rostro de Aurora)	SIG MA 35M M	TRÍPODE		Vibracion se extiende en pared como grietas
6	Aurora toca la pared de la cocima	Aurora	INT COCINA DIA	DIA	P.P de mano de Aurora	LATERAL	TRAVELLING, SEGUIMIENTO	SIG MA 35M M	CAMARA EN MANO		
7	Apoya la taza de nuevo en el mesón	Aurora	INT COCINA DIA	DIA	P.M de Aurora	DORSAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRÍPODE		



Imagen generada con IA

PLANO
MASTE
R:
TODA
LA
ACCIÓN
N - P.G
NORM
AL

8	1	Aurora se encuentra frente a la casa de Javier		Aurora	EXT. CASA JAVIER	DIA	P.P de Aurora, se observa la casa de Javier al fondo.	DORSAL	ZOOM OUT	SIG MA 35M M	TRÍPODE				Imagen generada con IA	
	2	Aurora se acerca a la puerta, saca su libreta y presiona el timbre		Aurora	EXT. CASA JAVIER	DIA	P.G de Aurora P.O.V javier desde interior de la casa - Camara espia	FRONTAL 3/4	SEGUIMIENTO	SIG MA 24-70M M	CAMARA EN MANO					
	3	Javier abre la puerta		Aurora y Javier	EXT. CASA JAVIER	DIA	P.M de Aurora y Javier	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE					
	4	Aurora señala su libreta y hace la seña de pintura		Aurora y Javier	EXT. CASA JAVIER	DIA	P.M de Aurora	OVERSHOULDER JAVIER	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE					

5	Javier cierra la puerta y sale al antejardin. Se señala.		Javier	EXT. CASA JAVIER	DIA	P.P de Javier	FRONTAL 3/4	TILL DOWN - De rostro a manos	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
6	Aurora escribe y le muestra a Javier, Javier asiente	"Puedo hacerte un retrato"	Aurora y Javier	EXT. CASA JAVIER	DIA	P.M de Auora y Javier	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
7	Javier escribe en la libreta y señala la	"La casa detrás de mi retrato"	Javier	EXT. CASA JAVIER	DIA	P.D de manos de Javier	PICADO	SEGUIMIENTO	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			

	casa. Mira su reloj												
8	Javier le da el beso a Aurora		Aurora y Javier	EXT. CASA JAVIER	DIA	P.M Aurora y Javier	HOLANDES	SEGUIMIENTO	SIG MA 35M M	GRIP			
9	Aurora sonríe		Aurora	EXT. CASA JAVIER	DIA	P.P de Aurora	FRONTAL 3/4 -	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
10	Aurora mira hacia la entrada entreabierto		Javier	EXT. CASA JAVIER	DIA	P.G hacia interior de la casa. P.O.V de Aurora	FRONTAL	RACK FOCUS- Foco interior casa, finaliza en rostro de Javier	SIG MA 35M M	CAMARA EN MANO			

	11	Javier sonríe, se despide de Aurora. Se entra a la casa, Aurora se queda observando		Aurora y Javier	EXT. CASA JAVIER	DIA	P.M de Aurora y Javier	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
--	----	---	--	-----------------	------------------	-----	------------------------	---------	------	--------------	---------	--	--	--

9	1	Aurora observa el lienzo del atril		Aurora	INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.P.P de los ojos de Aurora	FRONTAL	FIJO	SIG MA 1850 MM	TRIPODE			
	2	Se muestra un tarro de pintura caido sobre el suelo pintura negra derramada		Tarro de pintura	INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.D Tarro de pintura negra caidosobre el suelo, pitura derramada.	CONTRAPICADO	FIJO	SIG MA 1850 MM -	TRIPODE			

	3	La cortina se levanta con la corriente de viento		Cortina, ventana	INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.G sala de arte	FRONTALNORMAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
	4	Aurora permanece en la entrada de la sala		Aurora	INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.M americano de Aurora	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE		Se ilumina cin luz cenital el el retrato. Se oscurece el entorno	

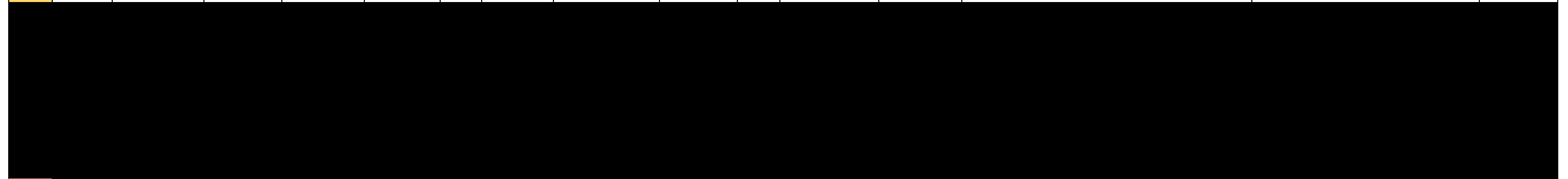
	5	Se observa el retrato de Javier		Lienzo con retrato	INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.P Lienzo con retrato de Javier	PICADO	ZOOM IN	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR					
	6	Aurora cambia su expresión mirando la pintura sale del lugar.		Aurora	INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.P rostro de Aurora	FRONTAL 3/4	FIJO	SIG MA 35M M	CÀMARA EN MANO					
10	1	Aurora sale de la sala de arte	-	Aurora	INT. PASILLO	DIA	P.M de Aurora	CONTRAPICADO	Till down	SIG MA 35M M						
	2	Cierra la puerta con fuerza	-	Aurora	INT. PASILLO	DIA	P.D de mano agarrando perilla de la puerta	FRONTALNORMAL	FIJO	SIG MA 35M M						
	3	Se recuesta sobre la puerta		Aurora	INT. PASILLO	DIA	P.P rostro de Aurora	PICADO	FIJO	SIG MA 35M M						
	4	Limpia una lagrima de su mejilla		Aurora	INT. PASILLO	DIA	P.D de mano sobre rostro	FRONTAL-NORMAL	SEGUIMIENTO	SIG MA 35M M						



	5	Camina por el pasillo		Aurora	INT. PASILLO	DIA	P.G de Aurora	FRONTAL	DOLLY IN	SIG MA 24-70. MM			Se finaliza el plano con un rayo de luz que ilumina el pasillo		
	1	Se observan algunos muebles recubiertos por sabanas blancas		Muebles	INT. SALA AURORA	NOCHE	P.D Mueble cubierto.	LATERAL	ZOOM OUT_ Se abre el plano hasta observar a Aurora en el medio de la sala	SIG MA 18-50 MM		TRIPODE			
	2	Aurora se encuentra sentada en el centro de la sala		Aurora	INT. SALA AURORA	NOCHE	P.M de Aurora	FRONTAL	FIJO	SIG MA 35MM		TRIPODE			
	3	Clava su mirada en el suelo y nota como este se vuelve negro. Todo se difumina a su alrededor, sujeta su rostro con sus manos.		Aurora	INT. SALA AURORA	NOCHE	P.P de Aurora	PICADO	TILL DOWN	SIG MA 35MM		ESTABILIZADOR			
	4	Las luces se encienden y se apagan		Luces	INT. SALA AURORA	NOCHE	P.P de bombillo	CONTRAPICADO	FIJO	SIG MA 18-50 MM		ESTABILIZADOR			

	5	Aurora mira por debajo de la puerta de la casa. Se levanta y abre la puerta		Aurora	INT. SALA AURORA	NOCHE	P.G de Aurora	CONTRAPICADO	FIJO	SIGMA 35MM	CÀMARA RAS PISO			
	6	Aurora observa a la mujer en su puerta		Aurora	INT. SALA AURORA	NOCHE	P,M de Aurora	DORSAL	TRAVELLING LATERAL: Empieza detrás de Aurora, termina mostrando entrada casa .	SIGMA 35MM	CÀMARA EN MANO			
	7	La mujer sostiene su estomago, hace seña de "silencio"	Seña "Silencio"	Mujer	EXT. ENTRADA CASA AURORA	NOCHE	P.P de mujer	FRONTAL	TILL DOWN: Del rostro al abdomen	SIGMA 35MM	CÀMARA EN MANO	Efecto cámara lenta . Mocimiento seña		
	8	Aurora empieza a gritar y cubre su rostro.		Aurora	INT. ENTRADA CASA	NOCHE	P.P de Aurora	HOLANDES	ZOOM IN	SIGMA 35MM	CÀMARA EN MANO			
	9	Aurora mueve las manos, abre los ojos.		Aurora	INT. ENTRADA CASA	NOCHE	P.P.P de Aurora - Ojos	PICADO	FIJO	SIGMA 35MM	CÀMARA EN MANO			
	10	Aurora mira a su alrededor			INT. ENTRADA CASA	NOCHE	P.O.V de Aurora	NORMAL	LEVE CRASH ZOOM: puerta - objetos- luces	SIGMA 35MM	CÀMARA EN MANO			
12	SECUCIA	Aurora enciende la grabadora. Pone las manos sobre la grabadora,	Suena bolero		INT. SALA DE ARTE.DIA	DIA	PLANO SECUENCIA: Empieza con P.G picado dela sala, por medio de un till down se pasa a un P.D de las manos de Aurora encendiendo la grabadoraSe sigue el movimiento de la danza de Aurora mostrando las manos con la grabadora, la càmara			SIGMA 35MM	GRIP: TRIPODE CON BRAZO/BARRACUDA MANFROTTO -RONIN			

	3	Aurora mira su celular y continua su recorrido por el pasillo hasta la sala			INT. PASILLO DÍA	DIA	P.D de mano sosteniendo el celular	PICADO	FIJO	SIG MA 24-70M M	ESTABILIZADOR			
--	---	---	--	--	------------------	-----	------------------------------------	--------	------	-----------------	---------------	--	--	--



14	1	Aurora abre la puerta y sale a antejardin			EXT.CASA AURORA	DIA	P.M de Aurora	DORSAL	DOLLY IN	SIG MA 35M M	RONIN			
	2	Aurora mira su antejardin, luego a la casa de Jaier			EXT.CASA AURORA	DIA	P.O.V de Aurora: observa jardin desplaza mirada a casa de J.	PUNTO DE VISTA: PANELO DE JARDIN A JARDIN DE JAVIER. ZOOM IN A CAJA. TILL UP DE LA CAJA A LA PUERTA, SALE JAVIER.		SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
	3	Javier sale de su casa y le hace una seña a su vecina con su mano y le muestra la caja.			EXT.CASA AURORA	DIA	P.G de las dos casas	FRONTAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			

	4	Aurora sonríe y se aproxima ala reja para abrirla			EXT.CASA AURORA	DIA	P.P de rostro Aurora	LATERAL	RACK FOCUS : De Javier al rostro de Aurora en primer plano.	SIG MA 35M M	TRIPODE			
	5	Javier arrastra la caja por el ande.			EXT.CASA AURORA	DIA	P.M de Javier	FRONTAL 3/4	TRAVELLING IN	SIG MA 35M M	RONIN			

	6	Javier entra, Aurora cierra la reja			EXT.CASA AURORA	DIA	P.D de la mano de Auora cerrando la reja	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
--	---	-------------------------------------	--	--	-----------------	-----	--	---------	------	--------------	---------	--	--	--



15	1	Aurora cieera la puerta, se gira hacia Javier sonriendo			INT. CASA AURORA DIA	DIA	P.G de la sala	FRONTALNORMAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
	2	Javier le da un beso en la mejilla, y señala su ojo			INT. CASA AURORA DIA	DIA	P.M de Aurora y Javier	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
	3	Javier abre la caja, Aurora se acerca a la caja.			INT. CASA AURORA DIA	DIA	P.M de Aurora y Javier	CENITAL	ZOOM IN LENTO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
	4	Javier saca la libreta y escribe	"Un regalo para que continúes con tu arte."			INT. CASA AURORA DIA	DIA	P.P de Javier	OVERSHOULDER (Aurora)	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE		

5	Javier muestra la nota y hace la seña de "pintar".Aurora sonríe.			INT. CASA AURORA DIA	DIA	P.D de libreta y mano haciendo la seña	PICADO	SEGUIMIENTO - Movimiento manos	SIG MA 1850 MM	TRIPODE			
6	Aurora toma algunos objetos de la caja			INT. CASA AURORA DIA	DIA	P.P de Aurora	FRONTAL 3/4	TRAVELING DOWN	SIG MA 35MM	ESTABILIZADOR			

7	Javier detalla las fotografías en la pared de Aurora			INT. CASA AURORA DIA	DIA	P.G de pared con fotografías	P.O.V de Javier	TILL DOWN	SIG MA 35MM	ESTABILIZADOR			
8	Aurora toma de la mano a Javier			INT. CASA AURORA DIA	DIA	P.M de Javier y Aurora	FRONTAL 3/4	PANEO: Empieza con Javier termina en Aurora	SIG MA 35MM	ESTABILIZADOR			
9	Aurora conduce de la mano a Javier al salón de arte			INT. CASA AURORA DIA	DIA	P.D de manos agarradas, se observa pasillo al fondo	LATERAL	FIJO	SIG MA 35MM	ESTABILIZADOR			

CAPITULO ·2

16	1	Se muestra la llave abierta del lavamanos por varios segundos			INT .BAÑO AURORA	DIA	P.D de llave abierta. Manos de Aurora ingresan al final de la toma	PICADO	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
	2	Aurora se mira en el espejo, se echa agua. Pasa sombra			INT .BAÑO AURORA	DIA	P.M de Aurora en el espejo-reflejo	DORSAL	FIJO	SIG MA 35M M 24 FPS	TRIPODE		Sombra negra se observa pasar por el reflejo del espejo	
	3	Aurora observa pasar una sombra por el pasilo			INT .BAÑO AURORA	DIA	P.P.P de ojos de Aurora	FRONTAL 3/4	ZOOM OUT	SIG MA 35M M 24 FPS	TRIPODE			

4		Aurora se queda cerca a la puerta del baño observando ,agarra la perilla de la puerta.			INT .BAÑO AURORA	DIA	P.P de Aurora	LATERAL	TILL DOWN Empieza en rostro termina con la mano agarrando la perilla	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
---	--	--	--	--	------------------	-----	---------------	---------	--	--------------	---------------	--	--	--

17	1	Aurora abre la puerta del cuarto			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.P de mano abriendo la puerta	LATERAL	TRAVELING IN	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
	2	Se muestra un atril en el centro de la habitacion			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.G sala de arte	FRONTAL	FIJO	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			


3	Aurora entra en la sala y ubica la silla. Le indica a Javier que se siente			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.M de Aurora	CONTRAPICADO	FIJO	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
4	Aurora quita la tela del cuadro.			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.P de manos de Aurora, con lienzo al fondo	FRONTAL NORMAL	FIJO	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
5	Javier se pone de pie y hace el intento de observar el lienzo, pero Aurora lo frena con su brazo.			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.M de Aurora y Javier	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
6	Aurora hace seña de negación.			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.P de mano de Aurora	FRONTAL 3 /4	FIJO	SIG MA	ESTABILIZADOR			

									35M M				
7	Javier camina por todo el cuarto, y observa los cuadros			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P,Americano de Javier	CONTRAPICADO - FRONTAL 3/4	TRAVELLING - Seguimiento desplazamiento	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
8	Aurora lo observa con desconfianza			INT. SALA DE ARTE.DIA	DIA	P.M de Aurora	PICADO	FIJO	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			

9	Javier se acerca al cuadro y remueve cubierta de lienzo			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.M de Javier	CONTRAPICADO	PANEO - De Javier al lienzo	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
10	Aurora sujeta a Javier, le quita la tela. Javier rie	JAVIER (Sonrisa nerviosa) Perdón, perdón, que atrevido soy, 58 agg verdad.		INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.P de Aurora y Javier	FRONTAL	CRASH ZOOM (De mano de Aurora a rostro de Javier	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
11	Se muestra pintura en el lienzo			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.D de lienzo	PICADO	TILL DOWN	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
12	Javier escribe la nota y cubre la pintura			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.M de Javier	LATERAL	PANEO: De Javier hasta Aurora	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
13	Aurora se situa en frente del lienzo y le indica a Javier que se siente			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.G de sala de arte	DORSAL (de Aurora)	FIJO	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			

14	Aurora empieza a realizar un boceto del retrato			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.M de Aurora	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
----	---	--	--	------------------------	-----	---------------	---------	------	--------------	---------------	--	--	--

15	Vibración del dibujo			INT. SALA DE ARTE.DIA	DIA	P.P de lienzo	OVERSHOULDER(p.o.v Aurora)	ZOOM IN	SIG MA 18-50M M	ESTABILIZADOR		Efecto vibración sobre el dibujo en el lienzo Shake leve de cámara	
	Aurora levanta la mirada, observa a Javier sin camisa			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.P rostro de Aurora	FRONTAL 3/4	FIJO	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
	Javier sonríe y se acomoda en a silla			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.M de Javier	FRONTAL	TILL UP	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
	Aurora reacciona y continua pintando			INT. SALA DE ARTE. DIA	DIA	P.G de Aurora y Javier	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
18	Aurora sale del baño en dirección al pasillo			INT. PASILLO	DIA	P.M de Aurora	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
	Aurora camina por el pasillo y este se oscurece			INT. PASILLO	DIA	P.americano de Aurora	DORSAL	DOLLY IN	SIG MA 24-70M M	ESTABILIZADOR			
	Una sombra se encuentra al final del pasillo,			INT. PASILLO	DIA	P,G del pasillo	FRONTAL	FIJO	SIG MA 24-70M M	ESTABILIZADOR			

	4	Aurora observa asustada			INT. PASILLO	DIA	P.P de Aurora	FRONTAL 3/4	TRAVELLING	SIG MA 24-70MM	ESTABILIZADOR			
	5	La sombra se se gira hacia Aurora, sonr�e			INT. PASILLO	DIA	P.G del pasillo - sombra	OVERSHOULDER - Aurora	FIJO	SIG MA 24-70MM	ESTABILIZADOR	Efecto Ojo de Pez, entorno oscuro, sonrisa de sombra se ilumina.		
	6	Aurora corre en direcci�n opuesta			INT. PASILLO	DIA	P.M de Aurora	PICADO	PANEO: De Aurora a pared de la casa	SIG MA 24-70MM	ESTABILIZADOR			
	1	La luz de una sirena se ve a trav�s de la ventana de la sala			INT. SALA	DIA	P.D ventana de casa	FRONTAL - NORMAL	FIJO	SIG MA 35 MM	TRIPODE			
19	2	Aurora se asoma a la ventana oculta entre las cortinas			INT. SALA	DIA	P.P de Aurora	LATERAL	FIJO	SIG MA 35 MM	C�MARA EN MANO			

	3	Observa una patrulla y a los policas que entran y salen			INT. SALA	DIA	P.G de calle ext, casa Javier	P.O.V de Auroracámara espia	LEVE CRASH ZOOM: De patrulla de policas hasta la entrada	SIG MA 24-70 MM	CÁMARA EN MANO			
--	---	---	--	--	-----------	-----	-------------------------------	-----------------------------	--	-----------------	----------------	--	--	--

								de casa de Javier						
	4	Aurora cierra las cortinas, saca su celular			INT. SALA	DIA	P.M de Aurora	FRONTAL 3/4	FIJO	SIG MA 35M M	CÁMARA EN MANO			
	5	Mira de nuevo al exterior, algunos policas se aproximan a su casa			INT. SALA	DIA	P.G antejardin de Aurora (overshoulder Aurora)	FRONTAL	PANEO - De andena su antejardin	SIG MA 24-70 MM	CÁMARA EN MANO			
	6	Aurora se graba con su celular			INT. SALA	DIA	P.M de Aurora	LATERAL	FIJO	SIG MA 35 MM	CÁMARA EN MANO			
	7	Aurora ve a los policas aproximarse y deja caer su celular al piso.			INT. SALA	DIA	P.P mano de Aurora con celular	FRONTAL-NORMAL	TRAVELLING DOWN - de mano a piso	SIG MA 35 MM	CÁMARA EN MANO		Fade a negro	

20	1	El cuato oscuro es iluminado por una luz cenital que alumbrá el atril			INT. SALÓN DE ARTE	NOCHE	P.G de sala de arte	FRONTAL	FIJO	SIGMA 35 MM	TRIPODE			
	2	Se muestra la pintura del retrato de Javier en el lienzo			INT. SALÓN DE ARTE	NOCHE	P.P de pintura con retrato	PICADO	ZOOM IN	SIGMA 18-50 MM	TRIPODE			
	3	El retrato se mueve, el rostro de Javier sonríe			INT. SALÓN DE ARTE	NOCHE	P.D de líneas del retrato	FRONTAL	TILL DOWN	SIGMA 18-50 MM	TRIPODE			

	4	El rostro de Javier mira hacia la puerta del salón			INT. SALÓN DE ARTE	NOCHE	P.P.P ojos del retrato	FRONTAL	FIJO	SIGMA 18-50 MM	TRIPODE	Boceto de retrato (carboncillo-no pintura)	EJEMPLOñ	
	5	La perilla de la puerta se mueve.			INT. SALÓN DE ARTE	NOCHE	P.D de perilla de la puerta	CONTRAPICADO	ZOOM IN	SIGMA 18-50 MM	TRIPODE			



21	1	Aurora mira la puerta y despues de unos segundos la abre			INT. PASILLO	NOCHE	P.P de mano Aurora	CONTRPICADO	FIJO	SIGMA 35 MM	ESTABILIZADOR			
	2	Asomada hacia el salon, ubica el retrato de Javier			INT. PASILLO	NOCHE	P.P rostro de Aurora	FRONTAL	FIJO	SIGMA 35 MM	ESTABILIZADOR			
	3	Detalla algunas partes del retrato			INT. PASILLO	NOCHE	P.P de retrato	P.O.V de Aurora - FRONTAL	TILL DOWN	SIGMA 35 MM	CÁMARA EN MANO			
	4	Apaga la luz del salón			INT. PASILLO	NOCHE	P.D interruptor de la luz	LATERAL	FIJO	SIGMA 35 MM	ESTABILIZADOR			
22	1	Se observa in sobre el tocador: maquillaje, lociones,			INT. CUARTO	NOCHE	P.D de objetos	FRONTAL	SUMARIO PLANOS FIJOS: Maquillaje	SIGMA 18-50 MM	TRIPODE			
		cofre de joyas.							lociones, joyas.					
	2	La mano de Aurora toma un portraretratos que está también sobre el tocador			INT. CUARTO	NOCHE	P.P mano de Aurora. Las manos cubren la foto	LATERAL	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE			


3	Aurora está sentada frente al tocador, acaricia la fotografía			INT. CUARTO	NOCHE	P.M de Aurora	DORSAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
4	Se observa en el portraretros la fotografía de un hombre en compañía de Aurora			INT. CUARTO	NOCHE	P.D de portraretros	PICADO	FIJO	SIG MA 18-50M M	TRIPODE			
5	La hermana de Aurora se sitúa junto a ella, frente al espejo, Aurora la observa	MERCEDES hablando y en L.S.C"Te he visto muy feliz últimamente, sabes que las penas algún día acaban."		INT. CUARTO	NOCHE	P.G de Mercedes y Aurora	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
6	Aurora responde en LSC	"Lo extraño y sé que nadie lo reemplazará. Por ahora		INT. CUARTO	NOCHE	P.M de Aurora	FRONTAL 3/4	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			

		estoy feliz con el trabajo y con Javier"											
7	Mercedes se acerca a la cama, toma dos vestidos que se encuentran colgados en un gancho de ropa, los levanta y se los enseña a su hermana. Aurora señala el vestido verde.			INT. CUARTO	NOCHE	P.P mano de Mercedes sosteniendo el vestido	CONTRAPICADO	TILL DOWN	SIGMA 35MM	TRIPODE			
8	El celular de Aurora se ilumina			INT. CUARTO	NOCHE	P.D. de celular sobre tocador	LATERAL	FIJO	SIGMA 18-50MM	TRIPODE			
9	Mercedes le indica a Aurora que tome el teléfono			INT. CUARTO	NOCHE	P.G de Mercedes y Aurora	FRONTAL 3/4	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE			

	10	Llega mensaje de Javier al celular	Mensaje de texto: Hola vecina, ¿Sigues en pie lo de esta noche? Tengo un detalle que podría		INT. CUARTO	NOCHE	P.D de celular	PICADO	FIJO	SIGMA 18-50MM	ESTABILIZADOR			
--	----	------------------------------------	---	--	-------------	-------	----------------	--------	------	---------------	---------------	--	--	--

			interesarlo.											
	11	Aurora responde el mensaje	Mensaje de texto: Hola, trabajo en pintura. Nos podemos ver a las 7 pm. Preparo café.		INT. CUARTO	NOCHE	P.M de Aurora	CONTRAPICADO	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE			
	12	Aurora le muestra el mensaje a Mercedes			INT. CUARTO	NOCHE	P.M de Mercedes	OVERSHOULDER de Aurora	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE			
	13	Las luces se encienden y se apagan			INT. CUARTO	NOCHE	P.G de habitación	FRONTAL	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE			

23	1	Javier observa hacia el interior de la casa de Aurora por una de las ventanas			EXT. ENTRADA CASA AURORA	NOCHE	P.G de sala Aurora (perspectiva cámara espia)	FRONTAL - NORMAL	PANEO	SIGMA 35MM	CÁMARA EN MANO		
	2	Javier se arregla el cabello			EXT. ENTRADA CASA AURORA	NOCHE	P.P manos de Javier	PICADO	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE		
	3	Javier vuelve a mirar por la ventana y observa a Aurora			EXT. ENTRADA CASA AURORA	NOCHE	P.M de Javier	DORSAL	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE		
	4	Javier se acomoda frente a la entrada.			EXT. ENTRADA CASA AURORA	NOCHE	P.P rostro de Javier	LATERAL	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE		

24	1	Aurora camina por el pasillo y observa las paredes			INT. PASILLO	NOCHE	P.M piernas de Aurora	LATERAL	TRAVELLING LATERAL	SIGMA 35MM	CÁMARA EN MANO	Empieza efecto vibración/velocidad obturación 14 - 1/8	EJEMPLO:	
	2	Punto de vista de Aurora: vibraciones en su entorno			INT. PASILLO	NOCHE	P.G pasillo	P.O.V Aurora - FRONTAL	TRAVELLING IN	SIGMA 24-70MM	CAMARA EN MANO			

	3	Aurora siente mareo y se apoya contra la pared			INT. PASILLO	NOCHE	P.M de Aurora	CONTRAPICADO	SEGUIMIENTO	SIGMA 35MM	CÁMARA EN MANO			
	4	Aurora toca su oído al sentir el zumbido			INT. PASILLO	NOCHE	P.P de rostro Aurora	LATERAL	FIJO	SIGMA 35MM	CÁMARA EN MANO			
25	1	Mercedes toma el celular de Aurora que se encuentra sobre el tocador			INT. HABITACIÓN	NOCHE	P.P rostro de Mercedes	FRONTAL 3/4	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE			
	2	Mercedes lee la conversación del whatsapp			INT. HABITACIÓN	NOCHE	P.D de pantalla celular-mensajes	PICADO	FIJO	SIGMA 18-50MM	ESTABILIZADOR			
	3	Mercedes camina del tocador a la ventana.			INT. HABITACIÓN	NOCHE	P.M de Mercedes	CONTRAPICADO	TRAVELLING LATERAL	SIGMA 35MM	ESTABILIZADOR			

	4	Mercedes hace una llamada por celular			INT. HABITACIÓN	NOCHE	P.G calle - antejardín primer piso	FRONTALNORMAL (punto de vista Mercedes)	FIJO	SIGMA 35MM	CÁMARA EN MANO			
	5	Mercedes mira por la ventana hacia el primer piso			INT. HABITACIÓN	NOCHE	P.P rostro de Mercedes	LATERAL	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE			

	1	Javier y Aurora se encuentran sentados en el sillón			INT. SALA	NOCHE	P.G sillón con Aurora y Javier	FRONTAL	FIJO	SIGMA 35 MM	TRIPODE	
	2	Javier rodea con su brazo por el hombro y sujeta la espalda de Aurora - cercanía entre los cuerpos			INT. SALA	NOCHE	P.M de Aurora y Javier	LATERAL	FIJO RACK FOCUS - De Javier a Aurora	SIGMA 35 MM	TRIPODE	
	3	Mercedes se aproxima por el pasillo			INT. SALA	NOCHE	P.P de Mercedes bajando la escalera	CONTRAPICADO	TRAVELLING OUT	SIGMA 35 MM	ESTABILIZADOR	
26	4	Javier se separa de Aurora cuando se percata de Mercedes			INT. SALA	NOCHE	P.P de Javier	FRONTAL 3/4	FIJO	SIGMA 35 MM	TRIPODE	

5	Mercedes observa a Javier y Aurora	MERCEDES (Realiza señas y habla al tiempo) Buenas noches, qué pena interrumpir es que llegó el domicilio.		INT. SALA	NOCHE	P.G de sala, llega Mercedes.	LATERAL	FIJO	SIGMA 35 MM	TRIPODE			
6	Javier le responde a Mercedes	JAVIER Buenas noches, no sabía que mi vecina tenía compañía.		INT. SALA	NOCHE	P.M de Javier y Aurora	FRONTAL	FIJO	SIGMA 35 MM	TRIPODE			
7	Aurora observa a Javier y a Mercedes. Se acerca a su hermana			INT. SALA	NOCHE	P.M de Mercedes	LATERAL	TRAVELLING LATERAL	SIGMA 35 MM	ESTABILIZADOR			
8	Mercedes se comunica en LSC y pronuncia al mismo tiempo las palabras.			INT. SALA	NOCHE	P.P manos y rostro de Mercedes	FRONTAL 3/4	FIJO	SIGMA 35 MM	ESTABILIZADOR			

9	Aurora realiza seña de negación. Javier se levanta del sofá, atiende su teléfono.en el pasillo			INT. SALA	NOCHE	P.G de Javier y Aurora	LATERAL	FIJO	SIGMA 35 MM	TRIPODE			
10	Mercedes detalla las flores y la botella de vino			INT. SALA	NOCHE	P.P de flores, al fondo se observa Mercedes mirandolo	CONTRAPICADO	FIJO - RACK FOCUS - De mercedes a flores	SIGMA 35MM	TRIPODE			
11	Mercedes se despide de Aurora, Aurora cierra la puerta.			INT. SALA	NOCHE	P.G de Mercedes y Aurora	LATERAL	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE			
12	Aurora recoge los pocillos de café sobre la mesa y camina hacia la cocina.			INT. SALA	NOCHE	P.P de pocillo, entra la mano de Aurora	FRONTAL-NORMAL	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE			
1	Se muestra la imagen de Javier sobre el lienzo			INT. SALA DE ARTE	NOCHE	P.P de lienzo con retrato	PICADO	ZOOM IN - lento	SIGMA 18-50 MM	TRIPODE			

2	Aurora observa los ojos del personaje, pasa a los labios del personaje			INT. SALA DE ARTE	NOCHE	P.D de rostro - Javier pintura	FRONTAL	CRASH ZOOM de ojos a boca	SIGMA 18-50 MM	ESTABILIZADOR			
3	Las paredes de la sala se oscurecen			INT. SALA DE ARTE	NOCHE	P.G de sala	DORSAL (Aurora)	FIJO	SIGMA 35M M	TRIPODE			
4	La pintura se empieza a oscurecer			INT. SALA DE ARTE	NOCHE	P.P de pintura	PICADO - Overshoulder Auora	FIJO	SIGMA 35M M	TRIPODE			

6	El rostro de la pintura emite palabras	RETRATO JAVIER (Grita enojado) NO te imaginas lo que soy capaz de hacer		INT. SALA DE ARTE	NOCHE	P.D de rostro - Javier pintura	FRONTAL	ZOOM OUT	SIGMA 18-50 MM	TRIPODE			
7	Aurora observa inmóvil la pintura			INT. SALA DE ARTE	NOCHE	P.P rostro de Aurora	LATERAL	FIJO	SIGMA 18-50M M	TRIPODE			
8	El cuadro empieza a derramar sangre por la parte de atrás y forma un charco alrededor de los pies de Aurora.			INT. SALA DE ARTE	NOCHE	P.M de Aurora - se muestra parte trasera de pintura enfrente de ella	CONTRAPICADO	TILL DOWN - Seguimiento caída de sangre	SIGMA 18-50M M	ESTABILIZADOR			

	9	Aurora levanta la vista y observa la chica herida			INT. SALA DE ARTE	NOCHE	P.P.P Ojos de Aurora	FRONTAL	FIJO	SIGMA 18-50MM	TRIPODE			
	10	La mujer realiza la seña de "Gracias"			INT. SALA DE ARTE	NOCHE	P.M de mujer herida	LATERAL	TILL UP	SIGMA 18-50MM	TRIPODE		Luz que ilumina la mujer - Intermitente	

28	1	Aurora se encuentra acostada en el suelo. Abre los ojos	i+		INT. PUERTA CASA	DIA	P.P de Aurora	CENITAL	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE		Luz de de ambiente intermitente	
	2	Se muestra el documento. Aurora se sienta.			INT. PUERTA CASA	DIA	P.P de documento Al fondo se ve	PICADO	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE		Luz de de ambiente intermitente	

							Aurora sentarse							
	3	Aurora mira las luces			INT. PUERTA CASA	DIA	P.M de Aurora	LATERAL	TILL UP	SIGMA 35MM	ESTABILIZADOR			
	4	Se muestra la hoja que ingresa por debajo de la puerta			INT. PUERTA CASA	DIA	P.P de espacio debajo de la puerta	FRONTAL (Cámara ras piso)	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE			
	5	Aurora alcanza la hoja con un palo			INT. PUERTA CASA	DIA	P.M de Aurora	DORSAL (Puerta al fondo)	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE			
	6	Se pone unos aguantos,			INT. PUERTA CASA	DIA	P.P de mano	LATERAL	TRAVELLING LATERAL	SIGMA 35	ESTABILIZADOR			

	agarra la nota					con guante			MM					
7	Se muestra la nota	V.O de Javier ·De mi no te librarás ni en propios sueños		INT. PUERTA CASA	DIA	P.D de nota	PICADO	FIJO RACK FOCUS - De nota a Aurora	SIG MA 18-50M M	TRIPODE				
8	Aurora deja caer la nota, se sujeta contra la puerta			INT. PUERTA CASA	DIA	P.P de pies de Aurora (se observa cuando cae la hoja)	LATERAL (Cámara ras piso)	FIJO	SIG MA 35M M	CÁMARA EN MANO				
9	La vista de Aurora se nubla			INT. PUERTA CASA	DIA	P.M de Aurora	FRONTAL	TRAVELLING OUT	SIG MA 35M M	CÁMARA EN MANO				
10	Las luces se encienden y se apagan			INT. PUERTA CASA	DIA	P.P bombillo	NADIR	ZOOM IN	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR				
11	Aurora retrocede varios pasos			INT. PUERTA CASA	DIA	P.M de Aurora	LATERAL	TRAVELLING LATERAL	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR				
12	Aurora lee el mensaje de Mercedes en su celular	Texto: Ya van por ti, alista todo.		INT. PUERTA CASA	DIA	P.D de celular	PICADO	FIJO	SIG MA 18-50 MM	ESTABILIZADOR				

	13	Aurora mira la maleta de viaje que se encuentra en la esquina de la sala.			INT. PUERTA CASA	DIA	P.P rostro de Aurora	FRONTAL 3/4	FIJO	SIG MA 35M M	CÁMARA EN MANO			
	1	Aurora sale de la cocina sosteniendo la bandeja con vasos y copas			INT. PASILLO	DIA	P.P de manos sosteniendo la bandeja	FRONTAL	DOLLY OUT	SIG MA 35M M	ESTABIILIZADOR			
	2	Camina por el pasillo			INT. PASILLO	DIA	P.M de Aurora	LATERAL	TRAVELLING LATERAL	SIG MA 35M M	ESTABIILIZADOR			
	3	Observa por el reflejo del espejo a Javier			INT. PASILLO	DIA	P.M de Javier en el espejo	FRONTAL - 3/4	FIJO	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
	4	Aurora retrocede unos pasos y se esconde			INT. PASILLO	DIA	P.G de Aurora	FRONTAL 3/4	FIJO	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
	5	Detalla el movimiento de labios de Javier al hablar			INT. PASILLO	DIA	P.P.P boca Javier	FRONTAL 3/5	FIJO	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			
29	6	Aurora lo observa . Javier se mueve de su posición.			INT. PASILLO	DIA	P.P de Aurora	FRONTAL 3/4	PANEO: De rostro Aurora a imagen de Javier en el espejo.	SIG MA 35M M	ESTABILIZADOR			

	1	Aurora toma un sorbo del vaso			INT. COMEDOR	NOCHE	P.P de manos de Aurora sosteniendo el vaso	LATERAL	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE			
	2	Javier se aproxima por el pasillo			INT. COMEDOR	NOCHE	P.M de Javier	FRONTAL	DOLLY OUT	SIGMA 35MM	ESTABILIZADOR			
	3	Aurora observa a Javier y le señala la silla del comedor para que se siente.			INT. COMEDOR	NOCHE	P.G de comedor	FRONTAL	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE			
	4	Javier se siente y empieza a escribir			INT. COMEDOR	NOCHE	P.M de Javier	CONTRAPICADO	FIJO	SIGMA 35MM	TRIPODE			
	5	Le muestra la nota a Aurora	Texto: No sabía que tenías compañía, me hubieras avisado		INT. COMEDOR	NOCHE	P.D de nota	PICADO (picado overshoulder Aurora)	FIJO	SIGMA 18-50MM	TRIPODE			
30	6	Aurora lee la nota, toma lapiz y papel para escribir. Escribe			INT. COMEDOR	NOCHE	P.M de Aurora	CONTRAPICADO	TILL DOWN - De rostro a las manos escribiendo	SIGMA 35MM	ESTABILIZADOR			

7	Aurora le pasa la libreta a Javier, lee y lo cierra rapidamente	Texto: Está bien, mi hermana solo viene a ayudarme		INT. COMEDOR	NOCHE	P.D de nota	PICADO (picado overshoulder Javier)	FIJO	SIG MA 18-50 MM	TRIPODE			
---	---	--	--	--------------	-------	-------------	-------------------------------------	------	-----------------	---------	--	--	--

8	Javier agarra la mano de Aurora			INT. COMEDOR	NOCHE	P.M de Javier y Aurora	FRONTAL	FIJO	SIG MA 35 MM	TRIPODE			
9	Aurora se suelta y acaricia la mejilla de Javier			INT. COMEDOR	NOCHE	P.P mano de Aurora	LATERAL	CRASH ZOOM: de manos a rostro de Aurora luego a rostro de Javier.	SIG MA 35 MM	ESTABILIZADOR			
10	Javier se acerca a Aurora. Luego saca su celular y se levanta del comedor.			INT. COMEDOR	NOCHE	P.M de Javier y Aurora	CENITAL	FIJO	SIG MA 35 MM	TRIPODE			
11	Aurora observa a Javier. Javier se acerca a Aurora, le da un beso.			INT. COMEDOR	NOCHE	P.P de rostro - Aurora.	FRONTAL 3/4	FIJO	SIG MA 35 MM	TRIPODE			
13	Aurora se pone de pie y retira los brazos de Javier			INT. COMEDOR	NOCHE	P.M de Javier y Aurora	LATERAL	FIJO	SIG MA 35 MM	TRIPODE			

31	1	Aurora abre la puerta de la entrada			INT. PUERTA ENTRADA	NOCHE	P.G sala - entrada	PICADO	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
	2	Javier se aproxima, agarra de la cadera a Aurora			INT. PUERTA ENTRADA	NOCHE	P.M Javier y Aurora	FRONTAL	TRAVELLING IN	SIG MA 35M M	CÀMARA EN MANO			
	3	Javier le entrega algunos billetes a Aurora			INT. PUERTA ENTRADA	NOCHE	P.P manos de Javier con billete	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			

	4	Aurora realiza la seña de pregunta			INT. PUERTA ENTRADA	NOCHE	P.M de Aurora	FRONTAL 3/4	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
	5	Javier realiza la seña de pintura, sale por la puerta.			INT. PUERTA ENTRADA	NOCHE	P.M de Javier	FRONTAL 3/4	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
	6	Aurora se queda observando los billetes en su mano			INT. PUERTA ENTRADA	NOCHE	P.M de Aurora	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			

32	1	Aurora abre sus ojos debido a la luz que recibe			INT. HABITACIÓN	DIA	P.P rostro de Aurora	LATERAL	FIJO	SIG MA 35 MM	CÀMARA EN MANO			
	2	Aurora nota los brazos sobre su cintura y se gira en la cama			INT. HABITACIÓN	DIA	P.P cintura de Aurora y brazo	FRONTAL	FIJO	SIG MA 35 MM	CÀMARA EN MANO			

	3	Los brazos la agarran cada vez mas fuerte			INT. HABITACIÓN	DIA	P.M de Aurora	LATERAL	FIJO	SIG MA 35 MM	CÁMARA EN MANO			
	4	Aurora intenta gritar y soltarse de los brazos de Javier			INT. HABITACIÓN	DIA	P.G de cama	CENITAL	FIJO	SIG MA 35 MM	GRIP - TRIPODEBRAZO MANFROTTO			
	5	Aurora cierra sus ojos.			INT. HABITACIÓN	DIA	P.P de Aurora	CENITAL	ZOOM IN	SIG MA 35 MM	GRIP - TRIPODE BRAZO MANFROTTO			
33	1	Aurora abre los ojos			INT. HABITACIÓN	DIA	P.P de rostro Aurora	LATERAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
	2	Se gira hacia su costado y ya no ve a Javier			INT. HABITACIÓN	DIA	P.M de Aurora	DORSAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
	3	Se sienta en la cama, limpia su sudor			INT. HABITACIÓN	DIA	P.G de cuarto	FRONTAL	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			
	4	Clava la mirada en la pared			INT. HABITACIÓN	DIA	P.M de Aurora	FRONTAL 3/4	FIJO	SIG MA 35M M	TRIPODE			

