

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO
AÑO ACADÉMICO 2014-2015

ENTRE QUIMERAS Y SUEÑOS

**Un multimedia inspirado en la estética de Wes Anderson en
Moonrise Kingdom que utiliza materiales reciclados**

Tesistas:

GARCÍA CARRERO, Johana Gabriela

VERA CASTAÑEDA, Eileen Stephanie

Tutor académico:

CORREIA, Alfredo

Caracas, septiembre de 2015

DEDICATORIA

Para ti que eres mi mayor ejemplo de vida, lucha, constancia y motivación por hallar y perseguir las posibilidades en todo lo que parece imposible, mamá.

Para ustedes que son la prueba real de lo que significa un amor incondicional que te apoya, cuestiona, guía y valora; gracias por tanto, familia.

Para el universo multicolor que conforma cada uno con su personalidad, maneras de concebir la vida, motivaciones y deseos; por su apoyo, amigos.

Eileen Vera

A mis padres. Todo lo que soy y aspiro ser se los debo a ustedes.

Para mi familia y amigos, quienes me dieron las herramientas que me inspiraron a vivir, conocer, levantarme en los fracasos, perseverar y amar.

Abuela, nunca dejaré de dedicarte los logros en mi vida. Todavía te debo muchos más.

Johana García

AGRADECIMIENTOS Y RECONOCIMIENTOS

Eileen Vera y Johana García agradecen:

A los niños protagonistas de nuestra historia, por reiterarnos que la posibilidad de los sueños está determinada por las ganas de vivir y ser feliz con lo que tienes y con lo que eres.

A los padres y representantes de nuestros creadores de sueños, por la paciencia, disposición y colaboración.

A nuestra madrina de sueños y oportunidades. Gracias por motivarnos a perseguir nuestras particularidades y hacer de estas nuestra mejor carta de presentación, Elisa Martínez.

A nuestras guías de luz: Raquel Cartaya y Alfredo Correia

A la Sra. Connie Carrero por brindarnos su apoyo para desarrollar este proyecto.

Al equipo de diseño web liderado por Johan Barrezueta.

A la Sra. Aura Misse por su apoyo para culminar este proyecto.

A nuestros padres, familiares y amigos, por su inigualable paciencia, horas de traspasar, colaboración, motivación y determinación para facilitarnos cualquier ayuda que estuviese a su alcance.

A la Universidad Católica Andrés Bello por ser el alma mater que impulsa una mejor Venezuela a través de la formación de profesionales con un nivel superior en educación, pero sobre todo, en principios y valores.

ÍNDICE

I.	INTRODUCCIÓN	9
II.	MARCO TEÓRICO	11
	CAPÍTULO I: LA CONSTRUCCIÓN CREATIVA DE WES ANDERSON	11
	1.1 Ficha biográfica	11
	1.2 Filmografía	12
	1.3 Moonrise Kingdom.....	17
	1.3.1 Encuadres.....	26
	1.3.2 Estética.....	30
	CAPÍTULO II: DISEÑO MULTIMEDIA COMO FORMA DE PRESENTACIÓN DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	32
	2.1 Enfoque creativo.....	32
	2.2. Recursos audiovisuales en el espacio multimedia.....	35
	2.3 Alternativas de producción.....	37
	2.4. Variabilidad de formatos	39
	CAPÍTULO III: EL RECICLAJE COMO ELEMENTO EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	44
	3.1 Antecedentes	44
	3.2 Supra reciclaje o <i>Upcycling</i>	48
III.	MARCO METODOLÓGICO	53
	CAPÍTULO I: MÉTODO	53
	1.1 Formulación del problema.....	53
	1.2 Planteamiento del problema	53
	1.3 Objetivos.....	54
	1.3.1 Objetivo general.....	54
	1.3.2 Objetivos específicos	54
	1.4 Justificación.....	54
	1.5 Delimitación	55
	1.6 Objetivo de la aplicación	56

1.7 Público meta	56
1.8 Selección del formato audiovisual general según el objetivo de la aplicación y subformatos que conformarán la pieza multimedia	57
CAPÍTULO II: PRODUCCIÓN DEL CONTENIDO	60
2.1 Conceptualización	60
2.1.1 El multimedia.....	60
2.1.2 Elementos que componen el multimedia	62
2.1.2.1 Galería fotográfica	62
2.1.2.2 Videos	65
CAPÍTULO III: ENTRE QUIMERAS Y SUEÑOS	67
3.1 Diseño de interactividad	67
3.1.2 Storyboard.....	71
3.1.3 Guión técnico.....	73
3.1.4 Mapa de navegación	80
3.1.4.1 Inicio	80
3.1.4.2 Quiénes somos	80
3.1.4.3 Wes Anderson y Moonrise Kingdom.....	80
3.1.4.4 Galería.....	81
3.1.4.5 Videos	81
3.1.4.6 Reciclarte	81
3.1.4.7 Contacto	81
3.1.5 Interfaz	81
3.1.6 Función de los botones	82
3.1.7 Hipertextos.....	82
4.1 Diseño audiovisual	83
4.1.1 Elementos gráficos.....	83
4.1.2 Paleta de color.....	84
4.1.3 Uso de la tipografía.....	85
5.1 Diseño de sonido	85
6.1 Presupuesto.....	86
6.2 Análisis de costos	89
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	92

V.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	95
VI.	ANEXOS.....	99

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>FIGURA 1. PANTALLA INICIO</i>	68
<i>FIGURA 2. PANTALLA QUIÉNES SOMOS</i>	68
<i>FIGURA 3. PANTALLA WES ANDERSON Y MOONRISE KINGDOM</i>	69
<i>FIGURA 4. PANTALLA GALERÍA</i>	69
<i>FIGURA 5. PANTALLA VIDEOS</i>	70
<i>FIGURA 6. PANTALLA RECICLARTE</i>	70
<i>FIGURA 7. PANTALLA CONTÁCTANOS</i>	71
<i>FIGURA 8. STORYBOARD WEB</i>	71
<i>FIGURA 9. STORYBOARD VIDEOS</i>	72
<i>FIGURA 10. MAPA</i>	80
<i>FIGURA 11. PALETA DE COLOR</i>	85

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. VIDEO “SR TORRES- LA REENCARNACIÓN DE CLAUDE MONET”	73
TABLA 2. VIDEO “MARIANA- LA NUEVA PROMESA DE LA MÚSICA”	74
TABLA 3. VIDEO “SR. MENDOZA- LA CIENCIA HECHA PERSONA”	75
TABLA 4. VIDEO “SR. HÉROE- EL MUNDO DETRÁS DE LA FUERZA”	76
TABLA 5. VIDEO “SAMIRA- EL ÍCONO DE LA BELLEZA PURA”	77
TABLA 6. VIDEO “FABY/SR. CASTRO- ENTRE LA LITERATURA Y LA SINFONÍA	78
TABLA 7. VIDEO “VERÓNICA- LAS FACETAS DE UNA ARTISTA INTEGRAL”	79
TABLA 8. PRESUPUESTO PARA ALQUILER.....	86
TABLA 9. PRESUPUESTO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.....	87
TABLA 10. PRESUPUESTO PARA SERVICIOS AUDIOVISUALES.....	87
TABLA 11. PRESUPUESTO FREELANCE PARA LA EDICIÓN	88
TABLA 12. PRESUPUESTO REAL PARA ALQUILER	89
TABLA 13. PRESUPUESTO REAL DEL DISEÑO MULTIMEDIA.....	90
TABLA 14. PRESUPUESTO REAL PARA SERVICIOS AUDIOVISUALES	90
TABLA 15. PRESUPUESTO REAL PARA LA EDICIÓN	91

I. INTRODUCCIÓN

La fantasía alude a la creación de otra realidad; una realidad paralela estructurada a partir de la imaginación o el pensamiento ingenioso, en la que lo maravilloso y lo inexplicable se ajustan para conformar la racionalidad de este universo. Esta facultad mental para reproducir deseos, miedos o intereses forma parte inherente del ser humano. Implica la creación constante de imaginarios individuales que permiten instituir un territorio ilusorio que estimula y dirige el proceso creador.

Wesley Mortimer Wales Anderson, mejor conocido como Wes Anderson, es un autor estadounidense que dirige, escribe y, en ocasiones, produce sus largometrajes. El carácter distintivo de este, abarca la excentricidad y lo sublime de sus composiciones audiovisuales, ya que básicamente de sus proyectos emana un sello creativo único al otorgar un alto valor estético que da forma sensible a las ideas. Sus películas son un abanico de posibilidades que presentan diversas opciones en las que se mezcla la inocente fantasía y el realismo.

La imaginación entendida como instrumento para explorar, alcanza su mayor amplitud y riqueza en el infante, ya que la simplicidad y espontaneidad con la que estos decodifican la realidad y la transforman en expresiones significativas, indican el carácter puro de este complejo proceso, que a su vez se convierte en una dualidad que compone la base del juego de los niños y establece las expresiones artísticas en los adultos. Es por esto que la personalidad y la actitud que Wes Anderson otorga a cada composición, se convierte en una estética ideal para capturar la esencia de la fantasía infantil en este proyecto multimedia; en el que los encuadres simétricos, la paleta de colores pastel con aires retro, la tomas panorámicas, las divisiones de la trama por capítulos y la exaltación de las tipografías, definen una atmósfera onírica que expresa el carácter soñador y fantástico del imaginario infantil.

Al plantear la estética de Wes Anderson como guía de composición para el proyecto multimedia, los altos costos limitan en el ámbito profesional su

factibilidad de realización. Sin embargo, en este trabajo de grado se concibe la actitud hacia el medio ambiente, con sus tradiciones y con sus influencias, como un estímulo que dirige el proceso creador de la fantasía. Es por esto que se aplica como forma de producción audiovisual, prácticas de conservación ambiental que determinan a través del reciclaje y la reutilización, un punto de vista estético que se guía por la reducción de los costos de producción, la primacía en la calidad y la congruencia estilística.

II. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I: LA CONSTRUCCIÓN CREATIVA DE WES ANDERSON

1.1 Ficha biográfica

Wesley Mortimer Wales Anderson, mejor conocido como Wes Anderson, nació el 1 de mayo de 1969 en Houston, Texas. Su padre, Melver Anderson, lideraba una empresa de publicidad, mientras que su madre, Texas Ann, era arqueóloga. Estos se divorciaron cuando él tenía ocho años, lo que llevó a que el cuidado y la protección de Wes y sus hermanos Mel y Eric, recayera en su madre. (Warner, 2013, pág. 53)

Anderson asistió a Wetchester High School, una escuela pública en Houston, y también, a St. John's School de Houston, descrita por la revista *Forbes* como una de las escuelas de preparación de élite de Estados Unidos. Durante su paso por ellas, comenzó a escribir obras de teatro y a participar en la producción de *El jinete sin cabeza* y *La batalla del Álamo*. Mientras que en familia, Wes se divertía con una cámara Súper 8, al recrear historias similares a Indiana Jones.

Para completar sus estudios, asistió a la Universidad de Texas en Austin, en dónde se especializó en Filosofía y conoció a Owen Wilson, quien se convertiría en uno de sus tradicionales colaboradores en cuanto a escritura de guiones y puestas en escena. Después de recibir su título en 1991, Anderson trabajó en producciones de cable en el área local, un año después, *Bottle Rocket* sería el primer corto que condensaba los esfuerzos de este para realizar su propia película. (Warner, 2013, pág. 53)

Con un cuerpo de trabajo relativamente pequeño, Wes Anderson se presenta al mundo como un director, productor y escritor que origina un mundo único omnipresente que se basa en la simetría, la atracción visual y la delicada estética que permite desarrollar una voz individual y distintiva dentro de tantas que le rodean.

Las películas de Anderson demuestran que la magia del arte es auténtica y honesta, solo en la medida que construye una escala propia del mundo.(Seitz, 2013) Fellini, Truffaut, Renoir, Malle y Bruñuel funcionan como referencia fílmica ante un ejemplo de director moderno, el cual no sólo crea, sino que provoca, deleita, molesta y desafía a su audiencia. (Warner, 2013, pág. 61).

1.2 Filmografía

Wes Anderson es un director reconocido por crear una atmósfera de autenticidad en sus universos audiovisuales. Dentro de su corta pero llamativa carrera como cineasta, ha desarrollado la capacidad de condensar una forma única para contar historias con temáticas que varían entre el abandono, la infancia, la rivalidad, el desamor, la disfuncionalidad y la particularidad. Bajo su firma se encuentran créditos como director de nueve largometrajes y siete cortos, doce como escritor y guionista, nueve como productor y tres como actor. (IMDb, 2015) [Página web en línea]

Este multifacético director es el epítome de la simetría y la meticulosidad. Cada uno de sus trabajos filmográficos se crea a partir de la separación de cánones convencionales. Con la premisa de realizar un tratamiento profundo que se convierta en una forma de interpretación reflexiva de las particularidades del mundo. Ya sea a través del humor satírico, o por el contrario, de la inocencia más sublime.

Anderson es ejemplo de un director moderno, ya que sus habilidades no provienen de una escuela de cine. Maneja diversas áreas de interés cinematográfico con un estilo distintivo; acto que vincula a todas sus películas y al mismo tiempo las separa del trabajo de otros. Para ejemplificar esta concepción Marck Browning, (2011), resume: “Las únicas películas que se parecen a las de Wes Anderson son las de Wes Anderson”. (Pág. 9) (Traducción libre del autor).

Su primer trabajo cinematográfico en formato de corto de 16 minutos de duración, fue *Bottle Rocket (1994)*, proyecto de bajo presupuesto que para 1996 se convirtió en un largometraje que atrajo la suficiente atención como para que los críticos compararan su trabajo con el de Woody Allen y Jean Renoir. El guion, escrito por Anderson y Owen Wilson, básicamente se trata de una comedia un poco surrealista que tiene como protagonistas a tres chicos inadaptados; dos jóvenes recién salidos del manicomio y un amigo conductor en busca de un mafioso. Esta historia fue seleccionada en 1993 por *Sundance Film Festival* como parte de la presentación de cortos de ese año y ganó en *Los Angeles Film Critics* de 1998, el premio Nueva Generación. A pesar de ser mostrada en dicho festival, el film recibió en las exhibiciones muchas críticas negativas y batalló para conseguir audiencia. No fue hasta que *Columbia Pictures* se apropiara de la distribución y que el *LA Times* publicara una crítica favorable al film, que esta logró su entrada en las películas de culto. (Browning, 2011, págs. 10-28) (Traducción libre del autor).

En 1998 fue el turno de *Rushmore*, una película que basa su argumento en las venturas y desventuras de un sociópata adolescente llamado Max Fischer. Es una pieza audiovisual que da apertura a la particularidad reflexiva de Anderson y fundamenta una narrativa dramática cargada de inexpresividad emocional, por parte de los personajes, ante la vida y la frustración de no alcanzar los sueños debido al estatus quo del conformismo. Esta película obtuvo gran atención por parte de la audiencia con 17 millones de dólares en taquilla y una característica diferencial debido a su particularidad argumental, propuesta cinematográfica y mezcla de humor, drama y sarcasmo. Este film logró la nominación de Bill Murray, quien se convertiría en un actor de presencia constante en los films de Anderson, en los *Globos de Oro* y en el *Círculo de Críticos de Nueva York* en 1998 como mejor actor de reparto.

En el 2001 fue el estreno del tercer largometraje de Anderson titulado *The Royal Tenenbaums*. El film narra la historia de una familia disfuncional de niños prodigios que nunca lograron desarrollar su potencial. Esta historia se

convierte en la tercera colaboración de Anderson y Wilson en la escritura de un guion que examina la degradación problemática dentro de una familia a través de elementos como el engaño, decepción, fracaso y traición. La película muestra la relevancia que comienza a establecer Anderson dentro del círculo de directores de Hollywood, cuando el guion es nominado a los premios *Oscar* del 2001 y las principales figuras que se destacan del elenco son Anjelica Huston, Ben Stiller, Luke Wilson, Gwyneth Paltrow, Owen Wilson, Danny Glover, Bill Murray y James Fitzgerald. (Browning, 2011, pág. 23) (Traducción libre del autor).

The Life Aquatic with Steve Zissou, 2004, expone un guion escrito por Anderson y Noah Baumbach en el que un oceanógrafo llamado Steve Zissou, se ve obligado a enfrentar sus pesares de una forma excéntrica y poco convencional. Esta comedia dramática transgresora no obtuvo tanta aclamación por parte de la crítica ni por la audiencia. Aunque constituyó un homenaje por parte de Anderson para el oficial naval, explorador e investigador marino francés, *Jacques-Yves Cousteau*. Entró en la selección oficial de largometrajes del Festival de Berlín en el 2005, además de conseguir tres nominaciones a los *Satellite Awards* 2004 y una para los *Critics' Choice Award* 2004. Ese mismo año, Anderson presentó el segundo trabajo cinematográfico en formato de cortometraje para un comercial de *American Express* titulado *My Life, My Card*. En esta ocasión, Anderson protagoniza la pieza en una narrativa que simula un día normal dentro de la vida de este como director de cine. (IMDb, 2015) [Página web en línea] (Traducción libre del autor).

The Darjeeling Limited, 2007, es el quinto largometraje que dirige Anderson. Este film presenta una cinematografía distintiva con respecto a las anteriores ya que realza el ambicioso carácter nimio de Anderson. La extremadamente cuidada y analizada paleta de colores se combina a la perfección con los ricos detalles del ambiente en el que se desarrolla la historia. Travelling, juegos de planos, texturas y matices temáticos hacen que esta película sea una de las más llamativas de Anderson. El relato se centra en tres hermanos que realizan

un viaje a la India para la búsqueda espiritual del yo supremo que solventa sus pesares familiares luego de la trágica muerte de su padre. Una de las peculiaridades de este film es que además de estar protagonizada por Owen Wilson, Adrien Brody, y Jason Schwartzman como personajes principales, es una historia escrita por Anderson, Schwartzman y Roman Coppola, que lidia entre la rivalidad de hermanos, las mentiras y el abandono de los padres; temáticas cercanas y experimentadas por el director. (Warner, 2013, pág. 27) (Traducción libre del autor).

En el 2007 Anderson publica su tercer cortometraje titulado *Hotel Chevalier*, pieza que se sugería ver antes de la película *The Darjeeling Limited* como un prólogo a esta. El cortometraje se basa en una historia que se desarrolla en una habitación de un lujoso hotel y que oscila entre la tragedia absoluta y la comedia más absurda. La pieza de 13 minutos generó una buena respuesta por parte de la crítica de acuerdo al tratamiento de la temática y a la estructura casi perfecta de los elementos en los encuadres. (Warner, 2013, págs. 30-49) (Traducción libre del autor).

La primera película animada en *stop motion* dirigida en el 2009 por Anderson se titula *Fantastic Mr Fox*. Está basada en el libro homónimo de *Roald Dahl*, autor del clásico *Charlie y la Fábrica de Chocolates*. Narra las travesías de un zorro que presenta el conflicto de la doble moral al llevar una vida idílica por el día y una delictiva por las noches. Con las voces de Meryl Streep y George Clooney esta película es una de las más ambiciosas de este autor ya que presenta una asombrosa inventiva, un mundo enigmático y preciosista. Y tanto fue así que logró recaudar millones de dólares en taquilla y obtener más de diez nominaciones entre los premios *Oscar*, *Premios Annie*, *Globos de Oro*, *BAFTA*, *Premios National Board of Review* y los *Critics' Choice Award* de ese año. (IMDb, 2015) [Página web en línea] (Traducción libre del autor).

Para continuar con la tradición de presentar un cortometraje como forma de publicidad para una película, Anderson escribió y dirigió *Cousin Ben Troop*

Screening with Jason Schwartzman, que se estrenó en el reconocido portal estadounidense de videos cómicos *Funny or Die* en el 2012. Ese mismo año, *Moonrise Kingdom*, se convirtió en una de las películas más esperadas por la crítica y por la audiencia en su estreno en el Festival de Cannes. Esta comedia dramática escrita por Roman Coppola y Wes Anderson se ambienta en los años 60 y sigue la búsqueda concienzuda de todo un pueblo sobre dos jóvenes enamorados que deciden escapar de sus casas para poder estar juntos. Esta narrativa oscila entre la ingenuidad infantil y las imposibilidades de la vida. Evoca las alegrías, tristezas y miedos de la niñez de una forma sublime, reflexiva y altisonante por medio de lo lúdico e incluso satírico. Anderson logra con esta película una aprobación universal sobre su trabajo y la constancia estética, temática y narrativa que jamás saturan, sino que se reinventan dentro de la creación cinematográfica. (Moonrise Kingdom, 2012) [Página web en línea] (Traducción libre del autor).

Para el 2013 Wes Anderson incursiona en el mundo de la moda con dos piezas audiovisuales en formato de corto para la prestigiosa marca *Prada*. El primero, titulado *Candy*, está dirigido por Roman Coppola y Wes Anderson, y se centra en una moderna chica francesa indecisa en el amor. El segundo, se titula *Castello Calvancanti* y desarrolla la historia de un conductor de fórmula uno que choca su vehículo y lo deja a la intemperie en un pequeño pueblo. Estos dos cortos se publicaron como *Fashion Films*, los cuales forman parte de una nueva tendencia para promocionar productos de moda. (IMDb, 2015) [Página web en línea] (Traducción libre del autor).

The Grand Budapest Hotel estrenada en el 2014, narra las aventuras de Gustave H., el legendario conserje de un famoso hotel europeo del período de entreguerras, y de Zero Moustafa, un botones que se convierte en su amigo más leal en la república ficcional de Zubrowka. Ha logrado más de 30 nominaciones a diversos premios como los *Oscar* (9), *BAFTA* (11), *Satellite Awards* (3), *Premios César*, *Festival de Berlín*, *SAG*, entre otros. Hasta la fecha este último trabajo cinematográfico indica que Anderson sigue siendo fiel a sí mismo; a sus principios narrativos, estilísticos, estéticos. Creador de un mundo exuberante que integra el amor, desamor, venganza, astucia, malicia, inocencia, melancolía y

humor para generar un ritmo versátil a través del impacto visual que se codifica, instituye y evoluciona. (IMDb, 2015) [Página web en línea]

1.3 Moonrise Kingdom

“Los chicos en Moonrise Kingdom no son más que terrones de arcilla que inexpertamente tratan de moldearse a sí mismos después de años siendo formados por otros”. (Zoller, 2013, p. 273) (Traducción libre de autor). En estas palabras se abre descripción a la historia que protagonizan Suzy Bishop (Kara Hayward) y Sam Shakusky (Jared Gilman) en *Moonrise Kingdom*. Estos dos pequeños adultos creen no encajar dentro de su familia, amigos o cualquier grupo de personas en la Isla *New Penzance*. Sin embargo, Suzy y Sam parecen tener una conexión inmediata y una perspectiva de la vida poco común para alguien de sus edades.

Según la sinopsis de Rutter y Hutton, (2012):

Situado en una isla frente a la costa de Nueva Inglaterra en el verano de 1965, Moonrise Kingdom cuenta la historia de dos niños de 12 años que se enamoran y hacen un pacto secreto de huir juntos. Cuando varias autoridades intentan perseguirlos y una violenta tormenta se gesta en alta mar, la comunidad pacífica de la isla pacífica se torna al revés y en muchas direcciones hacia el caos. [Página web en línea]

Las relaciones disfuncionales son la base sobre la cual esta película desarrolló su firma cinematográfica. El absurdo cesa ante este relato porque no fue cimentado bajo una premisa conformista, ferviente de cánones para restringir su libertad. Esta comedia dramática enriquece la filmografía de Anderson porque representa un equilibrio de simbologías con posibilidades infinitas de lectura.

En el libro *Intimacy in cinema* se aclara:

La relación de Anderson con sus personajes resuena con la visión de Berlant de intimidad, que combina la elocuencia con la brevedad, pone dentro del

marco la alusión de intimidad, el gesto retenido, el encuentro tentativo que se rompe en el punto de contacto, en lugar de dar el abrazo. Las palabras "determinación feroz" y "modestia casta", una combinación que, lejos de ser contradictorias e incompatibles, en realidad parecen un complemento válido y necesario, en el lado de los países de habla inglesa, en la filosofía continental del cuerpo, del marqués de Sade, y Pier Klossowski, a cineastas como Almodóvar y Denis. (Roche, Schmitt-Pitiot, 2014, pág. 60) (Traducción libre del autor).

Las metáforas visuales en *Moonrise Kingdom* comienzan a exponer su potencial desde que se asimila que los protagonistas de esta comedia dramática son dos niños de 12 años de edad. Esta se desarrolla por medio de una conexión de pequeñas historias con cuerpos narrativos disímiles que tienen como fin, hilar un concepto de amor preadolescente con intenciones reflexivas sobre el ser humano y sus contrariedades.

Esto ha llevado al desarrollo de una voz individual y distintiva, claramente diferente de los que le rodean, y preocupado por el estilo del medio en el que él trabaja. Esto puede crear momentos cinematográficos donde el estilo parece captar un aspecto clave de un personaje o una situación en una línea o una imagen memorable. La preocupación de Anderson por las minucias de la producción coincide con la pretensión que asocian con el yo consciente de la poesía. A veces es apodado como parte de la NUEVA SINCERIDAD definido por Jim Collins como una referencia a un modelo de la cinematografía "que rechaza cualquier forma de ironía en su búsqueda santurrón por la pureza perdida", en términos de las películas se refiere a la falta de cinismo, a un abrazo de placer inmediato. (Browning, 2011, pág. 10) (Traducción libre del autor).

Por estas cualidades de Anderson, esta cinta se convierte en una inventiva que explora las aventuras, la infancia, la frustración y la determinación para alcanzar lo que se desea. La escritora de *El Fantástico Sr. Anderson: Una Biografía de Wes Anderson*, indica que las temáticas reflexivas de las películas de este son una consecuencia de experiencias cercanas, interpretadas de tal manera, que se pierdan los ápices que las interconectan con la vida personal de su creador. En *Moonrise Kingdom*, por ejemplo, el sentido de la aventura puede ser originado en realidad más que de una fuente profunda, del hecho de ser el bisnieto del conocido escritor *Edgar Rice Burroughs*, el creador de exóticas aventuras como

Tarzán y *John Carter*. Por otra parte, el hecho de la constante presencia de relaciones familiares disfuncionales, puede ser asignado a la separación de sus padres cuando él estaba pequeño y, por consiguiente, la tutela y el cuidado de este y sus otros dos hermanos, por parte de su madre. (Warner, 2013, págs. 8-15)

Para Wes Anderson, cada una de sus películas está pensada hasta en el más mínimo detalle, desde la música hasta cuestiones de utilería para enriquecer las escenografías. *Moonrise Kingdom* no es la excepción, y su producción tiene más particularidades de las que cualquiera pueda imaginarse, como por ejemplo, la razón de ser del largometraje. La idea de *Moonrise* surgió de variadas fuentes de inspiración que Anderson combinó para crear su propia ficción, como el largometraje *Melody*, en el que se desarrolla una historia de amor entre un par de niños. Este le da particular atención a lo surrealista que fue la historia dentro de una producción tan simple. “Nada en la atmósfera se siente surreal, solo el guion en sí”- (Anderson en Zoller, 2013) (Traducción libre de autor). Por otro lado Anderson habla también del largo *Black Jack* de Ken Loach como influencia en *Moonrise*. “Melody es interesante, tiene un maravilloso espíritu y me inspiró mucho. Black Jack, por otro lado, es una gran, gran película”. (Anderson en Zoller, 2013, p.312) (Traducción libre de autor).

Sin embargo, una de las principales fuentes de inspiración de Anderson es el director francés François Truffaut. Su largo *Small Change* y la actuación de sus jóvenes protagonistas, lo influenció a querer hacer una historia sobre niños de esa edad [doce años]. Pero además este director, con su largometraje *The 400 Blows*, inspiró a Anderson a querer tomar un futuro parecido al de Truffaut. Varias cosas lo impresionaron, como el elemento visual de París en aquel momento, la actuación del niño, la escenografía en su vecindario y como retrató su vida para que reflejara la del propio director. (Anderson en Zoller, 2013) (Traducción libre de autor).

Luego de que estos artistas hicieran impacto en la perspectiva de Anderson, y además armaran de cierta manera el escenario para que este creara la

historia de *Moonrise Kingdom*, surgieron muchos otros aspectos creativos que caracterizaron y dieron ese signo único al largometraje. En primer lugar, la película se desarrolla en una isla, que por el contexto, tenía la intención de ser en la época de los años sesenta. Anderson da crédito a esto debido a una experiencia propia, en la que visitó a sus amigos Maya y Wally en una isla llamada *Naushon*. Su familia ha asistido a esta por muchos años, y él afirma que la isla parece estar preservada en el tiempo. Su tecnología es escasa, no tienen carros y todo parece ser muy antiguo, casi forzado a ser así. Sin embargo, la rareza de que todavía exista un lugar así, dio ánimos a Anderson de hacer una película. Esto además lo mezcló con el tema del amor joven. (Anderson en Zoller, 2013) (Traducción libre de autor). “Ese que pasa cuando estas cegado, cuando estás en quinto o sexto grado, con esa clase de sentimientos.” (Anderson en Zoller, 2013, p.280) (Traducción libre de autor).

Anderson pone como ejemplo o justificación de esta historia, su propia experiencia en el colegio, en ese periodo de quinto grado en el que, como casi todos los niños a esa edad, tenía un amor platónico pero era incapaz de regalarle algo en San Valentín o confesarle su amor. Para él, la historia de *Moonrise* es más o menos lo que se imaginaba que pudo haber pasado con ese amor secreto. (Anderson en Zoller, 2013) (Traducción libre de autor).

Como es característico en Anderson, este largometraje posee una gran riqueza de recursos visuales, guion, música, casting y especial detalle en su estética con respecto a los encuadres y estructura de planos.

El tema actoral en *Moonrise Kingdom* es particularmente significativo, ya que una gran parte del casting está conformado por niños o pre adolescentes. Matt Zoller, autor del libro *The Wes Anderson Collection*, comentó a Anderson en una de sus entrevistas: “Hay un sentimiento que dan los niños de que realmente entienden los roles que están promulgando, pero tal vez solo en lo abstracto. Hay un elemento de actuación, pero también hay una cierta intensidad que hace parecerlos realmente sentidos”. (Zoller, 2013, p. 288) (Traducción libre de autor).

En una escena en la que los compañeros *scouts* de Sam, reflexionan sobre el amor que se tiene la pareja y lo importante que es ayudar a su compañero, se percibe el punto que señala Zoller con respecto a las actuaciones: “Es un compañero explorador que nos necesita. ¿No somos hombres para ayudarlo? Se supone que tenemos que ayudarnos. ¿Están dispuestos a morir por el otro?”.

Por el lado de Sam y Suzy, hay un trabajo de actuación compleja, ya que no es solo una simple historia de amor entre dos jóvenes de doce años, sino que es una historia intensa con un carácter maduro. El autor de *The Wes Anderson Collection* también hizo hincapié en que fue sorprendido al ver lo natural que se expuso eso, ya que a esa edad en realidad sus fantasías con otras chicas eran mucho más explícitas de lo que cualquier película de ese tipo pudiese mostrar. (Zoller, 2013) (Traducción libre de autor). “Bueno, tú sabes, ellos no experimentaron lo que yo experimenté a esa edad, pero vivieron lo que yo fantaseé a esa edad”. (Anderson en Zoller, 2013, p.292) (Traducción libre de autor).

Sam y Suzy poseen la particularidad de tener una expresión artística que se alimenta gracias a la rabia que reprimen en su interior. Suzy es una ávida lectora, ladrona de libros en su biblioteca, con aspiraciones de viajera que observa todo a través de sus binoculares. Sam es un pintor que disfruta hacer paisajes y algunas veces, desnudos. Este se encuentra en la isla *Penzance* en un campamento *Scout* comandado por Ward, el jefe de los exploradores. Además es huérfano y ha pasado su vida entre orfanatos y varios padres adoptivos temporales. Suzy se siente como una, ya que sus padres viven ensimismados en sus problemas personales y maritales. Su padre, Walt (Bill Murray) es un hombre callado, duro y poco afectivo. Su madre, Laura (Frances McDormand) es una mujer irritable y frustrada que vive dando órdenes a todos en la casa a través de un megáfono. Esta sólo puede pensar en su aventura con el Capitán de policía Sharp (Bruce Willis). (Zoller, 2013) (Traducción libre de autor).

“Sam y Suzy se encuentran rodeados de individuos y organizaciones que ‘velan’ por ellos sin realmente escucharlos o verlos”. (Zoller, 2013, p.274)(Traducción libre de autor). Por ejemplo, la gran tormenta que se da en la historia, representa el rastro de desastre o destrucción que va dejando esta joven pareja inocentemente, y que realmente puede ser prevenida, pero ninguno presta atención (Zoller, 2013) (Traducción libre de autor). Es decir, los adultos en esta historia quedan en ridículo al dejar que Sam y Suzy desaparezcan sin que ninguno tenga alguna clase de sospecha o idea de lo que estos harían o siquiera de que ambos se conocían. El hecho de que el capitán de los *Scouts*, el policía, los padres de Suzy, los padres adoptivos de Sam, y la mujer de Servicios Sociales, no tuviesen información acerca del paradero de la pareja, da a entender que hay algo que falta, no en los niños, sino en los adultos.

“Ansiedad, miedo y sentimiento de fracaso personal aflige a casi todo adulto en *Moonrise*.” (Zoller, 2013, p.274) (Traducción libre de autor). La huida de la pareja representa un punto de giro para los adultos en el que todos estos sentimientos atraviesan un momento de crisis y necesaria reflexión personal, ya que de lo contrario, ninguno podrá ser capaz de tomar un rumbo en sus vidas, y mucho menos hacerse cargo de la de Sam y Suzy. En primera instancia, el escándalo y la frustración que los adultos experimentan por haber sido burlados por solo dos niños, son transmitidos de alguna manera a los demás niños *scouts*, quienes emprenden la búsqueda de la pareja con más agresividad que ganas de encontrar a sus compañeros. Sin embargo, estos niños consiguen una reflexión más pronta y madura que los adultos al ayudar a los enamorados a reunirse, huir nuevamente y casarse. (Zoller, 2013) (Traducción libre de autor). Este llamado de atención es el que invita a realmente entender el verdadero conflicto de la historia en la huida de Sam y Suzy: la necesaria búsqueda de un lugar al que estos pudiesen llamar hogar.

Para personificar a la protagonista, Anderson pensó en darle una maleta con una pila de libros. Mientras este deliberaba qué historias podrían contener, se le ocurrió que *Moonrise Kingdom* fuera uno de sus libros. Asimismo se inspiró en

películas como *Rear Window* del director Hitchcock, y sobre todo de *Charulata* *The Lonely Wife*, dirigida por Satyajit Ray, para agregar los binoculares y que estos tuviesen una búsqueda a través de los ojos de Suzy, desde la ventana. (Anderson en Zoller, 2013) (Traducción libre de autor). Anderson se caracteriza por enmarcar sus largometrajes dentro de algún cuadro, ya sea un libro, un video, unas cortinas, o algo que enmarque el plano y de apertura al inicio de la historia. (Zoller, 2013) (Traducción libre de autor). Es particularmente notoria esta característica del mundo que crea Anderson, no sólo en la apertura que es el momento más notable, sino en general con los planos. Muchos tienen esa exactitud de estar casi perfectamente centrados y ordenados de manera tal que pueda parecer una foto o un cuadro.

Con esta formalidad, se cuestiona si es intencional la ruptura del 4to muro, acto que Anderson afirma con la aparición del narrador a lo largo de la historia. Él se inspiró en el director de escena de la obra *Our Town*, en la que “este personaje narra una historia mostrándonos escenas de un pueblo ficticio llamado Grover’s Corner (...) tiene el control de la obra, como si estuviese en frente de una pantalla de película, presionando *stop*, *play*, adelantar o atrasar”. (*Our Town: Setting* (s.f.) SHMOOP University) [Página web en línea]. Para Anderson, Mr. Bob Balaban era ideal para ser el narrador de *Moonrise Kingdom* ya que nadie tenía la capacidad sino él, que estuvo a cargo de la edición, de conocer y vivir perfectamente la historia. “Nuestro director de escena es una versión cómica ligera de ese personaje”. (Anderson en Zoller, 2013, p. 282) (Traducción libre de autor).

Moonrise Kingdom es una película cuyas escenas y sucesos en muchos casos son tanto impredecibles como inverosímiles. Se Puede apreciar desde la muerte del perro de los *scouts* como consecuencia de su enfrentamiento, hasta que Sam sea golpeado por un rayo o que un *scout* dé casamiento a una pareja de 12 años.

Anderson en Zoller (2013) explica lo siguiente:

Para mí, siento que todo pudo ciertamente haberse hecho un poco más sencillo, como que Sam no fuera golpeado por un rayo, por ejemplo; como que no hubiesen tenido que haber escalado todo el techo de la iglesia y arreglárselas para llegar hasta el campanario antes de que sea destruido y separado del techo. Todo el campamento scout no tenía que haber sido inundado por un tsunami, que pareciera haber hecho su camino a lo largo de toda la isla. Pero si no hubiese hecho estas cosas, entonces hubiese sentido que me estaba retirando de lo que pensé que podía ser emocionante. Prefiero ir por ello. Estoy feliz de inyectar incidentes con ese sentimiento surreal, donde tienes que dar un salto en una especie de realidad mágica. (P.294, 295)(Traducción libre de autor).

Los detalles de grabación y coordinación de escenografías abarcaron ciertos aspectos que, dentro del rango de largos y cortos dirigidos por Wes Anderson, parecen tener un carácter innovador. Una de las influencias en la producción de *Moonrise Kingdom* para Anderson, fue su experiencia con *Fantastic Mr. Fox*. El proceso de realización de películas fue diferente en esta última, ya que era animada y tenían que hacer el proceso del *storyboard*, las voces y la música antes de filmar la película. Para *Moonrise* fue algo similar. Se trabajó en función de *storyboard*, buscaron localizaciones y grabaron ensayos con otras personas que no fueran los actores con el fin de representar cómo se quería, qué hacía falta en la escenografía y cómo sería el vestuario. Además se incluyeron procesos de pre-grabación e incluso pre-edición gracias a los cuales estuvieron más preparados al momento de empezar a filmar el largometraje. (Anderson, 2012)

En cuanto a localización, Anderson imaginaba una casa antigua en la que se pudiesen ver diversas cosas, como que los niños pudiesen conseguir un mapa y emprender una aventura. Para ello, la búsqueda de una casa para poder filmar esto fue extensa. Este estuvo atraído a varias islas para hacer esta grabación, desde una en Georgia, hasta en Rhode Island y Canadá. Pero la casa que escogieron para grabar las escenas exteriores fue una llamada *Conanicut Light* que solía ser un faro. Para que las tomas salieran como Anderson imaginaba, el equipo de trabajo pensó en que debían construir su propio set para los interiores.

Así que finalmente fue construido bajo la inspiración de las casas que había visto en las otras localizaciones. (Anderson en Zoller, 2013)

Focus Features (2012) expresa en su publicación:

Kilómetros y kilómetros de costa hermosa y la geografía contenida en Rhode Island sellaron el acuerdo, finalizado a través de la Oficina de Cine y TV de Rhode Island. La topografía del estado abarca campos ondulados y barrancos escarpados, puntos de elevación, bosques y playas, y calas rocosas. Entre los muchos lugares de rodaje para *Moonrise Kingdom* estaba Narragansett Bay; el Campamento Yawgoog de 1800 acres, grabado justo en la temporada de verano; y la histórica Iglesia de la Trinidad en Newport, donde George Washington era un feligrés. [Página web en línea] (Traducción libre de autor).

Anderson junto a su equipo, decidió colocar mapas a lo largo de la historia para que el espectador se pudiese ubicar al igual que los personajes durante su búsqueda, para que supieran el recorrido y cómo saber si estaban en otra isla. Además la obra se caracteriza por tener pinturas, llamadas encaje de aguja, que hicieran referencia a las localizaciones, como la de cierre en la que se muestra la playa en donde Sam y Suzy construyeron su Edén. (Anderson en Zoller, 2013).

En el tema de efectos en el montaje, Anderson declara una preferencia por cosas con un sentimiento de lo hecho en casa. Entre falso como un efecto digital, y falso como un efecto de miniaturas, este prefiere el uso de miniaturas. Los sucesos que se dan en la película tienden a ser un poco surreales. “Así que mientras se pueda sentir su naturalidad, hay menos riesgo de que estos elementos surrealistas lleven a la película en otra dirección lejos de nuestros personajes”. (Anderson en Zoller, 2013, p. 306).

La música es un factor de suma importancia en *Moonrise Kingdom*. El resultado de esta fue la puesta en escena de música clásica que dio entrada a momentos de clímax en la historia. Anderson comenta que la música de Benjamin

Britten tuvo un efecto inmenso en toda la película. La obra de “*Noye’s Fludde*” que se presenta en la historia, fue vista por este y su hermano en una producción cuando tenía diez años aproximadamente. La impresión que esta causó en él, fue algo que dejó marcado a Anderson. “Era el color de la película en cierta manera”. (Anderson en Platt, 2012) [Página web en línea] (Traducción libre da autor). En *Moonrise Kingdom*, en particular, Anderson tuvo muy fijadas las piezas musicales o por lo menos a los músicos que quería para su obra. Los únicos que se sumaron a esta lista después en la producción fueron las canciones de Hank Williams y la música escrita por Alexandre Desplat.

Platt (2012) agrega como análisis de la música:

El uso de Anderson de las canciones de Hank Williams para subrayar el desamparo del capitán, interpretado por Bruce Willis, y las canciones de François Hardy, viniendo del tocadiscos portátil en la escena del baile en la playa, son clásicos usos del sonido diegético [presentes en la escucha de los personajes dentro de la escena]. El uso de la canción “*Cuckoo*” de Britten, originaria de la pieza “*Songs for Friday afternoons*”, donde Sam y Suzy tienen su momento de despedida, es una clásica situación no- diegética [no está presente en la escucha de los personajes dentro de la escena] [Página web en línea] (Traducción libre de autor).

Este análisis sobre *Moonrise Kingdom* permitiría en última instancia, dilucidar un compendio de significados que crean una estructura cinematográfica repleta de abstracta melancolía, humor sutil, complejidades improbables y personajes vivos; con matices, honduras y polaridades.

1.3.1 Encuadres

El universo distintivo y reflexivo de Anderson proviene del carácter nimio que este posee. Cada detalle, por más insípido que parezca está totalmente analizado hasta el punto de convertirse en pieza esencial para el desarrollo de la trama. Por esta característica, *Moonrise Kingdom* evoca simbologías a través de la distribución de los objetos en el espacio, de los planos, movimientos de cámaras, enfoques y sobre todo, la horizontalidad de sus planos.

Como director, Wes Anderson trata con sumo cuidado y precisión el aspecto visual de sus películas y, a lo largo de su carrera, ha desarrollado un lenguaje, un vocabulario visual propio y característico que es fácilmente reconocible y que sigue enriqueciéndose película tras película. Si en el caso de un escritor hablamos de su utilización de repeticiones, adjetivos, paralelismos sintácticos, comparaciones, hipérboles, efectos rítmicos, digresiones, etc., en el caso de un director de cine, los elementos primordiales de vocabulario están referidos a conceptos diversos que rigen en la planificación y la puesta en escena de una película: el encuadre y la composición visual, la división en planos, la altura de la cámara, las lentes fotográficas, los movimientos de cámara, el formato cinematográfico, el montaje –entendido éste como uno de los criterios fundamentales en la organización narrativa y no un simple proceso mecánico–, el color y la composición visual, el sonido. (Rodríguez y Leite, 2008, pág. 259)

Cada encuadre está perfectamente estructurado bajo la premisa de la simetría y el equilibrio de la composición. Los elementos conectores y los sentidos ocultos se develan en la historia de acuerdo a los recursos cinematográficos que utiliza. Por ejemplo, cada encuadre en la composición de un travelling lateral, primeros planos, planos medios y generales, estos últimos con notable profundidad de campo, hilan el sentido narrativo de la historia, en la que sus personajes pueden recordar la rareza, alegría, tristeza o valentía heroica, dependiendo de la distribución de los elementos en el espacio. “Wes Anderson con frecuencia utiliza también los movimientos de cámara para filmar secuencias largas sin cortes de montaje, pasando de unos personajes a otros, por ejemplo, a través de repetidos barridos que van y vuelven dentro de una misma escena.” (Rodríguez y Leite, 2008, pág. 290).

Esta distintiva simetría, al punto de parecer un trastorno compulsivo, fue exhaustivamente evaluada por el cineasta japonés *Kogonada*, quien como especie de ensayo narrativo realizó un compendio de las obras de Anderson para examinar esta característica inquietante y asombrosa de la cinematografía del director. De este video-ensayo, se obtiene gran información con respecto a la planimetría que expone *Moonrise Kingdom*; una muestra de perfección creadora de líneas horizontales y verticales, formas enunciadas, y planos exactamente equilibrados para obtener, finalmente, una gran cantidad de encuadres alineados.

De esta forma cinematográfica parte un cine innegablemente profundo y genuino hasta el punto irreal. El diseño de producción es un elemento esencial. Hace posible que el concepto se transmita a cabalidad, que Sam y Susy sean una oda a la infancia pero al mismo tiempo, sean el análisis más crudo de los seres humanos; junto a su inmadurez, improbabilidad y sátira.

Esta *alfabetización visual*¹ resulta del acceso que ofrece la composición de Anderson:

Todo encuadre, además, presupone una limitación del mundo referencial, de modo que objetos situados en el mundo real infinito, al quedar reducidos al espacio limitado de una imagen, funcionan en una interdependencia expresiva que no existía fuera de dicha imagen (lo que se puede denominar como “interacción de las partes”). Wes Anderson demuestra también una gran capacidad de observación psicológica a la hora de colocar a sus actores y personajes dentro del cuadro para transmitir metafóricamente el tipo de relación que mantienen, jugando con la relación semántica que su aparición dentro de un mismo encuadre provoca: más cerca uno de otro cuando hay confianza, más alejados entre sí cuando ésta no existe, etc. (Rodríguez y Leite, 2008, pág. 261)

Los autores Rodríguez y Leite también indican que el cine de Anderson expone una predilección simétrica por composiciones frontales, en la que los personajes, no miran directamente a la cámara, sino sus miradas pasan muy cerca del centro del objetivo. Esta es una constante que puede ser interpretada como síntoma de la influencia de otras artes en el director. La predilección por el retrato invita a pensar en el ámbito pictórico y fotográfico. Las atractivas escenografías permiten idear una concepción teatral.

Los objetos tienen también un papel dentro del encuadre, por ejemplo, el decorado puede separar visualmente a dos personajes, y así, sugerir un distanciamiento emocional. En *Moonrise Kingdom* puede evidenciarse en

¹ Término que supone que tal como se aprenden las reglas básicas de gramática, alfabeto, etc., que permiten comunicarse a través de la escritura, se debe también aprender las reglas elementales de la comunicación visual, sin que eso esté circunscrito a los especialistas del área, tal como la enseñanza de la escritura no se restringe a los literatos.

determinadas ocasiones. Una de estas resulta de la escena en la que Susy está decepcionada en la bañera y su mamá intenta razonar con esta, sobre el disparate que significaba vivir con Sam en una isla, mientras la bañaba. La distancia se produce entre intensos diálogos en la narrativa, pero también cobra sentido en el aspecto técnico y la distribución de los elementos en el espacio; Susy, bañera, mamá.

Por lo tanto, el encuadre es uno de los elementos fundamentales del cine de Wes Anderson. Para analizar la imagen desde el punto de vista de la *alfabetización visual*, sugiere incluir elementos culturales, políticos, sociológicos y morales para explicar el porqué de la elección de una determinada porción estética dentro del encuadre sobre otra. Al disponer de los elementos de cierta forma, la composición obtiene un estilo específico que sella la personalidad psicológica del director. (Rodríguez y Leite, 2008, pág.263). Este es consciente también, del valor dramático y emocional que cada plano, de acuerdo a su selección, aporta en una escena. De allí la inteligente utilización en *Moonrise Kingdom*, cuando manipula distintas maneras para abordar una situación en el relato.

Otros detalles inquietantes, residen en la altura de la cámara, los movimientos y los lentes utilizados. En esta película la cámara al nivel de los ojos de los personajes vence sobre los casi extintos picados o contrapicados, usados casi siempre como forma de cámara subjetiva. Para recrear este universo onírico, Anderson utilizó en su gran mayoría “focales cortas en sus imágenes, que ejercen una intensa deformación sobre lo filmado y convierten en plásticas curvas las líneas horizontales y verticales, sobre todo en las zonas periféricas de la imagen” (Rodríguez y Leite, 2008, pág.287)

Wes Anderson ha rodado todas sus películas salvo la primera en formato anamórfico, y al día de hoy puede considerársele como uno de los directores que lo emplean de un modo más expresivo e interesante. El formato influye lógicamente en la composición: no es lo mismo componer en un formato que en otro, las dimensiones, las proporciones son muy diferentes. El formato anamórfico, por ejemplo, proporciona al cineasta una mayor porción de

“lienzo” para llenar. Y quizás sea éste uno de los motivos principales por los que Wes Anderson lo ha convertido en su formato favorito. Y es que una de sus principales características como cineasta y estilista se ve enormemente favorecida por la utilización de este formato: su obsesión por abarrotar la mayoría de encuadres de sus películas con mil detalles. (Rodríguez y Leite, 2008, pág. 289)

Zoller, autor mencionado anteriormente, preguntó a Anderson en la entrevista para, *The Wes Anderson Collection Book*, el porqué de su decisión de grabar en película Súper 16mm. Anderson dijo que prefirió el uso de cámaras pequeñas con un grupo técnico pequeño, empezando por el hecho de que muchas veces grababan en el bosque o la naturaleza en general. Además este le dio particular importancia a la comodidad de los jóvenes actores para que no se sintieran intimidados ante un equipo gigante de producción y cámaras grandes rodeándolos. Finalmente, Anderson concluye que asimismo, la ligereza y tamaño de las cámaras, Cámara Aton llamada A-Minimas, daba la posibilidad de que se pudiesen sostener a la altura del pecho, y así estar en el nivel de los niños. (Anderson en Zoller, 2013, p. 324) (Traducción libre de autor)

Anderson cree que el momento del fin de las películas analógicas probablemente ya haya llegado. “Dicho eso, estos cambios no me producen una tremenda ansiedad. Pero al mismo tiempo, si me dijeran que debo grabar mañana, diría “¿Por favor puedo hacerlo con Kodak, Technicolor y Panavision?”. (Anderson en Zoller, 2013, p.327) (Traducción libre de autor).

1.3.2 Estética

El cine de Wes Anderson es una armoniosa experiencia estética. Básicamente porque se trata de imágenes con un poderío visual jerarquizado para trascender. Cada construcción indica una concienzuda gama de colores, con sus simbologías y expresiones, tipografías escritas a mano, esquema de iluminación, estilo de maquillaje y perfecta confección detallista en el vestuario. Por ejemplo, la paleta de colores cálidos que utiliza, ofrece textura visual a esta idea de inocencia interrumpida que evidencia un discurso paradoja.

Las tipografías son una especie de sello que plasma Anderson en todas sus películas. En este caso, incide en la narrativa y funciona como elemento catalizador de la trama. La comunicación entre Susy y Sam, y en general por todos los personajes de la película, se da por medio de cartas con tipografías pintorescas. Lo que es un elemento notable puesto que invita a repensar el valor de la comunicación, el aspecto tradicional de esta y su sentido perenne, físico y palpable.

La paleta de colores oscila mayormente entre diferentes tonalidades cálidas. El surrealismo de cada escena está compuesto por una estructura de color que diferencia la narrativa y permite dilucidar elementos metatextuales. El compendio de escenas interpretadas por los *Boy Scouts*, por ejemplo, incluye cada detalle, distinción o nombramiento posible en el vestuario, el cual está perfectamente elaborado en torno a múltiples configuraciones de los colores verde, beige, amarillo y marrón.

El color, en concreto, es uno de los elementos del lenguaje visual del cineasta texano más importantes y que él utiliza más conscientemente en sus películas. El color, en realidad, parece ser utilizado en su cine como elemento para reforzar la artificialidad del mundo creado por el director (...) Por eso, la elección de Wes Anderson tiene consecuencias claras para la creación de sus imágenes. A él le gusta jugar con el color en sus películas, por ejemplo, dotando a sus escenas y decorados de alguna tonalidad dominante. (Rodríguez y Leite, 2008, pág. 295)

Otro aspecto interesante para su análisis proviene del sonido y la música, ya que posee intención tanto en su contenido como en su tratamiento. En *Moonrise Kingdom* todos los sonidos apoyan o refuerzan estados emocionales, puntos clave en la historia, sentimiento de personajes o una simple acotación sublime de los elementos presentes en el campo audiovisual.

CAPÍTULO II: DISEÑO MULTIMEDIA COMO FORMA DE PRESENTACIÓN DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

2.1 Enfoque creativo

El espacio multimedia interactivo tiene como enfoque brindar información trascendente en la actualidad. Está constituido por sonidos, imágenes, videos y gráficas a merced del espectador, ya que se establece una relación persona-programa que básicamente funciona y va más allá del mero hecho informático solo porque el usuario así lo decide. Es decir, este tiene la capacidad de dirigir el multimedia, adueñarse de los contenidos y de establecer las lecturas que desee.

El siguiente autor así lo confirma:

En la búsqueda de conectividad e interactividad para transmitir mensajes, noticias e información en tiempo real entre usuarios más allá de una simple digitación de datos, se logra la unión de varios medios, tales como texto, imágenes, sonido, video, animación etc. Un multimedia es la combinación o unión de varios elementos con la finalidad de facilitar la interacción con los usuarios o destinatarios finales. Esto permite difundir contenido de texto, sonido, video en formato digital, en tiempo real y a velocidades impresionantes. (Ortiz, Comunicación personal, enero, 30, 2015).

El multimedia en la web puede funcionar como una autopista de información que establece un vínculo entre el procesamiento de datos en la tecnología y el ámbito audiovisual.

Básicamente la era digital, internet, el mejoramiento del ancho de banda, o conexión por banda ancha, los smartphones, permiten la unión y configuración de medios de comunicación de masa como la televisión, la radio, la prensa en otra realidad inmediata y de un amplio y rico contenido audiovisual y con un poder excepcional que permite difundir y recibir gran cantidad de información a tal punto que ahora el problema no es la cantidad sino lo calidad de la información. Como influye esto en las artes

audiovisuales, desde el mismo momento en que se permite la creación de contenido audiovisual en forma digital, eso implica todo un cambio de paradigma, debido a que se hace a un lado los formatos tradicionales y se incursiona en una nueva realidad que influye no solo en el acto creativo, sino de costos y de participación, ahora es posible realizar increíbles productos multimedia en la comodidad de nuestros hogares u oficinas, incluso en los tiempos de ocio, y los cuales se pueden dar a conocer en tiempo real incluso recibir la participación, colaboración u opinión y críticas de terceros expertos o no, antes de que los productos salgan al mercado o simplemente se den a conocer al mundo. (Ortiz, Comunicación personal, enero, 30, 2015).

El diseño de este espacio funciona para ofrecer versatilidad en los contenidos que se exponen. Esta característica atrae al espectador y lo invita a experimentar prácticas que facilitan el consumo de información. El multimedia permite la capacidad de generar aprendizaje autónomo, interactivo, calculado, instantáneo y colaborativo en el usuario gracias a seis aspectos propios que lo hacen único.

La *flexibilidad* se transforma en una posibilidad de tratamiento de la información desde diferentes puntos de vista. En cuanto a la adaptación de la complejidad de contenidos, la *funcionalidad* del multimedia permite que este sea accesible o no. La *multidimensionalidad* genera un ambiente activo que contribuye a la asimilación del conocimiento, así como el desarrollo de la imaginación y la creatividad. Gracias a la diferencia en cuanto a formatos, presentaciones, estructuras, lecturas, modos y caminos, el *dinamismo* permite que la información pueda cambiar de lugar. La *interactividad* que se genera permite el diálogo con el programa, es decir, que se establezca una relación bidimensional entre el ser humano y la tecnología que facilite la independencia de variables espacio- temporales para un *acceso multiuso*. (Perera, Cuevas, 2003, pág 210)

El diseño básico de una interface para web o producto multimedia debe centrarse en la problemática de su uso por parte del usuario. Por ello la interface gráfica del usuario fue creada para proporcionar a los diseñadores, a los creadores de programas informáticos y al público en general, un control directo sobre su ordenador personal a través del sistema operativo, el software, un sitio web convencional o un producto multimedia (...) de hecho, las páginas web no son más que un tipo de interface de comunicación

con el usuario en un entorno colaborativo. Hipermedia. (Montaña y Gómez, 2006, pág. 15)

Ortiz indica que esta modalidad constituye una gran parte del diseño web en la actualidad porque presenta facilidades, pero también contrariedades ante el ser humano. Un espacio multimedia en comparación con las publicaciones físicas ofrece ventajas en cuanto a:

Bajo costo, ahorro de recursos, que le dan la vuelta al mundo en cuestión de segundos, minutos, horas, la revisión, cambio y modificación puede realizarse en horas y minutos y no en días. Cualquier persona puede transformar su casa, taller o garaje en un centro de producción o elaboración de productos multimedia increíbles, donde su limitación básica es la creatividad y conocimiento de las herramientas. (Ortiz, Comunicación personal, enero, 30, 2015).

Sin embargo este ámbito de posibilidades coarta, por otra parte, las relaciones personales o, incluso, el aspecto de acceso universal.

Se pierde la interacción entre seres humanos y de alguna forma el contacto con la realidad. No todas las personas tienen los equipos que les permitan acceder a esos recursos multimedia. Debido a la rapidez y al bajo costo de producirlo, se crea mucho contenido inapropiado o ineficaz. Se saturan los espacios de información que puede o no ser veraz. Se pierde de algún modo la privacidad. (Ortiz, Comunicación personal, enero, 15, 2015).

Entre la diversidad de opiniones, lo que se puede afirmar es que este sistema es un mundo de posibilidades de acceso a realidades lejanas. Se adapta a la diversidad, motiva el feedback constante e individualiza el aprendizaje. Es un espacio que analiza las necesidades y características del usuario y transforma este aspecto que en muchos sentidos puede ser una limitante, en un elemento favorecedor que se apropia, colabora y participa en el desarrollo de las actividades.

Su importancia en la actualidad reside en la versatilidad que posee. Bien puede funcionar como un elemento complementario en la enseñanza a través de

software educativos, que si se emplean de forma correcta, motivan al estudiante y amplían las posibilidades en el conocimiento. Como también puede establecer un nuevo método de presentación para proyectos audiovisuales ya que permite enaltecer las peculiaridades de cada singularidad en cuanto a calidad y estructura de los contenidos. Como una vía que admite la extracción de significados y permite la capacidad de integración de conocimientos previos para producir información nueva y reestructurada.

2.2. Recursos audiovisuales en el espacio multimedia

La web es “una gran librería desordenada” (Eco citado en Perera, Cuevas, 2003, pág 18) que expone información sin ningún tipo de filtro que estructure una jerarquía en los contenidos o mensajes. Por esa característica distintiva del internet y su codificación, los espacios que garantizan la búsqueda eficiente de contenidos deben estar perfectamente diseñados para facilitar la navegación óptima y la satisfacción de las necesidades del usuario.

Los espacios multimedia constituyen la denominada *sociedad del conocimiento*. Por esto, su principal atractivo reside en la jerarquización de elementos en el espacio. “Las producciones multimedia están compuestas de distintos recursos audiovisuales que deben colaborar con el objetivo pedagógico del producto final”. (Alvarado, (s.f.), UNED)[Página web en línea]. Es necesario que dentro del espacio multimedia se utilicen estos recursos para poder dar vida a la hibridación entre las estéticas audiovisuales conformadas por fotografías, animaciones, videos y audios.

El autor Rojo, P (2006) comenta:

En los nuevos medios, la fotografía ya no es una simple imagen colocada en una página, ni las noticias son meras palabras impresas en papel. Cuando se colocan fotos y textos en línea, a través de los hiperenlaces se plantean nuevas maneras de contar una historia. (...) No hay nada más eficaz que hacer hablar a una imagen. (pág. 39)

La importancia de hacer hablar a las imágenes, a los videos, animaciones y sonidos, reside en transmitir más allá de lo aparente; una distinción que se transforma en una norma que fundamenta el desarrollo multimedia. La cantidad de contenido no determina el impacto en este espacio, sino la calidad del elemento expuesto. Porque la meta en fin es que la realidad informática se llene de propuestas alternativas y multiculturales que den paso a la capacidad de consolidar conceptos en un sistema que formule el uso de una sabiduría tecnológica.

“Para la creación del multimedia, el video debería funcionar como si se tratara del contenido de una foto en el periódico, es decir, la parte visual que ilustra un aspecto específico de la historia” (Stevens citado en Coronado y Ayala, 2012, Delegando futuro, tesis de grado, Universidad Católica Andrés Bello).

En la guía de estilo web se plantea: “Cuando estás considerando añadir multimedia a tus páginas, asegúrate de que la tecnología pueda satisfacer las demandas de tu contenido” (Lynch y Horton, (2011), Web style guide) (Traducción libre de autor) [Página web en línea]. En el caso de Venezuela, es conveniente invertir en calidad del video y hacerlos breves pero concisos para aportar el contenido necesario en unos pocos minutos, con la finalidad de una mejor reciprocidad y capacidad de vista de este medio. Es un punto relevante, ya que la tecnología y velocidad de la red de internet en el país, va a determinar qué calidad de video va a estar disponible para visualizar.

Para que todos estos géneros funcionen correctamente, hay que dar especial atención al audio, ya que será de tanta importancia como las imágenes, porque muchas de estas cobran vida gracias al audio.

El autor Colares (s.f.), explica:

Indiscutiblemente en la sociedad en que vivimos, ahora denominada "*sociedad multimedia o de la información*", ya no se pueden concebir productos multimedia que no dispongan de una elaborada interface

de audio. Es decir, que no posea una buena banda sonora, de efectos sonoros para los eventos gráficos de imagen y texto, de interactividad y comunicación a través de narración y locuciones, resultaría exhaustivamente complicado explicar este producto como multimedia. [Página web en línea]

En la guía de estilo web, también se le da igual importancia y se plantea: “Durante la grabación de audio original, tómese el tiempo para hacerlo bien. Los ruidos de fondo de baja frecuencia, como el zumbido de un sistema de ventilación, será inseparable de la pista de audio; ninguna cantidad de retoques lo eliminará” (Lynch y Horton, (2011), Web style guide) (Traducción libre de autor) [Página web en línea].

Es decir, el audio va a determinar el dinamismo de parte de los contenidos que se presenten en el espacio multimedia, ya que el tema en general requiere de audio para los videos, animaciones y los saltos de algún contenido a otro. Por ello la calidad va a hacer importante la armonía con la que el usuario navegue en la página.

2.3 Alternativas de producción

Un multimedia genera capacidad de transmutar un proyecto, ya que ofrece la posibilidad de presentar un conjunto de elementos visuales a través de nuevas formas de reinterpretación, gracias a la estructura y la disposición de los objetos en el diseño gráfico informático. La interconexión de las piezas para la presentación de una idea, fundamenta la capacidad de interacción como una norma que prima en la elaboración del producto.

Xavier Berenguer, (1997), explica:

Un sistema multimedia está constituido por un conjunto de informaciones representadas en múltiples materias expresivas: texto, sonido e imágenes estáticas y en movimiento, y codificadas digitalmente, registradas en un soporte cerrado u off line”. [Página web en línea]

Mientras que Nicholas Negroponte, (1995), afirma que la combinación de sonidos, informaciones o imágenes se denomina multimedia y que este resulta de

la mezcla de bits que a su vez generan nuevos bits. (Pág. 90) .Este abanico de técnicas gráficas digitales sugiere una nueva interpretación del sujeto como parte de una cultura digital que se establece en la primacía de lo visual y de documentos que integran una colección completa de componentes creados, a su vez, de otros componentes o datos.

La propuesta multimedia es atractiva y dinámica por el hecho de proporcionar en un mismo espacio la implicación de estrategias y recursos que satisfacen las necesidades del usuario meta, al brindar una experiencia sensorial al visitante mientras el concepto de aprendizaje se desarrolla de una forma directa y creativa. Por otra parte la mutabilidad que origina se debe a que no existen métodos estandarizados de producción ya que, dependiendo del contenido y el ideal planteado, se adaptan las tecnologías informáticas a las expectativas del usuario para que la forma en que se estructure la interface no limite la navegación de este. (Royo et al., 2006, pág. 15)

El autor Pascual, (2007), expone:

La visión contemporánea se reformula así desde la anterior credibilidad y objetividad hacia un nuevo orden visual de simulación y virtualización, caracterizado por la irrupción y la expansión radical de los mass media, en que destacan sobremanera los contenidos de tipo visual que estos vinculan. La era contemporánea aparece dominada por los ecos y por los efectos de los medios de comunicación electrónicos audiovisuales y de simulación digital, que singularizan y redefinen nuestra “era de la información” como una auténtica y plena “era de la imagen”. (Pág. 15)

La propagación de contenidos gráficos, visuales y sonoros a través de medios digitales orientan una nueva forma de conducta y comprensión entre los sujetos. Como resultado se fomenta la conciencia por medio de la síntesis y la virtualización en la construcción de las imágenes. “La formalización y difusión del imaginario generado por ordenador prefiguran la implantación y ubicuidad de espacios visuales fabricados de un modo radicalmente distinto de las capacidades miméticas del filme, la fotografía, o la televisión”(Pascual, 2007, págs. 15-16). En pocas palabras, un multimedia permite la hibridación de diversos formatos desde

la utilización experimental y original de las posibilidades que ofrecen los sistemas de diseño, los de creación digital y las nuevas modalidades de interacción para la presentación de un proyecto.

La estructura de navegación de datos de diferentes morfologías transforma al multimedia en un sistema fluido de comunicación interactivo. El receptor-usuario aprende, memoriza y comprende a través de una experiencia sensorial que apila un mismo concepto. En el mundo digital, el medio es la personificación del mensaje.(Negroponte, 1995, pág. 93)

Estas características únicas se equiparan a los altos costos que implica el diseño de material interactivo de manera virtual. El hecho de realizar un espacio en la web que condense una gama de formatos audiovisuales en una diagramación estructural de códigos informáticos, enlaza la característica onerosa inherente. Sin embargo, con la masificación del mundo virtual y sus posibilidades de difusión, plataformas como *Blogger* y *WordPress* ofrecen la cualidad de funcionar como un gestor de contenido que permite la creación sitios multimedia interactivos de acuerdo a los gustos del usuario, bajo las condiciones de uso y propiedad del sitio.

Las posibilidades que la tecnología ofrece para crear espacios interactivos de bajo o ningún costo son múltiples. La red permite a sus interesados dar y recibir información en cualquier parte del mundo, crear sistemas de apoyo entre los usuarios para fundar espacios como blogs, redes sociales y comandos web gratuitos, para que las oportunidades de crear y difundir contenido sean cada vez más universales.

2.4. Variabilidad de formatos

El multimedia entendido como forma de comunicación tecnológica, utiliza diferentes combinaciones óptimas de los medios para captar la atención del público. Se concentra en las diversidades de cada uno de los elementos para un único fin: la transmisión de un concepto al usuario. (VV.AA, 2014, pág. 13)

“Cada medio genera sensaciones en el espectador. Es necesario lograr que todas esas sensaciones aporten algo al mensaje, porque el multimedia, por encima de todo, es discurso.” (Ramírez citado en Coronado y Ayala, 2012, Delegando futuro, tesis de grado, Universidad Católica Andrés Bello).

Para Ortiz, (2015), cada uno de los recursos audiovisuales que conforman un espacio multimedia:

Son los que permiten la configuración del espacio multimedia, un multimedia sin recursos audiovisuales pierde sentido, puede ser otra cosa más no un multimedia, el hecho de poder disponer de video, sonido, animaciones, imágenes, eso es el sentido del multimedia. Y en esos recursos está la riqueza para la difusión de los contenidos, de la información. (Comunicación personal, enero, 15, 2015).

Por esta idea, mientras más diversidad sea ofrecida a través de los formatos de acceso al contenido, mayor riqueza podrá ofrecer el multimedia a los consumidores que desean más de lo que un medio tradicional puede ofrecer. Este nuevo tipo de narrativa es capaz de integrar los elementos digitales disponibles para crear conceptos.

La multidimensionalidad de este espacio presenta formatos de contenido que varían de acuerdo al concepto y la calidad del sitio, así como del país y de las tecnologías existentes, “En imágenes los formatos más usados son el GIF, PNG, JPG, TIF, BMP. En video: AVI, MPEG, VMW, FLV, MOV. En audio: WAP, MP3, MDI”. (Ortiz, Comunicación personal, enero, 30, 2015).

A través de los *hipertextos* y la *hipermedia* se logra la organización de la información textual, visual, gráfica y sonora a través de vínculos. Esta unión de formatos permite una lectura no lineal que presupone la potestad del usuario para navegar en el multimedia de acuerdo a sus intereses. Por esto, cada elemento debe funcionar para transmitir un concepto bien pensado, articulado y estructurado desde una mínima característica como la resolución de la imagen hasta la paleta de colores que el multimedia maneja.

El valor de la fotografía dentro del espacio multimedia radica en las propiedades inherentes del propio medio fotográfico. Obtener información de una

imagen no es un acto que pueda ser tan sencillo y menos si es a priori. La comunicación visual de esta en el espacio multimedia está vinculada al deseo de representar. Ya sea acontecimientos importantes, una actividad diaria, una forma de captura histórica o como una interpretación artística de la realidad de acuerdo a los parámetros dentro de los cuales se cree. (Wright, 2001, pág. 15)

La variedad visual que aporta la riqueza de planos en las fotografías ofrece un ritmo dinámico que cautiva y posibilita el entendimiento del concepto planteado. De allí radica la importancia de la estructura y el posicionamiento de la fotografías en el espacio. El movimiento de estas o su presentación estática en el multimedia depende del proyecto para el cual fueron creadas. Sin embargo, si se constituye una conexión entre la respuesta de la memoria cognitiva del sujeto y el uso indiscriminado de la propuesta estática de la fotografía en el espacio multimedia, los beneficios serían atractivos, ya que si se establece que “la memoria no guarda películas sino fotografías” de acuerdo al escritor checo Milan Kundera, lo más conveniente para el proyecto sería presentar las fotografías de la forma más natural posible. Básicamente para que el mensaje sea transmitido al usuario de manera correcta y genere tal impacto visual, que se anule la posibilidad de saturación por forma de presentación del contenido.

Para complementar esta distinción, el fotógrafo David Green, (2007), afirma que el mutismo de la fotografía le permite aparecer como algo libre de contaminación por el ruido de lo televisual:

Los efectos de la imagen fija derivan mucho más de su capacidad para permanecer radicalmente abierta, radicalmente lacónica. No es que una fotografía diga naturalmente mil palabras, sino más bien que pueden decirse mil palabras sobre ella. Por eso la televisión y el cine tienden a usar la imagen fija solo para momentos de patetismo, tensión y melancolía, artificiosos y muy retóricos. (Pág. 139)

Por otra parte, el papel del texto en un multimedia es cuestión de estilo en la presentación. En el sentido más puro, facilita la interpretación del contenido al ser funcional, ya que indica un campo de organización que estructura y jerarquiza la información en función a la comprensión del público. Sirve para otorgar un significado conciso y diverso a la información que se presenta. No

repite, redundante, satura, invade o limita el espacio audiovisual. Por lo tanto, es corto, interesante y estructurado como un *lead*. Por otro, funciona como una guía para el usuario al establecer indicativos sobre los hipervínculos y formas de acceso a los contenidos. Una característica que debe tener mayor atención por parte del diseñador multimedia es la legibilidad del texto de acuerdo al tamaño de la letra y la fuente utilizada:

Los tamaños y estilos de letras deben resaltar palabras, dar importancia y diferenciar los subtítulos y títulos del resto del texto y evidenciar prioridades. Los tamaños que se utilicen deben ser los estándares que se encuentran en los sistemas operativos y así evitar instalaciones extras en los equipos. (Freiría, 2008, pág. 144)

El video es un medio idóneo para exponer dinamismo en un concepto en el cual, una descripción escrita no es suficiente. Este medio de contenido debe ser explotado de una forma racional y medida para no consumir demasiado tiempo o crear confusión en el usuario, por el uso de contenido fuera de contexto. Normalmente se estipula que los videos en espacios multimedia abarquen de 2 a 5 minutos mientras que se cree un dinamismo al concepto.

El video, como todo el resto del contenido en multimedia, debe estar a merced del usuario, ofrecer versatilidad en las formas de visualización en cuanto a resoluciones del video, opción de pantalla completa, media o pequeña. Además debe suponer operabilidad todo el tiempo. Es decir, el peso del video y su resolución no deben presentar un problema para la comprensión del multimedia, más bien deben ofrecer la mejor calidad posible sin que esto represente una contrariedad técnica para el espacio que lo soporta. (Freiría, 2008, pág. 148)

El sonido dentro del multimedia aporta claridad si se usa comedidamente y de forma exacta dentro del compendio que representa este espacio. El sonido es un elemento que crea un vínculo entre el usuario y el multimedia para dilucidar significados dentro del sistema semiótico en el que se ve inmerso el espectador. Posee una codificación similar a la del video, en cuanto a mayor comprensión y calidad, mejor resultado.

Todas las distinciones previas no pueden ser interpretadas como elementos separados, pero sí analizados individualmente para comprobar la funcionalidad de cada uno y ejemplificar el sinsentido que se ofrecería en un espacio en el que ninguno de estos elementos se interrelacionara para explicar el contenido.

“Esta necesidad de integración de los elementos para presentar información tiene sus orígenes en los medios tradicionales que buscaban reafirmar los mensajes transmitidos.” (Coronado y Ayala, 2012, Delegando futuro, tesis de grado, Universidad Católica Andrés Bello).

Cabe destacar como forma de diseño y estructura que los problemas de accesibilidad afectan directamente a la usabilidad del sitio web, es decir, a su facilidad de uso según la perciben quienes lo visitan (contenido comprensible, y fácilmente navegable, reproductibilidad en diversos navegadores y equipos, adecuada separación de forma y contenido, descripción de los elementos no textuales) (...) No todo el mundo utiliza para navegar por internet los mismos dispositivos, ni todos los usuarios navegan de la misma forma. (Montaña y Gómez, 2006, pág. 42)

CAPÍTULO III: EL RECICLAJE COMO ELEMENTO EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

3.1 Antecedentes

El contexto político, social y económico venezolano en el que se origina un proyecto audiovisual en la actualidad, crea un choque entre en las aspiraciones financieras y las creativas, aunque ambas trabajen en función de crear un mismo resultado. Los límites del presupuesto suelen convertirse en restricciones creativas, ya que la estructura que se plantea en un proyecto, se hace real en la medida que los costos de producción lo permiten.

El criterio invariable de obtener el mejor resultado con el costo mínimo es una norma tácita. No necesita estar sustentada de forma escrita para que cada producción la adapte como un esquema organizativo que forma la columna vertebral de un proyecto.

En el siguiente concepto se especifica por qué:

Con frecuencia se piensa en la producción como un trabajo básico administrativo en el que no hay una participación creativa en el proceso de realización de un proyecto audiovisual. Es necesario optimar los recursos de manera que se garanticen las condiciones de trabajo adecuadas para que todo funcione y no se pierda de vista la calidad de la obra. (Casas, 2005, pág. 7)

La variabilidad de los costos de producción origina un impacto en la ejecución de nuevos proyectos, básicamente porque es un elemento fundamental al momento de analizar la expresividad de cada alternativa en cuanto a costo y funcionalidad, motivo por el cual, en ocasiones, se desestiman proyectos por no encajar dentro de los límites económicos para su desarrollo. Sin embargo, “un incremento en la inversión no garantiza el aumento proporcional de la calidad y espectacularidad del proyecto”(Casas, 2005, pág. 8). Es la efectiva combinación creativo-práctica de los recursos y elementos que componen una producción, lo que determina el nivel de calidad.

El reciclaje de productos plásticos y de papel en proyectos fotográficos y audiovisuales, genera alternativas que mezclan la creatividad a través de

conceptos que se adecúan a nuevas formas de interpretación y representación de la realidad. Este ofrece diversas opciones para reducir la problemática que presenta los elevados costos de producción para el creativo aspirante, por un lado implica la puesta en práctica de nociones básicas del conservacionismo ambiental y su propagación como mensaje implícito, mientras que por el otro, reduce de manera práctica la inversión de recursos económicos que pueden satisfacer otras necesidades.

El reciclaje, de acuerdo a la ONG Vitalis, “es un proceso en donde los residuos o materiales de desperdicio son recolectados y transformados en nuevos materiales que pueden ser utilizados o vendidos como nuevos productos o materias primas” (Vitalis: Gente, Comunicación y Ambiente, (2001), Reciclaje) [Página web en línea]. Algunas técnicas de reciclaje brindan la posibilidad de hacer de algo en desuso, un objeto exclusivo que sirva como referencia de la propuesta estética de un proyecto.

El hombre ha creado un entorno completamente artificial en el cual la tecnología juega un papel muy importante en la utilización innovadora de los recursos existentes (...) El reciclaje es una interesante fuente de ingresos y empleos que es muchas veces ignorada y desaprovechada por la sociedad. (Díaz, 2012, La basura ¿Un problema comunicacional?: El papel de las campañas audiovisuales en el problema de los desechos sólidos, tesis de grado, Universidad Católica Andrés Bello).

Para reciclar en un proyecto audiovisual, no necesariamente tiene que tomarse de forma literal y física el largo proceso que comprende la división y clasificación de los desechos en materiales orgánicos e inorgánicos para su posterior procesamiento, sino la versatilidad con que puede adaptarse ese concepto a las necesidades de una producción.

En el cine, el documental reciclado o *Found Footage*, encuentra su razón de ser en la apropiación de contenidos, en la reestructura y recodificación de la imagen fílmica que a su vez, forma parte de la memoria cultural. Propone al espectador diversas formas de interpretación al re-contextualizar el contenido para generar un nuevo discurso. (El documental de metraje encontrado y la ética de la apropiación de la imagen fílmica, (2012), Mupart) [Página web en línea]

En concordancia, Alberdi, (2012) afirma:

El reciclaje es una característica central del Found Footage, gracias a él las imágenes son liberadas de las funciones políticas, ideológicas y estéticas que tenían en su contexto original y pasan a formar parte de un nuevo contexto, en el cual el director les impone otro significado. Aunque siempre existirá autorreferencialidad, en los metrajes encontrados los realizadores tienen la capacidad de conseguir que aquellas imágenes que no les pertenecen sirvan para sus propósitos a través del montaje. Éste último pasa a ser la máquina recicladora que transforma-de manera total o parcial- los contenidos manteniendo, en la mayoría de los casos, la forma de los fragmentos. [Página web en línea]

El realizador, entendido como un artista, utiliza imágenes de archivo para dar sentido a esa información encontrada e intervenirla a través de la apropiación, la compilación y el montaje de los registros generadores de nuevos temas, contextos, reflexiones y dimensiones. Utiliza elementos visuales que otorgan realismo a todo lo que se observa, archivos reales diversos o de fuentes primarias y temáticas desgastadas, ignoradas o complejas.

Un concepto más amplio se desarrolla a continuación:

Ese encuentro de lo que estaba destinado a perderse –y no es menor el efecto connotativo: en ‘la basura’–, tiene un rasgo supuestamente preservador que desaparece de inmediato. Porque aquellos que ‘encuentran’ esas películas, que materializan esos rescates, en realidad no tienen la voluntad de rescatarlas por ser archivistas ni preservacionistas, ya que el momento del encuentro está íntimamente relacionado con la idea de hacer algo con ellas (...) Esa alteración consiste en dotarlas en una *identidad*, rescatándolas, sí, pero no para dejarlas como estaban (preservación, archivismo, coleccionismo) sino para darles un nuevo nombre (hacerlas renacer, darles una nueva vida). Al fin y al cabo, es lógica esta voluntad de crearlas porque se trata de acciones producidas por artistas, cuya soberbia esencial frente al mundo (o frente a Dios, según crea en este mundo o en otros) consiste en inventar algo que no existía antes. Si esos materiales no tenían identidad, ahora el artista les dará una. No solamente se va a apropiarse de ellas firmándolas con su nombre sino también nombrándolas, inventándoles un título. (Listori y Trerotola, 2010, pág. 11)

La forma de presentación de propuestas cinematográficas sobre la concientización y el reciclaje, paradójicamente suele presentarse a través del formato documental de de metraje encontrado o *Found Footage*. Las temáticas se desarrollan dentro de un aspecto estructural que es consonante con la idea y que

además establece, sin ser tomado como una primordial consideración, las diferentes aplicaciones del concepto del reciclaje en el ámbito audiovisual. Por un lado, ejemplifica el uso temático del reciclaje al introducir una idea inherente al mensaje-valor que se quiere transmitir, por el otro, ejecuta la forma del relato de un modo específico que crea un vínculo narrativo entre el signo y el referente.

The 11th hours un documental dirigido por Leonardo Di Caprio funciona de ejemplo al concepto versátil del reciclaje en el espacio cinematográfico. Está estructurado a través del carácter que posee el documental reciclado, mientras que instantáneamente la propuesta narrativa concibe un mensaje referente a las características distintivas y problemáticas con respecto a la contaminación ambiental y la necesidad del hombre por la concientización y preparación reflexiva a través del reciclaje.

Esta forma de reciclaje implica un aspecto técnico que por una parte facilita la ejecución de las ideas del contexto audiovisual y por otra, designa la noción de apropiación que subyace en archivos extraídos del contexto original, que crean, por lo tanto, nuevos sentidos de lectura.

En la fotografía, entendida por Michael Langford, (1990), como “una herramienta científica y documental de primera importancia, y un medio creativo por derecho propio” (pág. 8), el término *reciclar* se utiliza tanto de forma figurativa como literal. El potencial creativo de este medio brinda la capacidad de utilizar diferentes perspectivas y prácticas para crear una composición. Esta libertad reconoce que el reciclaje va más allá de separar los residuos y convertirlos en materiales aptos para reutilizarse en la decoración de un set, en el vestuario, e incluso como herramientas facilitadoras para un trabajo de calidad. Permite que sea una prueba palpable de arte con potencial para transmitir un mensaje que genere diversas lecturas y alcance el mayor número de personas posible.

Recycles series o Series de reciclaje es un proyecto que presenta Huguette Roe, fotógrafa belga y diseñadora gráfica, radicada en Estados Unidos desde 1989, en el que visitó más de centenares de empresas de reciclaje en los Estados Unidos y en Francia, para retratar objetos o materiales compuestos

en búsqueda de “composición gráfica, la repetición, el color, el ritmo, la reflexión y el patrón”. (Roe, (2009), Huguette Roe Photography) (Traducción libre del autor) [Página web en línea]

Según Roe, (2009), estas compresiones son una “vista inusual de nuestros objetos cotidianos” (Traducción libre del autor) [Página web en línea] ya que ofrecen una gama de colores, texturas, patrones y repeticiones que documentan la realidad en cuanto a la conciencia del reciclaje al mismo tiempo que fomenta tácitamente el pensamiento creativo y práctico.

En (re) el arte de la palabra, la tipografía y el reciclaje es un compendio fotográfico realizado por la artista, comunicadora visual y diseñadora venezolana, Teresa Mullet, que tiene vigencia desde el año 2011. Concibe de manera singular, una base conceptual que integra a las palabras y la tipografía a una comunicación visual a través de imágenes que mezclan la relación entre el sujeto, los objetos y la comunicación. De acuerdo a una reconstrucción, Mendoza, (2014):

Explora un mensaje ecologista que rescata la necesidad del reciclaje como proceso social transformador, y lo integra a su siempre presente trabajo sobre la palabra, en cinco obras que incluyen: En(re) como palabra-objeto utilitario; re(llenar) con plástico reciclado; palabras para re(Leer) en las paredes; palabras para re(sembrar) en la tierra; palabras para re(coger) de los árboles; y palabras para re(anotar) en la libreta de autor.[Página web en línea]

La temática se instituye en la “acción de sembrar palabras y recoger palabras para reforzar e incentivar un vocabulario ambientalista entre los niños” (Mendoza, (2014), Correo Cultural) [Página web en línea]. Este trabajo artístico va más allá de una presentación plana. Emplea disímiles recursos para generar perspectivas de posibles lecturas de un proyecto que se fundamenta en transmitir un concepto de reafirmación del trabajo que define la versatilidad en la que los recursos y la creatividad pueden ser desplegados.

3.2 Supra reciclaje o *Upcycling*

Existen diferentes maneras de realizar nuevos productos con los materiales que se reciclan. Para el ámbito creativo-artístico, una de ellas se denomina Supra

reciclaje o *Upcycling*, que básicamente consiste en transformar cualquier material en desuso como el cartón, plástico, papel, entre otros, en productos que se venden como piezas de diseño único, por artistas reconocidos e incluso por comerciantes ambulantes. (Thompson, 2010, pág. 7)

El término *Upcycling* apareció por primera vez en 2003 en el libro *Cradle to Cradle. Remaking the Way We Make Things (De la cuna a la cuna. Rediseñando la forma en la que hacemos las cosas)* de los autores Michael Braungart, químico alemán, y el arquitecto estadounidense William McDonough. (Muerza, (2009), Consumer) [Página web en línea]

Núñez Gladina, (2011), expone:

De la Cuna a la Cuna (...) trata del uso de materiales y procesos que vengan de la Tierra, la cuna, y vuelvan a ella sin provocar un impacto negativo tras su uso durante su vida útil (ej.: botella de agua Biota). Además presenta una estrategia que pretende extender indefinidamente el ciclo de materiales y aprovechar las posibilidades energéticas que la naturaleza nos brinda, no sólo para ahorrar energía, sino también para evitar su gasto desde el principio. [Página web en línea]

El ingenio creativo es esencial para sacarle el máximo beneficio al *Upcycling*. Diseñadores, artistas plásticos, fotógrafos y creativos utilizan esta forma de reciclaje casero como fuente de inspiración para desarrollar ideas con fines expresivos.

El supra reciclaje tiene un impacto positivo sobre el medio ambiente. Cuando se practica el supra reciclaje, se remueven los elementos de la corriente de basura global. Este solo requiere de creatividad propia y trabajo duro, mientras que el reciclaje requiere de energía o agua para descomponer los materiales. (Upcycling, (2011), Hycycle, traducción libre de autor) [Página web en línea]

Los materiales que se supra reciclan no solo son económicos sino que brindan a los elementos que complementan una característica inherente; autenticidad. Algunos de los mejores ejemplos de lo que es hoy el supra reciclaje provienen de los años 1930- 1940. Las familias tenían pocos recursos económicos y por lo tanto, reutilizaban casi todo. Los sacos de alimentos se convirtieron en

vestidos y las puertas viejas, en nuevas mesas para el comedor. (Upcycling, (2011), Hycycle) (Traducción libre de autor) [Página web en línea]

Las prácticas creativas de reutilización de material de desecho en pequeña escala pueden ser consideradas como supra reciclaje. Artistas como Michael Duchamp, creativo conceptual francés famoso por la técnica de apropiación, o Bernard Pras, considerado el artista del reciclaje por *Artist a Day*, cimentan esta concepción de trabajo, a lo largo del tiempo generacional, para originar una forma de creación y reinención de un objeto a través de la apropiación de un material en desuso. Las empresas, por su parte, también han incrementado el uso de este sistema, en algunos casos, con llamativos productos.

Los modos de aplicación del *Upcycling* pueden ser tan diversos que se adecuan a diferentes parámetros de creación. Por ejemplo, *TerraCycle* es una compañía creada en Estados Unidos que maneja el supra reciclaje como una ventaja competitiva ante el mercado de bolsos y estuches. Utiliza bolsas de bebidas, envoltorios de galletas y plásticos para la creación de originales diseños.¹⁴ Mientras que, en Nueva York, el instituto de Diseño *Pratt* fomenta la iniciativa del supra reciclaje a través de un lineamiento de trabajo denominado *Diseño por un dólar*, que consiste en realizar creaciones con materiales que no superen esa cantidad.

En España, empresas como *Ecoembes*, organización sin ánimo de lucros que se dedica al reciclaje de envases, *Efti*, escuela de fotografía de reconocido prestigio internacional y *Ecoalf*, una marca de moda española que fabrica sus diseños con materiales reciclados para no utilizar recursos naturales de una forma indiscriminada, se han unido por dos años consecutivos (2013-2014) para elaborar, a través de un concurso fotográfico denominado *Upcycling*, un concepto que encierra las tres erres: reducción, reciclaje y reutilización. Esta iniciativa presenta propuestas creativas con intenciones de concientización sobre el planeta.

Los creativos de *Ecoembes* afirman que esta convocatoria otorga total libertad de técnica y procedimiento a cualquier persona que esté interesada en participar:

El objetivo de esta iniciativa, que se inició el pasado año con gran éxito, es que el fotógrafo, a través de su creatividad, ponga en valor el reciclaje como una respuesta positiva para cuidar del medio ambiente, y logre transmitir una forma de vida sostenible y comprometida con el planeta. (Ecoembes, 2014) [Página web en línea]

En Venezuela, puede que la cultura del reciclaje no sea la epítome para identificar al país en cuanto a la concepción de crear a través de la reutilización y el diseño del reciclaje, pero el imaginario de las ideas y las propuestas con mensajes similares expresados a través de campañas publicitarias y producciones audiovisuales con estas temáticas, no son escasas.

En el año 2011, *El Cambio está de Moda: Trashion Catwalk* fue una propuesta que realizó la escuela de inglés británico en Venezuela, British Council. Esta iniciativa citó a varios diseñadores a confeccionar prendas a través de productos de uso reciclado. La temática del concurso giraba en torno a la realización *trashion*, un término para el arte y la moda que funciona para describir en los círculos creativos cualquier producto que se realice a partir del reciclaje. (Trashion, Filosofía, Historia, (2010), Centro de artículo) [Página web en línea]

Actualmente, Monna Gutiérrez es una representante del pensamiento ecológico que motiva a la reutilización y apropiación de materiales en el país. Es una diseñadora venezolana que confecciona sus productos a través de un *bio-taller* que implica la reutilización estética de materiales en desuso para elaborar “objetos utilitarios que cumplen ciertas reglas de funcionalidad y sobre todo de durabilidad” (Gutiérrez, (2010), Monnagu) [Página web en línea]. El trabajo distintivo que la caracteriza, ha generado pronta respuesta por parte de los consumidores, tanto así que la empresa *Coca-Cola de Venezuela*, le otorgó un premio por un proyecto realizado con vallas publicitarias, denominado Eco-Papeleras.

La página web Diseño en Venezuela, (2012), explica:

El reciclaje no llegó como revelación divina, sino a partir de la prolongada experimentación con materiales de desecho que comenzó a recoger para investigar sus posibilidades plásticas y expresivas. Los primeros resultados fueron piezas tridimensionales hechas con botellas de plástico, una de las cuales fue galardonada en el SalónFIA [Feria Iberoamericana de Arte]. [Página web en línea]

“El concepto de apropiación tiene la ventaja de transmitir simultáneamente un sentido de la naturaleza activa y transformadora del sujeto y, a la vez, del carácter coactivo, pero también instrumental, de la herencia cultural” (Educación, 2005, pág. 29). Es decir, cualquier tipo de transformación sobre la adaptación de estilos ajenos, implica la transformación generadora de códigos propios y disímiles a los anteriores, por esto, la aplicación de esta significación dentro de los procesos de aplicación del reciclaje como elemento creativo, establece lazos de vínculos versátiles y productivos.

III. MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO I: MÉTODO

1.1 Formulación del problema

¿Se puede lograr la imitación de la estética minimalista de Wes Anderson con material reciclado a través de un multimedia?, ¿Puede realizarse un proyecto multimedia con poca inversión económica?, ¿Es necesario utilizar materiales nuevos y de última generación para lograr un producto de calidad?, ¿Es viable representar la fantasía infantil con la estética de Wes Anderson?

1.2 Planteamiento del problema

Todo proyecto audiovisual debe estar sustentado por principios económicos que rijan su capacidad de ser y desarrollarse. Estos suelen ser un sinónimo asociado de los altos costos de producción y delimitar la visión creativa con el que se estructura una pieza y se elabora un concepto que ensamble lo intangible con lo posible. El ámbito de creación y ejecución audiovisual requiere alta calidad, bajos recursos económicos y períodos de tiempos cortos como indicadores primordiales para deducir la factibilidad de un proyecto.

En Venezuela, se presenta como una necesidad prioritaria desarrollar una forma de producción que permita la realización de arte audiovisual de bajo presupuesto que satisfaga altos estándares creativos y estéticos. El espacio multimedia interactivo que se presenta en este trabajo de grado está estructurado bajo un concepto que tiene como enfoque desarrollar esta forma de producción. El fin reside en implementar el carácter alegórico de la infancia a través de una estética rica en detalles, minimalista, única y exigente como la del director Wes Anderson. Las prácticas de conservación ambiental y el reciclaje guían una premisa que se basa en el arduo trabajo técnico y especializado. Una inventiva que sea funcional y analítica logra que el proyecto no sea anulado por su capacidad imaginativa, sino que por el contrario, sea adoptado como ejemplo por su

diversidad como forma de reinención, desarrollo e innovación en cuanto a técnica, aplicación, inversión y recursos.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Elaborar un proyecto multimedia que integre diversos formatos audiovisuales y que esté inspirado en la estética de Wes Anderson, utilizando materiales reciclados.

1.3.2 Objetivos específicos

- Conocer la estética del director Wes Anderson en la película *Moonrise Kingdom*.
- Conocer cuáles son las fantasías de los niños venezolanos al imaginar qué quieren ser cuando sean grandes.
- Conocer cuáles son las formas de reciclaje
- Seleccionar cuáles son los elementos reciclados que pueden funcionar dentro de la composición del proyecto.
- Conocer qué es un multimedia.

1.4 Justificación

El desenfado con el que Wes Anderson plantea una composición pulcra y peculiar para desarrollar temáticas espontáneas, imaginativas y fantásticas a través de la dualidad sencillez-complejidad de la experiencia vital, adopta a la fantasía como instrumento para conocer la realidad. La imaginación infantil representa un concepto similar. Edifica un mundo paralelo que se resume en la exageración, la afinidad, la fantasía, la omisión y la tergiversación de la realidad. Es tan emocional como plástica, es sincera y natural.

Se presenta la iniciativa de perseguir una estética rica en detalles con un bajo presupuesto. Para ello es objetivo principal la utilización de materiales reciclados para crear una propuesta multimedia interactiva, que como medio de presentación, pueda igualar la pulcritud visual que ofrece este director sin la

necesidad de utilizar productos nuevos, costosos, con un limitado número de funciones o que atenten con el fin del reciclaje y la reutilización. Este proyecto fomenta la diversidad para las iniciativas en la riqueza cultural, ya que no solo se trata una propuesta multimedia innovadora, sino que también sirve de ejemplo para que los creativos aborden desde otro punto de vista los beneficios que aporta el reciclaje en la vida, la reutilización de recursos diferentes en los proyectos y el realce de los niños como parte importante en el desarrollo de la cultura.

Para ejecutar este multimedia se requiere: un equipo técnico que implica computadoras, micrófonos, cámaras, memorias, lentes, rebotadores y trípodes, y un equipo humano que incluye a los talentos, en este caso los niños que protagonizan este proyecto. No es necesario cubrir los gastos de la mayoría del aspecto técnico puesto que las autoras de esta tesis poseen, en gran parte, los equipos. La inversión económica recae, en caso de ser necesario, en equipos técnicos extras y en los gastos adicionales que implican el catering y la ambientación adecuada para la comodidad del talento, ya que los niños necesitan de atención particular en este aspecto.

El multimedia ofrece una gran factibilidad puesto que los recursos humanos o técnicos necesarios son equipos de fácil acceso o propios. Aunque la producción no sea sencilla, el proyecto se elabora bajo un concepto que aminora el costo de producción y busca que el resultado combine una propuesta económica pero principalmente minimalista. Las localizaciones se establecen en Caracas; en espacios cerrados, accesibles y disponibles para su uso.

1.5 Delimitación

La estética del mundo fantástico que maneja Wes Anderson en el largometraje *Moonrise Kingdom* se adecúa para desarrollar y simbolizar el imaginario infantil; temática que abarca este multimedia. Los colores y los encuadres impecables por los que se caracteriza esta estética, acompañado del uso de materiales reciclados, aportan una nueva visión del concepto cinematográfico que representa este director.

1.6 Objetivo de la aplicación

El proyecto multimedia interactivo de este trabajo de grado se elabora con la intención de fomentar las iniciativas que persiguen la creación de arte audiovisual con parámetros creativos únicos; con estructuras de producción que posibilitan que el aspecto imaginativo no sea coartado por los limitados recursos económicos de un proyecto.

La estética de Wes Anderson funciona como elemento de alto estándar creativo que permite hilar la posibilidad de alcanzar una visual pulcra a través de un multimedia y fusionar la versatilidad de esta por medio de una temática utópica, elementos reutilizados y prácticas de conservación ambiental que aminoran los costos de producción pero imperan en calidad y creatividad. Conjuntamente este proyecto desea fomentar la asimilación de nuevas prácticas para la consecución y alcance de los objetivos en las producciones, además de fomentar métodos de aprendizaje que tengan relación con la tecnología y el poder que esta posee para transformar el comportamiento de la sociedad con respecto a nociones como las del reciclaje y la reutilización.

1.7 Público meta

El ámbito de aplicación de este proyecto abarca a niños porque funciona como método de aprendizaje que mezcla la tecnología, la diversión y el conocimiento de contenidos y teorías, que aplicadas de forma gráfica, sonora y creativa facilita la asimilación en la práctica. A los padres y representantes, puesto que estos representan un filtro regulador que se encuentra en la constante búsqueda de herramientas que ayudan a reforzar la educación, de fomentar la capacidad cognitiva, de motivar e incentivar a sus hijos a descubrir nuevas cosas que estén orientadas hacia el aprendizaje que incluya a la tecnología como medio interactivo, imaginativo y real. Fanáticos, cinéfilos, críticos, diseñadores gráficos, ilustradores, creativos y realizadores que disfruten del arte audiovisual, la representación y la reinterpretación de una armoniosa estética y temática que brinda una experiencia acorde con la forma de presentación y el contenido. A los defensores del ambiente, conservacionistas y público en general que apoye la

consecución de métodos que motiven a la ciudadanía a adaptar el reciclaje como un estilo de vida que puede ser funcional.

1.8 Selección del formato audiovisual general según el objetivo de la aplicación y subformatos que conformarán la pieza multimedia

El espacio multimedia interactivo abarca un sistema de hibridación de formatos que permiten una función comunicativa entre el usuario y el medio, entre la estética visual del cine y el uso del reciclaje. El formato de este trabajo de grado se estructura a través de una página web que se edifica bajo un sistema en el que el público puede participar e interactuar con el contenido que se presenta. Este espacio digital utiliza hipertextos e hiperenlaces para vincular textos, gráficos, imágenes o audios y ejecutar una acción comunicativa que permita la búsqueda o creación de contenidos propios a los usuarios. Este proyecto sintetiza un concepto artístico e innovador como una forma de producción realizable, económica y de gran calidad bajo la navegabilidad funcional y dinámica.

Como estudiosas en el arte audiovisual, la estética del director Wes Anderson es de gran interés para el grupo de trabajo, ya que su cinematografía, su guion particular en el largometraje *Moonrise Kingdom*, así como también la intervención en los elementos de la dirección de arte, casting, sonido, y otros no menos importantes, conforman una producción rica visualmente, que invita al espectador a interesarse no solo por la historia, sino por todos estos detalles estéticos que la acompañan.

Todo en el largometraje mencionado es muy cuidado y llamativo, así como también costoso de producir. Por ello uno de los objetivos del grupo de trabajo, es mostrar la posibilidad de producir a un menor costo con la ayuda de materiales reciclados o reutilizados, que no sólo ofrecen una alternativa a aquellos aspirantes a hacer piezas audiovisuales con bajo presupuesto, sino también a abrir espacio a un tema de importancia para la humanidad, como lo es el reciclaje. Algunos materiales de utilería son contruidos con el propósito de servir en solo un set de grabación, lo que significa fabricación con materia prima nueva como madera,

papel, plástico, entre otros, y que eventualmente será desechado o no será utilizado nuevamente.

La idea de imitar la estética de Anderson con material reciclado es incentivar también a la búsqueda de material existente o ya producido que pueda servir para ambientar el espacio visual de alguna producción audiovisual. Es de importancia en el proyecto, estimular y demostrar que para hacer arte, ya sea en cine, fotografía, televisión, etc., no solo se necesita de grandes recursos monetarios, sino la capacidad de ampliar la creatividad para hacer que el método del reciclaje sea funcional y de preferencia para muchos.

La historia en *Moonrise Kingdom* muestra cómo los niños pueden dar lecciones de vida a los adultos, que por su contexto social o su proceso de socialización se ven limitados a entender nuevas visiones de vida que aportan los niños mientras estos descubren su personalidad. Es de gran interés el proceso de exploración que atraviesan los infantes, ya que su imaginación todavía no se ve afectada por los parámetros sociales que imponen los adultos. Asimismo, los niños forman parte de la nueva generación en las últimas décadas, que implica el crecimiento junto a las nuevas tecnologías que se imponen y forman parte de la vida de estos. Los infantes tienen facilidad de alcance, comprensión y uso de la tecnología, por lo que su curiosidad para buscar contenidos usando esta herramienta es mayor.

Una de las características del largometraje de Wes Anderson, es el interés que este dio a los niños como protagonistas de la historia. El guion, junto con la capacidad actoral de los jóvenes da paso a una gran producción que expone la importancia de escuchar y permitir la expresión infantil. En el trabajo de grado se toman en cuenta estos factores y se considera como pieza importante la utilización de los niños como personajes principales del multimedia, no solo como inspiración hacia el trabajo de Anderson, sino también por la facilidad que tienen los niños para hacer funcionar cualquier material e inconscientemente reciclarlo para hacerlo parte de su práctica imaginativa. Tomar una escoba y convertirla en un caballo es un proceso completamente natural para un niño, ya que aún no conoce limitaciones sociales que le impidan crear personajes u objetos fantásticos

a través de materiales ordinarios. La capacidad creativa infantil es de utilidad para el uso de material reciclado en los elementos visuales del multimedia y que estos pequeños enseñen cómo puede funcionar en una producción audiovisual.

Las fotos y los videos son de utilidad para protagonizar el multimedia. Las fotos presentarán la producción que mezcla la estética de *Moonrise Kingdom*, los elementos reciclados y las fantasías infantiles. Los videos serán una ventana adicional que muestre el proceso de producción de las fotografías, entrevistas a los niños protagonistas y a los padres que, mejor que cualquiera, describen la personalidad de sus hijos.

En un multimedia, la presencia de un buen sonido es fundamental. Para Anderson, el sonido es una parte de sus producciones que conlleva una gran carga contextual y emocional que debe acompañar armoniosamente la historia que se quiere presentar. Por esto la presencia del sonido, así sea minimalista en comparación con *Moonrise Kingdom*, será pensado para dar vida a la representación del largometraje de Anderson como inspiración en los elementos del multimedia.

Como estructura, el multimedia presentará un lugar acogedor y entretenido, que despierte la curiosidad y dé invitación a la navegación a niños, jóvenes, adultos, amantes del cine, de la fotografía, del diseño, y todos aquellos que sean ajenos al tema. Fundamentalmente porque el alcance de la web es más amplio, tiene la capacidad de llegar al público meta, así como también interesar a personas nuevas en el mismo.

El escritor Matt Zoller y su libro *The Wes Anderson Collection*, que muestra la recopilación de análisis de los largometrajes de Wes Anderson, es una gran herramienta de inspiración para el trabajo. Su sitio web es de fácil navegación, incentiva a saber del libro, de Anderson y, a su vez, a comprar el producto. Atrae al público meta y presta un diseño multimedia que ofrece una navegación simple, entretenida y de fácil comprensión para que el espectador se motive a seguir explorando el sitio.

CAPÍTULO II: PRODUCCIÓN DEL CONTENIDO

2.1 Conceptualización

2.1.1 El multimedia

El tratamiento del multimedia para este trabajo de grado, se enfoca acorde con la practicidad y el poderío visual. *Entre Quimeras y Sueños* es un espacio que funciona como una herramienta que estimula la adquisición de conocimientos a través del manejo tecnológico. Crea un ambiente virtual en el que el espectador navega de acuerdo a su gusto. Está estructurado sobre un contenido, que lejos de ser ajeno al usuario, es información instantánea que genera innumerables patrones de lecturas. Sirve como medio de narración de una propuesta que hila temáticas atractivas, visualmente ricas en su estética, teóricamente disímiles pero fundamentalmente, comprensibles para el usuario.

El sitio multimedia se ve inspirado en el papel que cumplen las ilustraciones animadas, fotografías, videos y sonidos en las páginas web oficiales que tienen conexión con el film. Específicamente, la de *Moonrise Kingdom*, y la página de Abram'sBooks, cuyo contenido trata específicamente de los libros escritos por Matt Zoller Seitz : "The Wes Anderson Collection" y "The Grand Budapest Hotel". El sitio de *Moonrise Kingdom* es altamente interactivo, lo que expresa cierta complejidad al análisis de diseño pero mantiene el humor y el lado infantil que posee el film. Ser dueño de binoculares que pueden seguir la pista de los contenidos que poseen partes del mapa, como la galería fotográfica, videos, historia, entre otros, brinda una riqueza visual que no hace más que incentivar a las personas a investigar, a través de los binoculares, cada parte de la página, como lo hacía Suzy Bishop en la isla. Esta particularidad da a conocer y liga directamente la página al concepto del largometraje, incluso sin la necesidad de que usuario del sitio haya visto la película.

Por el lado del multimedia de Abram'sBooks, este se caracteriza por explicar a través de personajes animados en videos cortos en qué consisten los

escritos de Zoller. Con el recurso de la animación de personajes ilustrados que imitan a los actores presentes en los diversos trabajos de Anderson, se brinda la posibilidad de un recurso audiovisual para vender el contenido de un libro escrito.

La principal característica de este espacio web es que se desarrolla desde una plantilla gratuita de *Wordpress*. Esta plataforma permite generar contenido dentro de un patrón; acto que reduce en gran medida los costos en el diseño web. Cada uno de los componentes que lo integra está pensado de acuerdo a la funcionalidad. Responde a la similitud con el film de Anderson en la paleta de colores, utilización de tipografías, ilustraciones de espacios y el sonido.

Para condensar las temáticas, la estructura consiste en una página principal en la que destacan cinco ilustraciones digitales en presentación slide. Estas sirven como fondo para resaltar el logo en sus diferentes diagramaciones y las siete secciones (Inicio, Quiénes somos, Wes Anderson y Moonrise Kingdom, Galería, Videos, Reciclarte y Contacto) que se despliegan de forma horizontal en la parte superior central.

Cada sección abarca un tratamiento de los formatos de presentación del tema en específico. Esto no quiere decir que el contenido esté aislado uno del otro. Más bien se encuentra delimitado para que el usuario comprenda de qué se trata cada aspecto y se sienta motivado para explorar en totalidad el espacio virtual. Es decir, el multimedia invita a descubrir cada uno de sus componentes para una visión periférica de la propuesta.

La paleta del multimedia gira en torno a los colores rojo, beige, amarillo, verde y marrón en sus diferentes variaciones. La tipografía persigue la ambición de Anderson por una dualidad que busca la pureza en la escritura a mano y la complejidad de las líneas rectas y curvas de una tipografía especializada.

Anderson presenta como una constante en sus películas, incluyendo *Moonrise Kingdom*, la utilización de la tipografía *Futura* en cada una de sus configuraciones (Bold, Light y Condensed). Esta fue desarrollada por Paul Renner en 1928 precisamente como el epítome de la geometría. Sin embargo, esta tipografía tiene que ser adquirida en dólares para ser utilizada en espacios

sustentados por *Google*. Lo mismo sucede con la tipografía diseñada por Jessica Hische exclusivamente para el título y los créditos de la película, llamada *Tilda Petite*. Cabe destacar que este tipo de letra actualmente puede ser adquirido por un alto costo a través de la página de diseño *Webtype*.

Para efectos del multimedia, las tipografías *Cardo* y *Edwardian Script ITC* mantienen similitud con el aspecto general de lo que condensa la página web oficial del film. Incluso cuando ambas son diseños estándar que pueden ser adquiridas de forma gratuita desde el servidor de tipografías de *Google*.

2.1.2 Elementos que componen el multimedia

2.1.2.1 Galería fotográfica

Las fotografías para este trabajo de grado son el elemento fundamental sobre el que se concibe la conexión temática entre el mundo onírico infantil, la propuesta estética de Wes Anderson en *Moonrise Kingdom* y la necesidad de implementar el reciclaje en los proyectos audiovisuales. De allí parte la intención de las autoras de este trabajo de grado de otorgar autonomía estructural a cada una de las fotografías, además de crear significaciones que permitan la coexistencia de mensajes en un ámbito de expresión y de contenido en esta propuesta.

El tratamiento técnico de las fotografías persigue la estética de Anderson bajo el concepto propuesto por Roland Barthes, ya que para este el esteticismo de una fotografía sucede cuando esta se convierte en sustancia visual deliberadamente tratada para generar significación (Barthes, 1986). Y es precisamente esta noción la que propone este trabajo de grado. Realizar un análisis previo que fundamente la práctica y le otorgue contexto a cada uno de los elementos que conforman la composición fotográfica.

Al guiarse por Susan Sontag cuando promueve que fotografiar establece una relación entre el conocimiento y el poder, las autoras de esta tesis conciben que la fotografía como instrumento, es capaz de incidir en los comportamientos, de ofrecer perspectivas, dilucidar sobre aspectos importantes y establecer

inquietudes generales que difícilmente pueden expresarse con palabras. (Sontag, 2006)

Este proceso de significación se hace tangible a través de una serie de cien fotografías protagonizadas por niños. Estos se encargan de representar el mundo onírico, sin preconcepciones, imaginativo y posible de lo que en un futuro ellos, sus padres o representantes, aspiran que sean. Todo esto bajo un patrón delimitado por la influencia alegórica que aplica Anderson en la cinematografía de *Moonrise Kingdom* y definido por la reutilización de materiales para la consecución temática central de la tesis.

El ámbito de expresión general engloba un llamado de atención sobre las actividades de supra reciclaje, las innumerables alternativas que existen para recrear y reinterpretar una pieza de arte audiovisual. La versatilidad que por sí sola resulta del trabajo con los niños, establece una conexión con la estética planteada que permite la creatividad, el raciocinio, la duda y la expresión, mezclarse como un todo que cuestiona la realidad pero al mismo tiempo le confiere importancia.

Por esto, para las autoras de esta tesis es de suma importancia que las fotografías consoliden una posición moral, atrapen al usuario en el espacio por su concepto novedoso y “refuercen una visión nominalista de la realidad social (...) porque las fotografías expresan una actitud sentimental pero implícitamente mágica”. (Sontag, 2006, págs. 30-35)

Cada galería, presentada de forma individual y personalizada entre diez y quince fotografías por niño, está inspirada en un contexto, símbolo, vestuario de un personaje y paleta de colores que se desarrollan en determinados momentos en el film. Incluso, cada una de las aspiraciones que tienen los niños cuando se imaginan qué quieren ser cuando sean grandes, está ligado directa o indirectamente con la construcción de los personajes y el concepto artístico de *Moonrise Kingdom*.

Esta serie de fotografías a color posee una composición frontal con dimensiones aproximadas de 6016 x 4000, de formato apaisado y con encuadres horizontales que limitan el mundo referencial. En congruencia con *Moonrise Kingdom*, esta forma de composición se utiliza para resaltar el equilibrio, centrar la atención del espectador mediante las líneas que exaltan un punto en específico, respetar las reglas de los tercios, la mirada y el horizonte. Impera la utilización de las tomas a nivel con un eje central vertical que delimita los encuadres simétricos, los cuales son esenciales para la composición de Anderson.

Esta armonía se compone por planos generales, medios y primeros planos sintetizados en retratos. Los primeros se aplican para contextualizar al espectador en un espacio – tiempo, además de ofrecer una vista general de los elementos reciclados presentes en el vestuario y el decorado. Los segundos, para dirigir la atención hacia el punto óptico deseado, en este caso a los infantes, y acercar al espectador a la fantasía representada sin dejar de aportar contexto a lo que se compone. Los terceros, para alcanzar un plano emocional que revele una cantidad de significaciones posibles según el usuario que lo perciba. Básicamente limita el campo visual pero genera empatía hacia el concepto, hacia la forma o la persona que representa. Motiva al espectador a hondar en el pensamiento detrás de la fotografía. Sobre todo cuando este trabajo de grado tiene como objeto de representación a los niños, quienes libres de prejuicio, tienen la capacidad para conferir importancia a un compendio semántico de acuerdo a su inocencia, versatilidad, emoción y pureza.

El estilo que determina las fotografías en los diferentes modelos de póster de promoción para *Moonrise Kingdom*, se da a través de gigantografías que se integran con el concepto que se desarrolla. Para efectos de este multimedia, cada galería persigue esta línea de presentación a través del manejo digital del espacio. Principalmente para omitir el exagerado costo de producción y omisión del valor del reciclaje que implicaba la producción de gigantografías para el decorado.

Para perseguir fines de conservación ligados al reciclaje, la incidencia de la luz en las fotografías se da de acuerdo a una composición pensada para aplanar el espacio. La luz blanda se utiliza por medio de la distribución de la luz natural. Este recurso expresivo permite que la ilusión se cree a través de una atmósfera del color. Esta fue reforzada en la postproducción con la adición de filtros en las distintas configuraciones de las tonalidades amarillas. Esto, para simular el aspecto característico que la fotografía de Robert D. Yeoman confiere a la cinematografía de Anderson. Debido a las diferentes aproximaciones a las que se hacen referencia, las fotografías fueron tomadas con dos tipos de lentes. Un 18.0-55.0 mm f/3.5 y un 55.0-200.0 mm f/4.

2.1.2.2 Videos

Esta parte del multimedia aporta contexto a lo que se plantea con el aspecto general del espacio virtual. Detrás de escenas y entrevistas a padres, representantes y niños componen esta forma de contenido que tiene como referencia una estética visual y sonora similar en *Moonrise Kingdom*. Estos videos no tienen como finalidad última la réplica de la cinematografía de Anderson en esa película, sino más bien enmarcar una realidad tangible y espontánea que sirve como base para la consecución fotográfica y conceptual del trabajo de grado. Es decir, el objetivo no reside en imitar concienzudamente la forma sino constituir una narración capaz de transmitir elementos característicos que Anderson utiliza para afectar emocionalmente al contar una historia.

Siete videos de 1920 x 1080 de dimensión establecen una duración individual no mayor a dos minutos. Los primeros planos y planos medios, delimitan esta propuesta audiovisual como referente para establecer un vínculo empático. Determinado bajo una composición frontal constante, cada video persigue reforzar el concepto narrativo a través del sonido. Este elemento es fundamental para fortalecer la experiencia del usuario. Abarca el audio proveniente de las entrevistas, composiciones originales por los niños protagonistas y parte de la banda sonora de *Moonrise Kingdom*.

Aunado a lo señalado anteriormente, con transiciones por corte, escasos travelling, tomas estáticas y la duración cambiante de los planos, se otorga un equilibrio entre dinamismo y quietud a estas piezas audiovisuales. Primero por consecución de un patrón de estilo, y segundo, como forma de cercanía para el espectador con lo que se presenta. El montaje de estos videos responde al carácter emocional, continuo, sin saltos bruscos. Se proponen videos que no coartan la espontaneidad de la situación. Es decir, el montaje es casi tácito, sutil, complementa y guía el mensaje audiovisual en cuanto a colorización, inserts y sonido.

Como característica que resalta, al final de cada video se presenta un cierre conformado por una serie de fotografías de angulación cenital ordenadas para crear un *stop motion*. Este se centra en ampliar el concepto que se desarrolla a lo largo de las fotografías planteadas en la galería; el de *una maleta de los sueños* que encierra lo necesario para ser feliz.

Los videos confieren el carácter emocional al concepto presentado por las autoras de esta tesis. Implica observar a los padres y niños en la pureza de la infancia y en la preconcepción racional de la adultez. Todo esto ligado con la capacidad que Anderson posee para, al mismo tiempo, transmitir justamente una pieza atractiva visualmente pero inquisitiva y real en contenido.

CAPÍTULO III: ENTRE QUIMERAS Y SUEÑOS

3.1 Diseño de interactividad

La página web está desarrollada a partir de un concepto de atractivo visual. Un fondo único permite guiar al usuario por un paseo interactivo que se inspira en el mundo de *Moonrise Kingdom*. Al ingresar en cada sección, desde el inicio hasta la página de contacto, el visitante puede disfrutar del contenido específico que se proporciona en cada una y trasladarse desde ese punto hacia cualquier otro espacio de la web.

Una especie de diapositiva *slide* es la base macro sobre la que se crea este espacio. Simula las características que posee la página web oficial del film en cuanto al dinamismo en la navegación. Esto, gracias a la variación de los movimientos que implica pasar de una pantalla a otra. Las secciones que conforman la página están interconectadas entre sí. Es decir, el menú siempre está presente en la parte superior central para otorgar la potestad al usuario de establecer su propia ruta de interactividad. Sin embargo, también se ofrece un patrón de navegación predeterminado por las autoras de este trabajo de grado. Consiste en botones que se encuentran en la parte inferior de cada sección que invitan al usuario a construir la historia del multimedia.

En todo el sitio web se establece la primacía de contenido visual sobre el texto, este únicamente se emplea como indicador o párrafo explicativo. La idea no es saturar al usuario con el contenido del trabajo de grado, sino permitir que este produzca significados nuevos que lo inviten a establecer sus propias vías para el disfrute, conocimiento y la navegación del sitio.

A continuación se presenta la diagramación del contenido de las siete secciones de la página web:

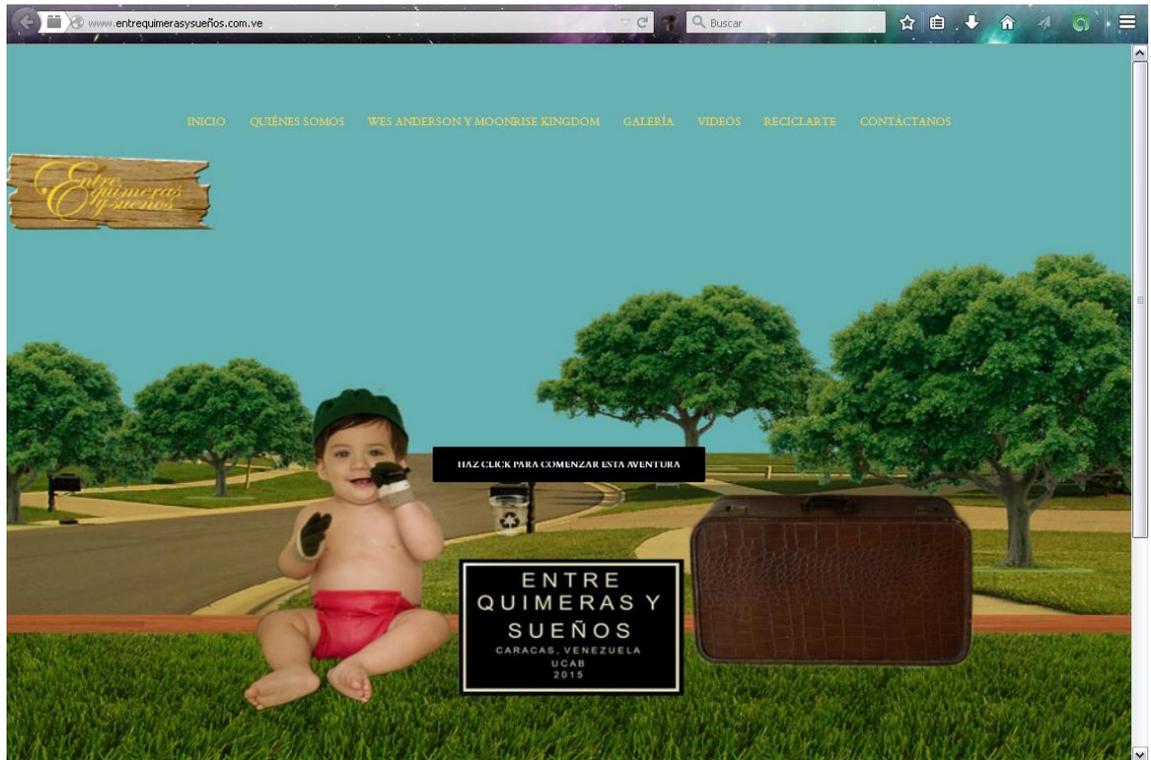


Figura 1. Pantalla Inicio



Figura 2. Pantalla Quiénes somos

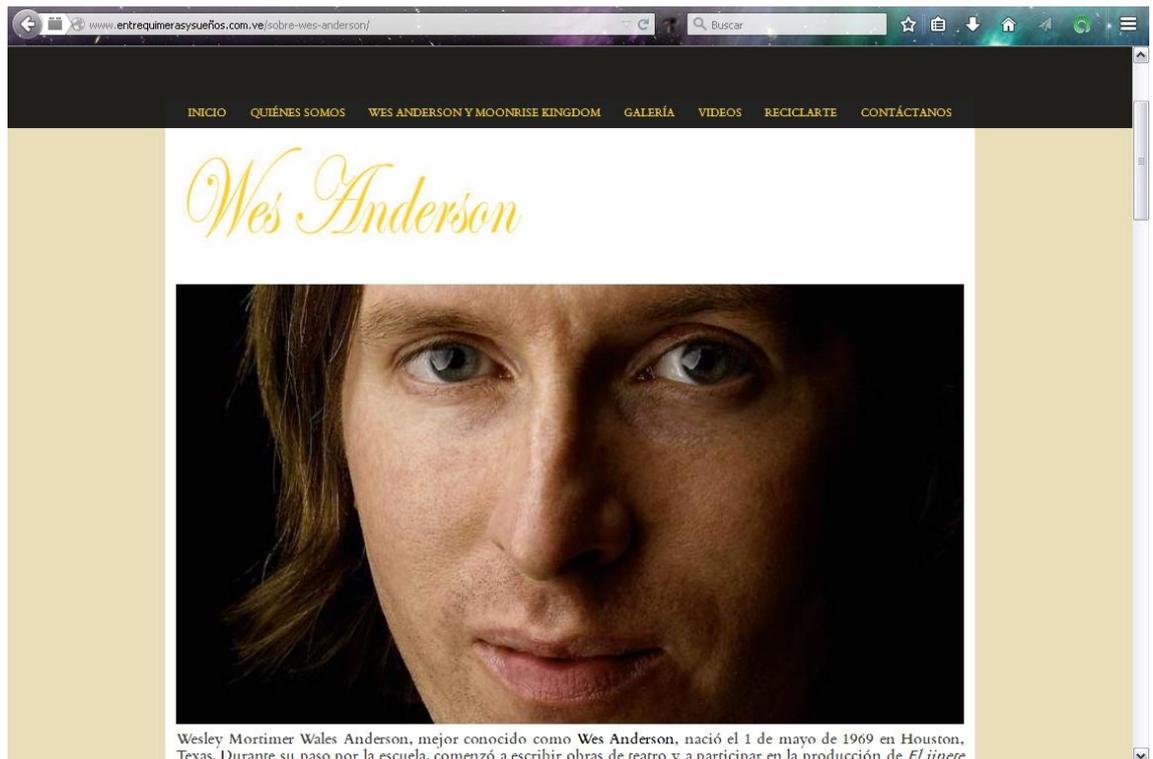


Figura 3. Pantalla Wes Anderson y Moonrise Kingdom

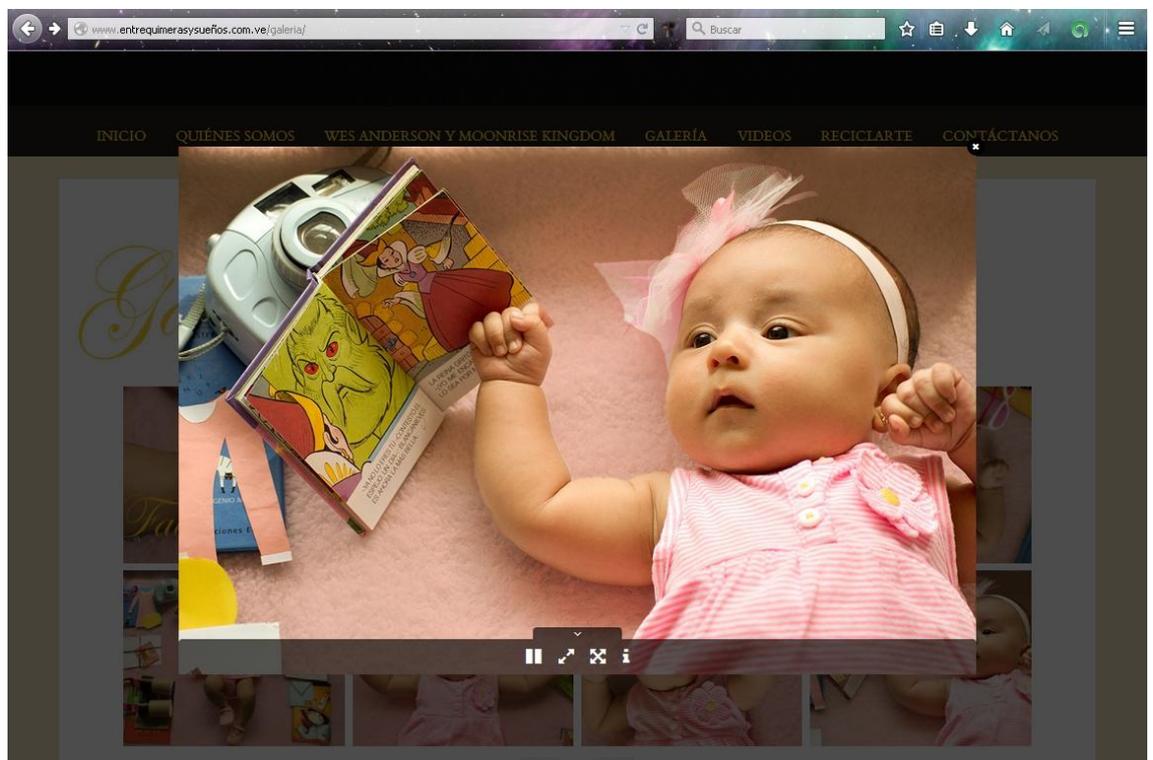


Figura 4. Pantalla Galería

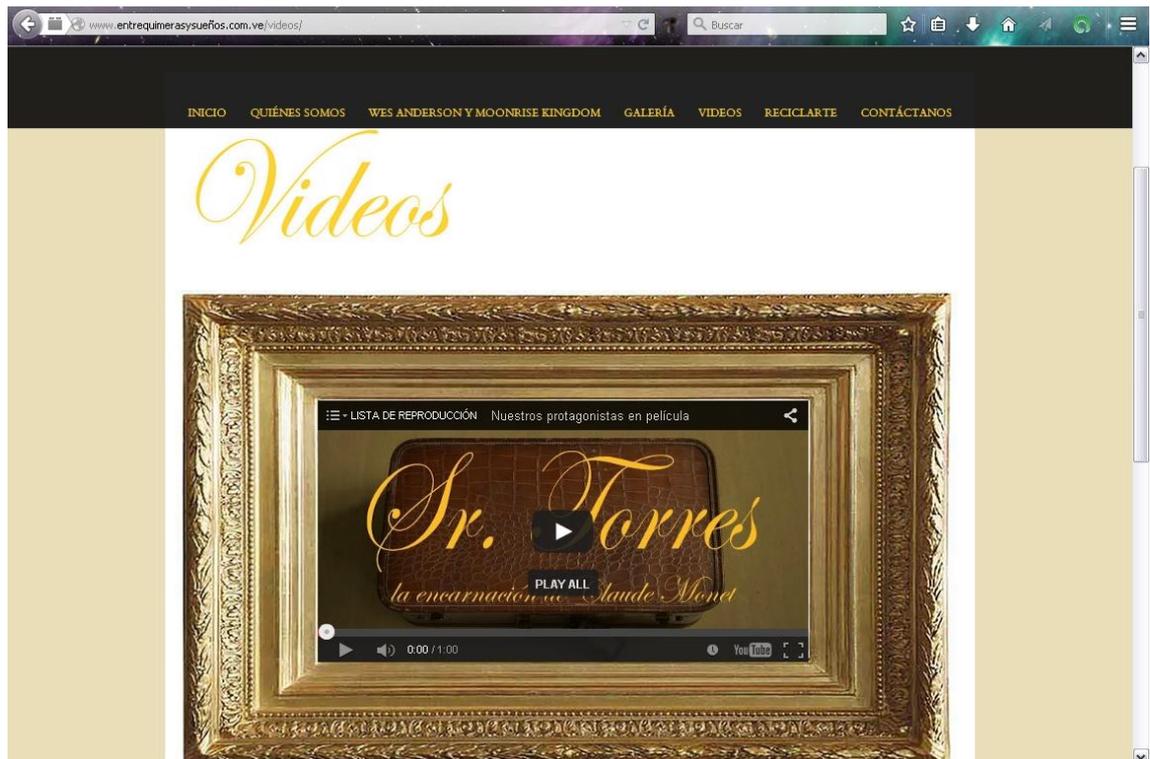


Figura 5. Pantalla Videos



Figura 6. Pantalla Reciclarte

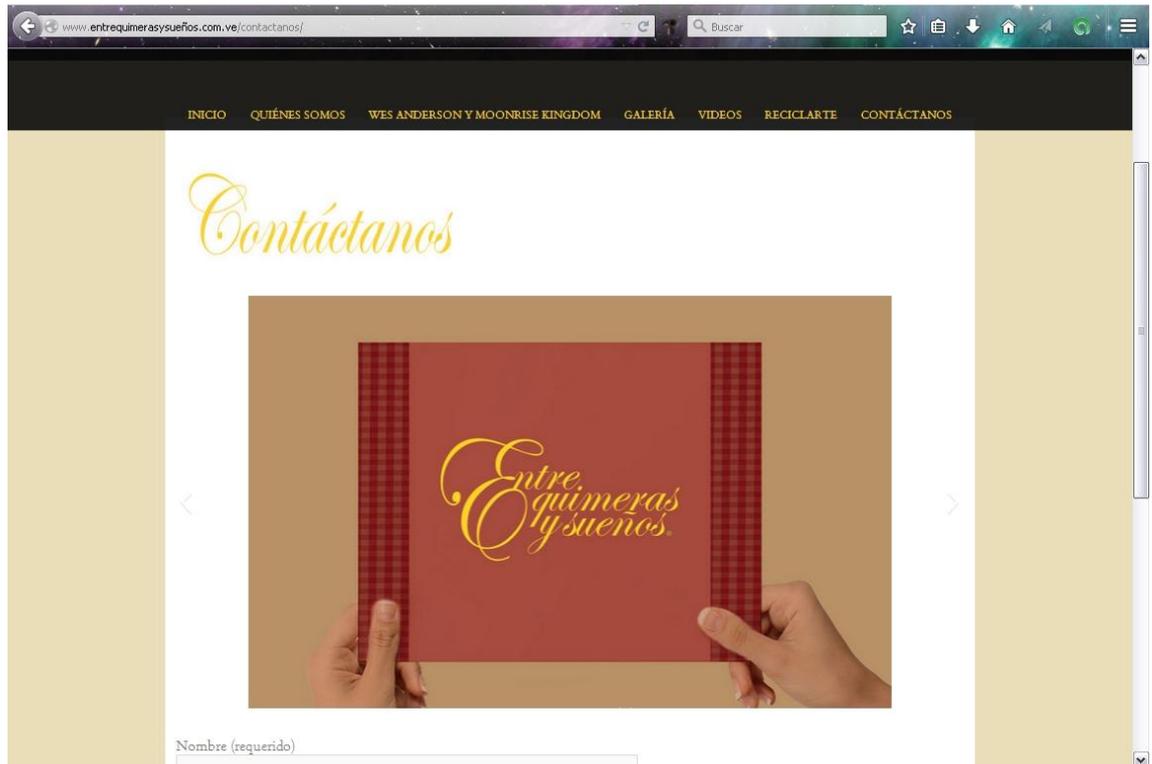


Figura 7. Pantalla Contáctanos

3.1.2 Storyboard

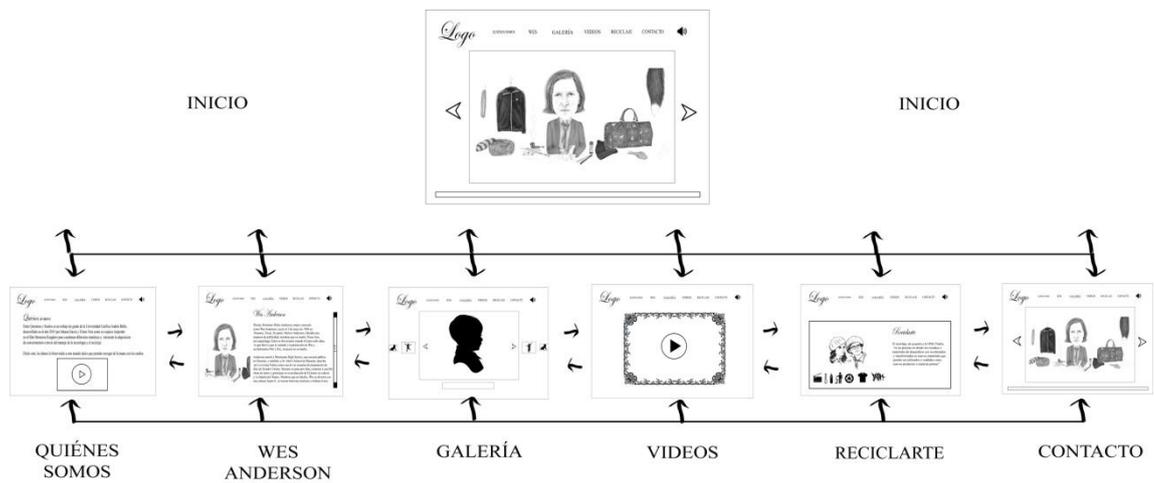


Figura 8. Storyboard web



Figura 9. Storyboard videos

3.1.3 Guión técnico

Escena	Plano	Imagen	Audio
1	P. Entero/ Cenital	Maleta con presentación del bebe (Sr. Torres)	Track #1 Música principal
1	P. Detalle	Tarjeta de identificación de la maleta	
2	P. Detalle	Envase de vidrio con pinceles	
2	P. Detalle	Pinceles	
2	P. Detalle	Paleta de pinturas	
2	P. Detalle	Pincel con envase de tempera	
2	Primer P.	Pies de bebé	
2	Primer P.	Bebé jugando	
2	P. Detalle	Manos de bebé	
2	Primer P.	Toma del rostro del bebé	
2	P. Medio/ seguimiento	Bebé gateando	
2	P. Medio corto/ travelling	Bebé jugando con pinceles	
2	P. Detalle	Cara de bebé	
2	P. Medio	Bebé jugando con hojas y pinceles	
2	P. Entero	Bebé montándose sobre la maleta	
2	Primer P.	Toma y presentación de la madre	
2	P. Medio	Madre e hijo juntos	
2	P. Medio corto	Bebé jugando con su madre	
3	Primerísimo Primer P.	Bebé tomando de su biberón	
1	P. Entero Cenital	Maleta y presentación de protagonista e información sobre materiales	
1	P. Entero Cenital	<i>Stop motion</i> de materiales en maleta y final indicado	

Tabla 1. Video “Sr Torres- La reencarnación de Claude Monet”

Escena	Plano	Imagen	Audio	
1	P. General	Escenografía presentando el nombre de Mariana	Track #1 Música principal	
2	P. Detalle	Tarjeta de identificación de la maleta		
2	P. Detalle	Micrófono sobre cornetas		
2	Primerísimo primer P.	Sombrero de Mariana		
2	Primerísimo primer P.	Toma de rostro de Mariana		
2	P. Detalle	Discos de acetato		
2	P. Detalle	Micrófono y baquetas		
2	P. Medio / P. Americano	Dos tomas simultáneas de Mariana interactuando		
3	Primer P.	Padre de Mariana		
3	Primer P.	Madre de Mariana		
3	P. Medio	Padres de Mariana con Mariana		
3	P. Medio corto	Padres de Mariana hablando		Track #1 Música de fondo Entrevista a padres
3	P. Detalle	Manos del padre con el juguete		Música de fondo En off Padres hablando
3	Primer P.	Mariana junto a su madre	Música de fondo Entrevista a padres	
3	P. Medio corto	Padres de Mariana juntos	Música de fondo Entrevista a padres	
3	Primer P.	Mariana con su madre. Presentación de Mariana	Track #1 Música principal	
4	P. Entero cenital	<i>Stop motion</i> de materiales en la maleta		
4	P. Entero cenital	Maleta con descripción de los materiales utilizados y cierre		

Tabla 2. Video “Mariana- La nueva promesa de la música”

Escena	Plano	Imagen	Audio
1	Primer P.	Manos de Sebastián con instrumentos de ciencia. Presentación de Sebastián.	Track #1 Música principal
2	P. Medio corto	Toma de Sebastián	
2	Primer p.	Sebastián entrando en la toma	
2	P. Medio corto	Sebastián hablando	Track #1 Música de fondo Entrevista a Sebastián
3	P. Medio	Toma Sebastián jugando	Música de fondo En off Sebastián habla
3	Primer P.	Sebastián juega con los instrumentos de trabajo.	Música de fondo En off Sebastián habla
3	Primer P.	Sebastián viendo a la cámara	Música de fondo En off Sebastián habla
3	P. Detalle	Toma de los instrumentos de trabajo de Sebastián	Música de fondo En off Sebastián habla
2	P. Medio corto	Sebastián de frente siendo entrevistado	Música de fondo Sebastián habla
2	P. Medio Corto	Sebastián saludando y presentación final	Track #1 Música principal
4	P. entro cenital	Toma de maleta abierta y descripción de materiales usados	
4	P. Entero cenital	<i>Stop motion</i> los materiales entrando en la maleta y presentación del final	

Tabla 3. Video “Sr. Mendoza- La ciencia hecha persona”

Escena	Plano	Imagen	Audio
1	P. Entero/ Cenital	Maleta con presentación gráfica del Sr. Héroe (Mathías)	Track #1 Música principal
2	P. Entero	Toma de presentación a Mathías	
2	P. Medio corto	Mathías jugando	
3	Primer p.	Mathías junto a su padre	
2	P. Medio corto	Mathías jugando	
2	P. Medio	Mathías interactuando en la escenografía	
2	P. Medio	Mathías jugando	
2	P. Medio	Mathías interactuando en la escenografía	
2	P. Medio corto	Mathías haciendo señas	
2	P. Medio corto	Mathías jugando	
3	P. Medio	Mathías jugando con su padre. Presentación del padre	
2	P. Medio corto / P. Americano	Tomas simultáneas de Mathías	
1	P. Entero/ cenital	Maleta cerrada. Presentación del protagonista	
1	P. Entero/ cenital	Maleta abierta. Presentación de los materiales utilizados	
1	P. Entero/ cenital	Maleta abierta. <i>Stop motion</i> de los materiales usados y presentación del final	

Tabla 4. Video “Sr. Héroe- El mundo detrás de la fuerza”

Escena	Plano	Imagen	Audio
1	P. Entero Cenital	Maleta cerrada. Presentación del video	Track #1 Música principal
2	P. Medio corto	Protagonista (Samira) utilizando sus lentes de sol	
2	Primer p.	Toma de piernas y zapatos de Samira	
2	P. Medio	Samira utilizando el celular	
3	P. Detalle	Toma de maquillaje	
3	Primer p.	Rostro de Samira	
2	P. Detalle	Zapatos de Samira	Track #1 Música de fondo En off Entrevista de Samira
3	Primer p.	Toma de frente de Samira	Música de fondo Entrevista de Samira
3	Primer P.	Samira despidiendo a la cámara y presentación de la protagonista	Track #1 Música principal
1	P. Entero cenital	Maleta cerrada. Presentación descriptiva de los materiales utilizados	
1	P. Entero cenital	Maleta abierta. <i>Stop motion</i> de materiales entrando en la maleta	
1	P. Entero cenital	Maleta cerrada. Presentación del final	

Tabla 5. Video “Samira- El icono de la belleza pura”

Escena	Plano	Imagen	Audio
1	P. Entero Cenital	Maleta cerrada. Presentación del video	Track #1 Música principal
2	P. Detalle	Toma de los pies de la protagonista (Fabiana)	
2	P. Detalle	Mano de Fabiana	
2	Primer p.	Rostro de Fabiana	
2	P. Detalle	Toma de cartas y libros	
2	Primerísimo primer p./ contra picado	Rostro de Fabiana	
2	P. Medio corto	Fabiana con los binoculares	
2	P. Medio/ contra picado	Toma de Fabiana	
2	Primer P. / Dolly	Rostro de Fabiana	
3	P. Medio	Fabiana y José Alejandro (protagonistas) junto a sus padres. Presentación de los padres	Track #1 De fondo En off Padre de José habla
3		Toma de los padres junto a Fabiana y José Alejandro	Track #1 De fondo José y sus padres hablan
1	P. Entero cenital	Maleta abierta. Presentación de los protagonistas y descripción de materiales usados.	Track #2
1	P. Entero cenital	Maleta abierta. <i>Stop motion</i> de materiales entrando en la maleta	
1	P. Entero cenital	Maleta cerrada. Presentación del final	

Tabla 6. Video "Faby/ Sr. Castro- Entre la literatura y la sinfonía"

Escena	Plano	Imagen	Audio
1	P. Entero Cenital	Maleta cerrada. Presentación del video	Track #1 Música principal
2	P. Detalle	Toma de los colores	
2	P. Detalle	Toma de libro o álbum	
2	Primer p.	Rostro de Verónica (protagonista)	
3	Primer p.	Presentación de madre. Toma de Verónica junto a su madre	Track #1 Música de fondo En off Madre de Verónica habla
2	Primer p.	Manos de Verónica con alguno de los objetos de la escenografía	Track #1 Música de fondo En off Madre de Verónica habla
2	P. Medio	Verónica jugando	Track #1 Música de fondo En off Madre de Verónica habla
2	P. Medio corto	Verónica jugando	Track #1 Música de fondo En off Madre de Verónica habla
2	P. Medio corto	Verónica interactuando con objetos y presentación de la protagonista	Track #1 Música principal
1	P. Entero cenital	Maleta abierta. Presentación descriptiva de los materiales usados	En off Verónica canta
1	P. Entero cenital	Maleta abierta. <i>Stop motion</i> de los objetos dentro de la maleta	En off Verónica canta
1	P. Entero cenital	Maleta cerrada. Presentación del final	En off Verónica canta

Tabla 7. Video “Verónica- Las facetas de una artista integral”

3.1.4 Mapa de navegación

Los espacios de la web están configurados de tal manera que el usuario sienta la necesidad de indagar, por lo tanto, el contenido del multimedia se divide en siete secciones destinadas a desarrollar en su totalidad el concepto que encierra el trabajo de grado.

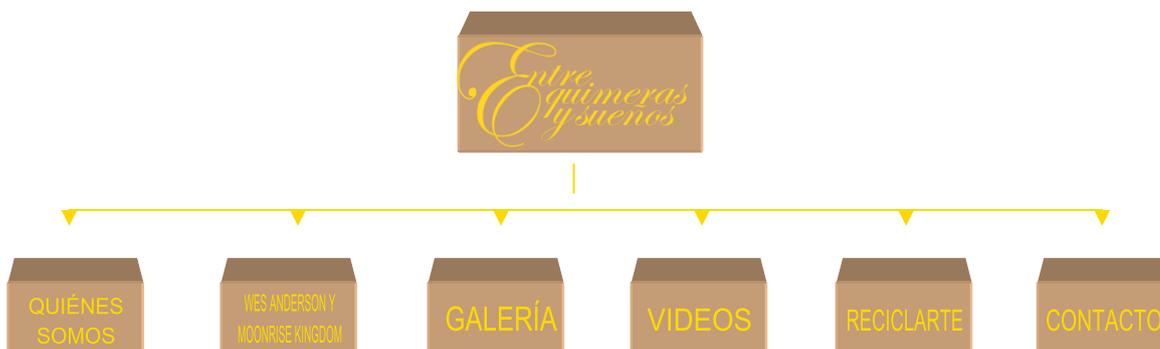


Figura 10. Mapa

3.1.4.1 Inicio

Muestra en el aspecto visual y sonoro un atisbo de lo que encontrarán en la página web. Está compuesto por cinco imágenes y un audio que dan la bienvenida al usuario.

3.1.4.2 Quiénes somos

A través de un video realizado como un tráiler explicativo, se condensa el qué, quién, cómo y porqué del proyecto Entre quimeras y sueños.

3.1.4.3 Wes Anderson y Moonrise Kingdom

Sintetiza una pequeña biografía y filmografía de Wes Anderson para que el usuario común conozca un poco sobre la vida y obra del autor que inspira esta tesis. Así mismo se ofrece un pequeño análisis de *Moonrise Kingdom* en conjunto con el respectivo tráiler.

3.1.4.4 Galería

Ocho galerías, con opción de presentación manual o automática como diapositivas, condensan una idea central que las unifica: plasmar la fantasía infantil al imaginar qué quieren ser estos cuando sean grandes.

3.1.4.5 Videos

Siete videos enmarcados complementan el concepto desarrollado en el aspecto general de la web. Detrás de escenas de la sesión fotográfica y pequeñas entrevistas a niños y padres, permiten que el usuario conozca el comportamiento, las características y los gustos de los protagonistas de este trabajo.

3.1.4.6 Reciclarte

Espacio en el que se explica cómo se utilizaron los materiales reciclados en este proyecto y se aclaran conceptos relacionados con el reciclaje en la vida diaria y cómo el *supra* reciclaje funciona en el desarrollo del arte en cualquiera de sus formas.

3.1.4.7 Contacto

Se ofrece un punto de comunicación entre las autoras del trabajo y el usuario.

3.1.5 Interfaz

Entre quimeras y sueños está desarrollada bajo una plataforma que funciona como gestor de contenidos llamada *Wordpress*. Específicamente bajo una plantilla gratuita que ofrece un aspecto predeterminado. Es sencilla e identificable, simple y minimalista. Con una interfaz encargada de dar facilidad al usuario para acceder a los contenidos, navegar por el menú de forma sencilla y efectiva, con elementos gráficos que permiten un cómodo disfrute de los componentes.

El menú tiene una relación coherente entre sus títulos porque proporciona una información inicial completa que incentiva al usuario a navegar en el sitio web. Esta simplicidad condensa un diseño de elementos gráficos que se ambientan en la página para que su estética y presentación los haga parecer parte de la película.

La interfaz de este trabajo de grado no sólo reside en la tecnología sino también en el usuario. Principalmente porque un multimedia que esté diseñado en torno a la comprensión del visitante, es más fácil de utilizar y de transmitir cualquier mensaje.

3.1.6 Función de los botones

Los botones están determinados por la funcionalidad que cumplen. Por un lado, se encuentran los que conforman el menú central, la sección de comentarios y la ruta de interactividad planteada por las autoras del trabajo de grado. Cada uno de ellos direcciona al espacio que ofrece cada vez que el usuario hace clic en él. Tienen la particularidad de cambiar de un color a otro cada vez que el visitante sitúa el mouse encima del botón; esto como forma de estímulo y respuesta interactiva.

Por otro lado, están los encargados del funcionamiento de la galería y de la reproducción de los videos. Cada una de las fotografías tiene un tratamiento que simula un botón interactivo ya que cada vez que el usuario se sitúa encima de ellas, estas originan un pequeño movimiento de *zoom in* como respuesta.

3.1.7 Hipertextos

El hipertexto en este multimedia permite el acceso a información fundamental. Principalmente porque cualquier usuario que se sienta ajeno al contenido, puede indagar y explorar en las diversas posibilidades que se ofrecen. Los hipervínculos no solo dirigen a una página sin salida. Indiferente de la categoría del menú que el usuario escoja, la respuesta inmediata serán los enlaces para continuar navegando y explorar las otras categorías que contiene la página.

Entre quimeras y sueños utiliza hipervínculos para ampliar la información y el contenido audiovisual. En la sección de *Wes Anderson y Moonrise Kingdom*, el usuario encuentra una serie de imágenes en las cuales puede hacer clic y visitar diferentes páginas relacionadas gracias a hipervínculos asociados a estas. Lo mismo sucede con el texto, ciertos hipervínculos permiten direccionar al usuario a una ficha fílmica y biográfica más amplia y páginas web oficiales. También el

visitante encuentra dos videos insertados de los servidores *Youtube* y *Vimeo* que no son de autoría propia. Estos complementan el sitio web y ofrecen perspectivas diferentes sobre un mismo tema.

La sección de videos ofrece el contenido desde una lista de reproducción del servidor *Youtube*, por lo tanto, el botón para ejecutar el comando de reproducción no pertenece directamente a la página web sino que funciona como elemento insertado. Esta opción permite que el usuario decida si quiere visualizar el contenido desde el multimedia o directamente desde el servidor.

En la sección de *Reciclarte* el usuario encuentra una imagen que diferencia conceptos entre el reciclaje, el *Upcycling*, la utilización de material reciclado y la reutilización en la ejecución del proyecto. Al mismo tiempo esta funciona como un hipervínculo que invita al usuario a disfrutar de los beneficios del *Upcycling* y aprender a utilizarlo en la vida diaria con solo hacer click en ella.

Los enlaces provenientes de *Youtube*, *Vimeo* y otras páginas web, son plataformas externas que brindan mayor familiaridad y rapidez a la navegación del usuario. Además, poseen un mayor alcance a posibles nuevos usuarios porque los videos forman parte de otros espacios con una gran cantidad de tráfico web.

4.1 Diseño audiovisual

4.1.1 Elementos gráficos

El multimedia para este trabajo de grado se caracteriza por un diseño que persigue un patrón estético, por lo tanto los elementos gráficos presentes son creados específicamente para perseguir los fines estéticos establecidos y proporcionar información atractiva para el usuario.

Las ilustraciones son parte importante para el trabajo de grado debido al público hacia el que este se dirige. Sobre todo para dar información con respecto al supra reciclaje; un tema bastante universal y de importancia para todos los rangos de edad.

El multimedia se muestra como un compendio de recursos audiovisuales dirigidos a la familia, que para adaptarse a los niveles de edad, incluye

ilustraciones digitales atractivas de creación propia. Estas resaltan la estética del espacio web y a su vez facilitan la interacción del usuario con el multimedia, ya que el aprendizaje en estos espacios requiere de entretenimiento y gran riqueza visual que invite a una navegación más simplificada.

Las ilustraciones son la carta de presentación con la que el usuario percibe el sitio. Para el trabajo de grado es ventajoso dar espacio a estas para que inviten a las personas a seguir indagando en cada recurso que la página ofrece.

Las cinco imágenes que dan la bienvenida al usuario a través del *Home*, son composiciones digitales únicas creadas en *Adobe Illustrator* y *Adobe Photoshop* a partir de varios puntos de inspiración como el poster promocional, la paleta de colores, las tipografías y los elementos simbólicos del film *Moonrise Kingdom*. Estas ilustraciones, adaptadas en congruencia con el concepto que desarrolla el trabajo de grado, poseen una capacidad de comunicación propia que brinda al usuario el realce de un contexto fantástico.

El logotipo de *Entre quimeras y sueños* presente en todas las imágenes del inicio, es un emblema distintivo que encierra la esencia propia del proyecto en cuanto a una estética minimalista. Este se establece en formato horizontal a partir de uno de los elementos que más preponderancia tiene en los films de Anderson, en especial, en *Moonrise Kingdom*: el uso de la tipografía para sintetizar un concepto.

4.1.2 Paleta de color

Como todo proyecto que se inspira en una estética establecida en un film, *Entre quimeras y sueños* persigue la paleta de colores que predomina en la historia desarrollada por Anderson. El rojo, amarillo, verde, azul, marrón y beige, en sus diferentes combinaciones, configuran el multimedia para perseguir una identidad gráfica cargada de poderío visual. Los colores negro y blanco aportan la carga neutra necesaria para mantener la concentración del usuario en los espacios que invitan a la lectura del texto.



Figura 11. Paleta de color

4.1.3 Uso de la tipografía

Para el fin del concepto estético que desarrolla Anderson en la película, es fundamental establecer el uso de la tipografía en el multimedia como elemento esencial por su capacidad estilística y transmisora. La tipografía *Cardo* en minúscula se aplica en todos los textos que aparecen en el multimedia para no interrumpir la lectura. Y en mayúscula, se utiliza específicamente para resaltar los títulos del menú superior central.

En conjunto a las anteriormente mencionadas, la tipografía *Edwardian Script ITC* complementa el espacio al aparecer en la configuración de los títulos de las fotografías, los videos y los indicadores en cada sección.

5.1 Diseño de sonido

El sonido es un elemento fundamental que Anderson utiliza en la construcción de *Moonrise Kingdom*. La figura del narrador que determina el sentido de la historia en la película, es la base del funcionamiento de la página oficial creada para el film.

Para este trabajo de grado el sonido tiene un aporte similar. En un reproductor en la parte inferior del *home*, la voz de una niña, la de su representante y parte de la banda sonora de *Moonrise Kingdom*, se convierten en el sonido unificado que da la bienvenida en forma narrativa a los usuarios.

En la sección de videos, el usuario puede disfrutar de parte de la banda sonora, composiciones originales por los niños protagonistas, audio directo y música gratuita proveniente de *Creative Commons*, en la serie de entrevistas destinadas a simular el tratamiento del sonido en la película.

6.1 Presupuesto

Este multimedia abarca diferentes aspectos del área audiovisual, por lo tanto, para la elaboración de este presupuesto se consultó con distintas partes especializadas en el área. Ya que básicamente en ningún lugar se encontrará una cotización que abarque el desarrollo de una producción en cuanto a la realización de un espacio web, el diseño, ilustraciones, el alquiler de equipos audiovisuales, utilería, vestuario y la postproducción. Empresas como *Rubik rental*, *Cinesa*, *Kó films*, *Cinemateriales*, *Oleo Studio* y trabajadores *freelance* a través de comunicaciones personales, permitieron crear una media que aproxime los costos de producción en cada aspecto. A continuación se presentan los montos expresados en Bs.

Ítem	Costo por día	Costo por (5) días
Equipos audiovisuales	42,352	211,760
Utilería	44,000	220,000
Vestuario y maquillaje	30,000	150,000
Locación	50,000	250,000
Mantenimiento	4,000	20,000
		Total: 851,760

Tabla 8. *Presupuesto para alquiler*

En los anexos se encuentra segmentada la lista con cada uno de los aspectos en consideración para la locación, utilería, el vestuario y los equipos.

Ítem	Costo unitario
Diseño web	65,620
Diseño de las ilustraciones y el logo	25,000
Total: 90,620	

Tabla 9. *Presupuesto para el diseño multimedia*

Ítem	Costo por video de 1' de duración	Costo por (7) videos de 1' de duración
Preproducción	66, 635	466,445
Producción	236, 200	1,653,400
Postproducción	74,200	519,400
Honorarios profesionales	172,300	1,206,100
Total: 3,825,345		

Tabla 10. *Presupuesto para servicios audiovisuales*

En los anexos se encuentra segmentada la lista con cada uno de los aspectos en consideración para la preproducción, producción y equipo de trabajo.

Ítem	Costo por video de 1' de duración	Costo por (7) videos de 1' de duración
Edición	2,000	14,000
Total: 14,000		

Tabla 11. *Presupuesto freelance para la edición*

6.2 Análisis de costos

En el aspecto técnico, cada una de las autoras de este trabajo de grado contó con los equipos necesarios para desarrollar las fotografías y los videos. Específicamente con (2) cámaras, un lente zoom, una balita, dos memorias de 16GB, baterías y trípode. Igualmente, con los programas necesarios para realizar las ilustraciones y la edición de fotografías/videos, como Adobe *Lightroom*, *Premiere*, *Photoshop* e *Illustrator*.

Por ser un trabajo que persigue la conservación ambiental, el alquiler de equipos de iluminación fue innecesario. Lo mismo sucede con la utilería y el vestuario. Ya que precisamente, para efectos de la tesis, se realizó con material reciclado, supra reciclado y reutilizado. A continuación se presentan los montos reales que manejó la producción del multimedia *Entre quimeras y sueños*.

Ítem	Costo por día	Costo por (5) días
Equipos audiovisuales	0	0
Utilería	0	0
Vestuario y maquillaje	0	0
Locación	0	0
Mantenimiento	0	0
		Total: 0

Tabla 12. *Presupuesto real para alquiler*

Ítem	Costo unitario
Diseño web	50,568
Diseño de las ilustraciones y el logo	0

Total: 50,568

Tabla 13. *Presupuesto real del diseño multimedia*

Ítem	Costo por video de 1' de duración	Costo por (7) videos de 1' de duración
Preproducción	0	0
Producción	0	0
Postproducción	0	0
Honorarios profesionales	0	0

Total: 0

Tabla 14. *Presupuesto real para servicios audiovisuales*

Ítem	Costo por video de 1' de duración	Costo por (7) videos de 1' de duración
Edición	0	0
Total: 0		

Tabla 15. *Presupuesto real para la edición*

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Un proyecto que condensa una serie de temáticas con aproximaciones diversas y cuerpos semánticos completos se convierte en un producto único con gran atractivo. Sin embargo, este necesita un trabajo arduo que implica el análisis individual de cada tema y la búsqueda de una conexión que permita encontrar el sentido ideal del producto audiovisual. Esto no solo aplica para una orientación teórica y práctica sino que también lo existe en el plano virtual.

Para efectos de este trabajo de grado, el multimedia es un espacio que condensa una serie de formatos dispuestos de tal manera que en conjunto sintetizan una idea previamente estipulada. Pero estos formatos adquieren sentido en cuanto son analizados individualmente de acuerdo a lo que cada uno aporta dentro del ámbito audiovisual para lograr un mensaje común.

Los proyectos audiovisuales que tienen como finalidad la exaltación de la creatividad, no solo se presentan como un reto para quienes deciden emprender este camino, sino que al mismo tiempo, cuando se trata de supra reciclar, reutilizar o reinterpretar un contenido de acuerdo a una estética tan exigente como la que presenta Wes Anderson, el autor se ve en la necesidad de dilucidar conexiones, establecer estrategias distintas o asumir la versatilidad como patrón guía. Todo esto de acuerdo con los recursos monetarios, técnicos y humanos disponibles.

Por ser una pieza audiovisual que condensa tres temáticas conectadas de forma única, la búsqueda de bibliografías que den soporte al estudio en general se torna escasa y difícil de conseguir en algunas ramas. Por ejemplo, la mayoría de los autores que realizan publicaciones en donde analizan la vida y obra de Wes Anderson son textos escritos en otros idiomas, de difícil acceso en Venezuela y con la capacidad de adquisición en dólares. Por lo tanto, se requiere extraer la esencia de la información genérica que se puede conseguir para que funcione como complemento de la subjetividad del autor.

La identidad que adquiere este trabajo audiovisual es producto de la libertad, inocencia, picardía, emotividad y expresividad que condensa el trabajo

con niños. Una de las partes más gratificantes de elaborar este multimedia fue experimentar la pureza con la que un niño interpreta la vida, codifica su propia voz y establece diversas formas para la búsqueda de su expresión. Sobre todo cuando los mensajes que se desprenden de este estudio, implican un llamado de atención a la consecución de prácticas de conservación ambiental y a la apropiación de la creatividad como método viable para la expresión individual y colectiva.

Elaborar un proyecto multimedia no es tan fácil como puede lucir para lograr un nivel técnico y narrativo. Al ser un espacio de difusión idóneo para la trascendencia del contenido, requiere el trabajo en conjunto con un equipo especializado en el diseño web. Estos normalmente orientan a los autores sobre las diferentes plataformas de creación para un multimedia, los beneficios y contras, las funciones y limitaciones que ofrece cada uno en cuanto a costos, tiempo y calidad.

El correcto asesoramiento con respecto a los videos, fotografías, ilustraciones, audio o textos concertados es fundamental, ya que de allí parte la esencia estructural del espacio web. Lo mismo aplica con aspectos técnicos de la fotografía y realización de videos en cuanto a las mejores formas para la recepción del sonido, la iluminación, tipos de lentes y la edición de acuerdo a intereses puntuales.

Por lo tanto, a cualquier autor que se plantee realizar un proyecto de esta índole, se recomienda:

- Seleccionar una idea llamativa y exigente en la que la disponibilidad de información en bibliografía no coarte su desarrollo.
- Verificar los recursos técnicos (equipos), humanos y monetarios con los que dispone el grupo de trabajo antes de comenzar a desarrollar el proyecto.
- Analizar las posibles vías a través de las cuales el producto puede funcionar al restringir los costos de producción.

- Recopilar elementos durante un período de tiempo previo para su posible reutilización o reciclaje. Así ese material podrá tener un tratamiento productivo y funcional en la pieza final.
- Buscar asesoramiento especializado en la preproducción, producción y postproducción del material que formará parte del multimedia.
- Crear una dinámica de trabajo multidisciplinaria entre el equipo.
- Si el proyecto implica el trabajo con niños, conocerlos previamente de acuerdo a sus intereses, gustos, comportamientos y formas de distracción en atención a la fatiga, molestia o hiperactividad, creará un ambiente recreacional para estos.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Paidós.
- Browning, M. (2011). *Wes Anderson: Why his movies matter*. ABC-CLIO.
- Casas, A. (2005). *Producción Cinematográfica*. México: UNAM.
- Educación, S. M. (2005). *Memoria, conocimiento y utopía. Anuario de la Sociedad Mexicana de Historia de la Educación*. . UCOL.
- Freiría, G. A. (2008). *Las TIC en la comunicación*. Lulu.
- Green, D. (2007). *¿Qué ha sido de la fotografía?* Gustavo Gili.
- Listorti, L., & Trerotola, D. (2010). *Cine encontrado ¿Qué es y adónde va el found footage?* Buenos Aires: Gob Ciudad de Buenos Aires.
- Langford, M. J. (1990). *La fotografía paso a paso*. Ediciones AKAL.
- Montañana, I. T., & Gómez, S. M. (2006). *Preproducción multimedia*. Valencia: Universidad Politécnica.
- Negroponte, N. (1995). *El mundo Digital*. Barcelona: Ediciones B.
- Pascual, J. A. (2007). *Grafismo multimedia: comunicación, diseño, estética*. Barcelona: Editorial UOC.
- Perera, M. V., & Cuevas, J. I. (2003). *Sociedad de la información y cultura mediática*. Netbiblio.
- Roche, D., & Schmitt-Pitiot, I. (2014). *Intimacy in Cinema: Critical Essays on English Language Films*. McFarland.
- Rodríguez, J. G., & Leite, L. V. (2008). *A vueltas con la alfabetización visual: lenguaje y significado de las películas de Wes Anderson*. Revista científica de iformación y comunicación.
- Rojo, P. A., (2006). *La empresa periodística multimedia: creación y difusión digital de contenidos interactivos*. Madrid, España: Siranda editorial.
- Seitz, M. Z. (2013). *The Wes Anderson Collection*. Estados Unidos.
- Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. Mexico: Santillana.

Thompson, J. (2010). *Playing with Books: The Art of Upcycling, Deconstructing, and Reimagining the Book*. Quarry Books.

VV.AA. (2014). *Sistemas multimedia: análisis, diseño y evaluación*. UNED.

Warner, J. (2013). *The Fantastic Mr. Anderson: A Biography of Wes Anderson*. Estados Unidos: LifeCaps.

Wright, T. (2001). *Manual de fotografía*. AKAL.

Webgrafía

Alberdi, M. (2012). *La Fuga*. Recuperado el 10 de noviembre de 2014, de <http://www.lafuga.cl/found-footage/44>

Alvarado, s.f., UNED. Recuperado el 14 de diciembre de 2014, de http://ocw.uned.ac.cr/eduCommons/direccion-de-produccion-de-materiales/evaluacion-de-productos-multimediales-didacticos/recursos_audiovisuales

Berenguer, X. (1997). *Formats*. Recuperado el 2 de diciembre de 2014, de <http://www.iaa.upf.es/formats/formats1/a01et.htm>

Castelló, M. (2013) Las dos caras del cine. Recuperado el 13 de diciembre de 2014, de <http://lasdoscarasdelcine.blogspot.com/2013/03/moonrise-kingdom-2012.html>

Centro de Artigo. (2010). Recuperado el 5 de diciembre de 2014, de http://centrodeartigo.com/articulos-de-todos-los-temas/article_27843.html

Colares (s.f.) *El sonido en la multimedia: la importancia de la producción del audio en los diseños de materiales multimedia para la enseñanza*. Recuperado el 15 de diciembre de 2014, de <http://gte2.uib.es/edutec/sites/default/files/congresos/edutec99/paginas/20.html>

Ecoembes. (2014). *Ecoembes*. Recuperado el 18 de noviembre de 2014, de <http://www.ecoembes.com/es/ciudadanos/sala-de-prensa/notas-de-prensa/ecoembes-ecoalf-y-efti-convocan-la-segunda-edicion-del>

Focus Features (2012). *A magical place*. Recuperado el 4 de febrero de 2015, de http://www.focusfeatures.com/article/a__magical_place?film=moonrise_kingdom

Feaures, F. (2012). *Moonrise Kingdom*. Recuperado el 4 de febrero de 2012, de <http://www.moonrisekingdom.com>

Gladina, M. N. (2011). *Scribd*. Recuperado el 27 de noviembre de 2014, de <http://es.scribd.com/doc/36584639/Upcycling>

Gutiérrez, M. (2010). *Monnagu*. Recuperado el 5 de diciembre de 2014, de <http://monnagu.blogspot.com/>

Hutton, A. y Rutter, J. (s.f.) *Moonrise Kingdom Production Notes*. Recuperado el 3 de febrero de 2015 en <http://www.festival-cannes.fr/assets/Image/Direct/045115.pdf>

Hypcycle. (2011). Recuperado el 22 de noviembre de 2014, de <http://hipcycle.com/what-is-upcycling>

IMDB. (1990), Recuperado el 22 de noviembre de 2014, de <http://www.imdb.com/>

Lynch y Horton (2011). *Web style guide*. Recuperado el 14 de diciembre de 2014, de <http://www.webstyleguide.com/index.html>

Mendoza, F. (2014). *Correo Cultural*. Recuperado el 2 de diciembre de 2014, de <http://www.correocultural.com/2014/04/el-arte-de-la-palabra-la-tipografia-el-reciclaje-protagoniza-instalacion-de-teresa-mulet/>

Muerza, Á. F. (2009). *Consumer*. Recuperado el 5 de noviembre de 2014, de http://www.consumer.es/web/es/medio_ambiente/urbano/2009/12/17/189900.php

Mupart. (2012). Recuperado el 10 de noviembre de 2014, de http://mupart.uv.es/obra/ver/id/459/El_documental_de_metrage_encontrado_y_la_tica_de_la_apropiacion_de_la_imagen_filmica.html

Our Town: Setting (s.f.) SHMOOP University. Recuperado el 3 de febrero de 2015, de <http://www.shmoop.com/our-town/setting.html>

Platt, R. (2012) *Benjamin's Britten Moonrise Kingdom*. Recuperado el 2 de febrero de 2015, de <http://www.newyorker.com/culture/culture-desk/benjamin-brittens-moonrise-kingdom>

Roe, H. (2009). *Huguette Roe Photography* . Recuperado el 2 de diciembre de 2014, de <http://www.hroephoto.com/>

Trashion, Filosofía, Historia. *Centro de Artigo*. (2010). Recuperado el 5 de diciembre de 2014, de http://centrodeartigo.com/articulos-de-todos-los-temas/article_27843.html

Vitalis: Gente, Comunicación y Ambiente. (2001). Recuperado el 12 de noviembre de 2014, de <http://www.vitalis.net/recursos/residuos-y-desechos/reciclaje/>

Referencias de Tesis

Coronado y Ayala (2012), *Delegando Futuro*, tesis de grado, Universidad Católica Andrés Bello.

Díaz, J. A. (1999). *La basura ¿Un problema comunicacional?: El papel de las campañas audiovisuales en el problema de los desechos sólidos*. Universidad Católica Andrés Bello.

Bardon, L., Roldán, J. & Toussaint F. (2011). *Rebranding: Un cortometraje de ficción inspirado en la estética de "Rushmore" de Wes Anderson*, tesis de grado, Universidad Católica Andrés Bello.

Referencias de película

Anderson. W. (2012). *Moonrise Kingdom*, [Película de cine]. Estados Unidos. Focus Features.

VI. ANEXOS

Comunicación personal

Universidad Católica Andrés Bello

14 de enero de 2015

Profesor entrevistado: Marcelino Ortiz

Alumnas: Johana Garcia y Eileen Vera

Buenas Tardes profesor. La presente es para solicitarle una entrevista via web para nuestra tesis de grado titulada "Entre sueños y quimeras, un espacio audiovisual inspirado en la estética Wes Anderson". De antemano le agradecemos por tomarse el tiempo de leer y responder estas preguntas para contribuir con este proyecto.

1. ¿Qué es un multimedia, y cuál es el papel que este representa en los mass media, específicamente en el campo de las artes audiovisuales?

En la búsqueda de conectividad e interactividad para transmitir mensajes, noticias e información en tiempo real entre usuarios más allá de una simple digitación de datos, se logra la unión de varios medios, tales como texto, imágenes, sonido, video, animación etc. Un multimedia es la combinación o unión de varias elementos con la finalidad de facilitar la interacción con los usuarios o destinatarios finales. Esto permite difundir contenido de texto, sonio, video en formato digital, en tiempo real y a velocidades impresionantes.

Básicamente la era digital, internet, el mejoramiento del ancho de banda, o conexión por banda ancha, los smartphones, permiten la unión y configuración de medios de comunicación de masa como la televisión, la radio, la prensa en otra realidad inmediata y de un amplio y rico contenido audiovisual y con un poder excepcional que permite difundir y recibir gran cantidad de información a tal punto que ahora el problema no es la cantidad sino lo calidad de la información. Como influye esto en las artes audiovisuales, desde el mismo momento en que se permite la creación de

contenido audiovisual en forma digital, eso implica todo un cambio de paradigma, debido a que se hace a un lado los formatos tradicionales y se incursiona en una nueva realidad que influye no solo en el acto creativo, sino de costos y de participación, ahora es posible realizar increíbles productos multimedia en la comodidad de nuestros hogares u oficinas, incluso en los tiempos de ocio, y los cuales se pueden dar a conocer en tiempo real incluso recibir la participación, colaboración u opinión y críticas de terceros expertos o no, antes de que los productos salgan al mercado o simplemente se den a conocer al mundo.

2. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de difundir contenidos creativos en un espacio multimedia en comparación con las publicaciones físicas?

Ventajas: bajo costo, ahorro de recursos, que le dan la vuelta al mundo en cuestión de segundos, minutos, horas, la revisión, cambio y modificación puede realizarse en horas y minutos y no en días. Cualquier persona puede transformar su casa, taller o garaje en un centro de producción o elaboración de productos multimedia increíbles, donde su limitación básica es la creatividad y conocimiento de las herramientas.

Desventajas:

Se pierde la interacción entre seres humanos y de alguna forma el contacto con la realidad.

No todas las personas tienen los equipos que les permitan acceder a esos recursos multimedia.

Debido a la rapidez y al bajo costo de producirlo, se crea mucho contenido inapropiado o ineficaz.

Se saturan los espacios de información que puede o no ser veraz.

Se pierde de algún modo la privacidad

3. ¿Cuáles son los formatos más utilizados en imágenes, video y audio de un espacio multimedia?

Eso depende mucho del contenido y de la calidad del sitio, así como del país y de las tecnologías existentes. En imágenes los formatos más usados

son el GIF, PNG, JPG, TIF, BMP en video: AVI, MPEG, VMW, FLV, MOV.

En audio: WAP, MP3, MDI

4. ¿Cuál es la importancia de cada uno de los recursos audiovisuales que conforman un espacio multimedia? ¿Es posible realizar este sin el apoyo de esos recursos?

Ellos son los que permiten la configuración del espacio multimedia, un multimedia sin recursos audiovisuales pierde sentido, puede ser otra cosa más no un multimedia, el hecho de poder disponer de video, sonido, animaciones, imágenes, eso es el sentido del multimedia. Y en esos recursos está la riqueza para la difusión de los contenidos, de la información.

Ilustraciones







Cotizaciones



Eileen Vera
DOC-2015-080
Pág 1 de 1

CLIENTE:	Eileen Vera
DESCRIPCION:	Servicio de producción para video corporativo, que incluye: honorarios profesionales, alquiler de equipos y estudio para grabación durante 1 día en Caracas y post-producción.
PROYECTO:	MICRO CORPORATIVO
FECHA:	31 de AGOSTO de 2015
DURACION:	1 minuto
PRESUPUESTO #	DOC-2015-080

HONORARIOS PROFESIONALES	
Director General, Coordinador de Proyecto, Asistente de Producción, Director de fotografía-Camarógrafo, 3 Asistentes (cámara, eléctrico y de estudio) y Sonidista por 1 día de grabación.	Bs 149.600,00
Sub-total HONORARIOS PROFESIONALES	Bs 149.600,00

ALQUILER DE EQUIPO DE GRABACIÓN	
Equipo de Cámara HD (incluye: accesorios, trípode, monitor, baterías y óptica básica). Óptica especial. Equipo de iluminación, chroma y sonido por 1 día de grabación.	Bs 71.270,00
Sub-total ALQUILER DE EQUIPO DE GRABACIÓN	Bs 71.270,00

COSTOS DE PRODUCCIÓN	
Viajes de alimentación y transporte para 7 personas. Alquiler de Estudio de Grabación. Material virgen de grabación (Discos ópticos y baterías). Gastos de producción por 1 día de grabación. Seguro del personal.	Bs 152.928,00
Sub-total COSTOS DE PRODUCCIÓN	Bs 152.928,00

GASTOS DE POST-PRODUCCIÓN	
Edición en sala no-lineal (16 horas). Realización de animaciones y paquete gráfico (incluye gráficas 2D). Música de librería. Realización de banda sonora. Gastos de post-producción. Disco LTO para respaldo. 2 Masters en formato DVD.	Bs 83.400,00
Sub-total GASTOS DE POST-PRODUCCIÓN	Bs 83.400,00
TOTAL NETO	Bs. F 457.198,00

NOTAS:

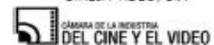
1. **NO SE INCLUYE:** IVA, guion y locución.
2. Vigencia de 15 días.
3. **Forma de pago:** 50% con la aprobación del presupuesto y 50% restante al finalizar proyecto.

APROBADO POR

Eileen Vera

ELABORADO POR

CINESA VIDEO, C.A





Caracas, 10 de Agosto de 2015.

Sres.

Entre quimeras y sueños

Presente,

Atn: Johana García

Por medio de la presente, sometemos a su consideración el siguiente presupuesto por la realización de un video de 1' de duración, para Entre quimeras y sueños de acuerdo a lo solicitado.

Presupuesto de Producción N° 2015029

Este presupuesto tiene una validez de 10 días a partir de la presente fecha.
Una vez aprobado este presupuesto se requiere del 70% de adelanto.
El 30% restante será requerido a la entrega del producto. Este Presupuesto no incluye copias.

Atentamente,

Beatriz Ravell
Productora Ejecutiva

A.- PRE PRODUCCIÓN			
		COSTO UNIDAD	COSTO TOTAL
A-1	Búsqueda de Locaciones	6,000	
A-2	Prueba Fotográfica / Video	0	
A-3	Movilización y Viáticos	6,000	
A-4	Shooting Board	20,000	
A-5	Casting	30,000	
A-6	Otros	0	
Sub Total Pre producción			62,000
B.- HONORARIOS			
		COSTO UNIDAD	COSTO TOTAL
B-1	Director de Fotografía	25,000	
B-2	Director de Arte	25,000	
B-3	Coordinadora de Producción	20,000	
B-4	Asistentes de Producción	15,000	
B-5	Maquillador / Estilista	15,000	
B-6	Vestuarista	15,000	
B-7	Utilero	18,000	
B-8	Personal Técnico	62,000	
B-9	Otros	0	
Sub Total Honorarios			195,000
C.- COSTOS DE PRODUCCIÓN			
		COSTO UNIDAD	COSTO TOTAL
C-1	Alquiler de Locación y Permisos, etc.	50,000	
C-2	Alquiler de Instrumentos Musicales	18,000	
C-3	Utería	18,000	
C-4	Vestuario	15,000	
C-5	Comidas y Atención en el set	70,000	
C-6	Cámara	90,000	
C-7	Equipo de Iluminación	90,000	
C-8	Sonido Directo	26,000	
C-9	Gastos de Producción	12,000	
C-10	Otros	0	
Sub Total Producción			389,000
D.- POST PRODUCCIÓN			
		COSTO UNIDAD	COSTO TOTAL
D-1	Corrección de Color	20,000	
D-2	Edición Off Line	10,000	
D-3	Edición On Line	10,000	
D-4	Animación 2D	25,000	
D-5	Otros	0	
Sub Total Post producción			65,000
SUB TOTAL Bs.....			711,000
MARK UP 20% Bs.....			142,000
GRAN TOTAL Bs.....			853,000

Rubik Rental

Caracas 31 Agosto 2015
Número: 891

Eileen Vera
Eileen Vera
Estudiante UCAB
C.I: 22015228
eileensvcastaneda@gmail.
com
04122930480
Nro. 0891

Rental de equipos de cine
Realización de Trabajo
Especial de Grado

Cant.	COD.	Descripción	Precio unitario	Total
5	CSD-30	Cámara DGRL Canon 5D Mark II, 2 baterías, cargador, 2 memorias Compact Flash 16 Gb, trípode y cabezal Manfrotto, lector de memorias Compact Flash + lente 28-135 mm f3.5 30% Descuento	Bs.3.500,00	Bs.17.500,00
5	KAU1-30	Kit de audio 1: Micrófono Boom, cable, zepelino y araña, 3 cables canon de 5, 5, 12m, Baterías Sennheiser + Grabador de Campo Zoom H4n con memoria SD 8 Gb + 1 audifono Sennheiser, 12 baterías recargables, cargador, lector de memorias 30% Descuento	Bs.2.800,00	Bs.14.400,00
			Subtotal	Bs.31.900,00
			IVA	Bs.3.828,00
			Total	Bs.35.728,00

Producciones Rubik C.A./ Rif: J-29554217-8/ San Bernardino. Av. Los Proceres, Mactor Ofic 10
Caracas/ Pagos a Banesco, Cuenta Corriente/ 0134-0350-3335-0103-9425.

www.rubikos.com / rubikos@gmail.com / 0212 310 57 48



REPRESENTACIONES VENPROSER JJ, C.A
CENTRO COMERCIAL MACAIRA PLAZA, NIVEL PLAZA O MINTIENDAS,
LOCAL NP145, GUATIRE, MIRANDA.
TELÉFONOS: 0412-544.97.56.

R.I.F. : J-40236491-1

Fecha Emisión: 10/08/2015

Presupuesto: 00-1309

Cliente: Johana García	Condic. Pago:
Dirección:	Inicio 50% al Finalizar 50% resto
Teléfonos:	Vendedor: Johan Barrezuela
R.I.F.:	Moneda: Bs.

Cantidad	Descripción	Unid.	Precio Unitario.	Neto
1	Desarrollo Web (Wordpress Básico)	Unid.	40.000,00	40.000,00
1	Theme SYDNEY PRO VERSION	Unid.	31.850,00	31.850,00
1	Hosting 5 GB (Cancelación Anual)	Unid.	5.000,00	5.000,00
1	Dominio.com.ve (Cancelación Anual)	Unid.	150,00	150,00

Observación: El valor del Hosting varía anualmente según el cambio de la moneda.

Sub-Total:	77.000,00
12.00% I.V.A.:	9.240,00
Otros:	0,00
Neto:	86.240,00



Oleo Studio, C.A. <ventas@oleostudio.com>

13:46 (hace 17 minutos) ☆



para mí ▾

Saludos Srita Eileen Vera, desde **Oleo Studio, C.A.** esperamos tenga muy buen día, muchas gracias por contactarnos, esperamos podamos trabajar juntos y nos permita formar parte de la creación de su Imagen Corporativa.

El presupuesto enviado tiene una validez de 10 días continuos.

En nuestra página web pueden ver nuestros más recientes trabajos <http://oleostudio.com/portfolio/> y filosofía, www.oleostudio.com

Sería un placer para nosotros trabajar para ustedes.

Nuestros precios no incluyen Impresión es solamente DISEÑO

A continuación le presentamos los servicios que le ofrecemos, que ayudaría a cubrir las necesidades de su empresa según lo solicitado:

DISEÑO GRAFICO (Nuestros precios no incluyen Impresión es solamente DISEÑO)

1.- LOGOTIPOS (Nuestros precios no incluyen Impresión es solamente DISEÑO)

DISEÑO O REDISEÑO DE LOGOTIPOS BASIC:

Incluye:

- Tres (03) Propuestas de diseño
- Tres (03) Tandas de modificaciones
- Realización del trabajo por Un (01) diseñador encargado al proyecto.
- Entrega de Archivos editables en formatos digitales para aplicación en diferentes piezas.

Tiempo de desarrollo: cinco (05) días Hábiles

INVERSIÓN: Bs. 6.250,00

DISEÑO O REDISEÑO DE LOGOTIPO STANDARD:

Incluye:

- Cinco (05) propuestas de diseño
- Modificaciones llimitadas según las sugerencias del cliente.
- Realización del trabajo por Dos (02) diseñadores encargados del proyecto.
- Entrega de Archivos editables en formatos digitales para aplicación en diferentes piezas.
- Incluye manual de usos resumidos.

Tiempo de desarrollo: cinco (05) días Hábiles

INVERSIÓN: Bs. 10.000,00

DISEÑO O REDISEÑO DE LOGOTIPO AVANZADO:

Incluye:

- Cinco (05) propuestas de diseño
- Modificaciones llimitadas según las sugerencias del cliente.
- Realización del trabajo por Tres (03) diseñadores encargados del proyecto.
- Entrega de Archivos editables en formatos digitales para aplicación en diferentes piezas.
- Incluye manual de usos resumidos.
- Naming (creación de nombre de marca) o Slogan

Tiempo de desarrollo: siete (07) días Hábiles

INVERSIÓN: Bs. 12.500,00

DISEÑO DE LOGOTIPO DE EMERGENCIA:

Incluye cuatro (04) propuestas, la propuesta elegida tiene cuatro (04) modificaciones según las sugerencias del cliente, se comienza a trabajar una vez se haya confirmado el pago del mismo y se entrega veinticuatro (24) horas después de su cancelación y entrega del Brief (el cual debe estar lleno completamente).

Tiempo de desarrollo: Un (01) día hábil

INVERSIÓN: Bs. 18.750,00

2.- DISEÑO WEB:

DISEÑO PÁGINA WEB: (Nuestros precios no incluyen Impresión es solamente DISEÑO)

Incluye:

- Siete (07) secciones entre las que ofrecemos: seis (06) secciones informativas y un (01) formulario de contacto
- Blog Corporativo
- Integración de redes sociales
- Backup con toda su información

- Backup con toda su información
- Integración con Google Analytics
- Diseño responsive en HTML5 (A adaptado para dispositivos Móviles: Tablets, smartphones, etc.
- SEO básico inicial (para posicionamiento en motores de búsqueda: Google, bing, Yahoo)
- 5 Cuentas de correo
- Página totalmente autoadministrables
- Panel de Control privado con usuario y contraseña para administración de pagina
- Hosting
- Dominio [.com.ve](http://www.com.ve)
- Requerimientos especiales serán cobrados de forma adicional
- Si desea Dominio [.com](http://www.com) la cancelación es adicional.

Tiempo de desarrollo: Diez (10) días Hábiles
INVERSIÓN: Bs. 25.000,00

DISEÑO DE BLOG PERSONALES / EMPRESARIALES: (Nuestros precios no incluyen Impresión es solamente DISEÑO)

Incluye:

- Tres (03) secciones entre las que ofrecemos: dos (02) secciones informativas y un (01) formulario de contacto
- Integración de redes sociales
- Backup con toda su información
- Integración con Google Analytics
- Diseño responsive en HTML5 (A adaptado para dispositivos Móviles: Tablets, smartphones, etc.
- SEO básico inicial (para posicionamiento en motores de búsqueda: Google, bing, Yahoo)
- 5 Cuentas de correo
- Página totalmente autoadministrables
- Panel de Control privado con usuario y contraseña para administración de pagina
- Hosting
- Dominio [.com.ve](http://www.com.ve)
- Requerimientos especiales serán cobrados de forma adicional
- Si desea Dominio [.com](http://www.com) la cancelación es adicional.

Tiempo de desarrollo: Diez (10) días Hábiles
INVERSIÓN: Bs. 20.000,00

DISEÑO DE PLANTILLAS DE MERCADO LIBRE: (Nuestros precios no incluyen Impresión es solamente DISEÑO)

*Publicación de Servicios / **INVERSIÓN: Bs. 3.500,00***

El proceso de cada proyecto es el siguiente:

- 1.- Presentación del presupuesto
- 2.- Aprobación del presupuesto con cancelación del 50% de Inicial
- 3.- Llenado de Brief por parte de la empresa contratante (el cual debe ser llenado de forma completa)
- 4.- Creación de propuestas gráficas
- 5.- Correcciones de propuestas gráficas
- 6.- Aprobación del arte final
- 7.- Cancelación del 50% restante del presupuesto.
- 8.- Se publica el Sitio Web / Se entrega arte final.

En caso de contratar algún proyecto que incluya Logotipo, cada Nueva Propuesta posterior a las cinco propuestas iniciales tendrá un costo adicional

Las cinco propuestas iniciales tienen modificaciones ilimitadas sin costo alguno

Tenemos muchos otros servicios, no dude en contactarnos para realizar un plan diseñado a su medida

Estamos a su entera disposición, no dude en contactarnos.

Le invitamos a leer nuestras políticas, términos y condiciones en el siguiente enlace <http://oleostudio.com/contrato-de-servicios/>

Atte. Lcda. Doralis Vargas // Gerente de Ventas
Dpto. de Ventas | Oleo Studio, C.A.

Sitio Web: www.oleostudio.com

Chat en vivo: www.oleostudio.com/chat

Telefonos: 58 (274) 4158204 // 58 (424) 7089050

Horario de atención al cliente: Lunes a Jueves de 08 am a 06 pm

Vestuario y utilería

Unidad	Costo
Cuentos de niños	Bs. 800,00 c/u
Zapatos de bebé	Bs. 2.500,00
Conjunto para bebé	Bs. 7.400,00
Cintillo para bebé	Bs. 350,00
Cámara para niñas	Bs. 5000,00
Sábanas blancas	Bs. 6000,00
Envases de vidrio	Bs. 40,00
Pinceles de arte	Bs. 900,00
Temperas	Bs. 160,00
Maleta vintage	Bs. 18.000,00
Paleta para pintor	Bs. 600,00
Gorro de bebé	Bs. 400,00
Guantes para bebé	Bs. 400,00
Ropa interior tejida de bebé	Bs. 800,00
Discos de acetato	Bs. 300,00
Amplificador de guitarra	Bs. 29.900,00
Guitarra	Bs. 20.000,00
Micrófono	Bs. 2.000,00
Baquetas de percusión	Bs. 1.680,00
Sombrero de bebé	Bs. 1.500,00
Medias de bebé	Bs. 450,00
Vestido de bebé	Bs. 2.500,00
Disfraz de héroe	Bs. 4.500,00
Pelota de futbol	Bs. 3.500,00
Guante de baseball	Bs. 4.900,00
Pistola de agua	Bs. 1.500,00
Casco de bombero	Bs. 11.000,00
Antifaz de héroe	Bs. 270,00
Álbum de fotos	Bs. 1.500,00

Cámara vintage	Bs. 8.190,00
Peluche	Bs. 1.500,00
Colores	Bs. 1.000,00
Parches scout	Bs. 50,00 c/u
Camisa de niña	Bs. 4.000,00
Short de niña	Bs. 3.000,00
Bata de laboratorio	Bs. 3.500,00
Guantes de látex	Bs. 2.800,00
Envases de laboratorio	Bs. 2.000,00
Carpetas	Bs. 20,00 c/u
Franelilla de niño	Bs. 540,00
Lentes para niño	Bs. 3.000,00
Jeringa	Bs. 20,00 c/u
Lentes de sol	Bs. 1.500
Vestido de niña	Bs. 5.000,00
Zapatos de tacón para mujer	Bs. 8.900,00
Esmalte de uñas	Bs. 195,00 c/u
Cartera para mujer	Bs. 3.000,00
Perfume	Bs. 4.999,00
Paleta de sombras	Bs. 1.500,00
Labiales	Bs. 1.000,00 c/u
Brocha de maquillaje	Bs. 1.900,00
Accesorios para niña	Bs. 115,00 c/u
Sombrero	Bs. 900,00
Camisa de futbol	Bs. 2.350,00
Short de futbol	Bs. 1.000,00
Órgano eléctrico	Bs 20.000,00
	Total: Bs. 210.829,00

Los productos de utilería enlistados, forman parte de la construcción de escenografía y vestuario, cuyo precio fue obtenido por referencias del sitio web de Mercado Libre Venezuela.