



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

***Guillermo Jorge Manuel José: Cortometraje inspirado en un cuento infantil,
basado en la estética de “Moonrise Kingdom”***

BOSTELMANN, Daniela

URDANETA, Sandra

Tutor:

CORREIA, Alfredo

Caracas, septiembre 2014

Para ti Ana Helena.

AGRADECIMIENTOS

A todos aquellos que se entusiasmaron cada vez que escucharon el nombre Wes Anderson, se conmovieron con Guillermo y sobre todo creyeron en nuestro proyecto. Todos ellos que, sin importar las limitaciones y ocupaciones, nos prestaron su apoyo sin esperar nada a cambio.

A ustedes, quienes a pesar de no ser una industria cinematográfica, se portaron como los mejores guías y ante todo, el mejor equipo: nuestras familias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	9
I. WES ANDERSON	9
1. Biografía.....	9
2. Filmografía	10
II. MOONRISE KINGDOM.....	14
1. Movimientos de cámara	15
2. Composición y Planos	16
3. Iluminación.....	18
4. Paleta de Colores	19
5. Vestuario y Decorados	19
III. CUENTO INFANTIL: GUILLERMO JORGE MANUEL JOSÉ	22
1. Mem Fox: Biografía del Autor	22
2. Guillermo Jorge Manuel José.....	22
IV. ADAPTACIÓN	23
1. Relación entre literatura y cine.....	23
V. EL CORTOMETRAJE.....	25
1. Definición de cortometraje	25
1.2. Características del cortometraje.....	26
CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO	28
I. EL MÉTODO	28
1. Planteamiento del problema	28
2. Objetivos	29
2.1. Objetivo general	29
2.2. Objetivos específicos	29
3. Justificación.....	29
4. Delimitación	30
II. LIBRO DE PRODUCCIÓN.....	31
1. Guion.....	31
1.1. Idea.....	31
1.2. Sinopsis	31
1.3. Tratamiento	31

1.4.	Escaleta.....	33
1.5.	Guion Literario	36
2.	Propuesta visual	47
3.	Propuesta sonora	48
4.	Propuesta de arte	48
5.	Desglose de necesidades de Producción	57
5.1.	Hoja de desglose por escena	57
5.2.	Lista de necesidades específicas	75
6.	Plan de rodaje.....	79
6.1.	Hojas de llamado	81
7.	Storyboard.....	85
8.	Guion técnico	101
9.	Ficha artística y técnica.....	105
9.1.	Ficha artística.....	105
9.2.	Ficha técnica	105
10.	Presupuesto.....	106
10.1.	Presupuesto General	106
10.2.	Análisis de Gastos.....	110
FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA		118
I.	Fuentes bibliográficas.....	118
II.	Fuentes electrónicas	118
III.	Fuentes audiovisuales	121

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Imagen 1. Moonrise Kingdom. Referencia de planos</i>	47
<i>Imagen 2. Moonrise Kingdom. Referencia Overhead shot</i>	47
<i>Imagen 3. Moonrise Kingdom. Referencia composición</i>	48
<i>Imagen 4. Moonrise Kingdom. Referencia paleta de colores</i>	49
<i>Imagen 5. Moonrise Kingdom. Referencia decorados</i>	49
<i>Imagen 6. Imagen de referencia para Sala de casa de Juan</i>	50
<i>Imagen 7. Referencia para el cuarto de Guillermo</i>	51
<i>Imagen 8. Referencia para vestuario de Guillermo</i>	52
<i>Imagen 9. Referencia para vestuario de la Sra. Ana</i>	52
<i>Imagen 10. Referencia para vestuario de la Srta. Ana joven</i>	53
<i>Imagen 11. Referencia para vestuario de padres de Guillermo</i>	53
<i>Imagen 12. Referencia de vestuario para la Sra. Ibarra</i>	54
<i>Imagen 13. Regencia Vestuario para el Sr. Tancredo</i>	54
<i>Imagen 14. Referencia de vestuario para el Sr. Arrebol</i>	55
<i>Imagen 15. Referencia de vestuario para el Sr. Tortosa Escalante</i>	55
<i>Imagen 16. Referencia de Vestuario para la Sra. Herrera</i>	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. lista de necesidades de producción.....	75
Tabla 2. Lista de necesidades de Dirección de arte: Decorados y utilería	77
Tabla 3. Necesidades de Dirección de arte: Vestuario	77
Tabla 4. Necesidades de dirección de Fotografía	78
Tabla 5. Necesidades de Postproducción	78
Tabla 6. Plan de Rodaje: día 1.....	79
Tabla 7. Plan de Rodaje: día 2.....	79
Tabla 8. Plan de Rodaje: día 3.....	80
Tabla 9. Plan de Rodaje: día 4.....	80
Tabla 10. Hoja de llamado: día 1.....	81
Tabla 11. Hoja de llamado: día 2.....	82
Tabla 12. Hoja de llamado: día 3.....	83
Tabla 13. Hoja de llamado: día 4.....	84
Tabla 14. Guion Técnico	104
Tabla 15. Presupuesto General	106
Tabla 16. Presupuesto: Costos del personal	107
Tabla 17. Presupuesto: Departamento de Producción	108
Tabla 18. Presupuesto: Departamento de Fotografía.....	108
Tabla 19. Presupuesto: Departamento de arte	109
Tabla 20. Presupuesto: Departamento de sonido.....	109
Tabla 21. Presupuesto: Postproducción.....	109
Tabla 22. Análisis de gastos: Presupuesto general	110
Tabla 23. Análisis de Costos: Costos del Personal.....	111
Tabla 24. Análisis de Costos: Departamento de Producción	113
Tabla 25. Departamento de Fotografía	114
Tabla 26. Análisis de Costos: Departamento de arte.....	114
Tabla 27. Análisis de Costos: Departamento de sonido	115
Tabla 28. Análisis de Costos: Postproducción	115

INTRODUCCIÓN

El proyecto consiste en realizar un cortometraje inspirado en un cuento infantil de ediciones Ekaré-Banco del libro: “Guillermo Jorge Manuel José”, escrito por Mem Fox.

Mem Fox es una importante escritora australiana de libros para niños y su obra “Guillermo Jorge Manuel José” narra la historia de un niño que vive al lado de un hogar para ancianos. Cuando descubre que una de las ancianas ha perdido la memoria, el niño emprende una búsqueda para recuperar los recuerdos de su amiga.

Para la realización del cortometraje, se usará como base la estética de Wes Anderson, tomando en cuenta de forma especial la utilizada por este director en su película *Moonrise Kingdom*.

Wesley Mortimer Wales "Wes" Anderson es un director de cine, guionista, actor y productor de películas estadounidense. Su gran característica es el especial cuidado en la estética de sus películas, en cuanto a simetría y composición.

En *Moonrise Kingdom*, Anderson presenta espacios y personajes con un aire “retro”, “Kitsch”, casi caricaturesco que los hacen mágicos y poco reales. Esto es lo que se quiere capturar en el cortometraje de “Guillermo Jorge Manuel José”, un ambiente que asemeje la idea de que se está en un cuento y no en la vida real. Una estética que conmueva y remita a la infancia así como la historia.

El siguiente trabajo cuenta con un cuerpo teórico que permite conocer la filmografía de Wes Anderson y sobre todo, las características de la estética que utiliza en sus obras en general, la forma en que construye imágenes, personajes y utiliza los espacios. La investigación profundiza en los 5 aspectos de la estética de *Moonrise Kingdom* que se tomaron en cuenta para llevarse a cabo en la realización del cortometraje: Movimientos de cámara, composición y planos, iluminación, paleta de colores, vestuario y decorados.

Además, conocer el cuento “Guillermo Jorge Manuel José” y a su autora, así como las bases teóricas de la adaptación de un texto literario a un guion cinematográfico y a un cortometraje, incluyendo su definición y características.

Partiendo de la teoría necesaria para poder llevar a cabo el cortometraje, el trabajo incluye el libro de producción completo que acompaña la realización de la pieza.

El resultado que se pretende obtener con este proyecto es una pieza que logre imitar, dentro de lo posible con un bajo presupuesto, las líneas estéticas plasmadas en *Moonrise Kingdom*. De la misma manera, lograr una pieza audiovisual que consiga crear una conexión sentimental con el espectador, que se conmueva, que lo remita a esos libros de cuentos infantiles que estuvieron presentes en su niñez y a su vez, lo impulse a continuar transmitiéndolos a próximas generaciones, así como también llamar la atención del público infantil para que conozca y se involucre con esta y otras historias de la literatura infantil que no son tan conocidas.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

I. WES ANDERSON

1. *Biografía*

Anderson es un raro ejemplo de un director moderno que tiene un aporte significativo en distintas áreas de producción cinematográfica, resultando en un estilo particular, el cual conecta a sus películas y las diferencia del trabajo de otros. Anderson dirige, escribe y a veces produce, poniendo especial atención a la apariencia de sus sets. Sorprendentemente, Anderson no estudió en una escuela de cine, sino que es uno de un número creciente de directores que dio con las herramientas para hacer cine de forma autodidacta. (Browning, 2011[traducción libre del autor]).

Según el portal web Biography (2013), Wesley Wales Anderson nació el 1 de mayo de 1969 en Houston, Texas, Estados Unidos. Su padre, Melver Anderson, dirigía una empresa de publicidad y relaciones públicas, y su madre, Texas Anne Burroughs, trabajó tanto en bienes raíces y la arqueología. Anderson tiene tan solo dos hermanos, Eric y Mel, y desafortunadamente sus padres se divorciaron cuando sólo tenía ocho años.

Anderson es un reconocido director y escritor de cine el cual ha estado involucrado desde su niñez en el medio, escribió obras de teatro y grabó películas de súper 8. Su educación primaria la realizó en la Escuela Primaria Westchester y la secundaria en St. John's; las dos privadas. (Biography, 2013)

Estudiando filosofía en la Universidad de Texas, conoció a su futuro colaborador Owen Wilson en un curso de dramaturgia. En ese momento, ambos aspiraban principalmente a ser escritores. Luego de graduarse, Wilson y Anderson permanecieron en Austin, Wes trabajando en un canal de televisión mientras Wilson ganaba experiencia como actor de teatro. (Biography, 2013)

Su primer trabajo juntos fue el guion y la producción de cortometrajes, Uno de esos en particular tuvo gran reconocimiento: *Bottle Rocket* (1994), estelarizado por el mismo Owen Wilson y su hermano Luke Wilson. De acuerdo a la página

IMDB, el corto fue proyectado en el Festival de Cine de Sundance, donde fue recibido con bastante éxito. Actualmente Anderson sigue desenvolviéndose como director y escritor.

2. *Filmografía*

Según Michael Chabon (2013; cp. Zoller Seitz, 2013), Anderson construye mundos en miniatura, modelos a escala de mundos reales. Estos mundos miniatura que Anderson crea, comprimen temas como crimen, adulterio, suicidio, la ausencia paternal o maternal, el ahogamiento de un niño y momentos de profunda alegría y trascendencia. Anderson, quien ha sugerido que el divorcio de sus padres fue una experiencia que definió su vida, creó su propio procedimiento en todas sus películas para presentar familias, creando una serie de modelos a escala de hogares para intensificar la experiencia de ruptura y pérdida comprimiéndola. (Chabon, 2013; cp. Zoller Seitz, 2013 [traducción libre del autor]),

De acuerdo a The Internet Movie Data Base (IMDB, 2013), las 7 películas más importantes de Anderson son las siguientes:

- Bottle Rocket (1994): comenzó siendo un cortometraje co-escrito con Owen Wilson, una comedia criminal que trata sobre dos amigos que roban una librería llamada Bottle Rocket. El corto es enviado al Festival de Cine de Sundance donde llamó la atención de varios productores, por lo que se convirtió, posteriormente, en el primer largometraje dirigido por Wes Anderson en 1996. En el film Anthony, después de pasar voluntariamente un tiempo en un sanatorio mental por agotamiento nervioso, no deja de soñar con encontrar el amor de su vida. Dignan, es un joven cuyo mayor sueño es convertirse en ladrón y alcanzar una posición particular entre delincuentes y artistas del robo, para poder trabajar para el señor Henry, un mafioso que posee una jardinería ficticia. Dignan, planea el robo de una fábrica para enriquecerse y ser feliz para siempre, incluye a Anthony y luego se le une un tercer personaje llamado Bob, un rico arrogante que anhela una familia diferente a la que ya tiene. Al final cada uno cumple su sueño de maneras que no se imaginaban.

- Rushmore Academy (1998): Escrita por Wes Anderson y Owen Wilson, dirigida por el primero. Narra la historia de Max Fisher, un excéntrico y egocéntrico adolescente que estudia en la Academia Rushmore, una de las escuelas más prestigiosas del país. Max es el presidente de numerosos clubs en la academia y está obsesionado con sus actividades extracurriculares y su vida en Rushmore. Su vida cambia cuando es amenazado de expulsión por descuidar su rendimiento académico, es entonces cuando se enamora de una profesora de primaria: La señorita Cross, al mismo tiempo que se hace amigo del millonario señor Blume, quien también está enamorado de la profesora.

- The Royal Tenenbaums (2001): Escrita por Owen Wilson y Wes Anderson, y dirigida por el último, se trata de una de las películas más aclamadas del director. El largometraje cuenta la historia de la excéntrica familia Tenenbaum, formada por Royal, su mujer Etheline, y sus tres hijos: Chas, que trabaja en el sector inmobiliario y tiene un don innato para las finanzas internacionales; Margot que es una talentosa dramaturga; y Richie que es campeón nacional de Tennis. Royal y Etheline se separan, y el futuro de sus hijos se ve afectado de fracasos y decepciones de las que todos consideran a Royal como principal responsable.

- The Life Aquatic with Steve Zissou (2004): Dirigida y co-escrita por Wes Anderson, esta película narra la aventura de Steve Zissou, un famoso oceanógrafo, y su equipo. Zissou se embarca en una expedición para cazar Tiburón Jaguar que mató a su compañero durante la filmación de su último viaje. En esta nueva aventura los acompañan, un muchacho que dice ser su hijo, una hermosa periodista y su esposa, Eleanor. En el viaje se enfrentarán a muchos obstáculos y conflictos entre los tripulantes.

- The Darjeeling Limited (2007): Esta película dirigida y coescrita por Wes Anderson, narra el viaje en tren a la India en el que tres hermanos, que no se han hablado en un año, se encuentran para recuperar la relación que solían

tener. Los hermanos pierden su rumbo gracias a circunstancias inesperadas y terminan solos en un desierto. Es en ese momento cuando comienza su verdadera aventura.

- *Fantastic Mr. Fox* (2009): Dirigida y adaptada (de un libro para niños) por Wes Anderson, esta película animada se trata de un zorro llamado Fox que vive una vida aparentemente tranquila con su familia pero, por las noches, se dedica a robar aves en las granjas cercanas a su hogar. Los problemas comienzan cuando los granjeros deciden cazarlo para detener los robos.
- *Moonrise Kingdom* (2012): Dirigida y coescrita por Wes Anderson, esta película narra la historia de amor entre un joven *boyscout* y una adolescente problemática. Ambos hacen un pacto y deciden escaparse juntos. Esto hace que los padres de la joven, los compañeros del muchacho y las autoridades de la isla donde viven, salgan a buscarlos en medio de una tormenta.

3. *Estética*

En un artículo para el colectivo Ethos del *Institute for Arts and Humanities*, Kenneth Lota (s.f) describe a Wes Anderson como un director enfocado primordialmente en la estética, un excéntrico estilista visual, que se concentra de forma especial en lo superficial. Sin embargo afirma que esto es así hasta cierto punto. Efectivamente, el trabajo de Anderson revela una atención meticulosa al diseño de escenografía, vestuario, encuadres, movimientos de cámara, etc. Pero el enfoque de Anderson hacia sus películas no es simplemente el de establecer una apariencia particular para su trabajo. Más bien, su original estilo, está íntimamente relacionado con la psicología de sus personajes y su forma de contar historias. (Lota, s.f. [traducción libre del autor]).

Lota agrega que Las películas de Wes Anderson muchas veces son comparadas con una casa de muñecas, por la forma en que suele utilizar los planos medio-largos para presentar a sus personajes dentro de una ambientación cuidadosamente detallada. Otro detalle que lleva a esta comparación es la forma en

que Anderson encasilla a sus personajes enmarcándolos a través de la utilización de ciertos encuadres y movimientos particulares de cámara. (Lota, s.f. [traducción libre del autor]).

Todas las películas de Wes Anderson muestran personajes profundamente tristes que, generalmente, llevan consigo una carga de algún trauma en su niñez. Pero, a pesar de esta carga deprimente, Lota afirma que todas las películas de Anderson son, en algún grado, comedias. Esto es posible gracias al estilo del director. De hecho, el autor considera que con un estilo cinematográfico más convencional, cualquier historia de Anderson podría convertirse en una tragedia, pero la distancia y el formalismo del estilo de Wes Anderson permite que la ironía elimine lo necesario para que las películas se vuelvan comedias, sin que se pierda la empatía por los personajes depresivos del director. (Lota, s.f. [traducción libre del autor]).

Según Matt Zoller Seitz (2013) uno de los aspectos que definen el estilo de Wes Anderson es el uso de planos secuencia que dirigen la atención del espectador a través de movimientos de cámara en vez de cortes. Esta técnica la utiliza frecuentemente al hacer su toma por excelencia: un plano secuencia pasando de un escenario a otro dentro de una misma locación, tratando los interiores de tamaño real como si fueran parte de una enorme maqueta o casa de muñecas. Lo que hace es enfocarse en los personajes dentro de un entorno hecho para verse artificial, casi como un cómic, esto puede definirse como *Dollhouse setting*. Este tipo de tomas le da al espectador una función de observador. De hecho, muchos de los protagonistas de las películas de Anderson son observadores pasivos. Con sus encuadres y decorados, Anderson enmarca y, de cierta forma, encierra a sus personajes, mayormente con puertas y ventanas, dando la sensación de que son espiados. (Zoller Seitz, 2013 [traducción libre del autor])

Otro aspecto importante del estilo de Anderson que resalta Zoller Seitz, es el *overhead shot* (Plano subjetivo cenital desde el punto de vista de un personaje). Con el uso de ángulos perpendiculares y encuadres cerrados, da la sensación de que la escena se detuvo por un momento para permitirle al espectador detallar objetos que definen a cierto personaje. (Zoller Seitz, 2013 [traducción libre del autor])

Zoller Seitz hace énfasis también en el uso particular y frecuente que le da Wes Anderson al primer plano frontal de sus personajes en un formato de pantalla ancha. Esto da la sensación de que el personaje se encuentra casi mirando directamente a la cámara. (Zoller Seitz, 2013 [traducción libre del autor])

En una entrevista realizada a Zoller Seitz por Marcelo Morales (2013) para la revista chilena *La Tercera*, el crítico diferencia como Anderson no hace referencias en sus películas a autores de los cuales se ve influenciado. Se interesa por la manera en que manejan el contenido grandes directores como François Truffaut, Orson Welles, Stanley Kubrick, o el manejo de los géneros como la ficción de J.D. Salinger, pero nunca hace referencias directas a ellos en su trabajo, solo se deja influenciar por ellos; el espectador no es capaz de reconocerlas a menos que tenga conocimiento de que existen.

II. MOONRISE KINGDOM

Según el portal web *The Internet Movie Data Base* (IMDB, 2014) la historia de *Moonrise kingdom*, está ambientada en una isla de la costa de Nueva Inglaterra en el verano de 1965 y cuenta la historia de dos niños de doce años que se enamoran, hacen un pacto secreto y se escapan a un lugar desierto e inexplorado. Al momento en que varias autoridades y representantes intentan perseguirlos, se forma una violenta tormenta en la costa y la comunidad de la pacífica isla de *New Penzance* se ve trastornada irremediabilmente.

La película está protagonizada por Bruce Willis como el sheriff local, el capitán de Sharp, Edward Norton como líder de la tropa Caqui Ojeador Maestro Ward, y Bill Murray y Frances McDormand como padres de la joven, el señor y la señora Bishop. También protagonizada por Tilda Swinton, Jason Schwartzman y Harvey Keitel (*Moonrise Kingdom*, 2013 [traducción libre del autor]).

Bianchi, C. (2013) “esta película es la más reciente obra de Wes Anderson, es estructurada como un documental. Se caracteriza por tener un presentador que va actualizando acerca del progreso de la tormenta que se acerca a la isla costera Penzance” (p.65). Bianchi explica que el film “...provee al espectador la fecha y horario en cuestión, con un detalle descriptivo para mantener orientado a este. La historia retrata a diferentes habitantes de la isla y su reacción frente a la aventura amorosa de dos niños” (p.65). Así, a su vez, el director proyecta visualmente la imagen como si estuviera “comprimida para parecer una página de algún libro”.

Lo que logra con las divisiones estructurales y se percibe como espectador, es la cualidad ficticia. Se interpreta como la intención de trasladar a la audiencia a otra realidad, a un lugar desconocido y creado por Anderson. Justamente, tampoco hace una referencia exacta del sitio en el que se desarrollan las vidas de sus personajes. Solamente provee indicios geográficos que la audiencia debe interpretar, como la arquitectura, clima y menciones de lugares (Bianchi, 2013, p.65).

Para este trabajo, se tomaron en cuenta cinco aspectos de la estética de la película que son desarrollados a continuación.

1. *Movimientos de cámara*

Los movimientos de cámara de Anderson suelen ser siempre muy horizontales en la mayoría de sus películas, en el caso de *Moonrise Kingdom* “la cámara atraviesa todos los pisos de la casa, como si hubiese sido cortada a la mitad, yendo de derecha a izquierda y de arriba a abajo. Se expone a los personajes y a la vez es una descripción de ellos” (Bianchi, 2013, p.66) de acuerdo a esta autora, los espacios que se manejan en la película son laberínticos, con ambientes irreales y ultra-personalizados. Bianchi (2013) dice que “todos tienen una composición casi teatral, donde nada está situado al azar y que Anderson utiliza para anclar espacialmente la historia. Es información visual percibida por la audiencia, que lo empapa del contexto en el recorrido.” (p. 66)

El ejemplo que señala la autora es al comienzo de la película con el interior de la casa de la familia Bishop que se hace un recorrido para introducirlos a la

audiencia, tal como se menciona en el primer párrafo de este apartado. El director busca exponer a los personajes y a la vez dar descripción de ellos “...los libros indican que son cultos, la extensión de la casa se aumenta con el paneo lento, los binoculares que tiene Suzy colgados de su cuello sugiere su interés en el más allá y el gatito mascota puede representar la vulnerabilidad, como otras cosas” (Bianchi, p.66). Así mismo, otro recorrido muy peculiar que realiza Anderson, el cual no posee corte “...es el que hace para explicar el sub-mundo que es el Campamento Ivanahoe. Es el campamento del cual Sam Shakusky forma parte y lo ha marcado”. (Bianchi, p.66)

En esta película, Anderson mueve la cámara “con una puesta en escena muy formal, casi siempre con la cámara sobre trípode o sobre un travelling para ejecutar numerosísimos movimientos de aproximación, alejamiento o paralelos a la acción en pantalla” (Aguilar, 2012, para.3). El Director mantiene siempre un tipo de composición claro. “Su consciente renuncia a una planificación que incluya la utilización de ángulos, de modo que todo el film está ejecutado mediante tomas frontales o, en su defecto, con los personajes situados en 90 grados con respecto a la cámara” (Aguilar, para.3) Por esto, cuando hay movimientos de cámara, los personajes se mueven con esta de forma muy bien coreografiada, “en una puesta en escena que también incluye zooms y pantalla partida” (Aguilar, para.3).

2. Composición y Planos

En un artículo escrito para el portal web Studio Daily, David Heuring explica que el enfoque que le da Anderson a la composición tiene sus implicaciones en la edición. En el mismo artículo cita al director de fotografía de *Moonrise Kingdom*, Robert Yeoman, que dice que a Wes Anderson le gusta colocar a los personajes en el centro del plano y muchas veces utiliza transiciones de paneo rápido para cubrir escenas de diálogos, en vez de cortar. Explica que hay muchos planos secuencia largos y, como consecuencia, el director casi nunca corta tomas de la película, todo está diseñado para que no haya una cantidad enorme de material

sino que casi todo lo que se filma se utiliza.(Heuring, 2012 [Traducción libre del autor])

Generalmente, de acuerdo a Bianchi (2013) Anderson se caracteriza por realizar serie de toma puntual, con el fin de mantener al espectador atento e impactado por esta misma característica. “Da la sensación de que todo está perfectamente coreografiado (...) Anderson tiene una particularidad a la hora de encuadrar y hacer la composición de la imagen. Es una rigurosidad que le permite describir elaboradamente, sin la necesidad de palabras de los actores” (Bianchi, 2013, p.66). La autora atribuye que también existe un diálogo visual “...con esa técnica de Anderson para exponer tomas simétricas y centradas, con *close-ups* que duran un poco más de lo normal, las secuencias en cámara lenta y la puesta en escena detallista”. Este tipo de tomas corresponden al cine moderno y sirven como herramienta para la narración “En el cine moderno, los recursos estilísticos ganan importancia, porque tienen la capacidad, de acuerdo con la habilidad del director, para destacar lo más simple” (Bianchi, 2013, p.66).

Bianchi (2013) toma como ejemplo una toma en particular de Moonrise Kingdom para explicar su análisis:

La toma larga de los dos niños que se encuentran en la pradera es una de las más destacadas. Al principio en un ritmo normal, que luego pasa a una cámara lenta cuando a través de la mirada de Sam Shakusky, se ve aproximar a Suzy Bishop. Se hace un estudio de sus gestos, al ser un encuadre en planos que van del general al primero de forma lenta. Nuevamente, Anderson hace la lentitud una herramienta de ensoñación (p.66).

3. Iluminación

Según el portal web Sensacine (2014), Robert D. Yeoman fue el director de fotografía de todas las películas de Wes Anderson, a excepción de *Fantástico Sr. Fox*. “En '*Moonrise Kingdom*' regresa de nuevo para colorear e iluminar los espacios y los personajes con esa manera tan particular (...) con una paleta en la que priman los colores primarios y el trazo esencial” (Sensacine, 2014, para. 20)

Moonrise Kingdom está rodada, en formato Super 16mm, posiblemente para que la particular textura granulada de este medio, su menor nitidez y su particular reproducción del color e incluso latitud de exposición favorezcan la consecución de un aspecto más avejentado, ya que la historia está ambientada en 1965 (Aguilar, 2012, para.2).

David Heuring (2012), en un artículo sobre una entrevista realizada a Robert Yeoman para el portal web Studio Daily, expone que, manteniendo la simplicidad del enfoque de Anderson, la iluminación para la mayoría de los exteriores filmados en locaciones naturales consistió en rebotadores. Cuenta que los interiores a veces requerían mayor atención. Un ejemplo es una iglesia en la que Yeoman iluminó con luces cenitales gigantes, añadiendo luces direccionales de 5K y 10K. También se utilizaron efectos de iluminación de rayos en la secuencia de la tormenta (Heuring, 2012 [Traducción libre del autor]).

Ignacio Aguilar (2012), en un artículo para el portal web Harmonica cinema, habla sobre el trabajo de iluminación en *Moonrise Kingdom*:

Permanece la dominante amarillenta (similar a la del cine de Woody Allen) de la luz de Robert Yeoman, que por otro lado es sin lugar a dudas lo menos interesante de un aspecto visual muy elaborado, pues como en las anteriores películas de Anderson, el contraste y la profundidad se crea a través del uso del color e incluso, en cierto modo, de las composiciones de imagen y la ubicación de los personajes, pues la iluminación es más bien plana y anodina, aunque dentro del conjunto y por su oficio resulta adecuada (para. 4).

4. Paleta de Colores

Los colores crean una sensación retro, están suavizados y desaturados. Bianchi (2013) comenta en su ensayo que *Moonrise Kingdom*, está situada en el año 1965 y por lo tanto, Anderson directamente le da a toda la película un tinte de fotografía Polaroid descolorida. A su vez, La Editora del portal web Xataka Photo (2013) dice:

Los colores son parte importantísima en el desarrollo de la película (...) los amarillos y los verdes son signo de identidad en las cintas de Anderson. En este largo se recurre a ellos pero además se introduce el color azul para mostrar a los personajes que no pertenecen al entorno de los protagonistas. Con ello se crea un juego de identidades a través del color muy simbólico y atractivo visualmente (para.7).

“Los amarillos en sus diversas tonalidades son las que predominan (...) desde los uniformes scouts y detalles en sus botones, hasta los planos generales donde se aprecian los escenarios naturales bajo la lente de Robert D. Yeoman” (López Aguirre, 2013, para.2). Hacia su último acto, en los planos de la tormenta, “los amarillos son reemplazados por azules y verdes” (López Aguirre, para.2).

El director de fotografía del largo, Robert Yeoman, dice que Anderson utilizó en esta película más que nunca herramientas de corrección de color para manipular la imagen. Cuenta que para la dramática escena final en el techo de la iglesia, Anderson decidió desaturar el color y darle a la escena un tono azul. Esto le da al film un aire de película muda antigua. (Heuring 2012 [Traducción libre del autor])

5. Vestuario y Decorados

En una entrevista realizada por Kirill Grouchnikov (2013) para el blog Pushing Pixels, el director de arte de *Moonrise Kingdom*, Gerald Sullivan comenta que a Wes Anderson le gusta trabajar independientemente con cada toma. Se

asegura de que se construya solo la escenografía estrictamente necesaria para una toma planeada con anticipación. Anderson es meticuloso, planea con detalle cada plano y cada movimiento de cámara. El director de arte explica que para esta película tuvo que diseñar toma por toma en vez de escena por escena. (Grouchnikov, 2013 [Traducción libre del autor])

Sullivan explica que para el set del Campamento Ivanhoe, utilizaron un cercado de estacas miniatura y pocas filas de pequeñas tiendas de campaña. En contraposición a esto, para el set del Fuerte Lebanon que es de mayor escala, se utilizaron interminables cercados de enormes estacas, largas filas de tiendas de campaña y una enorme tribuna. (Grouchnikov, 2013 [Traducción libre del autor]).

Wes Anderson y el director de la fotografía Robert D. Yeoman exigieron, durante el rodaje, movimientos de cámaras que necesitaron una reconfiguración poco habitual de los decorados. La caravana del capitán Sharp (Bruce Willis) por ejemplo, *Spartanette*, que data de 1952, fue dividida en dos para que la cámara pudiera circular por ella sin limitaciones y para tener un campo de visión de 360 grados. Al mismo tiempo, la casa de Bishop ha sido disecada para la secuencia de apertura que necesitaba un desplazamiento particular en todas las piezas (Sensacine, 2014, para. 4)

Según el portal Web Sensacine (2014) *Moonrise Kingdom* se filmó en la isla Prudencia en la bahía de Narragansett, Estados Unidos. Como la isla no está edificada, esta locación fue ideal para montar los interiores y los exteriores acordes a la época. “Los decoradores utilizaron el antiguo faro, Conanicut Light, que se encuentra en Jamestown, en el Estado de Rhode Island, para representar el exterior de la casa de los Bishop” (Sensacine, 2014, para. 19).

En cuanto al vestuario utilizado en la película, en el blog Bau-Moda de Centro Universitario de Diseño de Barcelona Área Cultural, Anna Wappenhans escribe que “El vestuario nos transporta directamente a los 60, tanto por las formas

como por los colores. Kasia Walicka-Maimone es la encargada de firmar el vestuario de esta cinta, muy colorido y cuidado en todos los detalles” (Wappenhans, 2013, para. 2).

Wappenhans (2013) describe el vestuario de cada uno de los personajes más importantes de la película. Comienza con Suzy que lleva un vestido típico de la época rosado con cuello blanco *babydoll* y medias blancas hasta las rodillas. Al final del film, el vestuario cambia a un vestido trapecio amarillo. “Su vestuario nos muestra su carácter fuerte y decidido” (para. 3). Sam permanece durante todo el largo con su uniforme de *boyscout*. “Es él quien guía a Suzy a través de la isla y sabe ingeniárselas solo para poder sobrevivir en su aventura. Los personajes tienen una personalidad muy marcada y el vestuario ayuda reforzar su carácter” (para. 4). Wappenhans considera que los personajes adultos se encuentran estereotipados a través de uniformes en la película.

El policía de la isla, el jefe de los boys scouts van uniformados durante toda la película: están estereotipados según su profesión y ese es el rol que desempeñan a lo largo de la cinta. No veremos en ellos personajes profundos o que evolucionan, si no que siempre se mantendrán en su papel, con un vestuario que al igual que ellos tampoco cambia. Los adultos tienen un cierto toque infantil, representado en el vestuario, ya que si se fuese una película realista y sin este punto de desenfado, los adultos vestirían de manera más formal. Por ejemplo, el padre de Suzy, despistado y excéntrico, viste con ropa estampada y colorida, que no combina entre sí (Wappenhans, 2013. para. 4)

III. CUENTO INFANTIL: GUILLERMO JORGE MANUEL JOSÉ

1. *Mem Fox: Biografía del Autor*

De acuerdo al portal oficial de Mem Fox (2014), Fox es un profesor asociado a Estudios de Alfabetización en la Universidad de Flinders en Australia del Sur, y una de las escritoras de libros ilustrados más prestigiosa de Australia. También ha recibido numerosas distinciones y premios cívicos y tres doctorados honoris causa. Su primera publicación, *Possum Magia*, es el mejor libro infantil vendido en Australia. Ha escrito numerosos libros de éxito internacional como: *Time for Bed*, *Where Is The Green Sheep?* y *Ten Little Fingers y Ten Little Toes*; a su vez, ha escrito varios libros de no ficción para adultos, incluyendo su famoso libro para padres: *La lectura de la Magia* (Mem Fox 2014 [traducción libre del autor]).

2. *Guillermo Jorge Manuel José*

Guillermo Jorge Manuel José es cuento infantil publicado originalmente por la editorial *Omnibus Books* en Australia en 1984 y posteriormente en 1988 al español por Ediciones Ekaré. La historia trata sobre un niño llamado Guillermo Jorge Manuel José que vivía al lado de un hogar de ancianos. El niño conocía a todas las personas que vivían en el hogar para ancianos, los quería a todos, pero su amiga favorita era la Señorita Ana Josefina Rosa Isabel porque tenía cuatro nombres como él y con ella compartía todos sus secretos. Un día Guillermo escuchó a sus papás conversando sobre la pérdida de la memoria de la Señorita Ana -una mujer mayor residente del ancianato-. Guillermo les pregunta a su papá y a todos los ancianos del asilo que es una memoria ya que él no sabía que era. Luego, de preguntarle a todos, buscó memorias -según lo que cada persona le había dicho que era-, para entregárselas a la Señorita Ana y ayudarla a encontrar a su memoria. Luego, se las entregó una a una a la Señorita Ana y ella poco a poco comenzó a recordar eventos de su niñez y de su vida (Fox, 1988).

La casa de Guillermo Jorge Manuel José queda al lado de una residencia para ancianos. Cuando descubre que la señorita Ana Josefina Rosa Isabel, con un nombre tan largo como el suyo, ha perdido la memoria, el niño emprende una búsqueda para recuperar los recuerdos de su amiga. Un libro inolvidable, firmado por Mem Fox y Julie Vivas, destacadas figuras en el campo de la sobresaliente literatura infantil australiana (Ediciones Ekaré, 2014)

IV. ADAPTACIÓN

1. *Relación entre literatura y cine*

Como expone María Elena Rodríguez Martín en su ensayo “Teorías sobre adaptación cinematográfica” (s.f.), la relación entre el cine y la literatura ha sido tema de debate desde los inicios del cine.

Rodríguez (s.f.) evidencia la relación que hay entre estas dos formas narrativas a través de una cita de Giddings que compara el punto de vista del novelista Joseph Conrad con el del director de cine D. W. Griffith:

‘La tarea que trato de cumplir, sobre todo, es hacerte ver’, se reportó dicho por Griffith en 1913 cuando delineaba sus metas como director de cine. Dieciséis años antes, Conrad había dicho: ‘Mi tarea es, con el poder de la palabra escrita, hacerte escuchar, hacerte sentir. Es, antes que nada, hacerte ver’ (Giddings, et al. 1990, p.1)

Para Herbert Read (1945; cp. Giddings, et al. 1990), la buena literatura era la que lograba transmitir imágenes a través de las palabras, hacer que la mente vea. Afirmaba también que esta misma definición era aplicable a un buen film (Read, 1945; cp. Giddings, et al. 1990).

En definitiva, todos estos autores utilizan una metáfora visual para referirse a un mismo proceso. Un proceso compartido por literatura y cine y en el que radica la posibilidad de relacionar ambos medios: ‘Hacer ver a la mente’, ‘Transmitir imágenes’, para lo cual hay que hacer que la mente de lectores y espectadores comprenda unas imágenes (...), una historia que es presentada y narrada. Pero aunque comparten una misma función, los métodos que ambos utilizan para la producción y recepción

de las historias que transmiten son diferentes. (Rodríguez, s.f., p.1).

1. Adaptación de obra literaria a guion cinematográfico

Para entender de qué se trata la adaptación cinematográfica, nos valdremos del concepto que da José Luis Sánchez Noriega en su libro “De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación” (2000).

Podemos definir como adaptación el proceso por el que un relato, la narración de una historia, expresado en forma de texto literario, deviene, mediante sucesivas transformaciones en la estructura, en el contenido narrativo y en la puesta de imágenes, en otro relato muy similar expresado en forma de texto fílmico (2000, p.47)

Con esta definición entendemos que el guionista toma un texto literario original y lo transforma en una narración fílmica. Dudley Andrew, en su ensayo “Adaptation” (2000), sostiene que un guion cinematográfico adaptado de un texto literario no necesariamente tiene que ser exacto al mismo, y expone tres formas válidas de adaptación: Tomar prestado, intersección y fidelidad de transformación. (Andrew, 2000 [traducción libre del autor]).

Tomar prestado es, según Andrew (2000), la forma de adaptación utilizada con mayor frecuencia. En este caso el artista adaptador busca ganar credibilidad para su trabajo con el prestigio de una obra literaria conocida. Consiste en tomar material de la obra existente, ya sean ideas o forma, y darle uso según la apreciación del artista que hace la adaptación. Esta forma de adaptación permite la transformación del texto original según el punto de vista del adaptador. (Andrew, 2000 [traducción libre del autor]).

La segunda forma de adaptación según Andrew (2000), es intersectar. El autor explica que esta forma de adaptación es completamente opuesta a la anterior (Tomar prestado). En este caso, la singularidad del texto original es preservada a tal punto que se mantiene asimilada intencionalmente en la adaptación. Esta adaptación busca ser lo más fiel posible al texto original y es lo que el público general suele esperar de una película adaptada. Esta es la razón por la que muchos

espectadores se decepcionan de las adaptaciones que, como indica Andrew, suelen hacerse con el método de tomar prestado. (Andrew, 2000 [traducción libre del autor]).

La tercera forma de adaptación planteada por Andrew (2000) es la de fidelidad y transformación. En ella se asume que la tarea de la adaptación es la reproducción en el cine de algo esencial de un texto original. Esta es la forma de adaptación más difícil de aceptar por parte del público general, ya que admite la mayor interpretación del adaptador, quien debe capturar “el espíritu” del original y reproducirlo. (Andrew, 2000 [traducción libre del autor]).

La originalidad absoluta no existe; todo escritor o cineasta es producto de la historia de la cultura y de las múltiples creaciones que le han precedido. En el fondo, todo texto remite a otros textos, en toda escritura fílmica quedan reflejadas las lecturas y las visiones de otras obras, cuyas huellas nos pueden resultar más o menos familiares. (Sánchez, 2000, p.76)

V. EL CORTOMETRAJE

1. *Definición de cortometraje*

El Centro Nacional Autónomo de Cinematografía (CNAC, 2003) define el cortometraje como una Obra Cinematográfica la cual tiene duración de proyección menor a los treinta minutos.

La definición de este término depende del lugar en el cual se desarrolle. Por ejemplo, en Norteamérica, *The Academy of Motion Picture Arts and Sciences* (2011) lo define como una pieza cinematográfica original, que tenga como máximo cuarenta minutos de duración, incluyendo los créditos. En contraste, en Europa tienen sus propias definiciones del cortometraje. La Legislación Española, considera a un cortometraje como toda película con una duración inferior a los sesenta minutos. A su vez, *The International film & Television School* EICAR conceptualiza el cortometraje como cualquier película cuya duración sea mayor a un minuto y no pase de quince minutos.

De acuerdo con el artículo *El cortometraje como recurso didáctico en niveles iniciales* escrito por Julia Vivas para la revista electrónica RedEle (2014), el cortometraje se diferencia del largometraje por su condensación narrativa, esta refleja cierta concentración expresiva y de acción, donde prevalece – en el mayor de los casos- una sola línea argumental. Vivas (2014) argumenta, que en el cortometraje los puntos de giro son difíciles de identificar y que la trama, avanza dócilmente hasta el clímax narrativo. Bajo este análisis, la trama resulta sencilla y poco complicada, todo esto gracias al tiempo de resolución del conflicto, a diferencia de un largometraje.

Sin embargo, el cortometraje y el largometraje comparten los mismos elementos, los cuales convierten a la historia en algo de calidad. Linda J. Cowgill en su libro *Writing Short Films: Structure and Content for Screenwriters* (2010) señala que son: Héroe, querer, acción, conflicto, clímax y resolución. Las historias son sobre personajes en conflicto, estos se desenvuelven a través de acciones. Los conflictos son el resultado de algo que el héroe quiere algo que no tiene o debe resolver un problema en su entorno. Cuando la historia no está muy avanzada, el espectador ya está consiente de como el héroe vence al conflicto o como el conflicto le vence (Cowgill, 2010 [traducción libre del autor]).

1.2. *Características del cortometraje*

Así como existen diversas definiciones sobre lo que es el cortometraje, pasa lo mismo con las características.

Para Cowgill (2010), los elementos fundamentales de este tipo de película van desde la simplicidad, personajes, el conflicto, el antagonista y personajes secundarios. Estas son consideraciones muy generales. Lo que hace que una buena idea se desarrolle y resulte, es realmente un proceso complejo que depende tanto de lo que somos, como nuestra comprensión del medio cinematográfico. Pero si hay algunas distinciones peculiares vale la pena considerar para ayudar a evaluar y desarrollar una idea (Cowgill, 2010 [traducción libre del autor]).

A su vez, Cooper, P. y Dancyger, K. (1994/1998) en *El Guion de un Cortometraje* señalan características muy puntuales y las diferencia del largometraje con respecto al desarrollo de la historia: no hay tiempo suficiente para pausas; es insostenible la proporción 1:2:1 en tres actos; el clímax de la historia está muy cerca del comienzo; el planteamiento de la historia en el Acto I es corto; los conflictos desarrollados en el Acto II se dan en muy poco tiempo y la resolución de los problemas en el Acto III es la parte más larga del cortometraje.

El factor tiempo afecta el paradigma habitual usado en los cortometrajes. Cooper, P. y Dancyger, K. (1994/1998) explican que para aplicar la misma estructura, los dos primeros actos deben ser muchísimo más cortos en relación con el tercero.

Cooper, P. y Dancyger, K. (1994/1998) infieren que los personajes dentro de los cortometrajes son limitados, explican que suelen ser de dos a tres debido al poco tiempo que se tiene para que se puedan desenvolver a profundidad distintos perfiles. Por esta misma razón, Cowgill (2010) concluye que la historia debe ser simple y tener un conflicto básico que pueda resolverse en poco tiempo.

La revista electrónica RedEle (s.f.) señala que “los elementos de la narración, personajes, manejo del tiempo y el espacio se presentan también con sencillez; predominan en el guion, en general, los diálogos breves y sencillos” lo que le proporciona una gran ventaja al cortometraje al momento de capturar a su audiencia:

El objetivo de cualquier cortometraje es contar o transmitir al espectador una historia y una idea que consiga atraparlo en poco tiempo y en él los suele ser muy recurrente el factor sorpresa, es decir, el clímax narrativo sorprende al espectador dándole a conocer una información que hace que reinterprete toda la trama. (RedEle, s.f.)

CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO

I. El MÉTODO

1. *Planteamiento del problema*

Este proyecto pretende responder a la siguiente pregunta:

¿Cómo logramos producir un cortometraje inspirado en el cuento infantil de Mem Fox *Guillermo Jorge Manuel José* bajo la estética de Wes Anderson utilizada en su película *Moonrise Kingdom*?

Realizar un cortometraje inspirado en un cuento infantil, implica profundizar en las técnicas de adaptación de literatura a cine, específicamente de un cuento corto a un cortometraje, así como también conocer a fondo el cuento que se pretende adaptar: *Guillermo Jorge Manuel José* de Mem Fox.

Este trabajo pretende realizar el cortometraje sobre la base de la estética de Wes Anderson en la película *Moonrise Kingdom*. Para llevar esto a cabo es necesario estudiar a fondo las características de la estética del director y crear una pieza audiovisual que sea lo más fiel posible a dichas características.

Para que sea posible ejecutar este trabajo es necesario un entendimiento del lenguaje audiovisual y técnicas de fotografía, esto permitirá convertir las bases teóricas investigadas en un producto audiovisual fiel al cuento y a las características estéticas elegidas, lo que constituye el objetivo del proyecto.

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

Realizar un cortometraje inspirado en el cuento *Guillermo Jorge Manuel José* de Mem Fox, sobre la base de la estética de la película *Moonrise Kingdom* de Wes Anderson

2.2.. Objetivos específicos

- Conocer la obra de Mem Fox.
- Conocer y comprender a fondo el cuento: *Guillermo Jorge Manuel José*: su estructura narrativa, su significado.
- Conocer la obra de Wes Anderson.
- Conocer la estética de Wes Anderson en la película *Moonrise Kingdom*.
- Adaptar el cuento *Guillermo Jorge Manuel José* a un guion cinematográfico.
- Seleccionar los elementos de la estética de *Moonrise Kingdom* que puedan funcionar en la adaptación del cuento *Guillermo Jorge Manuel José* a cortometraje.
- Producir un cortometraje de calidad.

3. Justificación

El propósito de este proyecto es darle vida a una historia que, como muchos cuentos de Ekaré, forma parte de los recuerdos de toda una generación. Con este cortometraje se busca conmover a todas las personas que alguna vez leyeron estos cuentos de niños para que los recuerden y sigan transmitiendo a próximas generaciones; así como también llamar la atención del público infantil para que conozca y se involucre con esta y otras historias de la editorial.

El objetivo del proyecto es aprovechar un material narrativo como el que brinda Ekaré para desarrollarlo en un cortometraje que esté dirigido a todo público y especialmente a niños. La idea es rescatar esa historia para que luego el material audiovisual retribuya la lectura del cuento.

Trabajar con la estética de Wes Anderson, se presenta como un reto, cada escenografía es sumamente estricta en cuanto a detalle y simetría, además de respetar una gama de colores específica. Se trata de una estética enfocada fuertemente en el detalle, lo que conlleva a un estricto trabajo en dirección de arte.

Nuestro proyecto pretende lograr desarrollar las líneas estéticas plasmadas en *Moonrise Kingdom* con bajo presupuesto.

4. Delimitación

La realización del cortometraje se basará únicamente en la estética de Wes Anderson aplicada en *Moonrise Kingdom*. Se tomarán de la estética de este film 6 aspectos específicos: Planos, movimientos de cámara, iluminación, paleta de colores, vestuario y decorados. Estos serán los aspectos a desarrollar en el cortometraje. El cuento de “Guillermo Jorge Manuel José” no posee personajes sumamente complejos, por lo tanto se hará un énfasis en la construcción visual de los personajes y espacios.

II. LIBRO DE PRODUCCIÓN

1. *Guion*

1.1. *Idea*

Un niño, con su inocencia, ayuda a una anciana a recordar.

1.2. *Sinopsis*

Guillermo Jorge Manuel José vive al lado de un hogar de ancianos. Conoce a todas las personas que viven allí, pero a pesar de que los quiere a todos, su amiga favorita esa la Señorita Ana Josefina Rosa Isabel porque tiene cuatro nombres como él y con ella comparte todos sus secretos. Un día Guillermo escuchó a sus padres conversando sobre la pérdida de la memoria de la Señorita Ana. Guillermo les pregunta a sus padres y a todos los ancianos del asilo qué es una memoria, ya que él no sabía que era. Luego de preguntarle a todos, buscó memorias, según lo que cada persona le había dicho que era, para entregárselas a la Señorita Ana y ayudarla a encontrar a su memoria.

1.3. *Tratamiento*

Guillermo Jorge Manuel comienza el día jugando en su casa, decide ir a su lugar favorito, el ancianato. Atraviesa la cerca que divide su casa del ancianato y corre adentro de la casa. Guillermo emocionado corre por toda la casa saludando a quien se le cruza y deja de último a una persona muy especial para él: la Señorita Ana.

A la mañana del día siguiente, Guillermo conversa y juega con sus padres mientras desayunan. Sus padres comentan entre ellos que la Señorita Ana está perdiendo la memoria por lo que Guillermo se muestra extrañado ya que no entiende a que se refieren con la pérdida de memoria. Al terminar de estar con sus padres se dirige de nuevo al ancianato pero esta vez con una misión especial: descubrir qué es la memoria.

Guillermo conversa con todos los ancianos del lugar sobre qué es la memoria, cada uno de estos le da una respuesta diferente y muy personal. Cuando finaliza la charla con los ancianos, Guillermo exaltado y emocionado regresa a su casa.

Estando en su casa, Guillermo busca por todos los alrededores objetos que se asemejen a cada descripción que le dieron previamente los ancianos acerca de la memoria. Todos estos objetos los junta en una pequeña cesta. Cuando finaliza la recolección, Guillermo toma su cesta y regresa al ancianato.

Una vez que Guillermo regresa al ancianato, busca a la Señorita Ana y le entrega la cesta llena de objetos. La Señorita Ana, un poco confusa y extrañada, recibe los juguetes por parte del niño y sonríe.

La Señorita Ana comienza a revisar la cesta y cada vez que toma un objeto le remite a algún viejo recuerdo de algún lugar o con algún familiar. Por unos segundos nos transportamos al pasado de la señorita Ana, donde luce un poco más joven. Cuando la Señorita Ana vuelve en sí misma, toma una pelota de fútbol que se encuentra en la cesta y se la lanza a Guillermo, mientras hace esta acción recuerda muy feliz cómo conoció al niño.

La señorita Ana y Guillermo conversan muy felices. Los dos sonrieron y sonrieron, porque la memoria de la Señorita Ana había sido recuperada gracias a Guillermo, el niño que tenía cuatro nombres y ni siquiera era muy grande.

1.4. *Escaleta*

SEC 1. CUARTO - SALA - JARDÍN CASA DE GUILLERMO - JARDÍN ANCIANATO / INT. - EXT. / DÍA

Guillermo Jorge Manuel José juega en su cuarto. Se levanta, sale por el pasillo de su casa, entra a la cocina, toma una fruta y sale al jardín. En el jardín de su casa, prepara todo para jugar, se levanta y atraviesa el cerco para entrar al ancianato que queda al lado de su casa. El narrador lo presenta.

SEC 2. SALA DEL ANCIANATO / INT. / DÍA

Guillermo corre por todo el lugar común del ancianato. Todos los ancianos saludan a Guillermo.

SEC 3. SALA DEL ANCIANATO - JARDÍN DEL ANCIANATO / INT. - EXT / DÍA

MONTAGE: Guillermo comparte con cada uno de los ancianos. El narrador presenta a cada personaje. Al final se presenta a la Señorita Ana.

SEC 4. SALA DE LA CASA DE GUILLERMO/ INT. / DÍA

Guillermo está sentado en un sofá entre su madre y su padre. Estos comentan que la señorita Ana está perdiendo la memoria, Guillermo se muestra extrañado.

SEC 5. SALA DEL ANCIANATO/ INT. / DÍA

Guillermo conversa con cada uno de los ancianos y estos le explican qué es para ellos la memoria.

SEC 6. JARDIN DE LA CASA DE GUILLERMO / EXT. / DÍA

Guillermo sale del ancianato corriendo; cruza la cerca que divide el ancianato de su casa; corre a su casa.

SEC 7. CUARTO DE GUILLERMO/ INT. / DÍA

Guillermo toma un cofre y lo abre. Saca unas conchas de mar y las coloca en una cesta.

SEC 8. CUARTO DE GUILLERMO/ INT. / DÍA

Guillermo trepa por una estantería para alcanzar una marioneta que está colgada en la parte más alta.

SEC 9. CUARTO DE GUILLERMO / INT. / DÍA

Guillermo se quita con tristeza una medalla y la coloca en la cesta.

SEC 10. JARDÍN DE CASA DE GUILLERMO / EXT. / DÍA

Guillermo camina por el jardín con la cesta en los brazos, la coloca en el suelo, levanta su pelota de fútbol y la mete en la cesta.

SEC 11. COCINA / INT. / DÍA

Guillermo levanta un pañito que cubre varios huevos. Toma un par y lo mete en la cesta.

SEC 12. SALA DEL ANCIANATO / INT. / DÍA

Guillermo se sienta en una silla con su cesta y empieza a darle objeto por objeto a la Señorita Ana.

La Señorita Ana mira al niño extrañada y le recibe los objetos.

La señorita Ana se asoma en la cesta de objetos y sonríe.

SEC 13. JARDÍN / EXT. / DÍA

La señorita Ana luce más joven. Mueve un arbusto y destapa unos huevos de pascua azules que estaban escondidos dentro de la planta.

SEC 14. PLAYA / EXT. / DÍA

La señorita Ana luce más joven. Está parada con sus botines en la arena junto al mar y su vestido se mueve con el viento.

SEC 15. CALLE / EXT. / DÍA

Un joven con uniforme militar toma una maleta y se aleja de la señorita Ana de niña. El joven se despide haciendo un saludo militar con la mano.

SEC 16. CASA / INT. / DÍA

La señorita Ana luce más joven. Está sentada sobre una banqueta, juega con una marioneta haciéndole gracias a su hermanita pequeña. Su hermanita brinca tratando de alcanzar la marioneta. La niña se ríe a carcajadas.

SEC 17. SALA DEL ANCIANATO / INT. / DÍA

La señorita Ana está sentada en su silla favorita. Guillermo se levanta sobre un banquito mientras sostiene su pelota de fútbol. Guillermo se acerca al oído de la anciana y le susurra.

SEC 18. SALA DEL ANCIANATO / INT. /DÍA

La Señorita Ana, sentada en su silla, pone una mirada profunda y sonríe, ella y Guillermo Jorge se ríen y conversan.

FIN.

1.5. *Guion Literario*

Guillermo Jorge Manuel José

SEC 1. CUARTO - SALA - JARDÍN CASA DE GUILLERMO -
JARDÍN ANCIANATO / INT. - EXT. /DÍA

Guillermo juega con sus juguetes en su cuarto, se levanta y sale al pasillo. Atraviesa el pasillo y camina hacia la cocina, toma una fruta de una cesta que está sobre la mesa y sale al jardín. Se prepara para jugar sentado en el piso, en el patio de su casa.

NARRADOR

(voz en off) Había
una vez un niño llamado
Guillermo Jorge Manuel
José.

Guillermo se levanta del piso y hace un saludo militar.

NARRADOR

(voz en off)
¿Y saben? Ni siquiera era un
niño muy grande.

Guillermo corre hasta el jardín. Atraviesa una cerca y mira hacia el ancianato. Se dirige hacia la entrada.

NARRADOR

(voz en off)
Su casa quedaba al lado de un
hogar para ancianos...

SEC 2. SALA DEL ANCIANATO / INT. / DÍA

Guillermo recorre el lugar común del ancianato. Choca la mano con una enfermera que le pasa por al lado.

NARRADOR

(voz en off)
...y conocía a todas las
personas que vivían allí.

SEC 3. SALA DEL ANCIANATO - JARDÍN DEL ANCIANATO /
INT. EXT / DÍA

MONTAGE:

- 1- La Señora Ibarra toca el piano en la sala, mientras Guillermo baila y canta al lado del instrumento.

NARRADOR

(voz en off)

Le gustaba la Señora Ibarra que
por las tardes tocaba la
guitarra.

- 2- El Señor Tancredo hace sombras terroríficas en la pared con una linterna. Guillermo se asusta.

NARRADOR

(voz en off)

Y también el Señor Tancredo que
le contaba cuentos de miedo.

- 3- El Señor Arrebol juega béisbol con una escoba.
Guillermo le lanza una pelota de béisbol.

NARRADOR

(voz en off)

Jugaba con el Señor Arrebol que
era loco por el béisbol.

- 4- La Señora Herrera camina con un bastón de madera por la sala. Guillermo camina al lado de ella y le sostiene una taza de té.

NARRADOR

(voz en off)

Hacía mandados para la Señora
Herrera que caminaba con un
bastón de madera.

- 5- El Señor Tortosa está parado frente a Guillermo, ríe poniéndose las manos en la barriga. Guillermo lo observa perplejo y se coloca en puntillas.

NARRADOR

(voz en off)

Y admiraba al Señor Tortosa
Escalante que tenía voz de
gigante.

6- Guillermo mira hacia los lados buscando a alguien. La
señora Ana se le acerca por detrás y le tapa los ojos.
Guillermo sonríe, se voltea y abraza a la anciana con
cariño.

NARRADOR

(voz en off)

Pero su amiga favorita era la
Señora Ana Josefina Rosa
Isabel porque tenía cuatro
nombres igualito que él. La
llamaba Señorita Ana y le
contaba todos sus secretos.

SEC 4. SALA DE LA CASA DE GUILLERMO/ INT. / DÍA

Guillermo está sentado en un sofá entre su madre y su
padre. Su madre toma té mientras que el padre,
sostiene un peluche de Guillermo y le hace gracias.

NARRADOR

(voz en off)

Un día, Guillermo Jorge Manuel
José escuchó a su papá y a su
mamá hablando de la Señorita
Ana.

MAMÁ

(mientras toma un sorbo de
té) Pobre viejecita.

GUILLERMO JORGE MANUEL JOSÉ

(mientras juguetea con sus
pies)
¿Por qué es una pobre viejecita?

PAPÁ

(Juguetea con el peluche)
Porque ha perdido la memoria.

MAMÁ

Lo que no es raro. Después de
todo, tiene 96 años.

GUILLERMO JORGE MANUEL

JOSÉ (mira a su mamá un poco
confundido)
¿Qué es una memoria?

PAPÁ

(Le toca la cabeza
con el peluche a
Guillermo) Es algo que
se recuerda.

Guillermo mira extrañado.

NARRADOR

(voz en off)
Pero Guillermo Jorge quería
saber más.

SEC 5. SALA DEL ANCIANATO/ INT. / DÍA

MONTAGE:

1- Guillermo y la señora Ibarra están sentados en una
mesa. Guillermo juega con los cubos de azúcar de la
Señora Marcano. La Señora Marcano sostiene una taza
de té.

NARRADOR

(voz en off)
Visitó a cada uno de los
ancianos en busca de una
respuesta.

GUILLERMO JORGE MANUEL

JOSÉ ¿Qué es una memoria?

SEÑORA IBARRA

(sopla la taza y toma un
sorbo de té)
Algo tibio, mi niño, algo tibio.

2- El Señor Tancredo sostiene un libro de miedo.
Guillermo se encuentra a sus pies.

SEÑOR TANCREDO
(baja el libro y Guillermo lo
mira fijamente)
Algo muy antiguo, muchacho,
algo muy antiguo.

3- El Señor Arrebol lanza y atrapa una pelota de
béisbol.

SEÑOR ARREBOL Algo
que te hace llorar,
jovencito, algo que te hace
llorar.

4- La señora Herrera sostiene fuertemente su bastón de
madera mientras Guillermo la mira fijamente.

SEÑORA HERRERA
(mueve los dedos mientras
tiene las manos
entrelazadas) Algo que te
hace reír, mi cielo, algo
que te hace reír.

5- El señor Tortosa Escalante está parado, de brazos
cruzados mirando hacia abajo a Guillermo que lo
mira estupefacto.

SEÑOR TORTOSA
ESCALANTE algo precioso como
el oro, niño, algo precioso
como el oro.

CORTE A

SEC 6. JARDIN DE LA CASA DE GUILLERMO / EXT. / DIA

Guillermo sale del ancianato corriendo; cruza la cerca
que divide el ancianato de su casa; corre a su casa.

NARRADOR
(voz en off)
Entonces, Guillermo Jorge
regresó a su casa a buscar
memorias para la Señorita Ana,
porque ella había perdido las
suyas.

SEC 7. CUARTO DE GUILLERMO/ INT. / DIA

Guillermo toma un cofre y lo abre. Saca unas conchas de mar y las coloca en una cesta.

NARRADOR

(voz en off)

Buscó las viejas conchas de mar que hacía tiempo había recogido en la playa y las colocó con cuidado en una cesta.

SEC 8. CUARTO DE GUILLERMO/ INT. / DIA

Guillermo trepa por una estantería para alcanzar un títere que está colgado en la parte más alta.

NARRADOR

(Voz en off)

Encontró el títere que hacía reír a todo el mundo y también lo puso en la cesta

SEC 9. CUARTO DE GUILLERMO / INT. / DIA

Guillermo mira la medalla que tiene colgada en el cuello, se queda pensando un instante, se la quita y la pone en la cesta.

NARRADOR

(Voz en off)

Recordó con tristeza la medalla que su abuelo le había regalado, la puso suavemente al lado de las conchas.

SEC 10. JARDÍN DE CASA DE GUILLERMO / EXT. / DIA

Guillermo camina por el jardín con la cesta en los brazos, la coloca en el suelo, levanta su pelota de fútbol y la mete en la cesta.

NARRADOR

(Voz en off)

Luego encontró su pelota de fútbol, que era preciosa como el oro.

SEC 11. COCINA / INT. / DIA

Guillermo levanta un trapo que envuelve varios huevos, toma uno con cuidado y lo mete en la cesta.

NARRADOR

(Voz en off)

Por último, camino de la señorita Ana, pasó por la cocina y busco un huevo calentito.

Guillermo se saca del bolsillo un papel con la lista de objetos que necesitaba recolectar y tacha el último objeto.

SEC 12. SALA DEL ANCIANATO / INT. / DIA

Guillermo se sienta en una silla con su cesta y empieza a darle objeto por objeto a la Señorita Ana que está sentada frente a él.

NARRADOR

(Voz en off)

Entonces, Guillermo Jorge se sentó con la Señorita Ana y le entregó todas las cosas que había recolectado.

La Señorita Ana mira al niño extrañada y le recibe los objetos.

NARRADOR

(Voz en off)

La señorita Ana no entendía
quién era el niño ni por qué
le traía cosas tan
maravillosas.

La señorita Ana se asoma en la cesta de objetos y
sonríe.

NARRADOR

(Voz en off) y

entonces, comenzó a
recordar.

SEC 13. JARDÍN / EXT. / DÍA

FLASHBACK:

La señorita Ana más joven mueve un arbusto y destapa
unos huevos de pascua azules que estaban escondidos.

(CONTINUED)

CONTINUED:

NARRADOR

(Voz en off)

Sostuvo el huevo tibio en sus
manos y le contó a Guillermo
Jorge de los huevos azules que
una vez encontró en el jardín
de su tía.

SEC 14. PLAYA / EXT. / DÍA

FLASHBACK:

La señorita Ana más joven, está parada con sus botines en la arena junto al mar y su vestido se mueve con el viento.

NARRADOR

(Voz en off) Acercó una concha a su oído y recordó el viaje a la playa, hace muchos años, y el calor que sintió con sus botines altos.

SEC 15. PÓRTICO / EXT. / DÍA

FLASHBACK:

Un joven con uniforme militar toma una maleta y se aleja de la señorita Ana de niña, que se despide haciendo un gesto con la mano.

NARRADOR

(Voz en off) Tocó la medalla y habló con tristeza de su hermano mayor que había ido a la guerra y no había regresado jamás.

SEC 16. CASA / INT. / DÍA

FLASHBACK:

La señorita Ana más joven, sentada sobre una banqueta, juega con una marioneta haciéndole gracias a su hermanita pequeña. Esta se ríe a carcajadas.

NARRADOR

(Voz en off) Se sonrió con la marioneta y recordó la que ella le había hecho a su hermana pequeña y cómo se había reído y reído.

SEC 17. SALA DEL ANCIANATO / INT. / DÍA

FLASHBACK:

La señorita Ana está sentada en su silla favorita.
Guillermo se levanta sobre un banquito mientras
sostiene su pelota de fútbol, para alcanzar el oído de
la anciana y susurrarle un secreto.

NARRADOR

(Voz en off)

Le lanzó la pelota a
Guillermo Jorge y recordó el
día en que lo conoció y los
secretos que se habían
contado.

SEC 18. SALA DEL ANCIANATO / INT. /DÍA

La Señorita Ana, sentada en su silla, pone una mirada
profunda y sonríe, ella y Guillermo Jorge se ríen y
conversan AD LIB.

NARRADOR

(Voz en off) y los dos sonrieron y sonrieron, porque la
memoria de la Señorita Ana había sido recuperada por un
niño que tenía cuatro nombres y ni siquiera era muy
grande.

FIN

2. Propuesta visual

El cortometraje contará principalmente con planos medios y generales, pero se harán algunos primeros planos para mostrar las expresiones de los personajes en las partes más emocionales de la historia. También habrá abundantes planos detalle del vestuario, la escenografía y el decorado para resaltar el trabajo de arte y dar a conocer a los personajes y espacios.



Imagen 1. Moonrise Kingdom. Referencia de planos

Los planos serán, en su mayoría, estáticos y los movimientos de cámara serán siempre en línea recta (*Dolly in, out y side*).

Se trabajará con angulación normal, posicionando la cámara a la altura del protagonista (Guillermo), a excepción de algunos planos que se trabajarán en ángulo picado por encima de la cabeza de un personaje (*Overhead shot*), ya que se trata de un plano recurrente en el trabajo de Wes Anderson.

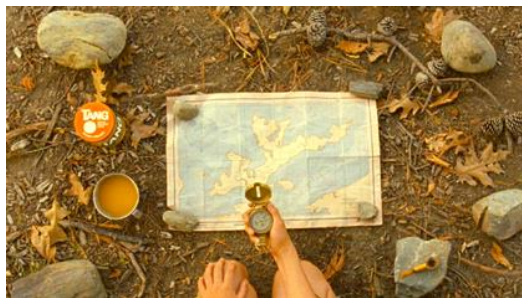


Imagen 2. Moonrise Kingdom. Referencia Overhead shot

La composición de los elementos en los encuadres será simétrica, colocando al personaje u objeto que se quiere destacar en el centro.

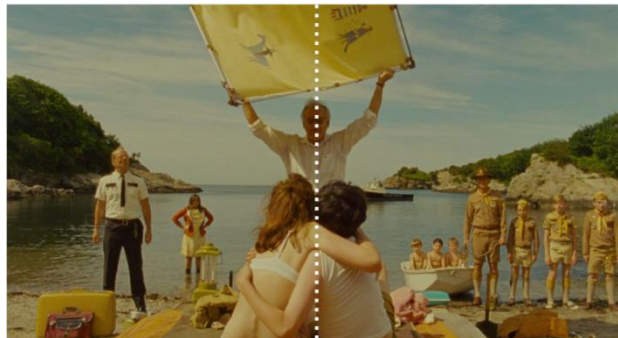


Imagen 3. Moonrise Kingdom. Referencia composición

La casa donde se grabará debe tener amplios espacios de fuente de luz para aprovechar al máximo la luz natural; de igual manera, se necesitará iluminación artificial y rebotadora para resaltar los colores. Por otro lado, los exteriores se grabarán con luz natural y rebotadores, de ser necesarios.

3. Propuesta sonora

El sonido será grabado por un boom para capturar todo el ambiente posible, el sonido de los objetos y acciones. Se usará un narrador en *off*, y las voces serán grabadas en un estudio y luego montadas en la edición, debido a la poca existencia de diálogos en el guion.

La música será mezclada digitalmente, será completamente instrumental, asemejando el piano y buscará tener una intención en cada parte del cortometraje despertar ciertas reacciones emocionales en el espectador.

4. Propuesta de arte

La dirección de arte en general pretende lograr un espejo con respecto a *Moonrise Kingdom*. El estilo apunta hacia la simplicidad en la escenografía,

prestando especial atención al detalle. Llevando la limpieza y el orden a un punto que la ambientación parezca irreal, como una casa de muñecas.

La paleta de color del cortometraje oscilará entre el amarillo, el marrón, el gris y se utilizarán el rojo y el azul para resaltar elementos o personajes.



Imagen 4. Moonrise Kingdom. Referencia paleta de colores

En lo correspondiente al ancianato se mantiene la misma paleta de color donde predominarán los marrones y se utilizarán el azul y el rojo para algunos elementos. Esta locación se divide en dos escenarios: El porche y la sala.

Para los decorados se tendrá como referencia la casa de los Bishop en *Moonrise Kingdom*. Predominarán los libros colocados en perfecto orden, juegos de mesa, ajedrez, bingo, rompecabezas, sillas de distintas formas y tamaños que se mantengan dentro de la paleta de color, cuadros sencillos en las paredes, tazas de té, cojines, cobijas, medicinas.



Imagen 5. Moonrise Kingdom. Referencia decorados

La casa de Guillermo se divide en dos locaciones importantes: sala y cuarto.

En la sala todo está limpio siempre, ordenado y siguiendo la misma paleta de color. En cuanto a decorado y utilería, será más sencilla que la del anciano, menos abarrotada de objetos, con una decoración cuidada en la que predominarán los cuadros en la pared, los muebles de madera con objetos bien ordenados y dando especial importancia al sofá que se encontrará en el centro. El sofá será sencillo pero estará decorado con numerosos cojines de colores.



Imagen 6. Imagen de referencia para Sala de casa de Juan

En el cuarto de Guillermo, se mantendrá la paleta de colores pero predominará el color azul para hacerlo más infantil. Es importante la utilería infantil como juguetes para dar a entender la edad del personaje. El cuarto es muy ordenado, sencillo, con libros de cuentos y dibujos de niños en las paredes. El cuarto debe tener una estantería.



Imagen 7. Referencia para el cuarto de Guillermo

El jardín de la casa de Guillermo y el del ancianato estarán divididos por una cerca. Ambos tendrán la grama perfectamente cuidada. En el jardín de Guillermo habrá un tendedero, fiel a la paleta de color. El jardín del ancianato tendrá sillas de jardín de distintas formas y colores.

Muchos de los objetos importantes de la historia serán hechos a mano y muchos estarán señalizados, como sucede con gran parte de los objetos que aparecen en *Moonrise Kingdom*.

El vestuario en general será sencillo y colorido, se manejarán colores que contrasten con los fondos. La constancia en el estilo del vestuario de cada personaje connota la identidad de cada uno y cumple con la función de diferenciar a un protagonista de otro. Cada personaje tendrá detalles en su vestuario que contribuyan a definir su personalidad.

El vestuario de Guillermo será predominantemente shorts vintage, bragas, camisas, suéteres y medias altas. En la escena que habla con sus padres tendrá puesta un pijama. Los colores oscilarán entre marrones, rojos y amarillos.



Imagen 8. Referencia para vestuario de Guillermo

El personaje de Isabel se divide en 2: Isabel anciana e Isabel joven. La Isabel anciana vestirá una dormilona floreada de colores alegres para mostrar su personalidad alegre, infantil y juguetona. Sobre la dormilona, vestirá una bata que simbolizará la enfermedad de la anciana. Isabel joven vestirá vestidos unicolores ochentosos, medias y zapatos cerrados. El estilo asemejará el de Suzy en *Moonrise Kingdom*.



Imagen 9. Referencia para vestuario de la Sra. Ana



Imagen 10. Referencia para vestuario de la Srta. Ana joven

Los padres de Guillermo aparecerán únicamente en la escena del sofá y vestirán pijamas.



Imagen 11. Referencia para vestuario de padres de Guillermo

Los ancianos del ancianato se diferenciarán a través sus vestuarios. Cada uno tendrá una personalidad muy marcada que se mostrará a través de lo que visten y los accesorios que utilizan.

La señora Ibarra es una artista, para simbolizar esto su vestuario tendrá un estilo bohemio. Vestirá una falda con algún estampado, sueter de algodón o tejido.



Imagen 12. Referencia de vestuario para la Sra. Ibarra

El Señor Tancredo tiene un porte intelectual, su *hobbie* es leer. Su vestuario será sencillo, vestirá pantalones altos, correa, camisa de botones y chaleco de lana.



Imagen 13. Regencia Vestuario para el Sr. Tancredo

El Señor Arrebol es amante de los deportes, desafortunadamente por la edad es obligado a usar una andadera. Usará pantalones caqui, y camisa de botones, tonos calidos.



Imagen 14. Referencia de vestuario para el Sr. Arrebol

El Señor Tortosa Escalante impresiona por su gran tamaño. Para demostrar esto vestirá unos pantalones que le quedan cortos y se jugara con el tiro de camara y las posiciones de los actores.



Imagen 15. Referencia de vestuario para el Sr. Tortosa Escalante

La Señora Herrera es una mujer muy elegante, por lo que su apariencia está muy bien cuidada y acorde a su edad. Un accesorio importante de este personaje es un bastón de madera que define su identidad.



Imagen 16. Referencia de Vestuario para la Sra. Herrera

5. Desglose de necesidades de Producción

5.1. Hoja de desglose por escena

Casa productora:

Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José

Nº de secuencia: 1

Nombre de secuencia:

Locación: Jardín

Página en guion: 1

Nº de páginas: 1

Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
Guillermo Jorge Manuel José juega en su casa, se levanta, va a la cocina, sale al jardín y atraviesa el cerco para entrar al ancianato que queda al lado de su casa. El narrador lo presenta.	INT - EXT	DÍA

Reparto		Extras	
Guillermo			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezzo
Jardín Casa de Guillermo / Ancianato	- Cerca - Tendedero - Mesa	- Ropa para el tendedero - Juguetes - Fruta - cesta	
Vestuario		Maquillaje y peluquería	Vehículos y animales
- Cambio 1 Guillermo - Lentes Guillermo		- Base - Polvo	- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte
Equipo de sonido		Equipo de fotografía	Equipo especial
- Equipos del sonidista 1 boom		- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor	

Casa productora:
 Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
 N° de secuencia: 2
 Nombre de secuencia:
 Locación: Ancianato

Página en guion: 1
 N° de páginas: 1
 Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int. /Ext.	Día/Noche
Guillermo corre por todo el lugar común del ancianato.	Int.	Día

Reparto		Extras	
- Guillermo - Enfermera - Sra. Herrera - Sr. Arrebol			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezo
Lugar común ancianato	- Sillas - mesas	- Juegos de mesa - Tazas de café - libros	
Vestuario	Maquillaje y peluquería	Vehículos y animales	
- Cambio 1 Guillermo - Uniforme de enfermera - Vestuario Sra. Herrera - Vestuario Sr Arrebol	- Base - Polvo	- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte	
Equipo de sonido	Equipo de fotografía	Equipo especial	
- Equipos del sonidista 1 boom	- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor		

Casa productora:
Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
Nº de secuencia: 3
Nombre de secuencia:
Locación: Ancianato

Página en guion: 1
Nº de páginas: 2
Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
MONTAGE: Guillermo comparte con cada uno de los ancianos. El narrador presenta a cada personaje. Al final se presenta a la Señorita Ana.	Int	Día

Reparto		Extras	
- Guillermo - Srta. Ana - Sra. Ibarra - Sr Tancredo - Sr Arrebol - Sra. Herrera - Sr Tortosa			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezo
Lugar común ancianato	- Sillas - mesas	- Juegos de mesa - Tazas de café - Libros	- Piano - Linterna - Escoba - Pelota de béisbol - Bastón - taza
Vestuario	Maquillaje y peluquería	Vehículos y animales	
- Cambio 1 Guillermo - Vestuario Srta. Ana - Vestuario Sra. Ibarra - Vestuario Sr Tancredo - Vestuario Sr Arrebol - Vestuario Sra. Herrera - Vestuario Sr Tortosa	- Base - Polvo	- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte	
Equipo de sonido	Equipo de fotografía	Equipo especial	
- Equipos del sonidista 1 boom	- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Monitor - Difusor	Equipo para hacer las Sombras terroríficas	

Casa productora:
 Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
 N° de secuencia: 4
 Nombre de secuencia:
 Locación: Sala casa de Guillermo

Página en guion: 2
 N° de páginas: 2
 Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
Guillermo está sentado en un sofá entre su madre y su padre. Estos comentan que la señorita Ana está perdiendo la memoria, Guillermo se muestra extrañado.	Int.	día

Reparto		Extras	
- Papa - Mama - Guillermo			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezo
sala	- sofá - Mesa - cuadros	- peluche - manta - cojines - tazas - te	peluche
Vestuario		Maquillaje y peluquería	Vehículos y animales
- pijama papa - pijama mama - pijama Guillermo		- Base - Polvo	- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte
Equipo de sonido		Equipo de fotografía	Equipo especial
- Equipos del sonidista 1 boom		- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor	

Casa productora:
Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
N° de secuencia: 5
Nombre de secuencia:
Locación: Ancianato

Página en guion: 3
N° de páginas: 2
Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
MONTAGE: Guillermo conversa con cada uno de los ancianos y estos le explican qué es para ellos la memoria.	Int.	Día

Reperto		Extras	
- Guillermo - Señora Ibarra - Señora herrera - Señor Tancredo - Señor arrebol - Señor Tortosa Escalante			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezo
- Sala ancianato	Mesa	- Cubos de azúcar - Tazas de te - Pelota de béisbol	- Libro de miedo - Bastón de madera
Vestuario		Maquillaje y peluquería	Vehículos y animales
- Vestuario Guillermo día 2 - Vestuario Señora Ibarra - Vestuario Señora Herrera - Vestuario Señor Tancredo - Vestuario Señor Arrebol - Señor Tortosa Escalante		- Base - Polvo	- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte
Equipo de sonido	Equipo de fotografía		Equipo especial
- Equipos del sonidista 1 boom	- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor		

Casa productora:
 Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
 N° de secuencia: 6
 Nombre de secuencia:
 Locación: Jardín

Página en guion: 4
 N° de páginas: 1
 Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
Guillermo sale del ancianato corriendo; cruza la cerca que divide el ancianato de su casa; corre a su casa.	Ext.	Día

Reparto		Extras	
Guillermo			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezo
Jardín Casa de Guillermo / Ancianato	- Cerca - Tendedero	Ropa para el tendedero	
Vestuario	Maquillaje y peluquería		Vehículos y animales
Vestuario Guillermo día 2	- Base - Polvo		- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte
Equipo de sonido	Equipo de fotografía		Equipo especial
- Equipos del sonidista 1 boom	- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor		

Casa productora:
 Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
 N° de secuencia: 7
 Nombre de secuencia:
 Locación: Cuarto de Guillermo

Página en guion: 4
 N° de páginas: 1
 Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
Guillermo toma un cofre y lo abre. Saca unas conchas de mar y las coloca en una cesta.	Int.	Día.

Reparto		Extras	
Guillermo			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezo
Cuarto de Guillermo	- Estantería - Cama	- cofre - Conchas de mar - Cesta - Libros infantiles - Juegos de mesa - Juguetes	
Vestuario	Maquillaje y peluquería	Vehículos y animales	
	- Base - Polvo	- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte	
Equipo de sonido	Equipo de fotografía	Equipo especial	
- Equipos del sonidista 1 boom	- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor		

Casa productora:
 Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
 N° de secuencia: 8
 Nombre de secuencia:
 Locación: Cuarto de Guillermo

Página en guion: 4
 N° de páginas: 1
 Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
Guillermo trepa por una estantería para alcanzar una marioneta que está colgada en la parte más alta.	Int.	Día.

Reparto		Extras	
Guillermo			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezo
Cuarto de Guillermo	- Estantería - cama	- Libros infantiles - Juegos de mesa - Juguetes - Conchas de mar - Cesta	Títere
Vestuario	Maquillaje y peluquería		Vehículos y animales
Vestuario Guillermo día 2	- Base - Polvo		- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte
Equipo de sonido	Equipo de fotografía		Equipo especial
- Equipos del sonidista 1 boom	- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor		

Casa productora:
 Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
 N° de secuencia: 9
 Nombre de secuencia:
 Locación: Cuarto de Guillermo

Página en guion: 4
 N° de páginas: 1
 Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
Guillermo se quita la medalla que tiene colgada en el cuello y la mete en la cesta.	Int.	Día

Reparto		Extras	
Guillermo			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezo
Cuarto de Guillermo	- Estantería - cama	- Libros infantiles - Juegos de mesa - Juguetes - Conchas de mar - Cesta	- Títere - Medalla
Vestuario	Maquillaje y peluquería	Vehículos y animales	
Vestuario Guillermo día 2	- Base - Polvo	- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte	
Equipo de sonido	Equipo de fotografía	Equipo especial	
- Equipos del sonidista 1 boom	- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor		

Casa productora:
 Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
 N° de secuencia: 10
 Nombre de secuencia:
 Locación: Jardín

Página en guion: 5
 N° de páginas: 1
 Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
Guillermo camina por el jardín con la cesta en los brazos, la coloca en el suelo, levanta su pelota de fútbol y la mete en la cesta.	Ext.	Día

Reparto		Extras	
Guillermo			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezo
Jardín Casa de Guillermo / Ancianato	- Cerca - Tendedero	- Ropa para el tendedero - Pelota de futbol - Cesta - Conchas de mar - Títere - Medalla	
Vestuario	Maquillaje y peluquería	Vehículos y animales	
Vestuario Guillermo día 2	- Base - Polvo	- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte	
Equipo de sonido	Equipo de fotografía	Equipo especial	
- Equipos del sonidista 1 boom	- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor		

Casa productora:
 Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
 N° de secuencia: 11
 Nombre de secuencia:
 Locación: Cocina

Página en guion: 5
 N° de páginas: 1
 Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
Guillermo levanta un pañito que cubre varios huevos. Toma un par y lo mete en la cesta.	Int.	Día

Reparto		Extras	
Guillermo			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezzo
Cocina	- Counter - Horno - lavaplatos	- Cesta - Conchas de mar - Títere - Medalla - Pelota de futbol - Trapo - Huevos	Papel y lápiz
Vestuario		Maquillaje y peluquería	Vehículos y animales
Vestuario Guillermo día 2		- Base - Polvo	- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte
Equipo de sonido		Equipo de fotografía	Equipo especial
- Equipos del sonidista 1 boom		- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor	

Casa productora:
Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
N° de secuencia: 12
Nombre de secuencia:
Locación: Ancianato

Página en guion: 5
N° de páginas: 1
Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
Guillermo se sienta en una silla con su cesta y empieza a darle objeto por objeto a la Señorita Ana.	Int.	Día

Reparto		Extras	
- Guillermo - Srta. Ana			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezo
Sala del ancianato	- Silla de la Srta. Ana - Sillas - Mesa	- Cesta - Conchas de mar - Títere - Medalla - Pelota de futbol - Trapo - Huevos	
Vestuario	Maquillaje y peluquería		Vehículos y animales
- Vestuario Guillermo día 2 - Vestuario Srta. Ana	- Base - Polvo		- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte
Equipo de sonido	Equipo de fotografía		Equipo especial
- Equipos del sonidista 1 boom	- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor		

Casa productora:
 Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
 N° de secuencia: 13
 Nombre de secuencia:
 Locación: Jardín

Página en guion: 6
 N° de páginas: 1
 Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
La señorita Ana luce más joven. Mueve un arbusto y destapa unos huevos de pascua azules que estaban escondidos dentro de la planta.	Ext.	Día.

Reparto		Extras	
Srta. Ana Joven			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezzo
Jardín flashback	Arbusto	Huevos de pascua azules	
Vestuario	Maquillaje y peluquería	Vehículos y animales	
Vestuario 1 de Srta. Ana joven	- Base - Polvo	- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte	
Equipo de sonido	Equipo de fotografía	Equipo especial	
- Equipos del sonidista 1 boom	- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor		

Casa productora:
Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
N° de secuencia: 14
Nombre de secuencia:
Locación: Playa

Página en guion: 6
N° de páginas: 1
Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
La señorita Ana luce más joven. Está parada con sus botines en la arena junto al mar y su vestido se mueve con el viento.	Ext.	Día

Reparto		Extras	
Srta. Ana joven			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezo
Playa			
Vestuario	Maquillaje y peluquería		Vehículos y animales
Vestuario 2 Srta. Ana joven	- Base - Polvo		- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte
Equipo de sonido	Equipo de fotografía		Equipo especial
- Equipos del sonidista 1 boom	- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor		Ventilador

Casa productora:
 Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
 N° de secuencia: 15
 Nombre de secuencia:
 Locación: Puerta

Página en guion: 6
 N° de páginas: 1
 Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
Un joven con uniforme militar toma una maleta y se aleja de la señorita Ana de niña. El joven se despide haciendo un saludo militar con la mano.	Int.	Día

Reparto		Extras	
- Srta. Ana Joven - Hermano			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezo
Pórtico	- Puerta - Ventana	Maleta	
Vestuario		Maquillaje y peluquería	Vehículos y animales
- Uniforme militar - Vestuario 1 de la Srta. Ana joven		- Base - Polvo	- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte
Equipo de sonido		Equipo de fotografía	Equipo especial
- Equipos del sonidista 1 boom		- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor	

Casa productora:
 Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
 N° de secuencia: 16
 Nombre de secuencia:
 Locación: Jardín

Página en guion: 6
 N° de páginas: 1
 Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
La señorita Ana luce más joven. Está sentada sobre una banqueta, juega con una marioneta haciéndole gracias a su hermanita pequeña. Su hermanita brinca tratando de alcanzar la marioneta. La niña se ríe a carcajadas.	Int.	Día

Reparto		Extras	
- Señorita Ana joven - Hermanita			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezzo
cuarto	banqueta alta	- Títere - Peluche	
Vestuario	Maquillaje y peluquería	Vehículos y animales	
- Vestuario 1 de la Señorita Ana - Vestuario de la hermanita	- Base - Polvo	- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte	
Equipo de sonido	Equipo de fotografía	Equipo especial	
- Equipos del sonidista 1 boom	- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor		

Casa productora:
 Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
 N° de secuencia: 17
 Nombre de secuencia:
 Locación: Ancianato

Página en guion: 7
 N° de páginas: 1
 Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
La señorita Ana está sentada en su silla favorita. Guillermo se levanta sobre un banquito mientras sostiene su pelota de fútbol. Guillermo se acerca al oído de la anciana y le susurra.	Int.	Día

Reparto		Extras	
- Señorita Ana - Guillermo			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezo
Sala del ancianato	- Silla favorita de la Señorita Ama - Banquito	Pelota de futbol	
Vestuario	Maquillaje y peluquería	Vehículos y animales	
- Vestuario de la señorita Ana 2 - Vestuario de Guillermo 3	- Base - Polvo	- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte	
Equipo de sonido	Equipo de fotografía	Equipo especial	
- Equipos del sonidista 1 boom	- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor		

Casa productora:
Título de producción: Guillermo Jorge Manuel José
N° de secuencia: 18
Nombre de secuencia:
Locación: Ancianato

Página en guion: 7
N° de páginas: 1
Tiempo en pantalla:

Descripción de la secuencia	Int/Ext	Día/Noche
La Señorita Ana, sentada en su silla, pone una mirada profunda y sonríe, ella y Guillermo Jorge se ríen y conversan.	Int.	Día

Reparto		Extras	
- Guillermo - Señorita Ana			
Escenografía	Mobiliario	Utilería	Atrezo
Sala del ancianato	- Silla de la señorita Ana - banquito	- Cesta - Conchas de mar - Títere - Medalla - Pelota de futbol - Trapo - Huevos	
Vestuario	Maquillaje y peluquería		Vehículos y animales
- Vestuario de la señorita Ana - Vestuario de Guillermo 2	- Base - Polvo		- Carro de producción - Carro de fotografía - Carro de arte
Equipo de sonido	Equipo de fotografía		Equipo especial
- Equipos del sonidista 1 boom	- Cámara - Baterías extra - Memorias - Trípode - Luces (un 250 y un 500) - Filtros y gelatinas (azul, amarillo y rojo) - Extensiones - Regleta - Monitor - Difusor		

5.2. Lista de necesidades específicas

5.2.1. Necesidades de Producción

LISTA DE NECESIDADES DE PRODUCCIÓN	
PRODUCCION	CATERING
Disco duro externo 1tb	Almuerzo (4 días)
Laptop	Desayuno (4 días)
Batería Cannon (3)	Meriendas (4 días x 2)
Baterías AA (4)	Cava
Baterías AAA (4)	Hielo (8)
Tirro (4)	Botellón de agua (2)
Teipe Plomo (2)	Refresco (6)
Extensiones (8)	Nestea (1 x 1kg)
Hojas de papel	Café (1 x 1kg)
Claqueta	Paquete de cucharas plásticos (2)
Bolígrafo (2)	Paquete de tenedores plásticos (4)
Marcador negro (2)	Paquete de cuchillos plásticos (4)
Marcador rojo (2)	Paquete de platos plásticos (4)
Benjamines (4)	Paquete de vasos plásticos grandes (2)
Kit de primeros auxilios	Paquete de vasos plásticos pequeños (1)
Caja Chica	
Petaninas (10)	
Cuñas (20)	
Aceite de motor	
Alcohol	
Desinfectantes	
Escoba	
Paño de limpieza (3)	

Tabla 1.lista de necesidades de producción

5.2.2. Necesidades de Dirección de Arte

DECORADOS Y UTILERÍA		
JARDINES	CUARTO GUILLERMO	SALA GUILLERMO
Tendedero de tres cuerdas	Botello con barco adentro	Sofá
Pinzas de ropa	Libros de Ekaré	Cojines (5)
Medias largas marrones	VHS	Alfombra
Medias largas estampadas	DVD's	Taza
Franela blanca de mangas con estampado de rayas	Caja de metal con dibujo	Tazón de cereal con cuchara
Mantel de cuadros rojo	Sabanas azules	Perchero
Falda amarilla	Colcha azul	Banquito
Cesta marrón	Almohadas	Cesta marrón
Ropa variada de tonos azules	Peluche de Guillermo	
Pelota de futbol	Dibujo de infantil de los 5 viejos del ancianato (tamaño carta)	SALA ANCIANATO
Patineta	Dibujo infantil de dos casas	Flores
Colores de cera	Conchas de mar (5)	Sillas diferentes
Libro de colorear	Títere	Juegos de mesa
Papel	Medallas	Taza de té (4)
Caja plástica	Poster de música	Tetera
Hoja de instrucciones	Colores	Piano
Vaso de vidrio	Marcadores de diferentes colores	Cuadro
Limón	Mapamundi	Linterna
Silla playera (2-4)	Juegos de mesa	Libro de terror
Cajas de madera	Ropa de niño	Cubos de azúcar
Tobo de metal	Libreta amarilla	Bastón
Kit de jardinería		Silla mecedora
Molino de viento pequeño de color (2-3)		Libro de Wes Anderson
Reproductor de acetato		Maleta
Sombrilla de color		
Cerca larga		COCINA
Madera alta		Plato
Cartel (Ancianato)		Mantel
Cartel (Casa)		torta
Guante de béisbol		cesta
		Libro de recetas
		Trapito
		Libro de Wes Anderson

Escoba de barrer (marrón con cepillo de color) Huevos azules		
---	--	--

Tabla 2. Lista de necesidades de Dirección de arte: Decorados y utilería

VESTUARIO		
GUILLERMO	SRA ANA	SR TANCREDO
Camisa blanca Camisa azul	Bata de cuadros azules Bata abierta rosada	Pantalones beige Chaleco oscuro de algodón
Short beige Short azul	Anillos plateados Pulseras plateadas	Camisa de botones Zapatos deportivos
Tirantes azules	SRA IBARRA	SRA HERRERA
Zapatos deportivos marrones Conjunto de pijama gris Suéter rojo Medalla	Falda larga boho estampada Chaleco tejido Franela manga larga unicolor Pulsera finita marrón	Camisa floreada de botones Suéter de botones rojo
SR ARREBOL	Guitarra	SRA ANA JOVEN
Pantalón de vestir beige Camisa de botones unicolor Mocasines marrones Andadera	SR TORTOSA	Shorts Botas altas marrones Vestido floreado Conjunto amarillo
ENFERMERA	Camisa de botones unicolor Pantalón de vestir beige Mocasines Libro de Alan Poe	HERMANO DE LA SRA ANA
Traje de enfermera Medias panty blancas Zapatos tipo alpargata de color	HERMANITA DE LA SRA ANA	Traje de militar
	Vestido rojo	Maleta antigua de cuero
	PADRE DE GUILLERMO	MADRE DE GUILLERMO
	Conjunto de pijama de botones amarilla Medias estampadas	Monos de pijama rosado Camiseta Blanca Medias azules

Tabla 3. Necesidades de Dirección de arte: Vestuario

5.2.3. Necesidades de Fotografía

DIRECCION DE FOTOGRAFIA	
CAMARA	ILUMINACION
Cámara Cannon T3i	Arry
Lente Cannon 14 mm	Kino grande (2)
Lente Cannon 18-55 mm	Kino pequeña (2)
Lente Cannon 24-105 mm	Difusores
Lente Cannon 50 mm 1.8	Rebotador
Trípode	Bandera de corte
Memoria SD 32GB	Lamina de anime
Dolly	Ganchos de madera
Dana Dolly Slider	Extensiones
Slider	Benjamins
	Contra peso (6)

Tabla 4. Necesidades de dirección de Fotografía

5.2.4. Necesidades de Postproducción

POSTPRODUCCION
Computadora/ Laptop
Abope Premier
Adobe After Effects
Adobe Photoshop
Disco extraíble 1tb
Pendrive 32Gb
DVD (10)

Tabla 5. Necesidades de Postproducción

6. Plan de rodaje

GUILLERMO JORGE MANUEL JOSÉ								
CORTOMETRAJE - TRABAJO DE GRADO								
Producción: Daniela Bostelmann			Dirección: Sandra Urdaneta			Fecha: agosto 2014		
Sábado 9 de agosto de 2014						Jornada: 8 am - 7 pm		
PLAN DE RODAJE								
Día	Hora	Locación	ESC.	Int./Ext.	D/N	Descripción	Actores	Observaciones
Sábado	8:00 AM					DESAYUNO		
Sábado	9:00 AM	JARDÍN	3	EXT.	DÍA	Guillermo comparte con el sr Tortosa	Guillermo / Sr Tortosa	1 plano
Sábado	10:00 AM	JARDÍN	5	EXT.	DÍA	Guillermo le pregunta al sr Tortosa qué es la memoria	Guillermo / Sr Tortosa	1 planos
Sábado	10:30 AM	SALA	12	INT.	DÍA	Guillermo le da los objetos a Ana	Guillermo / Ana	3 planos
						Guillermo y Ana se rien porque Ana recuperó la memoria	Guillermo / Ana	3 planos
Sábado	11:30 AM	SALA	18	INT.	DÍA	Flashback: Guillermo y Ana juegan juntos	Guillermo / Ana	2 planos
Sábado	12:30 PM	SALA	17	INT.	DÍA	Guillermo comparte con la sra Ana (Le tapa los ojos)	Guillermo / Ana	1 plano
Sábado	1:30 PM	SALA	3	INT.	DÍA			
Sábado	2:00 PM					ALMUERZO		
Sábado	3:00 PM	COCINA	11	INT.	DÍA	Guillermo toma unos huevos / tacha la lista	Guillermo	3 planos
						Guillermo les pregunta al sr tancredo y la sra Herrera, qué es la memoria	Guillermo / Sr. Tancredo / Sra. Herrera	2 planos
Sábado	4:30 PM	SALA	5	INT.	DÍA	Guillermo comparte con el sr Tancredo y la Sra Herrera	Guillermo / Sr. Tancredo / Sra. Herrera	2 planos
						Guillermo pasea por el ancianato	Guillermo / Ana/ Sra Herrera/ Sr Tortosa/ Sr Tancredo/ Enfermera	1 plano
Sábado	5:30 AM	SALA	3	INT.	DÍA			
Sábado	6:30 PM	SALA	2	INT.	DÍA			
Sábado	7:00 PM					MERIENDA Y CIERRE		

Tabla 6. Plan de Rodaje: día 1.

GUILLERMO JORGE MANUEL JOSÉ								
CORTOMETRAJE - TRABAJO DE GRADO								
Producción: Daniela Bostelmann		Dirección: Sandra Urdaneta		Fecha: agosto 2014				
Domingo 10 de agosto de 2014				Jornada: 8 am - 7 pm				
PLAN DE RODAJE								
Día	Hora	Locación	ESC.	Int./Ext.	D/N	Descripción	Actores	Observaciones
Domingo	8:00 AM					DESAYUNO Y MONTAJE		
Domingo	9:00 AM	CUARTO/ PASILLO/ COCINA	1			Intro		3 planos
Domingo	11:00 AM	CUARTO	7	INT.	DÍA	Guillermo saca las conchas de un cofre y las coloca en la cesta	Guillermo	1 plano
Domingo	12:00 PM	CUARTO	8	INT.	DÍA	Guillermo Sube a la estantería para tomar el títere	Guillermo	1 plano
Domingo	12:30 PM	CUARTO	9	INT.	DÍA	Guillermo se quita la medalla con tristeza	Guillermo	1 plano
Domingo	1:00 PM					ALMUERZO		
Domingo	2:00 PM	SALA SALA	16	INT.	DÍA	Flashback: La srta Ana joven juega con su hermanita	Srta Ana joven / hermanita	1 plano
Domingo	3:00 PM	GUILLERMO	4	INT.	DÍA	Guillermo escucha la conversación de sus padres	Guillermo / Mamá / Papá	1 plano
Domingo	4:00 PM					MERIENDA Y TRANSPORTE		
Domingo	5:00 PM	Piano	3	INT.	DÍA	Guillermo escucha tocar a la Sra Marcano	Guillermo / Sra. Marcano	1 plano
Domingo	6:00 PM	Pórtico	15	INT.	DÍA	Flashback: La Srita Ana joven despide a su hermano	Srta Ana joven / Hermano	1 plano
Domingo	7:00 PM					CENA Y CIERRE		

Tabla 7. Plan de Rodaje: día 2.

GUILLERMO JORGE MANUEL JOSÉ								
CORTOMETRAJE - TRABAJO DE GRADO								
Producción: Daniela Bostelmann			Dirección: Sandra Urdaneta			Fecha: agosto 2014		
Sábado 16 de agosto de 2014						Jornada: 8 am - 4 pm		
PLAN DE RODAJE								
Día	Hora	Locación	ESC.	Int./Ext.	D/N	Descripción	Actores	Observaciones
Domingo	8:00 AM					DESAYUNO Y MONTAJE		
Domingo	9:00 AM	Jardín	3	Ext.	DÍA	Guillermo juega con el Sr Arrebol	Guillermo / Sr. Arrebol	1 plano
Domingo	10:00 AM	Jardín	5	Ext.	DÍA	Guillermo le pregunta al Sr Arrebol qué es la memoria	Guillermo / Sr. Arrebol	1 plano
Domingo	11:00 AM	Jardín	1	Ext.	DÍA	Guillermo juega en el jardín y cruza al ancianato	Guillermo	1 plano
Domingo	12:00 PM	Jardín	6	Ext.	DÍA	Guillermo sale del ancianato y corre hasta su casa	Guillermo	1 plano
Domingo	1:00 PM					ALMUERZO		
Domingo	2:00PM	Jardín	10	Ext.	DÍA	Guillermo toma su pelota de fútbol y la mete en la cesta	Guillermo	1 plano
Domingo	3:00 PM	Jardín	13	Ext.	DÍA	Flashback: La sra Ana joven, descubre los huevos azules	Srta Ana joven	1 plano
Domingo	4:00 PM					MERIENDA Y CIERRE		

Tabla 8. Plan de Rodaje: día 3.

GUILLERMO JORGE MANUEL JOSÉ								
CORTOMETRAJE - TRABAJO DE GRADO								
Producción: Daniela Bostelmann		Dirección: Sandra Urdaneta		Fecha: agosto 2014				
Domingo 17 de agosto de 2014				Jornada: 8 am - 11 am				
PLAN DE RODAJE								
Día	Hora	Locación	ESC.	Int./Ext.	D/N	Descripción	Actores	Observaciones
Domingo	8:00 AM					DESAYUNO Y MONTAJE		
Domingo	9:00 AM	Playa	15	Ext.	DÍA	Flashback: Srta. Ana mira hacia el mar	Srta Ana joven	1 plano
Domingo	11:00 AM					MERIENDA Y CIERRE		

Tabla 9. Plan de Rodaje: día 4.

6.1. Hojas de llamado

GUILLERMO JORGE MANUEL JOSÉ		
CORTOMETRAJE - Trabajo de grado		
Daniela Bostelman +58 426-437-8976		Sandra Urdaneta +58 4145572875
Sábado, 9 de agosto de 2014		
Jornada: 8:00am - 7:00pm	Catering	Desayuno desde las 8:00am
		Almuerzo desde las 12:00 m
		Refrigerio
Locación: 5ta transversal de La Castellana, Edf. Castellalta, Torre B, apto 1A.	Inicio de Rodaje: 9:00 am	
LLAMADO		
EQUIPO TÉCNICO		
CARGOS	LLEGADA	SALIDA
Dirección y Producción	7:30 AM	7:00 PM
Asist. Dirección y DP	7:30 AM	7:00 PM
Dirección y Asist. de Arte	7:30 AM	7:00 PM
Camarógrafos, Sonido	7:30 AM	7:00 PM
PERSONAL ARTÍSTICO		
ACTRIZ/ACTOR	LLEGADA	SALIDA
Juan	8:00 AM	7:00 PM
Norma	9:00 AM	2:00 PM
Enfermera	6:00 PM	7:00 AM
Luisa	4:00 PM	7:00 PM
Armando	4:00 AM	7:00 PM
Rafael	9:00 AM	11:00 AM
Nota: El final del rodaje puede ser antes de lo previsto, sin embargo se ofrece una hora preventiva.		

Tabla 10. Hoja de llamado: día 1.

GUILLERMO JORGE MANUEL JOSÉ		
CORTOMETRAJE - Trabajo de grado		
Daniela Bostelman +58 426-437-8976	Sandra Urdaneta +58 4145572875	
Domingo, 10 de agosto de 2014		
	Catering	Desayuno desde las 8:00am
Jornada: 8:00am - 7:00pm.	Almuerzo desde las 12:00 m	
		Refrigerio
Locación: 5ta transversal de La Castellana, Edf. Castellalta, Torre B, apto 1A.	Inicio de Rodaje: 9:00 am	
LLAMADO		
EQUIPO TÉCNICO		
CARGOS	LLEGADA	SALIDA
Dirección y Producción	7:30 AM	7:00 PM
Asist. Dirección y DP	7:30 AM	7:00 PM
Dirección y Asist. de Arte	7:30 AM	7:00 PM
Camarógrafos, Sonido	7:30 AM	7:00 PM
PERSONAL ARTÍSTICO		
ACTRIZ/ACTOR	LLEGADA	SALIDA
Juan	8:00 AM	6:30 PM
Mikel	2:30 PM	4:00 PM
Rebeca	2:30 PM	4:00 PM
Fabiana	1:30 PM	3:30 PM
Johan	5:30 PM	7:00 PM
Ana Isabel	5:30 PM	7:00 PM
Sonia	4:30 PM	7:00 PM
Nota: El final del rodaje puede ser antes de lo previsto, sin embargo se ofrece una hora preventiva.		

Tabla 11. Hoja de llamado: día 2.

GUILLERMO JORGE MANUEL JOSÉ		
CORTOMETRAJE - Trabajo de grado		
Daniela Bostelman +58 426-437-8976	Sandra Urdaneta +58 4145572875	
Sábado, 16 de agosto de 2014		
Jornada: 8:00am - 4:00pm	Catering	Desayuno desde las 8:00am
		Almuerzo desde las 12:00 m
		Refrigerio
Locación: Oripoto (punto de encuentro: Res. Las Americas, frente al C.C. Terras Plaza)	Inicio de Rodaje: 9:00 am	
LLAMADO		
EQUIPO TÉCNICO		
CARGOS	LLEGADA	SALIDA
Dirección y Producción	7:30 AM	4:00 PM
Asist. Dirección y DP	7:30 AM	4:00 PM
Dirección y Asist. de Arte	7:30 AM	4:00 PM
Camarógrafos, Sonido	7:30 AM	4:00 PM
PERSONAL ARTÍSTICO		
ACTRIZ/ACTOR	LLEGADA	SALIDA
Juan	8:00 AM	4:00 PM
Ana Isabel	2:00 PM	4:00 PM
Rainer	8:00 AM	4:00 PM
Nota: El final del rodaje puede ser antes de lo previsto, sin embargo se ofrece una hora preventiva.		

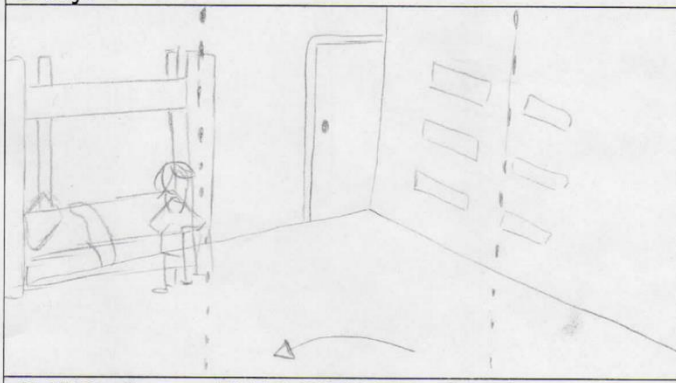
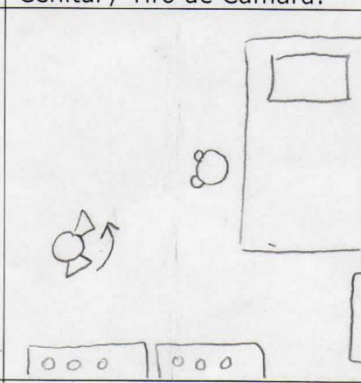
Tabla 12. Hoja de llamado: día 3.

GUILLERMO JORGE MANUEL JOSÉ		
CORTOMETRAJE - Trabajo de grado		
Daniela Bostelman +58 426-437-8976	Sandra Urdaneta +58 4145572875	
Sábado, 9 de agosto de 2014		
Jornada: 6:30am - 11:00am	Catering	Desayuno desde las 8:00am
		Refrigerio
Locación: La Guaira. Punto de encuentro: 5ta transversal de La Castellana, Edf. Castellalta, Torre B, apto 1A.	Inicio de Rodaje: 9:00 am	
LLAMADO		
EQUIPO TÉCNICO		
CARGOS	LLEGADA	SALIDA
Dirección y Producción	6:30 AM	11:00 AM
Asist. Dirección y DP	6:30 AM	11:00 AM
Dirección y Asist. de Arte	6:30 AM	11:00 AM
Camarógrafos, Sonido	6:30 AM	11:00 AM
PERSONAL ARTÍSTICO		
ACTRIZ/ACTOR	LLEGADA	SALIDA
Juan	6:30 AM	11:00 AM
Nota: El final del rodaje puede ser antes de lo previsto, sin embargo se ofrece una hora preventiva.		

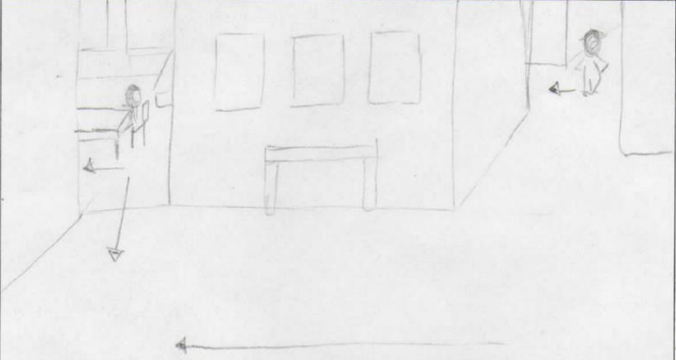
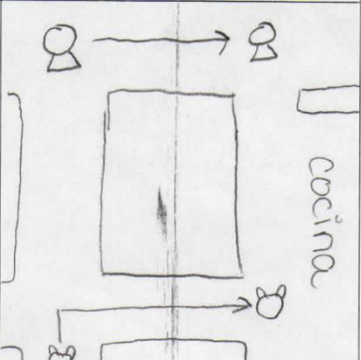
Tabla 13. Hoja de llamado: día 4.

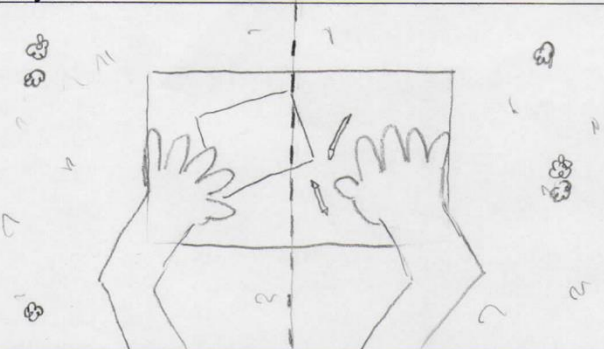
7. Storyboard

SEC. 1

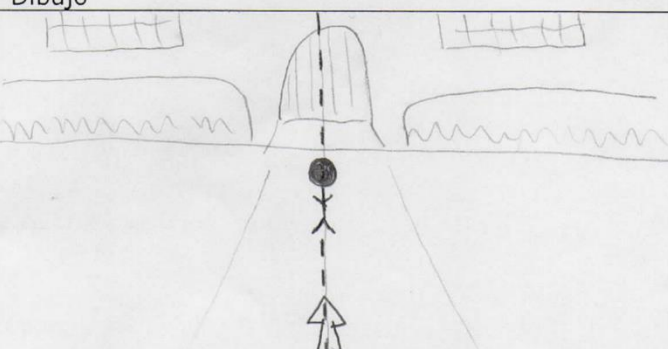
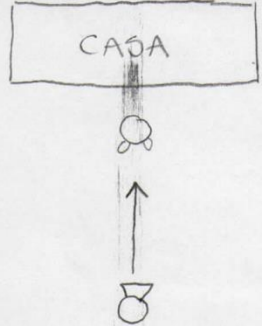
Dibujo 	Cenital / Tiro de Cámara: 
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: PM TEXTO: PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 1	Movimiento de cámara: -Panorámica: X -Travelling -Reencuadre:

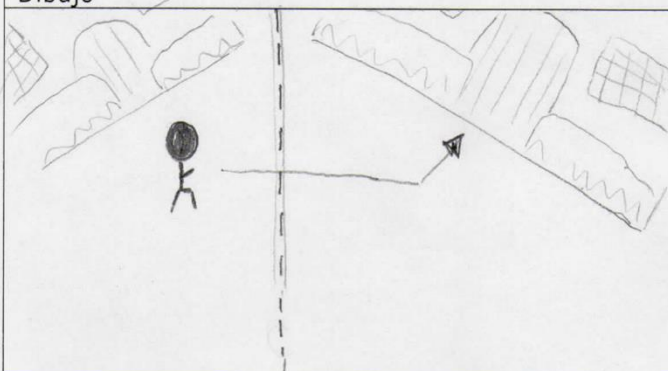
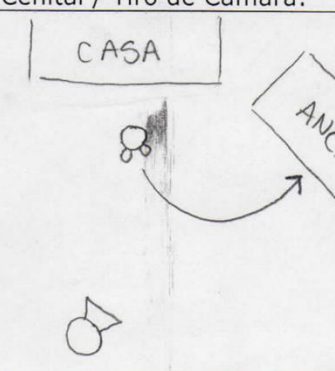
SEC. 1

Dibujo 	Cenital / Tiro de Cámara: 
PLANO: 2 TALLA DE PLANO: PE TEXTO: PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 1	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling X (Dolly Side) -Reencuadre:

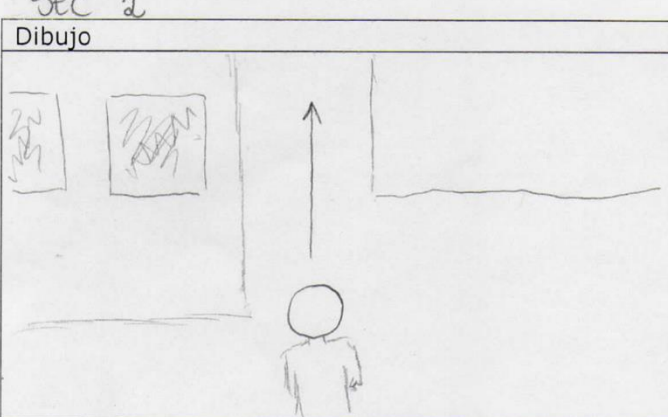
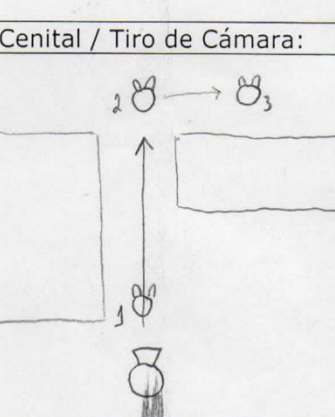
Dibujo 	Cenital / Tiro de Cámara: CASA 
PLANO: 3 TALLA DE PLANO: cenital TEXTO: Había una vez un niño llamado Guillermo Jorge Manuel José PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 1	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre:

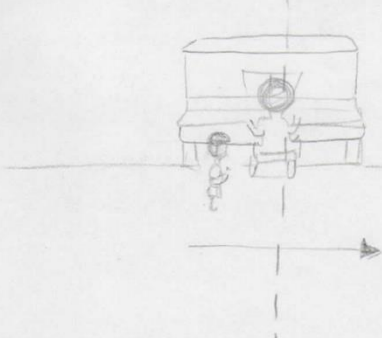
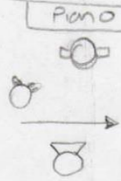
SEC 1

Dibujo 	Cenital / Tiro de Cámara: 
PLANO: 4 TALLA DE PLANO: PG TEXTO: ¿Y saben? Ni siquiera era un niño muy grande. PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 1	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling X (Dolly in) -Reencuadre:

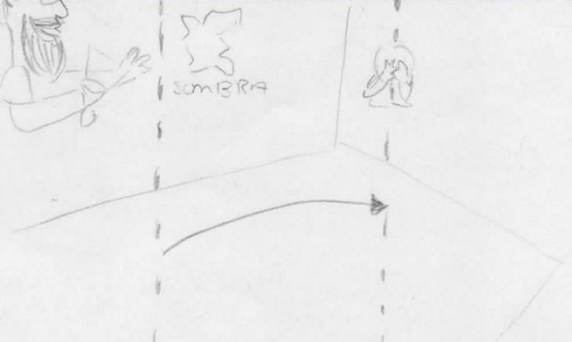
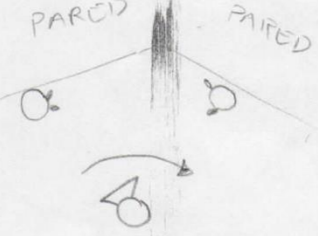
Dibujo 	Centital / Tiro de Cámara: 
PLANO: 5 TALLA DE PLANO: PG TEXTO: Su casa quedaba al lado de un hogar para ancianos. PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 1	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X

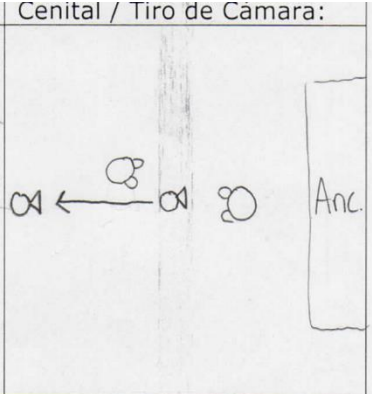
SEC 2

Dibujo 	Centital / Tiro de Cámara: 
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: PA TEXTO: ... y conocía a todas las personas que vivían allí PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 1	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling x (Dolly in) -Reencuadre:

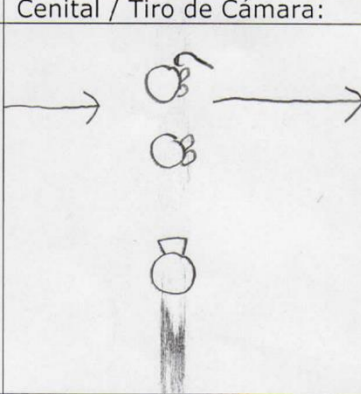
Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: Entero TEXTO: "le gustaba la Señora Marcano que por las tardes tocaba el piano." PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 1	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: - Fijo ✓

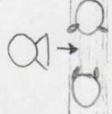
Sec. 3

Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 2 TALLA DE PLANO: Primer plano TEXTO: ... "Y también el Señor tenredo que le contaba cuentos de miedo" PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 1	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: - Paneo ✓

Dibujo 	Cenital / Tiro de Cámara: 
PLANO: 3 TALLA DE PLANO: PMC-PE TEXTO: Jugaba con el sr Arrebol que era loco por el beisbol PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 2	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling: X (Dolly out) -Reencuadre:

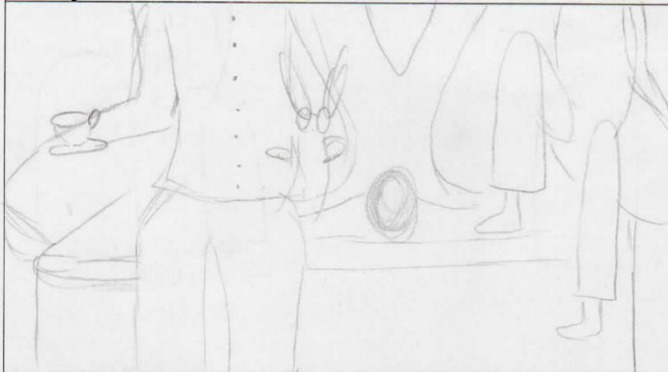
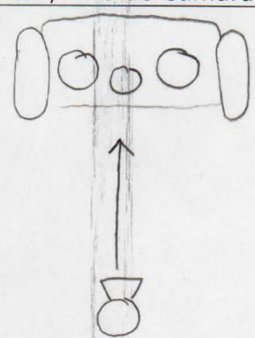
SEC 3

Dibujo 	Cenital / Tiro de Cámara: 
PLANO: 4 TALLA DE PLANO: PE TEXTO: Hacía mandados para la Sra Herrera que caminaba con un bastón de madera. PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 2	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X

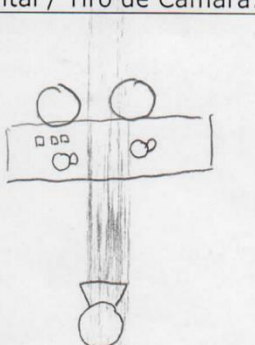
Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 5 TALLA DE PLANO: Primer plano / cenital TEXTO: "Y admiraba al Sr. Tortosa Escolante que tenía voz de f. g. n. t. e." PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 2	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: - Fijo ✓

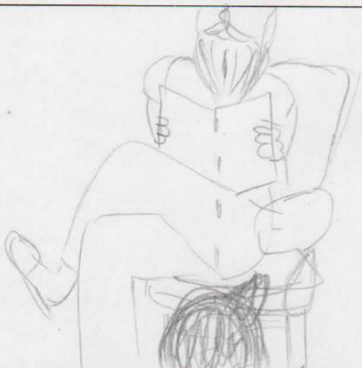
sec. 3

Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 6 TALLA DE PLANO: plano medio TEXTO: Pero su amiga favorita era la sra Ana Josefina Rosa Isabel porque tenía 4 nombres igualito que él. La llamaba sra Ana y le contaba todos sus secretos. PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 2	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: - fijo ✓

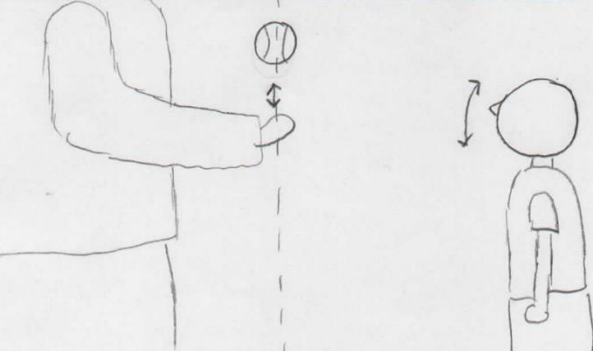
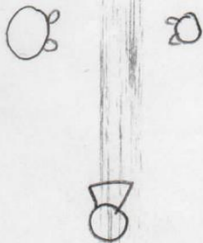
Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: PE → PM TEXTO: Un día, GJM escuchó a su papá y a su mamá hablando de la señorita Ana... (Diálogos) PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 2	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling X (Dolly in) -Reencuadre:

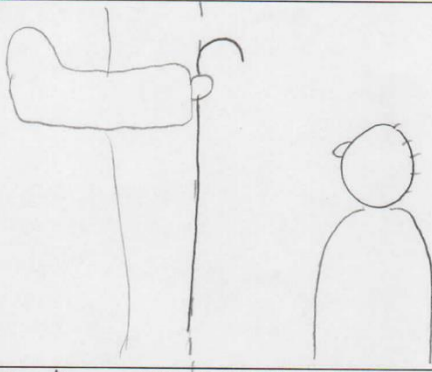
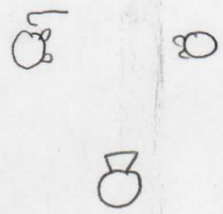
SEC 5

Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: PMC TEXTO: Visitó a su abuelo en busca de una respuesta. G: ¿Qué es una memoria? M: Algo tibia, mi niño, algo tibia PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 3	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X

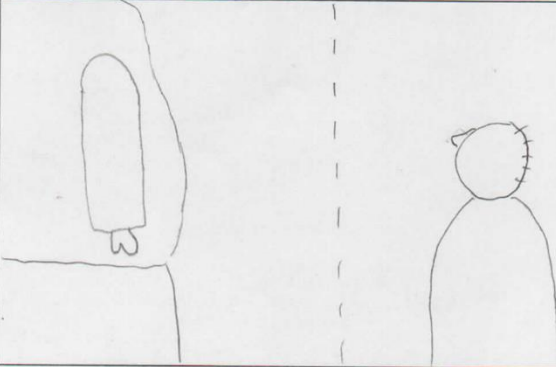
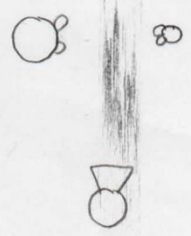
Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 2 TALLA DE PLANO: PM TEXTO: Algo muy antiguo muchacho, algo muy antiguo PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 3	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X

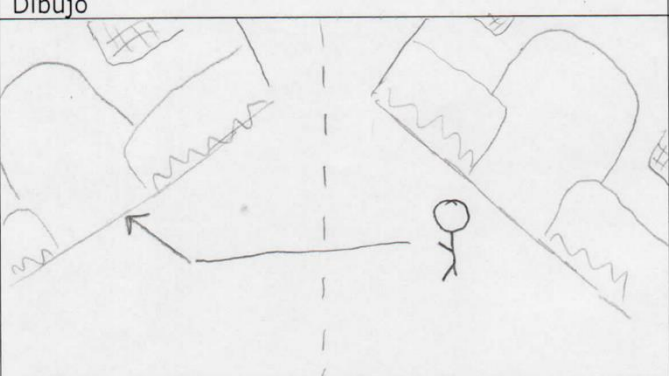
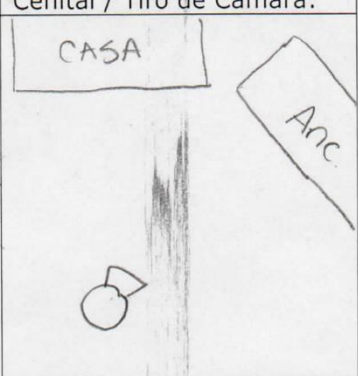
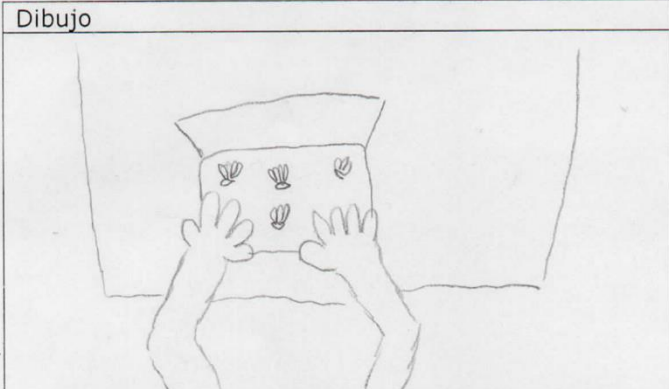
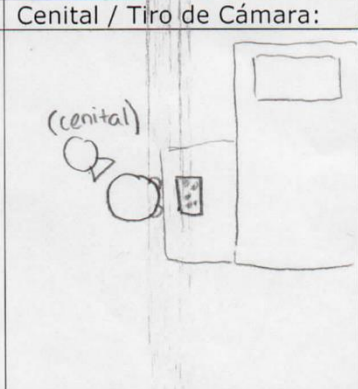
SEC 5

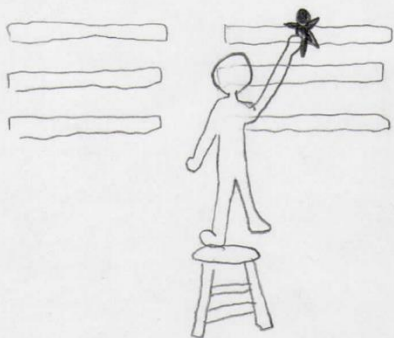
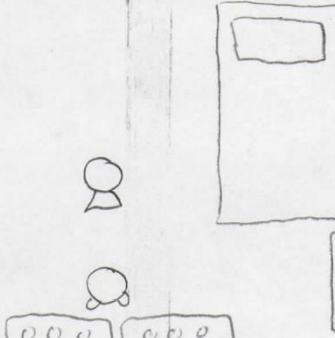
Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 3 TALLA DE PLANO: PA TEXTO: Algo que te hace llorar jovencito, algo que te hace llorar. PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 3	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X

Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 4 TALLA DE PLANO: PA TEXTO: Algo que te hace reír, mi cielo, algo que te hace reír. PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 4	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X

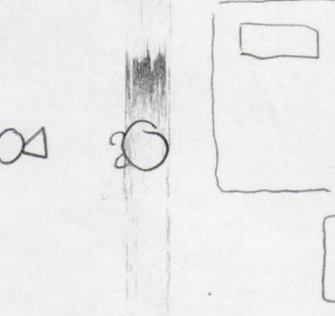
SEC 5

Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 5 TALLA DE PLANO: PA TEXTO: Algo precioso como el oro niño, algo precioso como el oro PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 4	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X

Dibujo 	Cenital / Tiro de Cámara: 
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: PG TEXTO: Entonces, Guillermo Jorge regresó a su casa a buscar memorias para la señorita Ana, porque ella había perdido las suyas. PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 4	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X
SEC 7	
Dibujo 	Cenital / Tiro de Cámara: 
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: PD (cenital) TEXTO: Buscó las viejas conchas de mar que hacía tiempo había recogido en la Playa y los colocó con cuidado en una cesta. PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 4	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X

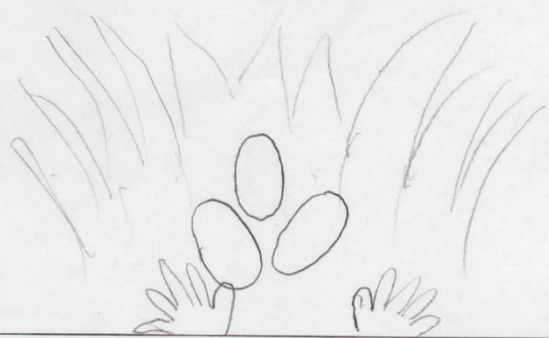
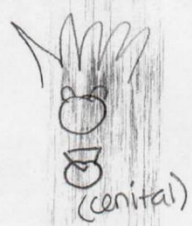
Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: PG TEXTO: Encontró el títere que hacía reír a todo el mundo y también lo puso en la cesta. PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 4	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X

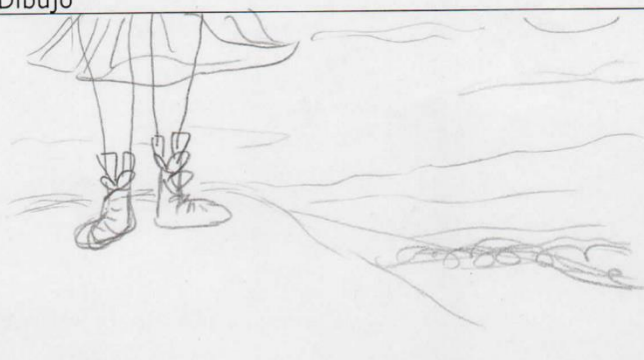
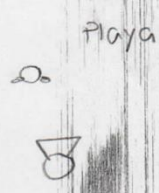
SEC 9

Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: PM TEXTO: Recordó con tristeza la medalla que su abuelo le había regalado, la puso suavemente al lado de los conchos PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 4 y 5	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X

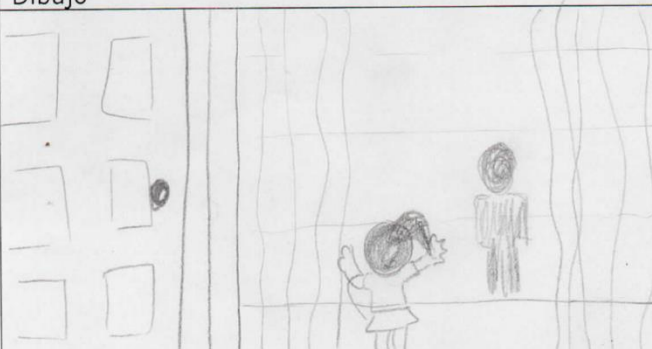
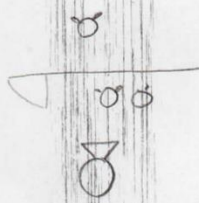
Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 3 TALLA DE PLANO: PP TEXTO: y entonces, comenzó a recordar. PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 5	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X

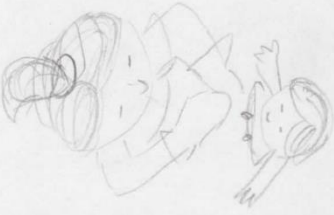
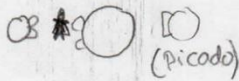
SEC 13

Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: PD TEXTO: Sostuvo el huevo tibio en sus manos y le contó a Guillermo Jorge de los huevos azules que una vez encontró en el jardín de su tía PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 6	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X (Picado)

Dibujo 	Centital / Tiro de Cámara: 
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: plano medio TEXTO: "acercó una concha a su oído y recordó el viaje a la playa, hace muchos años, y el calor que sintió con sus botines altos" PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 6	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: - fijo✓

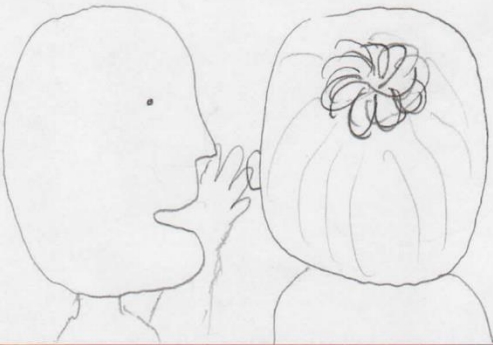
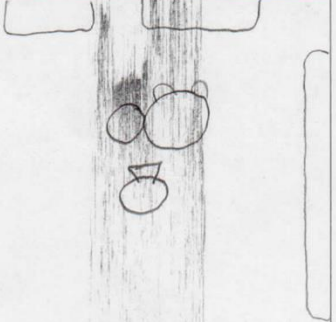
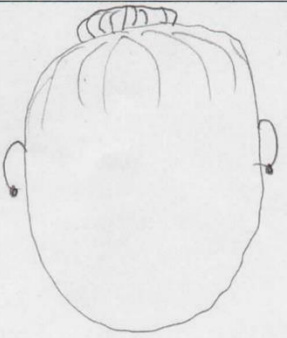
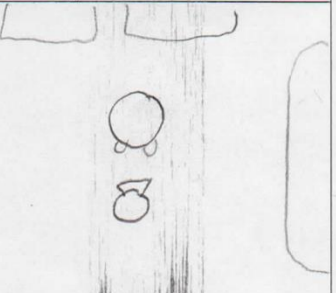
Sec. 15

Dibujo 	Centital / Tiro de Cámara: 
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: plano entero / over shoulder TEXTO: "tocó la medalla y habló con tristeza de su hermano mayor que había ido a la guerra y no había regresado jamás." PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 6	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: - fijo✓

Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	(SALA TV)  > F
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: OS (Picado) TEXTO: Se sonrió con el títere y recordó el que ella le había hecho a su hermana pequeña y cómo se había reído y reído. PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 6	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X

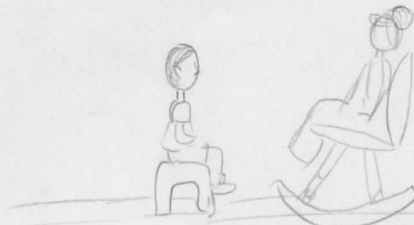
SEC 17

Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: PE TEXTO: Le lanzó la pelota a Guillermo Jorge y recordó el día en que lo conoció... PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 6 y 7	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X

Dibujo 	Cenital / Tiro de Cámara: 
PLANO: 2 TALLA DE PLANO: PP TEXTO: ... y los secretos que se habían contado PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 6 y 7	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre:
SEC 18 Dibujo 	Cenital / Tiro de Cámara: 
PLANO: 1 TALLA DE PLANO: PP TEXTO: y los dos sonrieron y sonrieron PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 7	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -Fijo X

Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 2 TALLA DE PLANO: <i>primer plano</i> TEXTO: ... porque la memoria de la Señanta Ana había sido recuperada ... PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 7	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -fija ✓

SEC. 18

Dibujo	Cenital / Tiro de Cámara:
	
PLANO: 3 TALLA DE PLANO: <i>plano medio</i> TEXTO: ... por un niño que tenía cuatro nombres y ni siquiera era muy grande. PÁGINA DEL GUIÓN LITERARIO: 7	Movimiento de cámara: -Panorámica: -Travelling -Reencuadre: -dolly out ✓

8. Guion técnico

Guillermo Jorge Manuel José			
Guion Técnico			
SEC 1 CUARTO-SALA-COCINA-JARDÍN / INT-EXT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Guillermo	PE de la estantería de Guillermo. Paneo hacia PM de Guillermo.	Guillermo juega con un juguete en su cama. Se levanta y sale del cuarto.
2	Guillermo	PG de Guillermo caminando por la casa. (Dolly side)	Guillermo camina por el pasillo y entra a la cocina.
3	Guillermo	PD cenital de las manos de Guillermo sobre un mantel.	N: Había una vez un niño llamado Guillermo Jorge Manuel José.
4	Guillermo	PG de Guillermo frente a su casa.	N: ¿Y saben? Ni siquiera era un niño muy grande.
5	Guillermo	PG de Guillermo cruzando al ancianato.	N: Su casa quedaba al lado de un hogar para ancianos
SEC 2 SALA ANCIANATO / INT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Guillermo / Sra. Herrera / Sr Arrebol / Enfermera / Sra. Ibarra	PA de Guillermo recorriendo el ancianato (Dolly in)	N: ... y conocía a todas las personas que vivían allí.
SEC 3 SALA ANCIANATO - JARDÍN / INT-EXT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Guillermo / Sra. Ibarra	PE de la Sra. Ibarra tocando la guitarra.	N: Le gustaba la Sra. Ibarra que por las tardes tocaba la guitarra.
2	Guillermo / Sr Tancredo	PP de Guillermo asustado por las sombras.	N: Y también el sr Tancredo que le contaba cuentos de miedo.
3	Guillermo / Sr Arrebol	PE de Guillermo jugando con el Sr Arrebol.	N: Jugaba con el sr Arrebol que era loco por el béisbol
4	Guillermo / Sra. Herrera	PE de Guillermo caminando con la Sra. Herrera	N: Hacía mandados para la Sra. Herrera que caminaba con un bastón de madera.
5	Guillermo / Sr Tortosa	PP cenital de Guillermo	N: y admiraba al Sr Tortosa Escalante que tenía voz de gigante.

6	Guillermo / Ana	PM de Guillermo y la Sra. Ana tapándole los ojos	N: Pero su amiga favorita era la Sra. Ana Josefina Rosa Isabel porque tenía 4 nombres igualito que él.
SEC 4 SALA GUILLERMO / INT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Guillermo / Papá / Mamá	PE – PM (Dolly in) De Guillermo y sus papás en el sofá.	N: Un día, GJMJ escuchó a su papá y a su mamá hablando de la señorita Ana Diálogos
SEC 5 SALA ANCIANATO - JARDÍN / INT-EXT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Guillermo / Sra. Ibarra	PMC de Guillermo tomando el té con la Sra. Ibarra	N: Visitó a los ancianos en busca de una respuesta. G: ¿Qué es una memoria? SI: Algo tibio, mi niño, algo tibio.
2	Guillermo / Sr Tancredo	PMC de Guillermo escuchando al Sr Tancredo	ST: Algo muy antiguo, muchacho, algo muy antiguo
3	Guillermo / Sr Arrebol	PA (Perfil) de Guillermo y el Sr Arrebol	SA: Algo que te hace llorar, jovencito, algo que te hace llorar.
4	Guillermo / Sra. Herrera	PA (Perfil) de Guillermo frente a la Sra. Herrera	SH: Algo que te hace reír, mi cielo, algo que te hace reír.
5	Guillermo / Sr Tortosa	PA (Perfil) de Guillermo frente al Sr Tortosa	ST: Algo precioso como el oro, niño, algo precioso como el oro.
SEC 6 JARDÍN / EXT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Guillermo	PG de Guillermo cruzando a su casa.	N: Entonces, Guillermo regresó a su casa a buscar memorias para la Srta. Ana.
SEC 7 CUARTO / INT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Guillermo	PD (Cenital) de Guillermo tomando una concha.	N: Buscó las viejas conchas de mar que hacía tiempo había recogido en la playa y las colocó con cuidado en una cesta.
SEC 8 CUARTO / INT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Guillermo	PE de Guillermo tomando el títere del estante.	N: Encontró el títere que hacía reír a todo el mundo

			y también lo puso en la cesta.
SEC 9 CUARTO / INT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Guillermo	PM de Guillermo quitándose la medalla frente a la cesta.	N: Recordó con tristeza la medalla que su abuelo le había regalado, la puso suavemente al lado de las conchas.
SEC 10 JARDÍN / EXT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Guillermo	PD de Guillermo metiendo el balón en la cesta	N: Luego encontró su pelota de fútbol que era preciosa como el oro.
SEC 11 COCINA / INT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Guillermo	PD de Guillermo tomando los huevos.	N: Pasó por la cocina y buscó un huevo calentito
SEC 12 SALA ANCIANATO / INT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Guillermo / Ana	PG de Guillermo y Ana sentados uno frente al otro	N: Entonces, Guillermo se sentó con la Srta. Ana y le fue entregando cada cosa, una por una.
2	Guillermo / Ana	PD de Guillermo entregándole la cesta a Ana	N: La Srta. Ana no entendía quién era el niño ni por qué le traía cosas tan maravillosas.
3	Ana	PP de Ana	N: y entonces comenzó a recordar.
SEC 13 JARDÍN / EXT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Ana joven	PD de Ana descubriendo los huevos azules	N: Sostuvo el huevo en sus manos y le contó a Guillermo de los huevos azules que encontró una vez en el jardín de su tía.
SEC 14 PLAYA / EXT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Ana joven	PM de Ana joven frente al mar	N: Acercó la concha a su oído y recordó el viaje a la playa, hace muchos años...
SEC 15 JARDÍN / EXT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Ana joven / Hermano	PE de Ana y su hermano despidiéndose	N: Tocó la medalla y habló con tristeza de su

			hermano mayor que había ido a la guerra
SEC 16 CUARTO / INT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Ana joven / Hermanita	Cenital de Ana jugando con un títere y su hermanita	N: Se sonrió con el títere y recordó el que le había hecho a su hermana pequeña...
SEC 17 SALA ANCIANATO / INT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Guillermo / Ana	PE de Ana y Guillermo	N: Le lanzó la pelota a Guillermo y recordó el día en que lo conoció
2	Guillermo / Ana	PP de Guillermo diciéndole un secreto a Ana	N: y los secretos que se había contado
SEC 18 SALA ANCIANATO / INT / DÍA			
Plano	Personajes	Descripción	Diálogo / Acción
1	Ana	PP de Ana	N: y los dos sonrieron y sonrieron
2	Guillermo	PP de Guillermo	N: porque la memoria de la Srta. Ana había sido recuperada
3	Guillermo / Ana	PE de Ana y Guillermo (Dolly out)	N: por un niño que tenía 4 nombres y ni siquiera era muy grande

Tabla 14. Guion Técnico

9. *Ficha artística y técnica*

9.1. *Ficha artística*

Guillermo: Juan Sebastián Verónico
Ana: Norma Capriles
Sr Tancredo: Armando Castillo
Sr Arrebol: Rainer Bostelmann
Sr Tortosa Escalante: Rafael Hernández
Sra. Herrera: Luisa Capriles
Sra. Ibarra: Mariana Capriles y Sonia Capriles
Mamá: Rebeca Moreno
Papá: Mikel Amenabar
Srta. Ana joven: Ana Isabel Bostelmann
Hermano: Johann Bostelmann
Hermanita: Fabiana Capriles
Enfermera: Daniela Bostelmann
Narrador: Salvador Pérez Castro

9.2. *Ficha técnica*

Nombre: Guillermo Jorge Manuel José
Duración: 05:33 min
Género: Drama
Formato: Video HD

Guion: Daniela Bostelmann y Sandra Urdaneta
Dirección: Sandra Urdaneta
Asistente de dirección: Andrea Hergueta
Producción: Daniela Bostelmann
Asistente de Producción: Andrea Solórzano
Dirección de fotografía: Alexander López y Ángelo Fredda
Dirección de arte: Sandra Urdaneta
Dirección de Casting: Daniela Bostelmann y Sandra Urdaneta
Sonido: Jorge Hernández y Paul Rondón
Mezcla de sonido: Omar Palomo
Musicalización: Diego Ayala
Edición y Postproducción: Carlos Suárez
Script: Sammy Hatem, Daniela Perdomo, Ruth Mederos, Ricardo Cayama
Cámara: Sai Yan y Ángelo Fredda
Asistente de cámara: Gabriela Muños
Fotofija: Michelle Urdaneta
Catering: Sandra Ciferri

10. Presupuesto

Nombre del proyecto:	Guillermo Jorge Manuel José
Director	Sandra Urdaneta
Productor	Daniela Bostelmann
Días de rodaje	4
Duración	05:33 min

10.1. Presupuesto General

PRESUPUESTO GENERAL	
PERSONAL	198.000 Bs.
DPTO. PRODUCCION	136.422 Bs.
DPTO. DIRECCION DE ARTE	47.000 Bs.
DPTO. DE FOTOGRAFIA	55.600 Bs.
DPTO. DE SONIDO	13.800 Bs.
POSTPRODUCCION	1.000 Bs.
TOTAL	451.822 Bs.

Tabla 15. Presupuesto General

10.1.1. Costos del Personal

PRESUPUESTO-COSTOS DE PERSONAL					
ITEM	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO POR UNIDAD	X	TOTAL
Director	1	Pago único	12.000 Bs.	1	12.000 Bs.
Productor	1	Pago único	10.000 Bs.	1	10.000 Bs.
Guionista	1	Pago único	9.000 Bs.	1	9.000 Bs.
Asist. De Dirección	1	Pago único	5.000 Bs.	1	5.000 Bs.
Talento	2	Día	10.000 Bs.	2	40.000 Bs.
Talento secundario	10	Día	5.000 Bs.	1	50.000 Bs.
Narrador	1	Hora	6.000 Bs.	1	6.000 Bs.
Extras	1	Día	1.000 Bs.	1	1.000 Bs.
Editor	1	Hora	1.000 Bs.	10	10.000 Bs.

Director de arte	1	Pago único	8.000 Bs.	1	8.000 Bs.
Director de fotografía	1	Pago único	9.000 Bs.	1	9.000 Bs.
Cámara man	1	Día	2.000 Bs.	4	8.000 Bs.
Sonidista	1	Pago único	20.000 Bs.	1	20.000 Bs.
Seguridad	1	Día	1.500 Bs.	4	6.000 Bs.
Mantenimiento	1	Día	1.000 Bs.	4	4.000 Bs.
TOTAL					198.000 Bs.

Tabla 16. Presupuesto: Costos del personal

10.1.2. Departamento de Producción

PRESUPUESTO – DEPARTAMENTO DE PRODUCCION					
ITEM	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO POR UNIDAD	X	TOTAL
MATERIAL					
Disco duro externo 1tb	1	Unidad	6.000 Bs.	1	6.000 Bs.
Laptop	1	Unidad	50.000 Bs.	1	50.000 Bs.
Batería Canon	3	Unidad	800 Bs.	1	2.400 Bs.
Baterías AA	4	Paquete x4	100 Bs.	1	400 Bs.
Baterías AAA	4	Paquete x4	100 Bs.	1	400 Bs.
Tirro	4	Unidad	30 Bs.	1	120 Bs.
Teipe Plomo	1	Unidad	350 Bs.	1	350 Bs.
Extensiones	4	Unidad	500 Bs.	1	2.000 Bs.
Hojas de papel	1	Resma	250 Bs.	1	250 Bs.
Claqueta	1	Unidad	500 Bs.	1	500 Bs.
Bolígrafo	5	Unidad	40 Bs.	1	200 Bs.
Marcador negro	2	Unidad	50 Bs.	1	100 Bs.
Marcador rojo	2	Unidad	50 Bs.	1	100 Bs.
Benjamines	4	Unidad	50 Bs.	1	200 Bs.
Kit de primeros auxilios	1	Unidad	1.200 Bs.	1	1.200 Bs.
Petanina	10	Día	100 Bs.	4	4.000 Bs.
Cuñas	20	Día	50 Bs.	4	4.000 Bs.

CATERING					
Servicio de Catering	1	Día	18.000 Bs.	4	64.000 Bs.
TRANSPORTE					
Gasolina	4	Tanques	12 Bs.	4	202 Bs.
TOTAL					136.422 Bs.

Tabla 17. Presupuesto: Departamento de Producción

10.1.3. Departamento de Fotografía

PRESUPUESTO – DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFIA					
ITEM	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO POR UNIDAD	X	TOTAL
ILUMINACION					
Maleta Arri	1	Día	3.000 Bs.	3	9.000 Bs.
Maleta de Kino Flo 4X2	2	Día	3.500 Bs.	3	14.000 Bs.
Bandera de corte	1	Día	1.000 Bs.	4	1.000 Bs.
Rebotador	1	Día	1.000 Bs.	4	1.000 Bs.
LENTES					
Óptica Canon	1	Día	7.000 Bs.	4	7.000 Bs.
EQUIPO					
Trípode	1	Día	600 Bs.	4	2.400 Bs.
Dolly	1	Día	1.500 Bs.	2	3.000 Bs.
Danna Dolly Slider	1	Día	1.200 Bs.	1	1.200 Bs.
Slider	1	Día	1.000 Bs.	2	2.000 Bs.
Cámara Cannon T3i	1	Día	3.000 Bs.	4	12.000 Bs.
Memoria SD 32GB	1	Unidad	3.000 Bs.	1	3.000 Bs.
TOTAL					55.600 Bs.

Tabla 18. Presupuesto: Departamento de Fotografía

10.1.4. Departamento de arte

PRESUPUESTO – DEPARTAMENTO DE ARTE	
VESTUARIO	12.000 Bs.
MAQUILLAJE	5.000 Bs.
UTILERÍA	15.000 Bs.
DECORADO	15.000 Bs.
TOTAL	47.000 Bs.

Tabla 19. Presupuesto: Departamento de arte

10.1.5. Departamento de sonido

PRESUPUESTO - SONIDO					
ITEM	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO POR UNIDAD	X	TOTAL
Boom	1	Unidad	1.200 Bs	4	4.800 Bs.
Grabador	1	Unidad	2.000 Bs.	4	8.000 Bs.
Estudio	1	Hora	500 Bs.	2	1.000 Bs.
TOTAL					13.800 Bs.

Tabla 20. Presupuesto: Departamento de sonido

10.1.6. Postproducción

PRESUPUESTO - POSTPRODUCCION					
ITEM	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO POR UNIDAD	X	TOTAL
DVD	5	Unidad	100 Bs		500 Bs.
Carátula	5	Unidad	100 Bs.		500 Bs.
TOTAL					1.00 .

Tabla 21. Presupuesto: Postproducción

10.2. Análisis de Gastos

Nombre del proyecto:	Guillermo Jorge Manuel José
Director	Sandra Urdaneta
Productor	Daniela Bostelmann
Días de rodaje	4
Duración	05:33 min

10.2.1. Presupuesto General

PRESUPUESTO GENERAL	
PERSONAL	5.800 Bs.
DPTO. PRODUCCION	6.432 Bs.
DPTO. DIRECCION DE ARTE	300 Bs.
DPTO. DE FOTOGRAFIA	8.350 Bs.
DPTO. DE SONIDO	2.400 Bs.
POSTPRODUCCION	1.000 Bs.
TOTAL	24.282 Bs.

Tabla 22. Análisis de gastos: Presupuesto general

10.2.2. Costos del Personal

PRESUPUESTO-COSTOS DE PERSONAL					
ITEM	CAN TIDA D	UNIDAD	COSTO POR UNIDAD	X	TOTAL
Director	1	Pago único	0 Bs.	1	0 Bs.
Productor	1	Pago único	0 Bs.	1	0 Bs.
Guionista	1	Pago único	0 Bs.	1	0 Bs.
Asist. De Dirección	1	Pago único	0 Bs.	1	0 Bs.
Talento	2	Día	0 Bs.	2	0 Bs.
Talento secundario	10	Día	0 Bs.	1	0 Bs.
Extras	1	Día	0 Bs.	1	0 Bs.
Narrador	1	Hora	2.000 Bs.	1	2.000 Bs.
Editor	1	Pago único	0 Bs.	1	0 Bs.
Director de arte	1	Pago único	0 Bs.	1	0 Bs.
Director de fotografía	1	Pago único	0 Bs.	1	0 Bs.
Cámara man	1	Pago único	2.000 Bs.	4	2.000 Bs.
Sonidista	1	Pago único	1.800 Bs.	1	1.800 Bs.
TOTAL					5.800 Bs.

Tabla 23. Análisis de Costos: Costos del Personal

10.2.3. Departamento de Producción

PRESUPUESTO – DEPARTAMENTO DE PRODUCCION					
ITEM	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO POR UNIDAD	X	TOTAL
MATERIAL					
Disco duro externo 1tb	1	Unidad	0 Bs.	1	0 Bs.
Laptop	1	Unidad	0 Bs.	1	0 Bs.
Batería Canon	3	Unidad	0 Bs.	1	0 Bs.
Baterías AA	4	Paquete x4	100 Bs.	1	400 Bs.
Baterías AAA	4	Paquete x4	100 Bs.	1	400 Bs.
Tirro	4	Unidad	30 Bs.	1	120 Bs.
Teipe Plomo	1	Unidad	0 Bs.	1	0 Bs.
Extensiones	4	Unidad	0 Bs.	1	0 Bs.
Hojas de papel	1	Resma	0 Bs.	1	0 Bs.
Claqueta	1	Unidad	0 Bs.	1	0 Bs.
Bolígrafo	5	Unidad	0 Bs.	1	0 Bs.
Marcador negro	2	Unidad	0 Bs.	1	0 Bs.
Marcador rojo	2	Unidad	0 Bs.	1	0 Bs.
Benjamines	4	Unidad	0 Bs.	1	0 Bs.
Kit de primeros auxilios	1	Unidad	0 Bs.	1	0 Bs.
Petaninas	10	Día	0 Bs.	4	0 Bs.
Cuñas	20	Día	0 Bs.	4	0 Bs.
CATERING					
Almuerzo	10	Días	80 Bs.	4	3.200 Bs.
Desayuno	10	Días	20 Bs.	4	800 Bs.
Meriendas	1	Días	50 Bs.	4	200 Bs.
Cava	1	Unidad	0 Bs.	4	0 Bs.
Hielo	2	Días	35 Bs.	4	280 Bs.
Botellón de agua	1	Unidad	0 Bs.	4	0 Bs.
Refresco	3	Unidad	0 Bs.	4	0 Bs.
Nestea (1kg)	2	Unidad	0 Bs.	4	0 Bs.

Café (1kg)	2	Unidad	50 Bs.	1	100 Bs.
Paquete de cucharas plásticos	1	Unidad	35 Bs.	4	140 Bs.
Paquete de tenedores plásticos	1	Unidad	50 Bs.	4	200 Bs.
Paquete de cuchillos plásticos	1	Unidad	50 Bs.	4	200 Bs.
Paquete de vasos plásticos grandes	1	Unidad	70 Bs.	2	140 Bs.
Paquete de vasos plásticos pequeños	1	Unidad	50 Bs.	1	50 Bs.
TRANSPORTE					
Gasolina	4	Tanques	12 Bs.	4	202 Bs.
TOTAL					6.432 Bs.

Tabla 24. Análisis de Costos: Departamento de Producción

10.2.4. Departamento de Fotografía

PRESUPUESTO – DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFIA					
ITEM	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO POR UNIDAD	X	TOTAL
ILUMINACION					
Maleta Arri	2	Día	500 Bs.	2	2.000 Bs.
Maleta Kino Flo 4X2	1	Día	1.500 Bs.	2	3.000 Bs.
Bandera de corte	1	Día	0 Bs.	4	0 Bs.
Rebotador	1	Día	0 Bs.	4	0 Bs.
LENTES					
Óptica Canon	2	Día	350 Bs.	3	2.100 Bs.
EQUIPO					
Trípode	1	Día	0 Bs.	4	0 Bs.
Dolly	1	Día	0 Bs.	2	0 Bs.
Danna Dolly Slider	1	Día	1.200 Bs.	1	1.200 Bs.

Slider	1	Día	0 Bs.	2	0 Bs.
Cámara Cannon T3i	1	Día	0 Bs.	4	0 Bs.
OTROS					
Lamina de anime	1	Unidad	50 Bs.	1	50 Bs.
Ganchos de madera	20	Unidad	0 Bs.	1	0 Bs.
Extensiones	4	Día	0 Bs.	3	0 Bs.
Benjamines	3	Unidad	0 Bs.	1	0 Bs.
Contra peso	6	Día	0 Bs.	3	0 Bs.
Memoria SD 32GB	1	Unidad	0 Bs.	1	0 Bs.
TOTAL					8.350 Bs.

Tabla 25. Departamento de Fotografía

10.2.5. Departamento de arte

PRESUPUESTO – DEPARTAMENTO DE ARTE	
VESTUARIO	0 Bs.
MAQUILLAJE	0 Bs.
UTILERÍA	0 Bs.
DECORADO	300 Bs.
TOTAL	300 Bs.

Tabla 26. Análisis de Costos: Departamento de arte

10.2.6. Departamento de Sonido

PRESUPUESTO - SONIDO					
ITEM	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO POR UNIDAD	X	TOTAL
Boom	1	Unidad	0 Bs	4	0 Bs.

Grabador	1	Unidad	500 Bs.	4	2.000 Bs.
Estudio	1	Hora	400 Bs.	1	400 Bs.
TOTAL					2.400 Bs.

Tabla 27. Análisis de Costos: Departamento de sonido

10.2.7. Postproducción

PRESUPUESTO - POSTPRODUCCION					
ITEM	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO POR UNIDAD	X	TOTAL
DVD	5	Unidad	100 Bs		500 Bs.
Carátula	5	Unidad	100 Bs.		500 Bs.
TOTAL					1.000 Bs.

Tabla 28. Análisis de Costos: Postproducción

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Se puede afirmar que el objetivo general del proyecto: “Realizar un cortometraje inspirado en el cuento *Guillermo Jorge Manuel José* de Mem Fox. Tomando como base la estética de Wes Anderson en la película *Moonrise Kingdom*”, fue cumplido satisfactoriamente.

Los objetivos específicos fueron igualmente cometidos. Se estudió a fondo el cuento de Mem Fox *Guillermo Jorge Manuel José*, así como la obra de Wes Anderson, poniendo especial atención a los elementos estéticos de *Moonrise Kingdom*, y partiendo de esta base, se adaptó el cuento escogido a un guion cinematográfico de un cortometraje que posteriormente se produjo con éxito.

La pieza audiovisual resultante cumple con los aspectos estéticos que se plantearon en la propuesta inicial. Los movimientos de cámara, la iluminación, la composición y el arte fueron cuidados detalladamente en cada plano para obtener un cortometraje que tuviera una estética lo más parecida posible a la de *Moonrise Kingdom*, tomando en cuenta que se contaba con limitaciones de tiempo y presupuesto.

A la hora de desarrollar el guion adaptado, se trabajó con la mayor fidelidad posible al cuento, no obstante, se permitieron algunos ajustes en cuanto a la factibilidad de la realización del cortometraje, en materia de alcance e historia. En general, las modificaciones tuvieron mucho que ver con acciones, diálogos y nombres de personajes.

Al llevar a cabo la realización de la pieza hubo algunas fallas que, si bien no afectaron el resultado final, siempre son corregibles para próximas oportunidades por lo que serán expuestos a continuación con algunas recomendaciones para evitarlos.

En primer lugar, es importante contar con un equipo completo desde el inicio del proyecto, que esté comprometido con el trabajo. De esta manera, se evita

cancelaciones en el último momento, una mejor continuidad y apega para la producción. Cada cargo es importante, así como delegar el trabajo pues tratar de que una persona abarque mucho trabajo hace que olvide detalles importantes y utilizar diferentes personas para un mismo cargo, puede tener como consecuencia una discontinuidad para pieza como tal sino se cuida el detalle del trabajo de todas las personas que se presten para un mismo cargo.

A la hora de escribir el guion, debe tomarse en cuenta el presupuesto que se tiene para realizar la pieza. Aspectos como la duración del cortometraje, la cantidad de locaciones y de actores requerida y la utilería necesaria repercuten sobre el presupuesto. Es recomendable adaptar el guion, tanto como sea posible, a las posibilidades del equipo con el que se cuenta.

Otra parte importante a tomar en cuenta es lo complicado que puede resultar trabajar con niños. Es importante asesorarse sobre cómo tratarlos en este tipo de producciones para que el rodaje no se retrase o la producción no resulte como se esperaba. Contar con personas que sepan manejar y dirigir niños podría resultar de gran ayuda.

Finalmente, un aspecto que afectó fuertemente esta producción fue el tiempo. A causa de algunos imprevistos con una de las locaciones y con el actor principal, se tuvieron que retrasar algunos días de rodaje, lo que redujo fuertemente el tiempo que se tenía para la postproducción de la pieza. Es primordial contar con eventuales imprevistos a la hora de hacer el cronograma para que, en caso de que haya que retrasar el rodaje, no se vea afectado el tiempo de postproducción. Siempre es recomendable tener varios planes para un *just in case scenario* (solo en caso de).

FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA

I. Fuentes bibliográficas

Browning, M. (2011). *Wes Anderson: Why his movies matter*. Santa Bárbara, California: Praeger.

Chabon, M. (2013), *Introduction: The Wes Anderson Collection*. Nueva York, EEUU: Abrams.

Cooper, P. y Dancyger, K. (1998). *El Guion de Cortometraje*. Instituto Oficial de Radio y Televisión. Segunda Edición. Editorial Fundación Antonio de Nebrija. Madrid España

Fox, M. (1998). *Guillermo Jorge Manuel José*. Caracas, Venezuela: Ediciones Ekaré.

Giddings, R.; Keith, S.; Wensley, C. (1990). *Screening the novel. The theory and practice of literary dramatization*. Londres: MacMillan Press.

Sánchez, J. (2000). *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.

Zoller, M. (2013). *The Wes Anderson Collection*. Nueva York, EEUU: Abrams.

II. Fuentes electrónicas

Aguilar, I. (2012). *Moonrise Kingdom*. Consultado el 9 de enero 2014. Recuperado en: <http://www.harmonicacinema.com/2012/06/22/580/>

Andrew, D. (2000). *Adaptation*. Consultado el 23 de agosto de 2014. Recuperado en: <http://dramaandfilm.qwriting.qc.cuny.edu/files/2011/06/Andrew-Adaptation.pdf>

British Academy of Film and Television Arts (BAFTA). *Short Film & Short Animation Awards, 2011*. Consultado el Recuperado el día 30 de julio de 2014 de <https://www.bafta.org/film/awards/short-film-short-animation,2338,BA.html>

Bianchi, C. (2013). *Ensayos sobre La imagen: Creación y producción en Diseño y Comunicación*. Consultado el 10 de enero de 2014. Recuperado en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/458_libro.pdf

Biography (s.f.). *Wes Anderson Biography*. Consultado el 9 de enero de 2014. Recuperado en: <http://www.biography.com/people/wes-anderson-20617561>

Centro Nacional Autónomo de Cine (CNAC). *Reglamento de la ley de la cinematografía nacional* (2014). Consultado el 3 de agosto de 2014. Recuperado en: <http://www.cnac.gob.ve/wp-content/uploads/2011/05/Reglamento-de-la-Ley-de-la-Cinematograf%C3%ADa-Nacional.pdfEdiciones>

Cowgill, L. (2010) *Writing Short Films: Structure and Content for Screenwriters* (2010). Consultado el 30 de julio 2014 en: http://books.google.co.ve/books?id=4y42bVPNL4AC&pg=PT135&lpg=PT135&dq=shortfilms+meaning&source=bl&ots=Fx8s-c2nMQ&sig=PnT7wC5J45vd6rkpu8_aMicctNw&hl=es&sa=X&ei=MyD9U5WmOJCoogSNqILYAQ&ved=0CHcQ6AEwCA#v=onepage&q=shortfilms%20meaning&f=false

Ekaré (2014). *Guillermo Jorge Manuel José*. Consultado el 15 de enero de 2014. Recuperado en: <http://www.ekare.com.ve/>

Fox, Mem. (2014). *LifeStory*. Consultado el 15 de enero de 2014. Recuperado en: <http://www.memfox.com/welcome.html>

Grouchnikov, K. (2013). *The art direction of “Moonrise Kingdom” – interview with Gerald Sullivan*. Consultado el 15 de enero de 2014. Recuperado en: <http://www.pushing-pixels.org/2013/02/27/the-art-direction-of-moonrise-kingdom-interview-with-gerald-sullivan.html>

Heuring, D. (2012). *Cinematographer Robert Yeoman Talks Super 16 Style on Moonrise Kingdom*. Consultado el 15 de enero de 2014. Recuperado en: <http://www.studiodaily.com/2012/05/cinematographer-robert-yeoman-talks-super-16-style-on-moonrise-kingdom/#sthash.OR8letUk.dpuf>

López Aguirre, S. (2013). *Moonrise Kingdom*. Consultado el 13 de enero de 2014. Recuperado en: <http://www.cinepremiere.com.mx/30710-review-br-moonrise-kingdom.html>

Lota, K. (s.f.). *Wes Anderson's damaged dollhouses*. Consultado el 9 de enero de 2014. Recuperado en: <http://www.ethosreview.org/cultural-interventions/wes-andersons-damaged-dollhouses/>

Revista Electrónica de didáctica (RedELE) (2014) *El cortometraje como recurso didáctico en niveles iniciales por Julia Vivas Márquez*. Consultado el 1 de agosto de 2014. Recuperado en: http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2009_17/2009_redELE_17_05Vivas.pdf?documentId=0901e72b80dd728a

Moonrise Kingdom (2013). *Story*. Consultado el 10 de enero de 2014. Recuperado en: <http://www.moonrisekingdom.com/#story>

Rodríguez, M. (s.f.). *Teorías sobre adaptación cinematográfica*. Consultado el 23 de agosto de 2014. Recuperado en http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/100_jul_sep_2007/casa_del_tiempo_num100_82_91.pdf

Sensacine (2014). *Moonrise Kingdom*. Consultado el 13 de enero de 2014. Recuperado en: <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-187864/secretos/>

The Internet Movie Data Base (IMDB) (2014). *Moonrise Kingdom*. Consultado el 18 de enero de 2014. Recuperado en: <http://www.imdb.com/title/tt1748122/>

Wappenhans, A. (2013). *El vestuario de Moonrise Kingdom*. Consultado el 15 de enero de 2014. Recuperado en: <http://bau-moda.blogspot.com/2013/06/el-vestuario-de-moonrise-kingdom.html>

Xataka Photo (2013). *Moonrise Kingdom, una película donde la fotografía nos regala un juego de simbologías*. Consultado el 13 de enero de 2014. Recuperado en: <http://www.xatakafoto.com/fotografos/moonrise-kingdom-una-pelicula-donde-la-fotografia-nos-regala-un-juego-de-simbologias>

III. Fuentes audiovisuales

Anderson, W. (Director) (2014). *The Grand Budapest Hotel* [Largometraje]. Estados Unidos: American Empirical Pictures

Anderson, W. (Director) (2012). *Moonrise Kingdom* [Largometraje]. Estados Unidos: American Empirical Pictures