

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I



**LA INFORMACIÓN DE LA PRODUCCIÓN
AUDIOVISUAL: EL “SOFTWARE” APLICADO COMO
MÉTODO ALTERNATIVO A LAS FÓRMULAS DE GESTIÓN
CLÁSICAS**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Jorge Clemente Mediavilla

Bajo la dirección del doctor
José G. Jacoste Quesada

Madrid, 2004

ISBN: 84-669-2479-5

T 27324
I

JORGE CLEMENTE MEDIAVILLA

**La informatización de la producción audiovisual:
el *software* aplicado como método alternativo
a las fórmulas de gestión clásicas**



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE



5314071973

TESIS DOCTORAL

DIRECTOR: DR. JOSÉ G. JACOSTE QUESADA

PROFESOR TITULAR DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD I



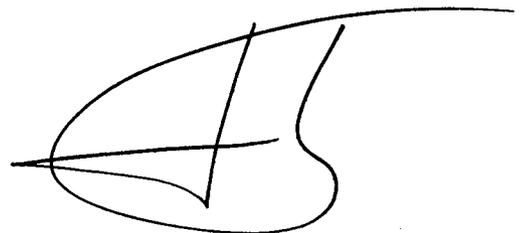
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I

Madrid, 2003

Tesis Doctoral que se presenta en el Departamento de
Comunicación Audiovisual y Publicidad I, bajo la dirección
del Dr. José G. Jacoste Quesada.

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'J' and 'Q' that are interconnected. The signature is written in a cursive style with a long horizontal stroke extending to the right from the top of the 'Q'.

V° B° del Director,

A Isabel,

por su comprensión.

A mis padres y hermanos.

AGRADECIMIENTOS

Durante todo el proceso que ha supuesto la elaboración de la presente investigación he debido solventar no pocas cuestiones referentes a los más diversos hechos. Entre las personas a las que me he dirigido para intentar dar solución a dichas cuestiones se encuentra el Dr. Ramón Roselló, quien siempre ha estado a mi lado cuando era necesario y me ha ayudado a resolver con su buen criterio cuantas preguntas le he formulado. Gracias, Ramón.

A Jesús Martínez, Francisco Ortiz y Francisco Soriano les agradezco su colaboración a la hora de poder presentar este trabajo, ya que la calidad del soporte físico de esta investigación no habría sido posible sin su aportación.

A Carlos Ortiz debo agradecerle su disponibilidad a la hora de solucionar problemas relacionados con el mundo de la composición por ordenador y del entorno *Mac* en particular: sin su colaboración, no habría podido terminar esta investigación.

En los inicios y durante el desarrollo de esta tesis, varias personas han contribuido en la consecución de la información necesaria para llegar a entender ciertos programas informáticos, así como también para conseguir el propio *software* que aquí se ha tratado: gracias a Guillermo de Miguel, Richard Walker, Pedro Sopeña y Miguel Alcantud.

Algunos manuales indican a los doctorandos en sus páginas que no es muy ortodoxo agradecer su colaboración a los directores de tesis, ya que es obligatorio que aporten todo el talante crítico a los capítulos que le va presentando el doctorando. Pero en este caso, además de la necesaria y obligada crítica, el Dr. José G. Jacoste ha contribuido en este trabajo con su innegable experiencia como profesional del audiovisual. Muy pocos doctorandos cuyas tesis versan sobre temas tan específicos tienen la suerte de contar como director de tesis con una personalidad como la de José G. Jacoste. Por todo ello, gracias.

Por último, me gustaría mostrar mi gratitud a todos los amigos que han mostrado su interés por el desarrollo de este trabajo durante su elaboración.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO PRIMERO: OBJETO DE ESTUDIO.....	16
1.1. Definición.....	17
1.2. Organización implicada en el proceso de producción.....	25
1.2.1. El Productor	25
1.2.2. El Director de producción	33
1.2.3. El Director Realizador	35
1.2.4. Recursos humanos de producción	37
1.2.5. Estructura organizativa	42
1.3. Las formas clásicas de gestión de la producción	45
1.3.1. La gestión de la producción	45
1.3.2. De los comienzos a la actualidad	49
CAPÍTULO SEGUNDO: OBJETIVOS	51
CAPÍTULO TERCERO: HIPÓTESIS BÁSICAS	53
CAPÍTULO CUARTO: CONTEXTO.....	57
4.1. Contexto temporal	58
4.2. Contexto espacial.....	59
4.3. Contexto temático.....	61

	Pág.
CAPÍTULO QUINTO: METODOLOGÍA	63
5.1. Descripción de las formas clásicas de gestión	64
5.2. Tipología del <i>software</i> audiovisual	77
CAPÍTULO SEXTO: <i>SOFTWARE</i> DE GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN	84
6.1. <i>Software</i> para la fase de creación	85
6.2. <i>Software</i> para la fase de planificación	87
6.3. <i>Software</i> para la fase de previsión y control del gasto	92
6.4. <i>Software</i> integral	94
6.5. Otros tipos de <i>software</i>	95
CAPÍTULO SÉPTIMO: ANÁLISIS DEL <i>SOFTWARE</i> APLICADO	97
7.1. Descripción analítica del <i>software</i> de planificación.....	99
7.1.1. Formateo de guiones	99
7.1.2. Planes de rodaje / grabación	111
7.2. Descripción analítica del <i>software</i> de previsión /control del gasto ..	134
7.3. Descripción analítica del <i>software</i> integral	150
7.4. Análisis comparativo del <i>software</i> analizado	199
CONCLUSIONES	219
BIBLIOGRAFÍA	239
Libros	240
Revistas	243
Internet	243

ANEXOS

Anexo I. Hojas de desglose	246
Anexo II. Planes de rodaje	250
Anexo III. Modelos presupuestarios	253
Modelo presupuestario vigente en España hasta 1997	254
Modelo presupuestario vigente en España desde 1998	291
Modelo presupuestario francés	316
Modelo presupuestario estadounidense	334
Anexo IV. Resúmenes de gastos	368
Resumen de gastos departamento de decoración	369
Resumen de gastos departamento de producción	371
Resumen de gastos genérico	373
Anexo V. Previsión de gastos	375
Anexo VI. Informes Programa <i>MovieMagic Scheduling</i> ®	381
Plan de rodaje	382
Orden de trabajo	389
Desglose de atrezzo	391
Desglose de personajes	393
Desglose de figuración	395
Desglose de localizaciones	397

	Pág.
Desglose de escenarios	399
<i>Day out of days</i>	401
Anexo VII. Informes Programa <i>MovieMagic Budgeting</i> ®	403
<i>Topsheet</i> (resumen por grupos de gasto)	404
<i>Chart of Accounts</i> (nivel de cuentas de gasto)	406
<i>Fringe, Globals, Subgroups Table</i> (índice de márgenes, globales y subgrupos)	408
Anexo VIII. Informes programa <i>Filmmaker Software</i> ®	410
Orden de trabajo	411
Parte de <i>script</i>	413
Parte diario de producción.....	415
<i>Petty Cash</i> (recibo de adelanto de dinero a justificar)	417
<i>Crew Time Card</i> (control de tiempos equipo técnico)	419
Anexo IX. Informes programa <i>Produsoft</i> ®	421
Guión por elementos.....	422
Desgloses.....	425
Plan de rodaje	439
Anexo X. Informes programa <i>Gorilla</i> ®.....	448
Informes del proyecto.....	449
Informes de la agenda de contactos	452
Informes del calendario	459

	Pág.
Informes de la planificación	462
Informes del presupuesto	473
Informes de montaje	477
Anexo XI. Plan de rodaje <i>Microsoft Excel</i> ®	479



INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

La fabricación de un producto audiovisual ha sido concebida por algunos autores como un proceso dotado de cierta singularidad, en el que intervienen una serie de factores que implican una aleatoriedad que supone, sin duda, parte de la especificidad que caracteriza a la producción audiovisual. La posible inexactitud en el conocimiento de ciertos datos, inherente al propio proceso de fabricación y comercialización del producto audiovisual, conlleva una dosis de incertidumbre que en otros sectores ajenos al que ahora abordamos, podría tener rango de error, fallo o ausencia de profesionalidad en las personas responsables.

La peculiaridad de cada obra audiovisual conduce al Productor hacia una aventura cada vez que inicia el proceso de realizar una idea. Múltiples y variados son los factores que intervienen en la producción de una película o de cualquier producto audiovisual, y muchos de ellos difíciles de controlar, lo cual lleva al empresario a madurar mucho su proyecto antes de darle su visto bueno.

Ante toda esa incertidumbre y en pro de la minimización de riesgos por parte del promotor de la idea, se intentó llevar al campo del audiovisual algo que en el resto de sectores industriales se venía aplicando desde hacía tiempo: la informatización de los procesos de producción.

Efectivamente, si la informática había servido en la industria en general para sistematizar los procesos de producción, eliminando riesgos y ganando en rapidez, ¿por qué no aplicarla al audiovisual? Así, desde hace relativamente poco tiempo se han ido adaptando programas informáticos usados en empresas que no pertenecen al sector audiovisual, para después crear directamente herramientas específicas del campo del cine y la televisión.

No existen en la actualidad estudios sobre la gestión de la producción audiovisual en España, bien por la supuesta aridez del tema, bien por falta de estudiosos interesados en el mismo. Lo cierto es que hay muy poca información acerca del asunto que nos ocupa, lo cual hace más difícil el desarrollo de este estudio aunque no por ello menos interesante.

Este trabajo intentará analizar el uso que se hace de esos programas informáticos en la industria audiovisual. Para ello, se hará en primera instancia una descripción de los métodos utilizados desde los inicios de la industria cinematográfica hasta llegar al uso de los programas informáticos actuales. En segundo lugar, intentaremos averiguar si realmente la informática es una buena elección a la hora de mejorar la gestión de la producción audiovisual, para lo cual se analizarán los programas más relevantes de los existentes en el mercado. Obviamente, este estudio no puede abarcar todo el espectro del *software* existente en estos momentos, por lo que se ha optado por realizar una selección de aquellos programas más útiles para la gestión de la producción audiovisual.

En último lugar, se intentará delimitar un modelo ideal de gestión de la producción audiovisual, tanto a nivel general como en nuestro país en particular.

Es necesario resaltar la importancia que en este trabajo tienen los anexos incluidos en el mismo, ya que sería difícil entender cuánta potencia tienen las herramientas que aquí se analizan sin poder observar los informes que se pueden obtener de ellas. Además, para hacer posible la comparativa entre las formas clásicas de gestión y las actuales es necesario visualizarlas todas, puesto que lo explicado con palabras en el texto de este estudio debe ser completado sin duda con la observación directa en los anexos.

En cuanto a la bibliografía existente sobre el objeto de estudio de esta investigación debemos decir que es prácticamente nula en nuestro país y también en el extranjero, ya que sólo los manuales de utilización y aprendizaje de las aplicaciones se ocupan del mismo con la profundidad que exige el hecho de ser un texto de enseñanza de los programas. Los libros que hablan del tema que nos ocupa lo hacen de una manera muy somera, dedicando sólo unas páginas al mismo, por lo que se trata de una información muy reducida.

Por todo ello, los conocimientos básicos en nuestro estudio parten del propio trabajo de campo realizado sobre las aplicaciones informáticas más relevantes de las existentes en la actualidad.

Para finalizar con esta breve introducción y dentro del campo de la expresión de este trabajo de investigación, es conveniente aclarar que en todo momento se ha dado prioridad a los vocablos españoles frente a los extranjeros siempre que ello ha sido posible, con la excepción de aquellas ocasiones en que la sustitución fuese demasiado traumática o el uso de algunos términos foráneos fuera muy extendido en el lenguaje específico que nos ocupa. Además, debido al carácter eminentemente pragmático y la fuerte unión con el mundo profesional de este trabajo y en favor de la mayor claridad del mismo, no se han empleado demasiados retoricismos, ni expresiones rebuscadas, ni vocablos en desuso, algo que habría resultado relativamente fácil para intentar confundir al lector en la comprensión del mismo.

Capítulo Primero
OBJETO DE ESTUDIO

1. OBJETO DE ESTUDIO

1.1. DEFINICIÓN

El objeto de esta investigación es la informática aplicada a la gestión de la producción como herramienta utilizada en la fabricación de un producto audiovisual.

En primer lugar, deben distinguirse claramente las voces implicadas en el objeto de estudio: producción audiovisual e informática.

Se entiende por **producción** la creación de bienes o servicios aptos para el consumo. Por tanto, el proceso de fabricación o producción finaliza cuando se obtiene el citado bien o servicio y puede, por tanto, ser puesto a disposición de los consumidores potenciales, que en el caso que nos ocupa serían los espectadores, tanto los que acuden a las salas cinematográficas, como los que se quedan en sus hogares frente al televisor, como los que se conectan a la red global que es internet.

Respecto al bien que se crea en dicho proceso productivo -el producto audiovisual-, si atendemos a su propia concepción sería posible efectuar una clasificación bastante restringida, que podría aumentar si nos fijamos además en el soporte en que es realizado o el canal a través del cual se transmite, siendo esa clasificación mucho más prolija, puesto que, por ejemplo, una película de largometraje puede ser rodada en soporte fotoquímico y luego emitida en magnético, al igual que un anuncio publicitario, una promoción institucional o un documental. Por ello, en la siguiente clasificación nos atenderemos al criterio de la génesis del producto: qué es y para qué sirve, y no sobre qué soporte se sustenta.

- Películas de largo, medio y cortometraje (ficción).
- Vídeos (institucionales, industriales, musicales, etc.)
- Películas publicitarias (anuncios, *spots*)
- Documentales
- Productos televisivos (series, programas musicales, telecomedias, informativos, magazines, etc.).

Existe cierta dificultad a la hora de especificar el significado del concepto del término **audiovisual**, ya que dentro de esa acepción podrían incluirse tanto espectáculos musicales y circenses como representaciones teatrales, cuando son recepcionadas por los espectadores desde la propia butaca del recinto de representación.

Autores como Luis Gutiérrez Vierna-Espada hablan de «vieja polémica» cuando se refieren a la definición de lo "audiovisual", concluyendo así:

«Se trata de un término que jamás ha satisfecho, pues lo más correcto sería hablar de medios auditivos, visuales o audiovisuales. Sin embargo, no ocurre así en la práctica, ya que lo mismo se admiten transparencias mudas, o sea, estrictamente visuales, como la radio, por el contrario auditiva, dentro de la amplia rúbrica de audiovisual. (...)

Por nuestra parte, somos partidarios de un criterio más restrictivo, que sea exclusivamente comprensivo de los medios capaces de comunicar con el lenguaje audiovisual propiamente dicho. En concreto: cine, televisión y sus derivados.»¹

Efectivamente, si se desea dar un sentido pleno a la voz **audiovisual** es necesario acotar al máximo el campo de actuación, delimitando con claridad las fronteras que separan unos conceptos de otros. Por ello también somos partidarios de restringir el significado de la palabra **audiovisual**, y así cercenar en la medida de lo posible cualquier equívoco en su interpretación.

De este modo, para completar el significado del término **audiovisual** no hay que olvidar de qué manera llega hasta nosotros aquello que pueda considerarse como audiovisual, es decir, qué soporte utiliza para ello. En este sentido, se podría afirmar que un producto podría ser considerado bajo la denominación de **audiovisual** si ambos campos -imagen y sonido- comparten un soporte único, tanto si hablamos de fotoquímico como de magnético o electrónico; esto es, si la fuente sonora y la visual provienen de soportes físicamente distintos, no podremos hablar de un producto audiovisual *stricto sensu*. Si pensamos así, los diaporamas (también denominados simplemente audiovisuales) no podrían considerarse como un producto audiovisual en sentido estricto, ya que aunque en la recepción intervengan los sentidos de la vista y el oído de una manera sincronizada, el soporte no es el mismo en el caso de las imágenes que se visualizan (que al ser emitidas desde varios proyectores ya indican diferentes fuentes de imagen) y en el caso de las pistas de audio, que también poseen su propio transmisor y, por tanto, diferentes soportes.

1. GUTIÉRREZ VIERNA-ESPADA, Luis.: *Apuntes de teoría, historia y técnica de la imagen*. Vol 1., Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense, Madrid, pág. 5.

Así, para descartar los errores de interpretación habría que concluir que el término **audiovisual** abarcaría todo aquello que, en cuanto a su recepción, requiera el uso de los sentidos de la vista y del oído conjuntamente y, en lo referente al soporte, sea único y compartido por ambos sistemas de comunicación (visual y auditiva).

En cuanto al significado conjunto de la voz **producción audiovisual**, si acudimos al estudio que de ella realiza el Diccionario de Ciencias y Técnicas de la Comunicación, encontramos lo siguiente:

«La producción audiovisual tiene como fin u objeto material la obtención del que podemos denominar producto audiovisual, que vendrá representado por las categorías siguientes: películas, productos televisivos y productos videográficos. (...)

El sujeto radical de la producción audiovisual es la empresa productora (...). La empresa productora debe considerarse como aquella que promueve productos audiovisuales, financia la realización de los mismos, organiza y dirige los oportunos procesos de producción que conducen a la obtención material de los productos y, como titular de su propiedad, establece las precisas relaciones comerciales con las empresas especializadas en la difusión de obras audiovisuales.»²

2. BENITO, Ángel (Director): *Diccionario de Ciencias y Técnicas de la Comunicación*, Ediciones Paulinas, Madrid, 1991, pág. 1092. Voz: *Producción Audiovisual*. Autor: José G. Jacoste Quesada.

El extracto que hemos efectuado nos sirve para entender el concepto de producción audiovisual desde el punto de vista del bien creado y de quién es el responsable de dicha elaboración: la empresa productora, y por ende, el empresario de producción audiovisual como cabeza visible de la fábrica de productos audiovisuales.

En ese sentido, debemos decir que el bien creado por la citada producción audiovisual queda acotado a las películas de largometraje y los productos televisivos y videográficos, excluyendo de hecho cualquier tipo de representación en directo (como las nombradas anteriormente), así como los diaporamas y similares.

Sin embargo, la tipología efectuada por nosotros al comienzo del análisis de nuestro objeto de estudio, tiene total cabida en la definición de referencia: películas de largo, medio y cortometraje, vídeos (institucionales, industriales, musicales, etc.), películas publicitarias (anuncios, *spots*), documentales, productos televisivos (series, programas musicales, comedias de situación, informativos, magazines, etc.). Todos ellos comparten características comunes que los diferencian del resto de productos que son englobados en el epígrafe de **audiovisual**: la información visual y la auditiva llegan conjuntamente al espectador desde un único soporte compartido por ambos campos de información.

Llegados a este punto, es necesario recordar que en el caso de los productos videográficos y sus derivados el consumo se realiza de manera individualizada, al elegir el usuario el momento y el producto deseado para su disfrute, sin depender de terceras personas. Sin embargo, en los casos del cine y de la televisión el tipo de consumo que se realiza es conjunto, es decir, al mismo tiempo disfrutan de la obra audiovisual un grupo de personas, denominadas espectadores o público;

estos espectadores asisten a una comunicación pública del producto, hecho que en el caso anterior no ocurría, entendiendo por tal lo siguiente:

«Todo acto por el cual una pluralidad de personas puede tener acceso a la obra sin previa distribución de ejemplares a cada una de ellas. No se considerará pública una comunicación cuando se celebre dentro de un ámbito estrictamente doméstico que no esté integrado o conectado a una red de distribución de cualquier tipo». ³

Cuando se habla de comunicación pública y producción audiovisual hay que recordar que, según el artículo 88 del vigente Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, el Productor posee los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de las obras audiovisuales que haya elaborado, sin menoscabo de los derechos que les corresponden a los autores (guionista, compositor de las músicas y director-realizador).

Este dato es importante a la hora de hablar de la posición del Productor frente a sus colaboradores, situación a la que dedicaremos más tiempo un poco más adelante.

Retomando la definición del Diccionario de Ciencias y Técnicas de la Comunicación, en ella se afirmaba que el sujeto radical de la producción audiovisual es la empresa productora. Efectivamente, sería difícil llevar a cabo una producción audiovisual tal y como la estamos definiendo sin el concurso de la empresa productora, ya que, por un lado, el propio proceso de fabricación exige una organización que difícilmente tendría cabida fuera del entorno de la citada es-

3. Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, artículo 20, punto 1.

llegar al público, ya sea en las salas de exhibición como en los receptores de televisión o en pantallas de los ordenadores conectados a internet, y esa operación de comercialización del producto sería impensable sin la participación de la empresa productora junto a otras (distribuidoras, exhibidoras, empresas televisivas y videográficas, etc.) dentro del entramado de subsistemas que componen el sector audiovisual.

Desde el comienzo de este epígrafe de la investigación, nuestro interés ha sido llegar a un entendimiento de lo que significa el objeto de estudio que nos ocupa. La primera parte del mismo ha debido quedar suficientemente clarificada con los conceptos anteriormente expresados, y así, a modo de recapitulación, podríamos afirmar de un modo sintético que se considera **producción audiovisual** al proceso de creación de obras audiovisuales realizadas sobre un único soporte aptas para ser consumidas a través de los diferentes canales dispuestos para ello (cine, televisión, vídeo, DVD, internet, etc.).

Volviendo a nuestro objeto de estudio, se entiende que la **informática** es el conjunto de conocimientos científicos y técnicas que posibilitan el tratamiento automático de la información mediante ordenadores. Del mismo modo, se puede afirmar que un ordenador es una máquina electrónica dotada de una memoria de gran capacidad y de métodos de tratamiento de la información, capaz de resolver problemas aritméticos y lógicos gracias a la utilización automática de programas registrados en ella. Simplificando, se puede decir que el ordenador es una máquina capaz de gestionar gran cantidad de información de una manera rápida y eficaz.

La informatización sería, pues, la aplicación de los métodos informáticos a un proyecto o a una empresa.

Haciendo un extracto de todo lo dicho hasta ahora, no sería erróneo pensar que la **informatización de la producción audiovisual** comprendería la aplicación del tratamiento automático de la información utilizada en un proceso de creación de bienes realizados sobre un único soporte aptos para ser consumidos a través de los diferentes canales dispuestos para ello.

1.2. ORGANIZACIÓN IMPLICADA EN EL PROCESO DE PRODUCCIÓN

1.2.1 El Productor

En la elaboración de cualquier producto audiovisual debe existir una organización empresarial que lleve a buen término la ejecución de los planes establecidos en tiempo y forma adecuados. Son muchas las personas que intervienen en la realización de una película o programa televisivo, tanto técnicos como actores, los cuales se ocupan de parcelas tan pequeñas como importantes dentro de la estructura organizativa del mismo. En consecuencia, en un grupo tan numeroso como heterogéneo es difícil hacer cumplir el plan de trabajo establecido.

Por otra parte, dicho plan de trabajo ha sido confeccionado en función de una serie de circunstancias tales como sesiones de actores, fechas de rodaje en exteriores, disponibilidad de una localización en particular, tiempo dedicado a la iluminación, etc. Así, el ritmo de trabajo impuesto también es diferente si ilumina un Director de Fotografía u otro, o si el Director-Realizador es más lento o más rápido a la hora de planificar el rodaje, o si usa más tomas que otro para dar por bueno un plano, o si el Productor toma partido en mayor o menor medida. Esta última cuestión es sumamente importante en la consecución del producto audiovisual.

Por ello, antes de continuar con el discurso habría que presentar a la figura en torno a quien gravita, en primer lugar, el peso de la producción audiovisual: el Productor. Para ello acudiremos a diferentes acepciones de algunos autores.

Según la Real Academia de la Lengua, el Productor es aquella «persona que, con responsabilidad financiera y comercial, organiza la realización de una obra audiovisual y aporta el capital necesario para ello». ⁴

Esta primera definición de la Real Academia, con todas las imperfecciones que conlleva por ser demasiado general, ya nos indica dos componentes ineludibles cuando se habla de la figura del Productor. Por un lado, existe una responsabilidad financiera y comercial, es decir, el Productor debe conseguir fuentes financieras suficientes para llevar a cabo la obtención del producto audiovisual (aportando capital propio o encontrando otros métodos para lograr reunir todos los recursos necesarios para completar con éxito el proceso de fabricación del producto audiovisual), y además ha de ser capaz de colocar ese producto en el mercado para su exhibición y visionado por los espectadores; de cómo realiza esa labor en la fase del proceso productivo que es la comercialización del producto, depende en gran manera que se llegue a un buen final en la aventura de llevar a cabo una producción audiovisual.

De otra parte, la definición de la Real Academia nos aporta el significado de organizador de la obra audiovisual, en el sentido de aglutinador de los componentes que conforman el proceso de fabricación del producto audiovisual. Él, como iniciador del proceso de producción está situado en la cúspide de la pirámide de la producción audiovisual, lo cual representa la máxima responsabilidad en todos los aspectos, desde la misma concepción del proyecto hasta la comercialización del producto ya acabado. Todas sus decisiones tienen una importancia extrema, ya que significan puntos de partida a partir de los cuales van a derivarse todas las ramificaciones que conformarán el producto audiovisual. ⁵

4. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Diccionario de la Lengua Española*, Real Academia Española, Madrid, 1992, pág. 1673.

5. En ese sentido, debemos distanciar claramente la labor del Productor de la organización de los recursos, tanto humanos como técnicos, que requiere la participación de un especialista en esas labores: el Director de Producción.

Continuando con las exposiciones de diferentes autores, veamos lo que afirma Michel Chion acerca del oficio del Productor:

«Lo fascinante del oficio de productor es que obliga a hacer malabarismos entre lo comercial y lo creativo; supone, claro está, una cierta intuición (olfatear el éxito futuro) acompañada por una mentalidad de jugador, incluso para aquéllos que se cubren las espaldas al máximo». ⁶

En las palabras precedentes encontramos ya ciertas peculiaridades en la labor del Productor que no existían en la definición de la Real Academia. El Productor debe guardar un difícil equilibrio entre aquello que le gustaría crear y lo que el público desea consumir: lo que este autor denomina "olfatear el éxito futuro" explica muy gráficamente algo que se convierte en tarea harto difícil para el Productor y de la que no existe fórmula exacta para asegurarse el éxito buscado.

Sumarse a las corrientes o ir contra ellas no otorga al Productor la seguridad de la consecución del éxito, lo cual le convierte en cierto modo en ese "jugador" del que también habla Chion en su definición. Eso sí, hay que entender esa mentalidad de jugador sólo en el sentido de querer anticiparse a los gustos del público, ya que si extendemos esa acepción a otras áreas en las que participa el Productor es muy probable que el fracaso acompañe a los proyectos que intente llevar a cabo.

6. CHION, Michel.: *El cine y sus oficios*, Cátedra, Madrid, 1992, pág. 25.

Efectivamente, si el Productor obrara de una manera frívola en áreas tan vitales de su trabajo como son el aseguramiento de suficientes fuentes financieras para llevar a cabo un proyecto o la evaluación realista del coste del futuro producto audiovisual, caería cuasi irremisiblemente en la catástrofe económica que llevaría consigo un fracaso en la viabilidad final del producto.

Para apuntalar estas opiniones, acudimos a las palabras del profesor Jacoste:

«En los desastres económicos cinematográficos encontramos generalmente la existencia de irracional optimismo en la estimación del coste de producción». 7

En la elaboración del primer presupuesto interviene el Director de Producción, quien debe trabajar con ciertas holguras para intentar minimizar las acciones imprevistas que pudieran ocurrir durante la fabricación del producto. Pero quien finalmente aprueba esas cantidades presupuestadas es el Productor, ya que él es el conecedor de los ingresos de las diferentes fuentes financieras que van a decidir la viabilidad del proyecto. Por ello, una actuación excesivamente alegre u optimista del Productor a la hora de tomar la decisión de seguir adelante o retirarse, puede llevar al desastre final del proyecto.

«Cualquiera que se considerara profesional de la producción no ponía en marcha un proyecto sin contar con la aquiescencia o beneplácito del distribuidor, de tal manera que su acción era tan importante o relevante que sin él no salía adelante prácticamente ninguna

7. JACOSTE QUESADA, José Gabriel.: *El productor cinematográfico*, Síntesis, Madrid, 1996, pág. 136.

película, salvo para el caso de los excéntricos, los loquitos o simplemente los que actuaban fuera de los esquemas habituales, que en aquel tiempo eran una minoría». ⁸

La seguridad del Productor al conseguir un distribuidor para su proyecto le otorga, sobre todo, la tranquilidad de lograr una salida digna a su producto (que más adelante pueda propiciar ingresos provenientes de otras fuentes financieras), y además obtener recursos que ayuden a financiar la comercialización del mismo. Fuera de esas premisas, la actuación del Productor entraría en el terreno de la especulación, del riesgo innecesario que podría desembocar, como en el caso anterior, en el desastre del proyecto.

Una vez que hemos determinado las salvedades de esa faceta de "jugador" que debe tener un Productor, podemos remarcar esa mentalidad en palabras de José G. Jacoste, que habla así de uno de los aspectos de la figura del Productor cinematográfico:

«Constituye una ineludible labor del productor cinematográfico, cualquiera que sea su situación concreta respecto a la estructura económica donde desenvuelve su actividad como a la forma en la que se ejercita, detectar la reacción de gran público, al que consustancialmente se dirige el producto cinematográfico». ⁹

8. JACOSTE QUESADA, José Gabriel.: *Boletín informativo de EGEDA*, EGEDA, Madrid, 2002, nº 29, pág. 3.

9. JACOSTE QUESADA, José Gabriel.: *Op. cit.*, 1996, pág. 13.

En este caso también se alude a la capacidad del Productor para descubrir, localizar, determinar los gustos del público, y de ese modo poder afrontar de una manera eficaz la resolución del problema económico inherente a toda producción audiovisual: la recuperación de la inversión que se realizó para la fabricación del producto.

A este respecto, el francés Marc Goldstaub efectúa la siguiente aportación:

«En règle générale, le producteur est l'initiateur du film. Il s'intéresse à un sujet, livre ou idée originale, il prend une option ou achete les droits, s'il agit d'une oeuvre préexistante, recherche les auteurs, adaptateurs, dialoguistes, le metteur en scène, éventuellement le ou les comédiens principaux qu'il juge susceptibles de répondre aux besoins artistiques du futur film et qui l'aideront à réunir plus facilement le financement nécessaire à la production, le nom de certaines vedettes rassurant en effet les investisseurs. Il s'assure alors le concours d'un directeur de production».¹⁰

Para este autor el Productor es el promotor de la película, tanto si trabaja a partir de una obra preexistente como si lo hace de una idea propia. Además, es quien se encarga de reunir los elementos necesarios para concluir el producto audiovisual: guionista, realizador y actores protagonistas que le ayuden del mejor modo a reunir la financiación necesaria; por último, contratar un director de producción, para ejecutar las labores más técnicas que desconoce el Productor pero cuya información será necesaria para poder decidir si continúa o abandona a tiempo el proyecto en el que se había embarcado.

10. GOLDSTAUB, Marc.: *La direction de production*, FEMIS, París, 1987, pág. 11.

Además de todo lo referido por estos autores, habría que añadir que sobre el Productor recae la responsabilidad legal del producto, ya que tiene la titularidad absoluta sobre la obra. Según la vigente Ley de Propiedad Intelectual:

«Se entiende por productor de una grabación audiovisual la persona natural o jurídica que tenga la iniciativa y asuma la responsabilidad de dicha grabación audiovisual». ¹¹

Por este motivo, es absolutamente congruente que el Productor debe ostentar la última decisión en lo referente al montaje o edición del producto, tal y como afirma la Federación Internacional de Asociaciones de Productores de Filmes (F.I.A.P.F.), que recomienda la actuación beligerante del Productor:

«El productor posee el derecho a decidir, en última instancia, frente a sus colaboradores...». ¹²

Inciendo en este aspecto, José G. Jacoste afirma lo siguiente:

«El Productor será quien deba poner, en su momento, orden en el caos originado por los intereses profesionales contrapuestos, dada su peculiar situación y óptica, y cuya función podemos sintetizar diciendo que al encontrarse investido de la máxima autoridad tiene derecho a decir la última palabra». ¹³

11. Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, artículo 112, punto 2.

12. F.I.A.P.F. *Reglas esenciales de la industria y comercio cinematográfico*, punto 3.

13. JACOSTE QUESADA, José Gabriel.: *Op. cit.*, 1996, pág. 14.

Efectivamente, esos intereses contrapuestos a los que se refiere el autor mencionado son bastante comunes en las producciones audiovisuales en general y cinematográficas en particular. El aura de creador artístico que algunos creen poseer puede llevar al Productor a utilizar esa potestad de la que está investido a la hora de decidir en última instancia cómo queda finalizado el producto audiovisual, del cual va a ser responsable ante la ley, tal y como se enunciaba en la legislación sobre propiedad intelectual.

Hasta este momento hemos abundado en diferentes aspectos de la figura del Productor audiovisual, los cuales tienen mucho de cierto, aunque son incompletos. Intentar definir en tan poco espacio lo que significa esta figura indispensable en el terreno que nos ocupa es una tarea harto difícil, ya que ello significaría un análisis con mayor profundidad y sería un objeto de estudio *per se*, al cual dedicar un trabajo de investigación distinto del que estamos abordando.

Sin embargo, de entre todas estas diferentes acepciones, podemos entresacar los rasgos fundamentales de la personalidad del Productor audiovisual, el cual debería ser una persona especialmente dotada para la búsqueda del equilibrio perfecto entre lo creativo y lo comercial -intuyendo la reacción del gran público-, que llevara la iniciativa, recopilando los recursos necesarios, asumiendo las responsabilidades que le marca la ley e imponiendo la autoridad que le confiere su posición, y que ejerciera su derecho de decisión cuando fuera necesario.

El Productor audiovisual debe, además, poseer una gran capacidad de negociación, una "mano izquierda" especialmente dotada para el desenvolvimiento con soltura ante todo lo que ocurre frente a él.

Así, volviendo al comienzo del discurso en este punto, por todas las razones antes expuestas, el Productor ocupa la cúspide en esa organización implicada en el proceso productivo.

1.2.2. El Director de producción

En cuanto a la planificación de la producción en el sector audiovisual, hay que observar que debe ser cuidadosamente planteada desde el nacimiento de la idea origen del producto. Una elección equivocada del Productor al principio del proceso puede influir negativamente en cualquiera de las fases posteriores. En este sentido y como ya se dijo anteriormente, sobre la figura del Productor recae, en primera instancia, la máxima responsabilidad del resultado final del producto, ya que si sus primeras decisiones (elección del guión, de los intérpretes protagonistas, del Director-Realizador y del Director de Producción) no son las más adecuadas, ello repercutirá negativamente en la elaboración de la obra.

Dentro de la organización de una producción audiovisual, una figura fundamental elegida por el Productor es el Director de Producción, responsable de la contratación del resto de técnicos y actores, así como también de los proveedores que participarán en el proyecto. Es él quien dibuja el modelo de organización a seguir y el que rendirá cuentas al Productor del resultado de su trabajo. Tras un examen pormenorizado de la materia prima -el guión-, realiza un primer plan de trabajo sobre el que construirá un presupuesto. Resumiendo, el director de producción se enmarca dentro del área del *cómo* hacer las cosas, distinguiéndose claramente del Productor, que se situaría en el área del *qué* hacer, siguiendo los enunciados de José G. Jacoste:

«El Productor será el gran soñador, el protagonista del "sueño imposible" en no pocas ocasiones. Por el contrario, el director de producción será quien se mueva fuera de toda concepción utópica, el técnico cinematográfico, en el sentido más estricto, que, cuando menos, deberá intentar hacer realidad las ideas del Productor. Ese debe ser el norte de su trabajo.

El Productor será el hombre del *qué* (qué se debe hacer), mientras que el director de producción será el hombre del *cómo*, en relación a los aspectos organizativos y a la administración de los recursos, pues el *cómo* en el ámbito de la realización pertenecerá al director». ¹⁴

Michel Chion habla así de lo que significa ser Director de Producción:

«El director de producción hereda todos los problemas de la producción, pero jamás consigue el prestigio de la misma. Su función es ponerse al servicio del productor para organizar la realización práctica del proyecto». ¹⁵

Efectivamente, la función realizada por el Director de Producción es una labor gris, poco reconocida, que sólo sale a la luz cuando, por desgracia, los hechos no transcurren del todo bien. Además, cuando un proyecto cumple todos los planes previstos tanto en tiempo, como en calidad, como en presupuesto, pocos se acuerdan de la figura que ha hecho realidad esa bienaventurada situación, y siempre será el Director-Realizador el que se lleve los aplausos y enhorabuena.

Esta figura, situada como "mano derecha" del Productor en la estructura organizativa de la producción audiovisual, está investida de la máxima autoridad, por delegación del Productor, para poder solventar cualquier contingencia relacionada con la organización del proceso productivo.

14. JACOSTE QUESADA, José Gabriel.: Op. cit., 1996, pág. 88.

15. CHION, Michel.: Op. cit., pág. 42.

Marc Goldstaub lo define del siguiente modo:

«Le directeur de production est chargé par le producteur, qu'il représente, de mettre en oeuvre et de contrôler toutes les phases de la fabrication d'un film, du projet au produit, de sa préparation à sa finition». ¹⁶

Para Marc Goldstaub, al igual que para Michel Chion, el Director de Producción es un ejecutante y representante del Productor, encargado de la fabricación del producto de la mejor manera posible, controlando todo el proceso de principio a fin.

Los tres autores citados coinciden en que la mayor perfección en la asociación entre Productor y Director de Producción, cada uno en su parcela de trabajo, es fundamental para afrontar la realización de un proyecto con buenas garantías.

1.2.3. El Director-realizador

El Director-Realizador es el tercer pilar básico de una producción audiovisual. En él recae la máxima responsabilidad artística del producto. De él depende la dirección de actores -si los hay-, la puesta en escena, el encuadre, el montaje, es decir, todo lo que se ve y se oye en la obra audiovisual. Con esto queremos recalcar que su responsabilidad es máxima en la elaboración del producto, disintiendo de las palabras que vierte Michel Chion acerca de su función:

«Es un papel fundamentalmente simbólico, aunque central». ¹⁷

16. GOLDSTAUB, Marc.: Op. cit., contraportada.

17. CHION, Michel.: Op. cit., pág. 49.

No es posible creer que la persona encargada de todas las funciones enumeradas anteriormente tenga un papel simbólico en el resultado final. La obra no será la misma si se coloca la cámara en un lugar o en otro, o si el encuadre es diferente, o si el Director exige a los actores trabajar de una manera o de otra.

Para ratificar esta postura acudiremos a la definición del Director que hace Leslie Halliwell en su libro *The Filmgoer's Companion*:

«Normalmente el creador más influyente de un film, que no sólo puede rodar las escenas en el estudio, sino también supervisar el guión, el elenco, el montaje, etc., de acuerdo a su jerarquía. En films más rutinarios, esas funciones quedan controladas separadamente».¹⁸

Esta postura se acerca más a la realidad de una producción audiovisual, puesto que se le atribuye carácter de creador, con responsabilidad en el montaje, la elección y dirección de actores, y la supervisión del guión, al igual que la posición adoptada por François Truffaut, en unas palabras utilizadas como prefacio del libro *Hollywood Directors*, de Richard Koszarski:

«A menudo se nos pide que definamos la dirección. La única explicación, creo, es la de que es la suma de todas las decisiones que se adoptan en el proceso de narrar el argumento. Cuanto mayor sea la facilidad con que esas decisiones se tejen entre sí, más concluyente será la ejecución del film».¹⁹

18. HALLIWELL, Leslie.: *The Filmgoer's Companion*, Granada Publishing Ltd., Londres, 1977 (citado por ROMAGUERA, Joaquim y ALSINA, Homero.: *Textos y manifiestos del cine*, Ed Cátedra, Madrid, 1989, pág. 319.

19. KOSZARSKI, Richard.: *Hollywood Directors*, Oxford University Press, Londres, Oxford y Nueva York, 1976 (citado por ROMAGUERA, Joaquim y ALSINA, Homero.: *Textos y manifiestos del cine*, Ed Cátedra, Madrid, 1989, pág. 320.

François Truffaut define con suficiente claridad el trabajo del Director-Realizador cuando habla de toma de decisiones. Efectivamente, al igual que los otros dos pilares básicos del proceso productivo antes mencionados -Productor y Director de Producción- su trabajo se caracteriza por la toma de decisiones, salvo que en el caso del Director-Realizador éstas tienen un marcado carácter artístico, es decir, se relacionan más con el "proceso de narrar el argumento", en palabras del propio Truffaut.

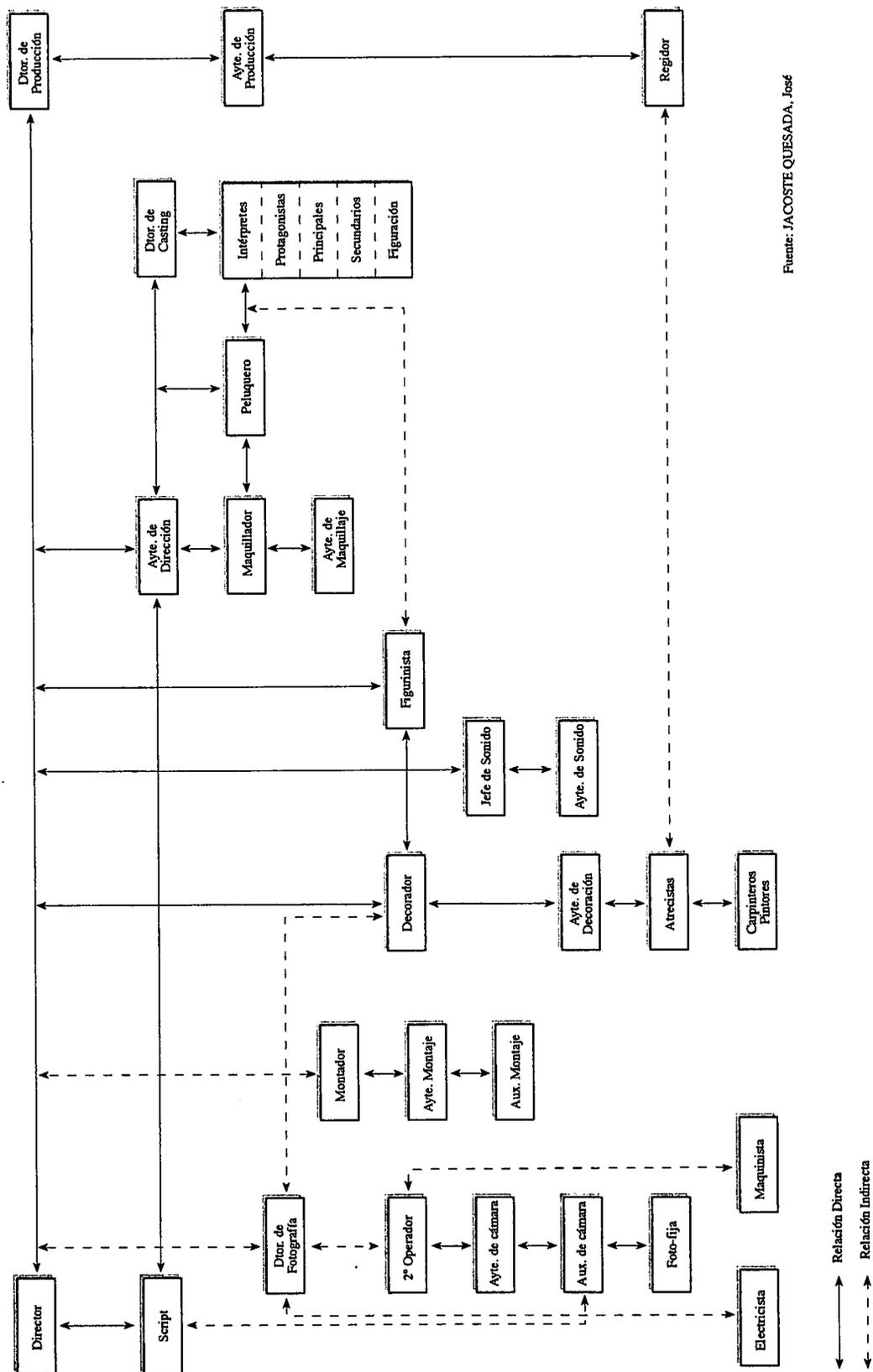
Haciendo un balance sobre las opiniones aquí vertidas, básicamente podría decirse que el Productor, el Director de Producción y el Director-Realizador forman el cimiento de la organización implicada en el proceso de fabricación de un producto audiovisual. El resto del organigrama se extiende a partir de ellos, configurándose de diferentes modos dependiendo de la estructura empresarial en la que esté inmerso (pequeña, mediana o grande), del tipo de producto que se lleve a cabo (películas, vídeos industriales, publicidad, telefilms, etc.) y de la forma organizativa de la jefatura del proyecto (el modo peculiar que tiene cada uno de ordenar la producción).

1.2.4. Recursos humanos de producción

En la página siguiente y a modo de explicación se presenta un esquema de lo que pueden ser las relaciones laborales que se dan en un equipo técnico-artístico en una producción audiovisual media en la actualidad.

Como se puede observar, las personas que tienen un mayor vínculo con el resto son el Director de Producción y el Director-Realizador, en congruencia con la posición superior que ocupan, seguidos de cerca del Ayudante de Dirección, como eje del rodaje o grabación alrededor del cual gira todo lo que ocurre en el mismo.

RELACIONES DE TRABAJO



Ahora bien, también existen unas vinculaciones indirectas en el seno del equipo técnico-artístico, señaladas en el esquema con un trazo discontinuo, que afectan a ciertas personas y que no tienen su razón de ser con los jefes inmediatos del mismo departamento, ni con las dos cabezas visibles de la producción (Director de Producción y Director-Realizador). Este tipo de relaciones se sitúan en el terreno interdepartamental y afectan como hemos dicho a ciertos estratos de la producción.

Entre el Secretario de Rodaje o *Script* y el Auxiliar de Cámara hay una relación directa y diaria, ya que el primero debe realizar al final de cada jornada una serie de partes, entre los que se encuentra el parte de producción, donde se incluye la cantidad de negativo utilizado en el rodaje del día, dato que facilitará con mayor fiabilidad la persona que carga y descarga los chasis con el negativo que se usa para la filmación de imágenes. Así pues, ahí existe una relación entre dos personas de diferentes departamentos que debe ser fluída, ya que de ello depende el control del material negativo por parte del Director de Producción.

El Director de Fotografía y el Segundo Operador tienen una conexión con el equipo de electricistas y maquinistas, respectivamente. El primero se dirige al Jefe de Electricistas para indicarle dónde desea que se coloquen las fuentes de luz necesarias para la iluminación de los planos que se van a rodar. El segundo necesita la inestimable colaboración de los maquinistas para realizar con la máxima precisión los movimientos de cámara cuando ésta se sitúa en una grúa o se desplaza a través de un *travelling*. Esas son las relaciones fundamentales entre el departamento de fotografía y el de iluminación.

Además, el Director de Fotografía tiene una especial relación con el Director de Arte o Decorador. Este último intentará dar la atmósfera pertinente según las directrices del Director-Realizador, tanto en localizaciones naturales como en decorados construidos, mientras que el primero tendrá que dar su opinión acerca de la posible situación de las luces, indicando al Director de Arte los probables inconvenientes de un decorado natural para dicha colocación y aconsejándole por el mismo motivo cuando la construcción de un *set* fuera necesaria. Cada cual intentará imponer su criterio, aunque finalmente ambos deberán acordar la mejor solución.

El Regidor, como puente entre los departamentos de producción y decoración, tiene una íntima conexión con el Atrecista de Rodaje. Una vez conocido el desglose del atrezzo necesario para la producción, ambos deberán llegar a un acuerdo para saber qué materiales aportan uno y otro, separando con claridad los encargos de ambos. Normalmente, los elementos que implican mayor dificultad en su consecución quedan como labor del Regidor, que es especialista en ello, mientras que el Atrecista deberá colocar el material de ambientación requerido en el lugar preciso del decorado.

Por último, es destacable la vinculación existente entre el Figurinista y los Intérpretes. Obviamente, la persona que diseña el vestuario que van a llevar los actores debe saber de su fisonomía, gustos y época en la que transcurre la acción de la obra audiovisual. El actor, dentro de su general peculiaridad, intentará imponer sus criterios a la hora de la elección de los trajes, convenciendo al Figurinista de que "la ropa que le han diseñado no le va bien". Ahí se suele producir una fricción bastante grande, que suele ser directamente proporcional a la magnitud del actor en cuestión. El Figurinista debe razonar su criterio de la forma más delicada para evitar en la medida de lo posible la mencionada tensión y al mismo tiempo que los actores impongan sus deseos.

A modo de recapitulación, se puede decir que dentro de un equipo de rodaje o grabación existen unos vínculos entre los miembros que lo forman que pueden producir grandes tensiones, debido a los intereses contrapuestos que existen entre ellos. En este sentido, dichas relaciones deben plasmarse en documentos que aseguren lo pactado entre unos y otros, para luego no llevarse a engaños y que la producción sufra situaciones no deseadas. Además, así podría averiguarse con certeza quién está incumpliendo con lo pactado y actuar en consecuencia. Los planos realizados por el Director de Arte, los bocetos dibujados por el Figurinista, el listado del atrezo del Regidor, el parte de producción elaborado por el Secretario de Rodaje, la orden diaria de trabajo, serían algunos de esos documentos que se han mencionado como necesarios para la buena marcha de la producción.

Dentro de la misma línea, se puede afirmar que la información facilita la comunicación entre el equipo, y ello mejora notablemente las condiciones de rodaje. Es fundamental que circulen los desgloses, los avances semanales del plan previsto, la orden diaria de trabajo, los memorandos que el departamento de dirección ofrece al equipo con los cambios que afectan al orden anticipado: todo ello redundará en una mayor y mejor comprensión por los trabajadores de lo que ocurre durante el período de rodaje. El secretismo que existía en la producciones españolas de antaño no se correspondía con lo que en la actualidad se considera como ejemplar para la producción.

Pasemos ahora a introducirnos en la estructura ideal de una producción audiovisual.

1.2.5. Estructura organizativa

En la producción cinematográfica, en la que se ha basado el resto del audiovisual, estamos de acuerdo con el organigrama jerarquizado que propone Pedro J. Pinillos, desde su concepción lineal de la estructura organizativa:

«Tiene la ventaja de una mayor centralización y control de las operaciones, lo que facilita la coordinación y el que la relación del mando se mantenga con más facilidad. Supone una perfecta delimitación de las atribuciones y responsabilidades de cada uno de los elementos personales».²⁰

Este sistema permite saber de manera nítida qué función tiene cada persona en la película, determinando claramente dónde se producen los posibles errores e imputándolos a la persona o personas en cuestión. Ahora bien, si de lo que se trata es del buen funcionamiento del sistema, no basta con averiguar dónde se ha producido el error, sino que lo más deseable sería, si duda, evitarlo. La comunicación entre los miembros del equipo debe ser fluida, y así cada escalón superior debe efectuar una "vigilancia activa" de los escalones inmediatamente inferiores, comprobando que se están realizando las tareas adecuadamente. Esto es, cuando un auxiliar recibe la orden por parte de su inmediato superior -el ayudante- de realizar una serie de compras y regresa al lugar de rodaje para hacer entrega de ellas a los departamentos correspondientes, el ayudante debe comprobar que aquello que se ha pedido ha sido conseguido perfectamente, para, en el caso de localizar alguna disfunción, poder reaccionar a tiempo. Así, se puede imputar el error a la persona correspondiente y a la vez se evita que aquello afecte a la buena marcha del rodaje.

20. PINILLOS, Pedro J.: *La empresa informativa*, Ediciones del Castillo, Madrid, 1975, pág. 130.

Para llevar a buen término su cometido, el equipo de producción de una película de largometraje o de una serie de televisión debe observar ciertos comportamientos que evitarán, en la mayor medida posible, los errores de la más diversa índole.

Efectivamente, si el equipo de producción pregunta ante las dudas que le pudieran surgir y no calla, dando por cierto algo de lo que realmente no se tiene seguridad, y trabaja cubriéndose de tal modo que pueda reaccionar a tiempo en caso de contingencias, podrá asegurarse gran parte del buen resultado de la organización de la fabricación del producto audiovisual. El "creer que" es algo que no puede concebirse en una buena estructura de producción: cuántas veces alguien al que se ha encomendado una labor que no ha sido realizada responde con la frase: "es que creía que..."; ello indica que se había dado por sentado una información inexistente y además que no se había preguntado en el momento en que la duda surgió en su cabeza.

Además, si un Productor coloca como Director de Producción de una película o programa audiovisual a una persona de reconocido prestigio, con una vasta experiencia y grandes conocimientos de la materia, estará cubriéndose perfectamente. Al igual que si ese Director de Producción al formar su equipo de colaboradores contrata a su Jefe de Producción y a sus Ayudantes basándose en la eficacia demostrada en anteriores trabajos realizados con ellos: también está cubriéndose.

Todas estas reflexiones pueden resumirse en una afirmación tan manida como sólida, con la cual Libero Solaroli, comienza su libro *Cómo se organiza un film*, y con la que comulgamos por completo:

«Sólo existe una forma de realizar un film: la racional.» ²¹

21. SOLAROLI, Libero. *Cómo se organiza un film*, Rialp, Madrid, 1972, pág. 15.

1.3. LAS FORMAS CLÁSICAS DE GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN

1.3.1. La gestión de la producción

Cuando se habla de gestión de la producción audiovisual, el profano debe entender por tal los procesos mediante los cuales se organiza la fabricación de un producto, desde un punto de vista puramente técnico. En la gestión de una producción audiovisual no deberían utilizarse valores artísticos, de manera que la información tratada en un proceso como éste pueda ser objetivada al máximo. Para los gestores de una producción los actores se convierten en números, al igual que los técnicos, las cámaras, el soporte sobre el que se impresiona la imagen, el material de efectos especiales, etc.

En general, en una producción audiovisual estándar nos referiremos a la gestión cuando hablemos de escritura y formateo de guiones, desgloses, planes de trabajo, elaboración de presupuestos, creación de partes diarios, seguimiento del gasto, realización de pagos, etc.

Por **formateo de guiones** se entiende el proceso de preparación de un guión escrito para el posterior tratamiento de la información contenida en él. Dicha información será utilizada en etapas posteriores de la gestión de la producción audiovisual. Este procedimiento sólo puede desarrollarse con la utilización de programas informáticos, de lo cual nos ocuparemos más adelante.

Los **desgloses** vienen dados a través de la información extraída desde el guión formateado, es decir, todo lo necesario para la realización del producto debe ser entresacado de la materia prima con la que se cuenta: el guión; el vestuario, el atrezzo, los personajes, los especialistas y la figuración, los efectos especiales y de maquillaje, los vehículos y animales de escena, los medios técnicos especiales, las notas específicas para el equipo de producción, etc. Hay que

tener muy en cuenta que «cualquier olvido o error en este trabajo de desglose se traduce en el momento de la grabación-filmación en pérdida de tiempo y, consiguientemente, en aumento del costo o pérdida de la calidad». ²²

Por otra parte, el **plan de trabajo** viene dado por la acomodación de las secuencias mecánicas en un período de tiempo determinado, en un calendario que depende de varios factores, entre los que destacan el ritmo de trabajo empleado, la disponibilidad de actores y decorados y el rodaje en exteriores. El plan debe adaptarse a esas coordenadas para realizar la obra en el menor tiempo y con un coste reducido, y además debe tener en cuenta el calendario laboral en vigor y la cantidad de horas que se aplicarán para cada día, respetando los descansos obligatorios entre cada jornada de trabajo.

Antes de continuar, hay que hacer un alto en el camino para explicar someramente cómo un producto audiovisual evoluciona desde su gestación hasta la obtención de la copia estándar, si hablamos de cine, o la cinta original (*master*) en vídeo. Las fases en que puede dividirse un proceso de producción audiovisual difieren de unos autores a otros, aunque basándonos en la experiencia profesional, debemos atenernos a la separación efectuada por el profesor José G. Jacoste, que diferencia las siguientes etapas:

- Fase de preproducción
- Fase de preparación de rodaje o grabación
- Fase de rodaje o grabación
- Fase de finalización.

22. MARTIN PROHARAM, Miguel A.: *La organización de la producción en el cine y la televisión*, Forja, Madrid, 1985, pág. 113.

En la primera de ellas se gesta el futuro producto audiovisual: se decide qué tipo de obra se desea realizar, se elige el guión, se designa al Director-Realizador y al Director de Producción, y se evalúa el problema económico-financiero. En esta fase puede decidirse abandonar el proyecto si este último punto no se resuelve favorablemente, lo cual evitaría un fracaso posterior de consecuencias sumamente más graves.

En la fase de preparación de rodaje, ya con el visto bueno para seguir adelante en la producción, se debe afinar el plan de rodaje y con ello el presupuesto, y además es necesario realizar un calendario de pagos coherente. Se efectuarán las contrataciones en firme del equipo técnico-artístico y de los proveedores, se elegirán las localizaciones definitivas, y comenzarán las reuniones del equipo técnico al más alto nivel, para despejar cualquier posible problema antes de comenzar la fase siguiente.

En el rodaje o grabación se plasma el trabajo realizado con anterioridad: cuanto más se haya afinado en la preparación, menos problemas habrá en el rodaje. Este período es de fácil delimitación ya que puede decirse que abarca desde el primer día en que el comienzan a impresionarse imágenes y a grabar sonido hasta el último día que figura en el plan de rodaje. Algunas veces se podrá acabar el rodaje o grabación antes de lo previsto en el plan (las menos) y otras, en cambio, habrá que ampliar los días que en principio figuraban como idóneos..

La fase de finalización se dedica al montaje definitivo y a la sonorización de producto, incluyéndose aquí las grabaciones de músicas externas, los doblajes pertinentes y efectos sonoros, así como las mezclas de todos ellos, hasta llegar a la copia estándar o *master*.

Tras esta somera explicación y retomando el discurso anterior, el Director de Producción debe elaborar el presupuesto a través de varias coordenadas, como son el plan de trabajo, el desglose de localizaciones y el coste de los actores protagonistas y el director, entre otras. Hay que diferenciar claramente el presupuesto realizado en la fase de preproducción del efectuado en la fase de preparación del rodaje o grabación del producto; el primero tiene mayor nivel de imprecisión que el segundo, al encontrarse en una fase anterior y disponer de datos menos concretos que el segundo (contrataciones de actores en firme, listado completo de localizaciones, contratación del equipo técnico y de los proveedores, etc.).

En cuanto a la elaboración de partes diarios, hay que decir que durante la fase de rodaje se crean diferentes informes que sirven a la producción para llevar el control y organizar el día a día de la producción. Entre estos partes o informes se encuentran el parte de producción, el de cámara, el parte de montaje, la orden diaria de trabajo y la orden de transporte.

Y en lo referente al seguimiento del gasto y su respectivo control, corresponde al Director de Producción llevarlo a cabo, en colaboración directa con el departamento de contabilidad de la producción. Observando un especial cuidado en este apartado se podrán descubrir las posibles desviaciones del presupuesto y así intentar dar soluciones acertadas a tiempo. El Director de Producción es el más interesado en ello, ya que es él quien debe rendir cuentas ante el Productor del presupuesto que él mismo ha elaborado.

Ahora que tenemos las premisas que sigue todo proceso de producción audiovisual, vamos a hacer un poco de historia.

1.3.2. De los comienzos a la actualidad

Libero Solaroli ya hablaba en su manual de los métodos que se usaban cuando él se dedicaba a la producción de películas, en los años treinta. Aquí reproducimos unas líneas que pueden explicar mejor dicho proceso artesanal:

«Se trata de analizar con detenimiento el guión para determinar todos los elementos que serán necesarios para el rodaje (...); bastan dos cosas solamente: un poco de buena voluntad y unas cuartillas de papel cuadriculado...»²³

Y un poco más adelante:

«El gráfico podrá hacerse primero con lápiz y luego, una vez corregido y completo, se hará reproducir por un dibujante en tinta china y en papel adecuado para poderlo fotocopiar en caso de necesidad.»²⁴

Esta práctica de realizar los desgloses y los posteriores planes de trabajo "a mano" era normal en los años treinta y se mantuvo durante décadas como único método para la planificación de la producción en todo el mundo. Obviamente, la lentitud de este proceso manual y la imposibilidad de corrección de los planes de trabajo según iba transcurriendo el rodaje de la película, hacían de éste un método rudimentario. Si era necesario cambiar el plan de rodaje, aunque sólo fuera por un día, había que rehacer todo el trabajo, descartando por completo el anterior plan y redibujando uno nuevo tal y como describía Solaroli en las líneas precedentes.

23. SOLAROLI, Libero.: Op. cit., págs. 83 y 85.

24. SOLAROLI, Libero.: Op. cit., pág. 101.

Este método perduró en España hasta bien entrada la década de los setenta, e incluso podríamos decir que aún existen personas que, lejos de integrarse en la lógica evolución, todavía utilizan estas técnicas para planificar y controlar la gestión en la fabricación de sus producciones audiovisuales.

En la década de los sesenta, en los Estados Unidos se introdujeron algunas variaciones que hacían menos dificultosa la gestión de los proyectos audiovisuales. Las *carpetas de planificación* de la producción supusieron un ahorro importante de tiempo y una más fácil visualización de los planes de rodaje, con lo que ello traía consigo.

A España llegó este método en los años setenta y convivió con la mencionada planificación *a mano* durante toda la década y parte de la siguiente.

A principios de los ochenta, el desarrollo de la informática conduce a los ordenadores personales, de pequeño tamaño y con prestaciones bastante limitadas. Con esta posibilidad, se introdujeron poco a poco herramientas que permitían la gestión de datos de manera más eficaz: desde los procesadores de texto hasta las bases de datos, pasando por las hojas de cálculo.

Como suele ser habitual, estos avances llegaron más tarde a nuestro país, a mediados de los años ochenta, de la mano de profesionales que habían trabajado en Estados Unidos. Tímidamente se fueron dando a conocer estas aplicaciones en el sector audiovisual, y, en la actualidad, cada vez son más utilizadas por los profesionales que trabajan en España.

Capítulo Segundo

OBJETIVOS

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO N° 1

Determinar la validez de los programas informáticos utilizados en la gestión de la producción audiovisual.

Este primer objetivo tiene como fin primordial la evaluación de los programas de gestión de la producción audiovisual, para que más tarde pueda utilizarse esa información en la consecución del segundo objetivo que se plantea en este trabajo.

2.2. OBJETIVO N° 2

Delinear un modelo que permita aprovechar al máximo las posibilidades del *software* de gestión aplicado a la producción audiovisual.

La finalidad de los trabajos de investigación, como el que pretende ser éste, es su utilidad en el campo para el que se ha delimitado. En el caso que nos ocupa, no tendría sentido investigar en el campo de la producción audiovisual si eso no redundara directamente en un progreso, en un avance que proporcionara tanto a los profesionales como a los investigadores un mayor aprovechamiento de los recursos de los que dispone la citada producción audiovisual. Por ello, este objetivo de delineación de un modelo de gestión de la producción audiovisual se trasluce como fundamental para entender la razón de ser de esta tesis doctoral.

Capítulo Tercero
HIPÓTESIS BÁSICAS

3. HIPÓTESIS BÁSICAS

3.1. HIPÓTESIS N° 1

La informática como herramienta válida para la gestión de la producción audiovisual.

Cuando se conoce cómo es el proceso de elaboración de un producto audiovisual y se comprende mediante la utilización de las técnicas clásicas, hay que considerar que la informática puede ser útil a la hora de mecanizar las labores repetitivas que suponen el manejo de los datos reiterados a lo largo del proceso de producción; en primer lugar, a la hora de realizar el análisis pormenorizado del guión o desglose, un trabajo que lleva aparejada la repetición de pautas cuasi mecánicas, ya que se trata de entresacar los elementos que van a ser necesarios para el posterior rodaje o grabación; en segundo lugar, las tediosas labores de reproducción de planes enteros realizados con tinta ya no deben producirse con la aparición de los programas informáticos; por último, las posibles confusiones y la lentitud a la hora de elaborar presupuestos no tienen razón de existir si utilizamos las herramientas informáticas que se ocupan de ello, así como también si se trata de controlar el gasto que se va produciendo durante el proceso de elaboración del producto.

Por tanto, la minimización de los riesgos así como el ahorro de tiempo, y consiguientemente de dinero, deben hacer del uso de estos paquetes informáticos una buena opción a la hora de plantearse la puesta en marcha de un proyecto audiovisual.

3.2. HIPÓTESIS N° 2

Las limitaciones de los programas informáticos y la dificultad intrínseca en la gestión de una producción audiovisual.

La informática está en constante proceso de evolución y unos productos sustituyen a otros a una velocidad extraordinaria. Según la ley de Moore, la potencia de los procesadores, que son la base de la informática, se duplica cada dieciocho meses, y la máxima capacidad todavía está lejos de conseguirse. Ello indica una progresión tremenda en este campo, lo cual no es óbice para observar todavía ciertas restricciones.

Efectivamente, como se dijo al comienzo de este trabajo, la informática se encarga del tratamiento automático de la información, facilitando sobremanera el trabajo con gran cantidad de datos. Pero esos datos hay que introducirlos y hay que hacerlo de manera correcta, pues un error en esa labor puede significar mayores desastres en la producción. Esa sería la primera gran limitación, pues el ordenador sólo hace lo que nosotros le pedimos que haga, y si los datos introducidos son insuficientes o no son los correctos el resultado no será el deseado.

Además, y quizá lo más importante, la producción audiovisual es compleja y depende de muchos elementos que difícilmente la informatización del proceso puede solucionar. El factor humano está muy presente en este tipo de producción singular que mezcla lo artístico y lo industrial. La experiencia y la sabiduría de las personas que se sitúan al frente de los proyectos audiovisuales son fundamentales a la hora de eludir las dificultades que se presentan en la elaboración de un producto así. Si en las industrias metalúrgica, textil, automovilística o en las propias fábricas de ordenadores, la automatización de los procesos de producción así como la informatización de los mismos es algo que constituye el basamento de

su funcionamiento, ello no es aplicable al sector audiovisual, ya que se manejan una serie de factores que impiden predecir con exactitud lo que va a ocurrir cada día.

En la elaboración de un producto de los sectores anteriormente mencionados, puede ocurrir que se estropee un robot encargado de una tarea concreta, lo cual puede solventarse si el mecánico responsable consigue arreglarlo o si se cambia directamente la máquina por otra. Además, esa supuesta irregularidad afectaría sólo a una parte de la fábrica, mientras que el resto podría seguir trabajando sin problemas.

Más difícil sería acoplar un plan de trabajo de una producción en la que están inmersos un equipo de personas más o menos numeroso y en la que, repentinamente, el actor principal cae enfermo o se rompe una pierna, o por ejemplo, si una localización no puede utilizarse el día previsto por razones de fuerza mayor. En estos casos, la dirección de la producción juega un papel primordial a la hora de evitar los posibles desfases del plan de trabajo establecido, y ahí la informática poco puede hacer por evitar el desastre.

Con todo esto queremos expresar la dificultad y complejidad que entraña una producción del tipo que nos ocupa, y la importancia del factor humano a la hora de planificar un proyecto, eso sí, con la ayuda de las herramientas informáticas destinadas a ese fin.

Capítulo Cuarto

CONTEXTO

4. CONTEXTO

4.1. CONTEXTO TEMPORAL

El proceso de informatización de la gestión del audiovisual ha tenido lugar a lo largo de los últimos veinte años. En la actualidad el *software* ha evolucionado al ritmo que impone el sector audiovisual y que permite la industria informática.

Por tanto, este estudio se ciñe a un período de tiempo relativamente corto, pero en el que la obsolescencia es algo que se mide en meses, lo cual expresa el rapidísimo avance en las tecnologías que se utilizan.

Ello puede representar que algún dato que se apunte en este trabajo hoy, dentro de un corto espacio de tiempo haya perdido la significación que tenía en el momento de su elaboración.

Ahora bien, uno de los fines de este estudio, como la mayoría de las tesis doctorales, es que pueda aprovecharse en un futuro por otros investigadores que se dediquen a este campo. Pues bien, teniendo en cuenta esta premisa siempre podrán obviarse los datos que puedan quedar desfasados por el factor tiempo, ya que la estructura del análisis y la finalidad del estudio pueden ser utilizados perfectamente en posteriores investigaciones.

La gran explosión de las telecomunicaciones en general -y del audiovisual en particular- y de la informática en la que ahora nos encontramos hace que este estudio dependa en cierta manera del contexto temporal en el que está inserto.

En resumen, se ha intentado que las hipótesis de partida no se basen en la tecnología implicada en el proceso de producción audiovisual, para evitar esa dependencia excesiva del factor tiempo, sino que tengan un carácter más duradero y que gocen así de cierta atemporalidad.

4.2. CONTEXTO ESPACIAL

En este momento debemos puntualizar cuidadosamente el contexto espacial en que se mueve nuestro trabajo.

En la industria audiovisual en general y en la cinematográfica en particular, el referente de todos se sitúa en Estados Unidos. Allí se desarrolló este sector y desde allí han conseguido acaparar la mayor cuota de distribución del mercado mundial. Son auténticos especialistas a la hora de fabricar productos audiovisuales y ello influye mucho en el resto de países que tienen intereses en este sector.

Por ello, hay que tener en cuenta que si estamos hablando de producción audiovisual no hay que olvidarse del referente más importante: Estados Unidos. De este modo, el ámbito al que se ciñe este estudio cabría decir que tiene dos vertientes. Por un lado, si atendemos a los programas que son utilizados por los técnicos de nuestro país estaremos delimitando el trabajo a un espacio local o regional, cuando menos; ahora bien, la gran mayoría del *software* ha sido creado en el extranjero, más concretamente en Estados Unidos, con lo cual, si nos atenemos al origen de los programas habría que afirmar que el estudio tiene un ámbito internacional. Esto lleva a una dualidad, es decir, el trabajo examina los programas informáticos que se usan en el audiovisual de nuestro país, lo que nos dirige ineludiblemente al estudio de programas extranjeros en un porcentaje muy alto.

De hecho, se puede afirmar que en España se utilizan las mismas aplicaciones por los técnicos audiovisuales respectivos. Esto es, en lo referente a la fase de planificación, para el formateo de guiones usan un procesador de textos cualquiera (*Microsoft Word*®, *Word Perfect*®, *Claris Works*®), o utilizan *Finaldraft*® o *MovieMagic Screenwriter*®; para la ejecución de planes de rodaje el programa

MovieMagic Scheduling® es el que marca la diferencia; en la fase de control la mayoría se decanta por las hojas de cálculo (*Microsoft Excel*®) y algunos técnicos intentan adaptarse al programa *MovieMagic Budgeting*®.

Así las cosas, si el estudio que nos proponemos intentase abarcar todas las aplicaciones existentes en el mercado sería un trabajo excesivamente amplio para dedicarle una tesis doctoral en la que se debe profundizar al máximo en un campo de estudio relativamente pequeño. Por otro lado, *ut supra dixit*, las mismas aplicaciones son utilizadas por los técnicos de diferentes partes del planeta, tanto en el continente americano como en el europeo, lo cual nos lleva a afirmar que si nos ceñimos al estudio de estos programas estaremos evaluando, en un alto porcentaje, las aplicaciones de uso más extendido del mercado audiovisual mundial, con lo cual se habrá cumplido con creces la posible utilidad del trabajo de investigación para la comunidad científica de diferentes países.

4.3. CONTEXTO TEMÁTICO

Además de los anteriores contextos, en último lugar debemos explicar los límites temáticos a los que hemos circunscrito nuestro estudio.

La producción audiovisual es una acepción bastante genérica que abarca muchas clases de productos: desde los largometrajes hasta los anuncios publicitarios, pasando por los vídeos industriales y las series de televisión, además de los programas en directo de muy diversa índole.

Por ello, en esta investigación lo que se ha intentado llevar a cabo es un estudio de la informática de gestión aplicada a las producciones de ficción (largometrajes, series, comedias de situación, vídeos industriales y corporativos, *spots* publicitarios, documentales etc.) que llevan un proceso de producción con características comunes a todos ellos, dejando de lado otros productos audiovisuales como son los informativos, magazines, retransmisiones de toda clase, concursos, etc., que tienen un tratamiento distinto, ya que desde su propia concepción conllevan diferencias notables respecto de los productos anteriormente mencionados.

De todos modos, estas producciones no incluidas en este estudio también utilizan la informática como apoyo absolutamente necesario a la hora de ser elaborados, mediante la fabricación de herramientas a medida del *modus operandi* de la empresa en la cual tienen cabida. Actualmente, no se concibe una redacción de informativos de una televisión en la que no existan una o varias aplicaciones informáticas que permitan a los redactores extraer información de las diferentes agencias de noticias, así como editar y locutar esas informaciones.

Debido a la extensión del tema, como es obvio, este estudio formaría parte de otra investigación pormenorizada y exclusiva, que podría ser abarcada por este

doctorando como un paso más dentro del extenso campo de la informática aplicada al audiovisual, y que, en un futuro, podría llevarse a cabo.

Por otra parte, también es necesario reseñar que dentro de este campo temático, como se observará en la tipología efectuada en el capítulo quinto del presente trabajo, existen multitud de aplicaciones informáticas que sirven a las diferentes fases del proceso productivo: desde la fase de creación, donde tiene cabida la elaboración de la materia prima; pasando por la fase de planificación, donde se analiza pormenorizadamente ese guión ya creado y se traduce en jornadas de trabajo para los equipos técnico y artístico; en la fase de previsión y control, en la cual se gestiona el presupuesto como herramienta útil en la fabricación del producto; y acabando en la fase de finalización, donde las aplicaciones de edición y sonorización tienen cabida.

Hemos adelantado esta información porque, debido precisamente a esa gran cantidad de programas existentes en cada fase del proceso, se ha debido concretar con precisión cuáles de esas fases se refieren *-stricto sensu-* al proceso de gestión de la producción audiovisual. Por tanto, y en pro al mayor acotamiento de nuestro objeto de estudio, hemos limitado nuestra investigación a las aplicaciones que intervienen en las fases de planificación y control de la producción, dejando para otras investigaciones los programas incluidos en las fases de creación y finalización, que poseen suficiente envergadura para ser afrontadas en sendos trabajos de investigación de una manera pormenorizada.

Capítulo Quinto

METODOLOGÍA

5. METODOLOGÍA

5.1. DESCRIPCIÓN DE LAS FORMAS CLÁSICAS DE GESTIÓN

En el punto 1.2. de este trabajo ya mencionamos la evolución que ha sufrido la gestión de la producción audiovisual, desde sus comienzos hasta la actualidad. Ahora es momento de explicar en qué consistían exactamente las técnicas que se aplicaban a dicha gestión. Entre ellas se incluyen la escritura de guiones y sus respectivos desgloses, la planificación del trabajo de producción, la elaboración de presupuestos y el seguimiento del gasto.

En lo referente a la escritura de guiones hay que reseñar que la manera de escribir los textos no ha sido siempre la misma. Cada autor tenía su estilo para redactar sus ideas, no existía un formato unificado, partiéndose incluso de textos literarios directamente.

Los estadounidenses fueron los primeros en estandarizar la forma de escribir guiones de cine y televisión, lo cual llevó a un único modelo que sustituyó a las variantes anteriores. El formato propuesto disponía el texto en dos columnas. En una de ellas se describía la acción y los efectos técnicos necesarios, y en la otra se transcribía el texto destinado a los diálogos.

En Europa, sin embargo, no se adoptó ese modelo y se prefirió el formato a una única columna, situando entre paréntesis las acotaciones referidas a la acción y a la técnica, en su caso.

Cuando se habla de desglose se entiende por tal el proceso de análisis pormenorizado del guión a través de una valoración de las necesidades de un proyecto audiovisual. Para realizar los desgloses hay que efectuar una división del guión en **secuencias mecánicas**, diferenciándose claramente de las **secuencias**

dramáticas. El guión está escrito y dividido en secuencias que dependen de la acción, de lo que ocurre en la película: estas son secuencias dramáticas; mientras que la división en secuencias mecánicas se basa en la relación espacio-temporal. Es decir, una misma **secuencia dramática** puede desarrollarse en escenarios diferentes, con lo cual estará compuesta por tantas **secuencias mecánicas** como escenarios existan, y eso precisamente es lo que cuenta a la hora de efectuar los desgloses.

Una vez que ha sido fragmentado el guión, se procede a la disgregación de los elementos que lo componen, extrayendo toda la información que es válida para la producción. Se subrayan con lápices de diferentes colores todos los elementos a desglosar: atrezzo, vestuario, vehículos de escena y semovientes, efectos especiales, personajes, figuración, especialistas, efectos de sonido y maquillaje, y las notas de referencia para el departamento de producción. Hay que recalcar que dicha información puede estar presente directamente en el texto o, por el contrario, es necesario entresacarla de una manera indirecta, en virtud de la experiencia y los conocimientos de la persona encargada de realizar el desglose. De todo ello se toma nota en la **hoja de desglose**, utilizando una por cada secuencia mecánica y consignando además el número de páginas de guión que comprende, el efecto requerido (día o noche) y si la secuencia se desarrolla en el exterior o en el interior de un local, casa o decorado construido a tal efecto.

Respecto a las páginas de guión que se anotan en la hoja de desglose, la manera más práctica para medir dicha cifra es dividir cada página de guión en ocho partes iguales, resultando entonces que cualquier medida debe tener como denominador común el número ocho ($1/8$, $2/8$, $3/8$...). Así, en la hoja de desglose se puede determinar la duración de la secuencia mecánica en **octavos de página** y

en el plan de trabajo se asignará el ritmo diario en virtud de la cantidad de octavos de página que se desee.

En el Anexo I se encuentran algunas muestras de hojas de desglose diferentes, entre las que se han incluido dos realizadas en España (la primera de ellas de los años sesenta y la segunda de los años noventa, vigente en la actualidad) y una estadounidense de finales de los noventa.

En lo referente a los planes de trabajo, recordemos que en un principio se realizaban a mano, en tinta china, con toda la lentitud que ello conllevaba. Más tarde, se comenzaron a usar unos impresos a modo de plantilla, que si bien no eliminaban el pesado trabajo de repetir el plan en cuanto había algún cambio, sí que ahorran más tiempo al partir de un modelo ya establecido y que se podía multiplicar mediante fotocopia (Anexo II).

En estos impresos se escribía toda la información necesaria para el rodaje de la obra. Cuanto más exhaustivo fuera ese modelo, mayor información contendría y serviría mejor a la función para la que fue creado. Así, solía presentarse dividido en columnas verticales en las que se indicaban los días de rodaje, el efecto requerido (día-noche), las localizaciones en la que se encontraba cada escenario, los propios decorados, los planos o secuencias a rodar, el número de planos, los personajes principales y secundarios, la figuración, el atrezzo y las notas que el equipo de producción considerara necesarias (trucos, efectos, *travelling*, grúas, etc.).

En horizontal se realizaba un cuadrulado o rayado donde se situaba toda la información que correspondía a cada columna.

Cada Director de Producción adaptaba el modelo según sus necesidades y su manera de ver la producción, pudiendo existir tantos impresos como responsables

de la producción estuviesen en activo en ese momento. En el Anexo II se presentan tres modelos diferentes de planes de trabajo realizados en tres décadas diferentes (años sesenta, setenta y ochenta).

Alguna empresa -como Cineguía- se encargó de unificar estos impresos y otros muchos relacionados con el mundo del audiovisual, pretendiendo una uniformidad en el uso de cada unos de ellos. Finalmente, como cada Director de Producción aportaba alguna innovación al impreso, existían múltiples variedades del mismo, quedando la pretendida uniformidad en entredicho.

Los profesionales que llegaron a España procedentes del continente americano trajeron consigo un método nuevo que mejoraba muchísimo el sistema implantado en nuestro país. Se trata de las **carpetas de planificación**, de las que ya hemos hablado anteriormente. Este procedimiento consiste en utilizar unas tiras de cartón en la cuales se escribe la información extraída del guión e introducida en cada hoja de desglose: número de secuencia, número de páginas de guión (en octavos de página), efecto (día-noche), los personajes que intervienen y la figuración necesaria. Cada tira corresponde a una secuencia mecánica y suele ser de diferentes colores, que de manera arbitraria representan un tipo de decorado y un efecto: exterior-día, exterior-noche, interior-día e interior-noche. Se adjudica un color cada a uno de los binomios mencionados, identificando rápidamente qué decorado y efecto corresponden a cada secuencia.

Una vez que se han introducido todos los datos en las tiras de colores, éstas se agrupan siguiendo los criterios racionales desde la perspectiva de la producción:

- agrupación de escenarios
- concentración de sesiones de trabajo de los actores.

Las razones del uso de estos criterios son fáciles de comprender, ya que al agrupar los escenarios en jornadas completas, aunque el orden cronológico del guión no sea respetado, se consiguen evitar desplazamientos innecesarios a una misma localización, es decir, volver a un mismo decorado en el que ya se ha trabajado con anterioridad. Del mismo modo ocurre con las sesiones de los actores, porque al agrupar las secuencias en las que trabaja cada uno de ellos es posible reducir las jornadas de trabajo y, por consiguiente, el coste derivado de las convocatorias a cada una de esas sesiones de trabajo.

Pues bien, cuando se ha conseguido agrupar todas las tiras, se colocan en una carpeta rígida, dividida en partes o cuerpos que pueden ser cuatro, seis u ocho, y que tiene la capacidad de plegarse sobre sí misma, ocupando un espacio reducido.

Llegados a este punto, es el momento de definir el **ritmo de rodaje**, es decir, cuántas secuencias se pueden rodar en cada jornada de trabajo. Este ritmo supone un cálculo difícilmente predecible, ya que en el mismo influyen diversidad de factores. En este sentido, la experiencia del Director de Producción se revela como fundamental para que este cálculo sea lo más preciso posible. Este profesional debe sopesar lo que ocurre en cada secuencia para desentrañar su posible dificultad a la hora de su rodaje, y por tanto, calcular el tiempo empleado para el mismo. Existen multitud de elementos que pueden afectar a duración del rodaje de una secuencia, entre los que podemos destacar, con carácter general, los siguientes:

- intervención de animales y/o niños de corta edad
- acción de vehículos en movimiento (persecuciones)

- utilización de armas de fuego
- acción con efectos especiales (explosiones, lluvia, niebla, fuego, etc.)

Con carácter particular, podemos decir que el Director de Producción debe saber, a través de su conocimiento previo y mediante una entrevista con el Director-Realizador, cómo planifica el rodaje el responsable de la puesta en escena, si va a usar una o varias cámaras, si va a ensayar con los actores antes del comienzo del rodaje, es decir, cómo trabaja *in situ*. Además, debe conocer cómo ilumina el Director de Fotografía, esto es, si utiliza muchos aparatos de luz y si ello puede ralentizar en mayor o menor medida el rodaje.

Por último, otro factor que se debe tener en cuenta para adjudicar un ritmo de rodaje es la jornada laboral aplicable, es decir, cuántas horas al día trabajan tanto técnicos como actores, puesto que no podremos incluir demasiadas secuencias si disponemos de pocas horas en la jornada diaria de trabajo. En nuestro país existen diferentes modalidades a la hora de elegir la jornada laboral, y es en este punto donde el Director de Producción debe afinar para no equivocarse a la hora de la posterior planificación del rodaje

Una vez que han sido valorados todos estos factores, el Director de Producción está dispuesto a asignar un ritmo de rodaje de una manera coherente y racional. Esta medida viene dada por el número de páginas de guión que ocupa cada secuencia mecánica. Al no tener una medida exacta las diferentes secuencias que conforman un guión y tal como explicábamos al comienzo de este epígrafe, se hace necesaria la obtención de una unidad mínima de medición que es denominada **octavo de página** y que se halla dividiendo en ocho partes la página de un guión escrito. Así se puede abarcar tanto las secuencias más cortas que sólo ocupan dos renglones como las que ocupan páginas completas. De esta manera, el ritmo de rodaje que aplicará el Director de Producción cuando confeccione el

plan irá definido por un número de páginas por día. Por ejemplo, tres páginas y cinco octavos ($3 \frac{5}{8}$ págs.) por día. Esta cadencia es aproximada, ya que habrá jornadas en las que debido a la complejidad del rodaje no se pueda llegar a ese número de páginas y otras en las que debido a las facilidades de la acción pueda suponer que no sea completada la jornada en su totalidad.

Una vez conocido este dato, deben separarse las tiras que representan las secuencias mecánicas mediante otras negras de menor anchura, que significan días de rodaje diferentes. Al llegar al fin de semana, habrá que colocar unas tiras de un color diferente a los anteriores (suele ser rojo) para representar el descanso sabático y dominical en su caso. Además, este color también debe ser empleado para indicar las jornadas no hábiles para el rodaje debido a festividades locales, regionales y nacionales.

Este método de planificación de la producción tiene ventajas, ya que quedan reunidas todas las tiras que conforman el plan de trabajo, pudiendo observar de un golpe de vista, si una planificación es, en principio, válida. Además, y como mayor virtud, la posibilidad de cambio de plan es rápida y limpia, puesto que sólo habría que sacar de la carpeta la tira o tiras correspondientes y, bien colocarlas en la nueva ubicación, bien eliminarlas directamente, según el caso.

Respecto a la confección del presupuesto, hay que decir que se ha intentado reunir en un modelo todos los elementos que intervienen en la producción, dividiendo en diferentes capítulos la totalidad del proceso productivo. Estos capítulos a su vez se desglosan en partidas presupuestarias, para poder calcular el coste de una manera más concreta y efectiva.

Hay que diferenciar entre los modelos presupuestarios de los diferentes países, sobre todo entre el sistema estadounidense y el de los países europeos. En el primero se efectúan dos grandes divisiones de los costes: el coste por encima de la línea (*above the line*), referido a aquellas partidas que sobrepasan la estimación objetiva y que dependen de los cachés de las personas incluidas en esas partidas; y el coste por debajo de la línea (*below the line*), en el que se incluyen todas las partidas que son objetivamente presupuestables. Sin embargo, en Europa no se realiza esa división, sino que se agrupan las partidas en grandes grupos o capítulos, según el origen de los recursos que se incluyen en cada una de ellas. En el caso español es como sigue:

Grupo 1: Guión y música

Grupo 2: Personal artístico

Grupo 3: Personal técnico

Grupo 4: Escenografía

Grupo 5: Estudios de rodaje/sonorización y varios producción

Grupo 6: Maquinaria de rodaje y transportes

Grupo 7: Viajes, dietas y comidas

Grupo 8: Película virgen

Grupo 9: Laboratorio

Grupo 10: Seguros e impuestos

Grupo 11: Gastos generales

Grupo 12: Gastos de explotación, comercialización y financieros

En España tenemos que advertir que desde hace unos años la estructura del modelo presupuestario ha variado sensiblemente. Tal como se puede observar en el Anexo III, es importante reseñar que en el modelo del I.C.A.A., vigente hasta 1997, el cálculo de cada partida se podía realizar estimando la cantidad correspondiente a cada fase del proceso productivo (preparación, rodaje o grabación y terminación). Sin embargo, en el nuevo modelo creado en 1998 desaparecen estas tres columnas y el cálculo que debe hacerse es entonces global, por todo el proceso. Esto dificulta en mayor medida el cómputo de cada una de las partidas, al no poder desglosar esas tres fases, y lo hace si cabe más impreciso.

En cuanto al modelo francés, hay que decir que está dividido en nueve grupos en lugar de los doce del caso español, siendo las mayores diferencias las siguientes:

- se dedica el grupo nº 4 referido a los Seguros Sociales de los trabajadores, mientras que en España está incluido en el capítulo nº 10 de una manera muy escueta.
- el grupo nº 6 reúne los capítulos nº 6 y nº 7 del modelo español, al igual que el nº 7 concentra los grupos nº 5 y nº 6, y el capítulo dedicado a la Película y el Laboratorio del caso francés (nº 8), en España se divide en dos grupos diferenciados (nº 8 y nº 9, respectivamente).
- no existe un capítulo dedicado a Gastos Generales, como el nº 11 español.

Por lo demás, el modelo francés se asemeja en su estructura al español, con varias columnas para las cantidades aportadas por cada país coproductor, y tres columnas para definir los gastos correspondientes a cada fase de la producción (P - T - F), tal como se veía en el modelo español vigente hasta 1997.

Como se mencionaba con anterioridad, en Estados Unidos se tiene una concepción distinta en la manera de confeccionar el presupuesto. Ya apuntábamos la primera gran división del mismo en los costes por encima y por debajo de la línea, pero hay que añadir otras no menos importantes, quedando como sigue:

- *Above the line*
- *Below the line*
- *Postproduction*
- *Other costs* (publicidad, seguro de buen fin, gastos generales indirectos, etc.)
- *Negative costs.*

Los primeros cuatro apartados componen el total de los *costes directos* de fabricación del producto, quedando fuera de ese grupo los denominados literalmente *negative costs* (imprevistos, intereses financieros, letras de cambio, etc.), es decir, todos aquellos conceptos que no se utilizan para la fabricación del producto, *stricto sensu*, sino que, por el contrario, significan cantidades destinadas a otros fines que las producciones comparten con el resto de sectores que no están relacionados con el audiovisual: los intereses generados por préstamos bancarios necesarios para afrontar una producción serían un claro ejemplo de ello.

Hay que resaltar que, en contraposición con lo que ocurre en Europa, se dedica un capítulo entero a los costes de la postproducción, ya a que cada vez ocupan un lugar más relevante en la elaboración del producto audiovisual, debido obviamente a la mayor utilización de la infografía y la edición *off line*.

Llegado el momento de enfrentarse con el cálculo, una vez que se dispone del modelo a seguir, la persona encargada debe acudir a su conocimiento técnico para poder ir cumplimentando todas las partidas que conforman el presupuesto. Armado con una calculadora debe ir completando cada una de las partidas presupuestarias, para luego hacer el resumen de los capítulos y por último obtener la cifra global del presupuesto.

Una vez que ha comenzado la fase de rodaje o grabación de la obra audiovisual, una de las misiones más importantes del Director de Producción (si es el caso de una película, o del Productor si es un programa de televisión), es controlar que el presupuesto se cumpla, haciendo un seguimiento del gasto y comprobando las posibles desviaciones en las partidas presupuestarias.

Este trabajo se efectúa mediante un control periódico de los gastos realizados a través de los **balances de situación**, que el departamento de contabilidad presenta al responsable con una periodicidad reducida (semanal o quincenalmente). En ellos se incluyen tanto los conceptos referentes a empresas proveedoras de servicios y materiales (restaurantes móviles, cámaras, película virgen, etc.) como las cantidades entregadas a cuenta a aquellos técnicos que, por su labor específica, necesiten manejar dinero metálico.

Estas cantidades deben ser justificadas ante el Director de Producción mediante la presentación de todas las facturas correspondientes a los gastos realizados por estos técnicos. Para facilitar dicho trabajo se utilizan los **resúmenes de gastos** (Anexo IV), cuya visualización puede variar por departamentos, es decir, los gastos de cada uno de ellos se plasman en unos impresos que se diferencian en las partidas incluidas en ellos. El departamento de decoración suele gastar el dinero en enseres que se incluyen en el capítulo del presupuesto dedicado a escenografía (mobiliario, atrezzo, jardinería, vehículos y comidas de escena, etc.),

y además incurren en gastos comunes a todos (combustible, garajes, comidas, teléfono, etc.). El departamento de vestuario tendría un impreso adecuado a sus gastos, que al igual que el anterior, serían la mayoría imputables al capítulo 4 (zapatos, joyas, ropa alquilada y comprada, materiales de sastrería, etc.). El departamento de producción es el que maneja más partidas presupuestarias, aunque muchas de ellas estarían incluidas en los capítulos 5 y 6 (fotocopias, teléfono, material de papelería y limpieza, combustible, taxis, garajes, etc.). Es decir, cada departamento tendría un **resumen de gastos** adecuado a sus características, tal como se observa en los modelos adjuntos, aunque también sería posible realizar un modelo único que englobara todas las partidas de gasto habitual en una producción.

Cada opción tiene sus ventajas, ya que en el modelo individual se incluye el número de cuenta correspondiente a cada partida, lo cual facilita en gran manera el trabajo de la administración de la producción, que directamente contabiliza el gasto en la partida adecuada, sin errores. El modelo conjunto posee la virtud de la unificación en un único impreso de todos los gastos de la producción, dejando la columna de la izquierda para los gastos más comunes del departamento de producción y la de la derecha para las partidas dedicadas a decoración, vestuario, maquillaje y peluquería.

El Director de Producción debe dar su visto bueno a los gastos producidos durante ese período, para que luego puedan ser computados por el departamento de administración de la empresa.

Anteriormente a ese proceso, debe calcular el gasto que se va a producir en esa semana mediante una previsión, que debe ser lo más exhaustiva posible a fin de que el escalón inmediatamente superior pueda saber a qué corresponde exactamente el dinero destinado a cada partida. El Productor será quien apruebe esa

previsión de gasto y dará orden al departamento de administración para efectuar la entrega del dinero solicitado para esa semana (Anexo V).

Obviamente, la persona encargada de calcular esa previsión de gasto debe saber muy bien la realidad del rodaje o grabación, para no quedarse corto en la cantidad de dinero a gastar. Tiene que presentar al Productor una previsión creíble pero a su vez con ciertas holguras, ya que en el rodaje siempre pueden ocurrir imprevistos que podrían hacer que la previsión se quedara corta, con las consecuencias que eso conllevaría.

Además, el Productor debe saber por parte del Director de Producción qué pagos tienen que realizarse y en qué fechas, es decir, ha de entregar un calendario tanto de los gastos que se producirán en rodaje (entregas a cuenta a departamentos, nóminas, dietas) como de los pagos a proveedores (laboratorio, material virgen, empresas de *catering*, estudios de montaje, etc.).

En definitiva, el seguimiento del gasto debe realizarse en períodos cortos de tiempo para evitar desviaciones indeseadas, a través de la comparación entre las previsiones semanales por un lado, y los resúmenes de gastos y las facturas recibidas de los proveedores por otro. También deben hacerse balances de situación en películas o programas de larga duración, para hacer coincidir la contabilidad de Producción y Administración y así tener un mayor y mejor control del gasto.

5.2. TIPOLOGÍA DEL SOFTWARE AUDIOVISUAL

La informática debe permitir la incorporación de los diferentes aspectos que intervienen en la producción: económicos, comerciales, artísticos, organizativos y técnicos, asegurando el incremento de la productividad, posibilitando la diversidad de productos y facilitando la integración con el resto de los sistemas establecidos.

La correcta utilización de la informática debe ayudar a ese objetivo de minimización de riesgos, aportando la seguridad de los fríos datos informáticos. El gasto de una producción informatizada puede ser controlado de manera exhaustiva, evitando desviaciones innecesarias del presupuesto. El tiempo de realización de un proyecto audiovisual y el coste consiguiente pueden ser presentados sin problema al promotor del producto, traduciendo a un lenguaje comprensible para él los materiales utilizados en la confección de dicho producto: guión, actores, equipo técnico, decorados, atrezzo, etc.

En páginas anteriores se explicaban las fases en las que podía dividirse el proceso de fabricación del producto audiovisual, desde su gestación hasta la entrega de la obra. Estas etapas eran:

- Fase de preproducción
- Fase de preparación de rodaje o grabación
- Fase de rodaje o grabación
- Fase de finalización.

Esta división está basada en los diferentes hechos que ocurren a lo largo de todo el proceso: elección del guión, solución del problema económico-financiero, plan de rodaje, presupuesto, contrataciones, rodaje o grabación, montaje y sonorización, etc.

Ahora bien, desde un punto de vista puramente técnico podemos efectuar una división que difiere un poco de la realizada antes y que nos servirá mejor para el fin que nos hemos propuesto. Esta distribución es más parecida a la que se puede dar en una empresa de cualquier sector.

Así, se podrían diferenciar tres fases:

- Fase de creación
- Fase de planificación
- Fase de previsión y control del gasto.

En la primera de ellas se pensaría en el producto que se va a realizar, sopesando la situación del mercado y las posibilidades de la empresa. Se correspondería con el período dedicado a la gestación del guión, desde la idea hasta su plasmación en papel.

En la segunda podrían encuadrarse las actividades encaminadas a cómo se va a producir, según qué pautas y con qué medios. Aquí se incluirían aquellas tareas de preparación del proyecto, tales como los desgloses, la elaboración de los planes de trabajo, localizaciones, etc.

Y en la fase de previsión y control de gasto se podría estimar la rentabilidad del producto, verificar su calidad y controlar el gasto que conllevaría el proceso de fabricación. En este lugar tendría cabida el presupuesto y el seguimiento del gasto.

Partiendo de estas divisiones podríamos colocar cada tipo de *software* en el lugar que le corresponde, según la función que cumple. También podríamos elaborar una clasificación atendiendo estrictamente a lo que realiza cada uno de ellos.

- *Software* para la creación
- *Software* para la planificación de la producción
- *Software* para la previsión y control de la producción
- *Software* integral.

En este último apartado dedicado al *software* integral se incluye un tipo de programas que realizan tareas de las tres fases descritas, configurándose como una integración de todas ellas.

Teniendo en cuenta el primer planteamiento, podríamos especificar el *software* utilizado en la totalidad de la producción, que quedaría tal como a continuación se detalla:

Fase de preproducción

En esta fase se agruparían aquellos programas que se ocupan de ayudar al guionista a crear y desarrollar la historia. Son independientes del resto de programas de gestión.

Fase de preparación de rodaje o grabación

Aquí se pueden incluir herramientas destinadas a la escritura de guiones audiovisuales con un formato estandarizado, para su posterior uso por otros programas. Además, en esta fase tienen cabida los programas destinados a la planifi-

cación de la producción, realización de los presupuestos, creación de *story boards* y bases de datos de vestuario.

Fase de rodaje o grabación

En este período obviamente se utilizan también los programas de la fase anterior, y se podría añadir algún programa de ayuda a la producción. ²⁵

Fase de finalización

Se diferencian varios tipos de programas en esta fase: *software* dedicado a la edición *off line*, efectos, animación infográfica, música, etc. Todos ellos configuran un mundo en sí mismo que merece una investigación pormenorizada y que se escapa al objeto de estudio de este trabajo.

Como se podrá observar a continuación, existen multitud de programas que se han utilizado y se usan para la gestión de la producción audiovisual, y dependiendo de la función que realizan se podrían enmarcar en la siguiente clasificación:

Software para la creación

Dramatica®, *Story Builder*®, *Story Craft*®, *Block Buster*®, *Idea Fisher*®, *Story Line*®, *Write Pro*®, *Fiction Master*®, *Comedy Writer*®, *Plots Unlimited*®, *First Aid for Writers*®, *Sophocles*®.

25. En los rodajes estadounidenses es común el uso de pequeñas aplicaciones que ayudan al Director de Fotografía en la iluminación de la escena, ya que a través de ellas es posible saber con anticipación la posición del sol y las sombras que éste va a proyectar. Un ejemplo de estos programas sería *Sun Path*® (trayectoria solar).

Software para la planificación de la producción

a) FORMATEO DE GUIONES

Scriptor[®], *Finaldraft*[®], *Scriptware*[®], *Movie Master*[®], *Collaborator*[®],
Script Thing[®], *MovieMagic Screenwriter*[®], *Side by Side*[®], *Script
Wizard*[®], *Cineproject*[®].

b) PLANIFICACIÓN DE RODAJE / GRABACIÓN

MovieMagic Scheduling[®], *Film Project*[®], *Cine Project*[®], *Production
Manager Scheduler*[®], *Dot Zero Scheduling*[®], *Mactoolkit
Scheduling*[®], *Filmworks Scheduling*[®], *Turbo A/D*[®].

Software para la previsión y control del gasto en la producción

MovieMagic Budgeting[®], *Turbo Budgeting*[®], *Easy Budget*[®],
Production Manager Budgeter[®], *Dot Zero Budgeting*[®], *Mactoolkit
Budgeting*[®], *Filmworks Budgeting*[®], *Power Bid*[®], *Microsoft
Excel*[®]²⁶

Software integral

Filmmaker Software[®], *Produsoft*[®], *Movie Base*[®], *Cinergy 2000*[®],
Gorilla[®].

26. Las herramientas informáticas también son utilizadas por los profesionales de la producción audiovisual a la hora de mostrar la información de una manera más clara y, sobre todo, ateniéndose a las propias circunstancias del sector de cada país. Así, los modelos presupuestarios vigentes para la obtención de subvenciones son trasladados a la hoja de cálculo *Microsoft Excel*[®], para facilitar el trabajo cuando se elabora el presupuesto.

Por otro lado, algunos técnicos también utilizan la aplicación antes mencionada para mostrar el plan de rodaje/grabación, aunque haya sido elaborado con anterioridad en otra aplicación específica de planificación. La razón estriba en que ciertos productores y directores ven con mayor claridad el referido plan elaborado a la manera tradicional (Anexo X).

Otros tipos de software

a) BASES DE DATOS

Cinedex[®], *Industry Labor Guide*[®], *MovieMagic Labor Rates*[®],
FileMaker[®], *Costume Pro*[®].

b) AYUDA A LA PRODUCCIÓN

Sun Path[®].

c) CREACIÓN DE STORY BOARDS

Story Board Quick[®], *Story Board Artist*[®], *Story Vision*[®].

Como puede deducirse fácilmente, la inmensa mayoría de los programas aquí citados son de origen extranjero, más concretamente estadounidense; sólo uno de ellos tiene un creador español (*Produsoft*[®]).

Es importante reseñar que muchos de estos programas han caído en desuso o han desaparecido, por lo cual, aunque sean citados en esta clasificación, no podrían ser objeto de análisis. Además, debido a la gran cantidad de aplicaciones existentes con características muy similares entre sí, el estudio comparativo de ellas se convertiría en un excesivo y reiterativo desglose de programas casi iguales, tanto en la forma como en el contenido. Así pues, en pro a la mayor profundidad de la investigación y para evitar en la mayor medida posible el agotamiento del lector con datos repetitivos e innecesarios, se ha optado por analizar en primera instancia aquellos programas que son utilizados por la inmensa mayoría de los profesionales del sector audiovisual, y en segunda instancia, aquéllos que puedan aportar novedades respecto a los primeros.

Creemos que es una muestra suficientemente amplia para el estudio que nos proponemos, es más, se puede afirmar que en estos momentos se corresponde con un porcentaje muy alto del *software* utilizado en Europa y Estados Unidos (aproximadamente un 90% del mercado).

En este momento es preciso reiterar que tal afirmación se produce ahora, ya que el factor tiempo en este tipo de objeto de estudio que nos ocupa es algo que influye sobremanera, y cada día aparecen nuevos programas que, bien aportan algo nuevo a la gestión del audiovisual, bien mejoran lo existente hasta el momento.

Capítulo Sexto

SOFTWARE DE GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN

6. EL SOFTWARE DE GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN

6.1. SOFTWARE PARA LA FASE DE CREACIÓN

Dentro de este apartado se pueden incluir los programas que se dedican a ayudar a los guionistas al desarrollo de historias. Estas aplicaciones tienen como finalidad primordial guiar al escritor por unos caminos u otros, dependiendo de las características de los personajes, de la historia, del formato de la misma, etc., que son definidas a lo largo del recorrido que se efectúa hasta llegar a las conclusiones finales que configuran el basamento sobre el que construir el guión audiovisual.

Los programas aquí encuadrados ayudan a construir el entramado de historias que subyace en cada producto audiovisual. Mediante una serie de preguntas que afectan a los personajes, el género de la historia, la cantidad de tramas que van a existir, etc., la aplicación nos va dirigiendo hacia un sentido u otro. El propio escritor otorga la información pertinente y el programa la acumula para luego ser mostrada en una serie de informes que van a indicar ante qué tipo de historia se ha llegado, observando si son viables las posibles situaciones que se han alcanzado.

Como se refleja en el título de este epígrafe, los programas que se incluyen aquí corresponden a la fase de creación, y como tal es difícil creer que el proceso creativo pueda ser inducido por cualquiera de estas aplicaciones informáticas, que sólo puede realizar aquello que la persona indica. Aún así, la utilización de estos programas está muy extendida en los Estados Unidos, como demuestran los artículos publicados en las páginas web de *Hollywood Screenwriters*.²⁷

27. www.hollywoodscreenwriters.com

El riesgo que existe en el uso de este tipo de programas que ayudan al desarrollo de historias audiovisuales es que, aunque existan millones de posibilidades brindadas por la cantidad de datos que acumulan las referidas aplicaciones, la resolución de los problemas que se presentan a lo largo del complejo camino que supone la introducción de los datos requeridos puede tener un carácter muy parecido. Esto significaría una excesiva estandarización *a priori* de los productos audiovisuales, algo que se puede observar con demasiada frecuencia en la programación televisiva de muchos países, debido a la urgencia con la que se trabaja y a la necesidad de gran cantidad de productos para llenar las parrillas de programación de cada una de las emisoras de televisión de los países antes aludidos.

6.2. SOFTWARE PARA LA FASE DE PLANIFICACIÓN

Como ya vimos en el apartado 4.1. dedicado a la descripción de las formas clásicas de gestión, en esta fase que nos ocupa es donde se realizan los **desgloses** y el **plan de trabajo** por los que se regirá la producción audiovisual.

Podemos diferenciar dos tipos de programas que se ocupan de funciones correlativas dentro del proceso de preparación del rodaje / grabación.

Dentro del primer apartado se incluyen aquellas aplicaciones basadas en procesadores de texto, que sirven para dar una forma estandarizada al guión de la obra audiovisual. En España no existe una tradición de escritura de guiones siguiendo unas pautas marcadas para todos, sino que cada cual tiene una forma diferente de ver el guión de una obra audiovisual. En tiempos pasados, eso no era ortodoxo aunque sí factible, toda vez que la escritura de los guiones se realizaba en una máquina de escribir, lo que significaba que no existía una automatización de los datos introducidos y, por tanto, no influía la manera de escribir a la hora del resultado final. Los productos audiovisuales se realizaban independientemente del formato del guión al que estaban sujetos.

Sin embargo, en Estados Unidos la estandarización de la producción audiovisual comenzó por la aceptación de un formato uniforme para todas las obras. Así, antes de la llegada de la informática al proceso de producción audiovisual ya se contaba con una manera formal de escribir los guiones, y con el inicio del uso de los procesadores de texto se recalcó esa necesidad de un único modo de escribir los textos audiovisuales.

Cuando nacieron los programas de formateo de guiones partieron de esa idea preconcebida, e intentaron hacer más fácil y rápida la manera de plasmar en palabras las ideas de los guionistas. Estas aplicaciones cumplen dos objetivos

fundamentales como son el respeto del formato estandarizado del guión y la capacidad de extracción de datos que sirvan en etapas posteriores del proceso, todo ello en pro a la minimización de tiempos y de esfuerzos de las personas que conforman la producción audiovisual.

La lógica evolución de las aplicaciones conlleva la aparición de nuevas versiones de los programas y también la desaparición de algunas de ellas, que acaban siendo sustituidas por otras mucho mejores. Este es el caso del programa *Scriptor*®, de la empresa *Screenplay Systems*®, que comenzó siendo la aplicación de esta compañía dedicada al formateo de guiones y que desde hace varios años ha dejado de existir, para dar paso al programa *MovieMagic Screenwriter*®, de características similares pero con abundantes mejoras.

En un segundo apartado se pueden encuadrar las aplicaciones basadas en bases de datos relacionales, que sirven para ejecutar los planes de rodaje / grabación. Si en las formas clásicas se plasmaban aquéllos en un papel de grandes dimensiones, en primera instancia, y más tarde se imponían las tiras de colores insertadas en carpetas de planificación, con la llegada de la informática este basamento sería respetado. Debido a los buenos resultados que venía ofreciendo el sistema de tiras de colores, los estadounidenses no quisieron perderlo de vista y lo que hicieron fue llevar al campo de la informática esa herramienta que tanto les había ayudado hasta el momento.

Había que mecanizar todos los datos que en el anterior sistema se introducían escribiendo en lápiz sobre las hojas de desglose y posteriormente sobre las tiras de colores: el número de secuencia, el efecto (día/noche), la situación (exterior/interior), el número de páginas de guión, el decorado, la localización, los personajes, etc.

En el sistema tradicional todos los datos debían trasladarse en primer lugar a la hoja de desglose, extrayéndolos del guión, para posteriormente volver a escribirlos en cada una de las tiras de colores. Es decir, se duplicaban las tareas a realizar, con la consiguiente pérdida de tiempo. Eso es lo que se debía evitar con la aparición de la informática, la cual debía tratar los datos introducidos en una única ocasión, para ahorrar así tiempo y aumentar además la fiabilidad de las notas introducidas.

Esto se consiguió solucionar rápidamente al crear una base de datos con todo lo necesario para la planificación de la producción, en la que una vez que se escribía algo automáticamente se incorporaba al programa, que lo podía recuperar y distribuir hacia las tiras de colores, formando parte de la información que se incluía en ellas.

Una vez que se había conseguido agilizar la introducción de los datos era necesario relacionarlos con un calendario en el que se habría de insertar el plan de rodaje creado. Con una fecha de inicio y sabiendo los días que debían ser inhábiles dependiendo de las circunstancias particulares de cada zona y específicas de cada producto (fiestas locales y nacionales, jornadas dedicadas al transporte del personal técnico y artístico, días inhábiles por cambio de jornada, etc.), se configuraba el calendario de producción que ajustaba el plan de trabajo a un tiempo concreto. De esta manera, en cada tira de separación de jornada figuraría el día de rodaje correspondiente así como el día del mes en cuestión. En este caso, la informática aporta nuevamente el ahorro de tiempo al introducir directamente en cada tira la información correspondiente a cada jornada de rodaje.

Por otro lado, en el sistema clásico una vez que se habían escrito todas las tiras de colores debían ser agrupadas según el criterio de producción pertinente y luego colocarlas en la carpeta de planificación, dividiendo las jornadas de trabajo

según las horas disponibles al día y el ritmo impuesto en cada jornada, dependiendo de la complejidad de cada secuencia. Con los programas informáticos se pueden agrupar y seleccionar las tiras según el criterio que deseemos, ordenando y reordenando en décimas de segundo un plan de trabajo que si se recurriera al método clásico podría llevarnos bastantes minutos e incluso horas. Esto es importante cuando nos encontramos en pleno rodaje o grabación del producto audiovisual y es necesario un cambio del plan de trabajo que ha de entregarse al equipo en un tiempo que suele ser escaso.

Pero en esta fase no sólo se realiza el plan de trabajo, sino que además el rodaje o grabación del producto audiovisual implica que en este período se deben ejecutar las **órdenes de trabajo**, para las cuales existe una labor previa de desgloses necesarios, citación de actores, calendario laboral, etc., que también tiene cabida en las aplicaciones de las que este apartado hace referencia. Estas órdenes de trabajo son los documentos en los que se determinan los elementos necesarios para el rodaje o grabación de la jornada siguiente; aquí se incluyen horarios de citación de actores y equipo técnico, necesidades de atrezzo, vestuario, maquinaria, efectos especiales, maquillaje y peluquería, etc., tal como se puede observar en el modelo que figura a continuación.

ORDEN DE TRABAJO		Nº	Fecha: / /	
Tel. Producción				
Tel. Dirección				
COMPANÍA:		DIRECTOR:		
TÍTULO:		PRODUCTOR		
.....		JORNADA:		
LOCALIZACIÓN:		LISTOS:		
.....		COMIDA:		
SEC.	ESCENARIO	TOTAL PAGS.	ID. ACTOR	
PERSONAJE	ACTOR	RECOGIDA	MAQ-PEL.VEST	LISTOS
SECUNDARIOS	ACTOR	RECOGIDA	MAQ-PEL.VEST	LISTOS
FIGURACIÓN	CITACIÓN		MAQ-PEL.VEST	LISTOS
TOTAL:				
NECESIDADES				
ATREZO				
DECORACIÓN				
VESTUARIO				
EFFECTOS ESPECIALES				
CAMARA				
EQUIPO ESPECIAL				
PRODUCCIÓN				
Ayte. Dirección			Dtor. de Producción	

6.3. SOFTWARE PARA LA FASE DE PREVISIÓN Y CONTROL DEL GASTO

Los programas informáticos que se dedican a la previsión y control del gasto en la producción audiovisual realizan labores relacionadas fundamentalmente con el **presupuesto** y los **costes de producción**.

La obtención de un plan de trabajo coherente es fundamental a la hora de elaborar un presupuesto con el que se pueda decidir la continuidad de un proyecto audiovisual. Del mismo se extrae la información necesaria para comenzar a determinar partidas presupuestarias: la duración del rodaje, las sesiones de los actores, la cantidad de escenarios diferentes, los viajes, estancias y dietas del equipo técnico y artístico, la cantidad de personal necesario, etc., son conceptos fácilmente deducibles de un plan de trabajo elaborado con profesionalidad.

Otras partidas presupuestarias deben ser determinadas a partir de la entrevista con el Director-realizador, lo que José G. Jacoste denomina «tercer grado del director». En ese intercambio de preguntas y respuestas por parte de los dos máximos responsables de la ejecución del producto, se dilucidarán cuestiones que tienen que ver con la manera de trabajar del encuestado: si trabaja con una o varias cámaras, si tiene alguna predilección por algún miembro del equipo técnico, así como si tiene preferencias a la hora de elegir al elenco de actores en los papeles principales; también debe obtenerse información acerca de la jornada de trabajo, tanto diaria como semanal, así como el ritmo diario de rodaje al que puede ser sometido.

Con todas estas informaciones, el Director de Producción elabora un presupuesto, que siguiendo el sistema clásico era efectuado con una plantilla de papel donde estaban incluidas todas las partidas presupuestarias necesarias para realizar un producto audiovisual. Bien con una calculadora, bien mediante cálculo mental,

el profesional debía ir completando uno a uno todos los conceptos que conformaban el modelo presupuestario, para llegar al final a una cifra global con la que el Productor decidiría la viabilidad del proyecto.

La aparición de la informática llevó rápidamente a su aplicación a esta área de la gestión de la producción audiovisual, mediante el uso de programas basados en hojas de cálculo, que liberarían al profesional de los posibles errores derivados de los cálculos manuales.

La conversión de las plantillas presupuestarias escritas en hojas de cálculo fue el primer paso en pro de la minimización de tiempos a la hora de elaborar un presupuesto detallado de un producto audiovisual. Estas herramientas continúan hoy día absolutamente vigentes y son utilizadas por la gran mayoría de los directores de producción del mundo entero.

El siguiente paso para facilitar aún más el trabajo de estos profesionales era aprovechar el uso de la informática que se había dado en los programas de planificación de la producción. Ello se consiguió mediante la exportación de datos referentes a partidas presupuestarias derivadas de una forma absolutamente objetiva del plan de trabajo, tales como la sesiones de los actores, los escenarios, el atrezzo y los vehículos de escena necesarios, y la figuración.

El control de la producción con el uso de estas herramientas puede ser llevado de una manera efectiva, algo necesario cuando los presupuestos que se manejan en este tipo de productos suelen ser muy elevados.

6.4. SOFTWARE INTEGRAL

Los programas integrales son aquéllos que intentan englobar todas las fases del proceso productivo, desde la escritura del guión hasta la presupuestación y el control de la producción. Desde este punto de vista integrador, la gestión de la producción parte de la base de que una única persona puede y debe ser la encargada de llevar absolutamente todo el peso de la gestión de la producción. Este modo de organización pensamos que puede ser válido para cierto tipo de productos, como son aquéllos de corta duración en el tiempo de rodaje o grabación, o también los que son simples desde su concepción. Para productos más complejos no sería recomendable este tipo de estructura, ya que hacer depender de una única persona toda la gestión organizativa de una producción audiovisual es algo que sería demasiado arriesgado.

La existencia de estos paquetes integrados ha surgido gracias a creadores que han necesitado un *software* barato para gestionar sus propias producciones. Tanto en Estados Unidos como en Europa los promotores de estos programas han sido pequeños productores que han utilizado las plataformas ya existentes para sobre ellas contruirse sus propias herramientas. No han necesitado de programadores informáticos porque han partido de aplicaciones ya establecidas en el mercado, como la hoja de cálculo *Microsoft Excel*® o la base de datos *File Maker Pro*®.

Una vez que ellos mismos comprobaron la bondad de sus paquetes informáticos decidieron que otros profesionales podrían disponer de los mismos por un precio mucho más asequible que el resto de aplicaciones específicas.

6.5. OTROS TIPOS DE SOFTWARE

Dentro de este apartado se pueden incluir programas de diferentes utilidades, desde aquéllos que ayudan en el propio rodaje a los que se detienen en la fase de preparación del mismo.

Existen aplicaciones, como *Sun Path*[®], que nos ayudan a prever la longitud de las sombras de los objetos de la escena en función de la situación geográfica exacta y de la hora prevista para el rodaje, así como también nos adelantan la hora del orto y del ocaso. Estos datos son sumamente importantes sobre todo para los directores de fotografía e iluminadores, que pueden distribuir la luz de una escena dependiendo de la integración de estos factores junto con la previsión meteorológica.

Otros programas son bases de datos que se utilizan por el departamento de vestuario, como recordatorio de todos los trajes que usan en una producción audiovisual. Mediante dibujos y/o fotografías se van recopilando todos y cada uno de los vestidos que se diseñan para cada personaje, como ocurre en la aplicación *Costume Pro*[®]. Además, el programa contiene una hoja de cálculo (*Microsoft Excel*[®]) en la que el figurinista -*Costume Designer*, en inglés- puede presupuestar al mismo tiempo que confecciona el vestuario, para así no exceder de la cantidad acordada con el Director de Producción para ese departamento.

También existen otros tipos de bases de datos que recopilan información acerca de tarifas de técnicos y servicios de producción, como *Cinedex*[®], *Industry Labor Guide*[®], *MovieMagic Labor Rates*[®]. Estos programas deben ser renovados en sus contenidos en cortos períodos de tiempo para evitar que contengan datos erróneos o no del todo fiables.

También existen aplicaciones que sustituyen a los dibujos en papel que se realizan en la fase de preparación de un producto audiovisual denominados en términos anglosajones *story boards*, que son algo así como un cómic previo de lo que ocurre en cada secuencia. Mediante viñetas se van mostrando las acciones de los personajes dentro de la historia. Estos *story boards* son utilizados mayoritariamente en la producción de anuncios publicitarios, sin cuya elaboración no se conciben dichos productos. Pues bien, en las aplicaciones informáticas se insertan los dibujos o las fotografías de las acciones de los personajes, así como las anotaciones pertinentes para cada uno de ellos, para luego imprimir cuantas copias sean necesarias.

Story Board Quick®, *Story Board Artist*®, *Story Vision*® servirían como muestra de estas aplicaciones específicas.

Capítulo Séptimo
ANÁLISIS DEL
***SOFTWARE* APLICADO**

7. ANÁLISIS DEL SOFTWARE APLICADO

Para realizar el análisis pormenorizado de los programas, se han tomado como básicos los siguientes parámetros:

- Función que desempeña en la producción.
- Plataforma que utiliza (MS DOS[®], Windows[®], Macintosh[®]).
- Año de creación - extinción. Última versión.
- Tipo de aplicación (basada en qué tipo de programas).
- Características del programa: introducción de datos, descripción de los menús, memoria que utiliza, exportación de datos, etc.
- Adaptación del programa a las necesidades reales y esfuerzo requerido por parte del usuario.
- Delimitación de los posibles errores del programa.

Como ya se ha comentado anteriormente, sería inabarcable para esta investigación intentar estudiar todas las aplicaciones existentes en el mercado. Por ello, vamos a ceñirnos a aquellos programas que mejor muestran la realidad del sector audiovisual, es decir, los que, tras un estudio previo, han demostrado tener las mejores cualidades para servir al objeto que se han propuesto: ayudar a la gestión de la producción audiovisual.

Hay que hacer constar en este punto que el modelo de análisis que proponemos está basado en valoraciones de orden cuantitativo así como también proporciona indicadores situados en un nivel cualitativo, por lo que estimamos que es el mejor modo para extraer toda la información requerida para la valoración final del producto.

7.1. DESCRIPCIÓN ANALÍTICA DEL SOFTWARE DE PLANIFICACIÓN

7.1.1. Formateo de guiones

Tal y como aludíamos anteriormente, las herramientas dedicadas al formateo de guiones deben servir para unificar los criterios en la escritura de los guiones audiovisuales. Dentro de este apartado vamos a analizar el programa *MovieMagic Screenwriter*®, que en la práctica es el más utilizado en el mercado audiovisual, junto con *Finaldraft*®. Estas dos aplicaciones son tan similares que apenas se distinguen entre sí; la estructura es cuasi exacta y sólo varía la colocación de algunos menús. Además, si comparamos estos dos programas con el resto de los existentes en el mercado, tampoco se dan diferencias notables en cuanto al funcionamiento respecto de nuestra elección.

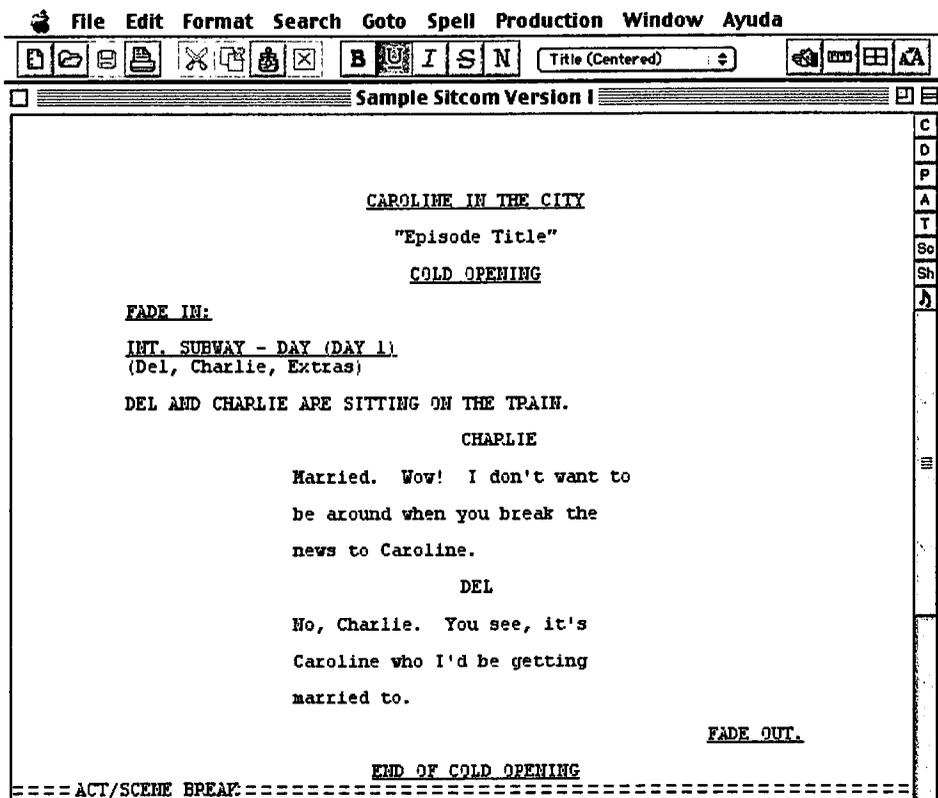
EL PROGRAMA MOVIE MAGIC SCREENWRITER®

Esta aplicación se encuentra disponible en las plataformas *Apple Macintosh*® y *Microsoft Windows*®. Utiliza como mínimo 3.990 Kb de memoria RAM en su ejecución, aunque la cantidad recomendada por el fabricante es de 6.990 Kb. En cuanto a su fecha de creación, hay que decir que en este caso existe un predecesor fabricado por la misma empresa (*Screenplay Systems*) denominado *Scriptor*®, cuyo nacimiento se remonta al año 1983. Más tarde, cuando se interrelacionaron los diferentes módulos de la misma empresa, cambiaron el nombre al programa, adquiriendo la forma con la que actualmente se conoce. La última versión existente en el mercado data del año 2002.

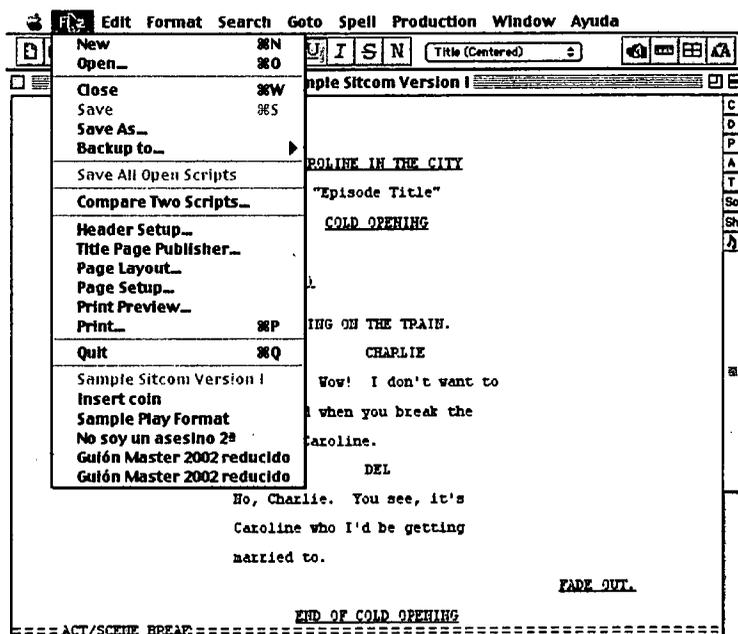
Debido a la función para que ha sido concebida (dar formato audiovisual a los guiones literarios, sea cual fuere su modo de elaboración), esta herramienta se basa en aplicaciones del tipo procesador de textos.

Características del programa

La ventana inicial del programa nos muestra una serie de menús en la parte superior donde poder acceder a las funciones del programa. Por debajo de esa línea superior se encuentra un menú gráfico, similar al que podemos ver en cualquier procesador al uso, con el que se ejecutan funciones muy comunes a la hora de trabajar con textos: copiar, cortar, pegar, imprimir, seleccionar el estilo de letra (negrita, subrayada, cursiva, tachada, normal), crear un archivo nuevo, guardar, guardar como, etc., como se puede observar en la pantalla inferior. Vamos a ver con detenimiento cada uno de estos menús.



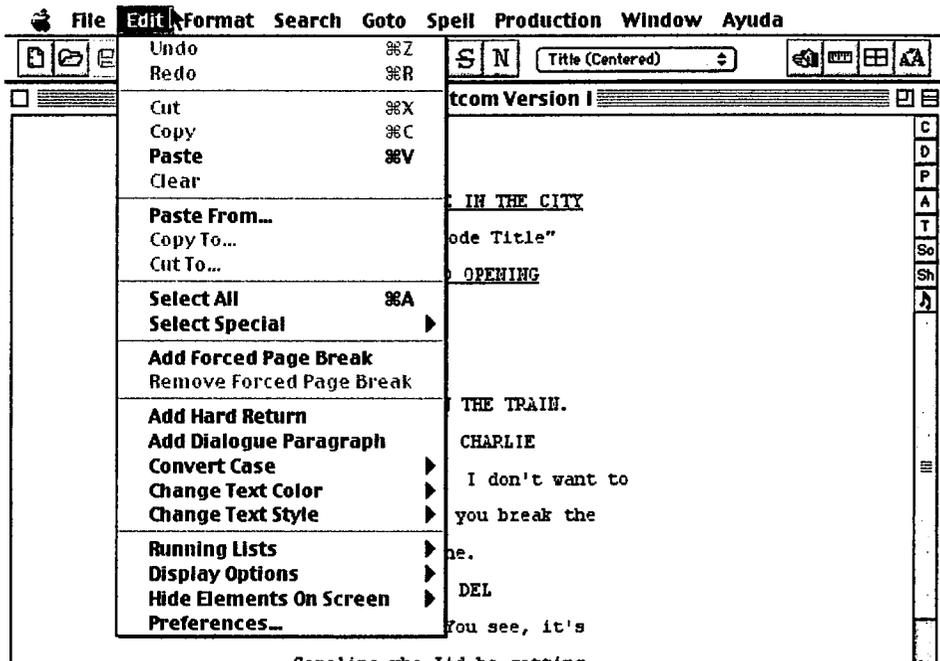
a) Menú *File*



Este menú nos presenta muchas funciones existentes en programas de cualquier índole, pero siempre relacionadas con generalidades del propio archivo. Está subdividido en varias zonas, adscritas a acciones de diferente naturaleza: una primera dedicada a la creación y apertura de archivos; una segunda en la que se puede guardar y cerrar el archivo en el que se trabaja; en un tercer apartado se pueden guardar todos los archivos del programa que estén abiertos; una cuarta zona nos permite realizar una comparativa entre dos guiones distintos, para ver qué cambios se han realizado de la primera versión a una segunda -por ejemplo- y así no tener que releer todo el texto de nuevo. El programa muestra las diferencias existentes entre ambos para evitar cualquier tipo de errores.

En el siguiente apartado se pueden definir las características de impresión, de cada una de las partes que conforman el guión, así como imprimir el texto deseado. Las últimas dos partes de este menú *File* se dedican a poder abandonar el programa, así como acceder rápidamente a otros trabajos recientemente abiertos.

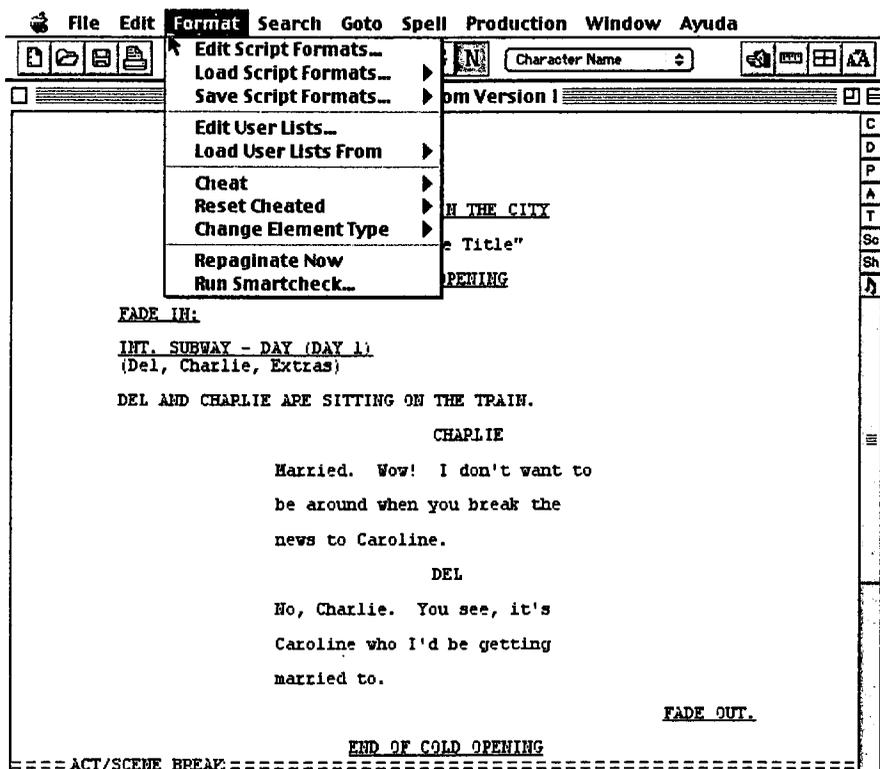
b) Menú *Edit*



Este menú también contiene funciones presentes en otros programas, aunque ya añade otras específicas del mismo. Propiedades como "cortar", "pegar", "copiar", "borrar", "retroceder la última acción" y "seleccionar todo" existen en la mayoría de los programas domésticos. Ahora bien, también se pueden añadir ciertos elementos como separaciones de página -cuando desee el usuario-, retornos de carro y párrafos de diálogo, etc.

Aquí también se pueden cambiar y especificar las características del texto (color, estilo, mayúsculas, letras capitales) así como las preferencias generales del programa, donde se define cómo se quiere que funcione (qué menús están activos o no). Por último, podemos decidir si queremos mostrar los menús gráficos y también si deseamos hacer desaparecer temporalmente de la pantalla ciertos componentes del texto (título, diálogos, personajes, transiciones, etc.).

c) Menú *Format*

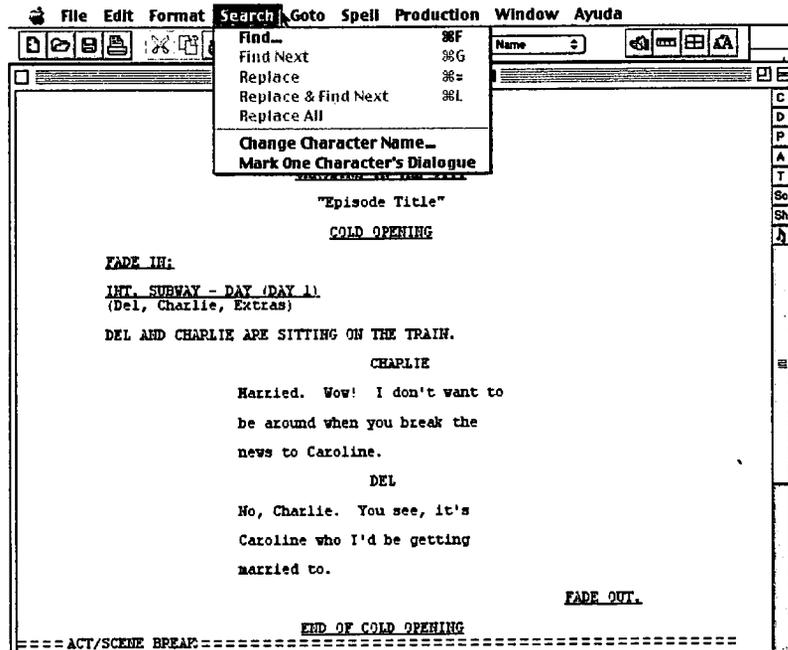


En este menú se agrupan las funciones referentes al cambio en los diferentes formatos existentes en el programa: de guión, listados, elementos que componen las secuencias, etc.

Además, a través de la opción *Run Smartcheck* es posible que la aplicación repase con absoluta fidelidad cualquier error existente en el guión escrito, tanto de formato como de presentación (espacios en blanco sin sentido, por ejemplo), así como también se ocupa de solucionar defectos que pudieran entorpecer el posterior tratamiento de la información del guión en etapas posteriores.

La opción *Repaginate Now* debe usarse cuando se han introducido cambios que pudieran afectar al orden de páginas establecido, actualizando en el momento todo el guión a la nueva disposición resultante de los cambios introducidos.

d) Menú *Search*



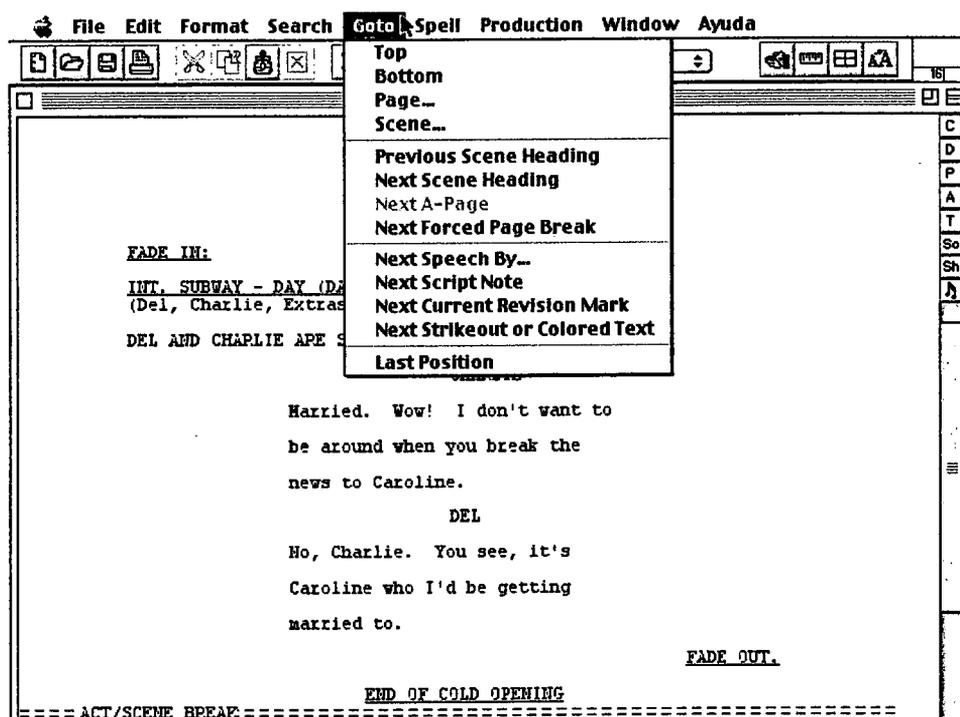
Aquí se pueden solucionar rápidamente pequeños problemas que con los métodos tradicionales son demasiado onerosos. Estas funciones también se incluyen en los procesadores de textos utilizados por la inmensa mayoría de los usuarios (*Microsoft Word*® y similares). Buscar palabras y sustituirlas por otras nuevas, ya sea de un modo individual o global, ayudar a cambiar el guión según las nuevas necesidades impuestas por la producción. Con las opciones del primer bloque (*Find*, *Find Next*, *Replace*, *Replace & Find Next*, *Replace All*) es posible alterar el guión de una manera rápida y segura.

Ya sea durante el transcurso de la escritura de la historia, ya sea mientras se prepara el proyecto, si se decide por parte de los responsables cambiar el nombre de alguno de los personajes se puede realizar sin problema y con un solo movimiento del ratón: mediante la opción *Change Character Name* se puede ejecutar ese cambio en el nombre de los personajes en todo el guión, evitando así cual-

quier posible confusión u olvido por parte de la persona encargada de realizar esos cambios.

Con la última opción de este menú, *Mark One Character's Dialogue*, se pueden diferenciar con un color diferente todos los diálogos existentes en el guión de un personaje, a efectos de que el actor pueda evaluar la cantidad de intervenciones que tiene en ese producto audiovisual. ²⁸

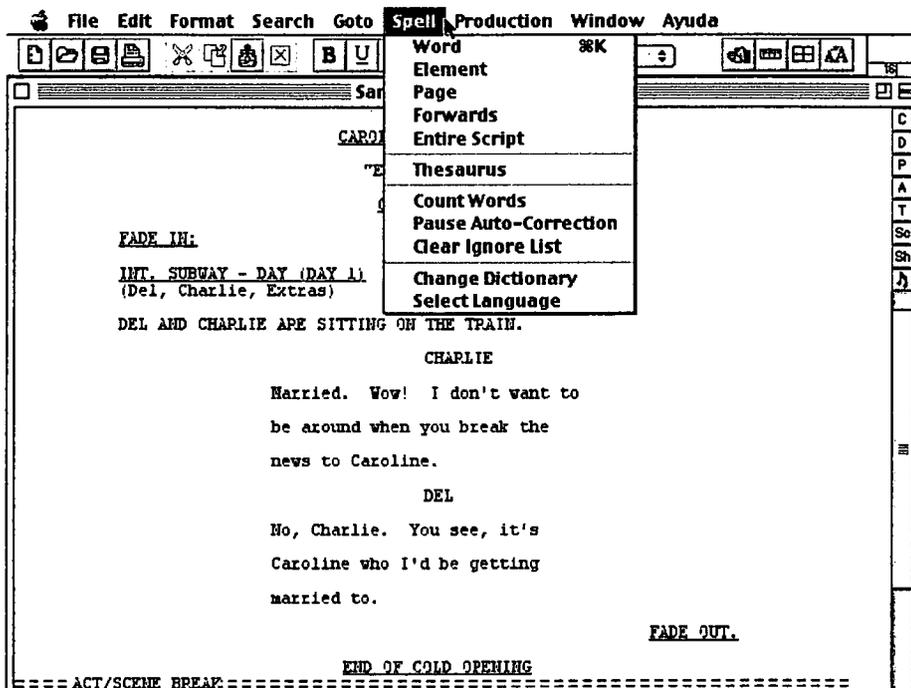
e) Menú *Goto*



Este es un menú que también existe en casi todos los programas de ofimática y que permite desplazarse rápidamente a lo largo de todo el guión: desde el principio al final, a una página concreta o una secuencia en particular, de un texto marcado a otro de las mismas características, etc.; es decir nos permite ahorrar tiempo y ganar en eficacia a la hora de moverse a través del guión.

28. Se utiliza con frecuencia cuando se entregan separatas a los actores para que sean estudiadas antes de los ensayos previos al rodaje o grabación.

f) Menú *Spell*

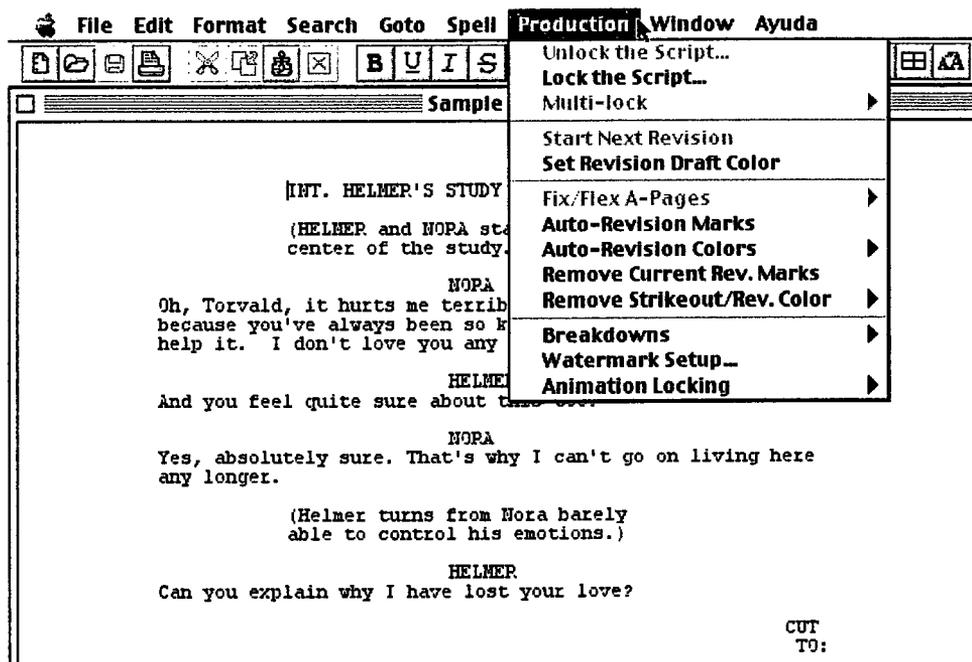


Con el menú *Spell* se pueden encontrar palabras y subsanar errores de tipo gramatical u ortográfico, para lo cual debemos escribir en la lengua en la que hayamos seleccionado el diccionario que maneja el programa, y que, por defecto, es inglés americano. Si deseamos operar con otro idioma o con otro diccionario específico de nuestro trabajo, es decir, que contenga vocablos que nos interesen por su extendido uso en la profesión, deberán cambiarse las opciones por defecto utilizando las opciones *Change Dictionary* y *Select Language*.

Dentro de este menú también es posible acceder a un completo tesoro que puede ayudarnos a la hora de encontrar sinónimos para las palabras que no se deseen repetir.

Por último, el programa efectúa un recuento de las palabras que constan en el guión completo, por si existiera alguna limitación sobre ese respecto.

g) Menú *Production*

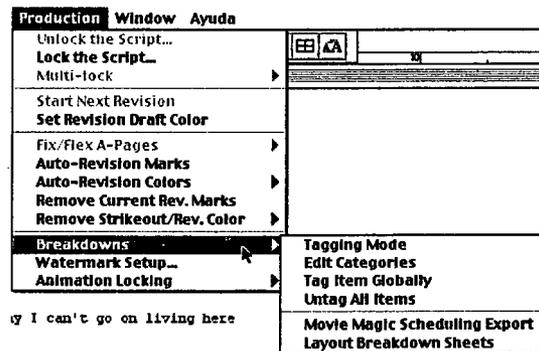


Éste sea quizás el menú más importante del programa, en el cual podemos contribuir a acelerar el proceso de preparación de rodaje mediante las opciones de desgloses previos que posee, así como las diferentes posibilidades de revisión del texto y de los elementos que lo componen.

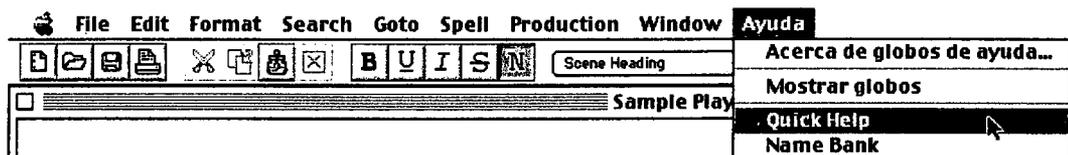
Así, las tres primeras partes del menú se refieren a las diferentes posibilidades de revisión que se pueden adoptar, según colores utilizados o marcas colocadas en el texto, además de proporcionar la posibilidad de bloqueo del guión para evitar pérdidas de texto o marcas.

La última zona del menú es la que se ocupa de la parte más relevante del programa, en la que, a través del submenú *Breakdowns* se puede etiquetar el texto, es decir, otorgando a cada elemento digno de análisis una identificación de la categoría a la que pertenece (atrezo, mobiliario, vehículos, personajes, maquillaje, etc.), es decir, realizando un desglose virtual antes del uso del módulo de planifi-

cación. Una vez etiquetados todos los elementos desglosables (uno a uno o de una forma global) mediante la opción *Tagging mode*, se pueden exportar todos esos datos de desglose al módulo siguiente, el de planificación, para allí poder ser utilizados en la confección del plan de rodaje / grabación. Esta opción de exportación se realiza seleccionando el modo *MovieMagic Scheduling Export*.



g) Menús *Window* y *Ayuda*



Estos son los últimos menús del programa, situados en la parte derecha de la barra de control. El primero de ellos se utiliza para visualizar el guión de una manera u otra (pantalla completa, semi-pantalla, o índice de secuencias).

El menú *Ayuda* es común a la gran mayoría de programas y puede ser muy útil para los no iniciados en el manejo de la aplicación, ya que a través del submenú *Quick Help* se pueden solucionar rápida y gráficamente problemas de comunicación con el *software*.

Name Bank es una base de datos en la que se incluyen multitud de nombres propios, tanto de hombres como de mujeres, así como de apellidos existentes en el mundo anglosajón. Cuando el escritor duda en el nombre que desea asignar a cada personaje, este banco de nombres puede ser de gran ayuda.

Adaptación del programa a las necesidades reales

En lo referente al formateo de guiones y la necesidades relacionadas con la producción audiovisual, hay que decir que este programa cumple perfectamente la función para la que fue diseñado, ya que gracias a su fácil aprendizaje y manejo, el propio guionista o, en su defecto, el encargado de realizar el desglose puede ejecutar esa labor con una facilidad y eficacia difícilmente igualables; el auto-corrector de errores de todo tipo (transiciones, desglose de elementos, secuencia, etc.) no deja lugar a la duda.

Por tanto, en poco tiempo y con relativamente escaso esfuerzo es posible trabajar sobre el guión del futuro producto audiovisual sin mayores problemas para el usuario.

Por otra parte, también hay que puntualizar que el uso de este tipo de programas incluidos en el formateo de guiones no es imprescindible a la hora de afrontar la gestión de la producción audiovisual; si no se dispone de esta herramienta siempre se puede pasar al desglose directo utilizando los programas dedicados a la ejecución de los planes de rodaje/grabación, sin excesivas molestias para el técnico encargado de realizar ese trabajo, salvo las inherentes al hecho de prescindir del uso de las herramientas específicas de formateo de guiones.

Delimitación de los posibles defectos del programa

No se han detectado errores ni en el planteamiento general de la aplicación ni en la programación de la misma, aunque en nuestra opinión y debido a la función que cumple dentro de la gestión de la producción audiovisual, podría haber sido algo más sencillo, es decir, con algún menú más reducido e incluso desapareciendo ciertas funciones, que realmente no aportan gran utilidad al usuario, como es el caso del menú *Format*, dedicado a la posibilidad de cambiar al gusto del técnico ciertas partes de la aplicación, cuando precisamente este programa lo que busca es la homogeneidad en el trato de la información para todos los textos y usuarios.

7.1.2. Planes de rodaje / grabación

Existen diversas aplicaciones que se ocupan de la ejecución de los denominados planes de rodaje / grabación, como los ya nombrados *MovieMagic Scheduling*®, *Film Project*®, *Cine Project*®, *Turbo A/D*®, *Production Manager Scheduler*®, *Mactoolkit Scheduling*®, *Filmworks Scheduling*®, *Dot Zero Scheduling*®.

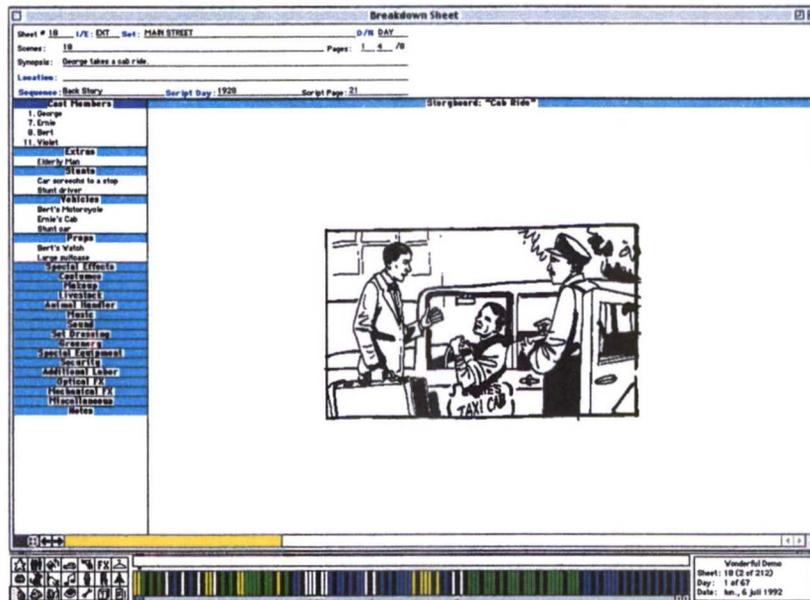
Dentro de este apartado vamos a analizar el programa *MovieMagic Scheduling*®, que es sin duda el más conocido y usado en el audiovisual a nivel mundial. Esta aplicación tiene un predominio absoluto sobre sus competidores en el mercado, debido a la facilidad del manejo, así como su versatilidad en la visualización y creación de informes de diferentes clases. Por ello, hemos estimado imprescindible el análisis en profundidad de este programa, que supone una de las claves dentro de la nueva forma de afrontar la planificación en las producciones audiovisuales.

EL PROGRAMA MOVIEMAGIC SCHEDULING®

Este programa se encuentra disponible en las plataformas *Apple Macintosh*® y *Microsoft Windows*®. El año de creación fue 1987 y la última versión aparecida data de 2003. Utiliza una memoria reducida (2.250 Kb), que se emplea para el procesamiento de la base de datos en la que se apoya.

Podemos definir esta aplicación como una potente base de datos relacional, cuyas propiedades se analizarán ahora con detalle, distinguiendo entre características del desglose, características de las tiras, y características de la planificación, para finalizar, como en el resto de programas analizados, viendo paso a paso la composición de todos los menús.





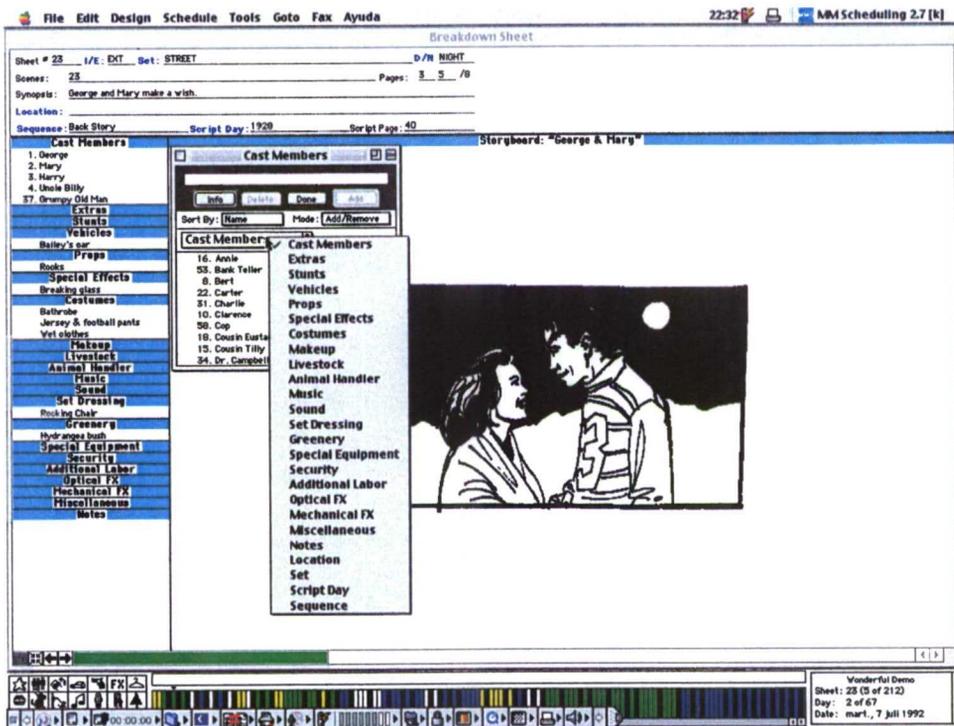
Características del desglose.

- Existen veintitrés tipos de categorías de desglose de guión: personajes, figuración, especialistas, vehículos de escena, efectos especiales, animales, vestuario, maquillaje/peluquería, música, sonido, ambientación, atrezzo, jardinería, equipo especial, seguridad, efectos ópticos, efectos mecánicos, notas de producción, escenarios, localizaciones, efecto día/noche, interior/exterior y número de secuencias.

Estas categorías también pueden utilizarse a través del menú iconográfico que existe en la parte inferior izquierda de la pantalla. Esta opción puede facilitar la introducción de datos en la hoja de desglose si el idioma original de la aplicación no es conocido por el usuario.



- Toda la información del desglose puede verse simultáneamente o de manera individual: hoja a hoja.
- El proceso de ruptura de guión es dinámico gracias a la entrada rápida de elementos. En una ventana se pueden ver todos los componentes de una categoría clasificados según se desee; además existe la posibilidad de añadir múltiples elementos con el teclado o el ratón, eliminarlos desde las hojas de desglose y acceder rápidamente a cualquier información relativa a los mismos.

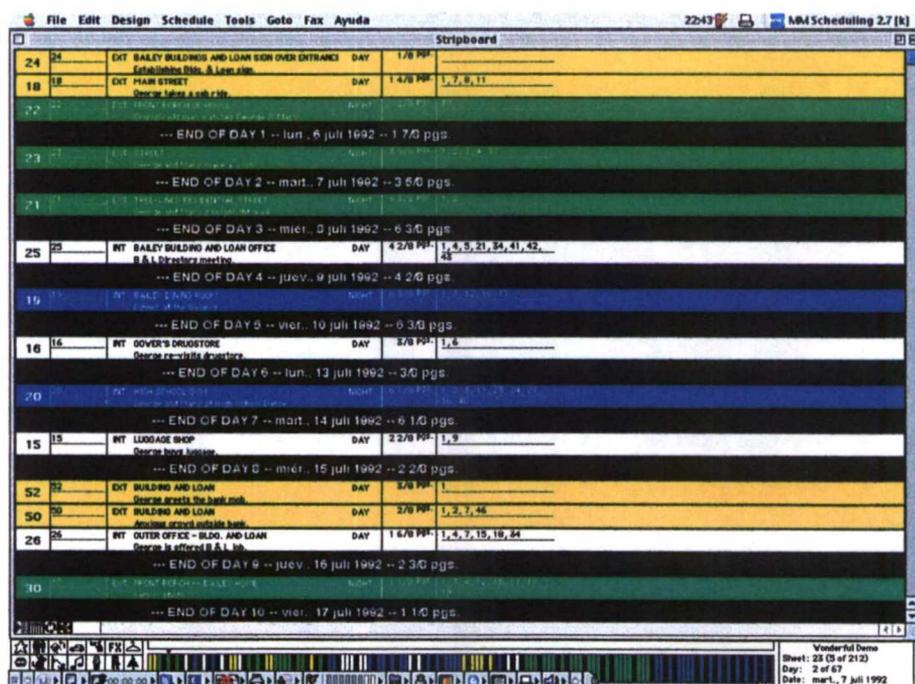


- Cada hoja de desglose acepta una imagen de *story board*.
- Los cambios en una hoja de desglose afectan a todas: si cambiamos el nombre de un personaje en una hoja automáticamente cambia en todas.

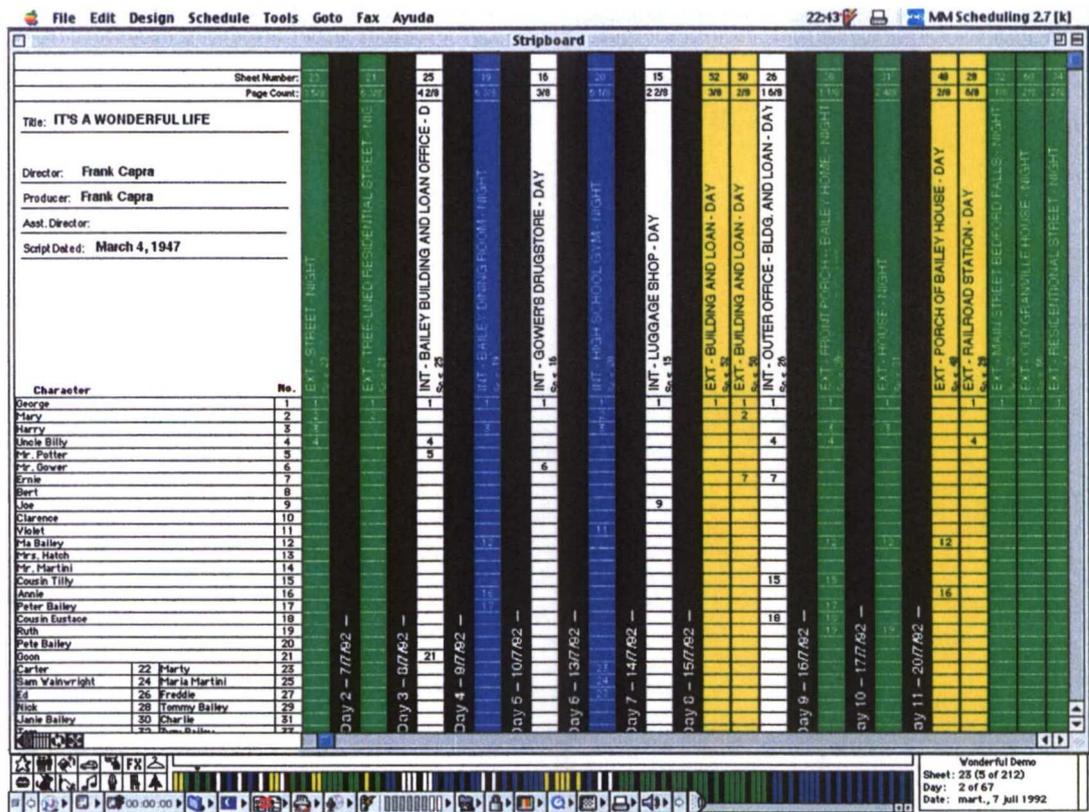
- Desde *MovieMagic Screenwriter*® es posible importar directamente toda la información necesaria para planificar en las hojas de desglose: la numeración de las escenas, interior/exterior, efecto día/noche, número de octavos de página, número de páginas escritas, así como todos aquellos elementos que se hayan etiquetado como desglosables.

Características de las tiras.

Al igual que en el método tradicional de planificación de la producción, *MovieMagic Scheduling*® utiliza tiras en las que condensa la información diaria del rodaje. La facilidad que supone trasladar de lugar las tiras cuando hay cambios en el plan de rodaje en el método tradicional ha sido perfectamente llevada a cabo en este programa, ya que con un simple toque con el ratón podemos mover de sitio todas las tiras que queramos. La visualización en pantalla de las tiras puede hacerse de manera vertical u horizontal de una forma instantánea, logrando así evitar las molestias derivadas de la lectura vertical de la información.



Además, el programa da la oportunidad de elegir el número de columnas de la tira de cabecera, que suele ser de dos en producciones estándar.

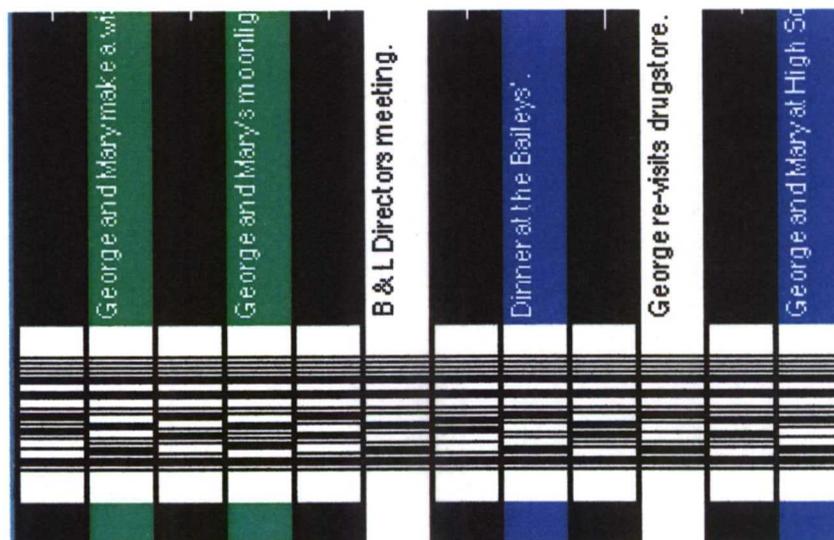


Si se desea tener las tiras físicamente, los creadores del programa han diseñado un tipo de papel (*Striperf paper*) en las medidas tipo de once, catorce y diecisiete pulgadas. Una vez impresas las tiras en este papel (aproximadamente veintidós tiras por página), simplemente se separan y se introducen en unos receptáculos plásticos con forma de tira, que son de siete colores diferentes para poder elegir según las preferencias del usuario.

Ahora bien, una de las aportaciones más importantes de este programa estriba en la posibilidad de unir la potencia del ordenador con la utilidad visual de las tiras manuales. La aplicación suministra un enlace entre el plan de papel y el electrónico, mediante un código de barras opcional que se puede imprimir en el

pie de cada tira. Cuando se decide reordenar el plan manualmente, sólo hay que pasar el lector sobre el pie de las tiras y la nueva disposición pasa al ordenador. El programa reordena el plan electrónico conforme a la colocación establecida en el plan de papel.

Esta última opción viene a decirnos que el sistema tradicional no está obsoleto; muy al contrario, es mucho más práctico a la hora de visualizar el plan de un golpe de vista. Lo que ocurre es que en el sistema clásico hay que introducir todos los datos en cada tira de manera manual, con el coste de tiempo que conlleva, y cada variación puede obligar a borrar la información de cada tira para sustituirla escribiendo encima, en lápiz. Esto último es lo que evita el ordenador, ya que los cambios efectuados se imprimen directamente en las tiras de forma clara y rápida.



Características de la planificación

- La opción Cambio de Plan permite guardar y restaurar hasta diez versiones del plan de producción en un único archivo de planificación.
- Se minimiza la pérdida de datos debido a cualquier accidente con la opción Autograbación. Siempre guarda la versión inmediatamente anterior al "desastre".
- Una de las características más importantes de la planificación es la posibilidad de clasificar y seleccionar (*sort/select*) las tiras según los criterios de producción que se estimen oportunos en cada caso, pudiendo conjugar diferentes rangos al mismo tiempo (EXTERIOR/NOCHE, INTERIOR/DIA, un personaje determinado en un escenario concreto, etc.). Mediante una serie de vocablos preestablecidos se configuran frases que se convierten en mandatos para que el ordenador ejecute lo que se le pide.

Esta opción de seleccionar y clasificar nos permite ordenar las tiras y visualizarlas de maneras diferentes: en una ventana distinta a la que estamos trabajando, iluminarlas con un color diferente, colocarlas al principio o al final de nuestra planificación, llevarlas al "cementerio" o justo detrás de la tira seleccionada. Como ya apuntábamos, esta opción es muy importante, ya que es la que nos puede evitar las mayores pérdidas de tiempo al ordenar las tiras según los criterios de producción. Obviamente, respecto del sistema clásico supone una absoluta revolución, evitando la onerosa

labor de buscar, colocar, ordenar y reordenar las tiras del plan de trabajo, tal como se apuntó en el capítulo 5.

- Cada categoría puede tener almacenada una información específica para los elementos que conforman el desglose, y toda la información puede usarse por el programa para la generación de informes.
- Pueden exportarse datos de la planificación al módulo de presupuestos, creando automáticamente cualquier cuenta. Los días trabajados y la información de costes también se pueden transferir y calcular.
- Es posible mostrar listados de todo tipo y controlar la salida por la impresora en todo momento en lo que a tamaño se refiere. Estos listados son los siguientes:

Plan de trabajo, Hojas de desglose, Reparto, Localizaciones, Figuración por día, Escenarios, Orden de trabajo y *Day-out-of-Days (DOOD)*.²⁹

El *DOOD* es una parte crítica del proceso de planificación en la cual el programa genera el informe del tiempo de rodaje rápidamente, con exactitud y sin edición manual. Las características de *DOOD* son:

- Puede usarse en cualquier categoría, no sólo en el reparto de actores.

29. Es importante observar todos y cada uno de los informes que puede generar este programa, ya que son de gran ayuda para el desarrollo de la planificación de la producción audiovisual (Anexo VII).

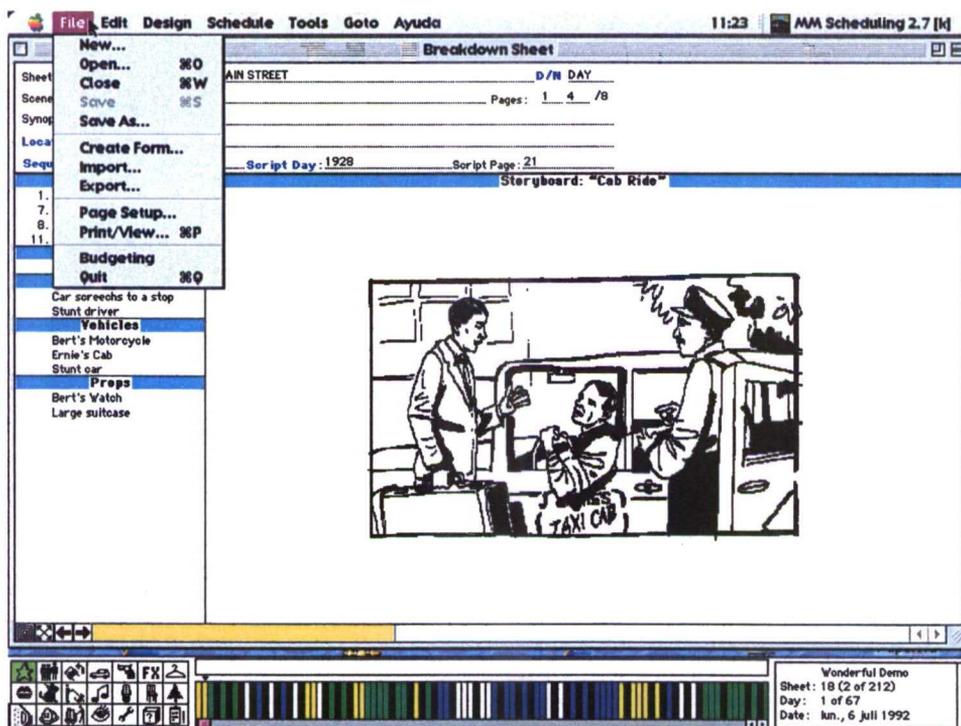
- Hay un control individual de los días ocupados. Mediante unas letras, que pueden variarse según el usuario lo desee (por ejemplo, dependiendo del idioma del mismo) se conoce cuándo comienza a participar en el rodaje cada elemento, ya sea atrezo, personaje, figuración, etc., así como los días que continúa trabajando y la última sesión del mismo. Las letras que definen estas situaciones son: **S** (*start*) para el inicio del trabajo, **W** (*work*) para las jornadas ocupadas y **F** (*finish*) para el último día efectivo de trabajo para ese elemento.
- Totalización automática de los días de trabajo, descanso, viajes y vacaciones.
- Capacidad para desactivar *drop* y *pick-up* en producciones fuera de los Estados Unidos. En este país, cuando se contratan actores por sesiones existen unas obligaciones dinerarias en cuanto al tiempo de espera entre una sesión y otra, es decir cuando se convoca (*pick-up*) y se desconvoca (*drop*) a un actor. En España, por ejemplo, esas obligaciones no existen y es por ello por lo que esa opción puede ser desactivada.
- Por último, es muy importante reiterar que los creadores del programa no han olvidado la plasticidad de las tiras físicas insertas en las carpetas, procedimiento mediante el cual el responsable de la producción puede visualizar de un golpe de vista la planificación de todo el rodaje. Mediante la impresión de las tiras en un papel especial perforado se obtienen las tiras físicamente, introduciéndose en unas cápsulas de plástico de diferentes colores, según el efecto correspondiente (día, noche, exterior e interior), y colocándolas

en la carpeta de planificación. Es decir, el problema de la visualización completa del plan de rodaje queda completamente solucionado.

En lo referente al desplazamiento a través de los menús, se puede observar una facilidad suficiente para el usuario, así como una claridad que también ayuda en gran manera al aprendizaje rápido y eficaz de las funciones más esenciales del programa. Además, para los profesionales avezados existen una serie de funciones rápidas o comandos que evitan el desplazamiento por los menús y agilizan aún más el trabajo con el programa.

Características de los menús

En el menú *File*, encontramos los submenús que suelen aparecer en la mayoría de los programas existentes:



New : nuevo proyecto.

Open : abrir un proyecto ya existente.

Close : cerrar proyecto.

Save : guardar proyecto.

Save as...: guardar proyecto como...

Import : importar desde *MovieMagic Screenwriter* un guión ya desglosado, evitando así tener que realizar la labor previa de desglose.

Export: exportar hacia *MovieMagic Budgeting* los datos necesarios para configurar algunas partidas presupuestarias.

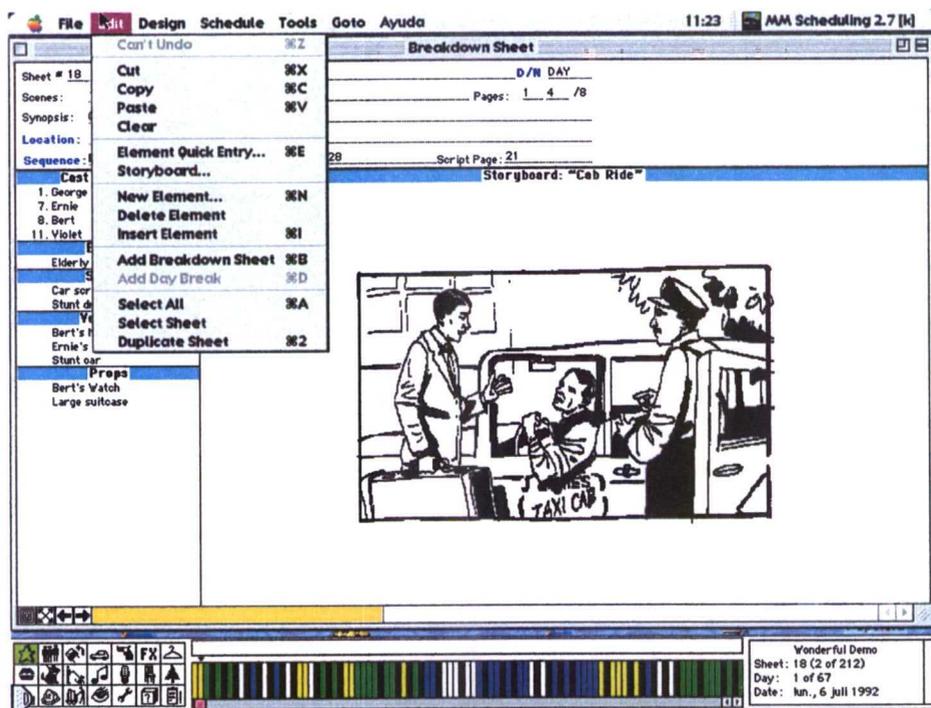
Page Setup: predeterminar las características de la impresión de los documentos.

Print/View: imprimir y/o ver los documentos e informes.

Budgeting: abrir el programa de presupuestos *MovieMagic Budgeting*.
Con esta opción mantendríamos los dos módulos abiertos, pudiendo con un solo clic cambiar de una aplicación a otra.

Quit: abandonar el programa.

En el menú *Edit*, sin embargo encontramos algunos elementos comunes con el resto de programas junto a otros exclusivos de la propia aplicación.



Undo/Can't undo : volver al último paso realizado / no es posible volver al último paso realizado.

Cut, Copy, Paste, Clear: cortar, copiar, pegar y borrar elementos señalados.

Element Quick Entry: entrada rápida de elementos (ya explicado cuando hablamos de las características del desglose).

Story Board : permite importar imágenes realizadas en otros programas de dibujo para insertar en la hoja de desglose.

New element : introducir un elemento de desglose nuevo (personaje, atrezzo, efecto especial, etc.).

Delete Element : eliminar un elemento de los anteriormente nombrados.

Insert Element : insertar un elemento desglosado en la hoja actual.

Add Breakdown Sheet : añadir una nueva hoja de desglose.

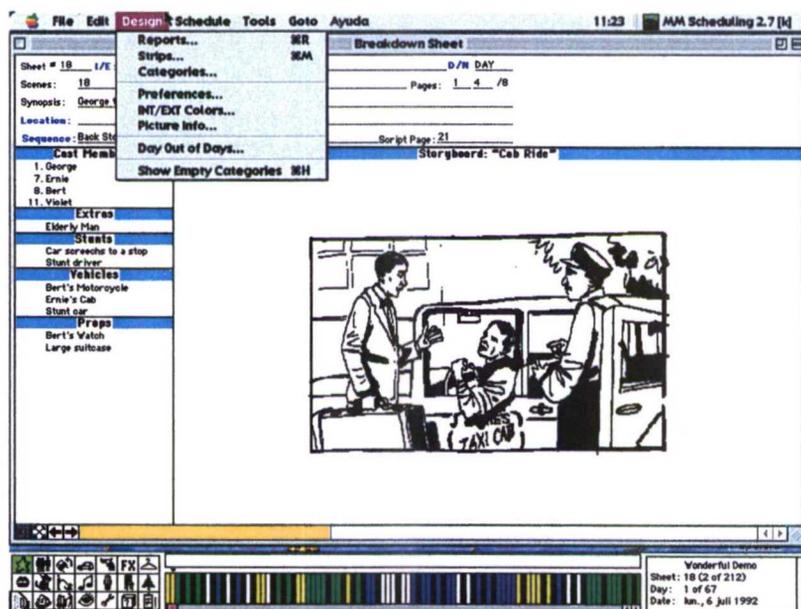
Add Day Break : añadir separación de jornada. Esta opción aparece atenuada (no se puede ejecutar) cuando se trabaja en la hoja de desglose. Sólo se puede usar cuando estamos elaborando el plan de tiras, y sirve para crear una tira de separación entre cada jornada de trabajo.

Select All : seleccionar todo.

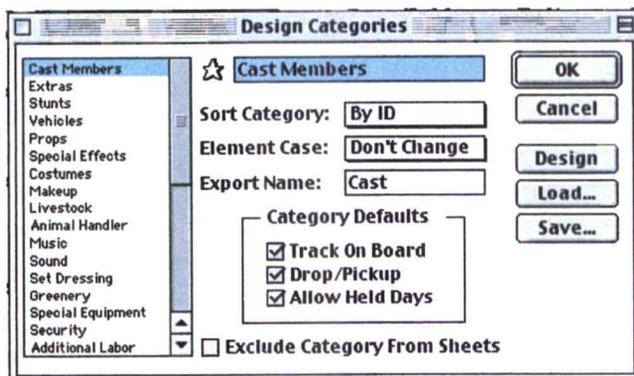
Select Sheet: seleccionar toda la hoja de desglose.

Duplicate Sheet : duplicar una hoja de desglose con toda su información. Esta opción es muy útil a la hora de agilizar la introducción de datos, ya que si nos vamos a encontrar con varias secuencias consecutivas que tienen datos muy similares, duplicando las hojas de desglose y cambiando los elementos diferentes, se habrá ganado bastante tiempo en cada una de esas acciones.

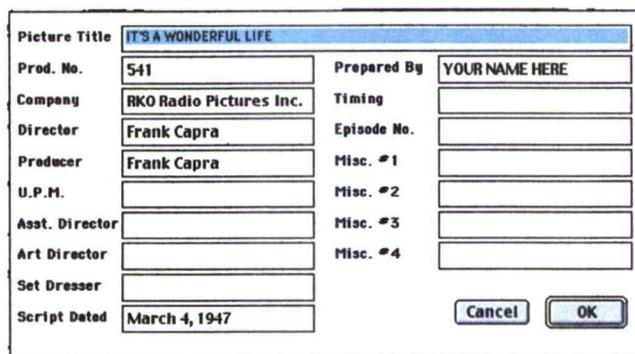
En el menú *Design*, podemos rediseñar a nuestro arbitrio todos los informes, tiras de colores, elementos de desglose, así como el *Day out of Days*.



Desde aquí, además de dar la posibilidad de personalizar los informes y demás elementos que conforman el programa, se pueden renombrar en el idioma que deseemos los referidos informes y algunas partes de la aplicación, como los elementos de desglose.

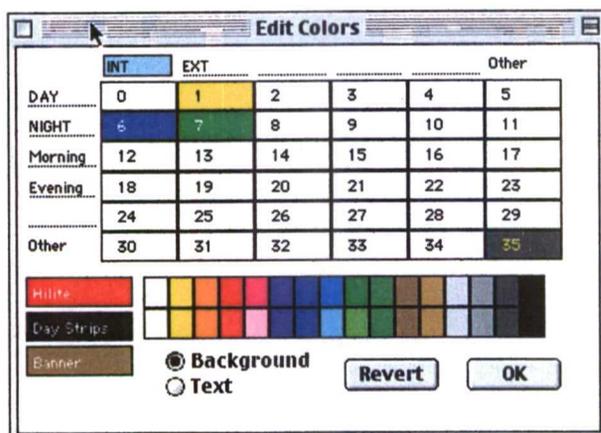


En el submenú *Picture Info* se deben insertar los datos generales de la obra en cuestión: título de la misma, productora, director, productor y persona que realiza el plan.

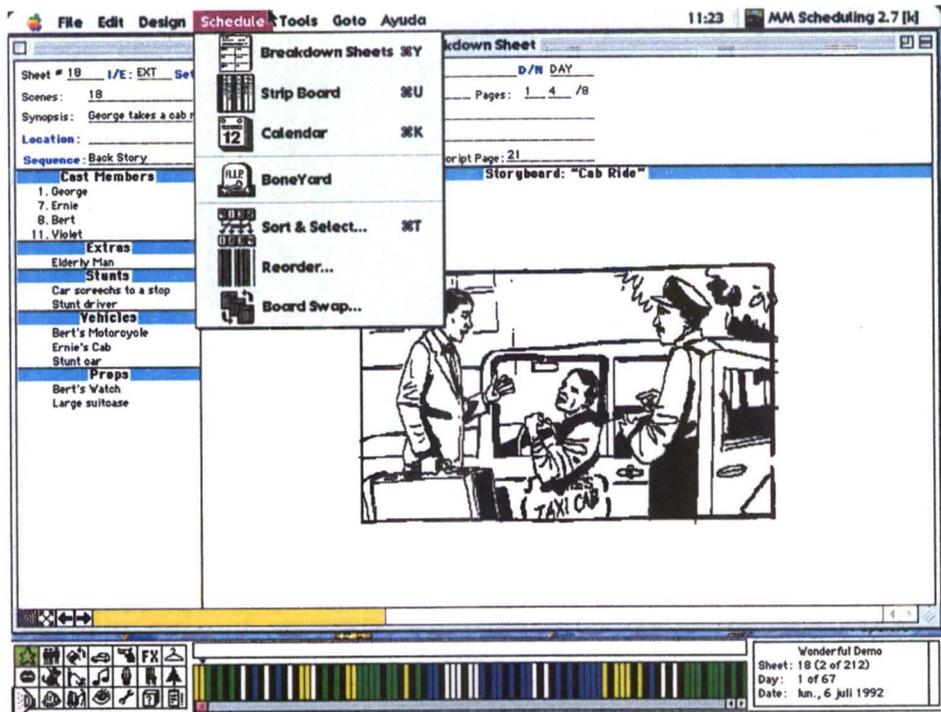


También es posible renombrar los colores que van a ser utilizados para delimitar el efecto luz cuando se trabaja en un ambiente distinto. Nos referimos a las diferencias de iluminación existentes entre los posibles escenarios que pueden

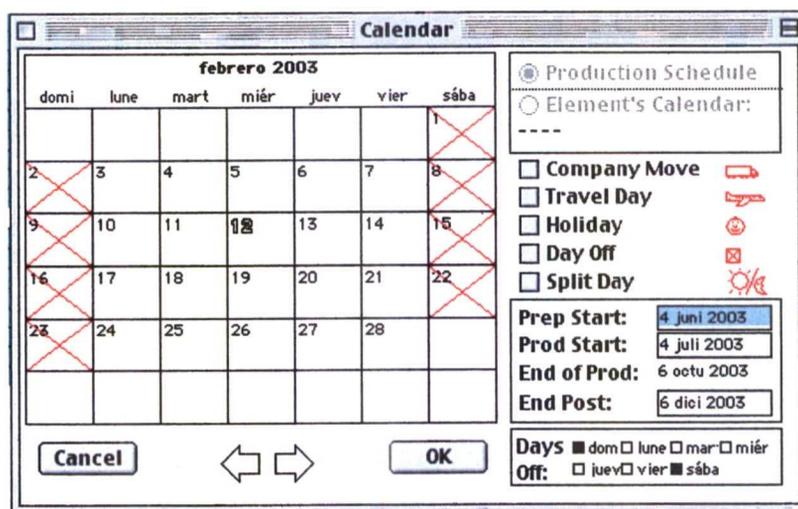
darse en una producción audiovisual: escenarios exteriores con luz día, escenarios interiores con luz día, escenarios exteriores con luz nocturna, y los escenarios interiores con iluminación noche. De esta manera, cada usuario puede denominar de una manera arbitraria un tipo de situación de las anteriormente mencionadas (se suelen asociar los colores a las determinadas situaciones producidas por la luz: así, el efecto exterior/día podría identificarse con el color amarillo del sol o el verde del campo; el color azul oscuro se identificaría con el exterior/noche y el blanco con el interior/día, dada su similitud con el color primigenio de las paredes de las casas de nueva construcción).



El menú *Schedule* es exclusivo de la producción audiovisual, y en él podemos movernos a lo largo de las grandes áreas que conforman la aplicación. Por un lado, las ya conocidas hojas de desglose (*Breakdown Sheets*); por otro, la carpeta de tiras (*Strip Board*), y por último el calendario (*Calendar*). Es importante remarcar que cualquier cambio efectuado en cualquiera de las tres zonas afecta al resto. Además, si efectuamos doble clic sobre cualquiera de las tiras de colores nos adentraremos en la hoja de desglose correspondiente a dicha tira.



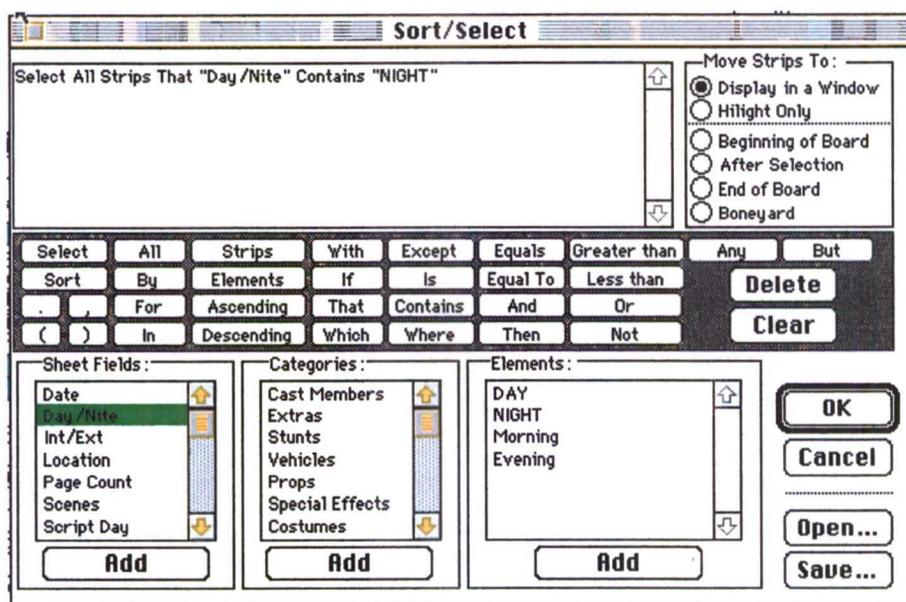
Calendar : calendario. En este menú se deben definir las fechas previstas que van a marcar el desarrollo de la producción audiovisual: el día de inicio de la preparación de rodaje, el de inicio del rodaje y el final de la fase de finalización. El programa calcula automáticamente la fecha del último día de rodaje en virtud del plan establecido y la introducción en el calendario de las jornadas no útiles por diversos motivos: festividades locales, regionales y nacionales, así como viajes del equipo, traslado a otras localizaciones y cambios de jornada día/noche. Además, dependiendo de los días que compongan la semana laboral (cinco o seis) hay que introducir aquéllos que siempre serán no útiles (sábados y/o domingos). Una equivocación en este calendario puede llevar a consecuencias desastrosas, ya que si por error se considera un día de fiesta local como hábil para la producción será un día completamente perdido para la planificación.



Bone Yard : cementerio. Esta denominación es suficientemente gráfica para que cualquier profano comprenda que aquí van a parar las tiras que, por una razón u otra, no se van a utilizar en la planificación, pero que podemos recuperar siempre que lo deseemos. Todas las tiras que figuren en este lugar no se imprimirán ni contarán en la planificación vigente hasta que no sean rescatadas de aquí.

Sort and Select : clasificar y seleccionar. Como ya se anticipó al hablar de las características de las tiras, este submenú es una de las partes fundamentales del programa y de su uso se puede desprender que esta herramienta tiene suficiente potencial para desbancar absolutamente a las formas clásicas de planificación. En cuestión de segundos podemos cambiar el orden de las tiras y clasificar según los parámetros deseados. Mediante el uso de unos cuantos vocablos se pueden evitar horas y horas de trabajo, algo que creemos que es impagable para los profesionales de la producción audiovisual. Además, se puede crear una lista de frases que sean instrucciones para ordenar y clasificar las tiras. De este modo, todavía es más rápido el sistema, ya que una vez creada y memorizada esa lista, con

un simple clic seleccionaríamos la frase que conviniera y no habría ni que escribirla, puesto que aparecería ya en pantalla.

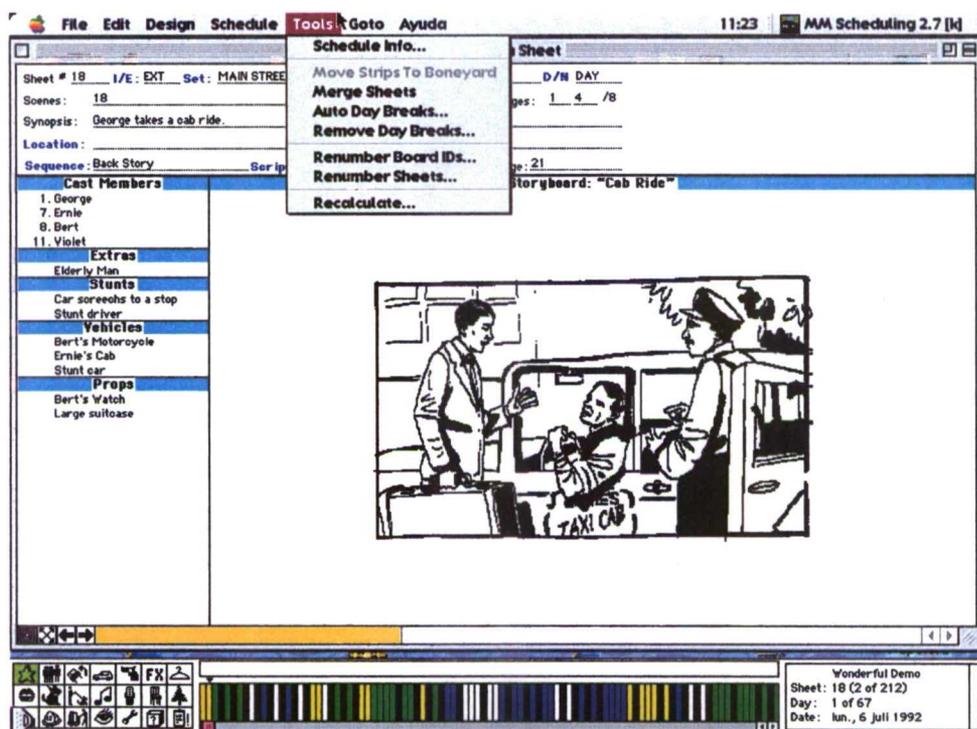


Reorder : reorganizar el plan. Lo más novedoso sin duda de esta aplicación es este submenú, donde se puede reordenar el plan de trabajo de una forma rápida y sencilla. Como ya mencionamos anteriormente, este programa continúa el espíritu del sistema clásico de planificación, manteniendo la organización en tiras de colores, pero además ha conseguido unir la potencia de la informática con la plasticidad de la visualización física de las tiras. Mediante un sistema de código de barras se identifican todas y cada una de las tiras, que son impresas e insertadas en las correspondientes cápsulas de plástico y colocadas en la carpeta. Una vez que el responsable ha visualizado el plan en la carpeta, si considera que es mejorable puede cambiar físicamente las tiras de lugar, ya que cuando ha dado por bueno ese nuevo orden, sólo hay que pasar un lector de código de barras (similar a los existentes en los hipermercados) conectado al ordenador, y la nueva planificación se guarda en la memoria del programa.

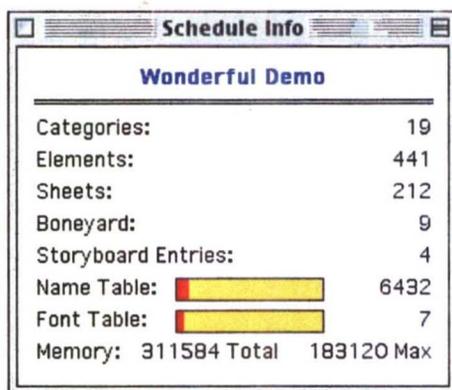
ma; basta darle un nuevo nombre y obtendremos la nueva versión de la planificación incorporada a la aplicación.

Una segunda opción válida es también la de introducir el nuevo orden numérico de las tiras (número de hoja de desglose) separando cada número por comas.

En el menú *Tools* se encuentran los epígrafes que tienen que ver con las características del programa.



Schedule Info: información de la planificación. Nos indica el número de categorías de desglose utilizadas, las hojas de desglose creadas, las tiras enviadas al cementerio, etc.

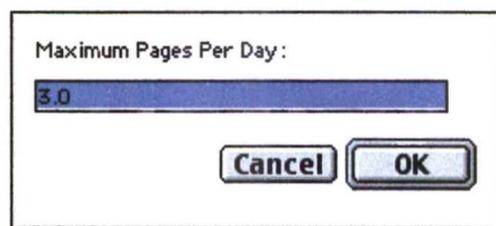


Wonderful Demo	
Categories:	19
Elements:	441
Sheets:	212
Boneyard:	9
Storyboard Entries:	4
Name Table:	6432
Font Table:	7
Memory:	311584 Total 183120 Max

Move strips to Boneyard: enviar tiras al cementerio. Las secuencias que se eliminan del plan, van a parar a este lugar, desde donde más tarde se pueden recuperar, si se desea.

Merge sheets: fusionar hojas de desglose. Cuando dos o más secuencias quedan unidas en una única hoja de desglose por motivos de la planificación del director, esta opción nos ayuda a realizar esa operación.

Auto Day Breaks: creación automática de las tiras de separación entre jornadas. Con esta opción y otorgando un ritmo de rodaje diario, el programa marca las jornadas incluyendo en ellas las secuencias que se podrían rodar cada día, dependiendo del número páginas de guión de cada tira. Así, si imponemos un ritmo de rodaje de tres páginas por jornada, la aplicación nunca sobrepasará ese máximo de páginas en un mismo día.



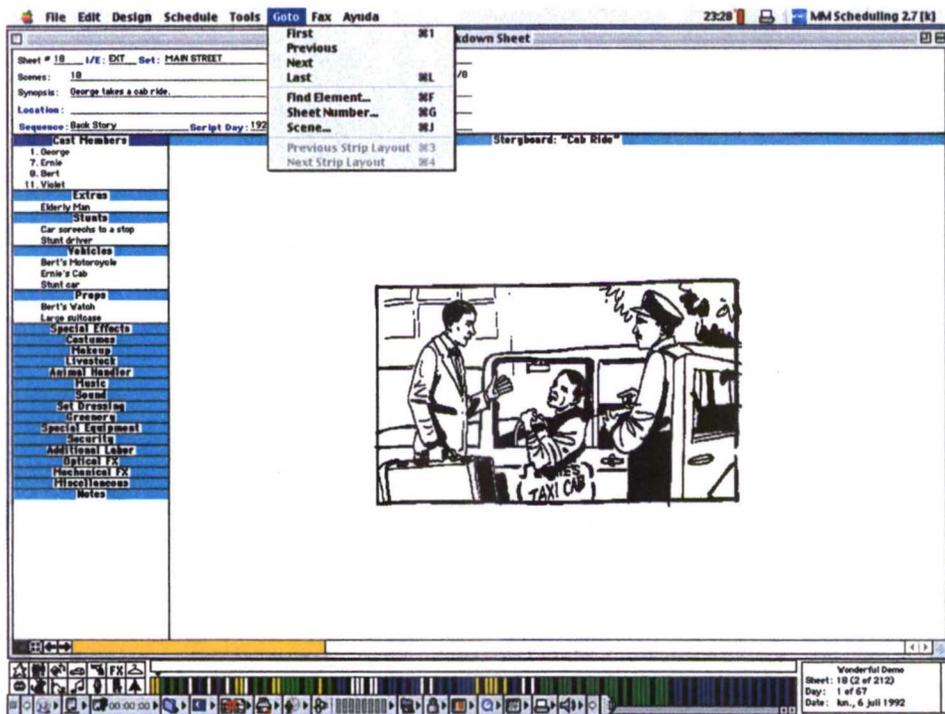
Maximum Pages Per Day :

3.0

Cancel OK

Renumber board IDs, Renumber sheets: renumeración de los números de identificación de la planificación; renumeración de las hojas de desglose. Cuando existen variaciones sustanciales en la planificación es más útil partir de cero y renumerar todos los elementos y las hojas de desglose.

Con el menú *Goto* se pueden encontrar los elementos, hojas de desglose y secuencias de una forma rápida y sencilla, como si de cualquier base de datos tradicional se tratase. Además, podemos movernos a través de los diferentes tipos de tiras existentes (once, catorce y diecisiete pulgadas, horizontales y verticales) y visualizar la planificación de la manera más conveniente según la ocasión.



Adaptación del programa a las necesidades reales

La adaptación de la herramienta a la realidad de la gestión de la producción audiovisual es muy buena, aunque siempre mejorable. El modelo clásico de desglose y planificación ha sido llevado tal cual al mundo de la informática, para aprovechar al máximo su virtud de plasticidad en la visualización de los planes de rodaje/grabación.

El programa puede editar con suma rapidez los diferentes listados de desgloses en las distintas categorías existentes, ahorrando tiempo y esfuerzo a todos los departamentos implicados. La potencia de la base de datos en la que se apoya el programa es fundamental a la hora de conseguir la eficacia necesaria cuando se desean relacionar los diferentes parámetros de los que consta la planificación.

Por otra parte, del mismo modo que en lo referente a los programas de formateo de guiones decíamos que su uso no era imprescindible, en el caso que ahora nos ocupa no podemos decir lo mismo; si bien no aseveramos de manera absoluta la necesidad perentoria de su utilización, no debemos obviar que su presencia evita muchos problemas y ahorra tiempo y dinero, algo que en la gestión de la producción audiovisual es considerado como preferente.

Por tanto, creemos que absolutamente recomendable no prescindir de su uso siempre que sea posible, porque ello redundará en la eficacia de la resolución de parte de la problemática que rodea a la gestión de la producción.

Delimitación de los posibles defectos del programa

En virtud de nuestra experiencia, si bien es posible planificar una película de largometraje, un anuncio publicitario o una serie de ficción siguiendo las pautas y las formas de organización clásicas, en pro a la minimización de tiempos y riesgos es muy aconsejable la utilización de herramientas informáticas que faciliten la labor de los técnicos implicados en el proceso de planificación de la producción.

De ese modo, una de las funciones críticas del programa que estamos abordando es la posibilidad de seleccionar, clasificar y ordenar las tiras del plan de rodaje/grabación, facilitando así el agrupamiento de escenarios y sesiones de actores a conveniencia de la producción. En el caso del que hablamos, el *modus operandi* no es el más sencillo para el usuario, sobre todo si no conoce la lengua inglesa, ya que hay que construir las frases que dan significado a los parámetros de orden y clasificación de una manera exacta y, si no es así, el programa lo rechaza debido a un error de sintaxis, que si bien puede ser normal para los no avezados no debería causar grandes trastornos en la funcionalidad de esa operación.

Sin embargo, así ocurre algo que podría ser fácilmente evitado: ya que existe la posibilidad de memorizar mandatos escritos por el usuario para poder ser utilizados a menudo como frases hechas, habría sido muy útil para el técnico que funciona con esta herramienta haber presentado directamente esos mandatos en el cuadro de diálogo, en un número suficiente para cubrir la órdenes más utilizadas por las personas que planifican la producción.³⁰

30. En el momento de cerrar la investigación se ha comprobado que, efectivamente, en la última versión del programa se han incluido en la programación del mismo los mandatos más usuales, tal como preconizábamos en este apartado.

7.2. DESCRIPCIÓN ANALÍTICA DEL SOFTWARE DE PREVISIÓN Y CONTROL DEL GASTO

EL PROGRAMA MOVIE MAGIC BUDGETING®

MovieMagic Budgeting® es una potente herramienta para la elaboración de presupuestos y control de los mismos durante el desarrollo del producto audiovisual.

Este programa se encuentra disponible en las plataformas *Apple Macintosh®* y *Microsoft Windows®*. Apareció en 1985, dos años más tarde que el primer programa de la factoría *Screenplay Systems* y la última versión data de 2003. Utiliza una memoria de 7.000 Kb., que se emplea para la gestión de datos y los cálculos necesarios para la realización del presupuesto de producción. Hay que hacer notar que en la primera versión la aplicación sólo utilizaba una memoria de 1.000 Kb., teniendo prácticamente las mismas prestaciones que la última, lo cual indica que el aumento de la memoria puede haber tenido su origen no en la complejidad del producto sino en un "pacto" con la industria del *hardware* que exige así mayor memoria en sus nuevos modelos de estaciones.

Esta herramienta fue creada por y para ser utilizada en el mercado estadounidense, y por tanto todas las plantillas, comandos específicos y funciones en general tienen un claro diseño apto para su uso por los profesionales norteamericanos en sus propias producciones. Con ello queremos argumentar que, si bien pueden ser usada en producciones de otros países (y de hecho así se hace), su razón de existir estriba en el mercado que la vio nacer. Más adelante explicaremos con más detalle esta consideración que ahora presentamos.

Vamos a abordar en este momento en qué consiste este programa para luego analizar sus posibles defectos y bondades.

Acct#	Category Title	Page	Total
1100	Development	1	0
1200	Story & Other Rights	1	4,422
1300	Continuity & Treatment	1	4,422
1400	Producers Unit	1	4,422
1500	Directors Unit	2	0
1600	Talent	2	0
1700	A-T-L Travel/Living	2	0
TOTAL ABOVE-THE-LINE			13,267
2100	Production Staff	3	99,566
2200	Art Direction	3	32,509
2300	Set Construction	4	7,874
2400	Set Decoration	4	26,246
2500	Property Department	5	15,435
2600	Camera Operations	5	100,963
2700	Electric Operations	5	26,246
2800	Grip Operations	6	43,870
2900	Production Sound	6	25,060
3000	Mechanical Effects	6	14,435
3100	Special Visual Effects	7	0
3200	Set Operations	7	26,246
3300	Wardrobe Department	7	28,870
3400	Makeup & Hair Department	8	28,880
3500	Location Department	8	10,604
3600	Transportation Department	9	174,149
3700	Videotape Department	9	0
3800	Studio Facilities	9	9,707
3900	Atmosphere	9	0
4000	Production Film & Lab	10	148,295
4100	Tests	10	0
4200	Second Unit	10	0
TOTAL PRODUCTION			818,957

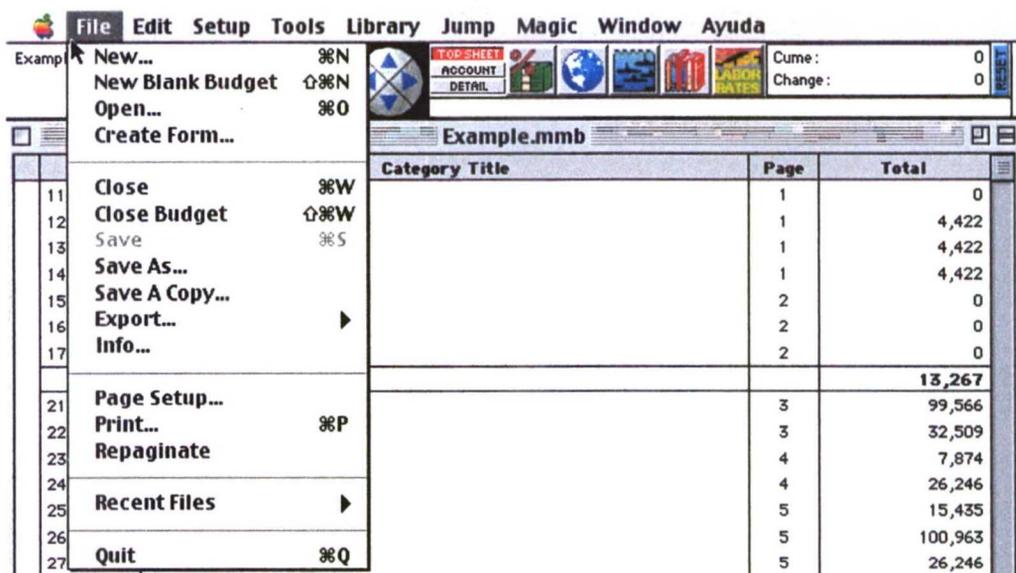
Cuando abrimos la aplicación nos encontramos con una serie de menús en la parte superior que nos permiten el acceso a todas las funciones del programa, usando el formato típico de *Microsoft Windows*® y de *Apple Macintosh*®.

a) Menú *File*

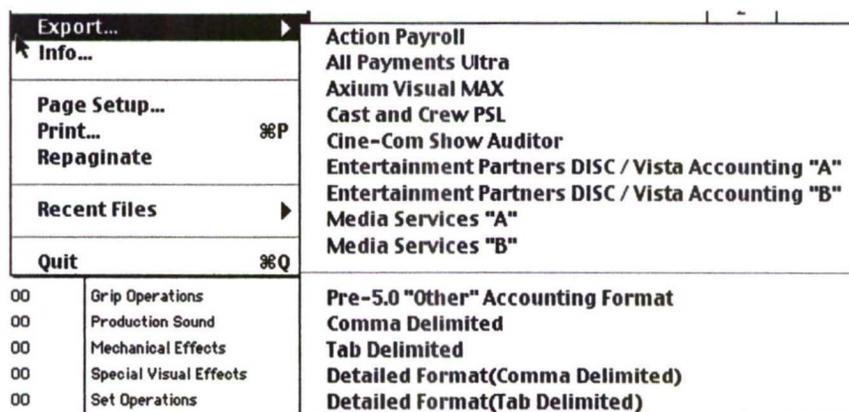
Reservado para lo que lógicamente sería el principio: la creación de ficheros, los comandos guardar, guardar como, cerrar, exportar, información del programa, imprimir y salir.

Este menú nos presenta funciones existentes en programas de cualquier tipo, pero siempre relacionadas con particularidades del propio archivo. Está subdividido en varias zonas, adscritas a acciones de diferente naturaleza: una primera dedicada a la creación y apertura de archivos distintos. Por un lado, se pueden

crear presupuestos desde cero, al gusto de la persona que maneje al programa; por otra parte, es posible abrir una plantilla existente y a partir de ella elaborar un nuevo presupuesto. Por último, se puede guardar un presupuesto que hayamos creado como una plantilla que se utilice en futuras ocasiones, incorporándose al resto de plantillas existentes.



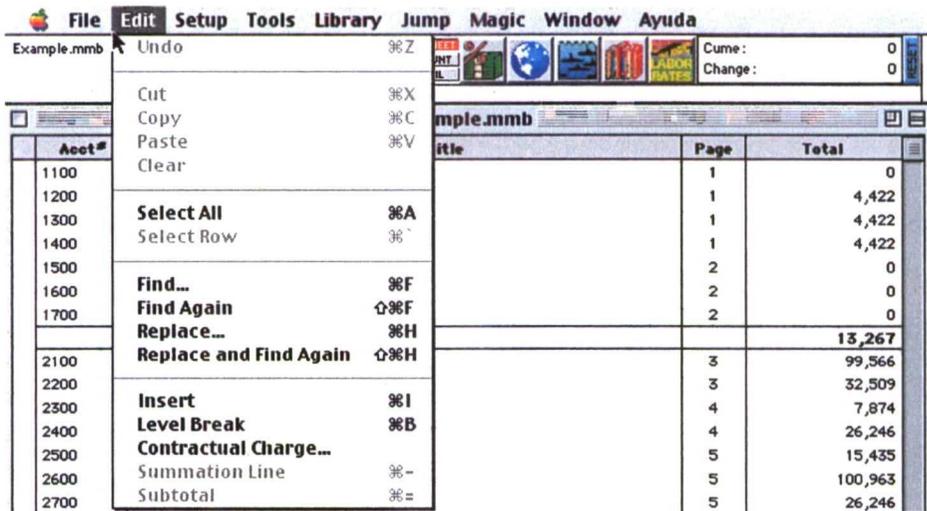
En una segunda zona se ubican los comandos guardar y cerrar el archivo en el que se trabaja, así como exportar datos hacia otros programas de contabilidad, para que así también se beneficien otros departamentos adyacentes a la producción, en el sentido de manejar idénticas partidas presupuestarias con las mismas cifras incluidas en ellas.



En un tercer apartado se pueden definir las características de impresión y paginación, dedicando los dos submenús posteriores a la apertura de los últimos ficheros abiertos y al abandono del programa, respectivamente.

b) Menú *Edit*

A continuación encontramos todo lo referente a la edición, al mismo tiempo que otros submenús exclusivos de la propia aplicación.



Undo/Can't undo : volver al último paso realizado / no es posible volver al último paso realizado.

Cut, Copy, Paste, Clear: cortar, copiar, pegar y borrar elementos señalados.

Select All: seleccionar todo.

Select Row: seleccionar fila

Find, Find Again, Replace, Replace & Find again : permite buscar cualquier elemento o número de cuenta, así como también reemplazarlo y buscar de nuevamente.

Insert: insertar una línea en cualquiera de los tres niveles que tiene el presupuesto (*Top Sheet, Account, Detail*).

Level Break: permite añadir una línea de separación entre diferentes conceptos de gasto, al mismo tiempo que suma los que están situados por encima de esa línea.

Contractual Charge: esta opción sirve para incluir en el presupuesto algún tipo de cláusula dineraria de los contratos de ciertos actores y técnicos. Es decir, se puede fijar el porcentaje o el tanto alzado que deba cobrar ese miembro del equipo técnico o artístico, como resultado de lo pactado en contrato.

Contractual Charge

Name:

Change Type: Percentage:

Flat Fee: Display Percentage

Account #: Total Charge: (1,000,000)

Amount(s) Excluded from this Contractual Charge:

Flat Amount: = 1,000,000

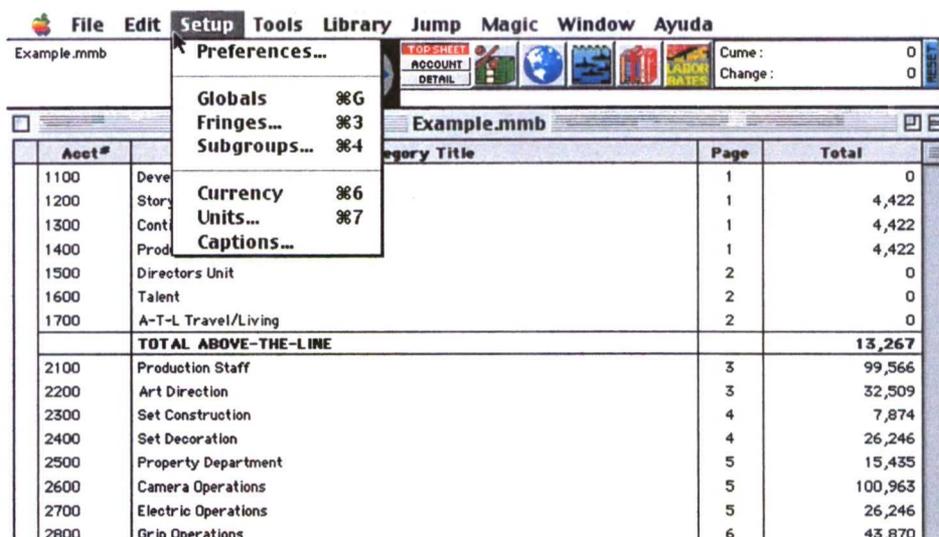
Display Excluded Total Excluded: 1,000,000

Summation Line: añadir una línea sumatoria.

Subtotal: permite agregar una línea de subtotal sumatorio.

c) Menú *Setup*

En el menú *Setup* encontramos las preferencias de nuestra aplicación, es decir, donde se pueden definir muchas opciones que utiliza el programa: moneda, macros, unidades de medida, porcentajes, etc.



En el submenú *Preferences* podemos cambiar las opciones de grabación de datos (automática o cada cierto tiempo), el tipo de letra que se muestra en pantalla, así como los campos que aparecen en el presupuesto y su configuración.

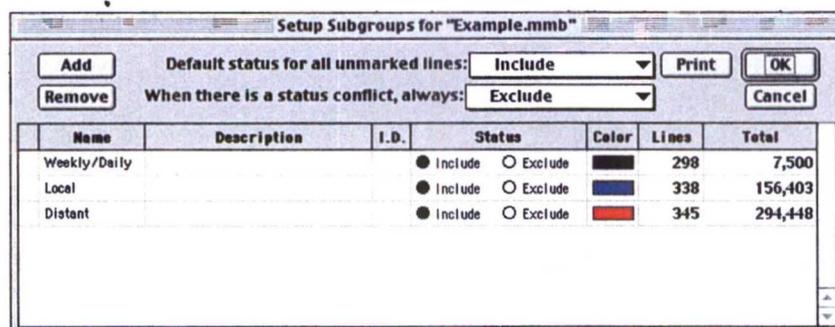
Globals: se refiere a unas serie de macros que se pueden predefinir para ahorrar tiempo en la introducción de información. Cuando se sabe que van a utilizarse datos que se repiten a lo largo de todo el presupuesto, como el período de rodaje (ocho semanas, por ejemplo), el uso de esta opción ahorrará mucho tiempo a la hora de elaborar el presupuesto.

Fringes: los costes de seguros sociales y planes de pensiones, así como las cuotas de sindicatos pueden ser definidos en este submenú, de modo porcentual o como tanto alzado.

The screenshot shows a dialog box titled 'Setup Fringes for "Example.mmb"'. It contains a table with the following data:

Name	Description	I.D.	Percent	Cutoff	Total
FICA			6.200	62700	31,807.302
FUI			0.800	7000	3,768.248
SUI			5.00	7000	23,551.55
Workmen's Comp			3.9800	0	20,418.2358
Payroll Svc.			0.500	0	2,527.605
Medicare			1.4500	135000	7,277.1005
Overtime Allow			12.00	0	51,748.92
State Sales Tax			8.2500	0	14,784.2475

Subgroups: esta opción se usa para incluir o excluir de un modo sencillo varias partidas en el presupuesto, dando una visión rápida de los posibles costes de esas partidas que son comparadas.



Currency: divisa, moneda. Con este submenú se pueden añadir diferentes tipos de monedas para utilizar en el presupuesto, con la equivalencia entre unas y otras. Con ello se consigue visualizar e imprimir en divisas distintas, facilitando así la comprensión del presupuesto cuando se llevan a cabo producciones entre varios países.

Units: unidades de medida. Todas las unidades utilizadas en el presupuesto se visualizan en esta opción, pudiendo variar el nombre y el valor equivalente de cada una de ellas.

Captions: encabezamientos. Por último, es posible renombrar los encabezamientos que aparecen sobre cada una de las columnas del presupuesto (número de cuenta, concepto, totales, subtotales, moneda, etc.).

d) Menú *Tools*

En el menú *Tools* podemos acceder a las diferentes herramientas auxiliares del programa, como la base de datos *Movie Magic Labor Rates*®, donde podemos consultar toda la información referente a salarios y tarifas vigentes en el mercado audiovisual.

The screenshot shows a software window titled 'Example.mmb'. The menu bar includes 'File', 'Edit', 'Setup', 'Tools', 'Library', 'Jump', 'Magic', 'Window', and 'Ayuda'. The 'Tools' menu is open, displaying options: 'Reset Cume', 'Recalculate...', 'Compare...' (with shortcut %K), 'Show Apply Fringes' (with shortcut %1), 'Make Fringe Range' (with shortcut %R), 'Show Apply Subgroups' (with shortcut %2), and 'Rate Book' (with shortcut %E). In the background, a table displays budget data with columns for 'Acct #', 'Page', and 'Total'.

Acct #	Page	Total
1100	1	0
1200	1	4,422
1300	1	4,422
1400	1	4,422
1500	2	0
1600	2	0
1700	2	0
TOTAL ABOVE-THE-LINE		13,267
2100	3	99,566
2200	3	32,509
2300	4	7,874
2400	4	26,246
2500	5	15,435
2600	5	100,963
2700	5	26,246
2800	6	43,870

Reset Cume: sirve para poner a cero el marcador que nos dice qué cantidades se han añadido desde la última vez que se puso a cero o desde que se abrió el presupuesto. Así es posible saber cuánto dinero hemos aumentado globalmente el presupuesto desde el momento que lo deseemos.

Recalculate: el programa va calculando los datos introducidos de manera automática e inmediata. Con esta opción se puede dar orden de repasar todos los datos introducidos por si hubiera algún error y corregirlo en su caso.

Compare: es posible comparar el presupuesto inicial con el obtenido en cualquier fase del proceso o al final del producto. Esta opción facilita la labor de seguimiento y control del Director de Producción, ya que le posibilita detectar las posibles desviaciones del presupuesto inicial y actuar en consecuencia, evitando de la mejor manera que se conviertan en peligrosas.

The screenshot shows a software window titled 'Example.mmb' displaying a detailed budget table with columns for 'Acct #', 'Category Title', 'Page', 'Original', 'Total', and 'Variance'.

Acct #	Category Title	Page	Original	Total	Variance
1100	Development	1	0	0	0
1200	Story & Other Rights	1	0	4,422	4,422
1300	Continuity & Treatment	1	0	4,422	4,422
1400	Producers Unit	1	0	4,422	4,422
1500	Directors Unit	2	0	0	0
1600	Talent	2	0	0	0
1700	A-T-L Travel/Living	2	0	0	0
TOTAL ABOVE-THE-LINE			0	13,267	13,267
2100	Production Staff	3	0	99,566	99,566
2200	Art Direction	3	0	32,509	32,509
2300	Set Construction	4	0	7,874	7,874
2400	Set Decoration	4	0	26,246	26,246
2500	Property Department	5	0	15,435	15,435
2600	Camera Operations	5	0	100,963	100,963
2700	Electric Operations	5	0	26,246	26,246
2800	Grip Operations	6	0	43,870	43,870

Show Apply Fringes, Show Apply Subgroups: con estos submenús se muestra cómo se pueden aplicar los subgrupos y los costes de seguros sociales y planes de pensiones antes definidos a las partidas presupuestarias que así lo requieran.

Ratebook: es una base de datos integrada en el programa, mediante la cual se puede consultar y trasladar la información que aparece en ella, de una manera sencilla, rápida y segura.³¹

Pay Type	Rate	Unit	Notes
DGA Location Rate	4218	Week	DGA Location Rate (This is a 7-day rate)
Pension Ceiling Amount	200000		The gross amount Pension should be based on. (i.e. an actor, 10 weeks @ \$26,000=\$260,000. Pension is only on \$200,000)
Health & Welfare Ceiling	250000		The gross amount Health & Welfare should be based on. (i.e. an actor, 10 weeks @ \$25,000=\$250,000. Pension is only on \$200,000)
Pension Percentage	5.5	%	Pension Percentage of gross salary, subject to "Pension Ceiling"
Health & Welfare Percentage	7	%	Health & Welfare Percentage of gross salary, subject to "Health & Welfare Ceiling"
Vacation Percentage	4	%	Percentage of Vacation payment. Calculate on Gross salary

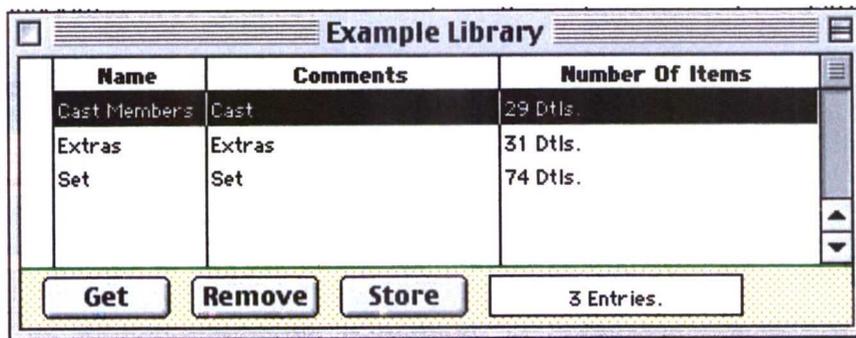
e) Menú *Library*

El menú *Library* nos da acceso a un "álbum de recortes" donde podemos copiar e introducir cuentas, grupos de cuentas y asientos.

Asset#	Description	Page	Total
1100	Development	1	0
1200	Story & Other Rights	1	4,422
1300	Continuity & Treatment	1	4,422
1400	Producers Unit	1	4,422
1500	Directors Unit	2	0
1600	Talent	2	0
1700	A-T-L Travel/Living	2	0
TOTAL ABOVE-THE-LINE			13,267
2100	Production Staff	3	99,566
2200	Art Direction	3	32,509
2300	Set Construction	4	7,874
2400	Set Decoration	4	26,246
2500	Property Department	5	15,435
2600	Camera Operations	5	100,963
2700	Electric Operations	5	26,246

31. Los datos que aquí figuran se corresponden con los de la industria estadounidense, tanto en lo referente a salarios como a pactos sindicales (mínimo estipulado por sesión, horas extras, etc.), por lo que no son extrapolables al resto de países.

Además, desde el módulo *Scheduling* se puede importar este tipo de librerías con los datos desglosados en él, como los personajes, la figuración, los escenarios o el atrezzo. De esta manera se completa la transmisión de datos entre los módulos que conforman *MovieMagic*®, como si de un trabajo en serie se tratase, aprovechando el esfuerzo que han aportado cada una de las personas en las respectivas fases del proceso.



f) Menú *Jump*

Este menú nos da la oportunidad de acceder rápidamente a un lugar determinado del presupuesto: presupuesto general, una cuenta determinada, anterior y posterior selección, etc.



g) Menú *Magic*

En el menú *Magic* se pueden definir algunas teclas especiales basadas en comandos que se utilizan con cierta frecuencia, con el fin de agilizar la introducción de datos a la hora de confeccionar el presupuesto.

h) Menú gráfico

Existe también una barra de menú gráfico cuya utilidad estriba en el acceso más rápido a las funciones que se han enumerado en los anteriores menús.



En ella aparecen distintas cantidades globales (montante total del presupuesto, del grupo de cuentas en el que estamos situados y total de la propia cuenta. Además, hay un botón con el que podemos movernos en todas direcciones a través del presupuesto: del nivel superior al inferior y dentro de los niveles a través de cada una de las líneas que los componen. Más a la derecha, tres botones indican el nivel en el que podemos situarnos (*Topsheet, Account, Detail*).

Además, existen cuatro botones más que se corresponden de izquierda a derecha con los menús ya mencionados: *Fringe Benefits, Globals, Subgroups* y *Library*, así como la base de datos *Labor Rates Database*.

Por último, a la derecha están situadas tres zonas en las que se significan datos que también han sido mencionados al hablar de los menús correspondientes, los cuales nos indican, respectivamente, el total acumulado en moneda en el presente presupuesto desde que ha sido abierto o desde que se ha puesto a cero el

marcador (*Cume*); el cambio realizado desde la última operación ejecutada en el presupuesto abierto (*Change*); y por último el botón *Reset* para poner a cero las dos cantidades anteriores.

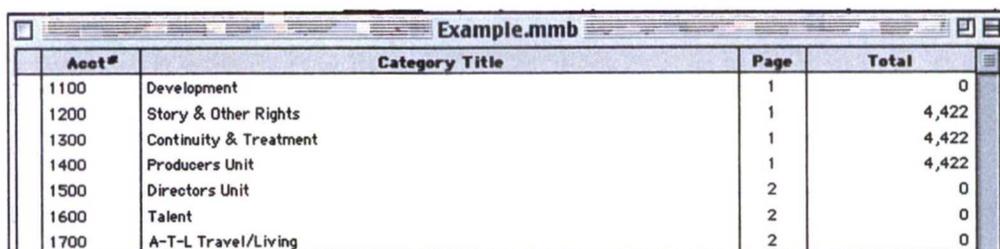
Características del presupuesto

El presupuesto en *MovieMagic Budgeting*® está dividido en tres grandes secciones: *Topsheet*, *Account Level* y *Detail Level*, que equivaldrían al Resumen por Grupos, Nivel de Cuentas y Detalle de las Cuentas. Si estos datos fueran trasladados a nuestro presupuesto diríamos que el primer nivel sería el de los doce grandes grupos de cuentas, el segundo nivel incluiría las propias cuentas (p. ej.: 030201- Productor Ejecutivo) y, por último, en el tercer nivel estarían todos los asientos de cada cuenta (p.ej.: en la cuenta 030202: Director de Producción, diferenciaríamos los asientos correspondientes a sus retribuciones en las semanas de preparación, rodaje y finalización). El límite de este nivel de Detalle es de 32.768 líneas o asientos, más que suficiente para una gran producción estadounidense. Vamos a examinar más detenidamente cada uno de los niveles.

En el *Topsheet Level* encontramos cuatro columnas que lo dividen en sendas partes diferenciadas:

- número del grupo de cuentas (*Acct#*)
- nombre del grupo de cuentas (*Category Title*)
- número de página (*Page*)
- total del montante de ese grupo de cuentas (*Total*).

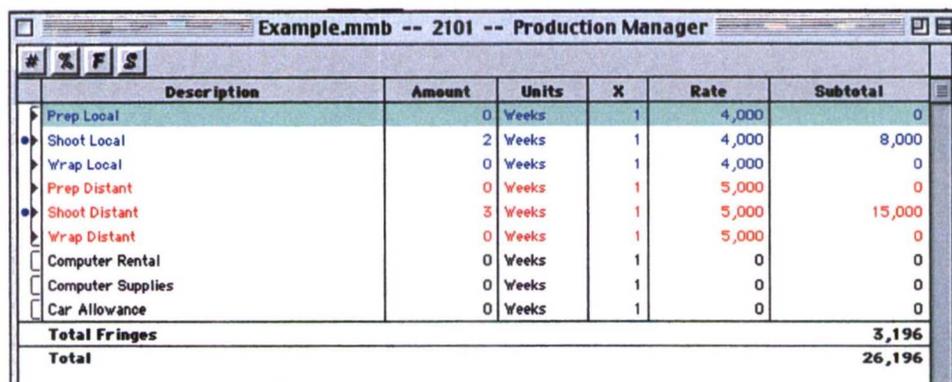
La misma distribución tiene el nivel *Accounts*.



Acct#	Category Title	Page	Total
1100	Development	1	0
1200	Story & Other Rights	1	4,422
1300	Continuity & Treatment	1	4,422
1400	Producers Unit	1	4,422
1500	Directors Unit	2	0
1600	Talent	2	0
1700	A-T-L Travel/Living	2	0

Al llegar al tercer nivel, *Details*, nos aparece una ventana un poco distinta, con seis columnas:

- *Description*: descripción del asiento
- *Amount*: cantidad
- *Units*: tipo de unidad (semanas, días, %)
- *X*: multiplicador
- *Rate*: tarifa o precio unitario
- *Subtotal*.



#	% F S	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal
		Prep Local		0 Weeks	1	4,000	0
		Shoot Local		2 Weeks	1	4,000	8,000
		Wrap Local		0 Weeks	1	4,000	0
		Prep Distant		0 Weeks	1	5,000	0
		Shoot Distant		3 Weeks	1	5,000	15,000
		Wrap Distant		0 Weeks	1	5,000	0
		Computer Rental		0 Weeks	1	0	0
		Computer Supplies		0 Weeks	1	0	0
		Car Allowance		0 Weeks	1	0	0
Total Fringes							3,196
Total							26,196

Una de las ventajas más importantes que posee este programa es que puede importar información presupuestaria desde el módulo *Scheduling* de *MovieMagic*®, creando automáticamente listados de reparto, decorados, etc., con tarifas y días necesarios desde *Day-Out-Of-Days*.

Adaptación del programa a las necesidades reales

MovieMagic Budgeting[®] es un programa perfectamente integrado en la forma de producción de los estudios estadounidenses, ya que se incluyen en el mismo desde la base de datos del equipo técnico-*MovieMagic Labor Rates*[®] hasta una selección de plantillas presupuestarias utilizadas por cada uno de los grandes estudios y cadenas de televisión, tal y como se puede observar a continuación.



Delimitación de los posibles defectos del programa

En lo referente a la existencia de defectos en la aplicación, hay que reseñar que no se han detectado ni en el planteamiento general de la aplicación ni en la programación de la misma datos que lleven a pensar que hay errores que impidan el buen funcionamiento del programa.

Sin embargo, si aplicamos un criterio más generalista, es decir, si intentamos extrapolar el uso de la herramienta a otros mercados diferentes del estadounidense y más concretamente al mercado español podría decirse que el programa no es del todo compatible con dicho sector.

Desde la propia concepción presupuestaria existen diferencias notables, ya que los estadounidenses, como ya se ha comentado anteriormente (ver pág. 71), distinguen entre costes por encima y por debajo de la línea (*above the line, below the line*), es decir, costes difícilmente objetivables y costes objetivables; mientras que en el modelo español del Instituto de la Cinematografía y las Artes Audiovisuales (I.C.A.A.) no se da tal división, sino que se agrupan los conceptos de gasto en diferentes capítulos, atendiendo a su origen. ³²

Este modelo propuesto por el I.C.A.A. no es el único válido, ni mucho menos, para la elaboración de presupuestos, tanto de largometrajes como de series televisivas y otros productos audiovisuales, pero sí es el que debe ser presentado para la posible consecución de las pertinentes subvenciones ministeriales.

Obviando esta diferenciación en lo que a modelos presupuestarios se refiere, debemos decir que es factible efectuar el presupuesto de producción, así como el seguimiento del gasto y el control del mismo con *MovieMagic Budgeting*®, en una

32. Anexo III (modelos presupuestarios).

producción audiovisual de nuestro país, puesto que, salvando las distancias, aunque varíe el resultado final del producto, la concepción del mismo y el oficio que trae consigo es prácticamente idéntico en un país que en otro, tanto en una industria de grandes estudios como la estadounidense, como en una producción atomizada como la española.

Por tanto, aunque existan variaciones en el modo de llevar a cabo el proceso de fabricación, las herramientas de previsión y control deben llevar al mismo fin: la consecución de un presupuesto ajustado para la posterior elaboración del calendario de pagos, con la pertinente información extraída del plan de trabajo.

Por otra parte, el hecho de que su uso no se haya extendido más allá de las fronteras anglosajonas (Estados Unidos, Reino Unido, Australia, etc.), con la consiguiente pérdida de mercado que ello conlleva, nos lleva a pensar que existe una falta de previsión o un desconocimiento de la manera de producir más allá de los países antes mencionados, puesto que de otro modo existiría alguna versión adaptada a los diferentes estados, sobre todo europeos, para evitar precisamente esa posible pérdida de mercados.

Por tanto, podemos afirmar que sería conveniente la adaptación de la herramienta a los diversos países que conforman el mercado mundial, como ocurre con los programas de formateo de guiones y planificación de secuencias, que pueden ser utilizados sin mayores problemas en cualquier producción audiovisual del mundo.

7.3. DESCRIPCIÓN ANALÍTICA DEL SOFTWARE INTEGRAL

Dentro de este apartado vamos a analizar los programas *Produsoft*®, *Filmmaker Software*® y *Gorilla*®, que representan tres soluciones integradas aunque con diferencias muy notables. Mientras que la primera aplicación ha sido fabricada desde cero por sus creadores con el fin de conseguir una solución unificada a toda la gestión de la producción audiovisual, la segunda ofrece una salida muy sencilla basándose en programas ya existentes en el mercado y disponibles para casi todos los usuarios de ordenadores personales; la tercera opción que vamos a estudiar puede significar, quizás, la más completa solución de todas las existentes.

Son tres formas absolutamente distintas de enfocar la solución a la problemática de la gestión de la producción audiovisual: *Produsoft*®, como herramienta *per se* comercializable al mismo nivel (en teoría) que aplicaciones modulares que hemos observado hasta ahora; *Filmmaker Software*® como una alternativa global para producciones de bajo coste, que compite con ventaja en su comercialización, debido a la casi inexistente inversión en programación informática, puesto que está basado en otras aplicaciones que ya se hallaban en el mercado; y *Gorilla*® como una seria opción para un tipo de producciones independientes.

Obviamente, como en el resto de apartados antes expuestos, existen más aplicaciones de este tipo en el mercado y cada año podrían añadirse más, por lo que hemos acotado nuestro análisis a estos productos arriba mencionados, ya que el resto de programas de esta clase se basa en los mismos parámetros que los aquí estudiados.³³

33. Los programas mencionados en la descripción de las diferentes aplicaciones de gestión, *Cinergy 2000* y *Gorilla*, poseen la misma filosofía que uno de los que aquí se estudian: *Filmmaker*.

EL PROGRAMA PRODUSOFT®

El programa funciona en sistema operativo *MS-DOS®*, ya que en un principio era más fácil de programar y, además, el manejo de tal cantidad de información, tanto numérica como de texto, hacía prever que en esta plataforma la gestión de los datos sería más rápida. Cuando apareció *Microsoft Windows®* en el mercado, se intentó hacer la versión correspondiente, para el mejor acceso del usuario no acostumbrado a la informática, pero nunca llegó a terminarse. El año de presentación de la primera versión de este programa fue 1993 y la versión en *Microsoft Windows®* comenzó a realizarse en 1995. Puede llegar a utilizar hasta 4.000 Kb de memoria RAM.

De todas las aplicaciones aquí estudiadas es la única creada por una empresa española: *Matele Soft®*.

A) Menú general

Una vez dentro de la aplicación, lo primero que aparece es el menú general, dividido en tres bloques diferenciados: opciones de película (nueva o continuar una empezada), empresa productora (agenda, contratos y perceptores de pago), y operaciones con el programa (configurar, copiar/borrar una película e insertar guión). Empezaremos por los últimos bloques.

En los menús 6, 7 y 8, podemos realizar operaciones con el programa *Produsoft®*. En el primero de ellos (Configuración) podemos definir las impresoras en las que se editarán los listados, determinar los colores de las pantallas, ventanas, mensajes, etc. Con el menú 7 (Copiar/Borrar Película) es posible copiar proyectos en el ordenador que contiene el programa para poder cambiarlos de máquina y también borrarlos cuando haya terminado el proceso. Y con el

menú 8 (Insertar Guión/txt) se puede introducir el guión de una película que haya sido escrito con cualquier procesador de textos.

En el bloque inmediatamente anterior encontramos los menús 3, 4 y 5, referentes todos ellos a la empresa productora. El menú 3 nos lleva a la Agenda Económica, en la que podemos introducir todos nuestros contactos, tanto de recursos humanos como proveedores y clientes, así como precios actualizados del mercado audiovisual.

El menú 4 incluye los Formularios Tipo, de los que se pueden distinguir tres clases: las tablas para la agenda económica, los contratos tipo y los formularios de producción y dirección.

En el menú 5 (Perceptores de pagos) se introducen todos los datos legales necesarios para pagar a los trabajadores, proveedores, etc., que participan en una producción audiovisual.

Por último, en el primer bloque nos encontramos con las dos opciones para trabajar en una producción: en el menú 1 (Continuar Película) podemos seguir el trabajo ya comenzado, mientras que el menú 2 (Película Nueva) lo usaremos para empezar una nueva obra.

Una vez que conocemos el menú general vamos a entrar en cada uno de los submenús antes mencionados para saber las posibilidades de este programa.

Menú Copiar/Borrar película

Obviamente, en primer lugar es necesario tener la materia prima para poder trabajar: el guión. Al entrar en el menú 7 (Copiar/Borrar Película) nos aparecen varias opciones:

- Copiar un guión txt
- Sacar copia seguridad
- Copiar película en programa
- Borrar película en programa
- Enviar película por módem.

Con la primera opción se puede importar un guión elaborado con un procesador de textos ajeno, escrito por cualquier guionista en su lugar de trabajo.

El segundo submenú indica la necesidad de sacar copia de seguridad del trabajo diario. En labores con equipos informáticos esta es la primera ley y más importante: guardar, guardar y guardar, para evitar en el futuro desagradables inconvenientes. Siempre que se cierre el programa nos recordará si queremos hacer copia de seguridad en un disquete externo.

En la tercera elección se puede copiar la película en el programa *Produsoft*®, ya sea en el ordenador propio o en otro distinto.

La cuarta opción permite borrar todos los datos de la película cuando ya se ha terminado el proyecto.

Y con el último submenú es posible enviar la película mediante módem a otro ordenador, salvando así las distancias que pueden existir en los rodajes.

Una vez copiado el guión literario, hay que convertirlo en legible para el programa, introduciendo unas "claves" que ayudan a la máquina a saber qué es cada elemento que aparece en el guión. Este proceso supone quizás el trabajo más oneroso de *Produsoft*®, ya que delante de cada secuencia, localización, escenario, imagen y personaje hay que colocar una serie de barras para que la máquina entienda que significa cada componente.

La codificación mediante claves sería de la siguiente manera:

- Delante del número de secuencia: \\
- Delante de la localización : \\
- Delante de la descripción de la localización: \
- Delante del escenario: \\
- Delante de la descripción del escenario: \
- Delante de la palabra SECUENCIA: \\\$
- Delante de la descripción de la secuencia: \
- Delante de la palabra IMAGEN: \\#
- Delante de la descripción de la imagen: \
- Delante de cada personaje: \\
- Delante del diálogo de cada personaje: \

Cuando se han introducido las claves a través de un proceso largo y costoso, se puede insertar el guión en el programa *Produsoft*®. Si existiera alguna equivocación al introducir las claves el programa lo detecta y lo hace saber al usuario: sólo hay que corregir los errores y podemos continuar el proceso.

Menú Película Nueva

En el menú 2 (Película Nueva) del listado general se introducen los datos generales de la empresa productora. Una vez hecho esto el programa pedirá si se desea funcionar con el sistema de partidas presupuestarias del *Produsoft*® o con uno propio del usuario o con las partidas de otra película.

Menú Continuar Película

Al entrar en el menú 1 (Continuar película) aparecerán en pantalla los títulos de las posibles películas en la que se puede continuar trabajando.

B) Menú principal de la película

Al acceder a este menú se pueden observar cinco bloques diferenciados.

El primero de ellos hace referencia a las operaciones que pueden efectuarse con el guión: en el submenú 1 (Guión Literario) es posible escribir un guión con el procesador de textos de *Produsoft*® o bien trabajar con los guiones que ya contenga el programa. El submenú 2 (Desgloses guión/Listados) sirve para sacar los desgloses del guión, añadir y hacer las listas de ellos.

En el segundo bloque se encuentra todo lo referente a la preparación de la película. En el submenú 3 (Calendario de Producción) se introduce el calendario real de trabajo que se usará en la preparación y el rodaje. Los submenús 4 (Plan de Rodaje) y 5 (Plan de Preparación) sirven para elaborar el plan de trabajo y el de preparación, respectivamente.

Un tercer bloque incluye las Partidas Presupuestarias (submenú 6) en el que se introducen los datos generales de la película y los costes de las partidas.

El cuarto bloque se usa para cada una de las fases del proceso de una película: Preproducción, Producción, Postproducción y Explotación, correspondientes cada una a los submenús 7, 8, 9 y 0.

Y por último, en el quinto bloque se encuentran cuatro submenús. El submenú A, dedicado a pagos relacionados con la película, en el que se manejan los ficheros correspondientes a dichos pagos. El submenú B se dedica a la empresa productora, con datos económico-laborales. En el submenú C (Órdenes/Partes Trabajo) tenemos los partes, órdenes de trabajo y formularios de producción usados en la película. Y en el submenú D (Contrataciones) se guardan los diferentes contratos y sus plantillas correspondientes, que se necesitarán para la producción.

B.1. Bloque I: Guión y desgloses.

B.1.1. Escribir un guión: pantalla general y pantalla de textos

Cuando se accede al menú principal para escribir un guión, se ve la pantalla del menú general del guión literario, que a su vez contiene la pantalla de textos. En la pantalla general se encuentran el número de secuencia y el código de elemento, y en la pantalla de textos se sitúa el texto del elemento.

En el apartado "Sec" se escriben los números de secuencia, mientras que en "Código elemento" se especifican los códigos que ya se vieron en la introducción de claves siguiendo este orden:

- Localizaciones: código-descripción
- Escenarios: código-descripción
- \$: Secuencia

- #: Imagen
- Personajes: nombre

Y por último, en el tercer bloque se escriben los textos descriptivos de los elementos de la columna anterior. En este bloque puede verse el texto en forma comprimida o extendida. Para entrar en la pantalla de texto se sitúa el cursor en el código-elemento y se pulsa "Enter".

El proceso de escritura está automatizado para pulsar el menor número de teclas:

- "Nº Sec." y "Enter"
- Elemento y "Enter"
- Texto: cuando el elemento ya ha salido en el guión se importa de tres ficheros en los que el programa almacena los elementos ya escritos. Esa importación se realiza con las funciones F1= Personaje, F2= Escenario y F3= Localización.

Mientras se escribe el guión, se van introduciendo las claves que codifican los diferentes elementos del guión: personajes, localizaciones, escenarios, efecto de luz (día, noche, atardecer), etc.

B.1.2) Introducción de claves de desglose

Más tarde se introducen las claves de desglose que luego darán como resultado los listados de cada uno de los departamentos afectados. Para ello se utilizan las tres últimas funciones del menú de pantalla de textos (F6= "Desgl.", F7= "-", F8= "Traje"). Con F6 se introducen en el texto las claves situando el cursor sobre

la primera letra del elemento de desglose. Pulsando F6 aparece una ventana con las diferentes claves de desglose.

Con F7 se identifica la descripción completa del elemento de desglose que lleva la clave delante. Se inserta colocando el cursor en cualquier letra de la última palabra y pulsando F7. Así todas las palabras que definen al elemento quedarán unidas por guiones y se entenderán como una sola en los listados de desglose.

La introducción de las claves de los trajes es especial en *Produsoft*®. Tras pulsar F6 y seleccionar "Traje/Vestido" se pulsa "Enter" y sale la pantalla de personajes. Se sitúa el cursor en el personaje portador y al presionar "Enter" se coloca el nombre entre paréntesis. Con F7 se une la descripción del traje. Con F8 se selecciona el personaje que queremos ver para elegir el vestuario y así completar la codificación.

B.1.3) Desgloses de guión y listados

Al seleccionar la opción 2 (Desgloses Guión / Listados) aparece otra ventana en la que se puede leer: Listados del guión y Desgloses añadidos.

Al optar por la primera alternativa aparecerán las diferentes posibilidades de desglose:

- Guión por elementos
- Desgloses sacados del texto
- Vestuario
- Personajes
- Localizaciones / Escenarios.

"Por elementos" se usa para extraer las partes del guión que interesen, señalando los elementos que se desean: personaje, secuencia, decorado, etc.

La opción "Desgloses del texto" saca listados de los elementos de desglose que contiene el guión. Se marcan dichos elementos con "Enter" y el intervalo de secuencias que se quiere listar.

Usando "Vestuario" se muestran los trajes usados por los personajes. Se añade el nombre del personaje que se desee listar, obteniendo dicho listado. También existe la preferencia de enumerar el vestuario de las pequeñas partes y figuración, hecho que no suele emplearse en la mayoría de las producciones.

Para extraer el listado de todos los personajes, excepto los figurantes y las pequeñas partes, con el número de intervenciones de cada uno, optaremos por "Relación de personajes".

Y por último, "Localizaciones / Escenarios" se usa para sacar listas de uno o varios escenarios o localizaciones de un guión, con sus códigos y sus textos correspondientes. Esta opción se usa para igualar los códigos y los textos de un determinado escenario o localización, ya que deben ser exactos para ser admitidos por el plan de rodaje.

Si se elige la opción "Desgloses añadidos" se pueden seleccionar a su vez tres alternativas:

- Añadir nuevos desgloses
- Listados desgloses totales
- Importar desgloses del guión.

Las alternativas "Añadir nuevos desgloses" e "Importar desgloses del guión" son claras. En la opción "Listados desgloses totales" se pueden listar todos los módulos del guión, con la posibilidad de ordenarlos por escenarios, secuencias, claves de desglose y plan de rodaje.

B.2. Bloque II: Calendario, plan de rodaje, plan de preparación.

B.2.1. Calendario de producción

Al seleccionar esta opción aparece un calendario de dos años a partir del mes y día en curso. El número de horas estándar inicial será el que se haya fijado en el fichero "Empresa productora". Con F4 se pueden cambiar las horas estándar prefijadas.

Con F3 se cambia el día inicial de preparación y día inicial de rodaje.

La función F2 introduce un horario especial diferente al establecido por defecto para algunos días de la semana y por un período concreto.

La función F1 ofrece la posibilidad de insertar un horario específico en un día determinado.

Todos estos posibles cambios quedan reflejados en la pantalla de forma gráfica, para que el usuario pueda interpretarlos con facilidad:

- días con horas estándar en color blanco
- días festivos en color rojo
- días con horario superior al estándar en color negro.
- días con horario menor al estándar en color verde.

B.2.2. Plan de rodaje

Existen tres alternativas dentro del plan de rodaje:

- Plan nuevo
- Actividades
- Costes

Con la primera opción es posible elaborar un plan de rodaje cuando no existe o bien se puede cambiar el existente. En primer lugar el programa detecta los posibles errores de codificación del guión para pasar luego a las partidas prioritarias que van a condicionar el plan. Se seleccionan los personajes y partidas con su orden de prioridad y el programa pasa a la ordenación automática por módulos secuencia/escenario.

Una vez priorizadas las partidas o, en su caso, si no hay partidas prioritarias, hay que marcar el orden de rodaje de los escenarios, tal y como la filosofía de producción aconseja: primero exteriores, luego interiores naturales y por último interiores contruidos. Se agrupan todos los módulos de cada localización para evitar volver al mismo sitio dos veces. Finalmente, se observa el orden marcado, validándose o corrigiéndose si así fuera necesario.

En este momento, el programa solicita el ritmo de rodaje con el que se ejecutará el plan. Por defecto, la aplicación ajusta un ritmo de diez líneas por hora, que puede corregirse al alza o a la baja, a gusto del técnico.

Este plan obtenido es un plan teórico, a falta de todos los factores que los equipos de producción y dirección tengan que añadir, basados en la realidad de la problemática del rodaje. Se pueden crear módulos de viaje con sus correspondientes gastos de desplazamiento, dietas, etc.

El menú de funciones se resume así:

F1 = Módulos de viaje

F2 = Grabar cambios en plan

F3 = Ritmo de rodaje

F4 = Borrar módulos

F5 = Modificar el tiempo de rodaje de un módulo

F6 = Marcar módulo para traslado

F7 = Marcar final del módulo o módulos

F8 = Insertar módulos marcados

F9 = Imprimir plan

F10 = Actualizar plan

Con la opción Costes es posible calcular los costes de los módulos Secuencia/escenario. Colocándose sobre cualquiera de las tres líneas de un módulo Secuencia/escenario y pulsando "Enter" se llegará a la pantalla de costes, donde ya se podrá operar. Con F1 se importarán las partidas presupuestarias y con F2 se graban, mientras que con la función F3 se copiarán las partidas de un módulo a otro; F6 sirve para modificar el número de unidades que tiene una partida en el módulo; y por último, las funciones F4 y F5 dan la oportunidad de borrar una o todas las partidas, respectivamente.

B.2.3. Plan de preparación

En esta opción se trabaja por escenarios, en lugar de hacerlo por módulos como en el plan de trabajo.

En esta pantalla se añaden los escenarios de preparación, que pueden ser atribuidos a viajes, rodajes de la segunda unidad u otros asuntos. Los días de viaje vienen marcados con una "V" en el gráfico.

B.3. Bloque III: Partidas presupuestarias.

Una vez introducidos los datos generales de la película, pulsando "Av. Pág." pasamos a las Partidas Presupuestarias, donde se pueden realizar las siguientes operaciones:

- Modificar
- Imprimir
- Copiar de otra película
- Finalizar.

Con la opción Modificar es posible consultar o variar el contenido de las partidas, el cual se encuentra dividido en las siguientes partes:

- Texto: nombre de la partida
- Cuenta: número de cuenta (seis dígitos)
- U: unidad de medida (horas, metros, días, etc.)
- Pre. Uni.: precio en pesetas de la unidad tipo.
- Tanto alzado: cantidad fija.

En todas las partidas de una película se introducen los datos en la propia partida, excepto en tres:

- 06.03.16: seguros sociales personal producción
- 03.16.00: horas extras fase de producción
- 02.12.00: horas extras personal artístico

B.4. Bloque IV: Preproducción, producción, postproducción, explotación.

B.4.1. Preproducción

Aquí se encuentra una pantalla dividida en las siguientes partes:

- Partida
- U: unidad
- Pts./unidad
- N° Unidades
- Presupuesto
- Devengado
- Pagado

Con la función F1 se importan las partidas que intervienen en esta fase de la película (guión, personal técnico, gastos generales/seguros), y con la función F2 se validan todos los datos que han sido introducidos; la opción F3 añade el número de unidades, y con F4 puede borrarse cualquier partida que se desee; por último, con F5 se introducen los devengos fijos de cada partida, que no dependen de los tiempos de rodaje/grabación, colocándose en la columna "Devengado".

B.4.2. Postproducción

El funcionamiento es igual a Preproducción, pero en esta ocasión varían las partidas que se incluyen en esta fase:

02: Personal artístico

03: Personal técnico

09: Postproducción

10: Material Virgen/Laboratorio

11: Gastos generales/Seguros

B.4.3. Explotación

Funciona igual que las anteriores, cambiando los grupos que intervienen en esta fase:

11: Gastos generales/Seguros

12: Gastos de explotación, comercialización y financieros.

B.4.4. Producción

Esta parte tiene un tratamiento diferencial. Existen dos funciones más que son F6: Devengos Variables y F7: Horas Extras y Seguros Sociales a cargo de la empresa.

La pantalla tiene una columna más (Coste/Esc.) y dos funciones añadidas: con F6 se calculan los devengos variables, que dependen de los tiempos de rodaje y preparación, que se sitúan en la columna de "Devengado"; y con F7 se hace una estimación de las horas extras de las partidas de "Personal" y "Seguros Sociales" a cargo de la empresa.

Las partidas que se incluyen en esta fase son:

02 = Personal artístico

03 = Personal técnico

04 = Construcción de decorados

05 = Ambientación

06 = Gastos de rodaje

07 = Equipo y maquinaria de rodaje

08 = Viajes y dietas

10 = Material virgen y laboratorio.

B.5. Bloque V: Pagos, empresa, órdenes de trabajo, contrataciones.

B.5.1. Pagos

Para efectuar un pago es necesario conocer la fecha en la que se harán efectivos los devengos, y por otro lado también hay que tener la ficha del percceptor del pago con todos los datos necesarios (I.V.A., I.R.P.F., Seguridad Social, etc.).

B.5.2. Empresa

En esta ventana se introducen los datos económico-laborales de la empresa productora, tales como el número de días y horas laborables, horas extras, entidad bancaria, etc.

B.5.3. Órdenes y Partes

Aquí se guardan los modelos de los informes necesarios para cada día de rodaje o grabación: orden de trabajo, avance semanal, parte de producción, parte de cámara, etc. Es posible configurar cada uno de ellos adaptándolo a las necesidades de cada producción.

B.5.4. Contrataciones

El menú de funciones de esta ventana es sencillo:

- "Enter": Seleccionar un contrato
- F1: Nuevo contrato partiendo de cero
- F3: Imprime el contrato
- F4: Para borrar los datos de un contrato seleccionado
- F5: Para localizar un contrato, introduciendo los datos de búsqueda
- F6: Para copiar un contrato ya realizado para usarlo como base para otro.

Adaptación del programa a las necesidades reales

Como ya se ha dicho anteriormente, *Produsoft*[®] es la única de las aplicaciones analizadas cuyos creadores son españoles. Debido a ese carácter y con vistas a su posible inclusión en el mercado nacional, la estructura del programa está enfocada a los modos de organización de la producción de nuestro país; el módulo presupuestario sigue fielmente e incluso amplía el modelo propuesto por el I.C.A.A.

De hecho, los creadores del programa quisieron también aplicar a la herramienta el carácter integrador en la gestión de la producción, ya que en este país ha existido un *modus operandi* en el que las labores estaban muy poco repartidas, y el secretismo en el trabajo era muy normal. Esa herencia de cuasi unipersonalidad a la hora de trabajar, ha querido ser llevada -aunque salvando las diferencias- a la forma de estructurar este programa del que ahora hablamos.

En principio la filosofía de la herramienta es que pueda abarcar la gestión de la producción audiovisual de una manera integral. Según palabras del propio autor:

«El programa de ordenador *Produsoft*, es una **INFORMATIZACIÓN DE TODO EL PROCESO DE PRODUCCIÓN** de una **Obra Audiovisual**, desde el guión literario hasta los pagos que se realicen por todos los conceptos que han intervenido en una producción. (...) *Produsoft* está concebido para ser una herramienta única de trabajo del **Productor** durante todo el proceso de producción». ³⁴

34. GUERRA, Antonio: *Produsoft. Manual de Producción*, Tomo II, Matele Soft, 1994, pág.13.

Por tanto, la adaptación de la herramienta a las necesidades reales de la gestión de la producción audiovisual es *a priori* buena, porque un programa elaborado por y para la propia industria del país no tenía por qué carecer de las virtudes de adecuación al marco en el que se encuentra inmerso.

Delimitación de los posibles defectos del programa

Sin embargo, a la hora de la practicidad de la aplicación surgen las dudas sobre esa adaptación al medio. En primer lugar, el interfaz existente entre usuario y máquina no es el más adecuado, ya que al utilizar una plataforma como *MS DOS*® que ha quedado obsoleta y que además no posee la facilidad de aprendizaje de otros sistemas operativos más intuitivos, como *Apple Macintosh*® y *Microsoft Windows*®, dificulta en gran manera el acercamiento fácil del usuario a la herramienta. Esta situación podría explicarse debido a la fecha de fabricación del programa (1993), en la que todavía no estaba absolutamente implantado el sistema operativo *Microsoft Windows*® y los costes de programación para *MS DOS*® eran lo suficientemente menores para decantarse por esta segunda opción. De hecho, unos años más tarde, se comenzó a planificar la versión para *Microsoft Windows*®, pero no llegó a terminarse y ello significó el fin de la vida de este programa. La gran mayoría de los usuarios se decantó por los sistemas de ventanas, más intuitivos y sencillos de aprender.

En segundo lugar, en esas fechas ya existían en el mercado otras aplicaciones que realizaban las funciones para las que *Produsoft*® había sido diseñado, eso sí, no de una manera integral sino modular. Dichas aplicaciones estaban ya funcionando cuando apareció este programa en España, intentando aprovechar el todavía muy incipiente uso de estas herramientas en el mercado español. En nuestra opinión, esta vocación restrictiva desde su nacimiento, coartó demasiado las posibilidades de triunfo del programa, significando parte de su fracaso.

El parangón entre las aplicaciones estadounidenses existentes y la nueva herramienta española fue tajante, ya que los técnicos de nuestro país que tuvieron la oportunidad de conocerla coincidieron en que esta última era demasiado farragosa comparándola con los programas preexistentes.

Ya en relación con el uso del programa, podemos decir que la introducción de las claves de desglose suponía un esfuerzo casi tan grande para el usuario como el sistema clásico de análisis de elementos que ya conocemos, hecho que inhabilitaba al usuario para la utilización del programa, puesto que no le suponía ventaja alguna en la parte más trabajosa del proceso.

En definitiva, la pretensión de una única herramienta con la que manejar toda la gestión de la fabricación era una buena idea enmarcándola en el modo de producción español; sin embargo, el método y la forma del planteamiento no fueron las más idóneas para ese preciso momento del mercado, tanto informático como audiovisual.

EL PROGRAMA FILMMAKER SOFTWARE®

Este programa se encuentra disponible en las plataformas *Apple Macintosh*® y *Microsoft Windows*®, aunque fue ideado sobre el primero de los sistemas operativos antes mencionados. Fue creado en 1998 y la memoria que utiliza depende de las versiones de las aplicaciones en que está basado, *Microsoft Excel*® y *FileMaker Pro*®, la cual se sitúa sobre los 9.700 Kb y los 4.000 Kb. respectivamente, que se emplean para el procesamiento de la hoja de cálculo y la base de datos en las que se apoya.

Podemos definir esta herramienta como la interrelación de dos aplicaciones, *Microsoft Excel*® y *FileMaker Pro*®, que se ocupan de dos partes bien diferenciadas de la gestión de la producción. Por un lado, la base de datos sirve al usuario para elaborar el presupuesto y controlar el seguimiento del producto, mientras que la hoja de cálculo soporta el peso de la planificación, el desglose y todo lo relacionado con la operativa diaria de producción. Esta distribución de tareas de cada una de las aplicaciones que conforman el programa *Filmmaker Software*® es novedosa en cuanto a que se han invertido las funciones que son asignadas a cada una de las herramientas; es decir, hasta ahora habíamos observado que los programas basados en hojas de cálculo (como *MovieMagic Budgeting*®) cumplían objetivos enmarcados en la fase de control y, por tanto, tenían que ver con el manejo de datos presupuestarios; de igual manera ocurre con las bases de datos relacionales, cuyas tareas tenían que ver más con la fase de planificación y, por consiguiente, con los planes de rodaje y los desgloses de producción. Pues bien, en el presente caso *Filmmaker Software*® ha variado las funciones, dejando la base de datos para calcular y controlar el presupuesto, mientras que la hoja de cálculo se encarga de gestionar la planificación y los desgloses.

La razón que ha podido argumentar el autor para dibujar este esquema de reparto de tareas pudiera ser la gran potencia que posee la herramienta *FileMaker Pro*® como base de datos multifuncional y relacional, nacida en el entorno *Apple Macintosh*®, cuya versatilidad ha sido aprovechada para gestionar de una manera diferente y más accesible el control de la producción; de hecho, podemos afirmar que un 90% del programa *Filmmaker Software*® está basado en la base de datos *FileMaker Pro*®, lo cual deja un porcentaje muy pequeño para la hoja de cálculo, es decir, que el autor sólo ha usado esta última para visualizar la planificación y poco más. Todo esto puede indicar que el autor es un reconocido usuario de la base de datos *FileMaker Pro*® y que es una herramienta de la que es un profundo conocedor y admirador al mismo tiempo, puesto que de otra manera sería impensable que hubiera planteado así la nueva aplicación de producción *Filmmaker Software*®.

A continuación vamos a conocer en qué consiste este programa integral, intentando explicar del modo más eficaz pero a la vez más ligero posible las características del mismo.

The screenshot displays the Filmmaker Software interface, which is a comprehensive production management tool. At the top, it features a header with the text "HELP US HELP YOU! Please register your copy of filmmakersoftware™. It's CHEAP and EASY." and the "filmmaker software" logo. Below the header, there are several input fields for project information, including "Project" (set to "UNREGISTERED"), "Production Company", "Start", "Finish", "Script Dated", and "Password".

The main interface is organized into a grid of functional modules, each represented by a colored button or box. These modules include:

- ENTRY GENERAL PRODUCTION INFO** (Orange)
- ENTRY**, **LIBRARY**, **FOOD**, **RECEIPTS**, **LIST**, **DAY-OUT-OF-DAYS**, **BUDGET** (Grey)
- Script & Rights**, **Producer**, **Director**, **ABOVE-THE-LINE** (Pink)
- Cast**, **Prod. Dept**, **Crew**, **Equipment**, **Art**, **Location**, **Stock & Transfer**, **PRODUCTION** (Green)
- Editing**, **Sound**, **Lab**, **BUDGET**, **REPORTS**, **POST** (Blue)
- Office**, **Overhead**, **CAST, CREW, CONTACTS**, **OTHER** (Red)
- FIND A LINE ITEM** (Grey)
- CALL SHEET**, **DAILY REPORT**, **SCRIPT SUPERVISOR REPORT**, **LIST**, **REPORTS** (Orange)
- Cast Call Times**, **Extras Call Times**, **Equip.**, **Props**, **Special Instructions**, **Scene Schedule**, **Advance Schedule**, **Cover Set**, **Transpo.**, **Crew Call Times** (Yellow)
- FIND DAY NUMBER**, **Call Sheet**, **FORMS** (Grey)
- ENTRY**, **CAST LIST**, **CREW LIST**, **CONTACT LIST**, **QUICK LIST**, **CONTRACTS** (Red)
- FIND CONTACT**, **Travel Forms**, **Cast Cards**, **Crew Cards**, **Actor Deal Memo**, **FORMS** (Orange)
- FOOD**, **NON-FOOD**, **PETTY CASH**, **POs**, **CREW CARDS**, **CAST CARDS**, **RECEIPTS** (Red)
- FIND CHECK NUMBER**, **OUTFLOWS** (Grey)
- FIND RECEIPT**, **Purchase Order**, **FORMS** (Grey)
- EXPORT/IMPORT**, **SCENE INFO.**, **PRODUCTION BOARD (EXCEL)**, **IMPORT PROD. BOARD ELEMENTS**, **IMPORT PROD. BOARD SCENE INFO.** (Orange)

En cuanto visualizamos por primera vez el menú inicial del programa nos asalta la sensación de que nos encontramos ante una presentación poco clara, con demasiados datos, que nos sugiere ya la idea de que este producto no es una producción en serie, como las que hasta ahora hemos analizado, sino que más bien está realizada de un modo casero y que va dirigida a un potencial público que busca soluciones más baratas para sus producciones independientes, preocupándose poco o nada la presentación clara de la distribución de los menús con los que se van a recorrer todas las posibilidades de la aplicación.

Efectivamente, tal como se puede comprobar en la precedente presentación del menú inicial, observamos que existen más de setenta y cinco diferentes botones que nos dan acceso a otros tantos menús donde podemos trabajar. En ningún caso de los anteriormente estudiados se han presentado tantos menús en la pantalla de inicio, lo cual también puede darnos una idea de la complejidad del trabajo que intenta abarcar este programa.

Menú principal

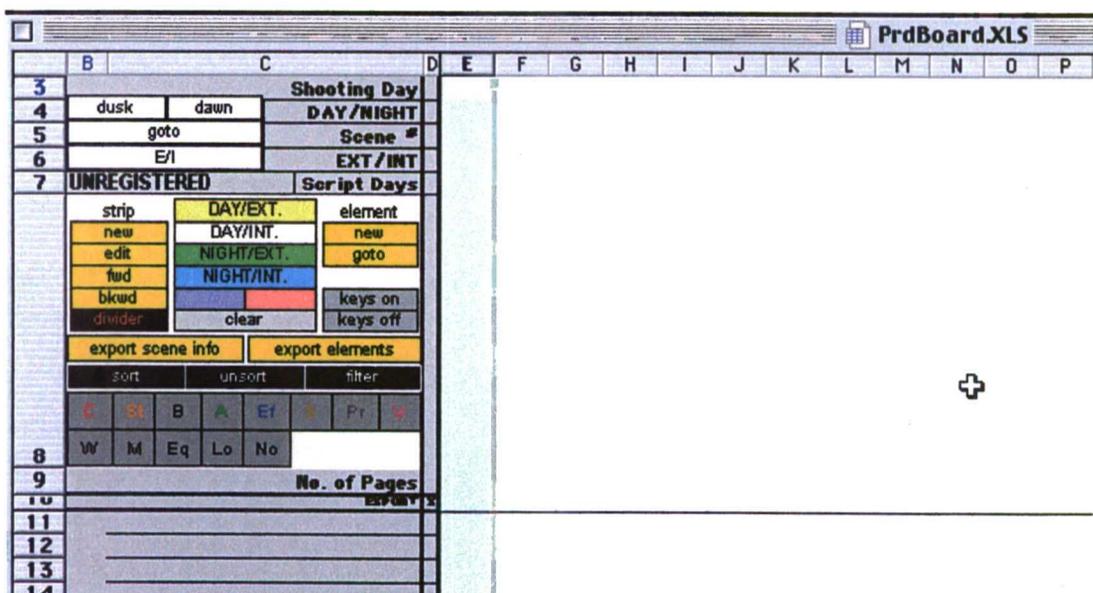
En la parte superior izquierda encontramos la zona en la que deben introducirse los datos generales de la producción en curso: título, empresa productora, día de inicio y finalización del rodaje, así como la fecha de la última versión del guión. A partir de ese momento queda identificada la producción en la que se está inmerso, imposibilitando errores con otros posibles proyectos.

El resto del menú principal está compuesto de más de setenta y cinco submenús a los que se accede mediante otros tantos botones o pestañas colocados ocupando todo el espacio posible de la pantalla del programa.

Características del desglose

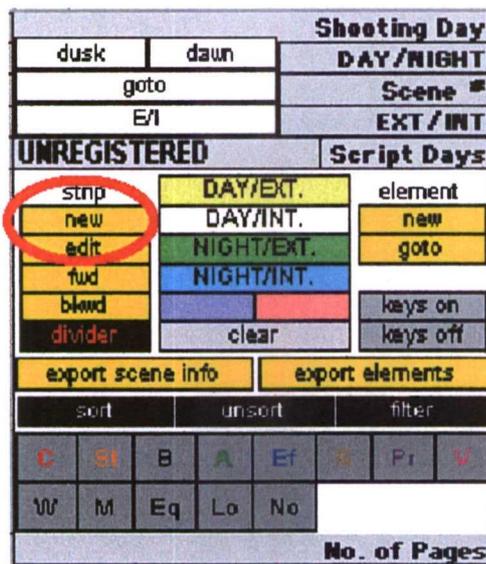
En esta aplicación la operación de desglose de guión debe realizarse sin la posibilidad de importar el guión de un procesador de textos, como en el caso de los programas de planificación que han sido expuestos con anterioridad, es decir, directamente desde el guión impreso en papel se debe dividir cada hoja del mismo en ocho partes iguales, con le fin de hallar los octavos de página que componen cada secuencia mecánica. No existe pues la posibilidad de desglosar previamente en el programa, como hacía *MovieMagic Screenwriter*, sino que hay que realizar esa labor sobre el papel.

Una vez que se ha ejecutado dicho trabajo se puede pasar a la creación de las tiras de planificación, que se realiza directamente, sin rellenar una hoja de desglose en la que se incorporen los elementos dignos de ser mencionados. A través del botón *Production Board* se accede a la aplicación *Excel*, que se encarga de la operativa de esta parte del programa.



Aparece ante nosotros una pantalla similar a la que se vio en *MovieMagic Scheduling*®, con una tira de cabecera a la izquierda y el resto de tiras colocadas a su derecha. La mayor diferencia entre ambas estriba en la utilidad de la tira de cabecera en *Filmmaker Software*®, ya que aquí se pueden definir las características de las tiras que se van creando (colores, efectos, elementos de desglose, etc.), algo que en la aplicación de específica de planificación no era posible, puesto que se dedicaba exclusivamente a la muestra de los datos mencionados antes introducidos a través de otros menús.

Por medio de la opción *New strip* es posible definir cada una de las tiras que va a componer la planificación.



En el cuadro de diálogo se introduce la información pertinente acerca de cada secuencia mecánica: octavos de página, sinopsis, efecto día/noche, exterior/interior, localización, tiempo de la ficción y número de secuencia. En este mismo lugar se crean las tiras que separan cada una de las jornadas de trabajo que componen el plan de rodaje (*Divider*).

The screenshot shows a software window titled "STRIP ENTRY". It has a header bar with the title. Below the header, there are several input fields and a list. On the left side, there are fields for "scene #", "pages", "description", "DAY/NIGHT", "EXT/INT", and "script days". The "DAY/NIGHT" and "EXT/INT" fields are dropdown menus with options like "DAY", "NIGHT", "DUSK", "DAWN", "EXT", "INT", and "E/I". On the right side, there is a large text area labeled "location (or divider info)" which contains a list of items: "Day 1", "Joe's Backyard", and "Joe's Backyard". The second "Joe's Backyard" item is highlighted in blue.

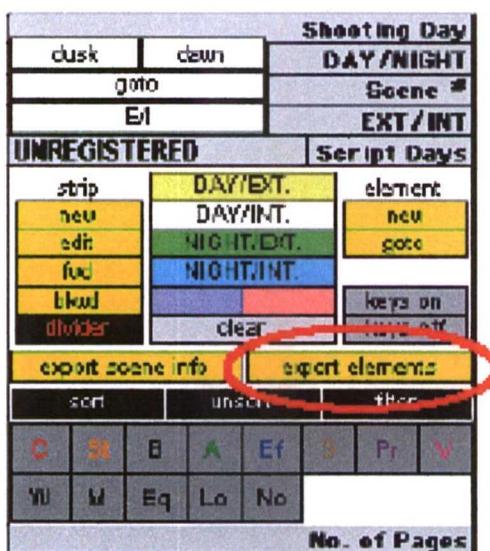
Una vez creadas todas las tiras que se corresponden con cada una de las secuencias mecánicas hay que introducir los elementos que intervienen en cada una de ellas: personajes, especialistas, figuración, efectos especiales, sonido, atrezzo, vehículos de escena, vestuario, maquillaje, equipo especial, notas de producción, etc. Con el botón *New element* se crea cada uno de los citados elementos de desglose y se traslada a la tira o tiras en las que vaya a intervenir, para luego incluirlo en la categoría correspondiente a su naturaleza.

Pulsando en cada abreviatura del cuadro se adjudica a cada elemento una categoría:

- | | |
|--|---|
| C: <i>casting</i> (personaje) | Pr: <i>prop</i> (atrezo) |
| St: <i>stunts</i> (especialistas) | V: <i>vehicle</i> (vehículos de escena) |
| N: <i>note</i> (notas de producción) | W: <i>wardrobe</i> (vestuario) |
| A: <i>atmosphere</i> (figuración) | M: <i>make up</i> (maquillaje) |
| Ef: <i>effect</i> (efectos especiales) | Eq: <i>equipment</i> (equipo especial) |
| S: <i>sound</i> (sonido) | Lo: <i>location</i> (localización). |

C	St	B	A	Ef	S	Pr	V
W	M	Eq	Lo	No			

Cuando se han definido estos parámetros es posible exportar todos los elementos desglosados al presupuesto del programa, ya que cada uno de ellos lleva aparejado un coste que debe incluirse en el referido presupuesto. Para realizar esta operación se dispone de un botón en la misma tira de cabecera que estamos empleando hasta el momento, denominado *Export elements*.



Esta operación es lenta y puede resultar pesada, porque hay que realizar la misma maniobra cada una de las veces que exportamos un único elemento.

Una vez que se ha terminado con la exportación de elementos hay que importarlos al presupuesto, a través del menú *Import Prod. Board Elements*.

Así se obtendrá una lista absolutamente fiable de todo lo que interviene en la producción y como tal es susceptible de coste.



De igual manera que se exportan los elementos debe hacerse con el resto de la información existente en cada secuencia mecánica, mediante los botones situados junto a los anteriormente usados para las mismas funciones respecto de los elementos de desglose (*Export scene info - Import Prod. Board Scene Info*).

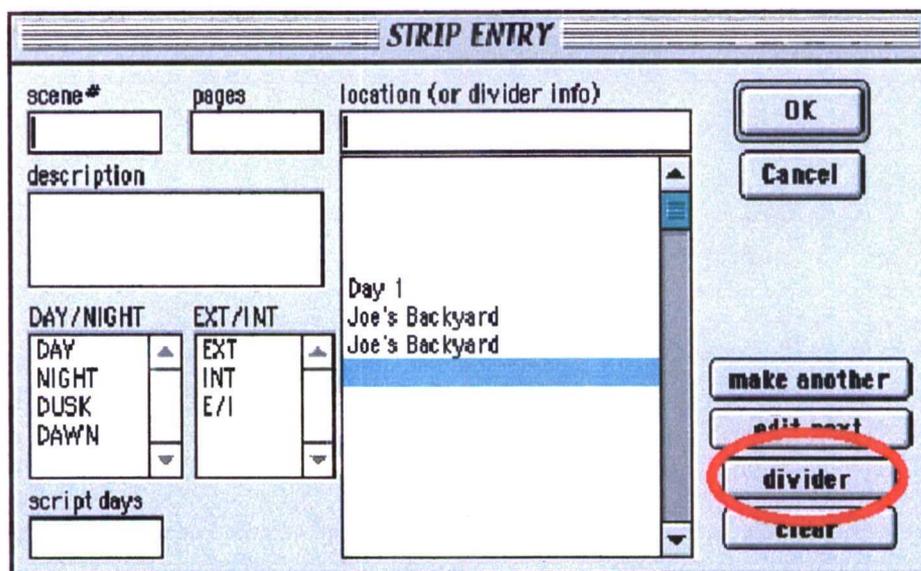
En este momento hay que destacar las diferencias existentes con los programas de planificación y desglose mencionados en capítulos anteriores. La distinción más notable en lo referente a este punto en el que nos encontramos, es el uso de diferentes tipos de aplicaciones para cada uno de los cometidos que existen en la organización de la producción. Esto es, mientras que las diferentes herramientas de *MovieMagic*[®] se basaban en bases de datos para la planificación y en hoja de cálculo para la ejecución del presupuesto y seguimiento del mismo, en la presente herramienta integral ocurre lo contrario: la parte dedicada al desglose y la planificación está realizada sobre la hoja de cálculo *Microsoft Excel*[®], mientras que la base de datos se destina a la zona presupuestaria.

Esta ambivalencia de las diferentes aplicaciones en las que se basan los programas aquí analizados nos da una idea de la potencia de las mismas y al tiempo de las preferencias existentes por los diferentes creadores y usuarios de los mismos, sin aparente razón motivada.

Características de la planificación

En lo referente a la capacidad de planificación de esta herramienta, hay que decir que al utilizar una hoja de cálculo para realizar las operaciones con las tiras las posibilidades de clasificación u ordenación de las mismas quedan limitadas. Es posible colocarlas una a una en el orden deseado, pero no se posibilita la opción de dar órdenes al programa según los criterios de agrupación de escenarios y sesiones de actores típicamente utilizados, ni cualquier otro criterio que se creyera conveniente. Es decir, se deben colocar una a una las tiras en el orden deseado, aunque ello suponga la dificultad de no poder observar en la pantalla todas las tiras que van a conformar el futuro plan de rodaje, además de la mencionada imposibilidad de dar mandatos que ordenen las tiras según los criterios oportunos.

Una vez que han sido creadas todas las tiras correspondientes a las secuencias que componen el guión siguiendo el orden cronológico del mismo, hay que elaborar las tiras de separación de jornadas, de color negro, mediante el mismo sistema que las tiras de secuencias. En el cuadro de diálogo se debe definir que se trata de una tira de separación de jornadas, presionando el botón *Divider*.



Además, hay que designar cada una de las nuevas tiras con el día correspondiente a la jornada laboral (P.ej.: Día 5, lunes 23 de abril de 2003).

Estas tiras negras sirven al usuario como ayuda a la hora de ir definiendo el orden en el que son colocadas las tiras correspondientes a cada una de las secuencias mecánicas. Cuando se termina con las tiras de un mismo escenario, se sitúa una tira negra que separa ese grupo del resto.

Un dato a tener en cuenta es que en la información que figura en las referidas tiras negras no se genera automáticamente la cantidad de páginas que se incluyen en cada jornada definida, sino que el propio usuario debe sumar las páginas de guión de que consta cada tira para escribirlas en el campo *Divider info*, apareciendo así en la planificación.

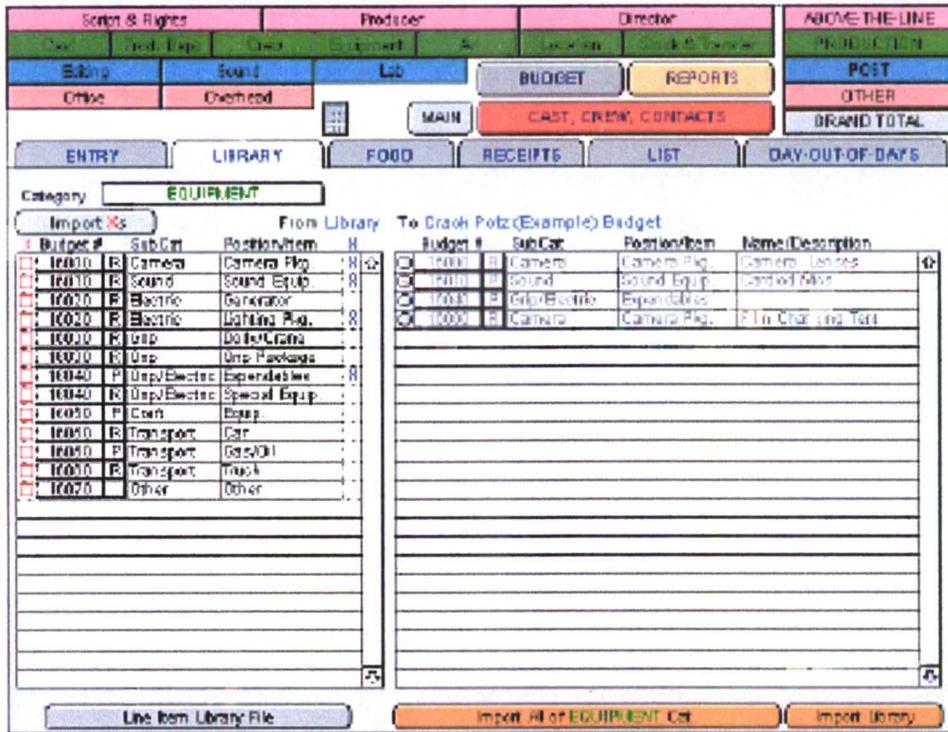
Características del presupuesto

El programa *Filmmaker Software*® está diseñado para ayudar al usuario a crear y encontrar el presupuesto deseado para cada producción.

Como ya se ha comentado con anterioridad, los presupuestos de los productos audiovisuales están compuestos por diversos conceptos que representan un coste específico. En este modelo deben anotarse todos los conceptos que puedan representar un gasto para la empresa productora, determinando así el presupuesto global de la producción.

En este programa cada partida presupuestaria está compuesta de cinco dígitos, de los cuales los dos primeros indican el grupo de gasto al que pertenece dicha partida y los tres últimos corresponden a la propia cuenta de gasto. Este sistema es similar al resto de presupuestos estadounidenses ya estudiados, con las salvedades que cada empresa productora pueda hacer a la hora de dividir los

costes por encima y por debajo de la línea, que pueden tener ciertas diferencias entre sí.



La parte más difícil de la elaboración de un presupuesto está en el comienzo, ya que, al igual que el escritor cuando se enfrenta al papel en blanco, el director de producción debe considerar demasiados conceptos de gasto y no es fácil saber por dónde empezar.

En el caso de este programa, se ha generado una librería que contiene una serie de sugerencias sobre los conceptos más típicos a considerar a la hora de realizar un presupuesto. El menú *Library* nos ofrece esa posibilidad mostrando las diferentes partidas existentes en los capítulos presupuestarios: derechos y guión, productor, director, equipo artístico, departamento de producción, equipo técnico, maquinaria y elementos de rodaje, departamento de arte, hoteles, viajes y dietas, laboratorio, material virgen, montaje, sonido, material de oficina y seguros.

Seleccionando cada uno de esos capítulos de gasto aparecen en pantalla las diferentes partidas incluidas en ellos, de las que se pueden marcar aquéllas que deseen importarse hacia el presupuesto, mediante el botón *Import Xs*.

Import Xs

Para facilitar aún más la labor de presupuestación, también es posible importar desde el módulo de planificación los elementos desglosados con anterioridad, tal como se explicaba en el apartado dedicado a las características del desglose. Así, absolutamente todos los elementos desglosados en el guión adquieren relevancia como parte de las partidas presupuestarias.

Day Out of Days

El *Day Out of Days* es, como ya se dijo con anterioridad, un informe del tiempo de rodaje que puede usarse en cualquier categoría, no sólo en el reparto de actores, en el cual existe un control individual de los días ocupados por los diferentes elementos del rodaje, ya sean personajes, vehículos de escena, grúas o *steady cam*, totalizando automáticamente los días de trabajo, descanso, viajes y vacaciones.

En este programa hay que crear este informe, es decir, hay que introducir día a día las fechas correspondientes y qué ocurre exactamente respecto del rodaje: si se trabaja, o por el contrario si se viaja, si es día festivo o si es jornada de ensayo, con las consiguientes pérdidas de tiempo y posibles errores de transcripción en los datos.

Adaptación del programa a las necesidades reales

Esta aplicación ha sido concebida por un profesional de la producción audiovisual que ha llevado al terreno de la informática su trabajo. Por tanto, hemos de intuir que ha intentado solucionar de la mejor manera posible las tareas realizadas en la gestión de la producción, y, por consiguiente, la adaptabilidad del programa debería ser idónea, siempre entendida y circunscrita al entorno cinematográfico estadounidense, para el que se ha creado dicha herramienta.

En ese sentido, hay que reseñar que el autor ha querido que esta aplicación generase todos los documentos que se utilizan diariamente en el rodaje o grabación de una obra audiovisual: orden diaria de trabajo, parte de producción, parte de montaje, desgloses de todo tipo, *Day Out Of Days*, etc.

Delimitación de los posibles defectos del programa

No se han detectado errores graves en la programación de la aplicación, ya que parte de dos programas preexistentes perfectamente contrastados: *Microsoft Excel*® y *FileMaker Pro*®.

En nuestra opinión, y debido a la función integradora que intenta cumplir dentro de la gestión de la producción audiovisual, debería haber sido mucho más sencillo, reduciendo los menús y clarificando cada una de las pantallas. La propia complejidad del trabajo que debería realizar un único técnico para poder gestionar las producciones audiovisuales con esta herramienta debería estar contrarrestada por la facilidad en su empleo, y no es así.

Por otro lado, y quizás es lo más grave, no se entiende por qué el autor del programa ha decidido intercambiar las típicas funciones de los programas que constituyen *Filmmaker Software*® -*Microsoft Excel*® y *FileMaker Pro*®, porque no

ha conseguido sino disminuir la potencia de ambas herramientas, desautomatizando labores que fácilmente podrían ejecutarse si se hubieran respetado los fundamentos sobre los que se asientan las hojas de cálculo y las bases de datos: ejecutar cálculos numéricos por un lado, y acumular y ordenar información por otro.

Haciendo referencia al *Day Out Of Days*, es necesario resaltar de nuevo que la aplicación no genera el informe automáticamente, como otros programas que han sido analizados con anterioridad, lo cual obliga al usuario a rellenar las casillas correspondientes; ello puede suponer que existan errores en la transcripción de datos, además de la consiguiente pérdida de tiempo que conlleva. Con todo esto queremos decir que resulta anómalo que no se haya automatizado la generación de ese informe, aunque tiene una explicación clara: puesto que el plan de rodaje está ejecutado en la hoja de cálculo *Microsoft Excel*®, no es posible exportar los datos que allí figuran relativos a fechas, personajes, páginas de guión, etc., hacia la base de datos que controla el propio *Day Out Of Days*, debido a la incompatibilidad de ambas aplicaciones.

El abaratamiento del coste del programa conlleva inevitablemente el pago de ciertas incomodidades, ya que si eso no fuera así la diferencia de precio haría variar el mercado hacia la herramienta más barata; pero habitualmente eso no ocurre y el usuario prefiere gastar más en la adquisición del *software* específico y obtener así mayores prestaciones.

EL PROGRAMA GORILLA®

Este programa fue creado en el año 2002 y sólo se encuentra disponible para ordenadores *Apple Macintosh*®. La memoria que utiliza depende de la versión de la aplicación en la que está basado, *FileMaker Pro*® 5.5, que se sitúa sobre los 6.150 Kb., los cuales se emplean para el procesamiento de la base de datos en la que se apoya.

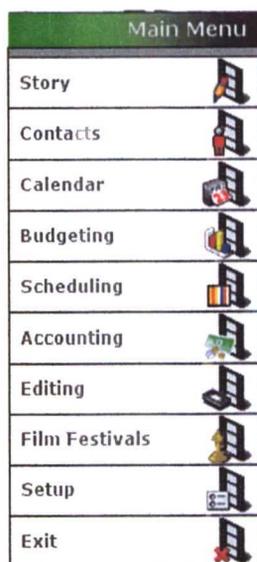
Esta herramienta puede ser considerada como un avance respecto de su antecesora *Filmaker Software*®, aunque existen diferencias notables, sobre todo a la hora de la concepción del programa. Esto es, en esta ocasión se ha utilizado para la gestión completa de la aplicación una base de datos relacional, como es *FileMaker Pro*®, mientras que en el programa *Filmaker Software*® recordamos que, además de la citada base de datos, utilizaba una hoja de cálculo para ciertas partes de la gestión (*Microsoft Excel*®).

Más adelante, en el capítulo dedicado a la comparativa de los diferentes programas integrales, podremos observar con más detenimiento lo favorable que tiene una opción sobre la otra.

En este momento vamos a conocer en qué consiste este programa integral, intentando explicar las características básicas de su funcionamiento y la potencia de su versatilidad.

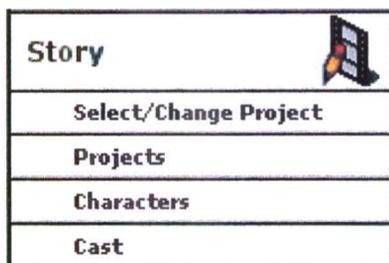
Menú principal

Al situarnos por primera vez ante el menú inicial del programa comprobamos la claridad del mismo y la facilidad de desplazamiento a través de las diferentes pantallas que componen cada uno de los menús. En la página siguiente se puede observar la referida pantalla del menú inicial.



Dentro de este primer menú encontramos todas las funciones básicas que la herramienta puede realizar, y que tienen que ver con la operativa clásica de gestión de la producción audiovisual.

En el menú *Story* podemos encontrar los submenús con los cuales poder iniciar un proyecto o retomar uno ya comenzado, mediante la introducción de los datos necesarios en cada uno de ellos.



Select/Change project: crear o ejecutar un proyecto determinado.

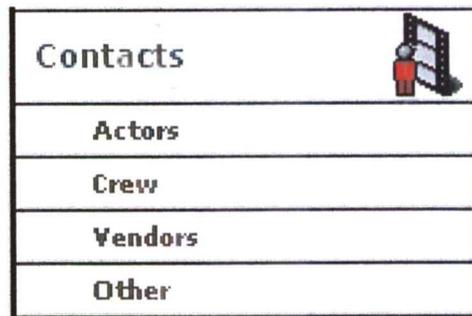
Projects: operar en el proyecto seleccionado.

Characters: personajes. Aquí se introducen los datos referentes a los personajes que forman parte de la historia: nombre, categoría, n° de identificación, sexo y edad.

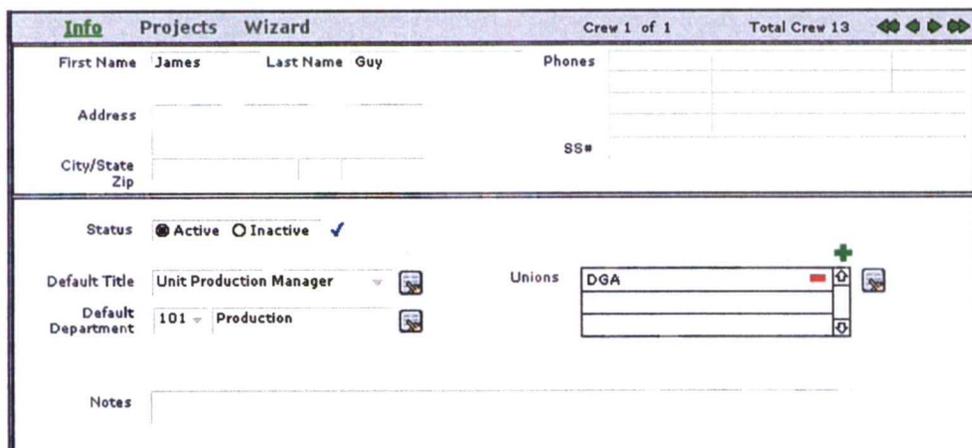
Cast: actores. Nos ofrece una relación de todos los actores que están asignados a cada rol que interviene en el proyecto. Aquí se incluyen datos como nombre y apellidos, teléfono de contacto, nombre del personaje y fotografía del actor de referencia. Esta agenda de actores intervinientes en el proyecto es necesaria para el equipo de dirección, a la hora de convocarles para cualquier evento relacionado con el rodaje (pruebas de vestuario, maquillaje y cámara, lectura de guión, entrega de separatas, citaciones a rodaje, etc.).

<u>Cast Member</u>		<u>Phone</u>	<u>Status</u>	<u>Profit Sharing</u>	<u>Character</u>
::◆ Alex Barman		(714) 555-1212	Cast		::◆ FREDDIE HAMMERSTEIN
::◆ David Dunley		(213) 555-1212	Cast		::◆ HARRY HUDSON
::◆ Heather Emerald			Cast		::◆ GINGER GRANGER
::◆ Jennifer Frankfurt		(310) 666-3232	Cast		::◆ LISA LOVECURLS

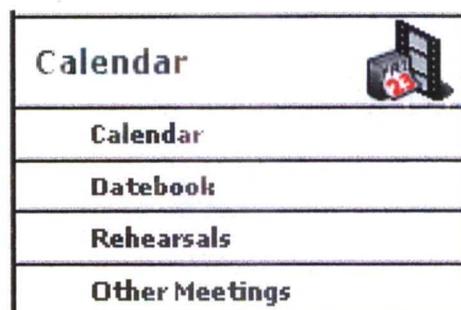
El menú *Contacts* es una agenda de contactos en la que se incluyen datos referentes a equipo técnico y artístico, así como de los proveedores que proporcionan materiales y servicios al proyecto.



En el apartado dedicado a los técnicos, se incluyen datos referentes a la categoría de los mismos, departamento al que pertenecen, sindicato al que están afiliados, además de los datos personales necesarios para su identificación. Hay que resaltar la casilla correspondiente al sindicato de procedencia, ya que dependiendo de una u otra afiliación, las condiciones de contratación pueden variar.



En el menú *Calendar* encontramos los submenús relacionados con los eventos insertos en el tiempo de fabricación del producto.



Ensayos, reuniones de producción, localizaciones, lecturas de guión, etc., tienen cabida en este menú, en el que de un golpe de vista se pueden observar todos los acontecimientos relevantes que van a tener lugar en cada mes.

Go to Today's Date
9/20/2003

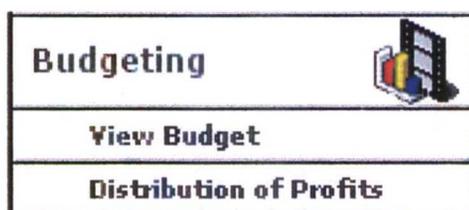
◀ August ▶ ▶ 2003 ◀

Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
					1 Casting Call	2
3	4	5	6	7 Location Scout	8	9
10	11 Rehearsal	12	13	14	15	16
17	18	19	20 Meeting	21	22	23
24	25	26	27	28 Screening	29	30
31						

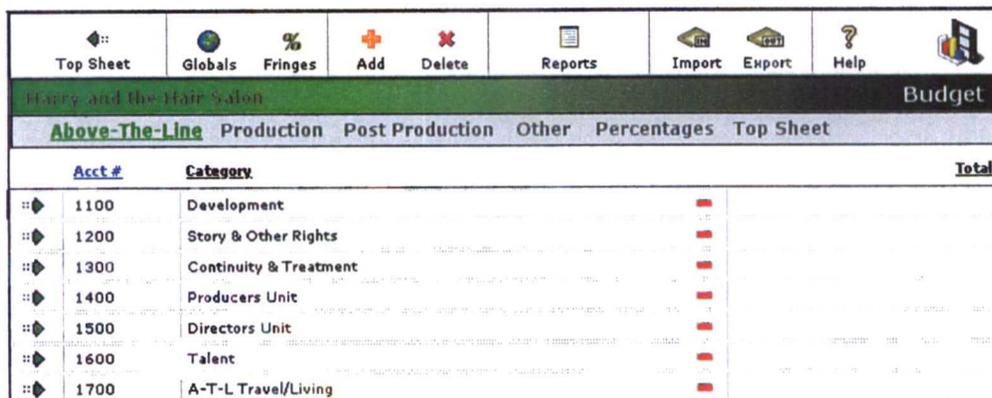
En el caso de desear introducir un nuevo evento sólo hay que pulsar dos veces sobre el día en cuestión y aparecerá la lista de opciones con los diferentes eventos que se pueden añadir.

Menú Budgeting

Con dos únicos submenús es posible realizar el cálculo presupuestario de un proyecto.



En primero de ellos (*View budget*) nos da acceso al presupuesto en sí, con posibilidad de moverse a través de sus diferentes partes sólo pulsando sobre cada una de ellas: *Above the line*, *Production*, *Postproduction*, *Other*, *Percentages*, *Top Sheet*.



The screenshot shows the 'Budget' window of the MovieMagic software. At the top, there is a menu bar with icons for 'Top Sheet', 'Globals', 'Fringes', 'Add', 'Delete', 'Reports', 'Import', 'Export', 'Help', and a 3D cube icon. Below the menu bar, the title bar reads 'Henry and the Hair Salon Budget'. A sub-menu is open, showing options: 'Above-The-Line', 'Production', 'Post Production', 'Other', 'Percentages', and 'Top Sheet'. The main area contains a table with the following data:

Acct.#	Category	Total
1100	Development	
1200	Story & Other Rights	
1300	Continuity & Treatment	
1400	Producers Unit	
1500	Directors Unit	
1600	Talent	
1700	A-T-L Travel/Living	

Al igual que vimos en el programa *MovieMagic Budgeting*®, la introducción de datos es muy similar, directamente en el nivel de detalle, para luego poder ser reflejado en los niveles superiores (*Accounts* y *Top Sheet*).

En el submenú *Distribution of profits*, es posible calcular el reparto final de los beneficios que vaya a generar o haya generado el producto. Esta opción es completamente novedosa respecto a cualquiera de los programas existentes en el mercado y permitiría que -en el caso de acogerse a alguna de las modalidades de participación en beneficios- los inversores, productores, técnicos y actores conocieran de antemano cuál sería la cantidad que ganarían en cada proyecto en el que interviniesen.

En la página siguiente podemos observar con más detalle un ejemplo de distribución de los beneficios entre los diferentes estamentos que intervienen en la financiación del producto: inversores, productores, equipo técnico y artístico.

Revision		+5K	+10K	+25K	+50K	+100K	+250K	+500K	+1M	
Project Budget		\$3,000,000	-5K	-10K	-25K	-50K	-100K	-250K	-500K	-1M
Project Sale (Projected or Actual)		\$21,000,000	+5K	+10K	+25K	+50K	+100K	+250K	+500K	+1M
		-5K	-10K	-25K	-50K	-100K	-250K	-500K	-1M	

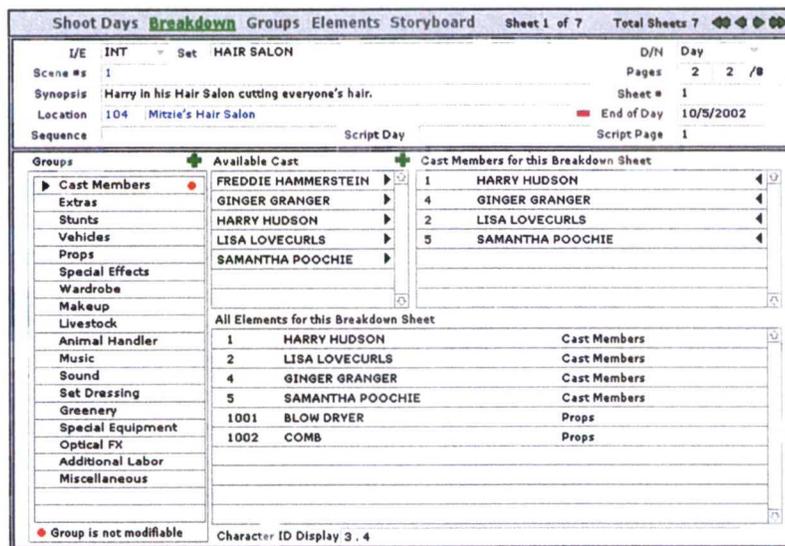
Limited Partner (The Investors) Initial + Interest + LP ROI: \$3,000,000 LP ROI: 1.00 -\$1,500,000 LP Split LP/GP Split: -\$3,000,000 Bonus Total LP Profits: \$1,500,000	General Partners (The Filmmakers) ? GP Split Profit Sharing Partner Split: \$21,000,000 \$7,000,000 PSP Share Bonus Total GP Profits: \$14,000,000	Profit Sharing Participant (Key Crew & Cast) When Film Sale reaches over \$0, third party profits begin. Total Points: 23 Profit Per Point: \$304,348 PSP Share: \$7,000,000 Subtract Total PSP Profits: \$14,000,000
--	--	--

Con el menú *Scheduling* llegamos a una de las partes más importantes del programa. Aquí se planifica el rodaje y se realizan los desgloses de los elementos necesarios para la consecución del mismo. Está compuesto por los siguientes submenús:

Scheduling 
Shoot Days/Call Times
Breakdown Sheets
Stripboard
Boneyard
Quick Strips
Locations

Shoot days/Call times: días de rodaje y horarios de citación. Aquí se especifican los días que no van a ser hábiles para trabajar por algún motivo: viajes, fiestas locales o nacionales, transportes, descansos, etc.

Breakdown Sheets: hojas de desglose. Aquí se ejecuta la labor de extracción pormenorizada de información pertinente para el rodaje. Además, desde este mismo lugar se pueden imprimir los desgloses necesarios de los elementos elegidos, así como exportar esos datos a otra aplicación del tipo *Microsoft Excel*® o *Microsoft Word*®.



Stripboard: carpeta de planificación. En este submenú aparecen las hojas de desglose con forma de tiras de colores horizontales, al estilo clásico y siguiendo el orden cronológico de la historia. Hay que mover una a una todas las tiras y colocarlas según se desee, así como ir añadiendo también una a una las tiras de separación de jornadas. Este sistema es rudimentario e incómodo y quizá sea lo más problemático de todo el programa. ³⁵

Up	Down	Breakdown	Colors	Break	Break	Print	Update	Small Strips	Bones	Banner	Help
2	2	EXT FRUIT STAND Harry buys a banana in the morning on his way to work.	Morning	1 2/8 pgs.	1, 2						
3	3	INT HAIR SALON Harry meets Lisa Lovecurls.	Dusk	3 5/8 pgs.	1, 2, 5						
		-- END OF DAY -- Tuesday, October 1, 2002		4 7/8 pgs.							
5	5	INT HARRY'S HOUSE Harry and Lisa invite Ginger and Samantha over to cut hair.	Night	4 5/8 pgs.	1, 2, 3						
		-- END OF DAY -- Wednesday, October 2, 2002		4 5/8 pgs.							
1	1	INT HAIR SALON Harry in his Hair Salon cutting everyone's hair.	Day	2 2/8 pgs.	3, 4						
		-- END OF DAY -- Saturday, October 5, 2002		2 2/8 pgs.							
4	4	EXT PARK Harry and Lisa walk through the park together.	Day	2 1/8 pgs.	3, 4						
		-- END OF DAY -- Sunday, October 6, 2002		2 1/8 pgs.							
6	6	INT HAIR SALON More hair cutting.	Day	4 2/8 pgs.	1, 5						
7	7	EXT FRUIT STAND Harry buys Lisa a banana.	Day	2 4/8 pgs.	4, 3						
		-- END OF DAY -- Monday, October 7, 2002		6 6/8 pgs.							

35. Los autores del programa inciden en que en la próxima versión del mismo se incluirá un sistema más ágil para la clasificación y agrupamiento de las tiras de colores.

También es reseñable la aparición en este submenú de un apartado para guardar información relacionada con las localizaciones en las que se va a trabajar día a día: nombre de la localización, persona de contacto, dirección completa, teléfono, presupuesto, fotografía y mapa de acceso al lugar, así como la relación de las secuencias que se van a rodar allí. En el ejemplo inferior se puede ver con mayor claridad.

The screenshot shows a software window with a menu bar containing 'List', 'Detail' (highlighted), 'Photo', and 'Map'. The window title is 'Location 2 of 4' and 'Total Locations 4'. The main area contains the following fields:

- ID: 102
- Location: Griffith Park
- Description: (empty text area)
- Photo: (image of a car)
- Owner/Contact: (empty text field)
- Address: (empty text field)
- Phone: (empty text field)
- Map: (empty rectangular area)
- Budget: \$2200.00
- Confirmed?: Yes No

Below these fields is a section titled 'Scenes for Location: Griffith Park' containing a table:

Scenes for Location: Griffith Park	
4	EXT PARK Day Harry and Lisa walk through the park together.

En este menú *Accounting* se contabilizan todos los gastos efectuados y que, por lo tanto, deben quedar reflejados en el presupuesto. En esta parte del programa debería operar el departamento de administración y contabilidad de la empresa productora, pero al estar integrado en una única aplicación debe ser manejado por el propio usuario de la herramienta.

The screenshot shows a menu box with the following items:

- Accounting (with a small icon of a building)
- Accounts
- Register

Una de las funciones más interesantes de este menú es la de poder realizar un balance de situación instantáneo, tantas veces como se requiera y con la fiabilidad que representa la actualización de la contabilización de facturas con la periodicidad que el usuario desee (semanal, quincenal o mensualmente). Así, cuanto más corto sea el período de contabilización de los gastos, mayor fiabilidad tendrá el balance que se genere.

This is only a test My Film Project					11/26/2001
Budget Balance Report					
				Director:	
				Producer:	
		<u>Budget</u>	<u>Paid</u>	<u>Balance</u>	
ABOVE-THE-LINE					
<u>Category</u>					
1100	Development	\$2,667.60			
1101	Story & Screenplay		\$500.00		
			\$500.00	\$2,167.60	

De una manera clara y sencilla, de cada categoría se muestran las cantidades presupuestadas, pagadas y la diferencia existente entre ellas.

Menú Editing

También con este programa se pueden generar documentos que sirvan para el montaje/edición del producto audiovisual, en los cuales se incluyen datos referentes a duraciones de imagen y sonido, así como condiciones lumínicas y referencias para el montador, tal y como a continuación se detalla.

Project	<input checked="" type="checkbox"/> Harry and the Hair Salon	Cam Roll	<input type="checkbox"/>	Lab Roll	<input type="checkbox"/>
Scene	<input type="text"/>				
Shot/Take	<input type="text"/>	Reel	<input type="text"/>	Rating	<input type="text"/> 
Comment	<input type="text"/>				
Source/Media Stored Location	<input type="text"/>				
Name	<input type="text"/>	Duration	<input type="text"/>	Tracks	<input type="text"/>
In:	<input type="text"/>	Out:	<input type="text"/>	Media Start:	<input type="text"/>
Good	<input type="text"/>	Log Note	<input type="text"/>	Label	<input type="text"/>
Audio	<input type="text"/>	Frame Size	<input type="text"/>	Vid Rate	<input type="text"/>
				Compressor	<input type="text"/>
Date Rate	<input type="text"/>	Aud Rate	<input type="text"/>	Aud Format	<input type="text"/>
Alpha	<input type="text"/>			Alpha	<input type="text"/>
Reverse Alpha	<input type="text"/>	Composite	<input type="text"/>	Pixel Aspect	<input type="text"/>
Anamorphic	<input type="text"/>				
Offline	<input type="text"/>	Last Modified	<input type="text"/>		
Description	<input type="text"/>				

El menú *Film Festivals* está compuesto de una agenda de los grandes festivales donde poder mostrar el producto audiovisual, con las personas y teléfonos de contacto, así como las fechas en las que se celebra cada uno de ellos.

Film Festival	Valladolid International Film Festival	How Long	
Where	Valladolid, Spain	Date Range	
When Month	10 October	Rating	1 - Highest Rating 5 - Lowest Rating
Theme			
Entry Deadline Month	<input type="text"/>		
Phone	(011) 34-83-305700		
Fax	(011) 34-83-309835		
E-Mail			
Web	www.semincl.com		
Address	Valladolid International Film Festival P.O. Box 646 47080 Valladolid Spain		
Background	<input type="text"/>		

Por último, en el menú *Setup* es posible definir ciertas características que van a regir en el programa, tales como las claves de acceso, preferencias en el presupuesto y la planificación, listado de valores predeterminados, etc.

Reports

El programa es capaz de generar informes que sirven de gran ayuda a los técnicos implicados en la planificación del rodaje.

Scheduling Reports
Strip Board
Breakdown Sheet
Day Schedule
One Line Schedule
Scene Call Sheet
Crew Call Sheet
Character Scene
Prop List
Group List
Day out of Days
Return

Una muestra de estos documentos puede analizarse con más detalle en el Anexo X de esta investigación.

Adaptación del programa a las necesidades reales

Tras el estudio pormenorizado del programa se han podido comprobar las bondades del mismo, sobre todo si hablamos del entorno estadounidense, para el cual ha sido creado.

En ese sentido, hay que reseñar que los autores han querido que esta aplicación generase todos los documentos que se utilizan diariamente en el rodaje o grabación de una obra audiovisual: orden diaria de trabajo, parte de producción, parte de montaje, desgloses de todo tipo, *Day Out Of Days*, etc.

La adaptación de la herramienta al trabajo del técnico encargado de manejarla se puede visualizar muy bien en ciertas partes de la aplicación, como por ejemplo:

- balance inmediato de situación presupuestaria
- listado de localizaciones
- posibilidad de exportación de datos a otros programas
- cálculo del reparto de beneficios entre los participantes
- datos del personal contratado, etc.

Pero sobre todo, lo más destacable de este programa es la interrelación de todos estos datos, para aprovechar al máximo la información que se introduce cada vez que se utiliza. Así, cada nuevo dato que varía en un módulo modifica instantáneamente el resto de módulos relacionados con él.

La claridad en la presentación de los menús y su facilidad de aprendizaje para un técnico suficientemente cualificado, se convierten en otro más de los valores de esta herramienta, en contraposición con otras precedentes que eran mucho más confusas (*Filmmaker Software*®).

Delimitación de los posibles defectos del programa

Existen algunas partes del programa que a nuestro juicio pueden y deben mejorarse rápidamente, si se desea la optimización del funcionamiento del mismo.

Una de ellas es la rejilla de planificación, en la cual debería haberse programado una opción de clasificación y selección de las tiras según los criterios que el usuario requiera, y no como ahora donde hay que mover las tiras una a una, del

mismo modo que si estuviéramos delante de las tiras clásicas de papel. Esta es una parte importantísima de la aplicación que sin duda debería aparecer mejorada en futuras versiones de la misma.

Además, tampoco es posible la colocación automática de las tiras de separación de jornadas asignando un ritmo de rodaje en virtud de la cantidad de octavos de página para cada día, algo que es sumamente útil cuando se conoce el criterio que se desea imponer.

Por último, también habría que hablar de la ingente cantidad de información que manejaría el usuario, incluso más que en otras herramientas integrales precedentes, lo cual nos lleva a pensar que controlar de forma absoluta la gestión de ciertas producciones podría convertirse en una tarea más que difícil.

7.4. ANÁLISIS COMPARATIVO DEL SOFTWARE DE GESTIÓN

Una vez que han sido desglosados pormenorizadamente los programas correspondientes a cada una de las fases de la gestión de la producción, es decir, cuando ya conocemos qué realiza cada uno de ellos, es necesario averiguar el modo en que mejor se emplean todas esas aplicaciones. El método ideal que nos sirva a este fin será al análisis comparativo de las bondades y defectos existentes en todos ellos, para así llegar a delimitar parte de ese modelo idóneo de gestión de la producción audiovisual, que nos propusimos como uno de los objetivos de esta investigación.

Así, iremos elaborando fase a fase un modelo ideal para la utilización de estos programas y, en última instancia, intentaremos unificar todos los criterios que hayamos conseguido para delimitar de qué modo sirve mejor la informática para la gestión de la producción audiovisual.

7.4.1. Software para la planificación de la producción

Tal y como ya vimos al hablar de la metodología empleada en esta investigación, los programas de esta fase pueden ser divididos en dos clases: por un lado los que se dedican exclusivamente a dar un formato estandarizado al guión y realizar un pre-desglose, que luego sea aprovechado por módulos posteriores; y por otro lado, aquéllos que conforman el grueso del trabajo de planificación de la producción audiovisual, es decir, los que sirven para desglosar y realizar el plan de rodaje, además de ejecutar multitud de informes, como ya hemos visto en el análisis realizado anteriormente.

Recordemos en este momento las aplicaciones que han formado parte de esta tipología:

a) FORMATEO DE GUIONES

Scriptor®, *Finaldraft*®, *Scriptware*®, *Movie Master*®, *Collaborator*®,
Script Thing®, *MovieMagic Screenwriter*®, *Side by Side*®, *Script
Wizard*®, *Cineproject*®.

b) PLANIFICACIÓN DE RODAJE / GRABACIÓN

MovieMagic Scheduling®, *Film Project*®, *Cine Project*®, *Production
Manager Scheduler*®, *Dot Zed Scheduling*®, *Mactoolkit
Scheduling*®, *Turbo A/D*®, *Filmworks Scheduling*®.

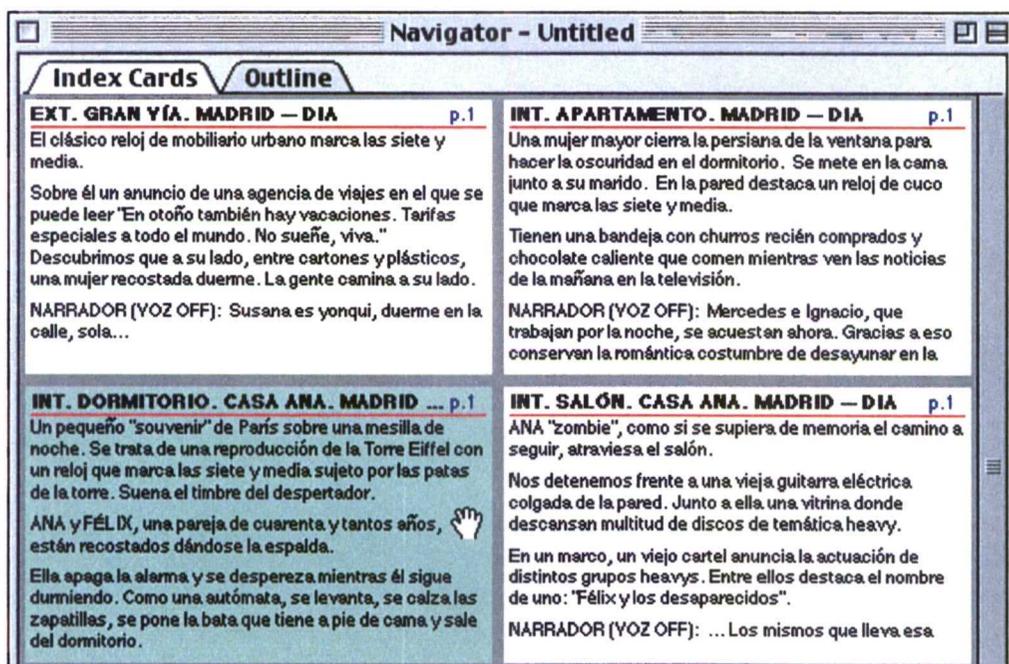
a) FORMATEO DE GUIONES

En lo referente a los programas dedicados al formateo de guiones, hay que decir que algunos de ellos han quedado desfasados o han desaparecido (*Scriptor*®, *Collaborator*®, *Movie Master*®, *Cineproject*®) ya que fueron los primeros en ver la luz y poco a poco han sido mejorados por aplicaciones posteriores (*Finaldraft*®, *Script Thing*®, *Scriptware*®, *MovieMagic Screenwriter*®).

También es necesario recordar que todas estas herramientas son muy similares entre sí, siendo *MovieMagic Screenwriter*® y *Finaldraft*® las más utilizadas entre los profesionales.

Pues bien, si hablamos del uso de las aplicaciones exclusivamente para dar formato al texto, *Finaldraft*® cuida más el detalle que *MovieMagic Screenwriter*®. Es decir, para escribir guiones desde cero o darles una forma normalizada el primero de ellos ha afinado al máximo, ya que posee alguna cualidad con la que el usuario puede trabajar. Ambos permiten mostrar en pantalla el guión como un índice de fichas en las que se incluye una pequeña sinopsis de la secuencia, la página del guión en la que se encuentra, así como los datos básicos referentes al

escenario (exterior-interior, día-noche). Esta opción es muy útil para el escritor, ya que le posibilita cambiar la ubicación de las secuencias del guión de manera inmediata, sin tener que utilizar el comando copiar/pegar. Simplemente arrastrándola al lugar deseado se consigue el cambio de ubicación de la secuencia completa. Automáticamente cambia la página asignada a esa secuencia que ha sido cambiada de lugar, y el resto se adapta a la nueva paginación. De esta forma, los cambios en el guión se hacen efectivos inmediatamente, lo cual otorga al autor mayor capacidad de reacción y aumenta la libertad en la creación del mismo.



La sutil diferencia estriba en que con *Finaldraft*® este índice de fichas de las secuenciación del guión permite al usuario moverse con rapidez a través del mismo: pulsando dos veces sobre una ficha, automáticamente aparece en pantalla la parte del guión seleccionada. En *MovieMagic Screenwriter*® no es posible realizar esa operación.

Otra novedad de *Finaldraft*® respecto de *MovieMagic Screenwriter*® es la posibilidad de que el propio ordenador recite el guión, asignando voces masculinas y femeninas a cada uno de los personajes, según se desee. Mediante la opción *Speech control* la máquina ayuda al autor a la comprensión de las situaciones creadas en cada secuencia, al poder escuchar lo que diría cada personaje con una voz externa, diferente de la del propio creador.

Podemos continuar comentando otra de las opciones que poseen ambos programas. Es posible acceder a una completa base de datos en la que se pueden encontrar nombres y apellidos originarios de diferentes países en una cantidad cercana a los noventa mil. Sin duda, esta opción sirve de ayuda al escritor cuando no recuerda algún nombre peculiar con el que desea bautizar a alguno de sus personajes, o conoce un número muy limitado de apellidos en su propio idioma o en lenguas extranjeras.

Sin embargo, *MovieMagic Screenwriter*® posee ciertos detalles que lo colocan más cerca del servicio a la producción que a las funciones típicas de la creación. El etiquetado de todos los elementos desglosables y su exportación para su posterior uso en la confección del plan de rodaje mediante la opción del comando *Tagging mode*, es fundamental para minimizar el esfuerzo en el trabajo del Director de Producción y del Ayudante de Dirección.

Por todo ello, *Finaldraft*® es preferido por los autores (Guionistas y Directores) a la hora de confeccionar su guión, mientras que *MovieMagic Screenwriter*® es sin duda al programa más utilizado por los técnicos especialistas en el trabajo de planificación del rodaje (Directores de Producción y Ayudantes de Dirección).

En definitiva, dentro de un hipotético modelo idóneo, podríamos afirmar que las aplicaciones destinadas al formateo de guiones deberían satisfacer ambas vertientes, la creativa y la técnica, para completar así una herramienta versátil, válida tanto para los creadores de la materia prima de la obra audiovisual como para los profesionales implicados en la planificación de la organización.

b) PLANIFICACIÓN DE RODAJE / GRABACIÓN

Dentro de esta clase de aplicaciones se puede afirmar que la selección del mercado ha sido mucho más radical que en los programas dedicados al formateo de guiones, ya que mientras entre estos últimos compiten dos o tres con mucha fuerza, no se puede decir lo mismo entre los primeros; el programa *MovieMagic Scheduling*® ha ido desplazando a todos los competidores que comenzaron su andadura junto a él: *Turbo A/D*®, *Production Manager Scheduler*® y *Cine Project*®, que habían llegado a tener una cuota de mercado importante, finalmente han debido ceder ante el imparable ascenso de *MovieMagic Scheduling*®.

En el caso de *Turbo A/D*®, la razón más probable haya sido la plataforma sobre la que fue creado -*MS DOS*®- que quedó obsoleta a raíz de la aparición de *Microsoft Windows*®. Sin embargo, la estructura en que se basa es la misma que en el triunfador *MovieMagic Scheduling*®: una base de datos relacional y el sistema clásico de tiras de colores.

A modo de ejemplo, en las siguientes páginas pueden compararse las pantallas más importantes de *Turbo A/D*® y su equivalente en *MovieMagic Scheduling*®, para así comprobar que efectivamente son muy similares.

Stripboard													
Sheet Number:	23	21	25	19	16	20	15	52	50	26	30	31	
Page Count:	5/8	6/8	4/8	5/8	3/8	4/8	2/8	3/8	2/8	1/8	1/8	2/8	4/8
Title: IT'S A WONDERFUL LIFE													
Director: Frank Capra													
Producer: Frank Capra													
Asst. Director:													
Script Dated: March 4, 1947													
Character	No.	TEXT - STREET - NIGHT	TEXT - TRAINED RESIDENTIAL STREET - NIGHT	INT - BAILEY BUILDING AND LOAN OFFICE - DAY	INT - BAILEY DINING ROOM - NIGHT	INT - GOWERS DRUGSTORE - DAY	INT - HIGH SCHOOL GYM - NIGHT	INT - LUGGAGE SHOP - DAY	EXT - BUILDING AND LOAN - DAY	EXT - BUILDING AND LOAN - DAY	INT - OUTER OFFICE - BLDG. AND LOAN - DAY	EXT - FRONT PORCH - BAILEY HOME - NIGHT	EXT - HOUSE - NIGHT
George	1	1											
Mary	2												
Harry	3												
Uncle Billy	4			4									
Mr. Potter	5			5									
Mr. Gower	6					6							
Ernie	7								7	7			
Bert	8												
Joe	9							9					
Clarence	10												
Violet	11												
Ma Bailey	12				12								
Mrs. Hatch	13										12		
Mr. Martini	14											12	

Plan de tiras *MovieMagic Scheduling*®

Command Prompt - ad																
		DAY 1			DAY 2			DAY 3								
Breakdown	Page	48	10	7	9	8	49	50	27	26	45	37	35	31	30	29
DAY / NIGHT		D	D	D	D	D	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
EXT / INT		E	E	E	I	I	I	E	I	I	E	E	E	E	E	E
Location		1	1	1	1	1	1	1	9	9	9	9	9	9	9	9
Set		6	4	8	7	3	2	5	12	10	13	11	11	14	15	11
		7/8	1+2	1/8	3/8	1+3	1+6	1+2	7/8	1+7	5/8	1/8	1+3	3/8	1/8	2/8
No	CAST	2+2/8			4+6/8			5+6/8								
1	ECHO	1	1		1	1	1	1	1	1				1	1	1
2	FX	2					2	2	2	2			2	2	2	2
3	KLAUS	3					3	3	3	3	3			3		3
4	NUMBERS		4		4	4	4	4								
5	BULLET		5		5	5	5									
6	GIMP							6	6							
7	BABY BOYD		7		7	7	7							6	6	6
8	FINPLY KID							8	8							8
9	LEON		9													
10	ALI															
11	GANG MEMBER 1		11			11										
12	GANG MEMBER 2		12			12										
13	PRIEST										13					

Plan de tiras *Turbo A/D*®

Day Out Of Days																
"IT'S A WONDERFUL LIFE"																
Report created dom., 10 agos 2003																
Julio	Day of Month	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	Day Of Week	L	M	T	W	Th	F	S	Sa	Su	L	M	T	W	Th	F
	Shooting Days	1	2	3	4	5					6	7	8	9	10	
1. George		SW	W	W	W	W					W	W	W	W	W	W
2. Mary		SW	W	K	K	K					K	W	K	W	K	
3. Harry		SW	K	K	W						K	W	K	K	W	
4. Theda Billy		SW	K	W	K						K	K	K	W		
5. Mr. Potter					SWWD											
6. Mr. Gower											SWWD					
7. Brins		SW	K	K	K	K					K	K	K	W	K	
8. Bert		SWWD														
9. Joe														SW		
10. Clarence																
11. Violet														K	W	K
12. Ma Bailey		SW	K	K	K	K					K	K	K	K	W	
13. Mrs. Hatch						SW										
14. Mr. Martin																
15. Cousin Tilly														SW	WD	
16. Annie					SWWD											
17. Peter Bailey				SW							K	K	K	K	W	WD

Day out of Days
MovieMagic Scheduling®

Day out of Days
Turbo A/D®

Work:	11	Test:	0	Rehears:	0	Travel:	0	Holiday:	1	Hold:	0
Date:	Oct '91	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
Day of Week	M	T	W	Th	F	S	Sa	M	T	W	Th
Shoot Day	1	2	3	4	5		6	7	8	9	10
No. COST											
1. ECHO	SW	W	W	W	W				H	W	W
2. FX	SW	W	W	W	W				H	W	W
3. KLAUS	SW	W	W	W	W				H	W	W
4. NUMBERS	SW	W	H	H	OF				H	W	W
5. BULLET	SW	W	H	H	OF				H	W	W
6. GIMP	SW	W	H	H					H	W	W
7. BOB BOVD	SW	W	OF						H	W	W
8. PIMPLY KID	SW	W	H	H					H	W	W
9. LEON	SW	H	H	H					H	W	W
10. ALL					SF						
11. GANG MEMBER	SW	W	OF								
12. GANG MEMBER	SW	W	OF								
13. PRIEST			SW	H	OF						
14. PROFESSOR W								SF			
15. GANG MEMBER									SF		
16. GANG MEMBER									SF		

Day Out Of Days
Press SPACE BAR to edit Day out of Days.
Change Transfer Date

Calendario
MovieMagic Scheduling®

Calendar						
febrero 2003						
domi	lune	mart	miér	juv	vier	sába
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

Production Schedule
Element's Calendar:

Company Move
 Travel Day
 Holiday
 Day Off
 Split Day

Prep Start: 4 juni 2002
Prod Start: 4 juli 2003
End of Prod: 6 octu 2003
End Post: 6 diei 2003

Days: dom lune mar miér
Off: juv vier sába

Calendario
Turbo A/D®

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17

Oct 1991 →
Start Date: 10-07-1991
Shoot Days: 29

Local Region
Start Date:
Shoot Days: 00

Calendar
Use cursor keys to select date for marking.
Work-ON/OFF Region Insert Delete Transfer Lock Banners

Tal y como se observa en los ejemplos, se puede corroborar que ambas herramientas poseen los mismos fundamentos clásicos de planificación: uso de un calendario interrelacionado con las tiras de negras que separan las jornadas de trabajo, en el que cualquier cambio puede afectar a toda la planificación.

Pues bien, en el caso de estas herramientas dedicadas a la elaboración de planes de rodaje / grabación, la vertiente creativa está más atenuada que en los programas de la fase anterior, y podríamos decir que en lugar de creatividad cabría hablar de pericia, habilidad y experiencia del técnico que debe realizar este trabajo, ya que el máximo aprovechamiento de los recursos con el mínimo coste y sin correr riesgos innecesarios depende de las cualidades mencionadas antes que de la creatividad.

En resumen, creemos que estos programas utilizados por personas con alta cualificación técnica sirven, sin duda, al fin que se proponen, que no es otro que apoyar de un modo inestimable al profesional que los maneja.

En cuanto a la idoneidad de estas aplicaciones, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que es aquí donde se puede observar con mayor claridad la utilidad de las mismas. El gravoso trabajo que supone realizar la división en secuencias mecánicas, detallar los elementos de desglose, rellenar las tiras de colores, agrupar dichas tiras y, en definitiva, diseñar el plan de rodaje de una producción audiovisual, queda minimizado al utilizar estas herramientas.

Además, con una única introducción de datos se pueden obtener muchos informes que sirven a la producción para la elaboración del presupuesto, contrataciones, permisos de rodaje, etc. El ahorro de esfuerzo y, por consiguiente, de tiempo y dinero, así como la seguridad que otorga el uso de estos programas, los hace valedores de un protagonismo esencial a la hora de planificar un rodaje / grabación.

Respecto a la herramienta que hemos analizado y que predomina en el mercado -*MovieMagic Scheduling*®, podemos afirmar que se ha convertido en el estándar de las aplicaciones destinadas a la elaboración de planes de rodaje / grabación. Con ella es posible realizar los desgloses y el plan prescindiendo incluso del módulo empleado en el formateo de guiones: directamente sobre la hoja de desglose se introducen los datos correspondientes y se comienza a trabajar sobre la planificación.

Si entramos en el terreno de la hipotética idoneidad del programa, habría que efectuar algunas salvedades. La inmensa mayoría de las aplicaciones que hemos estudiado tienen un origen estadounidense y, por tanto, están adaptadas al sistema de producción norteamericano. En España, como ya se ha dicho anteriormente, existen profesionales que prefieren visualizar el plan de trabajo según el modelo clásico del cine español (Anexo II), en el que una sola hoja contenía la información suficiente para entender el plan de rodaje.

Pues bien, obviamente no se podía esperar que los creadores de programas como *MovieMagic Scheduling*® pensaran en el modelo utilizado en España cuando decidieron lanzar al mercado estadounidense esa herramienta, sino que se adaptaron al sistema de tiras imperante allí.

El rechazo que genera esta manera de presentar los datos en algunos productores y técnicos hace que desprecien las herramientas que, como *MovieMagic Scheduling*®, no sólo proporcionan la visualización del plan de rodaje, sino que tienen capacidad para crear informes de los desgloses, clasificar y ordenar las tiras, así como otras muchas cualidades que ya han sido enumeradas en el estudio descriptivo del programa.

Nosotros pensamos que esa animadversión hacia la forma de presentación del sistema americano, viene dada por un error en la manera de entender cómo ha de realizarse esa operación. Nuestra experiencia nos ha proporcionado suficientes datos para poder afirmar esta cuestión. Algunos técnicos españoles que usan herramientas estadounidenses sólo lo hacen en parte, ya que, una vez elaborado el plan de rodaje / grabación, éste se imprime en blanco y negro (la inmensa mayoría de las veces) y se grapan unas hojas detrás de otras, algo que obviamente elimina la plasticidad que proporcionan las tiras de colores insertas en la correspondiente carpeta de planificación. Por lo tanto, la preferencia hacia el modelo clásico español puede venir dada en parte por esa errónea utilización del programa estadounidense.

Sin embargo, no sería del todo descabellado pensar que esos datos que se introducen en el programa pudieran ser presentados de diferentes maneras. Al igual que *MovieMagic Scheduling*® otorga al usuario opciones de visualización e impresión de las tiras en formatos de once, catorce y diecisiete pulgadas, así como horizontal y verticalmente, eliminando los datos que se consideren menos relevantes por cuestión de espacio, podrían darse opciones en la presentación del plan en su conjunto, eligiendo entre el modelo estadounidense o el que hemos denominado clásico español. Sin duda solventaría de un golpe la oposición de ese sector de la profesión que en estos momentos rechaza herramientas como la que venimos presentando.

Por otro lado, los empresarios estadounidenses de *software* tienen suficiente mercado en su territorio como para invertir tiempo y dinero en las especificidades de los países extranjeros o en apetencias de ciertos sectores de la profesión.

Con todo lo anterior queremos reafirmar nuestra convicción de que la herramienta es francamente útil y sirve perfectamente al fin que se propusieron sus creadores. Eso no es óbice para que, en un modelo idóneo, se pudieran añadir esas opciones de visualización de los planes de rodaje / grabación, con lo que quedaría absolutamente completa la funcionalidad del sistema.

7.4.2. Software para la previsión y control del gasto en la producción

Dentro de este epígrafe encontramos aquellos programas que se ocupan de llevar a cabo el presupuesto de producción, utilizado como herramienta que permite la previsión y el control de todos los gastos que rodean al proceso de fabricación del producto audiovisual.

Por tanto, estas aplicaciones serán utilizadas por los técnicos responsables del presupuesto: los Directores de Producción. Ellos deben rendir cuentas ante su superior -el Productor- para informarle de una forma lo más exacta posible sobre el funcionamiento correcto del rodaje y, por ende, de la adecuación al presupuesto establecido.

Dichos programas deben aportar información sencilla, clara y desglosada del gasto inherente a la fabricación del producto audiovisual, para que así el Director de Producción pueda detallar cualquier elemento que su superior desee conocer.

Entre los programas que realizan las funciones reseñadas con anterioridad, se encuentran los siguientes:

MovieMagic Budgeting®, *Turbo Budgeting®*, *Easy Budget®*,
Production Manager Budgeter®, *Dot Zero Budgeting®*, *Mactoolkit
Budgeting®*, *Filmworks Budgeting®*, *Power Bid®*, *Microsoft Excel®*.

En este caso, no podemos afirmar tan rotundamente como ocurría con las aplicaciones de planificación (*Scheduling*) el predominio de un programa en el mercado, sino todo lo contrario; lejos de existir una herramienta que supere a las demás en posición de mercado, hay que hablar de la coexistencia de una gran variedad de ellas. Esto es debido porque prácticamente todas cumplen los objetivos principales de esta clase de aplicaciones: ayudar al Director de Producción a elaborar el presupuesto y llevar el control del gasto.

En lo referente a la idoneidad de estas aplicaciones específicas de previsión y control del gasto, debemos decir que todas ellas están basadas en hojas de cálculo, un criterio que unifica sin duda el carácter de herramienta de ayuda práctica al usuario que desee evitar las equivocaciones en los datos introducidos y los tediosos trabajos con operaciones aritméticas.³⁶

En programas como *MovieMagic Budgeting*® o *Turbo Budgeting*®, sus autores han diseñado hojas de cálculo específicamente creadas para esas aplicaciones, mientras que en otras como *Power Bid*® o *Easy Budget*® han utilizado herramientas ya existentes como *Microsoft Excel*®, lo cual puede abaratar el coste de programación de estas últimas y, por tanto, el precio de venta puede ser minorado para competir con las aplicaciones mencionadas en primer lugar.

Para contrarrestar el mayor precio de los primeros hay que decir que obviamente existen contraprestaciones que avalan esa diferencia de coste entre unos y otros. La principal ventaja de los programas *MovieMagic Budgeting*® y *Turbo Budgeting*® estriba en que ellos pueden importar datos de los correspondientes módulos de planificación, ahorrando tiempo y ganando en seguridad en el momento de preparar el presupuesto.

36. En esta afirmación queda excluido el programa *Filmmaker Software*®, por ser una aplicación de carácter integral.

Sin embargo no pueden existir demasiadas diferencias entre unas herramientas y otras, puesto que la finalidad para la que han sido creadas es la misma: realización de un presupuesto y control de los gastos inherentes a la fabricación del producto audiovisual.

Por todo ello, la presentación y funcionalidad de todas las aplicaciones es muy similar, con diferentes columnas en las que se enumeran los conceptos de gasto, números de cuenta correspondientes a todos ellos, cantidad presupuestada, cantidad gastada y la variación de la primera respecto de la segunda.

Podemos observar estas similitudes en las pantallas que se ofrecen a continuación.

		ESTIMATED	ACTUAL
Sub-Total Direct Costs:		\$241.441,07	\$221.543,21
11	Production Fee at: 5,00%	\$26.077,54	\$27.031,98
12	Director's Creative Fee Total L	\$75.000,00	\$68.000,00
13	Talent Fees and Expenses Totals M & N	\$158.525,00	\$165.212,07
14	Editorial and Finishing: Total O, P & Q	\$85.834,75	\$85.409,28
15	Misc. Costs	\$750,00	\$475,00
Grand Total:		\$589.628,36	\$567.671,54
16	Contingency at: ###	\$58.962,84	\$56.767,15

Hint: You can change anything colored **BLUE**!

Portion of Post Production Account

Page 6

SOUND MIX and RECORDING				ESTIMATED	ACTUAL
277	Sound Mix	7,50	Hours at \$425,00 Per Hour	\$3.187,50	\$3.250,00
278	ADR	2,25	Hours at \$365,00 Per Hour	\$821,25	\$775,00
279	Foley Effects	4,00	Hours at \$345,00 Per Hour	\$1.380,00	\$1.200,00
280	Sound Effects Editorial (Est.)			\$1.250,00	\$975,00
281	Stock Music License/Sync Fee (Est.)			\$925,00	\$1.350,00
282	Stock Music Editorial (flat)			\$250,00	
283	Voice Over Recording (Est.)			\$750,00	\$800,00
284	Mag Transfer (flat)			\$225,00	\$185,21
285	Mag Stock Purchase (flat)			\$275,00	\$112,07
286	Other Fixed Cost (allow)			\$250,00	\$95,00
287					
288					
289					
Sub Total O				\$9.313,75	\$8.742,28

Easy Budget®



SUMMARY OF ESTIMATED PRODUCTION COSTS				ESTIMATED	ACTUAL	VARIANCE
1	Pre-production and wrap costs	Total A&C		39.405,00		
2	Shooting labor	Total B		95.827,20		
3	Location and travel expense	Total D		5.145,00		
4	Props, wardrobe, animals	Total E		8.850,00		
5	Studio and set construction costs	Totals F,G & H		49.866,00		
6	Equipment costs	Total I		18.600,00		
7	Film stock develop and print	Total J	15.000 feet	12.650,00		
8	Miscellaneous	Total K		1.100,00		
9	Subtotal: A-K			231.443,20		
10	Director/creative fees (Not included in direct costs)	Total L		64.200,00		
11	Insurance			8.101,00		
12	Subtotal: Direct Costs			239.544,20		
13	Production Fee			81.005,00		
14	Talent costs and expenses	Totals M & N		15.976,91		
15	Editorial and Finishing			19.584,50		
16	Editorial Fee			2.938,00		
17	Grand Total (Including director's fee)			423.248,61		
18	Contingency / Weather					

PowerBid®

The screenshot shows the PowerBid software interface. At the top is a menu bar with options: File, Edit, Setup, Tools, Library, Jump, Magic, Window, Ayuda. Below the menu bar is a toolbar with icons for PROJECTS, ACCOUNT, DETAIL, LABOR RATES, and a numeric keypad. The main window displays a budget table for 'Example.mmb' with the following data:

Acct#	Category Title	Page	Original	Total	Variance
1100	Development	1	0	0	0
1200	Story & Other Rights	1	0	4,422	4,422
1300	Continuity & Treatment	1	0	4,422	4,422
1400	Producers Unit	1	0	4,422	4,422
1500	Directors Unit	2	0	0	0
1600	Talent	2	0	0	0
1700	A-T-L Travel/Living	2	0	0	0
TOTAL ABOVE-THE-LINE			0	13,267	13,267

MovieMagic Budgeting®

Pues bien, si lo que se busca es la idoneidad en una herramienta que ayude al Director de Producción en su labor de confección del presupuesto y control del gasto habría que pensar, sin duda, en una hoja de cálculo que tuviera las siguientes características:

- adaptabilidad: que pudiera adecuarse a cualquier tipo de producción audiovisual (largometrajes, teleseries, spots, videoclips, etc.).

- variedad de modelos presupuestarios: que tuviera suficientes plantillas presupuestarias que pudieran ejecutarse en diferentes países.
- potencia para importar elementos de la planificación: la optimización de esta función vendría dada por la posibilidad de importación de una gran cantidad de datos, no como ocurre actualmente que sólo es posible realizar esa opción con unos pocos elementos.
- diferentes bases de datos sobre tarifas del mercado audiovisual: sería muy útil que existiera un libro de tarifas específico para cada una de las versiones distribuidas en los respectivos países, con los datos referentes a ese preciso mercado. En la actualidad, los programas que incluyen estas bases tarifarias sólo poseen datos del mercado estadounidense.
- posibilidad de exportación e importación de datos a módulos de contabilidad, para así poder acelerar el proceso de elaboración de los balances de situación, realizados con una periodicidad bastante corta (semanal o quincenalmente).

Por otro lado, si hablamos de herramientas creadas a partir de programas preexistentes -como *Microsoft Excel*®- cada usuario ha diseñado una plantilla basada en el modelo presupuestario que se desea. Estos diseños pueden incluir sumatorios parciales y globales de las cantidades anotadas, así como los porcentajes que corresponden a cada uno de los totales de los grupos de gasto. Más allá no suelen ir, con lo cual la potencia de la herramienta queda mermada y la ayuda es mucho menor que en los casos precedentes de aplicaciones creadas *ex profeso* para ese trabajo de presupuestación y control del gasto.

Aún así, hay que resaltar que depende del usuario creador de su herramienta el que ésta posea más o menos prestaciones, ya que si se dedica bastante tiempo a configurar las celdas correspondientes a cada una de las partidas, así como a predeterminar la funciones que va a realizar la aplicación, el nivel de ayuda al usuario será mayor.

Con todo lo anteriormente reseñado, podemos afirmar que las herramientas creadas específicamente para ayudar al Director de Producción en la labor de presupuestación y control del gasto producido en el proceso de fabricación del producto audiovisual son más poderosas que las diseñadas por los propios usuarios a partir de programas ya existentes, siempre y cuando las primeras se adapten a las especificidades de cada uno de los territorios en los que operen, tanto en lo que a cambio monetario se refiere, como a tipos de plantillas presupuestarias, cuestión idiomática, etc.

7.4.3. Software integral

En el epígrafe 6.4. de este trabajo definíamos los programas integrales como aquéllos que intentan englobar todas las fases del proceso productivo, desde la escritura del guión hasta la presupuestación y el control de la producción, pasando por la planificación.

También se afirmaba allí que desde este punto de vista integrador, la gestión de la producción parte de la base de que una única persona puede y debe ser la encargada de llevar absolutamente todo el peso de la gestión de la producción.

Así, el surgimiento de estos programas integrales se ha debido a la necesidad, por parte de algunos técnicos y productores independientes, de una ayuda no demasiado cara a la hora de gestionar sus producciones. No han necesitado de

programadores informáticos porque han partido de aplicaciones ya establecidas en el mercado, como la hoja de cálculo *Microsoft Excel*® o la base de datos *File Maker Pro*®.

Una vez que ellos mismos comprobaron la bondad de sus paquetes informáticos decidieron que otros profesionales podrían disponer de los mismos por un precio mucho más asequible que el resto de aplicaciones específicas.

Entre los programas que realizan las funciones reseñadas con anterioridad, se encuentran los siguientes:

Filmmaker Software®, *Produsoft*®, *Gorilla*®, *Cinergy 2000*®, *Movie Base*®.

Los tres primeros han sido analizados con anterioridad, como muestra clara de concepciones distintas de entender una misma idea integradora. El último en aparecer en el mercado -año 2002- ha sido *Gorilla*®, creado a partir del programa preexistente *File Maker Pro*®, una potente base de datos relacional en la que también se ha basado la aplicación *Filmmaker Software*®, como ya vimos cuando analizamos ambas herramientas.

Gorilla®, tiene la virtud de ser bastante más claro que su antecesor *Filmmaker Software*®, ya que los menús se presentan ante el usuario de una forma más parecida a un navegador de internet, debido a que está basado en una versión nueva de *File Maker Pro*®, (versión 5.5. frente a la anterior 4.0).

Además, hay que tener en cuenta que detrás de *Gorilla*® existe una empresa que intenta abrirse paso en el mercado del *software* profesional de gestión audiovisual (*Jungle Software*), mientras que en el caso de *Filmmaker Software*® es un único técnico audiovisual el que se atrevió a plantear esa solución que podríamos denominar como "casera".

Gorilla® se asemeja bastante a lo que podría llegar a ser una herramienta totalmente integradora de las funciones de gestión de la producción audiovisual, aunque todavía le queda un gran camino que recorrer.

En cuanto a la comparación del espectro de programas integrales, no es posible confirmar el predominio de un programa en el mercado, sino todo lo contrario; habría que hablar de la coexistencia de unas cuantas aplicaciones que compiten entre sí, y a su vez también lo hacen con las herramientas específicas de cada fase del proceso productivo.

De los tres programas analizados en este trabajo, *Filmmaker Software*®, *Gorilla*® y *Produsoft*®, dos de ellos tienen plena vigencia entre los técnicos, mientras que *Produsoft*® ha desaparecido del mercado, debido a la ausencia de una versión para las plataformas *Apple Macintosh*® y *Microsoft Windows*®.

Produsoft® tenía la ventaja de aparecer primero en el mercado, junto con *Movie Base*®, pero mientras que éste último ya nació en una plataforma intuitiva y que ya era utilizada mayoritariamente por el sector audiovisual en aquellos años, *Produsoft*® lo hizo en *MS DOS*®, más difícil y nada intuitivo, lo que le llevó a tener que revisar su versión *Microsoft Windows*®, algo que nunca se llegó a terminar.

En el planteamiento básico, todos los programas integrales tienen la misma idea, es decir, que una persona pueda llevar el peso de la gestión de una producción audiovisual. Cada uno de ellos ha enfocado de distinta forma la adjudicación de funciones a unos módulos o a otros, basándose precisamente en eso las diferencias entre unas y otras aplicaciones. Mientras que en *Filmmaker Software*® se decidió emplear una hoja de cálculo para el módulo de planificación y una base de datos relacional para el presupuesto, en *Gorilla*® se hizo lo contrario, y a

nuestra manera de entender lo más correcto, puesto que según el análisis mostrado de cada una de las aplicaciones, la introducción de datos en una única ocasión, así como la aglutinación de todos los módulos en torno a una sola herramienta de gestión de datos -ya sean palabras o números- es mucho más coherente y facilita el trabajo del usuario en mayor modo.

Nosotros creemos que *Filmmaker Software*® es una herramienta más "case-ra", que no busca el mercado que puede conseguir su competidor, *Gorilla*®, y que por tanto tiene limitaciones que vienen dadas precisamente por ese carácter no profesional que posee desde su nacimiento. Aplicar una hoja de cálculo para la gestión de la planificación nos parece un error insalvable, ya que obliga al usuario a introducir los datos de nuevo, simplemente para visualizar las tiras de colores.

Si las herramientas informáticas no pueden evitar ese tipo de situaciones, que en principio son de fácil solución, no tienen razón de ser dentro del esquema de gestión de la producción audiovisual.

Sin embargo, también hay que reseñar que *Gorilla*® es mejorable, y que debe perfeccionarse para poder llegar a un nivel de automatización necesario para ser considerada útil dentro de la gestión audiovisual. Nos estamos refiriendo a algo que hace del programa *MovieMagic Scheduling*® la herramienta tan potente que es: la posibilidad de clasificación y agrupamiento de tiras de planificación según criterios otorgados por el usuario. En el programa *MovieMagic Scheduling*®, la opción *Sort and Select* permite esa ordenación de las tiras según los criterios estimados por el técnico: escenarios, personajes, efecto día o noche, etc. (ver apartado *Características de las tiras* en el epígrafe **7.1.2. Planes de rodaje / grabación**).

Por tanto, si queremos definir una herramienta idónea dentro del terreno de las aplicaciones integrales, deberíamos hablar de un programa cuyo fundamento fuera el de una base de datos relacional, con suficiente potencia para gestionar datos numéricos y realizar operaciones aritméticas, que permitiera moverse con rapidez y facilidad entre los diferentes módulos que lo compusieran, y que tuviera la capacidad para ordenar y clasificar los datos de las hojas de desglose (los datos de las tiras de colores) cuando así se decidieran agrupar mediante criterios definidos por el usuario.

Es decir, la herramienta idónea para la gestión integral de la producción audiovisual se acercaría mucho al programa *Gorilla*®, con las pertinentes mejoras que se han apuntado anteriormente.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

- 1ª. La informática será más necesaria cuanto más complejo sea el producto que se lleve a cabo.

Desde finales del siglo XIX se han venido realizando producciones audiovisuales con muy variado grado de complicación, siempre en términos relativos, dependiendo de la época en la que se acometiera el proyecto. Es decir, un alarde técnico (un movimiento de cámara con *travelling*, por ejemplo) que a principios del siglo XX era un auténtico logro poder realizar en el campo de la cinematografía, a mediados de ese mismo siglo era un hecho absolutamente superado e incluido de forma natural en el lenguaje audiovisual; de la misma manera que algo utilizado por primera vez en esos años cincuenta, hoy día está integrado como un recurso habitual en la técnica audiovisual, e incluso haya podido quedar obsoleto dentro de los parámetros del cine y la televisión actuales.

Del mismo modo, el aumento progresivo de la complejidad en las producciones audiovisuales debería llevar aparejado un incremento del control de la organización en el proceso de fabricación de las mismas. Un largometraje tipo estadounidense sería inviable sin la participación de las herramientas informáticas que hemos estudiado en esta investigación: los tiempos de preparación y rodaje con los que se trabaja, así como la seguridad necesaria para afrontar con éxito la ejecución de los planes de rodaje establecidos, exigen la utilización del *software* de gestión específico de la producción audiovisual.

Sin embargo, en producciones más sencillas, como algunos largometrajes realizados en otros países distintos a Estados Unidos, de menor presupuesto, complejidad técnica, artística y logística, así como producciones distintas a los largometrajes (*spots*, vídeos institucionales, etc.) podrían mantenerse los sistemas clásicos de gestión, ya que la propia simplicidad del producto así lo permite; es mucho más fácil planificar y controlar una producción de ese tipo mediante los mencionados sistemas clásicos, evitando un gasto innecesario en la adquisición del *software* de gestión.

Por tanto, siguiendo la premisa de la economía de medios, hay que estudiar cada producción de manera individualizada y no aplicar el mismo criterio para todas ellas, en el sentido de no imponer la informática para todas las producciones audiovisuales, debido precisamente a esa peculiaridad de la que está dotado cada producto, lo cual obliga a estudiar el modo más eficaz para conseguir llevarlo a cabo.

- 2^a. Los programas de gestión de la producción audiovisual pueden ser una buena herramienta, no un fin en sí mismos.

Existe una creencia bastante extendida en diversos sectores -no sólo en el que nos movemos- que provee a la informática de ciertos poderes que realmente no tiene. Esto es, muchos trabajadores piensan que por el mero hecho de tener conocimientos sobre uno o varios programas informáticos tienen ganado un puesto de relevancia y pueden llevar a buen término la ejecución del producto: nada más lejos de la realidad.

En el sector de la producción audiovisual, si cabe, esta situación tiene aún menor coherencia que en otras ramas del tejido industrial. Este tipo de productos requiere sobre todo experiencia, oficio, saber hacer y mano izquierda, cosas que la informática no podrá aportar nunca. El factor humano está muy presente en la ejecución de largometrajes, series y *spots*, y si este elemento no efectúa su trabajo correctamente el producto se resentirá sin duda alguna, de una manera más o menos visible, pero lo hará.

Por tanto, debemos concluir que el uso de estos programas debe ser tomado como una ayuda inestimable para la realización de los proyectos audiovisuales, siempre y cuando sean utilizados correctamente, salvando los peligros inherentes a la informática. Alguna vez nos hemos encontrado con experiencias desagradables debidas a errores en la propia concepción de la informática, tales como encontrarse un equipo técnico y artístico completo a tres días del comienzo del rodaje de una película y no poder rodar el día previsto porque ocurrió lo que nadie esperaba: que la persona que

realizó el plan de rodaje no había tenido la precaución -obligatoria- de hacer una copia de seguridad del mismo; el ordenador se estropeó y no se pudo extraer la información del disco duro.

En definitiva, es necesario conocer profundamente cómo se organiza la producción audiovisual, para luego poder racionalizar el trabajo diario mediante la utilización de los programas de gestión de la producción audiovisual.

3ª. Importancia del interfaz de los programas a la hora de su utilización.

Hemos reflejado al inicio de nuestro trabajo que la comunicación que debe existir entre los miembros que componen el equipo de una producción audiovisual debe ser fluida y veraz, para así poder afrontar los posibles problemas con rapidez y dar una solución rápida y eficaz.

De igual manera, la comunicación entre el usuario y la herramienta informática debe ser fluida, ya que de otro modo la posible bondad de los programas de gestión audiovisual no sería tal; la pérdida de tiempo que supondría la inexistencia de comunicación entre ambos no compensaría la inversión realizada.

Por otro lado, la información que es transferida a la máquina para ser gestionada allí debe estar exenta de errores, aunque sean ínfimos, puesto que, como ya se dijo durante la exposición del trabajo, cualquier desliz, omisión o incorrección en la introducción de datos y en el manejo de los mismos puede suponer un desastre a la hora de llevar a cabo una producción audiovisual.

Por consiguiente, la presentación del interfaz del programa ante el usuario debe ser clara, sencilla de aprendizaje y, sobre todo, tiene que evitar cualquier posibilidad de introducción errónea de datos.

- 4ª. La especificidad de la fabricación del producto audiovisual hace inviable en este segmento una aplicación de la informática con el mismo carácter que tiene en otros sectores de producción.

La informatización de los procesos de producción de bienes en el sector secundario, sobre todo, y en el sector primario es un hecho que se ha venido produciendo paulatinamente desde las dos últimas décadas del pasado siglo XX. Las industrias de todo tipo (automovilísticas, robóticas, aeroespaciales, manufactureras, textiles, metalúrgicas, agrarias, ganaderas, etc.) con una mayor o menor implantación han venido incorporando a sus procesos de elaboración, control y comercialización los programas informáticos creados para agilizar y optimizar la fabricación de los bienes que los consumidores demandan al mercado. En muchos de estos casos, el proceso productivo es perfectamente objetivable desde el punto de vista del tratamiento informático, ya que las máquinas que participan en el referido proceso están robotizadas y, por tanto, manejadas desde programas informáticos creados a tal fin. Obviamente, siempre el factor humano está presente para arreglar cualquier disfunción mecánica de la maquinaria o de los propios ordenadores, ya sea en lo referente al *software* como al *hardware*.

Sin embargo, el componente artístico que inequívocamente existe en el caso de la producción audiovisual, así como la convergencia de diversos factores que pueden implicar cierta inseguridad, impiden tanto objetivar el proceso como prever las posibles contingencias del modo en que sería posible hacerlo en el proceso productivo de las industrias anteriormente mencionadas, ya que, a diferencia

de éstas, el factor humano es fundamental en el tipo de productos que estamos estudiando.

Desde que se inicia el proceso de producción audiovisual existen muy diversas posibilidades para que el producto inicial varíe desde su concepción hasta el resultado final obtenido con la copia estándar o el *master*: cambios en las partes integrantes del elenco artístico (debidos a muy diferentes causas), suspensiones del rodaje (por enfermedad del director o de algún actor, falta de financiación, catástrofes en los decorados, etc.), variaciones de última hora en las localizaciones por motivos muy dispares, y un largo etcétera que podría extenderse de una forma increíblemente fácil, pueden impedir una gestión automatizada de la producción audiovisual tal como se entiende en el sector secundario, por ejemplo.

En el caso que nos ocupa, no se debe pedir a la informática el control absoluto del producto final, sino que más bien debe considerarse como una ayuda que puede evitar mayores pérdidas de tiempo y dinero que en el caso de realizarse sin su concurso. Esta afirmación toma absoluta vigencia cuando nos introducimos en el terreno artístico, parte insoslayable y necesaria del producto audiovisual. En cuanto a la faceta de control puramente presupuestario, la informática sirve de gran ayuda para llevar a buen término el resultado final del proceso, aunque sólo en esa porción de la fabricación del producto audiovisual.

- 5ª. Las herramientas desarrolladas a partir de bases de datos relacionales son idóneas para la gestión de la planificación de la producción, en contraposición con las hojas de cálculo (*Microsoft Excel*® en *Filmmaker Software*®).

La utilización de herramientas basadas en bases de datos relacionales, como *MovieMagic Scheduling*®, es la mejor opción para manejar toda la información que se usa en la planificación y los desgloses de la producción audiovisual. El análisis pormenorizado del guión da lugar a cientos de datos que deben quedar relacionados entre sí, ya que cualquier variación en una sola secuencia mecánica puede significar el cambio en el resto.

Por ello, es absolutamente necesario, para minimizar esfuerzos y ahorrar tiempo y dinero, que toda la información procedente del desglose sea introducida una única vez, evitando así posibles errores en las transcripciones de los elementos que componen cada una de las secuencias.

El programa *MovieMagic Scheduling*® es un modelo a seguir en este sentido. Cada elemento que pueda ser desglosado se introduce sólo una vez, asignándole un número y una tipología inequívoca (escenario, atrezzo, personaje, equipo especial, etc.) y quedando almacenado en la base de datos para poder ser recuperado cuando así se requiera.

Además, otra función importantísima dentro de la planificación es la distribución de las secuencias mecánicas a lo largo de un período de tiempo y de acuerdo a unos parámetros determinados. Nos referimos al plan de rodaje, eje fundamental en el trabajo

diario del equipo de una producción audiovisual, y que programas como *MovieMagic Scheduling*® ayudan a realizar y retocar de una forma rápida y sencilla, al mismo tiempo que segura. La clasificación y selección de las tiras (secuencias mecánicas) según los parámetros requeridos mediante una de las opciones del programa, hacen que esa tediosa labor se convierta para el técnico en algo imaginativo y rápido.

Pero esta opción de selección y clasificación de las tiras de la planificación debe completarse, sin duda alguna, con la visualización de las mismas en las carpetas fabricadas a tal efecto, ya que si simplemente se imprimen en papel y se grapan unas con otras -como hemos podido comprobar en multitud de ocasiones en producciones audiovisuales en España- la plasticidad y utilidad de las mismas quedaría anulada. El programa *MovieMagic Scheduling*® otorga al usuario la posibilidad de adquirir las carpetas de planificación, así como las cápsulas coloreadas de plástico donde van insertas las tiras de papel, para que se complete perfectamente la conjugación del sistema informático, que permite ordenar y clasificar con seguridad y rapidez las secuencias, con el sistema clásico de visualización de las mismas en las carpetas de planificación.

Sin embargo, en la elección de los creadores de *Filmmaker Software*®, es decir, el uso de una hoja de cálculo para la planificación, esta opción de clasificación y selección de tiras mediante unos parámetros es imposible al tratarse de una hoja de cálculo, como vimos en el análisis de este programa: la información debía

introducirse manualmente, celda a celda, con la consiguiente pérdida de tiempo y duplicidad en el trabajo, ya que con anterioridad tendríamos que haber insertado los elementos en cada una de las tiras creadas en la base de datos *FileMaker Pro*®.

Por todo ello, debemos afirmar sin duda que la mejor opción a la hora de gestionar la planificación y el desglose de una producción audiovisual es la de una herramienta basada en una base de datos relacional.

- 6ª. Las aplicaciones basadas en hojas de cálculo son idóneas para la gestión de la previsión y control del gasto, en contraposición con las bases de datos (*Filemaker Pro*® en *Filmmaker Software*®).

El presupuesto, como instrumento de previsión y control de la producción audiovisual, opera con cantidades monetarias asignadas a una serie de conceptos de gasto, que son reflejo de todos y cada uno de los elementos necesarios para poder realizar el producto. Todos ellos son datos factibles de ser manejados con la ayuda de la informática, aunque no mediante las aplicaciones basadas en bases de datos, como algunos creadores así lo han reflejado en sus programas.

Obviamente, las bases de datos pueden servir al fin último de realizar cálculos matemáticos que ahorren tiempo a los técnicos encargados de realizar los presupuestos, pero es contradictorio que existiendo herramientas específicas para ejecutar esas operaciones se utilicen otras aplicaciones distintas, que son más difíciles de programar y, por tanto, de adaptar a los modelos presupuestarios existentes en los diferentes mercados internacionales. Mientras que con *Microsoft Excel*® la adaptación de una plantilla presupuestaria es cuestión de poco tiempo, esa misma operación con un programa como *FileMaker Pro*® podría llevar muchos esfuerzos, dedicados a definir una a una cada caja o celda en la que iría la información, ya sea numérica o de texto. Todo ese esfuerzo al que nos referimos sería de utilidad si una sola aplicación se encargase de todos los módulos (tal como intenta el programa *Produsoft*®), ya que toda la información quedaría integrada de una forma unificada, y la base de datos en ese caso se encargaría de mover cada uno de los ele-

mentos donde hiciera falta: desde el propio guión hasta el presupuesto, pasando por el desglose. Esa sería la auténtica herramienta integral de la producción audiovisual, en la que, hipotéticamente, una persona podría realizar todas las labores de planificación y control de la producción.

Por último, reseñar que en el caso del programa *Filmmaker Software*® la contradicción recae precisamente en utilizar dos aplicaciones específicas con funciones bien diferenciadas para ejecutar, respectivamente, los trabajos que debería realizar la otra herramienta. Es decir, la base de datos *FileMaker Pro*® debería gestionar la planificación y la hoja de cálculo *Microsoft Excel*® hacer lo propio con la información presupuestaria, aunque si la pretensión era crear una aplicación integral, lo mejor hubiera sido basarse en un único programa de base de datos.

- 7ª. Existe plena validez en la conjunción del sistema clásico con la informática: visualización en carpetas y gestión en el ordenador de las tiras de colores.

Ya comentamos en el epígrafe 7.1.2. dedicado a los planes de rodaje / grabación, cuando se definían las características de la planificación del programa *MovieMagic Scheduling*[®], que los creadores de la aplicación no habían olvidado ni mucho menos la plasticidad del método clásico de planificación, consistente en la colocación de las tiras de colores que significaban las diferentes secuencias mecánicas existentes en el guión sobre una carpeta plegable de varios cuerpos.

Efectivamente, este sistema que hemos denominado clásico es perfectamente válido aun utilizando las herramientas informáticas que aquí se han estudiado. De hecho, los programas de planificación están basados en este sistema clásico de tiras de colores, del cual aprovechan su vistosidad y su organización muy clara: con un golpe de vista, un experto puede entender rápidamente el modo de organización del rodaje, es decir, si ha priorizado escenarios, sesiones de actores, jornadas nocturnas, etc., y así poder preguntar los porqués de cada situación específica.

Pero, ¿qué ocurre cuando se utilizan aplicaciones informáticas para realizar la planificación del rodaje? En realidad se mejora ostensiblemente el trabajo del técnico encargado de elaborar el plan de rodaje, ya que la rapidez, fiabilidad y limpieza en mostrar los datos requeridos está fuera de toda duda, como se ha podido comprobar en el análisis de *software* precedente; pero, del lado de la

comprensión de la totalidad de la planificación hay que afirmar que no es tan clara como en el modelo clásico, ya que en la pantalla del ordenador sólo es posible visualizar una parte muy pequeña de las tiras que componen el plan de rodaje (entre treinta y cuarenta tiras), lo cual impide una evaluación rápida de dicho plan, tal y como ocurría en el sistema clásico.

Esta situación no deseada por los técnicos, fue corregida de la única manera posible: volviendo al sistema clásico de organización en carpetas plegables. Así, se dispuso un papel especial del tamaño más común de impresora (DIN A-4) previamente perforado para facilitar su corte transversal y así convertirse en tiras blancas de papel, que, una vez impresas en los diferentes colores existentes en la planificación, dieran lugar a las tiras que podrían colocarse en la carpeta. Sólo había que salvar otra eventualidad: la debilidad del papel hacía inviable su colocación y uso en la carpeta de planificación. Para solventarlo, crearon unas cápsulas de plástico transparente en las que se introducían las tiras de papel, visualizando así la información escrita en ellas y quedando al mismo tiempo dotadas de la resistencia y flexibilidad necesaria para su uso en las carpetas.

Este sistema se completa con la incorporación de los códigos de barras insertos en cada una de las tiras, que permiten identificarlas una a una y así, cuando se pasa el lector por encima del nuevo orden efectuado físicamente sobre la planificación, de un modo automático éste pasa al ordenador sin posibilidad de equívocos y de una manera rápida y sencilla.

Este modo de "retorno al sistema clásico" nos hace afirmar que la conjugación entre las aplicaciones informáticas y el citado sistema clásico es perfectamente válida, ya que permite utilizar la potencia ya conocida del *software* con la plasticidad de la visualización física en las carpetas.

- 8ª. En la gestión de la producción audiovisual no deberían usarse valores artísticos, objetivando al máximo la información.

El componente artístico de una producción audiovisual queda fuera de toda objeción, ya que intervienen factores que se encuentran inmersos en esa faceta artística y que afectan en gran manera al proceso productivo, como son los propios actores que interpretan a los personajes, además de otros elementos inherentes al producto audiovisual.

El elenco que compone una producción audiovisual es algo que no puede eliminarse y que, sin embargo, puede causar tantos trastornos a la organización de la producción que cause cambios en la planificación que pueden afectar a la marcha del rodaje.

Uno de los criterios preferentes para acoplar la planificación de los productos audiovisuales es la posibilidad de adaptación a las agendas de los actores, sobre todo si hablamos de las grandes estrellas. Obviamente, estas circunstancias son inevitables si se desea contar con un actor o actriz de reconocido prestigio o de gran repercusión comercial, y de hecho los técnicos cuentan con ello a la hora de planificar la producción.

Sin embargo, una vez soslayadas esas cuestiones los actores deberían pasar a ser "números", como el resto de recursos humanos que intervienen en la producción audiovisual, para así poder manejar la información relativa a ellos de una manera más objetiva y con menor margen de error para el técnico que debe planificar el trabajo de cada jornada laboral.

9ª. Bondad de las herramientas integrales para el Director de Producción en la fase de preproducción.

Retomando las conclusiones respecto a las herramientas del tipo integral, éstas podrían ser muy útiles para los Directores de Producción, que en la fase de preproducción (en la que se encuentran con la única compañía del Productor) serían capaces de valorar la materia prima de la que parten con la ayuda inestimable de esas aplicaciones; les posibilitaría realizar un primer plan de trabajo y un presupuesto de una manera rápida y sencilla, y a la vez muy fiable, eliminando algunas incertidumbres propias de esa fase y proporcionando al Director de Producción mayor seguridad y velocidad en la confección de los trabajos requeridos en esa fase del proceso.

Además, algunas aplicaciones como *Gorilla*® también harían posible que el Productor conociera en esa misma fase de preproducción el reparto de las participaciones en beneficios en los casos en los que así se requiriese.

Éste sería quizás uno de los mejores modos de aplicación de estos programas integrales a la gestión de la producción audiovisual.

10ª. Aproximación al modelo idóneo para la gestión de la producción audiovisual.

Dependiendo del tipo de producción de que se trate:

- producción accidental, continua, simultánea
- producción de largometrajes, series de televisión, *spots*, vídeos industriales, videoclips, etc.
- producción de alto, medio y bajo presupuesto.

Atendiendo a la tipología de la empresa:

- pequeña dimensión, mediana dimensión y gran dimensión.

Sabiendo el país en que se ubica la empresa productora:

- Estados Unidos, Gran Bretaña, Canadá, Australia
- España, Francia, Italia, Alemania, etc.
- países asiáticos y africanos
- países sudamericanos.

Obviamente, al igual que no existe la fórmula que asegure el éxito de un producto audiovisual tampoco es posible afirmar que una herramienta sea la solución adecuada para todas las producciones audiovisuales, con todas las variedades que pueden desprenderse de la tipología marcada en el inicio de esta décima conclusión.

Por tanto, la delimitación de un modelo ideal para la oportuna gestión de la producción audiovisual pasa obligatoriamente por un diseño individualizado para cada tipo de producto específico.

De este modo, podríamos afirmar que para un proceso de fabricación sencillo respecto del resto de productos, sería aplicable una gestión integral de la producción audiovisual, en la que una única persona pudiera llevar el peso de la planificación y el desglose, así como la elaboración y el control del presupuesto. En esta ocasión estaríamos refiriéndonos a producciones como vídeos industriales o institucionales (de no demasiada complejidad), anuncios publicitarios (sencillos), videoclips, así como cortometrajes, series y largometrajes en los que la dificultad no implique una división del trabajo obligatoria, ya que de otro modo no podrían ser abarcados por esta clase de aplicaciones. Hablamos también de producciones de bajo presupuesto, insertas en una pequeña dimensión empresarial, y ubicadas en países con no demasiada tradición audiovisual, aunque esta última premisa no sería extrapolable a todos los casos, ya que en países como Estados Unidos también se pueden utilizar estas herramientas, dentro de las premisas mencionadas con antelación: producción de bajo presupuesto, sencilla y con escasa división del trabajo.

Por otro lado, si hablamos del tipo de dimensión en que se inserta la producción debemos concluir que para una empresa de pequeña dimensión sería posible, y al mismo tiempo aconsejable, la inversión en programas de gestión integral de la producción, del tipo *Filmmaker Software*®, puesto que con un coste relativamente

pequeño podrían afrontar con soltura el proceso de fabricación de una producción sencilla, como las que hemos venido comentando hasta el momento.

Sin embargo, si nos encontramos ante una dimensión mediana o grande (caracterizada por un tipo de producción continuada o simultánea, respectivamente), no debemos afirmar lo mismo, ya que en estos casos es más aconsejable el funcionamiento con herramientas en las que se divida más el trabajo, optimizando los recursos humanos que posee la empresa productora. Así, sería posible que una persona o un departamento concreto se encargara de realizar el formateo de los guiones que fueran a ser producidos, incluyendo el etiquetado de los elementos de desglose, tal y como se podía observar en el programa *MovieMagic Screenwriter*®. Una vez concluido este proceso, otra persona o personas podrían elaborar el plan de rodaje con los datos aportados por el técnico que ha trabajado en el formateo del guión, mediante el uso de aplicaciones como *MovieMagic Scheduling*®. Todo este trabajo podría redundar en el tratamiento del presupuesto, importando datos que facilitarían la creación de las partidas presupuestarias en *MovieMagic Budgeting*®.

Así pues, el planteamiento modular que acabamos de expresar sería el que pensamos como idóneo a la hora de planificar una producción inserta en un tipo de empresa con producción simultánea o continuada.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- AA.VV.: *Enciclopedia temática de informática*. Maveco. Madrid, 1993.
- AA.VV.: *La industria cinematográfica en España (1980-1991)*. Fundesco. Madrid, 1993.
- AA.VV.: *La protección jurídica de la obra audiovisual*. EGEDA - F.A.P. Madrid, 1995.
- ANÓNIMO: *Cómo informatizar la empresa*. Instituto de la pequeña y mediana empresa industrial. Madrid, 1988.
- ALCAÍN PARTEARROYO, R.: *Cómo gestionar la producción*. Instituto de la pequeña y mediana empresa industrial. Madrid, 1988.
- BALLESTERO, Enrique: *Principios de economía de la empresa*. Alianza Universidad. Madrid, 1992.
- BARROSO GARCÍA, Jaime: *Los géneros televisivos*. Síntesis. Madrid, 1998.
- BENITO, Ángel. (Director): *Diccionario de Ciencias y Técnicas de la Comunicación*. Ediciones Paulinas. Madrid, 1991.
- BERNSTEIN, Samuel: *Film production*. Focal Press. Londres, 1994.
- CONTRERAS, Fernando: *La producción: sector primario de la industria cinematográfica*. Universidad Autónoma de México. México, 1973.
- CUEVAS PUENTE, Antonio: *Economía cinematográfica. La producción y el comercio de películas*. Edición del Autor. Madrid, 1976.
- CUEVAS PUENTE, Antonio: *Las relaciones del cinema y la televisión en España y otros países de Europa*. EGEDA - C.A.M. Madrid, 1994.

- CHION, Michel: *El cine y sus oficios*. Cátedra. Madrid, 1992.
- DADEK, Walter: *Economía cinematográfica*. Rialp. Madrid, 1962.
- FERNÁNDEZ DÍEZ, Federico y MARTÍNEZ ABADÍA, José: *La dirección de producción para cine y televisión*. Paidós. Barcelona, 1994.
- GOLDSTAUB, Marc: *La direction de production*. FEMIS. Madrid, 1987.
- GÓMEZ BERMÚDEZ DE CASTRO, Ramiro: *La producción cinematográfica española. De la transición a la democracia*. Mensajero. Bilbao, 1989.
- GUERRA, Antonio: *Produsoft. Manual de Producción*. Matele Soft. Boadilla del Monte (Madrid), 1994.
- HOZ CASTANYS, Esther de la; RUBIO CASTRO, Concha: *FileMaker Pro 4.0*. Anaya Multimedia. Madrid, 1998.
- JACOSTE QUESADA, José Gabriel: *El productor cinematográfico*. Síntesis. Madrid, 1996.
- KATZ, Steven D.: *Rodando. La planificación de secuencias*. Plot Ediciones. Madrid, 2000.
- LITWAK, Mark: *Dealmaking in the film and television industry*. Silman-James Press. Los Angeles, 1994.
- LUMET, Sidney: *Así se hacen las películas*. Rialp. Madrid, 1999.
- MAQUEDA LAFUENTE, F. J.: *Cómo crear y desarrollar una empresa (Planificación y control de actividades)*. Deusto. Bilbao, 1994.
- MARTÍN PROHARAM, Miguel Angel: *La organización de la producción en el cine y la televisión*. Forja. Madrid, 1985.

- MILGROM, P. y ROBERTS, J.: *Economía, organización y gestión de la empresa*. Ariel. Barcelona, 1993.
- MILLERSON, Gerald: *Técnicas de producción y realización en televisión*. IORTV. Madrid, 1993.
- MORTZSCH, Friedrich: *La industria y el cine*. Rialp. Madrid, 1964.
- NODRID GUTIERREZ, Luis: *Informática básica*. Editex. Madrid, 1993.
- PARDO, Alejandro: *El oficio de producir películas: el estilo Putnam*. Ariel. Barcelona, 2003.
- PINILLOS Y SUÁREZ, Pedro José: *La empresa informativa*. Ediciones del Castillo. Madrid, 1975.
- RIZZO, John y CLARK, Daniel, : *Así funciona su Mac por dentro*. Anaya Multimedia. Madrid, 1993.
- ROSELLÓ DALMAU, Ramón: *Cómo se hace un programa de televisión*. RTVE. Madrid, 1987.
- SÁINZ, Miguel: *Manual básico de producción en televisión*. IORTV. Madrid, 1994.
- SÁINZ, Miguel: *El productor audiovisual*. Síntesis. Madrid, 1999.
- SINGLETON, Ralph: *Film scheduling*. Long Eagle. Los Angeles, 1991.
- SINGLETON, Ralph: *Filmmakers Dictionary*. Long Eagle. Los Angeles, 1986.
- SOLAROLI, Libero: *Cómo se organiza un film*. Rialp. Madrid, 1972.

REVISTAS Y OTROS

- GUTIÉRREZ VIERNA-ESPADA, Luis: *Apuntes de teoría, historia y técnica de la imagen*. Vol. 1. Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense. Madrid, 1990.
- CINEVIDEO 20. Artículo: "La producción audiovisual, informatizada", por RODRÍGUEZ, David. Ed. CINEVIDEO 20, S.L. Madrid, 1994, pág. 17.

INTERNET

(Todas las direcciones incluidas a continuación contienen información exclusivamente de programas informáticos utilizados en la producción audiovisual).

- www.azimutharts.com
- www.bcssoftware.com
- www.cinedex.com
- www.cinovation.com
- www.collaborator.com
- www.computerhistory.org
- www.creativeplanet.com
- www.digitalproducer.com
- www.entertainmentpartners.com
- www.filmakerssoftware.com
- www.hollywoodscreenwriters.com

- www.ideafisher.com
- www.intalt.com
- www.junglesoftware.com
- www.larryassen.com
- www.matele.com
- www.mindstarprods.com
- www.moviemagicproducer.com
- www.powerbid.com
- www.powerproduction.com
- www.quantumfilms.com
- www.screenplay.com
- www.scriptdude.com
- www.softwarehistory.org
- www.stagetools.com
- www.starcomp.net
- www.stolenapple.com
- www.storyline.com
- www.storyvision.com
- www.writerscomputer.com



T 27327
II



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE



5314071982

ANEXOS

ANEXO I

Hojas de desglose

HOJA DE DESGLOSE

		SECUENCIA
PRODUCCION	ESCENARIO	Nº PAG.
LOCALIZACION	SUBESCENARIO	PAG. GUION
DESCRIPCION		INT. / EXT.

PERSONAJE (rojo)	TRAJE	ESPECIALISTA (naranja)	FECHA	DIA / NOCHE
			EXTRAS (verde)	
		FIGURACION ESPECIAL (amarillo)	ATREZO (violeta)	
EFECTOS ESPECIALES (azul)		VEHICULOS / ANIMALES (rosa)	EFECTOS SONIDO / MUSICA (marrón)	
		MAQUILLAJE		
		EQUIPO ESPECIAL	NOTAS DE PRODUCCION	

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

.....
DATE

.....
PRODUCTION COMPANY

.....
PRODUCTION TITLE

.....
BREAKDOWN PAGE N°

.....
SCENE N°

.....
SCENE NAME

.....
INT. / EXT.

.....
DESCRIPTION

.....
DAY / NIGHT

.....
PAGE COUNT

CAST (Red)	STUNTS (Orange)	EXTRAS / ATMOSPHERE (Green)
	EXTRAS/SILENT BITS (Yellow)	
SPECIAL EFFECTS (Blue)	PROPS (Violet)	VEHICLES / ANIMALS (Pink)
WARDROBE (Circle)	MAKE-UP / HAIR (Asterisk)	SOUND EFFECTS / MUSIC (Brown)
SPECIAL EQUIPMENT (Box)	PRODUCTION NOTES	

ANEXO II

Planes de rodaje

ANEXO III

Modelos presupuestarios

Modelo presupuestario vigente en España hasta 1997

PRESUPUESTO/COSTE DE LA PELICULA LARGO/CORTOMETRAJE

TITULO

FORMATO

COLOR/BLANCO Y NEGRO

SISTEMA PROYECCION

EMPRESA PRODUCTORA

DIRECTOR

RESUMEN

CAP. 01.-GUION Y MUSICA			
CAP. 02.-PERSONAL ARTISTICO			
CAP. 03.-EQUIPO TECNICO			
CAP. 04.-ESCENOGRAFIA			
CAP. 05.-EST., ROD/SO. Y VARIOS. PRODUCCION			
CAP. 06.-MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES			
CAP. 07.-VIAJES, DIETAS Y COMIDAS			
CAP. 08.-PELICULA VIRGEN			
CAP. 09.-LABORATORIO			
CAP. 10.-SEGUROS E IMPUESTOS			
CAP. 11.-GASTOS GENERALES			
CAP. 12.-GASTOS EXPLOTACION COMERCIO Y FINANCIACION			
TOTAL			

Firma y sello.

Núm. cuenta : Continúa CAPITULO 02

Núm. cuenta	Descripción	TANTO ALZADO	Sesiones		Importe
			Num.	Importe	
<i>Suma anterior</i>					
02.03.12.	" " " " D.				
	" " " " D.				
	" " " " D.				
	" " " " D.				
	" " " " D.				
	" " " " D.				
	" " " " D.				
02.04.01.					
<i>02.04. Pequeñas partes.</i>					
<i>02.05. Figuración.</i>					
02.05.01.	Agrupaciones				
02.05.02.	Local en				
02.05.03.	Local en				
02.05.04.	Local en				
02.05.05.	Dobles de luces				
<i>02.06. Especialistas.</i>					
02.06.01.	Dobles de acción				
02.06.02.	Maestro de armas D.				
02.06.03.	Especialistas				
02.06.04.	Caballistas				
02.06.05.	Caidas, riesgos, etc.				
02.06.06.	Dobles de luces				
<i>Suma y sigue CAPITULO 02</i>					

Continuación CAPITULO 03

Núm. cuenta

	S E M A N A S				IMPORTE POR SEMANA
	Número (1)			TOTAL	
	P	R	T		
<i>Suma anterior</i>					
03.09. Semovientes.					
03.09.01. Encargado					
03.09.02. Cuaderos					
03.09.03. Ramaleros					
03.09.04. Cuidadores					
03.09.05. Carreros					
03.10. Sonido.					
03.10.01. Jefe					
03.10.02. Ayudante					
03.11. Montaje.					
03.11.01. Montador					
03.11.02. Ayudante					
03.11.03. Auxiliar					
03.12. Electricistas y maquinistas.					
03.12.01. Jefe electricistas					
<i>Suma y sigue CAPITULO 03</i>					

Continuación CAPITULO 03

Núm. cuenta

	S E M A N A S				IMPORTE POR SEMANA
	Número (1)			TOTAL	
	P	R	T		
<i>Suma anterior</i>					
03.15. Horas extraordinarias.					
03.15.01. Equipo dirección					
03.15.02. Equipo producción					
03.15.03. Equipo fotografía					
03.15.04. Equipo decoración					
03.15.05. Equipo sastrería					
03.15.06. Equipo maquillaje					
03.15.07. Equipo peluquería					
03.15.08. Equipo electricistas					
03.15.09. Equipo maquinistas					
03.15.10. Equipo efectos especiales					
03.15.11. Equipo semovientes					
03.15.12. Equipo sonido					
03.15.13. Equipo montaje					
03.15.14. Equipo personal complementario					
03.15.15. Equipo segunda unidad					
03.15.16. Equipo encargado grupo					
03.15.17. Equipo conductores turismo					
03.15.18. Equipo conductores camiones					
TOTAL CAPITULO 03					

Continuación CAPITULO 05

Num. cuenta

Unidad tipo	Número unidades	Precio unitario			
<i>Suma anterior</i>					
05.03. <i>Varios producción.</i>					
05.03.01. Gastos confección guión					
05.03.02. Copias y fotocopias					
05.03.03. Comidas					
05.03.04. Gratificaciones varias					
05.03.05. Gestoría Seguros Sociales					
05.03.06. Alquiler oficina exteriores					
05.03.07. Maquinaria oficina					
05.03.08. Teléfono					
05.03.09. Campamentos rodaje					
05.03.10. Limpieza, etc., lugares rodaje					
05.03.11. Comunicaciones en rodaje (radios, etc.)					
05.03.12. Caravanas					
05.03.13. Alquiler camerinos exteriores					
05.03.14. Almacenes varios					
05.03.15. Gastos confección proyecto					
05.03.16. Garajes					
TOTAL CAPITULO 05					

Continuación CAPITULO 06

Núm. cuenta

Unidad tipo	Número unidades	Precio unitario	
<i>Suma anterior</i>			
06.02.02.			
06.02.03.			
06.02.04.			
06.02.05.			
06.02.06.			
06.02.07.			
06.02.08.			
06.02.09.			
06.02.10.			
06.02.11.			
06.02.12.			
06.02.13.			
06.02.14.			
06.02.15.			
06.02.16.			
06.02.17.			
06.02.18.			
06.02.19.			
06.02.20.			
06.02.21.			
06.02.22.			
06.02.23.			
06.02.24.			
06.02.25.			
TOTAL CAPITULO 06			

Suma anterior

TOTAL CAPITULO 06

CAPITULO 09.-Laboratorio

Núm. cuenta	Unidad tipo	Número unidades	Precio unitario
09.01. Revelado.			
09.01.01. De imagen color			
09.01.02. De imagen B. y N.			
09.01.03. De internegativo			
09.01.04. De Duplicating			
09.01.05. De sonido			
09.02. Positivado.			
09.02.01. De imagen color			
09.02.02. De imagen B. y N.			
09.02.03. De interpositivo			
09.02.04. De Lavender			
09.02.05. De primera copia estándar			
09.02.06. De segunda copia estándar			
09.03. Varios.			
09.03.01. Corte de negativos			
09.03.02. Descarte			
09.03.03. Clasificación y archivo			
09.03.04. Sincronización negativos			
09.03.05. Otros trabajos			
09.03.06. Trucajes			
09.03.07. Títulos de crédito			
09.03.08. Trayler			
09.03.09.			
09.03.10. Laboratorio fotografías			
09.03.11. Animación			
09.03.12. Archivo imagen			
09.03.13. Recargos y pérdidas			

TOTAL CAPITULO 09

RESUMEN COMPLEMENTARIO

	TOTALES	OBSERVACIONES
Cap. 01		
Cap. 02		
Cap. 03		
Cap. 04		Sin incluir Productor Ejecutivo
Cap. 05		
Cap. 06		
Cap. 07		
Cap. 08		
Cap. 09		
Cap. 10		
Cap. 11	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Reflejar debajo del Subtotal
Cap. 12		Sólo subcapítulo 12-01
	<i>Subtotal</i>	Limite máximo: 5% del Subtotal
	Productor ejecutivo	" " 5% " "
	Gastos generales (cap. 11)	" " 30% " "
	Publicidad	" " 10% " "
	Intereses pasivos	A cualquier idioma español
	Doblaje/subtitulado	
	Informe E. Auditoría	
	<i>Total</i>	

(1) Ver artículo 18.3 de la Orden de 12 de marzo de 1990 (-B. O. E.- del 17 de marzo).

APENDICES

DETALLE DIETAS Y HORAS EXTRAORDINARIAS

CARGO	NOMBRE	Núm. DIAS (Dietas)	Núm. HORAS	IMPORTE		TOTAL DIETAS	TOTAL HORAS
				Días	Horas		
Director							
Primer ayudante de dirección							
Secretario de rodaje							
Auxiliar de dirección							
Director de reparto							
Asesor							
Productor «ejecutivo»							
Director de producción							
Jefe de producción							
Primer ayudante de producción							
Regidor							
Auxiliar de producción							
Cajero-pagador							
Secretaria de producción							

DETALLE DIETAS Y HORAS EXTRAORDINARIAS

CARGO	NOMBRE	Num. DIAS (Dietas)	Num. HORAS	IMPORTE		TOTAL DIETAS	TOTAL HORAS
				Dias	Horas		
Director de fotografía							
Segundo operador							
Ayudante (foquista)							
Auxiliar de cámara							
Fotógrafo de escenas							
Decorador							
Ayudante decoración							
Ambientador							
Atrecista							
Tapicero							
Constructor Jefe							
Pintor							
Pintor							
Carpintero							
Carpintero							
Jardinero							
Peones							
Asistencias de rodaje							

DETALLE DIETAS Y HORAS EXTRAORDINARIAS

CARGO	NOMBRE	Núm. DIAS (Dietas)	Núm. HORAS	IMPORTE		TOTAL DIETAS	TOTAL HORAS
				Días	Horas		
Figurista							
Jefe sastrería							
Sastra							
Maquillador							
Ayudante							
Auxiliar							
Peluquero							
Ayudante							
Auxiliar							
Jefe efectos especiales							
Ayudantes							

DETALLE DIETAS Y HORAS EXTRAORDINARIAS

CARGO	NOMBRE	Núm. DIAS (Dietas)	Núm. HORAS	IMPORTE		TOTAL DIETAS	TOTAL HORAS
				Días	Horas		
Arnero							
Encargado semovientes							
Cuadrero							
Ramalero							
Cuidador							
Jefe de sonido							
Ayudante							
Montador							
Ayudante							
Auxiliar							
Jefe electricistas							
Electricista							
Electricista							
Electricista							
Jefe maquinistas							

Modelo presupuestario vigente en España desde 1998

PRESUPUESTO/COSTE DE LA PELÍCULA LARGO/CORTOMETRAJE

TÍTULO

FORMATO

COLOR/BLANCO Y NEGRO

EMPRESA PRODUCTORA

DIRECTOR

PAÍSES COPRODUCTORES

Continuación **CAPITULO 03.**

Suma anterior

Núm. cuenta	DESCRIPCIÓN	RETENCIONES		DIETAS	PARTICIPACIÓN EXTRANJERA
		IRPF	SEG.SOCIAL		
03.05.	<i>Sastrería</i>				
03.05.01.	Figurista D.				
03.05.02.	Jefe Sastrería ... D.				
03.05.03.	Sastra D.				
				
				
03.06.	<i>Maquillaje</i>				
03.06.01.	Maquillador D.				
03.06.02.	Ayudante D.				
03.06.03.	Auxiliar D.				
				
				
03.07.	<i>Peluquería</i>				
03.07.01.	Peluquero D.				
03.07.02.	Ayudante D.				
03.07.03.	Auxiliar D.				
				
				
03.08.	<i>Efectos especiales y Efectos sonoros</i>				
03.08.01.	Jefe Efect. Especiales . D.				
03.08.02.	Ayudante D.				
03.08.03.	Armero D.				
				
				
	Suma y sigue CAPITULO 03				

Continuación CAPITULO 03.

Suma anterior

	REMUNERACIONES BRUTAS	RETENCIONES		DIETAS	PARTICIPACION EXTRANJERA
		IRPF	SEG.SOCIAL		
03.11. Electricistas y maquinistas					
03.11.01. Jefe electricistas					
03.11.02. Electricistas					
03.11.03. Maquinistas					
03.12. Personal complementario					
03.12.01. Asistencia sanitaria					
03.12.02. Guardas					
03.12.03. Peones					
03.13. Segunda unidad					
03.13.01. Director					
03.13.02. Jefe producción					
03.13.03. Primer operador					
03.13.04. Segundo operador					
03.13.05. Ayudante dirección					
03.13.06. Ayudante producción					
03.13.07. Ayudante cámara					
TOTAL CAPITULO 03					

TOTAL CAPITULO 03

Continuación CAPITULO 04

Núm cuenta		Suma anterior.....
04.03.	<i>Vestuario</i>	
04.03.01.	Vestuario alquilado	
04.03.02.	Vestuario adquirido	
04.03.03.	Zapatería	
04.03.04.	Complementos	
04.03.05.	"	
04.03.06.	Materiales sastrería	
	
	
04.04.	<i>Semovientes y carruajes</i>	
04.04.01.	Animales	
04.04.02.	
04.04.03.	Cuadras y plenos	
04.04.04.	
04.04.05.	
04.04.06.	Carruajes	
	
	
04.05.	<i>Varios</i>	
04.05.01.	Material peluquería	
04.05.02.	Material maquillaje	
04.05.03.	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	

Continuación CAPITULO 06

Núm cuenta

Suma anterior

06.02. Transportes

06.02.01.	Coches de producción			
06.02.02.			
06.02.03.			
06.02.04.			
06.02.05.			
06.02.06.			
06.02.07.	Alquiler coches sin conductor			
06.02.08.	Furgonetas de cámaras			
06.02.09.	Furgoneta de			
06.02.10.			
06.02.11.	Camión de			
06.02.12.	Camión de			
06.02.13.	Camión de			
06.02.14.	Camión de			
06.02.15.	Autobuses			
06.02.16.	Taxis en fechas de rodaje			
06.02.17.	Facturaciones			
06.02.18.	Aduanas y fletes			
06.02.19.			
06.02.20.			
06.02.21.			
06.02.22.			

TOTAL CAPITULO 06

CAPITULO 09.- Laboratorio.

Núm. cuenta					
	<i>Revelado.</i>				
09.01.					
09.01.01.	De imagen color				
09.01.02.	De imagen B. y N.				
09.01.03.	De Internegativo				
09.01.04.	De Duplicating				
09.01.05.	De sonido				
	<i>Positivado.</i>				
09.02.					
09.02.01.	De imagen color				
09.02.02.	De imagen B. y N.				
09.02.03.	De Interpositivo				
09.02.04.	De Lavander				
09.02.05.	De primera copia estándar				
09.02.06.	De segunda copia estándar				
	<i>Varios.</i>				
09.03.					
09.03.01.	Corte de negativos				
09.03.02.	Descarte				
09.03.03.	Clasificación y archivo				
09.03.04.	Sincronización negativos				
09.03.05.	Otros trabajos				
09.03.06.	Trucajes				
09.03.07.	Títulos de crédito				
09.03.08.	Laboratorio fotografías				
09.03.09.	Animación				
09.03.10.	Imágenes de archivo				
09.03.11.				
09.03.12.				
	TOTAL CAPITULO 09				

RESUMEN COMPLEMENTARIO

	TOTALES	OBSERVACIONES
Cap. 01	
Cap. 02	
Cap. 03	
Cap. 04	
Cap. 05	
Cap. 06	
Cap. 07	
Cap. 08	
Cap. 09	
Cap. 10	
COSTE DE REALIZACIÓN		Subtotal
Productor ejecutivo	Límite máximo: 5 % del subtotal
Gastos generales (Cap. 11)	Límite máximo: 5 % del subtotal
Publicidad (Cap. 12.02.)	Límite máximo: 30 % del subtotal
Intereses Pasivos (cap. 12.03.)	Límite máximo: 10 % del subtotal
Copias (Cap. 12.01)	
Doblaje/subtitulado	
Informe E. Auditoría	A cualquier idioma español
COSTE TOTAL		

Modelo presupuestario francés

TABLEAU RECAPITULATIF

FILM:
REALISATEUR:
ACTEURS:
FORMAT:
SUPPORT:
TOURNAGE:

1. DROITS ARTISTIQUES
2. PERSONNEL TECHNIQUE
3. INTERPRETATION
4. CHARGES SOCIALES
5. DECORS ET COSTUMES
6. TRANSPORTS ET DEFRAIMENTS
7. MOYENS TECHNIQUES
8. PELLICULES ET LABORATOIRE
9. ASSURANCE ET DIVERS

SUBTOTAL
5% FRAIS GENERAUX PRODUCTION
GRAND TOTAL

TOTAL FRANCE	TOTAL ESPAGNE

Modelo presupuestario estadounidense

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
1100	STORY, RIGHTS & CONTINUITY						
1101	Writers						0
1102	Research, books						0
1103	Rights purchased						0
1105	Story consult, editors&analyst						0
1106	Xerox & mimeo						0
1107	Secretaries & typists						0
1185	Other costs - living & travel						0
1188	Bonus payments to writers						0
1195	Studio charges						0
1199	Fringe benefits & payroll tax						0
						Total For 1100	0
1200	PRODUCERS UNIT						
1201	Executive producer						0
1202	Producer						0
1203	Associate producer						0
1204	Assistants						0
1207	Secretaries & typists						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
1200 PRODUCERS UNIT (CONT'D)							
1208	Legal & outside auditing						0
1285	Other Costs						0
1289	G.P.A. allocation						0
						Total For 1200	0
1300 DIRECTION							
1301	Director						0
1302	Dialogue director						0
1303	Dance director & assistants						0
1304	Casting director						0
1307	Assistants, secretaries&typist						0
1310	Casting staff						0
1385	Other costs						0
1386	Misc. casting costs						0
						Total For 1300	0
1400 CAST							
1401	Stars & leads						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
1400	CAST (CONT'D)						
1402	Supporting cast (incl. overtime)						0
1403	Day players (incl. overtime)						0
1404	Stuntmen (incl. overtime)						0
1406	Looping						0
1411	Stunt Coordinator						0
1450	Star costs						0
1485	Other Costs						0
						Total For 1400	0
1500	TRAVELING & LIVING COSTS						
1501	Travel & living costs						0
1502	Housing (paid directly by comp)						0
1503	Living allowance - W-2 & 1099						0
1506	Per diem clearing account						0
1507	Travel - producer						0
1508	Living expenses - producer						0
1509	Travel - direction						0
1510	Living expenses- direction						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
1500	TRAVELING & LIVING COSTS (CONT'D)						
1511	Travel - cast						0
1512	Living expenses - cast						0
1585	Other costs						0
						Total For 1500	0
1900	FRINGE BENEFITS & PYRLL TAXES						
1999	Fringe benefits & payroll tax						0
						Total For 1900	0
	Total Above-The-Line						0
2000	PRODUCTION STAFF						
2001	Unit production manager						0
2002	First assistant director						0
2003	Second assistant director						0
2004	Script sprvr - script timing						0
2005	Location manager						0
2006	Technical advisors						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
2000	PRODUCTION STAFF (CONT'D)						
2007	Secretaries & typists						0
2008	Production accountants						0
2009	Assistant production accountant						0
2010	Accounting clerk						0
2011	Production coordinator						0
2012	DGA trainee						0
2041	Production assistants						0
2076	DGA severance						0
2077	Box rentals						0
2078	Car expenses/allowances						0
2085	Other Costs						0
						Total For 2000	0
2100	EXTRA TALENT						
2101	Extras & standins						0
2102	Dancers, skaters, etc.						0
2103	Sideline musicians						0
2104	Teachers & welfare workers						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
2100	EXTRA TALENT (CONT'D)						
2105	Location hire extras						0
2116	Atmosphere cars						0
2121	Casting fee & fringe benefits						0
2185	Other costs						0
2195	Studio charges						0
						Total For 2100	0
2200	SET DESIGN						
2201	Art director						0
2202	Draftsmen						0
2203	Model makers						0
2204	Sketch artists						0
2206	Assistant art director						0
2209	Production designer						0
2216	Purchases						0
2217	Rentals						0
2231	Research (set design only)						0
2277	Box rental						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
2200	SET DESIGN (CONT'D)						
2278	Car expenses/allowances						0
2285	Other costs (incl. blueprints)						0
2295	Studio charges						0
						Total For 2200	0
2300	SET CONSTRUCTION						
2301	Construction labor						0
2302	Construction coordinator						0
2303	Backings						0
2304	Greens						0
2305	Scaffolds						0
2308	Construction foreman						0
2309	Construction accountant						0
2311	Outside construction contracts						0
2316	Construction purchases						0
2317	Construction rentals						0
2377	Box rentals						0
2378	Car expenses/allowances						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
2300	SET CONSTRUCTION (CONT'D)						
2385	Other costs						0
2395	Studio charges						0
						Total For 2300	0
2400	SET STRIKING						
2401	Striking - labor						0
2416	Striking - materials						0
2485	Other costs						0
2495	Studio charges						0
						Total For 2400	0
2500	SET OPERATIONS						
2501	Key grip						0
2502	Best boy grip & dolly grip						0
2503	Other company grips						0
2504	Prop shop, plumbers						0
2505	Greensmen						0
2506	Standby painter						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
2500	SET OPERATIONS (CONT'D)						
2508	Craftservice person						0
2509	Misc. labor						0
2516	Purchases						0
2517	Rentals						0
2519	Cranes						0
2520	Dollies						0
2577	Box rentals						0
2578	Car expenses/allowances						0
2585	Other costs						0
2586	First aid (studio only)						0
2595	Studio charges (incl. drsng rm)						0
						Total For 2500	0
2600	SPECIAL EFFECTS						
2601	Special FX supervisor						0
2602	Manufacturing labor						0
2603	Rigging - labor						0
2604	Striking - labor						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
2600	SPECIAL EFFECTS (CONT'D)						
2607	Operating labor						0
2609	Other departments labor						0
2616	Purchases						0
2617	Rentals						0
2677	Box rentals						0
2678	Car expenses/allowances						0
2685	Other costs						0
2695	Studio charges						0
						Total For 2600	0
2700	SET DRESSING						
2701	Set decorator						0
2702	Swing gang - dress & strike						0
2703	Drapery & carpeting - lbr & mt						0
2704	Fixtures - labor & material						0
2705	Leadman						0
2707	Flowers & greens						0
2711	Manufacturing - labor						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
2700	SET DRESSING (CONT'D)						
2712	Manufacturing - material						0
2716	Purchases						0
2717	Rentals						0
2746	Cleaning & dyeing						0
2748	Loss & damage						0
2777	Box rentals						0
2778	Car expenses/allowances						0
2785	Other costs						0
2795	Studio charges						0
						Total For 2700	0
2800	PROPERTY						
2801	Property master						0
2802	Other property labor						0
2803	Second propman						0
2804	Animal handlers, wranglers						0
2811	Manufacturing - labor						0
2812	Manufacturing - material						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
2800	PROPERTY (CONT'D)						
2816	Purchases						0
2817	Rentals						0
2825	Expendables						0
2837	Animals						0
2841	Picture vehicles						0
2848	Loss & damages						0
2877	Box rentals						0
2878	Car expenses/allowances						0
2885	Other costs						0
2895	Studio charges						0
						Total For 2800	0
2900	MEN'S WARDROBE						
2901	Men's costumer						0
2904	Additional costumers						0
2911	Manufacturing - labor						0
2912	Manufacturing - material						0
2916	Purchases						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
2900	MEN'S WARDROBE (CONT'D)						
2917	Rentals						0
2921	Alterations & repairs						0
2934	Other department charges						0
2946	Cleaning & dyeing						0
2948	Loss & damage						0
2977	Box rentals						0
2978	Car expenses/allowances						0
2985	Other costs						0
2995	Studio charges						0
						Total For 2900	0
3000	WOMEN'S WARDROBE						
3001	Women's costumer						0
3002	Designer						0
3003	Designer's assistant						0
3004	Additional costumers						0
3011	Manufacturing - labor						0
3012	Manufacturing - material						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
3000	WOMEN'S WARDROBE (CONT'D)						
3016	Purchases						0
3017	Rentals						0
3021	Alterations & repairs						0
3034	Other department charges						0
3046	Cleaning & dyeing						0
3048	Loss & damage						0
3077	Box rentals						0
3078	Car expenses/allowances						0
3085	Other costs						0
3095	Studio charges						0
						Total For 3000	0
3100	MAKEUP & HAIR						
3101	Key makeup artist						0
3102	Key hair stylist						0
3103	Body makeup						0
3104	Extra makeup artists						0
3105	Extra hair stylists						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
3100	MAKEUP & HAIR (CONT'D)						
3106	Special makeup						0
3116	Purchases (incl. wigs, supplie						0
3117	Rentals (including wigs)						0
3177	Box rentals						0
3178	Car expenses/allowances						0
3185	Other costs						0
3195	Studio charges						0
						Total For 3100	0
3200	LIGHTING						
3201	Rigging						0
3202	Striking						0
3203	Gaffer						0
3204	Best boy electric						0
3205	Operating labor						0
3206	Generator operator						0
3209	Burnouts, carbons, gelatins						0
3210	Current						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
3200	LIGHTING (CONT'D)						
3211	Worklights, hookup, etc.						0
3212	Gas & oil for generators						0
3216	Purchases						0
3217	Equipment rentals						0
3248	Loss & damage						0
3277	Box rentals						0
3278	Car expenses/allowances						0
3285	Other costs						0
3295	Studio charges						0
						Total For 3200	0
3300	CAMERA						
3301	Director of photography						0
3302	Operators						0
3303	First assistant cameraman						0
3304	Loaders & machinists						0
3305	Stillman						0
3306	Second assistant cameraman						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
3300	CAMERA (CONT'D)						
3316	Purchases						0
3317	Equipment rentals						0
3348	Loss & damage						0
3377	Box rentals						0
3378	Car expenses/allowances						0
3385	Other costs						0
3395	Studio charges						0
						Total For 3300	0
3400	PRODUCTION SOUND						
3401	Sound mixer						0
3402	Boom operator						0
3403	Cableman						0
3408	playback operator						0
3409	Video assistant operator						0
3410	Transfer costs, dailies - labo						0
3411	Prod. 1/4" mag stock						0
3416	Purchases						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
3400	PRODUCTION SOUND (CONT'D)						
3417	Rentals						0
3418	Other equipment						0
3477	Box rentals						0
3478	Car expenses/allowances						0
3485	Other costs						0
3495	Studio charges						0
						Total For 3400	0
3500	TRANSPORTATION						
3501	Studio drivers						0
3502	Local hire drivers						0
3504	Transportation coordinator						0
3505	Transportation captain						0
3542	Local equipment rentals						0
3543	Distant location equip. rental						0
3544	Gasoline & oil						0
3545	Repairs & maintenance						0
3546	Permits, tolls, cabs						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
3500	TRANSPORTATION (CONT'D)						
3548	Loss & damage						0
3549	Mileage						0
3585	Other costs (incl. messengers)						0
3586	Autos - self drive						0
3595	Studio charges						0
						Total For 3500	0
3600	LOCATION						
3601	Transportation - fares, limos						0
3602	Site rentals, prkng, fees, prm						0
3603	Crew housing						0
3604	Per diems (W-2 or 1099)						0
3605	Survey Costs (not incl. meals)						0
3606	Shipping & forwarding						0
3607	First aid & medical (lctn only)						0
3608	Office rentals						0
3609	Telephone & telegraph						0
3610	Courtesy payments						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
3600	LOCATION (CONT'D)						
3611	Catered meals						0
3612	Location survey meals						0
3628	Studio employees						0
3630	Watchmen & security						0
3631	Firemen						0
3632	Police						0
3634	Misc. local employees						0
3643	Office equipment rentals						0
3644	Office supplies						0
3665	Special equip. (incl. computer						0
3677	Box rentals						0
3678	Car expenses/allowances						0
3685	Other costs						0
3690	Per diem cirng acct - DO NOT U						0
3695	Studio charges						0
						Total For 3600	0
3700	FILM & LABORATORY						

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
3700	FILM & LABORATORY (CONT'D)						
3702	Negative film						0
3704	Negative - develop						0
3705	Print one light dailies						0
3706	Color corrected dailies						0
3728	Process prints						0
3729	Stills - film & lab processing						0
3785	Other costs						0
						Total For 3700	0
3900	PROCESS						
3901	Projectionists						0
3902	Setup & strike						0
3917	Equipment rentals						0
3985	Other costs						0
3995	Studio charges						0
						Total For 3900	0
4000	SECOND UNIT						

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
4000	SECOND UNIT (CONT'D)						
4013	Director						0
4016	Purchases						0
4017	Rentals						0
4020	Production staff						0
4021	Extra talent						0
4023	Set construction						0
4024	Set striking						0
4025	Set operations						0
4026	Special effects						0
4027	Set dressing						0
4028	Property						0
4029	Men's wardrobe						0
4030	Women's wardrobe						0
4031	Makeup & hair						0
4032	Lighting						0
4033	Camera						0
4034	Production sound						0
4035	Transportation						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
4000	SECOND UNIT (CONT'D)						
4036	Location						0
4085	Other costs						0
4095	Studio charges						0
						Total For 4000	0
4100	TESTS						
4101	Operating labor						0
4114	Negative film & lab						0
4115	Sound tape & transfer						0
4116	Purchases						0
4117	Outside rentals						0
4125	Still negatives & prints						0
4177	Box rentals						0
4178	Car expenses/allowances						0
4185	Other costs						0
4195	Studio charges						0
						Total For 4100	0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
4200	MISCELLANEOUS EXPENSES						
4202	Stage rentals						0
4250	Trash removal						0
4285	Other costs						0
4295	Studio charges						0
					Total For 4200		0
4300	PRODUCTION PERIOD - FRNGE BNFT						
4399	Fringe benefits & payroll tax						0
					Total For 4300		0
	Total Production						0
4400	SPECIAL PHOTO EFFECTS						
4413	Direction						0
4420	Production staff						0
4422	Set design - labor						0
4423	Set construction- labor						0
4424	Set striking - labor						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
4400	SPECIAL PHOTO EFFECTS (CONT'D)						
4427	Set dressing - labor						0
4428	Props - labor						0
4432	Lighting - labor						0
4433	Camera - labor						0
4435	Transportation - labor						0
4436	Travel & living						0
4437	Film & lab						0
4439	Process - labor						0
4440	Matte work - labor						0
4441	Test - labor						0
4442	Facilities						0
4452	Set design - purchases & renta						0
4453	Set constrctn - purch. & renta						0
4454	Set striking - purch. & rental						0
4455	Set opertns - purch. & rentals						0
4456	Special efx - purch. & rentals						0
4457	Set dressing - purch. & rental						0
4458	Props - purchases & rentals						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
4400	SPECIAL PHOTO EFFECTS (CONT'D)						
4462	Lighting - purchases & rentals						0
4463	Camera - purchases & rentals						0
4465	Trnsprtation - purch. & rental						0
4469	Process - purchases & rentals						0
4470	Matte work - purch. & rentals						0
4471	Tests - purchases & rentals						0
4478	Loss & damage						0
4485	Other costs						0
4495	Studio charges						0
						Total For 4400	0
4500	FILM EDITING						
4501	Film editors						0
4502	Assistant editors & apprentice						0
4503	Looping editors & assistants						0
4504	Music editors & assistants						0
4505	Sound efx editors & assistants						0
4506	Dialogue transcript (continuit						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
4500	FILM EDITING (CONT'D)						
4509	Coding						0
4510	Projection						0
4513	Cutting room equip. (incl. kem						0
4515	Cutting room rentals						0
4516	Film shipping & messengers						0
4517	Post production supervisor						0
4585	Other costs						0
4593	Living & travel (company paid)						0
4594	Meals (W-2 or 1099)						0
4595	Studio charges						0
						Total For 4500	0
4600	MUSIC						
4601	Musicians						0
4602	Composers & lyricists						0
4603	Arrangers & orchestrators						0
4604	Copyists						0
4605	Music supervision						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
4600	MUSIC (CONT'D)						
4608	Singers						0
4609	Other Labor						0
4615	Scoring crew & facilities						0
4640	Recording stock & materials						0
4646	Music rights						0
4647	Instrument rentals						0
4648	Cartage						0
4665	Record album						0
4680	Music - new use						0
4682	Living & travel						0
4685	Other Costs						0
4695	Studio charges						0
4699	Music fringes & payroll taxes						0
						Total For 4600	0
4700	POST PRODUCTION SOUND						
4703	Transfer Costs						0
4704	Dubbing facilities & crew						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
4700	POST PRODUCTION SOUND (CONT'D)						
4706	Looping & sound effects crew						0
4707	Magnetic stock - reprints						0
4708	Magnetic stock - loops & narr.						0
4709	Magnetic stock - music prints						0
4710	Magnetic stock - dubbed master						0
4734	Temp dub						0
4741	Foley studio						0
4785	Other costs						0
4795	Studio charges						0
						Total For 4700	0
4800	FILM & LABORATORY						
4810	Stock footage						0
4813	Negative film - leader						0
4814	Reversal prints - B&W						0
4815	Cases, reels, mounting						0
4819	Editorial reprints						0
4820	Sound negative - develop						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
4800	FILM & LABORATORY (CONT'D)						
4823	Inserts						0
4826	Answer print						0
4827	Optical manufacture						0
4828	Misc. laboratory costs						0
4830	Negative cutting						0
4833	35mm prtctn mstr (IN, IP & YCM						0
4877	Video cassettes						0
4885	Other costs						0
						Total For 4800	0
4900	MAIN & END TITLES						
4901	Main and end titles						0
						Total For 4900	0
5200	POST PRODUCTION PRD FRNG BNFTS						
5299	Fringe benefits & payroll tax						0
						Total For 5200	0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
	Total Post Production						0
6500 PUBLICITY							
6501	Unit publicist						0
6520	Entertainment expenses						0
6585	Other costs						0
6599	Fringe benefits						0
						Total For 6500	0
6600 PUBLICITY - RESEARCH SCREENING							
6647	Research screenings						0
6699	Fringe benefits						0
						Total For 6600	0
6700 INSURANCE							
6701	Cast insurance						0
6702	Negative insurance						0
6703	Errors & omissions						0
6704	Property floater & liability						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
6700	INSURANCE (CONT'D)						
6705	Other insurance charges						0
6706	Faulty stock						0
6707	Consolidated insurance						0
6709	Insurance recoveries						0
6710	Insurance claim - costs						0
6780	Insurance claim #1 - recoverab						0
6781	Insurance claim #2 - recoverab						0
6783	Insurance claim #3 - recoverab						0
6784	Insurance claim #4 - recoverab						0
						Total For 6700	0
6800	GENERAL EXPENSE						
6801	Telephone & telegraph						0
6803	Xerox & mimeo						0
6804	City license						0
6805	Sales tax						0
6806	Other meals						0
6808	Postage						0

Acct #	Description	Amount	Units	X	Rate	Subtotal	Total
6800	GENERAL EXPENSE (CONT'D)						
6809	Code seal						0
6810	Executive entertainment						0
6811	Office rentals						0
6812	Office supplies						0
6813	Accounting fee						0
6818	Telephone installation						0
6824	Lot courier service						0
6825	Lot messenger service						0
6828	Office equipment rentals						0
6885	Other costs						0
6894	Office refreshments						0
						Total For 6800	0
	Total Other						0
	Total Below-the-line						0
	Total Above & Below-the-line						0
	Grand Total						0

ANEXO IV

Resúmenes de gastos

Resumen de gastos departamento de decoración

RESUMEN DE GASTOS DECORACION

TITULO: Fecha: / /

Semana n° Del Al De

NOMBRE: CARGO:

FECHA	CONCEPTO	INGRESOS
..... / /	Ingreso 1	
..... / /	Ingreso 2	
..... / /	Ingreso 3	
..... / /	Ingreso 4	
SALDO ANTERIOR		
		TOTAL INGRESOS
N° CUENTA	CONCEPTO	GASTOS
04.02.01	Mobiliario alquilado	
04.02.02	Atrezo alquilado	
04.02.03	Mobiliario adquirido	
04.02.04	Atrezo adquirido	
04.02.05	Jardinería	
04.02.06	Armería	
04.02.07	Vehículos en escena	
04.02.08	Comidas en escena	
04.02.09	Material efectos especiales	
04.02.10	Compras varias decoración	
05.03.02	Fotocopias en rodaje	
05.03.03	Teléfono en fechas de rodaje (móviles, fax)	
05.03.08	Garajes en fechas de rodaje	
05.03.10	Material de limpieza, lugares de rodaje	
05.03.12	Material de papelería	
05.03.13	Varios producción	
06.02.16	Taxis en fechas de rodaje	
06.02.20	Combustible	
07.03.03	Comidas en fechas de rodaje	
08.03.06	Otros materiales fotográficos / Cargas Polaroid	
11.01.06	Taxis / gastos locomoción fuera de fechas de rodaje	
11.01.09	Comidas pre y post rodaje	
	OTROS:	
		TOTAL GASTOS
El Técnico,		TOTAL SALDO ANTERIOR + INGRESOS - GASTOS

Resumen de gastos departamento de producción

RESUMEN DE GASTOS PRODUCCION

TITULO: **Fecha:** / /

Semana n° **Del** **Al** **De**

NOMBRE: **CARGO:**

FECHA	CONCEPTO	INGRESOS
..... / /	Ingreso 1	
..... / /	Ingreso 2	
..... / /	Ingreso 3	
..... / /	Ingreso 4	
SALDO ANTERIOR		TOTAL INGRESOS
N° CUENTA	CONCEPTO	GASTOS
04.01.10	Permisos / vallas / vigilancia	
04.02.04	Atrezo adquirido	
04.02.10	Compras varias ambientación	
04.05.01	Material de peluquería	
04.05.02	Material de maquillaje	
05.03.02	Fotocopias en rodaje	
05.03.03	Teléfono en fechas de rodaje	
05.03.08	Garajes en fechas de rodaje	
05.03.10	Material de limpieza, lugares de rodaje	
05.03.12	Material de papelería	
05.03.13	Varios producción	
06.01.24	Pilas	
06.02.06	Peajes	
06.02.16	Taxis en fechas de rodaje	
06.02.20	Combustible	
07.03.03	Comidas en fechas de rodaje	
08.03.05	Material fotografías escenas	
08.03.06	Otros materiales fotográficos / Cargas Polaroid	
08.03.08	Material de montaje/BETACAM/VHS/Cintas 8 mm.	
11.01.06	Taxis / gastos locomoción fuera de fechas de rodaje	
11.01.09	Comidas pre y post rodaje	
	TOTAL GASTOS	
El Técnico,	TOTAL SALDO ANTERIOR + INGRESOS - GASTOS	

Resumen de gastos genérico

RESUMEN DE GASTOS PELICULA:

NOMBRE: CARGO: Fecha: / /

Hoja n°: Semana n° Del Al De

FECHA	CONCEPTO		INGRESOS
..... / /	SALDO ANTERIOR		
..... / /	Ingreso 1		
..... / /	Ingreso 2		
..... / /	Ingreso 3		
TOTAL INGRESOS			
CONCEPTO	GASTO	CONCEPTO	GASTO
Permisos / vallas / vigilancia		Mobiliario alquilado	
Dietas		Mobiliario adquirido	
Alquiler coches producción		Atrezo alquilado	
Fotocopias		Atrezo adquirido	
Teléfono		Jardinería	
Garajes / Parking		Armería	
Material de limpieza		Vehículos en escena	
Material de papelería		Comidas en escena	
Varios producción (pilas, ferretería, etc.)		Material efectos especiales	
Pilas (sólo para Cámara y Sonido)		Semovientes	
Peajes		Mat. asistencia rodaje (ferretería, varios)	
Taxis / Gastos locomoción		Vestuario alquilado	
Combustible		Vestuario adquirido	
Comidas / Consumiciones		Zapatería	
Material fotografías escenas (foto-fija)		Complementos	
Carretes / Polaroid / Revelados		Materiales sastrería	
Mat. de montaje/BETACAM/VHS/8 mm.		Material de peluquería	
Alquiler decorados		Material de maquillaje	
Alquiler interiores naturales		Pelucas, postizos, etc.	
Alquiler de platós			
Alquiler de caravanas			
Peonajes			
TOTAL GASTOS			
TOTAL SALDO ANTERIOR + INGRESOS - GASTOS			

© Jorge Clemente

El Técnico,

Vº Bº Dtor. Producción,

ANEXO V

Previsión de gastos

PREVISION DE GASTOS

Semana n° Del Al De

TITULO:

CONCEPTO	Honorario	Retención	Neto	H. Extras	Retención	Neto	Comida	Vehiculos	Varios	Total	T O T A L
Director Fotografía											
2º Operador											
Ayudante Cámara											
Ayudante Cámara											
Auxiliar Cámara											
Auxiliar Cámara											
Foto fija											
Meritorio Cámara											
Director Artístico											
Ayde. Decoración											
Atrecista											
Atrecista											
Asistencia											
Asistencia											
Carpinteros											
Figurista											
Sastra											
Refuerzo Sastrería											
Jefe Sonido											
Ayde. Sonido											
Auxiliar Sonido											
Subtotal 2											

PREVISION DE GASTOS

Semana n° Del Al De

TITULO:

CONCEPTO	Honorario	Retención	Neto	H. Extras	Retención	Neto	Comida	Vehiculos	Varios	Total	TOTAL
Maquillador											
Ayte. Maquillaje											
Auxiliar Maquillaje											
Peluquero											
Ayte. Peluquería											
Auxiliar Peluquería											
Montador											
Ayte. Montaje											
Auxiliar Montaje											
Jefe Electricistas											
Electricista											
Electricista											
Electricista											
Electricista											
Grúa											
Maquinista											
Jefe Construcción											
Carpintero											
Carpintero											
Pintor											
Pintor											
Subtotal 3											

PREVISION DE GASTOS

Semana nº Del Al De

TITULO:

CONCEPTO	Honorario	Retención	Neto	H. Extras	Retención	Neto	Comida	Vehiculos	Varios	Total	T O T A L
Coche Producción											
Coche Producción											
Grupo Electrógeno											
Furgón Atrezo											
Furgón Cámara											
Furgón Maquinistas											
Furgón Vestuario											
Catering											
Material Maquillaje											
Material Peluquería											
Figuración											
Vestuario											
Regiduría											
Diets / Viajes											
Peonajes											
Seguridad											
Reserva de espacio											
Combustible											
Gratificaciones											
Taxi											
Teléfono											
Subtotal 4											

PREVISION DE GASTOS

Semana n° Del Al De

TITULO:

CONCEPTO	Honorario	Retención	Neto	H. Extras	Retención	Neto	Comida	Vehiculos	Varios	Total	TOTAL
Subtotal 5											

PROVEEDORES

PROVEEDOR	Fecha Factura	Importe
Subtotal 6		

LOCALIZACIONES / PERMISOS / VARIOS

CONCEPTO	Bruto	I.V.A.	Neto
Subtotal 8			

Subtotal 6

EQUIPO ARTISTICO / FIGURACION

ACTOR	Personaje	Seelones	Honorario
Subtotal 7			

TOTAL PREVISION

--

ANEXO VI

Informes Programa
MovieMagic Scheduling®

Plan de rodaje

Sheet Number:		24	18	22	23	21	25	19	16	20
Page Count:		1/8	1 4/8	2/8	3 5/8	6 3/8	4 2/8	6 3/8	3/8	6 1/8
Shoot Day:		1	1	1	2	3	4	5	6	7
IT'S A WONDERFUL LIFE										
Director:		Frank Capra								
Producer:		Frank Capra								
Asst. Director:										
Script Dated:		March 4, 1947								
Character		No.								
George	1	Mary	2	EXT - BAILEY BUILDINGS AND LOAN SIG Scs. 24		EXT - STREET - NIGHT Scs. 23		INT - BAILEY BUILDING AND LOAN OFFICE Scs. 25		INT - HIGH SCHOOL GYM - NIGHT Scs. 20
Harry	3	Uncle Billy	4	EXT - MAIN STREET - DAY Scs. 18						
Mr. Potter	5	Mr. Gower	6							
Ernie	7	Bert	8		7/8					
Joe	9	Clarence	10							
Violet	11	Ma Bailey	12		11					
Mrs. Hatch	13	Mr. Martini	14							
Cousin Tilly	15	Annie	16							
Peter Bailey	17	Cousin Eustace	18							
Ruth	19	Pete Bailey	20							
Goon	21	Carter	22							
Marty	23	Sam Wainwright	24				21			
Maria Martini	25	Ed	26							
Freddie	27	Nick	28							
Tommy Bailey	29	Janie Bailey	30							
Charlie	31	Tom	32							
Zuzu Bailey	33	Dr. Campbell	34				34			
Mr. Carter	35	Principal	36							
Grumpy Old ...	37	Jane Wainwright	38		3/7					
Tollkeeper	39	Mickey	40			3/7				
Lawyer	41	Real Estate S...	42							
Insurance Ag...	43	Suitor #1	44				41/42			
Suitor #2	45	Passerby	46				43			
Randall	47	Mrs. Thompson	48							
Poster Man	49	Schultz	50							
Mr. Reineman	51	Nurse	52							
Bank Teller	53	Mr. Welch	54							
Extras:		E:1								
Prepared by:		YOUR NAME HERE								
Establishing Bldg. & Loan sign.				George and Mary watches George & Mary						
George takes a cab ride.				George and Mary make a wish						
Grumpy old man watches George & Mary				George and Mary's moonlight walk						
B & L Directors meeting.				George re-visits drugstore.						
Dinner at the Baileys'				George and Mary at High School Dance						
George re-visits drugstore.				E:15						
George re-visits drugstore.				E:106						
George re-visits drugstore.				E:106						

— End Of Day 1 — 6/7/92 — 1 7/8 pgs.

— End Of Day 2 — 7/7/92 — 3 5/8 pgs.

— End Of Day 3 — 8/7/92 — 6 3/8 pgs.

— End Of Day 4 — 9/7/92 — 4 2/8 pgs.

— End Of Day 5 — 10/7/92 — 6 3/8 pgs.

— End Of Day 6 — 13/7/92 — 3/8 pgs.

— End Of Day 7 — 14/7/92 — 6 1/8 pgs.

Violet tries picking up George		EXT - VIOLET BICK'S BEAUTY SHOP - NIGHT		15		33	
		Scs. 33					
-- End Of Day 15 - 24/7/92 - 2 1/8 pgs.							
Mary watches George from window.		INT - BEDROOM WINDOW -- HATCH HOME		12		35	
		Scs. 35				3/8	
George enters Mary's house		INT - DOORWAY - NIGHT		12		38	
		Scs. 38				16	
-- End Of Day 16 - 27/7/92 - 1 4/8 pgs.							
George reacts to the bank crowd.		INT - CAB - DAY		1/2		51	
		Scs. 51				4/8	
George and Mary talk of honeymoon fantasy.		INT - ERNIE'S CAB - DAY		1/2		49	
		Scs. 49				17	
George and Mary exit their wedding.		INT - FRONT HALL BAILEY HOME - DAY		1/2		47	
		Scs. 47		3		17	
				11/12			
				15			
				17/18			
				19			
-- End Of Day 17 - 28/7/92 - 2 1/8 pgs.							
George learns of stock crash.		INT - GEORGE'S OFFICE - DAY		1		54	
		Scs. 54		4		1	
George speaks to Potter about crash.		INT - GEORGE'S OFFICE - DAY		1		56	
		Scs. 56, 58, 60, 62		4		2/8	
George talks to his new wife on phone.		INT - GEORGE'S OFFICE - NIGHT		1		59	
		Scs. 65				3/8	
-- End Of Day 18 - 29/7/92 - 1 5/8 pgs.							
George enters his new home, speechless		INT - GRANVILLE HOUSE - NIGHT		1/2		62	
		Scs. 68, 70		7		1/8	
Sam calls for George		INT - HALL - NIGHT		1/2		42	
		Scs. 42				13/8	
-- End Of Day 19 - 30/7/92 - 1 7/8 pgs.							
George and Mary fight, then kiss		INT - HALLWAY - NIGHT		1/2		46	
		Scs. 46				2/2/8	
-- End Of Day 20 - 31/7/92 - 2 2/8 pgs.							
George and Mary talk to Sam		INT - HATCH HALL - NIGHT		1/2		44	
		Scs. 44				3/8	
Mary fixes up room for George		INT - HATCH HOME - NIGHT		2		37	
		Scs. 37				1/8	
George confronts Uncle Billy about locked door.		INT - OUTER OFFICE - BLDG. AND LOAN -		1		53	
		Scs. 53		4		5/8	
-- End Of Day 21 - 3/8/92 - 1 4/8 pgs.							

Orden de trabajo

SHOOT DAY 1

**CALL SHEET
SHOOTING CALL**

UNIT _____

Due To Extreme Fire Hazard, Please Be Careful Smoking. Use Butt Cans.

PICTURE IT'S A WONDERFUL LIFE NO. 541 DIRECTOR Frank Capra

SHOOTING CALL _____ DATE Jun., 6 juli 1992

ART DIRECTOR _____

SET DRESSER _____

PAGES	SET DESCRIPTION	SC. NO.	D/N	LOCATION
	EXT BAILEY BUILDINGS AND LOAN SIGN	24	DAY	
	EXT MAIN STREET	18	DAY	
	EXT FRONT PORCH OF HOUSE	22	NIGHT	

CONDITIONS:

COVER SET:

CAST AND BITS	CHARACTER AND WARDROBE	HAIRDRESSING	MAKEUP	ON SET
1 James Stewart	George			
7 Frank Faylen	Ernie			
8 Ward Bond	Bert			
11 Gloria Grahame	Violet			
37	Grumpy Old Man			
ATMOSPHERE AND STAND-INS		THRU GATE	REPORT TO	READY ON SET

Elderly Man.

TOTAL EXTRAS: 1

Desglose de atrezo

Prop List for "IT'S A WONDERFUL LIFE"

Page 1
Jun., 4 marz 2002

ID	Name	Start	Finish	Total Days	Total Pages
	"Bridal Suite" sign	22/7/92	22/7/92	1	1 4/8
	"Buffalo Gals" record	30/7/92	7/8/92	7	4 4/8
	"Tom Sawyer" book	20/8/92	2/9/92	2	5
10	Travel Posters	22/7/92	22/7/92	1	1 4/8
24	Bank Passbooks	3/8/92	3/8/92	1	5/8
3	Highballs	7/8/92	7/8/92	1	3/8
4	old rubber tires	2/10/92	2/10/92	1	1/8
4	Pies	10/7/92	14/7/92	3	12 4/8
6	Shovels	5/10/92	5/10/92	1	1 2/8
	Assorted Wrapped Gifts	31/8/92	31/8/92	1	2/8
	Bag of peanuts	21/7/92	21/7/92	1	6/8
	Banners and Bunting	15/9/92	15/9/92	1	2/8
	Banquet plates	14/7/92	14/7/92	1	6 1/8
	Bert's Watch	6/7/92	6/7/92	1	1 4/8
	Blueprints	2/10/92	2/10/92	1	2/8
	Bottle of champagne	28/7/92	28/7/92	1	1 2/8
	Bourbon bottle	4/9/92	4/9/92	1	4 5/8
	Bowl of Caviar	30/7/92	30/7/92	1	4/8
	Broom	10/7/92	10/7/92	1	6 3/8
	Bucket of ice	30/7/92	30/7/92	1	4/8
	Camera	17/7/92	28/7/92	2	1 4/8
	Carter's briefcase	21/9/92	21/9/92	1	3 1/8
	Cash register	4/9/92	4/9/92	1	4 5/8
	Champagne Bottle	30/7/92	30/7/92	1	4/8
	Character letter	17/9/92	17/9/92	1	1 1/8
	Chickens on a spit	30/7/92	30/7/92	1	4/8
	Christmas packages	21/8/92	26/8/92	4	2
	Christmas presents	31/8/92	31/8/92	1	1/8
	Cigar	13/8/92	1/10/92	2	5 1/8
	Cigar lighter	13/7/92	29/9/92	2	3 7/8
	Clothes basket full of money	2/9/92	2/9/92	1	4 2/8
	Coffee and Doughnuts	2/10/92	2/10/92	1	2/8
	Coffee pots of money	2/9/92	2/9/92	1	4 2/8
	Dance programs	14/7/92	14/7/92	1	6 1/8
	Deposit Slip	16/9/92	16/9/92	1	2 1/8
	Dictaphone	14/8/92	14/8/92	1	1 3/8
	Draft Papers	2/10/92	2/10/92	1	2/8
	Drawing Pad	28/9/92	28/9/92	1	2 2/8
	Easel	3/8/92	7/8/92	5	3 1/8
	Envelope of Money	16/9/92	22/9/92	5	2 4/8
	Fat roll of dollar bills	28/7/92	28/7/92	1	1 2/8
	Flash bulbs	31/8/92	31/8/92	1	1 2/8
	Flower	14/9/92	14/9/92	1	1 4/8
	Glass jar of notes	2/9/92	2/9/92	1	4 2/8
	Glass of Beer	3/9/92	3/9/92	1	2 5/8

Desglose de personajes

IT'S A WONDERFUL LIFE

Cast List

Name	Start	Finish	Total Days	Tot. Pages	Pay
1. George	6/7/92	6/10/92	67 Days	146 1/8 Pgs.	\$0 Day
SCENES: 18, 23, 21, 25, 19, 16, 20, 15, 52, 50, 26, 30, 31, 28, 32, 66, 34, 36, 29, 33, 35, 38, 51, 49, 47, 54, 56, 58, 60, 62, 65, 68, 70, 42, 46, 44, 53, 63, 64, 39, 41, 74, 76, 72, 78, 80, 79, 152, 162, 135, 137, 158, 133, 163, 154, 147, 148, 153, 155, 156, 160, 129, 141, 143, 159, 132, 134, 144, 145, 139, 161, 136, 156, 146, 149, 151, 166, 169, 119, 120, 121, 122, 124, 126, , 150, 123, 171, 131, 140, 142, 164, 128, 167, 168, 170, 138, 118, 125, 104, 117, 115, 113, 116, 114, 112, 106, 81, 85, 4, 8, 14, 12, 10, 5, 7, 11, 9, 6, 98, 97, 3, 99, 17					
SETS: MAIN STREET, STREET, TREE-LINED RESIDENTIAL STREET, BAILEY BUILDING AND LOAN OFFICE, BAILEY DINING ROOM, GOWER'S DRUGSTORE, HIGH SCHOOL GYM, LUGGAGE SHOP, BUILDING AND LOAN, OUTER OFFICE - BLDG. AND LOAN, FRONT PORCH - BAILEY HOME, HOUSE, RAILROAD STATION, MAIN STREET BEDFORD FALLS, OLD GRANVILLE HOUSE, RESIDENTIONAL STREET, TRAIN, VIOLET BICK'S BEAUTY SHOP, BEDROOM WINDOW - HATCH HOME, DOORWAY, CAB, ERNIE'S CAB, FRONT HALL BAILEY HOME, GEORGE'S OFFICE, GRANVILLE HOUSE, HALL, HALLWAY, HATCH HALL, PARLOR, MARTINI'S NEW HOUSE, SLUM STREET BEDFORD FALLS, STREET IN BAILEY PARK, BEDROOM - GEORGE AND MARY'S HOUSE, POTTER'S OFFICE, BAILEY HOME, BEDFORD FALLS EMPORIUM, BRIDGE AT RAILING, BRIDGE OVER RIVER, BUILDING AND LOAN OFFICES, CEMETERY, GEORGE'S HOUSE, LIBRARY, NICK'S BAR, RESIDENTIAL STREET, RIVER, THEATRE, TOLL HOUSE ON BRIDGE, BLUE MOON, ENTRANCE HALL, GEORGE'S LIVING ROOM, HALLWAY GEORGE'S HOUSE, KITCHEN, LIVING ROOM, MARTINI'S BAR, POTTER'S OFFICE IN BANK, STAIRS, UNCLE BILLY'S LIVING ROOM, ZUZU'S BEDROOM, BEDFORD FALLS STREET - WINTER, DOORWAY TO UNCLE BILLY'S OFFICE, OUTER OFFICE, BACK ROOM DRUGSTORE, BAILEY'S PRIVATE OFFICE, DRUGSTORE, PRESCRIPTION ROOM OF DRUGSTORE, RATION OFFICE, FROZEN RIVER AND HILL					
2. Mary	7/7/92	2/10/92	56 Days	54 5/8 Pgs.	\$0 Day
SCENES: 23, 21, 20, 50, 36, 35, 38, 51, 49, 47, 68, 70, 42, 46, 44, 37, 63, 39, 41, 74, 76, 72, 78, 80, 155, 156, 156, 166, 169, 119, 120, 121, 122, 124, 126, , 123, 171, 167, 168, 170, 84, 83, 5, 7, 13, 88					
SETS: STREET, TREE-LINED RESIDENTIAL STREET, HIGH SCHOOL GYM, BUILDING AND LOAN, BEDROOM WINDOW - HATCH HOME, DOORWAY, CAB, ERNIE'S CAB, FRONT HALL BAILEY HOME, GRANVILLE HOUSE, HALL, HALLWAY, HATCH HALL, HATCH HOME, OUTER OFFICE - BLDG. AND LOAN, PARLOR, MARTINI'S NEW HOUSE, SLUM STREET BEDFORD FALLS, STREET IN BAILEY PARK, BEDROOM - GEORGE AND MARY'S HOUSE, LIBRARY, BLUE MOON, ENTRANCE HALL, GEORGE'S LIVING ROOM, KITCHEN, LIVING ROOM, STAIRS, SITTING ROOM, DRUGSTORE, FRONT ROOM DRUGSTORE, TRAIN IN RAILROAD STATION					
3. Harry	7/7/92	5/10/92	40 Days	29 7/8 Pgs.	\$0 Day
SCENES: 23, 19, 20, 30, 31, 29, 47, 171, 104, 95, 3					
SETS: STREET, BAILEY DINING ROOM, HIGH SCHOOL GYM, FRONT PORCH - BAILEY HOME, HOUSE, TRAIN, FRONT HALL BAILEY HOME, LIVING ROOM, BEDFORD FALLS STREET - WINTER, READY ROOM ON AIRCRAFT CARRIER, FROZEN RIVER AND HILL					
4. Uncle Billy	7/7/92	6/10/92	48 Days	32 3/8 Pgs.	\$0 Day
SCENES: 23, 25, 26, 30, 28, 29, 54, 56, 58, 60, 62, 53, 64, 123, 171, 118, 117, 111, 105, 109, 107, 115, 112, 9, 91, 17					
SETS: STREET, BAILEY BUILDING AND LOAN OFFICE, OUTER OFFICE - BLDG. AND LOAN, FRONT PORCH - BAILEY HOME, RAILROAD STATION, TRAIN, GEORGE'S OFFICE, KITCHEN, LIVING ROOM, UNCLE BILLY'S LIVING ROOM, MAIN STREET BEDFORD FALLS, BANK, DOORWAY TO UNCLE BILLY'S OFFICE, STREET IN BEDFORD FALLS					
5. Mr. Potter	9/7/92	6/10/92	40 Days	19 Pgs.	\$0 Day
SCENES: 25, 79, 77, 164, 128, 107, 108, 110, 4, 10, 90, 55, 57, 59, 61					
SETS: BAILEY BUILDING AND LOAN OFFICE, POTTER'S OFFICE, POTTER'S OFFICE IN BANK, BANK, MAIN STREET BEDFORD FALLS, BAILEY'S PRIVATE OFFICE, DRAFT BOARD OFFICE, POTTER'S LIBRARY					
6. Mr. Gower	13/7/92	2/10/92	24 Days	16 Pgs.	\$0 Day
SCENES: 18, 171, 140, 142, 104, 12, 5, 6, 91					
SETS: GOWER'S DRUGSTORE, LIVING ROOM, NICK'S BAR, BEDFORD FALLS STREET - WINTER, BACK ROOM DRUGSTORE, DRUGSTORE, PRESCRIPTION ROOM OF DRUGSTORE, STREET IN BEDFORD FALLS					
7. Ernie	6/7/92	15/9/92	41 Days	21 6/8 Pgs.	\$0 Day
SCENES: 18, 50, 26, 69, 71, 51, 49, 47, 68, 70, 63, 147, 148, 144, 145, 146, 149, 151, 171, 104					
SETS: MAIN STREET, BUILDING AND LOAN, OUTER OFFICE - BLDG. AND LOAN, SIDE OF HOUSE, CAB, ERNIE'S CAB, FRONT HALL BAILEY HOME, GRANVILLE HOUSE, GEORGE'S HOUSE, STREET, DOORWAY, LIVING ROOM, BEDFORD FALLS STREET - WINTER					
8. Bert	6/7/92	1/10/92	54 Days	13 1/8 Pgs.	\$0 Day
SCENES: 18, 69, 71, 67, 158, 155, 156, 146, 149, 151, 171, 92					
SETS: MAIN STREET, SIDE OF HOUSE, BRIDGE OVER RIVER, LIBRARY, CAB, DOORWAY, LIVING ROOM, BATTLEFIELD					

Desglose de figuración

SHOOT DAY 1 -- lun., 6 juli 1992

Elderly Man

Total Pages: 1 7/8

Total Extras: 1

SHOOT DAY 2 -- mart., 7 juli 1992

Total Pages: 3 5/8

Total Extras:

SHOOT DAY 3 -- miér., 8 juli 1992

Total Pages: 6 3/8

Total Extras:

SHOOT DAY 4 -- juev., 9 juli 1992

Total Pages: 4 2/8

Total Extras:

SHOOT DAY 5 -- vier., 10 juli 1992

Total Pages: 6 3/8

Total Extras:

SHOOT DAY 6 -- lun., 13 juli 199212 Highschool Kids
3 Soda Jerks

Total Pages: 3/8

Total Extras: 15

SHOOT DAY 7 -- mart., 14 juli 1992100 High School Students
3 Dance Judges
Orchestra
Orchestra Leader
School Faculty

Total Pages: 6 1/8

Total Extras: 106

SHOOT DAY 8 -- miér., 15 juli 1992

Total Pages: 2 2/8

Total Extras:

SHOOT DAY 9 -- juev., 16 juli 1992

24 Anxious Bank Customers

Total Pages: 2 3/8

Total Extras: 24

SHOOT DAY 10 -- vier., 17 juli 1992

Total Pages: 1 1/8

Total Extras:

SHOOT DAY 11 -- lun., 20 juli 1992

Total Pages: 2 4/8

Total Extras:

SHOOT DAY 12 -- mart., 21 juli 19928 Train passengers
Girl

Total Pages: 1 6/8

Total Extras: 9

SHOOT DAY 13 -- miér., 22 juli 1992

Total Pages: 2

Total Extras:



Desglose de localizaciones

IT'S A WONDERFUL LIFE

Location & Contact List

<u>APARCAMIENTO</u>	Owner: Permit: Police: Notes:
<u>BAR CASA MAITE</u>	Owner: Permit: Police: Notes:
<u>BLOQUES VIVIENDAS</u>	Owner: Permit: Police: Notes:
<u>CAFETERIA</u>	Owner: Permit: Police: Notes:
<u>CALLE</u>	Owner: Permit: Police: Notes:
<u>CALLE MADRID ANTIGUO</u>	Owner: Permit: Police: Notes:
<u>CALLE PROSPERIDAD</u>	Owner: Permit: Police: Notes:
<u>CALLEJUELA</u>	Owner: Permit: Police: Notes:
<u>CALLES DE MADRID</u>	Owner: Permit: Police: Notes:
<u>CASA ANTIGUA</u>	Owner: Permit: Police: Notes:

Desglose de escenarios

Set Listing for "IT'S A WONDERFUL LIFE"

Page 1

BACK ROOM DRUGSTORE	Total Days Needed: 1
BAILEY BUILDING AND LOAN OFFICE	Total Days Needed: 1
BAILEY BUILDINGS AND LOAN SIGN OVER ENTRANCE	Total Days Needed: 1
BAILEY DINING ROOM	Total Days Needed: 1
BAILEY HOME	Total Days Needed: 1
BAILEY PARK	Total Days Needed: 1
BAILEY'S PRIVATE OFFICE	Total Days Needed: 1
BANK	Total Days Needed: 2
BATTLEFIELD	Total Days Needed: 1
BEDFORD FALLS	Total Days Needed: 1
BEDFORD FALLS STREET -- WINTER	Total Days Needed: 1
BEDFORD FALLS EMPORIUM	Total Days Needed: 1
BEDROOM -- GEORGE AND MARY'S HOUSE	Total Days Needed: 1
BEDROOM WINDOW -- HATCH HOME	Total Days Needed: 1
BLUE MOON	Total Days Needed: 1
BRIDGE AT RAILING	Total Days Needed: 1
BRIDGE OVER RIVER	Total Days Needed: 1
BUILDING AND LOAN	Total Days Needed: 1
BUILDING AND LOAN OFFICES	Total Days Needed: 1
CAB	Total Days Needed: 23
CEMETERY	Total Days Needed: 1
CHURCH	Total Days Needed: 1
CHURCH - ANOTHER ANGLE	Total Days Needed: 1
DOORWAY	Total Days Needed: 25
DOORWAY TO UNCLE BILLY'S OFFICE	Total Days Needed: 1
DRAFT BOARD OFFICE	Total Days Needed: 1
DRUGSTORE	Total Days Needed: 2
DUMP	Total Days Needed: 1
ENTRANCE HALL	Total Days Needed: 1
ERNIE'S CAB	Total Days Needed: 1
FACTORY	Total Days Needed: 1
FRONT HALL BAILEY HOME	Total Days Needed: 1
FRONT PORCH -- BAILEY HOME	Total Days Needed: 1
FRONT PORCH OF HOUSE	Total Days Needed: 1
FRONT ROOM DRUGSTORE	Total Days Needed: 1
FROZEN RIVER AND HILL	Total Days Needed: 1
GEORGE'S HOME	Total Days Needed: 1
GEORGE'S HOUSE	Total Days Needed: 1
GEORGE'S LIVING ROOM	Total Days Needed: 1
GEORGE'S OFFICE	Total Days Needed: 37
GOWER'S DRUGSTORE	Total Days Needed: 1
GRANVILLE HOUSE	Total Days Needed: 39
HALL	Total Days Needed: 1
HALLWAY	Total Days Needed: 1
HALLWAY GEORGE'S HOUSE	Total Days Needed: 1
HATCH HALL	Total Days Needed: 1
HATCH HOME	Total Days Needed: 1
HEAVEN	Total Days Needed: 1
HIGH SCHOOL GYM	Total Days Needed: 1
HOSPITAL	Total Days Needed: 1
HOUSE	Total Days Needed: 56
KITCHEN	Total Days Needed: 1
LIBRARY	Total Days Needed: 1
LIVING ROOM	Total Days Needed: 1
LUGGAGE SHOP	Total Days Needed: 1
MAIN STREET	Total Days Needed: 1
MAIN STREET BEDFORD FALLS	Total Days Needed: 56
MARTINI'S BAR	Total Days Needed: 10
MARTINI'S NEW HOUSE	Total Days Needed: 1

Day out of days (DOOD)

ANEXO VIII

Informes Programa
MovieMagic Budgeting®

Topsheet

(Resumen por grupos de gasto)

A DOLL'S HOUSE
A BUDGET CREATED ON "MOVIE MAGIC" BY SCREENPLAY SYSTEMS

SCREENPLAY SYSTEMS, INC.
 (818) 843-6557
 348 EAST OLIVE AVENUE, SUITE F
 BURBANK, CALIFORNIA 91502
 PRODUCER: HENRIK IBSEN
 DIRECTOR: IRA CHEKOV
 PRODUCTION MGR: LEE BROWN

EST. 24 DAYS SHOOT/2 DAYS TRAVEL
 EST. FILM STOCK - 110,000 FEET
 LOCATIONS: BURBANK, CALIFORNIA
 PRODUCTION NO. 007
 START DATE - 27 JUNE, 1985
 FINISH DATE - 24 JULY, 1985
 BUDGET DATE - 27 JUNE, 1985

Acct #	Category Title	Page	Total
801-00	STORY & RIGHTS	1	19.317
803-00	WRITING	1	52.181
805-00	PRODUCER & STAFF	1	112.000
807-00	DIRECTOR & STAFF	2	76.590
809-00	TALENT	2	264.871
	TOTAL ABOVE-THE-LINE		524.959
811-00	PRODUCTION STAFF	3	167.243
813-00	CAMERA	5	140.372
814-00	ART DEPT./SET DRESSING	7	37.184
815-00	SET CONSTRUCTION	7	51.200
816-00	SPECIAL EFFECTS	7	21.250
817-00	SET OPERATIONS	8	57.418
819-00	ELECTRICAL	9	71.874
821-00	SET DRESSING	10	51.120
823-00	ACTION PROPS	10	35.498
825-00	PICTURE VEHICLES	11	4.500
833-00	MAKEUP & HAIRDRESSING	11	35.562
835-00	SOUND (PRODUCTION)	12	31.764
837-00	LOCATIONS	13	322.936
839-00	TRANSPORTATION	15	69.370
841-00	FILM (PRODUCTION)	16	107.420
	TOTAL PRODUCTION		1.204.711
851-00	EDITING & PROJECTION	16	75.880
853-00	MUSIC	17	25.000
855-00	SOUND (POST PRODUCTION)	17	39.000
857-00	FILM	18	0
859-00	TITLES, OPTICALS, INSERTS	18	0
	TOTAL POST PRODUCTION		139.880
861-00	INSURANCE	18	66.000
866-00	UNIT PUBLICITY	18	5.500
867-00	GENERAL EXPENSES	18	88.300
	TOTAL OTHER		159.800
	Total Below-The-Line		1.504.391
	Total Above and Below-The-Line		2.029.350
	Completion Bond		130.368
-99	Total Fringes		153.458
	Grand Total		2.313.176

Chart of Accounts

(Nivel de cuentas de gasto)

A DOLL'S HOUSE

801-01 STORY RIGHTS PURCHASE

803-01 WRITER'S SALARIES
803-08 SUPPLIES & XEROXING

805-01 EXECUTIVE PRODUCER
805-01A PRODUCER
805-02 ASSOCIATE PRODUCER

807-01 DIRECTOR
807-04 SECRETARY

809-01 TALENT - ACTORS
809-04 STUNTS/STUNT COORDINATOR
809-10 CASTING DIRECTOR

811-01 PRODUCTION MANAGER
811-02 FIRST ASSISTANT DIRECTOR
811-03 SECOND ASSISTANT DIRECTOR
811-04 SCRIPT SUPERVISOR
811-05 PRODUCTION COORDINATOR

813-01 DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY
813-02 OPERATOR
813-02A EXTRA OPERATOR
813-03 FIRST ASS'T CAMERMAN
813-04 SECOND ASS'T CAMERMAN
813-07 EXTRA ASSISTANT CAMERAMAN

814-01 ART DIRECTOR
814-02 ASSISTANT ART DIRECTOR
814-05 DRAFTSMAN/SKETCH ARTIST

815-08 SET CONSTRUCTION LABOR
815-50 MATERIALS PUR/RENTALS

816-01 SFX COORDINATOR
816-02 SFX LABOR
816-30 SPECIAL CONSTRUCTION

817-01 KEY GRIP
817-02 2ND GRIP/DOLLY GRIP
817-03 COMPANY/EXTRA GRIPS-LOCAL
817-09 GRIP/ELECTRIC SWING-LOCAL

819-01 GAFFER
819-02 BESTBOY
819-03 COMPANY ELECTRICIANS
819-04 ELEC. RIG/STRIKE

821-01 SET DECORATOR
821-02 SET DRESSER/LEAD PERSON
821-03 SWING LABOR

823-01 PROPMASTER
823-02 ASSISTANT PROPMASTER
823-03 ADD'L PROP PERSON (LOCAL)

825-01 PICTURE VEHICLES
825-10 CAR CARRIERS

833-01 COMPANY MAKE-UP ARTIST
833-02 ASS'T MAKE-UP ARTIST
833-04 MAKE-UP SUPPLIES
833-12 COMPANY HAIRSTYLIST

Fringe, Globals, Subgroups Table

**(Índice de Márgenes, Globales y
Subgrupos)**

A DOLL'S HOUSE
Fringe Breakdown Summary

Fringe	%	Cutoff	Above		Post		Total
			The-Line	Prod.	Prod.	Other	
GENERAL FRINGES	15,50%	None	31.523	76.834	6.774	977	115.965
DGA	12%	None	8.315	0	0	0	8.315
DGA2	20,20%	None	0	13.839	0	0	13.655
WGA	11%	None	5.289	0	0	0	5.289
PGA	11%	None	0	0	0	0	0
SAG	11%	None	0	0	0	0	0
SEG	11%	None	0	0	0	0	0
SALES TAX	6,50%	None	0	2.601	0	0	2.601
AGENT FEES	10%	None	6.929	0	0	0	6.929
TEST	0,825%	None	704	0	0	0	704
Total			\$52.760	\$93.274	\$6.774	\$977	\$153.458

ANEXO VIII

Informes Programa
FilmMaker Software®



Orden de trabajo

Parte de *script*

SCRIPT SUPERVISORS REPORT

UNREGISTERED

<u>PRODUCTION COMPANY</u>	<u>PRODUCTION TITLE</u>	<u>DAY</u>	<u>WEATHER</u>	<u>DATE</u>
<u>CREW CALL</u>	<u>FIRST SHOT</u>	<u>1ST SHOT AFTER LUNCH</u>	<u>LAST SHOT OF DAY</u>	<u>WRAP</u>

		START DATE	FINISH DATE			
SCRIPT LOG	PAGES	SCENES	ADDED SCENES	RETAKEN SCENES	MINUTES	
SCRIPT TOTAL						
SHOT BEFORE					00:00	
SHOT TODAY						
TOTAL SHOT						
MEALS	1ST	2ND	3RD	REMARKS		
START						
FINISH						

SCRIPT SUPERVISOR'S SIGNATURE _____

SCHEDULED SCENES SHOT			ADVANCE SCENES SHOT				
X	SC. #	LOCATION - Description	PGS	X	SC. #	LOCATION - Description	PGS
<input type="checkbox"/>			↑	<input type="checkbox"/>			↑
							↓
			↓				↓

COVER SET SCENES SHOT			
X	SC. #	LOCATION - Description	PGS
<input type="checkbox"/>			↑
			↓

Parte diario de producción

Petty Cash

**(Recibo de adelanto de dinero a
justificar)**

PETTY CASH ADVANCE RECEIPT FOR ENVELOPE #1

PRODUCTION COMPANY _____ UNREGISTERED
PRODUCTION TITLE _____

Mon, Apr 7, 2003
DATE _____

EMPLOYEE _____ POSITION _____
PURPOSE _____

ADVANCE AMOUNT _____

EMPLOYEE hereby acknowledges receipt of above specified ADVANCE AMOUNT and hereby agrees to provide receipts to document expenditures. EMPLOYEE also hereby grants PRODUCTION COMPANY authority to deduct any undocumented expenditures from EMPLOYEE'S last paycheck.

EMPLOYEE SIGNATURE _____

APPROVED BY _____

CrewTime Card

(Control de tiempos E.Técnico)

UNREGISTERED

Phone: Fax:

Crew Time Card

NAME	SOCIAL SECURITY	GUAR HRS	RATE	WEEK ENDING	WORK STATE
LOAN OUT	FED ID	WAGE		REIMBURSEMENT	

WKDAY	DATE	DAY	ARRIVE	1ST MEAL		2ND MEAL		DISMISS	MEAL PNLTY	STD	1.5X	2X	2.5X	AMOUNT
				START	FINISH	START	FINISH							
SUN										0.0				
MON														
TUE														
WED														
THU														
FRI														
SAT														
TOTALS										0.0				

	PER DIEM	BOX RENTAL	RENTAL	MILEAGE	CAR ALLOWANCE	OTHER	ADVANCE	AMOUNT
TAXABLE								
TAX								
NON-TAX								
TOTALS								

CREW MEMBER'S SIGNATURE

PRODUCTION APPROVAL

ANEXO IX

Informes Programa *Produsoft*®

Guión por elementos

PELICULA:VIDAPORL TITULO:LA VIDA POR LA MUERTE
 LISTADOS DEL GUION : 1.- GUION POR ELEMENTOS

=====

ELEMENTO	T E X T O
010-CENTRO DGT	(LOC)MADRID (INT) (ATA) (NAT) CENTRO CONTROL D.G.TRAFICO
01A-TORRE CONTR	TORRE DE CONTROL
§SECUENCIA	EN LOS MONITORES SE VE EL TRAFICO EN LA CARRETERA QUE VA I AEROPUERTO DE BARAJAS A LA AUTOPISTA
#IMAGEN	Las imágenes electrónicas procedentes de diversos (D)panel-monitores-de-televisión-alineados, nos muestran escenas de tráfico en las inmediaciones de la carretera qu enlaza el aeropuerto madrileño con la autopista de Barajas (D)señal-de-tráfico-autopista-Barajas
020-AUTOPISTA B	(LOC)MADRID (EXT) (ATA) (NAT) AUTOPISTA DE BARAJAS
02A-AUTOPISTA B	AUTOPISTA DE BARAJAS
§SECUENCIA	UN LADRON ROBA UN COCHE FUNEBRE SUSTITUYENDO AL CONDUCTOR
#IMAGEN	Nuestra atención se centra en uno de los monitores. Una voz en off nos comenta lo que vemos en las imágenes: vemos cómo un (V)coche-fúnebre se detiene en el (D)semáfor situado a la entrada de la autopista (D)señal-de-tráfico-dirección-Madrid. Un hombre (F)LADRON que -dada la distancia a la que está colocada la cámara-, imposible identificar, se aproxima al coche fúnebre y, ant de que el semáforo se abra, sustituye al (F)CONDUCTOR-COCH que sale del vehículo. El coche fúnebre arranca y el conductor se queda junto a la acera moviendo sus brazos en actitud de reclamar auxilio.
CARGO-DGT-OFF	Todo ocurrió muy rápidamente...; tras amenazarle, el hombr obligó al conductor a abandonar el coche, se puso la gorra del conductor, e inmediatamente se dio a la fuga. Todos los movimientos y la duración del semáforo parecían perfectamente estudiados... (T01JUAN)gorra
010-CENTRO DGT	(LOC)MADRID (INT) (ATA) (NAT) CENTRO CONTROL D.G.TRAFICO
01A-TORRE CONTR	TORRE DE CONTROL

PELICULA:VIDAPORL TITULO:LA VIDA POR LA MUERTE
 LISTADOS DEL GUION : 1.- GUION POR ELEMENTOS

=====

C ELEMENTO	T E X T O
A \$SECUENCIA	CARGO-DGT* NARRA EL ROBO AL LOCUTOR QUE LE ENTREVISTA
A #IMAGEN	<p>Ya en imagen real, vemos que nos encontramos en una moderna torre de control perteneciente a la Dirección General de Tráfico. La voz que hemos oído narrar el suceso pertenece un alto cargo de la Dirección General que está siendo entrevistado por un locutor de TV. Un (F)CAMARA (M)graba-la-escena, está situado frente al locutor y su entrevistado. Detrás de ellos vemos en su totalidad el (D)panel-con-los-monitores-de-televisión que nos muestran imágenes de diferentes vías y carreteras de Madrid. Cuando el directivo acaba de hablar vemos que el locutor, mirando directamente al cámara, completa el informe. (T01CARGO-DGT)uniforme. (T01LOCUTOR)</p>
A LOCUTOR	<p>La naturalidad y rapidez con la que actuó el desconocido y posibilitado que este extraño robo haya tenido lugar con absoluta impunidad...</p>
2 030-CASA LAMBER	(LOC)MADRID (INT) (NOC) (EST) CASA DE ARIEL LAMBERT
2 03A-SALON	SALON DE LA CASA DE LAMBERT
2 \$SECUENCIA	LAMBERT* VE EN T.V. LA NOTICIA DEL ROBO DEL COCHE FUNEBRE
2 #IMAGEN	<p>ARIEL LAMBERT toma un (A)comida:café sentado (D)asiento en el salón de su casa; está mirando el (D)televisor. Nuestra atención se centra en las imágenes del mismo: vemos al mismo locutor de la secuencia anterior que continua con su informe... (T01LAMBERT)de-casa</p>
2 010-CENTRO DGT	(LOC)MADRID (INT) (ATA) (NAT) CENTRO CONTROL D.G.TRAFICO
2 01A-TORRE CONTR	TORRE DE CONTROL
2 \$SECUENCIA	LOCUTOR CONTINUA SU INFORME DESDE LA D.G.TRAFICO
2 LOCUTOR	<p>Hace tan sólo unos minutos que la Guardia Civil ha localizado el coche fúnebre vacío y abandonado en el mismo</p>

Desgloses

PELICULA:VIDAPORL TITULO:LA VIDA POR LA MUERTE
LISTADO DESGLOSE TOTAL: ORDENADO POR CLAVES DE DESGLOSE

ORIGEN	CLAVE SEC	ESCENARIO	ELEMENTO DESGLOSADO
G	A	49C 06B-EN PUERTO	(A)armazón
G	A	5 03C-SOTANO	(A)armazón-de-finos-hierros
G	A	41 24B-MUELLE ZODI	(A)armazón-de-hierro
G	A	32 19A-AUTOVIA GAL	(A) Baca-camión
G	A	4A 06A-EN ALTAMAR	(A)bidones-de-residuos
G	A	49 06B-EN PUERTO	(A)bidones-de-residuos
G	A	49B 06B-EN PUERTO	(A)bidones-de-residuos
G	A	37 21B-HAB.LAMBERT	(A)bidones-de-residuos-tóxicos
G	A	4B 03A-SALON	(A)bolígrafo
G	A	17 03E-HABI.SONIDO	(A)cables
G	A	31 18A-VAGON RESTA	(A)carta-ALVAR-fotocopia
G	A	34 21A-ZONAS COMUN	(A)carta-de-ALVAR
G	A	28 10C-ENTRADA.JUL	(A)cartera-de-mano
G	A	2 03A-SALON	(A)comida:café
G	A	26 14B-SALA Y BAR	(A)comida:copas-con-bebidas
G	A	43 21D-HA.SANTALLA	(A)comida:de-hotel
G	A	31 18A-VAGON RESTA	(A)comida:limonada
G	A	26 14B-SALA Y BAR	(A)comida:vaso-con-bebida
G	A	9 10A-SALON JULIA	(A)correa-al-perro
G	A	28 10B-HABIT.JULIA	(A)cámara-de-fotos
G	A	29 03A-SALON	(A)diapositiva-de-una-de-las-cartas-de-ALVAR
G	A	29 03A-SALON	(A)diapositivas-pantalla
G	A	29 03A-SALON	(A)diapositivas-proyector
G	A	15 07A-PECERA	(A)disco-Coral-AMAIA-cantando-Boga-boga
G	A	34 21A-ZONAS COMUN	(A)documentación-ecologista
G	A	13 03D-BIBLIOTECA	(A)encendedor
G	A	31 18A-VAGON RESTA	(A)encendedor
G	A	50 21B-HAB.LAMBERT	(A)equipaje
G	A	49E 06B-EN PUERTO	(A)extintores-y-mangueras
G	A	50 21B-HAB.LAMBERT	(A)fino-paño-blanco
G	A	37 21B-HAB.LAMBERT	(A)foto-Polaroid
G	A	39 24A-OF.MACRELLI	(A)foto-Polaroid
G	A	4 04A-INFORMATIVO	(A)foto-de-Alvar
G	A	4 04A-INFORMATIVO	(A)foto-de-Alvar-y-Mario-Macrelli-muertos
G	A	4B 03A-SALON	(A)grueso-volumen-de-tapas-de-cuero
G	A	50 21B-HAB.LAMBERT	(A)guantes-de-hilo
G	A	5 03C-SOTANO	(A)herramientas-de-todo-tipo
G	A	10 11A-CALLE JULIA	(A)libreta-de-Juan
G	A	28 10C-ENTRADA.JUL	(A)libreta-empleado-teléfonos
G	A	49 21B-HAB.LAMBERT	(A)mando-de-radio
G	A	41 21B-HAB.LAMBERT	(A)mando-de-radio-dirección:
G	A	50 21B-HAB.LAMBERT	(A)mando-de-radio-dirección;
G	A	37 21B-HAB.LAMBERT	(A)máquina-Polaroid
G	A	22 03E-HABI.SONIDO	(A)ordenador:ratón
G	A	22 03E-HABI.SONIDO	(A)ordenador:teclado
G	A	17 03E-HABI.SONIDO	(A)oscilógrafo
G	A	22 03E-HABI.SONIDO	(A)oscilógrafo
G	A	29 03A-SALON	(A)papel-cebolla
G	A	31 18A-VAGON RESTA	(A)paquete-de-cigarrillos

PELICULA:VIDAPORL TITULO:LA VIDA POR LA MUERTE
 LISTADO DESGLOSE TOTAL: ORDENADO POR CLAVES DE DESGLOSE

ORIGEN	CLAVE SEC	ESCENARIO	ELEMENTO DESGLOSADO
G	A	4B 03A-SALON	(A)páginas-en-blanco-libro
G	A	14 10B-HABIT.JULIA	(A)radio-de-Julia
G	A	42 21C-HAB. JULIA	(A)radio-de-Julia
G	A	13 03D-BIBLIOTECA	(A)radio-sintonizador-equipo-de-música
G	A	17 03E-HABI.SONIDO	(A)radio-sintonizadores-de-Lambert
G	A	16 10B-HABIT.JULIA	(A)radio-transistor-Julia
G	A	5 03C-SOTANO	(A)radio-transistor-de-Lambert
G	A	35 22A-COM. PUERTO	(A)redes-de-pesca
G	A	42 21C-HAB. JULIA	(A)reloj-Julia
G	A	31 18A-VAGON RESTA	(A)revista
G	A	17 03E-HABI.SONIDO	(A)sofisticados-aparatos-de-sonido
G	A	37 21B-HAB.LAMBERT	(A)telescopio
G	A	49 21B-HAB.LAMBERT	(A)telescopio
G	A	50 21B-HAB.LAMBERT	(A)telescopio
G	A	37 21B-HAB.LAMBERT	(A)telescopio-lentes
G	A	37 21B-HAB.LAMBERT	(A)telescopio-maletín
G	A	17 03E-HABI.SONIDO	(A)teléfono-auricular
G	A	11 10A-SALON JULIA	(A)teléfono-inalámbrico
G	A	11 10B-HABIT.JULIA	(A)teléfono-inalámbrico
G	A	20 03E-HABI.SONIDO	(A)teléfono-preparado-tapas-del-auricular
G	A	39 24A-OF.MACRELLI	(A)teléfonos-portátiles
G	A	13 03D-BIBLIOTECA	(A)un-puro
G	A	41 21B-HAB.LAMBERT	(A)walki-talki
G	A	41 24B-MUELLE ZODI	(A)walki-talki
G	A	47 24B-MUELLE ZODI	(A)walki-talki

G	D	11 10B-HABIT.JULIA	(D)GRAFISMO:cartas-con-el-remite-de-Alvar
G	D	14 10B-HABIT.JULIA	(D)GRAFISMO:cartas-de-ALVAR
G	D	16 10B-HABIT.JULIA	(D)GRAFISMO:cartas-de-ALVAR
G	D	28 10B-HABIT.JULIA	(D)GRAFISMO:cartas-de-ALVAR
G	D	31 18A-VAGON RESTA	(D)GRAFISMO:cartas-de-Alvar-atadas-y-escritas-en-italiano
G	D	4A 05A-MEETING ECO	(D)GRAFISMO:cartel-CODEME
G	D	34 21A-ZONAS COMUN	(D)GRAFISMO:carteles-ecologistas
G	D	26 14A-HALL JOY	(D)GRAFISMO:cartón-de-entrada-Joy
G	D	8 04B-PANORAMA AC	(D)GRAFISMO:carátula-de-cierre
G	D	10 11A-CALLE JULIA	(D)GRAFISMO:esquema-de-la-fachada-del-edificio
G	D	22 03E-HABI.SONIDO	(D)GRAFISMO:ficha-de-la-Compañía-telefónica
G	D	26 14A-HALL JOY	(D)GRAFISMO:folleto-Joy
G	D	22 03E-HABI.SONIDO	(D)GRAFISMO:gráfico-de-7-columnas;
G	D	8 04B-PANORAMA AC	(D)GRAFISMO:letrero-ECOLOGIA-VIDA-O-MUERTE
G	D	8 04B-PANORAMA AC	(D)GRAFISMO:letrero-PANORAMA-DE-ACTUALIDAD
G	D	37 21B-HAB.LAMBERT	(D)GRAFISMO:libreta-hotel-Toja-con-original-y-copia
G	D	26 14A-HALL JOY	(D)GRAFISMO:listas-de-invitados
G	D	49A 21D-HA.SANTYALLA	(D)GRAFISMO:nota-con-las-palabras-de-Changó
G	D	51 21F-VESTIBULO	(D)GRAFISMO:nota-con-las-últimas-palabras-de-CHANGO
G	D	45 21D-HA.SANTYALLA	(D)GRAFISMO:nota-de-Chango
G	D	46 21E-PASILLO HAB	(D)GRAFISMO:nota-de-Lambert-en-un-papel-arrugado-y-sucio
G	D	48 21C-HAB. JULIA	(D)GRAFISMO:nota-de-Lambert-escrita-con-lápiz
G	D	12 07A-PECERA	(D)GRAFISMO:nota-de-Marino:

ORIGEN	CLAVE	SEC	ESCENARIO	ELEMENTO DESGLOSADO
G	D	51	21F-VESTIBULO	(D)GRAPISMO:periódico-foto-instrumentos
G	D	51	21F-VESTIBULO	(D)GRAPISMO:periódico-informa-sabotaje-zodiac-Alvar
G	D	25	13A-FACHADA JOY	(D)GRAPISMO:reservada-la-entrada
G	D	22	03E-HABI.SONIDO	(D)GRAPISMO:resistencia-dibujada
G	D	37	21B-HAB.LAMBERT	(D)GRAPISMO:sobre-para-Macrelli
G	D	7	08A-DESPAC.JUEZ	(D)GRAPISMO:un-informe
G	D	7	08A-DESPAC.JUEZ	(D)GRAPISMO:una-carpeta
G	D	26	14D-CABINA W.C.	(D)WC-señoras
G	D	27	15A-HABI.ISABEL	(D)antigua-y-gran-cama
G	D	37	21B-HAB.LAMBERT	(D)armario
G	D	28	10C-ENTRADA.JUL	(D)ascensor
G	D	2	03A-SALON	(D)asiento
G	D	7	08A-DESPAC.JUEZ	(D)asiento
G	D	8	04B-PANORAMA AC	(D)asientos-4
G	D	26	14B-SALA Y BAR	(D)asientos-sólo-para-dos-personas
G	D	4B	03A-SALON	(D)atril
G	D	27	15A-HABI.ISABEL	(D)blancas-sábanas
G	D	49B	06B-EN PUERTO	(D)botes-salvavidas
G	D	49D	06B-EN PUERTO	(D)botes-salvavidas
G	D	49E	06B-EN PUERTO	(D)botes-salvavidas
G	D	10	11A-CALLE JULIA	(D)cabina-de-teléfono
G	D	47	24B-MUELLE ZODI	(D)cabina-telefónica
G	D	11	10B-HABIT.JULIA	(D)cajón-de-una-consola
G	D	27	15A-HABI.ISABEL	(D)cama
G	D	42	21C-HAB. JULIA	(D)cama
G	D	48	21C-HAB. JULIA	(D)cama
G	D	45	21D-HA.SANTALLA	(D)cama
G	D	37	21B-HAB.LAMBERT	(D)carrito-Lambert
G	D	43	21D-HA.SANTALLA	(D)carrito-Santalla
G	D	8	04B-PANORAMA AC	(D)cámaras-estudio-TV
G	D	26	14A-HALL JOY	(D)decoración-de-la-entrada
G	D	33	20A-ESCAL.AVION	(D)escalerilla
G	D	40	20A-ESCAL.AVION	(D)escalerilla
G	D	4A	05A-MEETING ECO	(D)escenario-meeting
G	D	30	17A-AULA	(D)estrado
G	D	25	13A-FACHADA JOY	(D)guarecida-puerta-de-la-sala
G	D	18	10B-HABIT.JULIA	(D)guía-teléfono-Madrid
G	D	26	14C-SER.SEÑORAS	(D)letrero-WC
G	D	26	14C-SER.SEÑORAS	(D)letrero-servicio-de-mujeres
G	D	8	04B-PANORAMA AC	(D)mesa
G	D	7	08A-DESPAC.JUEZ	(D)mesa
G	D	26	14B-SALA Y BAR	(D)mesa
G	D	31	18A-VAGON RESTA	(D)mesa
G	D	5	03C-SOTANO	(D)mesa-de-trabajo
G	D	30	17A-AULA	(D)mesa-dispuesta-para-meeting
G	D	34	21A-ZONAS COMUN	(D)mesas
G	D	26	14B-SALA Y BAR	(D)mesas-juntas-4
G	D	26	14A-HALL JOY	(D)mesita-del-hall-cubierta-por-un-mantel-de-terciopelo
G	D	15	07A-PECERA	(D)micrófono:

ORIGEN	CLAVE SEC	ESCENARIO	ELEMENTO DESGLOSADO
G	D	9 10A-SALON JULIA	(D)muebles-buenos-y-alfombras-viejas
G	D	36 24B-MUELLE ZODI	(D)muelle-de-palos
G	D	46 21E-PASILLO HAB	(D)número-de-la-habitación
G	D	1A 01A-TORRE CONTR	(D)panel-con-los-monitores-de-televisión
G	D	5 03C-SOTANO	(D)panel-herramientas
G	D	1 01A-TORRE CONTR	(D)panel-monitores-de-televisión-alineados
G	D	45 21D-HA.SANTALLA	(D)pequeña-mesa
G	D	10 11A-CALLE JULIA	(D)persiana:
G	D	1 02A-AUTOPISTA B	(D)semáforo
G	D	1 01A-TORRE CONTR	(D)señal-de-tráfico-autopista-Barajas
G	D	1 02A-AUTOPISTA B	(D)señal-de-tráfico-dirección-Madrid
G	D	25 12A-COCHÉ POLIC	(D)señal-tráfico-Plaza-de-la-Opera
G	D	2A 03A-SALON	(D)sillón
G	D	13 03D-BIBLIOTECA	(D)sillón
G	D	9 10A-SALON JULIA	(D)sofá;
G	D	2 03A-SALON	(D)televisor
G	D	4 03A-SALON	(D)televisor
G	D	4B 03A-SALON	(D)televisor
G	D	4A 03A-SALON	(D)televisor-Lambert
G	D	48 21C-HAB. JULIA	(D)teléfono-Habitación-Toja-de-Julia
G	D	23 10B-HABIT.JULIA	(D)teléfono-Julia
G	D	28 10B-HABIT.JULIA	(D)teléfono-Julia
G	D	18 10B-HABIT.JULIA	(D)teléfono-Julia;
G	D	5 03C-SOTANO	(D)teléfono-Lambert
G	D	24 07A-PECERA	(D)teléfono-con-piloto
G	D	44 07A-PECERA	(D)teléfono-con-piloto
G	D	6 07A-PECERA	(D)teléfono-parpadea-un-piloto
G	D	39 24A-OP.MACRELLI	(D)terrazza
G	D	2A 03A-SALON	(D)ventana-entreabierta
G	D	10 11A-CALLE JULIA	(D)visillos-de-la-ventana

ORIGEN	CLAVE	SEC	ESCENARIO	ELEMENTO DESGLOSADO
G	T	25	13A-FACHADA JOY	(T01AGENTE 1)de-policia
G	T	6	07A-PECERA	(T01ALCATRAZ)traje-emisora
G	T	4A	05A-MEETING ECO	(T01ALVAR)traje-de-meeting
G	T	49B	06B-EN PUERTO	(T01CAPITAN)
G	T	49D	06B-EN PUERTO	(T01CAPITAN)
G	T	49E	06B-EN PUERTO	(T01CAPITAN)
G	T	49	06B-EN PUERTO	(T01CAPITAN)de-uniforme
G	T	1A	01A-TORRE CONTR	(T01CARGO-DGT)uniforme
G	T	4A	04A-INFORMATIVO	(T01CORRESPONSAL RO)
G	T	8	04B-PANORAMA AC	(T01DR.GOMEZ CASTRO)programa-tv
G	T	39	24A-OF.MACRELLI	(T01HOMBRE MAYOR)de-reunión
G	T	8	04B-PANORAMA AC	(T01ISABEL GALAN)presentadora
G	T	7	08A-DESPAC.JUEZ	(T01JAVIER PRADA)de-juzgado
G	T	4	03A-SALON	(T01JUAN)
G	T	4A	03A-SALON	(T01JUAN)
G	T	1	02A-AUTOPISTA B	(T01JUAN)gorra
G	T	3	03B-GARAJE	(T01JUAN)gorra-de-plato-con-la-enseña-de-una-funeraria
G	T	7	08A-DESPAC.JUEZ	(T01JULIA)de-juzgado
G	T	4	03A-SALON	(T01LAMBERT)
G	T	2A	03A-SALON	(T01LAMBERT)
G	T	4A	03A-SALON	(T01LAMBERT)
G	T	4B	03A-SALON	(T01LAMBERT)
G	T	3	03B-GARAJE	(T01LAMBERT)
G	T	2	03A-SALON	(T01LAMBERT)de-casa
G	T	2	01A-TORRE CONTR	(T01LOCUTOR)
G	T	1A	01A-TORRE CONTR	(T01LOCUTOR)
G	T	11	10A-SALON JULIA	(T01MADRE JULIA)
G	T	11	10B-HABIT.JULIA	(T01MADRE JULIA)
G	T	9	10A-SALON JULIA	(T01MADRE JULIA)traje-de-casa
G	T	6	07A-PECERA	(T01MARINO)traje-emisora
G	T	49B	06B-EN PUERTO	(T01OFICIAL)
G	T	49D	06B-EN PUERTO	(T01OFICIAL)
G	T	49E	06B-EN PUERTO	(T01OFICIAL)
G	T	49	06B-EN PUERTO	(T01OFICIAL)de-uniforme
G	T	7	08A-DESPAC.JUEZ	(T01QUINTERO)de-juez
G	T	26	14A-HALL JOY	(T01RELACIONES PUBL)
G	T	7	08A-DESPAC.JUEZ	(T01SANTALLA)de-juzgado
G	T	7	08A-DESPAC.JUEZ	(T01SECRETARIA)de-secretaria
G	T	15	07A-PECERA	(T02ALCATRAZ)
G	T	19	07A-PECERA	(T02ALCATRAZ)
G	T	21	07A-PECERA	(T02ALCATRAZ)
G	T	24	07A-PECERA	(T02ALCATRAZ)
G	T	12	07A-PECERA	(T02ALCATRAZ)traje-emisora-2
G	T	4A	06A-EN ALTAMAR	(T02ALVAR)piloto-de-zodiac
G	T	49B	06B-EN PUERTO	(T02HOMBRE MAYOR)
G	T	49D	06B-EN PUERTO	(T02HOMBRE MAYOR)
G	T	49E	06B-EN PUERTO	(T02HOMBRE MAYOR)
G	T	49	06B-EN PUERTO	(T02HOMBRE MAYOR)de-abrigo
G	T	26	14C-SER.SENORAS	(T02ISABEL GALAN)
G	T	27	15A-HABI.ISABEL	(T02ISABEL GALAN)

PELICULA:VIDAPORL TITULO:LA VIDA POR LA MUERTE
 LISTADO DESGLOSE TOTAL: ORDENADO POR CLAVES DE DESGLOSE

ORIGEN	CLAVE	SEC	ESCENARIO	ELEMENTO DESGLOSADO
G	T	27	16A-FACHADA ISA (T02ISABEL GALAN)	
G	T	26	14B-SALA Y BAR (T02ISABEL GALAN)	deslumbrantemente-guapa
G	T	26	14B-SALA Y BAR (T02ISABEL GALAN)	falda-de-seda
G	T	30	17A-AULA (T02JAVIER PRADA)	de-meeting
G	T	10	11A-CALLE JULIA (T02JUAN)	los-zapatos-y-las-piernas
G	T	10	11A-CALLE JULIA (T02JULIA)	
G	T	9	10A-SALON JULIA (T02JULIA)	traje-de-salir
G	T	5	03C-SOTANO (T02LAMBERT)	traje-de-mecánico
G	T	28	10B-HABIT.JULIA (T02MADRE JULIA)	
G	T	28	10D-PASILLO.JUL (T02MADRE JULIA)	
G	T	28A	10D-PASILLO.JUL (T02MADRE JULIA)	
G	T	28	10C-ENTRADA.JUL (T02MADRE JULIA)	traje-de-casa-2
G	T	19	07A-PECERA (T02MARINO)	
G	T	15	07A-PECERA (T02MARINO)	traje-emisora-2
G	T	8	04B-PANORAMA AC (T02SANTALLA)	programa-tv
G	T	25	13A-FACHADA JOY (T03ALCATRAZ)	
G	T	26	14A-HALL JOY (T03ALCATRAZ)	
G	T	26	14B-SALA Y BAR (T03ALCATRAZ)	
G	T	25	12A-COCHE POLIC (T03ALCATRAZ)	de-fiesta
G	T	49B	06B-EN PUERTO (T03ALVAR)	
G	T	49D	06B-EN PUERTO (T03ALVAR)	
G	T	49E	06B-EN PUERTO (T03ALVAR)	
G	T	49C	06B-EN PUERTO (T03ALVAR)	de-cadaver-en-zodiac
G	T	40	20A-ESCAL.AVION (T03ISABEL GALAN)	bellísima
G	T	41	21A-ZONAS COMUN (T03JAVIER PRADA)	
G	T	38	21C-HAB. JULIA (T03JAVIER PRADA)	
G	T	35	22A-COM. PUERTO (T03JAVIER PRADA)	
G	T	34	21A-ZONAS COMUN (T03JAVIER PRADA)	de-ecologista
G	T	20	03E-HABI.SONIDO (T03JUAN)	
G	T	17	03E-HABI.SONIDO (T03JUAN)	en-laboratorio
G	T	14	10B-HABIT.JULIA (T03JULIA)	
G	T	16	10B-HABIT.JULIA (T03JULIA)	
G	T	18	10B-HABIT.JULIA (T03JULIA)	
G	T	23	10B-HABIT.JULIA (T03JULIA)	
G	T	11	10B-HABIT.JULIA (T03JULIA)	ropa-de-dormir
G	T	13	03D-BIBLIOTECA (T03LAMBERT)	de-casa
G	T	44	07A-PECERA (T03MARINO)	
G	T	25	13A-FACHADA JOY (T03SANTALLA)	
G	T	26	14A-HALL JOY (T03SANTALLA)	
G	T	26	14B-SALA Y BAR (T03SANTALLA)	
G	T	26	14C-SER.SEÑORAS (T03SANTALLA)	
G	T	27	16A-FACHADA ISA (T03SANTALLA)	
G	T	25	12A-COCHE POLIC (T03SANTALLA)	de-servicio
G	T	27	15A-HABI.ISABEL (T03SANTALLA)	terminando-de-vestir
G	T	44	07A-PECERA (T04ALCATRAZ)	traje-emisora-3
G	T	45	21D-HA.SANTALLA (T04ISABEL GALAN)	
G	T	43	21D-HA.SANTALLA (T04ISABEL GALAN)	de-noche
G	T	49C	24B-MUELLE ZODI (T04JAVIER PRADA)	
G	T	49D	24B-MUELLE ZODI (T04JAVIER PRADA)	
G	T	49	24B-MUELLE ZODI (T04JAVIER PRADA)	de-zodiac

PELICULA:VIDAPORL TITULO:LA VIDA POR LA MUERTE
LISTADO DESGLOSE TOTAL: ORDENADO POR CLAVES DE DESGLOSE

ORIGEN	CLAVE	SEC	ESCENARIO	ELEMENTO DESGLOSADO
G	1	26	14B-SALA Y BAR	ACTRIZ
G	1	25	12A-COCHE POLIC	AGENTE 1
G	1	25	13A-FACHADA JOY	AGENTE 1
G	1	6	07A-PECERA	ALCATRAZ
G	1	12	07A-PECERA	ALCATRAZ
G	1	15	07A-PECERA	ALCATRAZ
G	1	19	07A-PECERA	ALCATRAZ
G	1	21	07A-PECERA	ALCATRAZ
G	1	24	07A-PECERA	ALCATRAZ
G	1	44	07A-PECERA	ALCATRAZ
G	1	25	12A-COCHE POLIC	ALCATRAZ
G	1	25	13A-FACHADA JOY	ALCATRAZ
G	1	26	14A-HALL JOY	ALCATRAZ
G	1	26	14B-SALA Y BAR	ALCATRAZ
G	1	5	03C-SOTANO	ALCATRAZ-OFF
G	1	22	03E-HABI.SONIDO	ALCATRAZ-OFF
G	1	14	10B-HABIT.JULIA	ALCATRAZ-OFF
G	1	42	21C-HAB. JULIA	ALCATRAZ-OFF
G	1	39	24A-OF.MACRELLI	ALCATRAZ-OFF
G	1	4A	05A-MEETING ECO	ALVAR
G	1	4A	06A-EN ALTAMAR	ALVAR
G	1	49B	06B-EN PUERTO	ALVAR
G	1	49C	06B-EN PUERTO	ALVAR
G	1	49D	06B-EN PUERTO	ALVAR
G	1	49E	06B-EN PUERTO	ALVAR
G	1	49	06B-EN PUERTO	CAPITAN
G	1	49B	06B-EN PUERTO	CAPITAN
G	1	49D	06B-EN PUERTO	CAPITAN
G	1	49E	06B-EN PUERTO	CAPITAN
G	1	1A	01A-TORRE CONTR	CARGO-DGT
G	1	1	02A-AUTOPISTA B	CARGO-DGT-OFF
G	1	6	07A-PECERA	CHANGO-OFF
G	1	15	07A-PECERA	CHANGO-OFF
G	1	44	07A-PECERA	CHANGO-OFF
G	1	11	10B-HABIT.JULIA	CHANGO-OFF
G	1	48	21C-HAB. JULIA	CHANGO-OFF
G	1	51	21F-VESTIBULO	CHANGO-OFF
G	1	4A	04A-INFORMATIVO	CORRESPONSAL RO
G	1	8	04B-PANORAMA AC	DR.GOMEZ CASTRO
G	1	49	06B-EN PUERTO	HOMBRE MAYOR
G	1	49B	06B-EN PUERTO	HOMBRE MAYOR
G	1	49D	06B-EN PUERTO	HOMBRE MAYOR
G	1	49E	06B-EN PUERTO	HOMBRE MAYOR
G	1	39	24A-OF.MACRELLI	HOMBRE MAYOR
G	1	8	04B-PANORAMA AC	ISABEL GALAN
G	1	26	14B-SALA Y BAR	ISABEL GALAN
G	1	26	14C-SER.SEÑORAS	ISABEL GALAN
G	1	27	15A-HABI.ISABEL	ISABEL GALAN
G	1	27	16A-FACHADA ISA	ISABEL GALAN
G	1	40	20A-ESCAL.AVION	ISABEL GALAN

PELICULA:VIDAPORL TITULO:LA VIDA POR LA MUERTE
LISTADO DESGLOSE TOTAL: ORDENADO POR CLAVES DE DESGLOSE

ORIGEN	CLAVE	SEC	ESCENARIO	ELEMENTO DESGLOSADO
G	1	43	21D-HA.SANTALLA	ISABEL GALAN
G	1	45	21D-HA.SANTALLA	ISABEL GALAN
G	1	7	08A-DESPAC.JUEZ	JAVIER PRADA
G	1	30	17A-AULA	JAVIER PRADA
G	1	34	21A-ZONAS COMUN	JAVIER PRADA
G	1	41	21A-ZONAS COMUN	JAVIER PRADA
G	1	38	21C-HAB. JULIA	JAVIER PRADA
G	1	35	22A-COM. PUERTO	JAVIER PRADA
G	1	49	24B-MUELLE ZODI	JAVIER PRADA
G	1	49C	24B-MUELLE ZODI	JAVIER PRADA
G	1	49D	24B-MUELLE ZODI	JAVIER PRADA
G	1	4	03A-SALON	JUAN
G	1	4A	03A-SALON	JUAN
G	1	3	03B-GARAJE	JUAN
G	1	17	03E-HABI.SONIDO	JUAN
G	1	20	03E-HABI.SONIDO	JUAN
G	1	28A	10D-PASILLO.JUL	JUAN
G	1	10	11A-CALLE JULIA	JUAN
G	1	32	19A-AUTOVIA GAL	JUAN
G	1	36	24B-MUELLE ZODI	JUAN
G	1	41	24B-MUELLE ZODI	JUAN
G	1	47	24B-MUELLE ZODI	JUAN
G	1	49A	24B-MUELLE ZODI	JUAN
G	1	49D	06B-EN PUERTO	JULIA
G	1	49E	06B-EN PUERTO	JULIA
G	1	7	08A-DESPAC.JUEZ	JULIA
G	1	9	10A-SALON JULIA	JULIA
G	1	11	10B-HABIT.JULIA	JULIA
G	1	14	10B-HABIT.JULIA	JULIA
G	1	16	10B-HABIT.JULIA	JULIA
G	1	18	10B-HABIT.JULIA	JULIA
G	1	23	10B-HABIT.JULIA	JULIA
G	1	10	11A-CALLE JULIA	JULIA
G	1	30	17A-AULA	JULIA
G	1	31	18A-VAGON RESTA	JULIA
G	1	34	21A-ZONAS COMUN	JULIA
G	1	37	21B-HAB.LAMBERT	JULIA
G	1	38	21C-HAB. JULIA	JULIA
G	1	42	21C-HAB. JULIA	JULIA
G	1	48	21C-HAB. JULIA	JULIA
G	1	35	22A-COM. PUERTO	JULIA
G	1	49	24B-MUELLE ZODI	JULIA
G	1	49C	24B-MUELLE ZODI	JULIA
G	1	49D	24B-MUELLE ZODI	JULIA
G	1	22	03E-HABI.SONIDO	JULIA-OFF
G	1	21	07A-PECERA	JULIA-OFF
G	1	2	03A-SALON	LAMBERT
G	1	4	03A-SALON	LAMBERT
G	1	29	03A-SALON	LAMBERT
G	1	2A	03A-SALON	LAMBERT

PELICULA:VIDAPORL TITULO:LA VIDA POR LA MUERTE
LISTADO DESGLOSE TOTAL: ORDENADQ POR CLAVES DE DESGLOSE

ORIGEN	CLAVE	SEC	ESCENARIO	ELEMENTO DESGLOSADO
G	1	4A	03A-SALON	LAMBERT
G	1	4B	03A-SALON	LAMBERT
G	1	3	03B-CARAJE	LAMBERT
G	1	5	03C-SOTANO	LAMBERT
G	1	13	03D-BIBLIOTECA	LAMBERT
G	1	17	03E-HABI.SONIDO	LAMBERT
G	1	20	03E-HABI.SONIDO	LAMBERT
G	1	22	03E-HABI.SONIDO	LAMBERT
G	1	28	10B-HABIT.JULIA	LAMBERT
G	1	28	10C-ENTRADA.JUL	LAMBERT
G	1	28	10D-PASILLO.JUL	LAMBERT
G	1	28A	10D-PASILLO.JUL	LAMBERT
G	1	31	18A-VAGON RESTA	LAMBERT
G	1	37	21B-HAB.LAMBERT	LAMBERT
G	1	41	21B-HAB.LAMBERT	LAMBERT
G	1	49	21B-HAB.LAMBERT	LAMBERT
G	1	50	21B-HAB.LAMBERT	LAMBERT
G	1	49D	21B-HAB.LAMBERT	LAMBERT
G	1	46	21E-PASILLO HAB	LAMBERT
G	1	47	24B-MUELLE ZODI	LAMBERT-OFF
G	1	2	01A-TORRE CONTR	LOCUTOR
G	1	1A	01A-TORRE CONTR	LOCUTOR
G	1	9	10A-SALON JULIA	MADRE JULIA
G	1	11	10A-SALON JULIA	MADRE JULIA
G	1	11	10B-HABIT.JULIA	MADRE JULIA
G	1	28	10B-HABIT.JULIA	MADRE JULIA
G	1	28	10C-ENTRADA.JUL	MADRE JULIA
G	1	28	10D-PASILLO.JUL	MADRE JULIA
G	1	28A	10D-PASILLO.JUL	MADRE JULIA
G	1	6	07A-PECERA	MARINO
G	1	15	07A-PECERA	MARINO
G	1	19	07A-PECERA	MARINO
G	1	44	07A-PECERA	MARINO
G	1	49	06B-EN PUERTO	OFICIAL
G	1	49B	06B-EN PUERTO	OFICIAL
G	1	49D	06B-EN PUERTO	OFICIAL
G	1	49E	06B-EN PUERTO	OFICIAL
G	1	7	08A-DESPAC.JUEZ	QUINTERO
G	1	26	14A-HALL JOY	RELACIONES PUBL
G	1	8	04B-PANORAMA AC	SANTALLA
G	1	7	08A-DESPAC.JUEZ	SANTALLA
G	1	25	12A-COCHE POLIC	SANTALLA
G	1	25	13A-FACHADA JOY	SANTALLA
G	1	26	14A-HALL JOY	SANTALLA
G	1	26	14B-SALA Y BAR	SANTALLA
G	1	26	14C-SER.SEÑORAS	SANTALLA
G	1	27	15A-HABI.ISABEL	SANTALLA
G	1	27	16A-FACHADA ISA	SANTALLA
G	1	33	20A-ESCAL.AVION	SANTALLA
G	1	40	20A-ESCAL.AVION	SANTALLA

PELICULA:VIDAPORL TITULO:LA VIDA POR LA MUERTE
 LISTADO DESGLOSE TOTAL: ORDENADO POR CLAVES DE DESGLOSE

ORIGEN	CLAVE	SEC	ESCENARIO	ELEMENTO DESGLOSADO
G	1	43	21D-HA.SANTALLA	SANTALLA
G	1	45	21D-HA.SANTALLA	SANTALLA
G	1	49A	21D-HA.SANTALLA	SANTALLA
G	1	51	21F-VESTIBULO	SANTALLA
G	1	35	22A-COM. PUERTO	SANTALLA
G	1	39	24A-OF.MACRELLI	SANTALLA
G	1	49D	24B-MUELLE ZODI	SANTALLA
G	1	7	08A-DESPAC.JUEZ	SECRETARIA

G	F	26	14A-HALL JOY	(F)12AGLOMERACION
G	F	30	17A-AULA	(F)12ECOLOGISTAS
G	F	34	21A-ZONAS COMUN	(F)12ECOLOGISTAS
G	F	26	14B-SALA Y BAR	(F)12INVITADOS-MESAS
G	F	8	04B-PANORAMA AC	(F)25PUBLICO-ASISTENTE
G	F	33	20A-ESCAL.AVION	(F)2AGENTES-PAISANO
G	F	39	24A-OF.MACRELLI	(F)2AGENTES-PAISANO
G	F	26	14A-HALL JOY	(F)2AZAFATAS-CANAL10
G	F	26	14B-SALA Y BAR	(F)2CARAS-FAMOSAS
G	F	49	06B-EN PUERTO	(F)2DIRECTIVOS-MACRELLI
G	F	49B	06B-EN PUERTO	(F)2DIRECTIVOS-MACRELLI
G	F	39	24A-OF.MACRELLI	(F)2DIRECTIVOS-MACRELLI
G	F	33	20A-ESCAL.AVION	(F)2MALETEROS
G	F	30	17A-AULA	(F)3DIRIGENTES-CODEME
G	F	41	21A-ZONAS COMUN	(F)3DIRIGENTES-CODEME
G	F	38	21C-HAB. JULIA	(F)3DIRIGENTES-CODEME
G	F	35	22A-COM. PUERTO	(F)3DIRIGENTES-CODEME
G	F	49	24B-MUELLE ZODI	(F)3DIRIGENTES-CODEME
G	F	49C	24B-MUELLE ZODI	(F)3DIRIGENTES-CODEME
G	F	49D	24B-MUELLE ZODI	(F)3DIRIGENTES-CODEME
G	F	8	04B-PANORAMA AC	(F)3INVITADOS-TV
G	F	26	14A-HALL JOY	(F)6INVITADOS-ENTRADA
G	F	40	20A-ESCAL.AVION	(F)6PASAJEROS
G	F	33	20A-ESCAL.AVION	(F)8PASAJE
G	F	25	12A-COCHE POLIC	(F)AGENTE-2
G	F	25	13A-FACHADA JOY	(F)AGENTE-2
G	F	1A	01A-TORRE CONTR	(F)CAMARA
G	F	1	02A-AUTOPISTA B	(F)CONDUCTOR-COCHE
G	F	1	02A-AUTOPISTA B	(F)LADRON
G	F	8	04B-PANORAMA AC	(F)REGIDOR

G	T	26	14B-SALA Y BAR	(T01ACTRIZ)
G	T	25	12A-COCHE POLIC	(T01AGENTE 1)

PELICULA:VIDAPORL TITULO:LA VIDA POR LA MUERTE
LISTADO DESGLOSE TOTAL: ORDENADO POR CLAVES DE DESGLOSE

ORIGEN	CLAVE	SEC	ESCENARIO	ELEMENTO DESGLOSADO
G	E	4A	06A-EN ALTAMAR	(E)3DOBLES-CODEME
G	E	49E	06B-EN PUERTO	(E)3DOBLES-CODEME
G	E	49D	24B-MUELLE ZODI	(E)3DOBLES-CODEME
G	E	4A	06A-EN ALTAMAR	(E)DOBLE-ALVAR
G	E	49B	06B-EN PUERTO	(E)DOBLE-ALVAR
G	E	49D	06B-EN PUERTO	(E)DOBLE-ALVAR
G	E	49E	06B-EN PUERTO	(E)DOBLE-ALVAR
G	E	49B	24B-MUELLE ZODI	(E)DOBLE-ALVAR
G	E	49D	24B-MUELLE ZODI	(E)DOBLE-JAVIER
G	E	49D	24B-MUELLE ZODI	(E)DOBLE-JULIA

G	M	49C	06B-EN PUERTO	(M)A-través-del-telescopio
G	M	49E	06B-EN PUERTO	(M)Impresionada-sobre-el-fuego
G	M	4A	06A-EN ALTAMAR	(M)Steadicam
G	M	49B	06B-EN PUERTO	(M)Steadicam
G	M	49D	06B-EN PUERTO	(M)Steadicam
G	M	49E	06B-EN PUERTO	(M)Steadicam
G	M	49B	24B-MUELLE ZODI	(M)Steadicam
G	M	49D	24B-MUELLE ZODI	(M)Steadicam
G	M	49E	06B-EN PUERTO	(M)a-traves-del-telescopio
G	M	49B	06B-EN PUERTO	(M)avanza-a-toda-velocidad
G	M	4A	05A-MEETING ECO	(M)concurrida-y-enfervorizada-audiencia
G	M	50	21B-HAB.LAMBERT	(M)efecto-de-obtención-de-una-cámara-de-fotos-congela
G	M	8	04B-PANORAMA AC	(M)focos-del-estudio-se-apagan
G	M	27	15A-HABI.ISABEL	(M)frio-y-brumoso-amanecer-de-la-ciudad
G	M	49E	06B-EN PUERTO	(M)girando-a-toda-velocidad-alrededor-del-barco
G	M	49D	06B-EN PUERTO	(M)girar-en-torno-a-el-barco
G	M	1A	01A-TORRE CONTR	(M)graba-la-escena
G	M	8	04B-PANORAMA AC	(M)iluminado-por-la-luz-convencional
G	M	50	21B-HAB.LAMBERT	(M)la-imagen-de-la-habitación-virándola-a-blanco-y-negro
G	M	27	15A-HABI.ISABEL	(M)llegada-del-amanecer
G	M	10	11A-CALLE JULIA	(M)luz-de-una-de-las-ventanas-de-la-fachada-se-enciende
G	M	4A	06A-EN ALTAMAR	(M)pasa-una-y-otra-vez-junto-a-la-amura

G	Q	26	14B-SALA Y BAR	(Q)ALCATRAZ-trémulo-aún-demudada-la-color
G	Q	27	15A-HABI.ISABEL	(Q)ISABEL-tiene-un-aspecto-curiosamente-más-infantil
G	Q	27	15A-HABI.ISABEL	(Q)ISABEL-y-SANTALLA-hacen-el-amor
G	Q	37	21B-HAB.LAMBERT	(Q)JULIA-tiene-el-aspecto-derrotado
G	Q	34	21A-ZONAS COMUN	(Q)aspecto-enfurecido-y-contrariado-JULIA
G	Q	26	14B-SALA Y BAR	(Q)bastante-borracha-ACTRIZ
G	Q	49C	06B-EN PUERTO	(Q)cadáver-ALVAR-en-cuya-cara-se-perciben-restos-de-hielo
G	Q	49D	06B-EN PUERTO	(Q)cadáver-de-ALVAR

PELICULA:VIDAPORL TITULO:LA VIDA POR LA MUERTE
LISTADO DESGLOSE TOTAL: ORDENADO POR CLAVES DE DESGLOSE

ORIGEN	CLAVE	SEC	ESCENARIO	ELEMENTO DESGLOSADO
G	Q	49E	06B-EN PUERTO	(Q)cadáver-de-ALVAR
G	Q	31	18A-VAGON RESTA	(Q)emoción-embarga-el-rostro-de-JULIA
G	Q	26	14D-CABINA W.C.	(Q)hacen-el-amor-en-un-silencio-intenso-SANTALLA-ISABEL
G	Q	14	10B-HABIT.JULIA	(Q)mejillas-están-húmedas-su-llanto-es-contenido-JULIA
G	Q	7	08A-DESPAC.JUEZ	(Q)señales-de-sufrimiento-en-rostro-sin-maquillar-JULIA

G	R	49E	06B-EN PUERTO	(R)el-incendio-es-sofocado
G	R	49E	06B-EN PUERTO	(R)embarcación-aparece-totalmente-calcinada
G	R	49E	06B-EN PUERTO	(R)estrellando-la-zodiac
G	R	49E	06B-EN PUERTO	(R)se-incendia-liberando-una-enorme-bola-de-fuego

G	S	43	21D-HA.SANTALLA	(S)Escuchan-la-música
G	S	28	10C-ENTRADA.JUL	(S)Llama-a-la-puerta
G	S	11	10A-SALON JULIA	(S)Suena-el-timbre
G	S	6	07A-PECERA	(S)Suena-el-viejo-tema-de-Valen-Barrio-del-Pilar
G	S	42	21C-HAB. JULIA	(S)Suena-la-música
G	S	44	07A-PECERA	(S)canción-de-Pablo-Guerrero
G	S	49B	24B-MUELLE ZODI	(S)ensordecedor-ruido-del-motor-de-la-zodiac
G	S	48	21C-HAB. JULIA	(S)estridente-sonido-del-timbre
G	S	23	10B-HABIT.JULIA	(S)intensos-ruídos
G	S	28	10B-HABIT.JULIA	(S)llaman-de-nuevo-a-la-puerta
G	S	13	03D-BIBLIOTECA	(S)momentos-finales-de-un-informativo
G	S	3	03B-GARAJE	(S)motor-encendido
G	S	49B	06B-EN PUERTO	(S)motor-zodiac
G	S	14	10B-HABIT.JULIA	(S)programa:El-Vuelo-del-Alcatraz"
G	S	8	04B-PANORAMA AC	(S)sintonía-del-programa-ISABEL
G	S	13	03D-BIBLIOTECA	(S)sintonía-del-programa-de-ALCATRAZ
G	S	49B	06B-EN PUERTO	(S)sirenas-de-alarma
G	S	2A	03A-SALON	(S)sonido-de-un-motor
G	S	5	03C-SOTANO	(S)voz-de-Alcatraz
G	S	48	21C-HAB. JULIA	(S)voz-mezclada-con-diversos-ruídos-e-interferencias

G	V	33	20A-ESCAL.AVION	(V)avión-de-Madrid
G	V	40	20A-ESCAL.AVION	(V)avión-de-Madrid
G	V	4A	06A-EN ALTAMAR	(V)buque-MACRELLI
G	V	49	06B-EN PUERTO	(V)buque-MACRELLI
G	V	49B	06B-EN PUERTO	(V)buque-MACRELLI
G	V	49C	06B-EN PUERTO	(V)buque-MACRELLI

PELICULA:VIDAPORL TITULO:LA VIDA POR LA MUERTE
LISTADO DESGLOSE TOTAL: ORDENADO POR CLAVES DE DESGLOSE

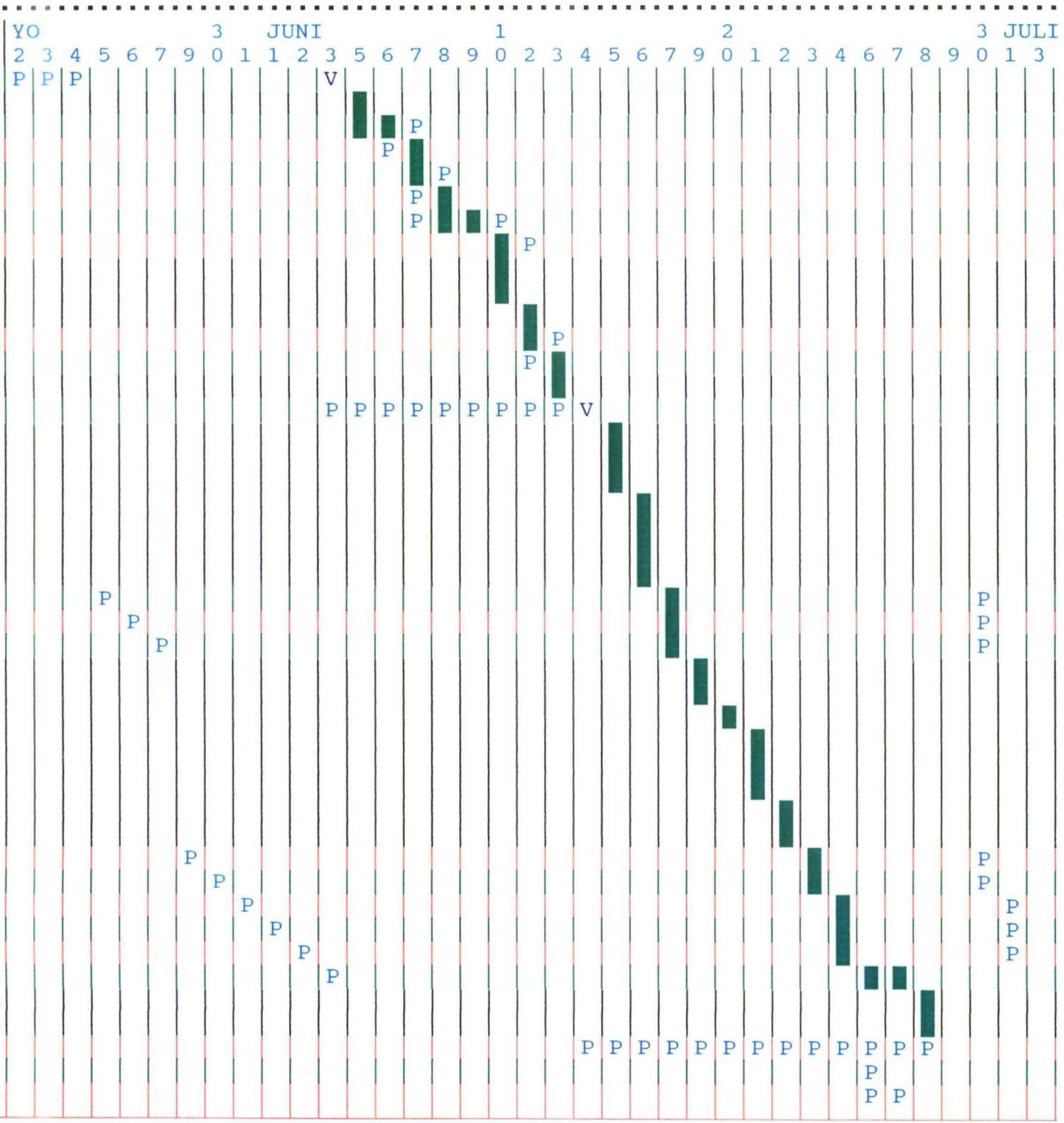
ORIGEN	CLAVE	SEC	ESCENARIO	ELEMENTO DESGLOSADO
G	V	49D	06B-EN PUERTO	(V)buque-MACRELLI
G	V	49E	06B-EN PUERTO	(V)buque-MACRELLI
G	V	37	21B-HAB.LAMBERT	(V)buque-MACRELLI
G	V	3	03B-GARAJE	(V)camión-frigorífico
G	V	32	19A-AUTOVIA GAL	(V)camión-frigorífico
G	V	27	16A-FACHADA ISA	(V)coche-Santalla
G	V	25	12A-COCHE POLIC	(V)coche-de-la-policía
G	V	25	13A-FACHADA JOY	(V)coche-de-policía
G	V	1	02A-AUTOPISTA B	(V)coche-fúnebre
G	V	25	12A-COCHE POLIC	(V)coches-privados
G	V	36	24B-MUELLE ZODI	(V)flotilla-de-zodiacs
G	V	4A	06A-EN ALTAMAR	(V)lancha-zodiac-Alvar
G	V	4A	06A-EN ALTAMAR	(V)otras-dos-Zodiacs
G	V	49D	24B-MUELLE ZODI	(V)otras-zodiacs
G	V	9	10A-SALON JULIA	(V)perro
G	V	10	11A-CALLE JULIA	(V)taxi
G	V	49B	06B-EN PUERTO	(V)zodiac-preparada
G	V	49C	06B-EN PUERTO	(V)zodiac-preparada
G	V	49D	06B-EN PUERTO	(V)zodiac-preparada
G	V	49E	06B-EN PUERTO	(V)zodiac-preparada
G	V	32	19A-AUTOVIA GAL	(V)zodiac-preparada
G	V	41	24B-MUELLE ZODI	(V)zodiac-preparada
G	V	41	24B-MUELLE ZODI	(V)zodiac-preparada
G	V	49B	24B-MUELLE ZODI	(V)zodiac-preparada
G	V	49E	06B-EN PUERTO	(V)zodiacs-de-los-ecologistas

Plan de rodaje

PLAN DE PREPARACION

PELICULA :VIDAPOR4

TITULO :LA VIDA POR LA MUERTE. CAPITULO 4º



FECHA LISTADO
18/10/94

ALVAR AL FRENTE DE LANCHAS ECOLOGISTAS TRATA DE IMPEDIR QUE DESDE EL MACRELLI ARROJEN BIDONES DE RESIDUOS AL MAR
 06A-EN ALTAMAR = BUQUE DE LA COMPAÑIA MACRELLI EN ALTAMAR
 ARMADORES *HOMBRE MAYOR* Y TRIPULACION *CAPITAN*, *OFICIAL* ETC. DEL BUQUE DE LA COMPAÑIA MACRELLI EN CUBIERTA
 06B-EN PUERTO = BUQUE DE LA COMPAÑIA MACRELLI EN PUERTO
 DIRECTIVOS *HOMBRE MAYOR* Y TRIPULACION DEL BUQUE MACRELLI OBSERVAN LA ZODIAC DE *ALVAR* QUE SE DIRIGE AL BUQUE
 06B-EN PUERTO = BUQUE DE LA COMPAÑIA MACRELLI EN PUERTO
 ZODIAC CON EL CADAVER DE *ALVAR* A TODA VELOCIDAD
 06B-EN PUERTO = BUQUE DE LA COMPAÑIA MACRELLI EN PUERTO
 ZODIAC DE *ALVAR* LLEGA AL BUQUE MACRELLI ANTE LA ADMIRACION DE TODOS *JULIA* *HOMBRE MAYOR* *CAPITAN* *OFIC
 06B-EN PUERTO = BUQUE DE LA COMPAÑIA MACRELLI EN PUERTO
 LA ZODIAC DE *ALVAR* SE ESTRELLA CONTRA BUQUE MACRELLI ANTE EL ASOMBRO DE *JULIA* *HOMBRE MAYOR* *CAPITA
 06B-EN PUERTO = BUQUE DE LA COMPAÑIA MACRELLI EN PUERTO
 LAMBERT CONVENCE A JULIA DE QUE ACTUE CONTRA EL BUQUE DE MACRELLI
 21B-HAB.LAMBERT = HABITACION DE LAMBERT
 LAMBERT COMPROBEA EL FUNCIONAMIENTO DEL CONTROL REMOTO DE LOS MANDOS DE LA ZODIAC
 21B-HAB.LAMBERT = HABITACION DE LAMBERT
 LAMBERT PREPARADO CON EL CONTROL REMOTO DE ZODIAC
 21B-HAB.LAMBERT = HABITACION DE LAMBERT
 LAMBERT OBSERVA LA PROXIMIDAD DE LAS ZODIACS DE LOS ECOLOGISTAS AL BUQUE MACRELLI
 21B-HAB.LAMBERT = HABITACION DE LAMBERT
 LAMBERT DEJA EL TELESCOPIO Y LOS MANDOS DE RADIO/DIRECCION EN LA HABITACION AL DI
 21B-HAB.LAMBERT = HABITACION DE LAMBERT
 LAMBERT INTRODUCE UN PAPEL POR DEBAJO DE LA PUERTA DE LA HABITACION DE JULIA
 21E-PASILLO HAB = PASILLO HABITACION JULIA

F. INI F. FIN

05/06/95	07/06	05	05	05	06	06	06	07	07	07	07	07	Título.....: LA VIDA POR LA MUERTE	
Nº SECUENCIA		4A	49	49B	49C	49D	49E	37	41	49	49D	50	46	Director.....: ?
INT/EXT/IEX		EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	IEX	INT	IEX	INT	INT	INT	Productor.....: ?
ES/NAT		NAT	Dtor Producción: ?											
DIA/NOC/AMA/ATA		DIA	AMA	DIA	DIA	DIA	DIA	DIA	NOC	AMA	DIA	DIA	NOC	Ayte Dirección.: ?

CUENTA: 020102								2	1	1	1	1	1	PERSONAL ARTISTICO
CUENTA: 020204								1	5	2				Pers.:LAMBERT .D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
CUENTA: 020205	4		2	1	1	5								Pers.:JULIA .D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
CUENTA: 020206										1				Pers.:ALVAR .D.: ?? .Sec/Esc.: 4A/05A-06A. 49BCDE/06B
CUENTA: 020303														Pers.:JAVIER PRADA .D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
CUENTA: 020304			1	2		1	5							Pers.:OFICIAL .D.: ?? .Sec/Esc.:49-49BDE/06B
CUENTA: 020304			1	2		1	5							Pers.:HOMBRE MAYOR .D.: ?? .Sec/Esc.:49-49BDE/06B. 39/24A
CUENTA: 020305			1	2		1	5							Pers.:CAPITAN .D.: ?? .Sec/Esc.:49-49BDE/06B
CUENTA: 020522			1	2										Ag.nº.:2.DIRECTIVOS-MACRELLI.S/E.:49-49B/06B.39/24A
CUENTA: 020611	4		2		1	5								Doble Acción de:ALVAR.D.:?.Sec/Esc.:49BDE/06B.49B/24B.4A/06A
CUENTA: 020612	4					5								Doble Acción de.:3.CODEME.D.: ? .S/E.:4A/06A.49E/06B.49D/24B

FECHA LISTADO
18/10/94

HOTEL TOMADO POR LOS ECOLOGISTAS. *JAVIER PRADA* Y *JULIA* ENFURECIDA CON LA CARTA DE ALVAR EN LA MANO

21A-ZONAS COMUN = ZONAS COMUNES DEL HOTEL LA TOJA

JAVIER PRADA Y ECOLOGISTAS CANSADOS SE RETIRAN

21A-ZONAS COMUN = ZONAS COMUNES DEL HOTEL LA TOJA

JULIA Y JAVIER REUNIDOS CON DIRIGENTES ECOLOGISTAS

21C-HAB. JULIA = HABITACION DE JULIA

JULIA ESCUCHA EL PROGRAMA DE RADIO DE ALCATRAZ

21C-HAB. JULIA = HABITACION DE JULIA

JULIA RECIBE UNA LLAMADA CON LA VOZ DE CHANGO Y EL MENSAJE QUE LAMBERT METIO BAJO SU PUERTA

21C-HAB. JULIA = HABITACION DE JULIA

ISABEL GALAN Y *SANTALLA* CENAN EN LA HABITACION

21D-HA.SANTALLA = HABITACION DE SANTALLA

SANTALLA COPIA EN UN PAPEL EL ULTIMO MENSAJE DE CHANGO A ALCATRAZ. *ISABEL GALAN* DUERME

21D-HA.SANTALLA = HABITACION DE SANTALLA

SANTALLA EN LA VENTANA OBSERVA EL PUERTO

21D-HA.SANTALLA = HABITACION DE SANTALLA

SANTALLA ES RECOGIDO POR DOS HOMBRES QUE LE ESPERAN

20A-ESCAL.AVION = ESCALERILLA DE AVION ESTACIONADO

SANTALLA RECIBE A *ISABEL GALAN* AL BAJAR DEL AVION

20A-ESCAL.AVION = ESCALERILLA DE AVION ESTACIONADO

VIAJE DE RODAJE EN: AUTOMOBIL . PARA: ACTORES Y TECNICOS

00A-V.ROD:MAD.1

F. INI F. FIN

12/06/95	14/06	12	12	12	12	12	13	13	13	13	13	14	Título.....: LA VIDA POR LA MUERTE
Nº SECUENCIA		34	41	38	42	48	43	45	49A	33	40	000	Director:.....: ?
INT/EXT/IEX		IEX	INT	INT	INT	INT	INT	INT	EXT	EXT			Productor:.....: ?
EST/NAT		NAT			Dtor Producción: ?								
DIA/NOC/AMA/ATA		DIA	NOC	DIA	NOC	NOC	NOC	NOC	AMA	DIA	ATA		Ayte Dirección.: ?

CUENTA: 020104							1	1	1	2	2		PERSONAL ARTISTICO
CUENTA: 020105							1	1			2		Pers.:SANTALLA.D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
CUENTA: 020204	2		1	1	1								Pers.:ISABEL GALAN.D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
CUENTA: 020206	2		1										Pers.:JULIA .D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
CUENTA: 020508										2			Pers.:JAVIER PRADA .D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
CUENTA: 020510											2		Figuración local. nº.:2.MALETEROS.Sec/Esc.: 33/20A
CUENTA: 020511											2		Figuración local. nº.:6.PASAJEROS.Sec/Esc.: 40/20A
CUENTA: 020512	2												Figuración local. nº.:8.PASAJE.Sec/Esc.: 33/20A
CUENTA: 020513											2		Agencia/Agrup.Pro.nº.:12.ECOLOGISTAS.Sec/Esc.:30/17A.34/21A
CUENTA: 020523		2	1										Agencia/Agrup.Pro.nº.:2.AGENTES-PAISANO.Sec/Esc.:33/20A
													Ag.nº.:3.DIRIGENTES-CODEME.S/E.:LISTADO

FECHA LISTADO
18/10/94

JUAN CONDUCE EL CAMION FRIGORIFICO CON UNA ZODIAC EN LA BACA
 19A-AUTOVIA GAL = TRAMO DE LA AUTOVIA DE GALICIA
 JUAN OBSERVA MUELLE DE PALOS CERCANO AL MUELLE DE LA FLOTILLA DE ZODIACS DE LOS ECOLOGISTAS
 24B-MUELLE ZODI = MUELLE ZODIACS
 JUAN SE COMUNICA CON LAMBERT PARA QUE ACTIVE EL CONTROL REMOTO DE LOS MANDOS DE LA ZODIAC
 24B-MUELLE ZODI = MUELLE ZODIACS
 JUAN TERMINA CON ZODIAC Y SE DIRIGE A CABINA TELEFONICA
 24B-MUELLE ZODI = MUELLE ZODIACS
 JUAN JUNTO A LA ZODIAC PREPARADO PARA SOLTARLA
 24B-MUELLE ZODI = MUELLE ZODIACS
 ZODIAC SALE DEL MUELLE A TODA VELOCIDAD
 24B-MUELLE ZODI = MUELLE ZODIACS
 JULIA *JAVIER PRADA* Y EL GRUPO ECOLOGISTA EN EL MUELLE DE ZODIACS
 24B-MUELLE ZODI = MUELLE ZODIACS
 JULIA *JAVIER PRADA* Y LOS ECOLOGISTAS OBSERVAN EL ACERCAMIENTO DE LA ZODIAC AL BUQUE
 24B-MUELLE ZODI = MUELLE ZODIACS
 JULIA *JAVIER PRADA* Y LOS ECOLOGISTAS SALEN DEL MUELLE CON SUS ZODIACS MIENTRAS *SANTALLA
 24B-MUELLE ZODI = MUELLE ZODIACS
 SANTALLA REUNIDO CON RESPONSABLES DE MACRELLI RECIBE UNA LLAMADA DE ALCATRAZ ADVIRTIENDO
 24A-OF.MACRELLI = OFICINA DE MACRELLI
 JULIA HABLA CON SANTALLA A LA SALIDA DE LA REUNION DE LOS ECOLOGISTAS *JAVIER PRADA*
 22A-COM. PUERTO = COMANDANCIA DEL PUERTO
 SANTALLA LEE EN EL PERIODICO LA NOTICIA DEL SUPUESTO ASESINATO DE ALVAR
 21F-VESTIBULO = VESTIBULO DEL HOTEL LA TOJA

F.INI F.FIN

08/06/95	10/06	08	08	08	08	08	08	09	09	09	10	10	10	Título.....: LA VIDA POR LA MUERTE
N° SECUENCIA		32	36	41	47	49A	49B	49	49C	49D	39	35	51	Director:.....: ?
INT/EXT/IEX		EXT	INT	IEX	IEX	Productor:.....: ?								
EST/NAT		NAT	Dtor Producción: ?											
DIA/NOC/AMA/ATA		AMA	DIA	NOC	NOC	AMA	DIA	AMA	DIA	DIA	DIA	DIA	DIA	Ayte Dirección: ?

CUENTA: 020104											3	3	2	2	PERSONAL ARTISTICO
CUENTA: 020202	1	2	1	1	1										Pers.:SANTALLA.D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
CUENTA: 020204								2	2	3					Pers.:JUAN.D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
CUENTA: 020206								2	2	3					Pers.:JULIA .D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
CUENTA: 020304												3			Pers.:JAVIER PRADA .D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
CUENTA: 020522												3			Pers.:HOMBRE MAYOR .D.: ?? .Sec/Esc.:49-49BDE/06B. 39/24A
CUENTA: 020523								2	2	3			2		Ag.nº.:2.DIRECTIVOS-MACRELLI.S/E.:49-49B/06B.39/24A
CUENTA: 020611						1									Ag.nº.:3.DIRIGENTES-CODEME.S/E.:LISTADO
CUENTA: 020612												3			Doble Acción de:ALVAR.D.:?.Sec/Esc.:49BDE/06B.49B/24B.4A/06A
CUENTA: 020613												3			Doble Acción de:3.CODEME.D.: ? .S/E.:4A/06A.49E/06B.49D/24B
CUENTA: 020614												3			Doble Acción de: JULIA .D.: ? .Sec/Esc.: 49D/24B
															Doble Acción de:JAVIER .D.: ? .Sec/Esc.: 49D/24B

LISTADO
94

ALCATRAZ, SANTALLA *AGENTE 1* Y AGENTE 2 SE DIRIGEN A JOY
12A-COCHE POLIC = COCHE DE POLICIA POR CALLE ARENAL
SANTALLA Y ALCATRAZ SE DIRIGEN A LA ENTRADA DEL JOY ESLAVA
13A-FACHADA JOY = FACHADA DEL JOY ESLAVA

SANTALLA Y ALCATRAZ, CON DIFICULTADES, SE IDENTIFICAN AL RELACIONES PUBLICAS DE LA ENTRADA

14A-HALL JOY = HALL DE ENTRADA DEL JOY ESLAVA

ISABEL Y SANTALLA SE ACARICIAN MIENTRAS ALCAZAR SUFRE LA CONVERSACION DE UNA VIEJA ACTRIZ

14B-SALA Y BAR = BAR Y SALA DE INVITADOS DEL JOY ESLAVA

ISABEL GALAN Y *SANTALLA* ENTRAN EN EL SERVICIO DE SEÑORAS

14C-SER.SEÑORAS = SERVICIO DE SEÑORAS DEL JOY ESLAVA

ISABEL Y SANTALLA HACEN EL AMOR EN UNA CABINA DEL SERVICIO DE SEÑORAS

14D-CABINA W.C. = CABINA W.C. DEL SERVICIO DE SEÑORAS DEL JOY ESLAVA

SANTALLA SE DESPIDE DE *ISABEL GALAN* QUE ESTA EN LA VENTANA

16A-FACHADA ISA = FACHADA CASA DE ISABEL GALAN

SANTALLA HACE EL AMOR CON *ISABEL GALAN* Y SE MARCHA DESPUES

15A-HABI.ISABEL = HABITACION DE ISABEL GALAN

ISABEL GALAN MODERA UN DEBATE EN PRESENCIA DE *SANTALLA*

04B-PANORAMA AC = ESCENARIO DEL PROGRAMA "PANORAMA DE ACTUALIDAD"

REPORTAJE DE LA MUERTE DE ALVAR Y MACRELLI CON FOTOS

04A-INFORMATIVO = ESTUDIO DE INFORMATIVOS

CORRESPONSAL EN ROMA INFORMA DE LA MUERTE DE ALVAR Y SUS ACTIVIDADES CONTRA LA EMPRE

04A-INFORMATIVO = ESTUDIO DE INFORMATIVOS

F.FIN

95	17/06	15	15	15	16	16	16	16	17	17	17	17	Título.....: LA VIDA POR LA MUERTE
UENCIA		25	25	26	26	26	26	27	27	8	4	4A	Director:.....: ?
T/IEX		IEX	EXT	INT	INT	INT	INT	EXT	INT	INT	INT	INT	Productor:.....: ?
T		NAT	EST	EST	EST	EST	Dtor Producción: ?						
OC/AMA/ATA		AMA	NOC	NOC	NOC	Ayte Dirección.: ?							

A: 020103	2	2	3	3									PERSONAL ARTISTICO
A: 020104	2	2	3	3	1		2	2	2				Pers.:ALCATRAZ.D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
A: 020105				3	1		2	2	2				Pers.:SANTALLA.D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
A: 020306			3										Pers.:ISABEL GALAN.D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
A: 020402				3									Pers.:RELACIONES PUBL.D.: ?? .Sec/Esc.: 26/14A
A: 020403	2	2											Pers.: ACTRIZ .D.: ?? .Sec/Esc.: 26/14B
A: 020405												2	Pers.: AGENTE 1 .D.: ?? .Sec/Esc.: 25/12A-13A
A: 020408													Pers.:CORRESPONSAL RO.D.: ?? .Sec/Esc.: 4A/04A
A: 020505			3										Pers.:DR.GOMEZ CASTRO.D.: ?? .Sec/Esc.: 8/04B
A: 020506				3									Figuración local. nº.:12.AGLOMERACION.Sec/Esc.:26/14A
A: 020507													Figuración local. nº.:12.INVITADOS-MESAS.Sec/Esc.:26/14B
A: 020509			3									2	Figuración local. nº.:25.PUBLICO-ASISTENTE.Sec/Esc.:8/04B
A: 020514			3										Figuración local. nº.:6.INVITADOS-ENTRADA.Sec/Esc.:26/14A
A: 020515				3									Agencia/Agrup.Pro.nº.:2.AZAFATAS-CANAL10.Sec/Esc.:26/14A
A: 020516													Agencia/Agrup.Pro.nº.:2.CARAS-FAMOSAS.Sec/Esc.:26/14B
A: 020517		2											Agencia/Agrup.Pro.nº.:3.INVITADOS-TV.Sec/Esc.: 8/04B
A: 020521												2	Agencia/Agrup.Pro.nº.:1.AGENTE-2.Sec/Esc.: 25/13A
													Agencia/Agrup.Pro.nº.:1.REGIDOR.Sec/Esc.: 8/04B

LISTADO

94

ALVAR DA UN MEETING A LOS ECOLOGISTAS

05A-MEETING ECO = ESCENARIO DE UN MEETING ECOLOGISTA

JAVIER PRADA COMUNICA A *JULIA* Y DIRECTIVOS CODEME QUE HAY UN ACUERDO PARA ACABAR CON LOS VERTIDOS DE MACRELLI
17A-AULA = AULA DE INSTITUTO DE ENSEÑANZA MEDIA EN LAS AFUERAS MADRID

EN PRESENCIA DEL INSPECTOR *SANTALLA* EL JUEZ QUINTERO INTERROGA A JULIA SANTOS Y JAVIER PRADA
08A-DESPAC.JUEZ = DESPACHO DEL JUEZ QUINTERO

CHANGO LE DICE POR TELEFONO A JULIA QUE LEA LAS CARTAS DE ALVAR

10B-HABIT.JULIA = HABITACION DE JULIA

JULIA SINTONIZA EN LA RADIO EL PROGRAMA DE ALCATRAZ

10B-HABIT.JULIA = HABITACION DE JULIA

JULIA ESCUCHA POR LA RADIO LA CONVERSACION DE CHANGO CON ALCATRAZ SOBRE SUS CARTAS

10B-HABIT.JULIA = HABITACION DE JULIA

JULIA LLAMA AL PROGRAMA DE ALCATRAZ

10B-HABIT.JULIA = HABITACION DE JULIA

JULIA OYE RUIDOS EN TELEFONO INTERVENIDO POR LAMBERT

10B-HABIT.JULIA = HABITACION DE JULIA

LA *MADRE JULIA* SALE A ATENDER UNA LLAMADA A LA PUERTA. *LAMBERT* UNA VEZ SOLO FOTOGRAFIA V

10B-HABIT.JULIA = HABITACION DE JULIA

LA MADRE DE JULIA RECIBE UNA LLAMADA PARA JULIA

10A-SALON JULIA = SALON CASA PADRES DE JULIA

JULIA DISCUTE CON SU MADRE POR SU RELACION CON ALVAR

10A-SALON JULIA = SALON CASA PADRES DE JULIA

LAMBERT SE PRESENTA COMO EMPLEADO DE TELEFONICA A LA MADRE DE JULIA QUE LE ABRE

10C-ENTRADA.JUL = ENTRADA CASA DE JULIA

LAMBERT Y LA *MADRE JULIA* SE DIRIGEN A LA HABITACION DE JULIA

10D-PASILLO.JUL = PASILLO CASA DE JULIA

LAMBERT SE DESPIDE DE *MADRE JULIA* Y SALE CON *JUAN* DE LA CASA

10D-PASILLO.JUL = PASILLO CASA DE JULIA

F.FIN

95 22/06	19	19	20	21	21	21	21	21	21	21	22	22	22	22	22	22	Titulo.....: LA VIDA POR LA MUERTE
BUENCIA	4A	30	7	11	14	16	18	23	28	11	9	28	28	28A			Director:..... ?
T/IEX	EXT	INT			Productor:..... ?												
T	NAT			Dtor Producción: ?													
C/AMA/ATA	DIA	DIA	DIA	NOC	NOC	NOC	NOC	NOC	NOC	DIA	NOC	NOC	DIA	DIA	DIA		Ayte Dirección: ?

: 020102										1			2	1	1	PERSONAL ARTISTICO
: 020104			7													Pers.:LAMBERT .D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
: 020202															1	Pers.:SANTALLA.D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
: 020203			7													Pers.:JUAN.D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
: 020204		4	7	2	1	1	1	1				2				Pers.:QUINTERO.D.: ?? .Sec/Esc.:7/08A
: 020205	3															Pers.:JULIA .D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
: 020206		4	7													Pers.:ALVAR .D.: ?? .Sec/Esc.: 4A/05A-06A. 49BCDE/06B
: 020207				2					1	1	2	2	1	1		Pers.:JAVIER PRADA .D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
: 020407			7													Pers.:MADRE JULIA .D.:? .S/E.:9/10A.11/10AB.28/10BCD.28A/10D
: 020512		4														Pers.:SECRETARIA.D.: ?? .Sec/Esc.: 7/08A
: 020523		4														Agencia/Agrup.Pro.nº.:12.ECOLOGISTAS.Sec/Esc.:30/17A.34/21A
																Ag.nº.:3.DIRIGENTES-CODEME.S/E.:LISTADO

LISTADO LAMBERT LE MUESTRA A JULIA CARTAS FALSIFICADAS DE ALVAR

94

18A-VAGON RESTA = VAGON RESTAURANTE DE UN TREN

JUAN ESPIA A *JULIA* MIENTRAS PASEA AL PERRO

11A-CALLE JULIA = CALLE CASA DE PADRES DE JULIA

LAMBERT OBSERVA LA LLEGADA DE *JUAN* CON UN CAMION FRIGORIFICO

03B-CARAJE = CARAJE DE LA CASA DE LAMBERT

LAMBERT VE EN T.V. LA NOTICIA DEL ROBO DEL COCHE FUNEBRE

03A-SALON = SALON DE LA CASA DE LAMBERT

EL RUIDO DE UN COCHE LLEVA A *LAMBERT* HASTA LA VENTANA

03A-SALON = SALON DE LA CASA DE LAMBERT

JUAN INFORMA A LAMBERT DEL ROBO DEL COCHE FUNEBRE

03A-SALON = SALON DE LA CASA DE LAMBERT

JUAN DEJA A *LAMBERT* VIENDO EN TV EL REPORTAJE DEL ROBO

03A-SALON = SALON DE LA CASA DE LAMBERT

LAMBERT ESCRIBE EN EL LIBRO LA "VIRTUD DEL ASESINO"

03A-SALON = SALON DE LA CASA DE LAMBERT

LAMBERT PRACTICA LA FALSIFICACION DE LA LETRA DE ALVAR

03A-SALON = SALON DE LA CASA DE LAMBERT

MIENTRAS ESCUCHAN EL PROGRAMA DE ALCATRAZ *JUAN* Y *LAMBERT* MANIPULAN UN TELEFONO

03E-HABI.SONIDO = HABITACION DE SONIDO DE LA CASA DE LAMBERT

JUAN Y *LAMBERT* CONTINUAN MANIPULANDO EL TELEFONO

03E-HABI.SONIDO = HABITACION DE SONIDO DE LA CASA DE LAMBERT

LAMBERT CON SU ORDENADOR CONSIGUE SACAR LA FICHA TELEFONICA DE JULIA CON SU TE

03E-HABI.SONIDO = HABITACION DE SONIDO DE LA CASA DE LAMBERT

LAMBERT FABRICA CON ALAMBRES UN SOPORTE PARA EL CADAVER

03C-SOTANO = SOTANO DE LA CASA DE LAMBERT

LAMBERT SINTONIZA EN LA RADIO EL PROGRAMA DE ALCATRAZ

03D-BIBLIOTECA = BIBLIOTECA DE LA CASA DE LAMBERT

F. FIN

95 26/06	23	23	24	24	24	24	24	24	24	26	26	26	26	26	Título.....: LA VIDA POR LA MUERTE
CUENCIA	31	10	3	2	2A	4	4A	4B	29	17	20	22	5	13	Director:.....: ?
RT/IEX	IEX	EXT	EXT	INT	Productor:.....: ?										
T	NAT	NAT	EST	Dtor Producción: ?											
DC/AMA/ATA	ATA	NOC	DIA	NOC	NOC	NOC	NOC	NOC	Ayte Dirección.: ?						

A: 020102	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	PERSONAL ARTISTICO
A: 020202	2	1			1	1					1	1			Pers.:LAMBERT .D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
A: 020204	5	2													Pers.:JUAN.D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
															Pers.:JULIA .D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO

MARINO LE PASA A ALCATRAZ LA LLAMADA DE CHANGO
 07A-PECERA = PECERA DE RADIO CAPITAL
 ALCATRAZ ENCUENTRA NOTA AVISANDOLE DE LLAMADA DE CHANGO
 07A-PECERA = PECERA DE RADIO CAPITAL
 MARINO LE PASA A ALCATRAZ UNA NUEVA LLAMADA DE CHANGO
 07A-PECERA = PECERA DE RADIO CAPITAL
 MARINO AVISA A *ALCATRAZ* DE LA LLAMADA DE JULIA
 07A-PECERA = PECERA DE RADIO CAPITAL
 ALCATRAZ HABLA CON JULIA POR TELEFONO
 07A-PECERA = PECERA DE RADIO CAPITAL
 ALCATRAZ OYE RUIDOS EN TELEFONO INTERVENIDO POR LAMBERT
 07A-PECERA = PECERA DE RADIO CAPITAL
 MARINO LE PASA A ALCATRAZ UNA NUEVA LLAMADA DE CHANGO
 07A-PECERA = PECERA DE RADIO CAPITAL
 EN LOS MONITORES SE VE EL TRAFICO EN LA CARRETERA QUE VA DEL AEROPUERTO DE BARAJAS A LA AUTOPIST
 01A-TORRE CONTR = TORRE DE CONTROL
 CARGO-DGT NARRA EL ROBO AL LOCUTOR QUE LE ENTREVISTA
 01A-TORRE CONTR = TORRE DE CONTROL
 LOCUTOR CONTINUA SU INFORME DESDE LA D.G.TRAFICO
 01A-TORRE CONTR = TORRE DE CONTROL
 UN LADRON ROBA UN COCHE FUNEBRE SUSTITUYENDO AL CONDUCTOR
 02A-AUTOPISTA B = AUTOPISTA DE BARAJAS

F.FIN

95 29/06	27	27	27	28	28	28	28	29	29	29	29	Título.....: LA VIDA POR LA MUERTE
CUENCIA	6	12	15	19	21	24	44	1	1A	2	1	Director:.....: ?
RT/IEX	INT	EXT	Productor:.....: ?									
T	EST	NAT	NAT	NAT	NAT	Dtor Producción: ?						
DC/AMA/ATA	NOC	ATA	ATA	ATA	ATA	Ayte Dirección.: ?						

A: 020103	3	1	3	2	2	1	2					PERSONAL ARTISTICO
A: 020302	3		3	2			2					Pers.:ALCATRAZ.D.: ?? .Sec/Esc.:LISTADO
A: 020404								2	1			Pers.:MARINO .D.: ?? .Sec/Esc.:6-15-19-44/07A
A: 020406								2				Pers.: LOCUTOR .D.: ?? .Sec/Esc.: 2-1A/01A
A: 020518								2				Pers.:CARGO-DGT .D.: ?? .Sec/Esc.: 1A/01A
A: 020519										3		Agencia/Agrup.Pro.nº.:1.CAMARA.Sec/Esc.: 1A/01A
A: 020520										3		Agencia/Agrup.Pro.nº.:1.CONDUCTOR-COCHE.Sec/Esc.: 1/02A
												Agencia/Agrup.Pro.nº.:1.LADRON.Sec/Esc.: 1/02A

ANEXO X

Informes programa *Gorilla*®

Informes del proyecto

Story Reports
Synopsis
Three Acts
Plot Points
List of Projects
Return

Harry and the Hair Salon

Genre: Romantic Comedy

Writer: Alex P. Mayberry

Harry falls in love with Lana Lovecurls.

Harry and the Hair Salon

Genre: Romantic Comedy

Writer: Alex P. Mayberry

Harry falls in love with Lana Lovecurls.

Plot Point 1

Plot Point 2

Plot Point 3

Plot Point 4

Plot Point 5

Informes de la agenda de contactos

Contacts Reports
Cast List by Type
Cast/Character List
Cast Profile
Considered Cast
Union List
Current Project Crew List
Inactive Crew List
All Actors
All Crew
Contacts
Vendor List
Vendors by Category
Profit Sharing
Labels

Active Cast List
Harry and the Hair Salon

Lead

HARRY HUDSON David Dunley

Phone (213) 555-1212

Cell (310) 555-1212

E-Mail david@xxx.com

LISA LOVECURLS Jennifer Frankfurt

Phone (310) 666-3232

Supporting

FREDDIE HAMMERSTEIN Alex Barman

Phone (714) 555-1212

GINGER GRANGER Heather Emerald

Cast/Character List

Harry and the Hair Salon

ex Barman

Phone (714) 555-1212

FREDDIE HAMMERSTEIN

avid Dunley

Phone (213) 555-1212

Cell (310) 555-1212

HARRY HUDSON

leather Emerald

GINGER GRANGER

nnifer Frankfurt

Phone (310) 666-3232

LISA LOVECURLS

CAST PROFILE

Actor Name: Alex Barman

Phone (714) 555-1212

Address: 444 Lovely Lane
San Pedro, CA 90022

Roles
Considered For

Roles Cast in/
Characters

FREDDIE HAMMERSTEIN



Staging Director Amy Casterson

Credits

Agent

Notes

Age

Body Type

Hair Color

Special Skills

Nudity Yes No

Bio

Considered Cast List

Harry and the Hair Salon

HAIR NET MAMA

Beatrice Humphreys

Agnes Mabel

SAMANTHA POOCHIE

Heather Emerald

Nancy Harlem

Phone (213) 555-6666

Cell (213) 666-3232

Active Crew List
Harry and the Hair Salon

Production

Todd Waxle	Producer
Andy Adams	Director
James Guy	Unit Production Manager
Evan Clysdale	1st Assistant Director
Jesse Newman	2nd Assistant Director
Diane Colton	Script Supervisor
Chuck Benson	Production Coordinator

Camera

Alan Bones	Director of Photography
April Maine	1st Camera Assistant
May Jillion	2nd Camera Assistant
Christine Baker	Loader
Kevin Banks	Still Photographer
Alex Zingum	Videographer

Vendor List

Vendor

Contact

Phones

AAA Film Lab Company

Nancy Huston

Kodak

Informes del calendario

Calendar Reports
Calendar
Datebook
Events
Rehearsal Sessions
Actor Rehearsal Schedule

Go to Today's Date
8/20/2003



August



2003



Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
					1 Casting Call	2
3	4	5	6	7 Location Scout	8	9
10	11	12 Rehearsal	13	14	15	16
17	18	19	20 Meeting	21	22	23
24	25	26	27	28 Screening	29	30
31						

REHEARSAL SCHEDULE

<u>Session ID</u>	<u>Date</u>	<u>Time</u>	<u>Scenes</u>	<u>Location</u>	<u>Confirmed</u>
	Tue, May 7		<i>Harry and the Hair</i>	Production Office	Yes
HARRY HUDSON		9:00 AM			
LISA LOVECURLS					
	Thu, May 9		<i>Harry and the Hair</i>	Production Office	No
HARRY HUDSON		2:30 PM			
LISA LOVECURLS					
FREDDIE HAMMERSTEIN					
GINGER GRANGER					

Informes de la planificación

Scheduling Reports
Strip Board
Breakdown Sheet
Day Schedule
One Line Schedule
Scene Call Sheet
Crew Call Sheet
Character Scene
Prop List
Group List
Day out of Days

Harry and the Hair Salon

2	2	EXT	FRUIT STAND/Harry buys a banana in the morning on	Morning	1 2/8 pgs.	1 , 2
3	3	INT	HAIR SALON/Harry meets Lisa Lovecurls.	Dusk	3 5/8 pgs.	1 , 2 , 5
- - - END OF DAY - - - Tuesday, Oct 1, 2002					4 7/8 pgs.	
5	5	INT	HARRY'S HOUSE/Harry and Lisa invite Ginger and	Night	4 5/8 pgs.	1 , 2 , 3
- - - END OF DAY - - - Wednesday, Oct 2, 2002					4 5/8 pgs.	
1	1	INT	HAIR SALON/Harry in his Hair Salon cutting everyone's	Day	2 2/8 pgs.	3 , 4
- - - END OF DAY - - - Saturday, Oct 5, 2002					2 2/8 pgs.	
4	4	EXT	PARK/Harry and Lisa walk through the park together.	Day	2 1/8 pgs.	3 , 4
- - - END OF DAY - - - Sunday, Oct 6, 2002					2 1/8 pgs.	
6	6	INT	HAIR SALON/More hair cutting.	Day	4 2/8 pgs.	1 , 5
7	7	EXT	FRUIT STAND/Harry buys Lisa a banana.	Day	2 4/8 pgs.	4 , 3
- - - END OF DAY - - - Monday, Oct 7, 2002					6 6/8 pgs.	

Scene #: 2
 Script Page: 3
 Page Count: 1 2/8 pgs.

BREAKDOWN SHEET
 Harry and the Hair Salon

Date: 10/1/2002
 Sheet: 2
 Int/Ext: EXT
 Day/Night: Morning

Scene Description: Harry buys a banana in the morning on his way to work.

Setting: FRUIT STAND

Location: FRUIT STAND ON MAIN STREET

Sequence: _____ Script Day: _____

Cast Members 1. HARRY HUDSON	Stunts	Vehicles
Extras	Props BANANA	Special Effects
Wardrobe	Makeup	Livestock
Animal Handler	Music	Sound
Set Dressing	Greenery	Special Equipment
Optical FX	Additional Labor	Miscellaneous

DAY SCHEDULE

Project: Harry and the Hair Salon
Producer: Todd Waxle/
Prod. Design:

Date: 10/1/2002
Director:
1st AD:

Andy Adams/
Evan Clysdale/

<u>SET DESCRIPTION</u>	<u>SCENE NO.</u>	<u>D/N</u>	<u>LOCATION</u>
EXT FRUIT STAND	2	Morning	Fruit Stand on Main Street
INT HAIR SALON	3	Dusk	Mitzie's Hair Salon

OneLine Schedule

Tue, Oct 1, 2002				
s. 2	EXT	FRUIT STAND Harry buys a banana in the morning on his way to work. ID: 1 , 2	Morning	1 2/8
s. 3	INT	HAIR SALON Harry meets Lisa Lovecurls. ID: 1 , 2 , 5	Dusk	3 5/8
			Total Pages:	4 7/8
Wed, Oct 2, 2002				
s. 5	INT	HARRY'S HOUSE Harry and Lisa invite Ginger and Samantha over to cut hair. ID: 1 , 2 , 3	Night	4 5/8
			Total Pages:	4 5/8
Sat, Oct 5, 2002				
s. 1	INT	HAIR SALON Harry in his Hair Salon cutting everyone's hair. ID: 3 , 4	Day	2 2/8
			Total Pages:	2 2/8
Sun, Oct 6, 2002				
s. 4	EXT	PARK Harry and Lisa walk through the park together. ID: 3 , 4	Day	2 1/8
			Total Pages:	2 1/8
Mon, Oct 7, 2002				
s. 6	INT	HAIR SALON More hair cutting. ID: 1 , 5	Day	4 2/8
s. 7	EXT	FRUIT STAND Harry buys Lisa a banana. ID: 4 , 3	Day	2 4/8
			Total Pages:	6 6/8

Scene Call Sheet

Crew Call

Producer:	Todd Waxle/ James Guy/ Chuck Benson/	Director:	Andy Adams/ Evan Clysdale/ Jesse Newman/
1st AD:		1st AD:	
2nd AD:		2nd AD:	

Shoot Date: Sat, Oct 5, 2002 **Total Pages:** 2 2/8

Act/Scene Description	Scene #	Cast	D/N	Pages	Location
HAIR SALON	1	3, 4	Day	2 2/8	Mitzie's Hair
Harry in his Hair Salon cutting everyone's hair.					

Cast	Character	Call
David Dunley	1 HARRY HUDSON	
Jennifer Frankfurt	2 LISA LOVECURLS	
Leather Emerald	4 GINGER GRANGER	
Leather Emerald	5 SAMANTHA POOCHIE	

Notes:

Producer: _____ Production Manager: _____ 1st Asst. Director: _____

Character Scene Report

Element ID Element

1 **HARRY HUDSON**

Scene No. Synopsis

- 1 Harry in his Hair Salon cutting everyone's hair.
 - 2 Harry buys a banana in the morning on his way to work.
 - 3 Harry meets Lisa Lovecurls.
 - 4 Harry and Lisa walk through the park together.
 - 5 Harry and Lisa invite Ginger and Samantha over to cut hair.
 - 6 More hair cutting.
-

Element ID Element

2 **LISA LOVECURLS**

Scene No. Synopsis

- 1 Harry in his Hair Salon cutting everyone's hair.
 - 3 Harry meets Lisa Lovecurls.
 - 4 Harry and Lisa walk through the park together.
-

Element ID Element

3 **FREDDIE HAMMERSTEIN**

Scene No. Synopsis

- 3 Harry meets Lisa Lovecurls.
 - 6 More hair cutting.
 - 7 Harry buys Lisa a banana.
-

Element ID Element

4 **GINGER GRANGER**

Scene No. Synopsis

- 1 Harry in his Hair Salon cutting everyone's hair.
 - 5 Harry and Lisa invite Ginger and Samantha over to cut hair.
 - 7 Harry buys Lisa a banana.
-

Element ID Element

5 **SAMANTHA POOCHIE**

Scene No. Synopsis

- 1 Harry in his Hair Salon cutting everyone's hair.
- 3 Harry meets Lisa Lovecurls.
- 5 Harry and Lisa invite Ginger and Samantha over to cut hair.
- 6 More hair cutting.

Props

<u>Element</u>	<u>ID</u>
0/1/2002	
BANANA	1007
<hr/>	
0/2/2002	
BLOW DRYER	1001
COMB	1002
<hr/>	
0/5/2002	
BLOW DRYER	1001
COMB	1002
<hr/>	

Location Breakdown

Location/Owner

Address

Description

- | | | |
|---|--|---|
| 1. FRUIT STAND ON MAIN STREET
JIM APPLEBEE | | |
| <hr/> | | |
| 2. GRIFFITH PARK | | |
| <hr/> | | |
| 3. JIM & JULIE'S HOUSE
JIM & JULIE | | A colorful house with lots of fur and dots. |
| <hr/> | | |
| 4. MITZIE'S HAIR SALON
MITZIE | | A quirky Beverly Hills hair salon. |
| <hr/> | | |

Informes del presupuesto

Budget Reports
Top Sheet
Account Level
Detail

Distribution of Profits
LP/GP
Points
Profit Positions

TOP SHEET
Harry and the Hair Salon

Director:
 Producer:

Andy Adams/
 Todd Waxle/

<u>Acct #</u>	<u>Category Title</u>	<u>Total</u>
	ABOVE-THE-LINE	
1100	Development	
1200	Story & Other Rights	
1300	Continuity & Treatment	
1400	Producers Unit	
1500	Directors Unit	
1600	Talent	
1700	A-T-L Travel/Living	

Sub Total

	PRODUCTION	
2100	Production Staff	
2200	Art Direction	
2300	Set Construction	
2400	Set Decoration	
2500	Property Department	
2600	Camera Operations	
2700	Electric Operations	
2800	Grip Operations	
2900	Production Sound	
3000	Mechanical Effects	
3100	Special Visual Effects	
3200	Set Operations	
3300	Wardrobe Department	
3400	Makeup & Hair	
3500	Location Department	
3600	Transportation	
3700	Videotape Department	
3800	Studio Facilities	
3900	Atmosphere	
4000	Production Film & Lab	
4100	Tests	
4200	Second Unit	

Sub Total

	POST PRODUCTION	
5100	Editing	
5200	Post-Production	
5300	Post-Production Sound	
5400	Music	
5500	Titles	
5600	Opticals	
5700	Post-Production Video	

Profit Matrix & Distribution

*** CONFIDENTIAL ***

Limited/General Partner

Film Budget **\$600,000**

Film Sale **\$5,000,000**
(Projected or Actual)

Distribution of Profits

Total Net Profit **\$4,400,000**

1

Limited Partner (The Investors)

Profits begin immediately

\$600,000.00 Initial Investment*

\$0.00 Interest on Loan

\$600,000.00

\$2,200,000.00 LP Share

\$2,800,000.00 Total LP Profits

General Partners (The Filmmakers)

Profits begin after LP receive initial investment

LP/GP Split

\$4,400,000

\$2,200,000.00 GP Share

\$2,200,000.00 Total GP Profits
Producer

\$5,000,000.00

Profit Sharing Positions

Company:
Film:
Budget: \$600,000
Film Sale: \$5,000,000

****CONFIDENTIAL****

<u>Title</u>	<u>Pts</u>	<u>Profits Calc</u>	<u>Cap</u>	<u>Profit Dist</u>	<u>To LP/GP</u>
Cast					
David Dunley	4	\$220,290	\$30,000	\$30,000	\$190,290
Nancy Harlem	3	\$165,217	\$25,000	\$25,000	\$140,217
Summary	7			\$55,000	\$1,126,812
Crew					
Steve Sondleby	10	\$550,725	\$100,000	\$100,000	\$450,725
Tony Waxle	5	\$275,362	\$75,000	\$75,000	\$200,362
Andrew Humphrey	3	\$165,217	\$20,000	\$20,000	\$145,217
Summary	18			\$195,000	\$1,126,812
	25			\$250,000	\$1,126,812

Informes de montaje

Editing Reports
Batch List
Takes/Comments

Batch List Report

<u>Scene</u>	<u>Shot/Take</u>	<u>Description</u>	<u>Comment</u>	<u>Duration</u>



ANEXO XI

Plan de rodaje *Microsoft Excel*®

