

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN AUDIOVISUAL
TRABAJO DE GRADO

LA PRE-PRODUCCIÓN DE UN PROYECTO CINEMATOGRAFICO

Piedra Angular de la Producción Cinematográfica

TOMO I

AUTORES:

CARBAJAL MORALES, Stephanie

VALE LAZARDY, Dubraska

TUTOR:

MYERSTON GARCÍA, Donald

Caracas, junio de 2002

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
Introducción.....	9
Planteamiento del Problema.....	13
Objetivos del Proyecto.....	14
Limitaciones de la Investigación.....	15
I. La Pre-producción y su Importancia.....	16
1. La Pre-producción creativa.....	18
2. La Pre-producción logística.....	20
2.1. El Productor como pieza clave de la Pre-producción.....	21
3. Beneficios de realizar una Pre-producción exhaustiva.....	24
II. La Estrategia de Producción y su Importancia.....	28
1. ¿Qué es la Estrategia de producción?.....	29
2. Planeación y Materialización de la Estrategia de Producción.....	30
3. Elementos que intervienen en el establecimiento de la Estrategia de Producción.....	31
3.1. Medición del Guión, Proporción y Formato.....	32
3.2. Fuentes de Financiamiento.....	34
3.3. Locaciones.....	39
3.3.1. Rodaje en Estudio o en Exteriores.....	40
3.3.2. Vías de Comunicación.....	42

3.3.3. Servicios públicos.....	42
3.3.4. Clima.....	43
3.3.5. Alojamiento.....	43
3.3.6. Permisología.....	44
3.3.7. Posibles errores de los Productores y cómo evitarlos.....	45
3.4. Rodaje diurno y/o nocturno.....	47
3.5. Sonido.....	48
3.6. Casting y Disponibilidad de Actores.....	50
3.7. Personal Técnico.....	51
3.7.1. Empleo de la Segunda Unidad.....	52
3.7.2. Jornadas de Trabajo y Días de Recuperación.....	53
3.7.3. Jornada de Recuperación.....	54
3.7.4. Remuneración.....	55
3.8. Equipo Material.....	56
3.9. Post-producción.....	58
3.10. Comercialización.....	60
3.10.1. Distribución y Exhibición.....	60
3.10.2. Promoción y Publicidad.....	62
4. Beneficios de establecer una Estrategia de Producción.....	66
III. Elementos de la Estrategia de Producción y su Importancia.....	69
1. Desglose de Producción.....	69
2. Plan de Locaciones / Pisos de Set.....	73
3. Plan de Rodaje.....	74
4. Presupuesto de Producción.....	79
IV. Desglose de Producción de “Esdras Rasit”	85
V. Plan de Locaciones / Pisos de Set de “Esdras Rasit”	154
1. Leyenda del Plan de Locaciones / Pisos de Set de “Esdras Rasit”	155

2. Dibujos del Plan de Locaciones / Pisos de Set de “Esdras Rasit”	160
VI. Plan de Rodaje de “Esdras Rasit”	216
1. Criterios para la elaboración del Plan de Rodaje de “Esdras Rrasit”	217
2. Plano del Plan de Rodaje de “Esdras Rasit”	223
VII. Presupuesto de Producción de “Esdras Rasit”	225
Conclusiones.....	240
Glosario General.....	243
Bibliografía.....	252
Anexos	

NOTA: Guion Técnico, Diseño de Arte, Diseño de Fotografía, Sonido y Música, y Edición, serán incluidos en la tesis en un tomo anexo debido a que el proyecto contempla la pre-producción en cuanto a las labores del productor. Sin embargo, estos elementos son necesarios para que el productor inicie su trabajo.

AGRADECIMIENTOS

A nuestro tutor, Donald Myerston, por su dedicación, su paciencia, su orientación y el tiempo dedicado a este proyecto.

A nuestros padres, Clara e Iván Carbajal y Alexi y Otto Vale, por brindarnos la oportunidad de llegar a esta parte del camino y darnos el apoyo necesario para culminar una etapa más de nuestras vidas.

A nuestros novios, Enrique y David, por ser los pilares que nos han mantenido en pie cada día.

A Francisco Arturo Mejías, escritor del libro “Esdras Rasit”, por confiarnos su inspiración y dar la semilla para soñar con un nuevo enfoque cinematográfico en Venezuela.

A nuestro profesor Pedro Primavera, por guiar el principio de este proyecto, al darnos las herramientas para pulir la base de este sueño llamado “Esdras Rasit”.

A Elisa Martínez, por orientar la realización de este trabajo.

A nuestros amigos, por estar allí en todo momento.

A Pablo De La Barra, Gerson Duque, Antonio Llerandi, Rolando Loewenstein, Alexandra Medialdea, Andrea Gouverneur, José Gregorio Rojas, Luisa De La Ville, Guaicaipuro De La Torre, Orlando Andersen, Teresa Correa, Josué Saavedra, David Morey, Maylen Valladares, Carolina Dávila, Saúl Mohanac, Gabriela Vergara, Jorge Luis Centeno, Liliana La Mata, Alfredo Cornieles, José Manuel Torres, Carlos Villegas y Carlos Bolívar, por atender amablemente todas nuestras interrogantes.

A nuestros profesores durante estos cinco años, por darnos la base de los conocimientos para enfrentarnos a este gran reto profesional.

DUBRASKA Y STEPHANIE

INTRODUCCIÓN

La realización de un proyecto audiovisual depende del cumplimiento de cuatro etapas: pre-producción, producción, post-producción y comercialización. La primera fase se refiere a las actividades previas al rodaje, es decir, a la planificación exhaustiva de todos los elementos técnicos, humanos y económicos que intervienen en el desarrollo de un filme. La producción abarca la filmación o rodaje, mientras que la post-producción incluye montaje y edición; por su parte, la etapa de comercialización se refiere a la distribución, promoción y exhibición de la película.

La pre-producción integra elementos que van desde escribir el guión técnico hasta concertar el plan de rodaje y el presupuesto de producción que permitan llevar a cabo las fases de producción y montaje; así, el objetivo de esta etapa es establecer “la estrategia de producción” que regirá la realización del proyecto.

Desde los inicios de la cinematografía, George Méliès, uno de los principales pioneros, creó sus sets fantásticos y efectos mecánicos a partir de bocetos de producción y esquemas detallados, antes de realizar cualquier escena frente a la cámara. Salvando las distancias, y llegando a las producciones norteamericanas más actuales, según Andrea Gouverneur (entrevista personal, 16-11-2001), la planificación rigurosa desde el primer momento tanto de la financiación como de la producción y, primordialmente, gracias a la estructura con que cuentan para la distribución y exhibición de los filmes, le ha permitido a Hollywood ocupar el lugar de cabecera en la industria cinematográfica mundial.

Estas características del cine hollywoodense, convertidas en ventajas competitivas frente a la cinematografía latinoamericana, son las que impiden a países como Venezuela hacer de su cine una industria rentable. Una de las variables preponderantes que abre la brecha entre la producción norteamericana y la venezolana es la ausencia de organización y planificación y, por lo tanto, de la aplicación de una estrategia a la hora de realizar una película. Esto, por lo general, obedece a las carencias económicas que limitan la extensión de la fase de pre-producción, ya que ello significaría mayores costos, muchas veces impagables por los productores. Además, otro factor determinante es el sistema de distribución-exhibición desfavorable para las películas de los países iberoamericanos, pues el mercado cinematográfico es monopolizado por la industria estadounidense.

Dicho lo anterior, mediante la presente investigación se pretende colaborar con el trabajo de los directores y productores del cine venezolano y latinoamericano acerca de la importancia del establecimiento de una estrategia previa al rodaje, pues “es indispensable que la producción no tenga carencias o fallos de organización muy destacados, ya que por muy genial que sea el director, el productor, y capacitados los actores y técnicos, el resultado de la película puede ser desastroso”. (Agustín Tapia, 2000, <http://www.golemproducciones.com>)

Los resultados obtenidos en este trabajo podrán ser empleados como referencia para la realización de futuras producciones cinematográficas en Venezuela, aportando información relevante en torno a una teoría que ha sido poco aplicada en Latinoamérica. Igualmente, se espera que esta investigación sirva como referencia a los realizadores que posean contados recursos económicos y que requieran disminuir costos, tiempo y esfuerzo, para que puedan concretar una producción cinematográfica con los menores errores posibles. De esta forma, también podrán llamar la atención de posibles fuentes de financiamiento y de las audiencias.

La investigación se llevó a cabo en el Área Metropolitana de Caracas, pues para realizar este proyecto lo más indispensable era poseer fuentes bibliográficas y electrónicas que permitieran el estudio teórico, y contar con las opiniones de productores venezolanos respecto a cada una de las herramientas a desarrollar.

En cuanto a la viabilidad o factibilidad, el estudio tuvo como data primaria las informaciones obtenidas de productores venezolanos, y se utilizó la entrevista porque “la ventaja esencial de la entrevista reside en que son los mismos actores sociales los que nos proporcionan los datos” (Sabino, 1983), los cuales conforman la población elegida que se vincula al objetivo de esta investigación. Por otra parte, la data secundaria para el logro del objetivo de este proyecto fueron las fuentes bibliográficas, electrónicas y tesis anteriores relacionadas con la pre-producción en el cine.

Con relación al tipo de investigación, ésta es descriptiva debido a que lo que se pretende es establecer las características de los elementos que intervienen en el desarrollo de la pre-producción de un proyecto cinematográfico. De la misma forma, el diseño de la investigación es no experimental porque no se manipularon variables. Dentro de esta categoría, este estudio se puede clasificar como Transeccional Descriptivo, ya que se presenta un panorama general que incluye todos los elementos necesarios para establecer y desarrollar la fase de pre-producción de la adaptación cinematográfica del libro “Esdras Rasit”, escrito por Francisco Arturo Mejías.

En cuanto a su estructura, este trabajo consta de dos tomos. En el primero se encuentra el desarrollo del proyecto como tal, basado en las labores del productor cinematográfico en la fase previa al rodaje; y en el segundo, lo concerniente a las tareas no correspondientes al productor, que fueron necesarias llevar a cabo para poder desarrollar el fundamento del proyecto: Pre-Producción.

El primer tomo cuenta con siete capítulos. En el primer capítulo, La Pre-producción y su Importancia, el lector podrá formarse una visión global de lo que

significa este proceso en la cinematografía, su relevancia y los aspectos necesarios para su inicio. El segundo capítulo, La Estrategia de Producción y su Importancia, toca los aspectos principales que debe tomar en cuenta el productor cinematográfico a la hora de llevar a cabo la pre-producción, y los beneficios de planificar un esquema organizativo y desarrollar acciones gerenciales para la fase de filmación. Cierra el marco contextual el tercer capítulo, Elementos de la Estrategia de Producción y su Importancia, mediante el cual se identifican las herramientas que tiene el productor a su disposición para estructurar una metodología de trabajo cónsona con el ahorro de tiempo, esfuerzo y dinero en las etapas de rodaje y post-producción.

Con el cuarto capítulo, Desglose de Producción de “Esdras Rasit”, da inicio el desarrollo de este proyecto. En este apartado se establecen los requerimientos por escena para la realización de la película antes mencionada. El quinto capítulo, Plan de Locaciones / Pisos de Set de “Esdras Rasit” plasma lo que sucederá en el set de rodaje por escena, mediante la coordinación de los movimientos de cámara, el desplazamiento de los personajes durante la acción dramática y la ubicación de las luces. El sexto capítulo, Plan de Rodaje de “Esdras Rasit” muestra la sistematización espacio-temporal de la etapa de filmación, constituyendo un cronograma de las actividades diarias del talento y del equipo realizador. Finalmente, el séptimo capítulo, Presupuesto de Producción de “Esdras Rasit” presenta los costos del filme de manera minuciosa. Todo esto confluye en las Conclusiones, que constituyen los hallazgos de la realización de la fase de pre-producción de un filme.

En cuanto al segundo tomo, se presenta a modo de anexo, a fin de que el lector conozca todas las actividades que deben realizarse antes de que el productor cinematográfico inicie sus labores. Así, están contenidos en él: Guión Literario (con su Sinopsis y Tratamiento), Guión Técnico, Diseño de Arte, con los respectivos dibujos de los vestuarios y las locaciones a emplear; Diseño de Fotografía, con un lineamiento general de la producción y todos los equipos necesarios por secuencia para alcanzar este objetivo; y las exigencias de Sonido, Música y Edición del filme escogido.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En Venezuela, el cine no es una industria poderosa y, como consecuencia inmediata, el período de pre-producción resulta tan corto que desemboca en un resultado final de escasa calidad. En este sentido, la fase de pre-producción significa la base vital que conlleva al “establecimiento de los parámetros organizativos mediante los cuales se desarrollará la producción del filme”. (Donald Myerston, entrevista personal, 10-10-2001)

“Los procesos de pre-producción han sido los grandes ausentes en la producción del cine independiente latinoamericano” (Agustín Tapia, 2000); por ello, no se puede hablar de la existencia generalizada de una pre-producción exhaustiva y, por ende, de un cumplimiento eficiente de esta etapa que genere realizaciones cinematográficas impecables.

La primera lectura de un guión cinematográfico puede desembocar en la concepción de diferentes películas en las diversas mentes del equipo realizador. Por ello, es imperioso establecer una estrategia de producción meticulosa, es decir, plantear el concepto previo de cómo resolver la película porque ello permite “trabajar con una misma idea estética, visual y sonora, además de organizativa y logística, para armar un mosaico donde estén totalmente especificados, previo al rodaje, todos los elementos que intervienen (...) y así visualizar en papel lo más cercano a lo que queremos presentar”. (Agustín Tapia, 2000)

Los beneficios de diseñar y cumplir a cabalidad una pre-producción son el ahorro en tiempo, esfuerzo y dinero durante el rodaje, la eficiencia laboral y el logro de que todo el equipo de producción conciba previamente la misma película. Así, resulta atractivo realizar la pre-producción del filme “Esdras Rasit”, que sirva como brújula para la planificación de futuros proyectos cinematográficos.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Realizar la pre-producción de un proyecto cinematográfico, enfatizando la importancia de establecer una estrategia de producción.

Objetivos Específicos:

- Establecer el concepto y la importancia de la fase de pre-producción en la realización de un proyecto cinematográfico.
- Establecer la importancia de elaborar una estrategia de producción para el rodaje del filme.
- Establecer el concepto y la importancia de cada uno de los elementos que intervienen en la etapa de pre-producción para la realización de un proyecto cinematográfico.
- Incorporar el Diseño de la Dirección de Fotografía a los planes de producción.
- Incorporar el Diseño de la Dirección de Arte a los planes de producción.
- Elaborar el Desglose de Producción a partir del Guión Técnico.
- Elaborar el Plan de Locaciones / Pisos de Set.
- Elaborar el Plan de Rodaje de cada escena.
- Elaborar el Presupuesto de Producción.

LIMITACIONES

La principal limitación fue la escasez de fuentes bibliográficas actualizadas respecto al tema de la pre-producción y, sobre todo, de la importancia que tiene establecer una estrategia de producción para llevar a cabo eficientemente una película.

Al momento de acceder a las fuentes vivas, su poca disponibilidad de tiempo fue otro obstáculo en la realización de este proyecto, tomando en cuenta que las entrevistas fueron la data primaria del trabajo.

El hecho de que el presente trabajo se circunscriba únicamente a la pre-producción representa una limitante para llevar a cabo la totalidad de lo que significa aplicar una estrategia de producción, puesto que si bien ésta se establece en la fase previa al rodaje, su eficiencia no puede ser evaluada sino al enfrentarse a la filmación.

Capítulo I:

LA PRE-PRODUCCIÓN Y SU IMPORTANCIA

Una producción es “el conjunto sistematizado de actividades intelectuales, técnicas y económicas conducentes a la elaboración de mensajes cinematográficos”. (Proyecto de Ley de Cine, Art. 4, 1967). La sistematización implica necesariamente una planificación que permita integrar todas las áreas de un filme. En este sentido, la definición contiene en sí la indispensabilidad de un proceso previo a la realización cinematográfica que propicie dicha sistematización. Ésta es la fase de pre-producción.

El proceso de pre-producción, afirma el director y productor cinematográfico con más de 30 años de experiencia, Antonio Llerandi (entrevista electrónica, 16-10-2001), es el conjunto de todas las actividades que se realizan previamente a la filmación de una película. Es la etapa donde “las ideas básicas y propuestas de producción son desarrolladas y puestas en práctica (...). Durante la pre-producción no solamente se decide quién será el talento principal y el personal de producción, sino también todos los elementos principales son planificados” (<http://www.cybercollege.com>), como el presupuesto disponible para realizar el filme, las locaciones a utilizar, etc.

Además de lo anterior, la Productora de Cine y Televisión, Andrea Gouverneur (entrevista personal, 16-11-2001) afirma que la pre-producción es lo más importante del proceso de producción porque es cuando realmente se puede ser creativo, cuando se define lo que pasará después. “El proceso de pre-producción es como una fábrica porque el rodaje es una máquina demoledora”.

En tal sentido, “las condiciones previas para que una industria cinematográfica no se arruine (...) son las orientaciones totalmente pragmáticas hacia las posibilidades económicas del mercado local y también el conocimiento y capacidad de inventiva en la selección de técnicas de producción (...)”. (Berwanger, 1977, 63)

Para la realización de un proyecto cinematográfico son muchas las personas que deben unirse y cooperar en su desarrollo; pero para que la vehemencia que engendra un filme sea usada de forma creativa, y no destructiva, existen dos condiciones inexorables. “La primera consiste en disponer de alguien que sepa exactamente cómo debe ser la película una vez terminada y que sea capaz de comunicar sus ideas y su entusiasmo a los compañeros. Podemos llamarle el hombre que aporta la inspiración, el director”. (Rose, 1973, 123)

La segunda condición es que exista otra persona que se ocupe de los asuntos de producción; éste aporta la organización, es el productor. “Su función consiste en hacer un presupuesto de la película, asegurarse de que los actores acudan al rodaje en el momento y lugar adecuados y proveer al equipo de todos los elementos materiales necesarios”. (Rose, 1973, 123)

Según Gouverneur (entrevista personal, 16-11-2001), el proceso de pre-producción es hacer que un grupo de gente tenga la misma película en la cabeza y el productor es el enlace que hace posible esto. De allí la indispensabilidad de un director y un productor para comenzar un proyecto cinematográfico: El primero crea el filme; el segundo lo organiza y establece una línea única de pensamiento sobre la producción.

Soto Parra (1992) explica que el proceso de producción de una película, en Venezuela, inicia con:

1. Un guión definitivo.
2. Existencia tanto del director como del productor.

3. Una cantidad de dinero suficiente para cubrir los primeros gastos de la pre-producción.

1. La Pre-producción creativa:

Según Soto Parra (1992), en el cine venezolano priva un Cine de Director o Cine-Autor, el cual se basa en la elaboración o búsqueda de un guión por parte del director. Éste, una vez culminado el guión definitivo, contrata a un productor para que se encargue de organizar los elementos que intervienen en la película, a fin de que se ejecute.

Gerson Duque (entrevista personal, 06-11-2001), Productor de Campo, asegura que la diferencia del productor en Hollywood y el productor en el cine latinoamericano es que, en el primer caso, el productor es dueño de la película y hasta contrata a un director para realizarla. En el segundo, el dueño de la creación es el director, lo que cambia son las condiciones entre ambos.

Tomando en cuenta esto, la etapa de pre-producción creativa en el cine venezolano comienza con la existencia de un guión definitivo, lo cual es apoyado por Antonio Llerandi, quien explica que esta fase da inicio cuando se ha establecido el guión a realizar; entonces, se comienzan todos los preparativos para la filmación.

Como generalmente los directores solicitan guiones para producirlos o los escriben, ellos también seleccionan desde un primer momento a sus Directores de Arte y Fotografía, a fin de obtener una visión general de cómo se verá la película una vez culminada.

“El director artístico es el responsable de la apariencia general de la película y, por tanto, se ocupa de áreas tales como el diseño de vestuario, utilería, diseño y

decoración de los sets” (Bernstein, 1997, 381), de acuerdo a la descripción del director sobre sus intenciones en cada secuencia. Así, se encarga de “crear y diseñar la puesta en escena, dirigiendo los proyectos de decoración, atendiendo las necesidades de escenografía, supervisando gastos de sus materiales y encargándose de talleres y mano de obra para elaborar los decorados”. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

De igual forma, “el Director de Fotografía es consultado en este punto y hace sugerencias respecto al ángulo de cámara, la iluminación y el movimiento de cámara” (Bernstein, 1997, 381). En tal sentido, tiene como función, según se expone en la página web <http://www.cybercollege.com>, producir sensaciones o efectos de dureza, calidez, frío, etc., generalmente, por medio de la combinación de tres elementos: Luz de Relleno, Luz Clave y Luz Trasera (con una cuarta opcional: la Luz de Decorado).

“Escenografía, vestuario e iluminación, aunque a cargo de personal especializado, no se deciden sin que el director haya dado la última palabra”. (Poloniato, 1990, 30). Cuando el director tiene establecido cómo se verá la película estética y técnicamente, procede a elaborar el guión técnico de la producción, donde se especifican los tipos de planos, ángulos y movimientos de cámara, según lo dispuesto entre Arte, Dirección y Fotografía.

“Tener un libreto, es pues, el elemento fundamental para hacer una película (...); pero no se pasa de él directamente al rodaje. Antes debe ser transformado en guión técnico, el cual constituye el verdadero instrumento de trabajo, pues contiene todas las indicaciones técnicas que permitirán al realizador y a sus colaboradores filmar coordinadamente. La acción del relato se descompone en planos y secuencias de manera más o menos precisa y cada detalle se prevé en función de la totalidad”. (Poloniato, 1990, 28)

Por último, el director contrata al productor, a quien hace entrega tanto del guión literario como del técnico, y los Diseños de Arte y Fotografía, a fin de que comience los preparativos para la filmación.

2. La Pre-producción Logística:

“La pre-producción comprende todo el aspecto organizacional y financiero de la obra cinematográfica, que abarca desde la constitución de la empresa hasta las labores del equipo de producción, entre otras: elaborar desgloses, presupuestos, buscar locaciones, alquilar equipos, contratar personal, control de la filmación, etc.” (Enciclopedia Ilustrada del Cine, 1976). En consecuencia, conlleva a una organización y planificación de una serie de elementos indispensables para realizar un filme.

Una vez que el productor tiene en sus manos el guión literario y técnico, y los Diseños de Arte y Fotografía, comienza el proceso de pre-producción en cuanto a la parte logística y organizativa. Inmediatamente, el productor puede dar inicio a sus labores, que incluyen la elaboración del desglose, presupuesto de producción, plan de locaciones y plan de rodaje.

Así, como afirma Soto Parra (1992), una vez que el guión técnico está listo y contando con parte del financiamiento, la pre-producción da inicio y el productor la lleva a cabo a través del siguiente esquema:

1. Desglose.
2. Plan de Rodaje.
3. Presupuesto de producción.
4. Búsqueda de locaciones.
5. Permisología.
6. Contratación de personal técnico y artístico.
7. Alquiler de maquinarias.
8. Compra de material virgen.
9. Contratación de comidas.
10. Contratación de laboratorio y estudio de sonido.

(VER ANEXO A: Esquema de Pre-producción)

De lo anterior se desprende:

“Todas las operaciones de producción deberán ser organizadas durante la fase de planificación de tal manera que permita llevar a cabo un control absoluto de horarios y costos. Se deben prever, en la estructura organizativa de la producción, elementos como los siguientes: registros de asistencia del personal y formularios de empleo, flujos de fondos, utilización de equipos y de materiales que pueden ser comparados con lo establecido en el presupuesto pormenorizado, textos de trabajo y el itinerario de producción. Un control inadecuado de estos itinerarios y costos destruye todo el valor de una buena planificación”. (Berwanger, 1977, 139)

2.1. El Productor como pieza clave de la Pre-producción:

En Venezuela, (Soto Parra, 1992) el productor es la persona encargada de elaborar una planificación estratégica de factores económicos, técnicos, humanos y logísticos con el fin de realizar la obra cinematográfica. Es quien ejerce la organización de todos los elementos que intervienen en la película.

“Las funciones del productor son vitales, en tanto que, se trata de hacer llegar el dinero hasta el último día de la película, y que además la copia final sea una obra de arte”. (Pablo De La Barra, entrevista personal, 06-11-2001)

En tal sentido, Castillo y Güidí (1997, 191) afirman: “Buscar dinero, explorar el ambiente para las co-producciones; la logística, planear, el casting, contratar personal, buscar locaciones, solventar problemas e inconvenientes, ‘enemistarse’ con todo el mundo son algunas de las tantas responsabilidades de los productores”.

Aunque se ve secundado en sus funciones por el Gerente o Jefe de Producción, el Productor de Campo y los Asistentes de Producción, es él quien tiene, según Antonio Llerandi, plena autoridad por encima de todos los sectores. Por ello, Soto Parra (1992) afirma que el productor venezolano es más que todo un gerente y estratega, pues debe

planificar y administrar los recursos de tal forma que se den las condiciones físicas, materiales y humanas para que se ejecute una película. En tal sentido, como afirma Gerson Duque (entrevista personal, 06-11-2001), “el trabajo del productor es ser efectivo en cuanto a abaratamiento de costos; es un gerente de los recursos”.

El productor, en su rol de gerente y estratega, debe poseer conocimientos básicos de las áreas que coordina. Debe saber qué herramientas existen para usarlas correctamente y cómo utilizarlas según la variedad de tareas de producción.

Según Bernstein (1997), el productor es el individuo que coordina el proyecto, reúne el financiamiento y convoca a los diversos miembros básicos del equipo de producción, parte del cual se encarga del filme durante la pre-producción. “Ante el productor son responsables cada uno de los (...) departamentos que están comprometidos en la elaboración de una película; (...) él tiene entre sus manos los hilos de todas las actividades y piensa, antes que nadie, en la realización uniforme del plan que se haya trazado”. (Spencer y Waley, 1944, 75)

La productora Andrea Gouverneur (entrevista personal, 16-11-2001) afirma: “En Venezuela hay un mito de que el buen productor es el que consigue un caballo a las cuatro de la mañana; ese es un mal productor. Un buen productor es el que a las cuatro de la mañana está tranquilo porque todo está montado”. Pero un buen productor no sólo es aquel sujeto que tiene todo previsto, sino que también es capaz de resolver cualquier imprevisto. Por ello, “el productor ideal es aquel que siempre está alerta en el set, es quien resuelve los típicos problemas de última hora (...). La meta final de su trabajo es ver el filme en pantalla. Para el productor el trabajo termina el día del estreno”. (Castillo y Güidi, 1997, 191 y 200)

Según Berwanger (1977), Stuard Hood, productor de televisión en Gran Bretaña de mucho éxito y experiencia, dice que entre los primeros requerimientos que debe tener un productor de cine y televisión está su capacidad de hacer un presupuesto correcto y el

lograr que sus auspiciadores acepten el mayor presupuesto posible. Además, Hood afirma que “las compañías cinematográficas, en países en vías de desarrollo, necesitan productores que tengan un concepto menos egoísta de su profesión. Ellos deben tener la capacidad de producir con las mayores economías posibles y dentro de un presupuesto que se ajuste a la realidad”. (Berwanger, 1977, 123)

Además de lo anterior, según explica De La Barra (entrevista personal, 06-11-2001), “el productor es un especialista no sólo que organiza; éste también es un creativo que puede sugerir en todas las áreas. Aparte de organizar, debe tener una mirada creativa que vaya en función de la dirección de la película”. Así, asegura:

“El productor soluciona situaciones, desde el punto de vista artístico, que el director necesita, en un sentido y no en otro. Por ejemplo, el director necesita un escenario que simule el cielo. El productor sugiere una cancha de golf para trabajarla con hielo seco; al director no le gusta tanto, porque alega que la película es más cerrada, más de interiores, más tensa y psicológica. El productor debe estar en capacidad de haber entendido y presentarle una nueva propuesta: quizás cuatro teatros bajo tierra donde se pueda jugar con las luces y el espacio a nivel fotográfico; así el productor está solucionando”.

El Productor Gerson Duque (entrevista personal, 06-11-2001) apoya la afirmación de Pablo De La Barra al explicar que, en la preproducción, el productor debe ir más allá de lo que se le pide; debe tener capacidad creativa, de sugerencia, de invención y no sujetarse únicamente a la logística. Debe intervenir en el proceso de una manera más trascendente, de modo que deje marcado su sello en la producción; debe aportar creativamente, aunque sin imponerse.

En tal sentido, “los nuevos desarrollos técnicos y, lo que es aún más importante, la capacidad de inventiva y habilidad en cada nueva producción, llevará al descubrimiento de procedimientos aún más baratos y mejores”. (Berwanger, 1977, 90)

“El productor, con todo el personal del área de producción se esfuerza por aprovechar el tiempo de filmación de la mejor forma posible, porque si una película se

lleva adelante conforme al programa, invariablemente cumplirá con el presupuesto”. (Bernstein, 1993, 92)

Según Duque (entrevista personal, 06-11-2001), la producción es algo que hace mucho y se ve muy poco; pero el productor hace todo, sin su función nada fluye. “Lo único que el productor le pide al director es que termine la película en el tiempo previsto, que no vaya más allá del presupuesto inicial, y que, a la vez, ello no incida en la calidad del producto”. (Costa, 1991, 196)

En conclusión, un productor tiene la responsabilidad de crear la pauta de trabajo y repartir las responsabilidades al resto del equipo de producción. Asimismo, controla el flujo de información que llega al departamento, despacha los equipos que van a la calle a rodar y mantiene la armonía dentro del grupo de trabajo. En consecuencia, el productor es la columna vertebral del proyecto fílmico.

3. Beneficios de realizar una Pre-producción exhaustiva:

Muchos realizadores sostienen:

“Una vez que las ideas se registran en el papel, la imaginación de todos los involucrados se paraliza (...). Sin embargo, (...) los productores, interesados en el control de los costos, argumentan que en una producción en la que todas las diversas posibilidades de expresión son examinadas en la pre-producción, y la cual esté correctamente planeada y programada, permite al director correr menos riesgos durante el rodaje, gracias a la facilidad de restaurar el orden”. (Bernstein, 1997, 338 y 339)

Alfred Hitchcock decía que la etapa más importante de la producción cinematográfica es la pre-producción, pues según él, todo lo que ocurre después es muy aburrido. La productora Gouverneur (entrevista personal, 16-11-2001) explica: “La pre-producción es fundamental. Hay una máxima en producción que es que el productor debe tener resuelto todo lo previsible para tener tiempo de resolver todo lo que no se

puede prever, que son 150 mil cosas; pero si se deja todo para lo último, puede resultar un desastre”.

El productor sabe que si un filme excede el tiempo para el que fue programado, rebasará el presupuesto que se fijó, de modo que establecerá un límite de tiempo para terminar la película. “Por regla general, se considera que entre más dure la realización de un filme, mayor será su costo” (Bernstein, 1997, 358). Así, cuanto mejor se conocen las condiciones previas de producción, mejor será la planificación y la producción resultará más barata, pues, según Berwanger (1977), toda programación de trabajo imaginativa y exacta es un requisito previo para lograr ahorros en tiempo y dinero. En este sentido, “el nivel de exhaustividad de la pre-producción permite presupuestar cada detalle porque es gravísimo cuando pasa algo y no hay presupuesto para cubrirlo”. (Andrea Gouverneur, entrevista personal, 16-11-2001)

“En la preproducción se afinan y se prevén todos los detalles, porque una vez que se arranca con el rodaje no hay muchas posibilidades de resolver sobre la marcha, salvo en ciertos casos. Mientras más problemas se tengan resueltos en la pre-producción, la producción va a marchar mejor; (...) todos los detalles deben estar vistos, ya que desde una planta eléctrica hasta un anime puede parar una producción por un tiempo, lo cual se traduce en costos; en la planificación no hay detalles pequeños ni grandes, hay errores”. (Gerson Duque, entrevista personal, 06-11-2001)

Considerando lo mucho por hacer en la pre-producción, por cada día de rodaje debería disponerse de al menos cinco días de pre-producción, a fin de garantizar la apropiada preparación del filme. Así, para un período de rodaje de tres semanas se requerirían, en teoría, 15 semanas de pre-producción, explica Bernstein (1997).

“Pocos filmes pueden permitirse tanto tiempo de preparación, pero no hay que olvidar que en la etapa de planeación se sufren muchas menos presiones y participa un número de personas mucho menor (...). Filmes bien preproducidos pueden hacerse con sustancialmente menos dinero, y el dinero liberado puede destinarse a cualquier otro rubro que redunde en beneficio del valor general de la producción”. (Bernstein, 1997, 348)

Según Pablo De La Barra (entrevista personal, 06-11-2001):

“La pre-producción también debe revisar si la producción planificada se puede hacer; por ejemplo, el productor va a los sitios a ver, observa qué se tiene y qué alternativas además existen. Es una manera de chequear si la producción planificada se puede hacer y, por otro lado, qué alternativas habría en caso de que no se pueda hacer como se había organizado”.

En palabras del productor y director Antonio Llerandi (entrevista electrónica, 16-10-2001), llevar a cabo la fase de pre-producción de un proyecto cinematográfico es imprescindible, pues mientras la pre-producción sea más exhaustiva, mejores serán las condiciones para la filmación y para llevar a buen término el filme. En tal sentido, “buenas películas y películas de éxito no constituyen dos categorías separadas. Por el contrario, la película buena es invariablemente de éxito”. (Vale, 1947, 17)

En este sentido, según Bernstein (1997), el tiempo asignado a la pre-producción puede parecer excesivo, pero no hay que olvidar que esta fase es mucho menos costosa que la etapa de rodaje y que una buena planeación reduce sustancialmente los costos generales de producción.

Según la página web <http://www.cybercollege.com>, es durante esta fase cuando la producción puede ser encaminada por el rumbo correcto o desviada en tal extremo que no habrá tiempo, talento o habilidad de edición que pueda salvar la película.

“El éxito de una película no es un misterioso accidente, más allá de la comprensión de sus creadores, sino que puede ser logrado por sus conocimientos” (Vale, 1947, 233). Según la teoría de este autor, hay que reemplazar el mito del misterio del éxito de un filme por la teoría de la lógica del éxito; uno, es materia de suerte y esperanza, en tanto que el otro es materia de esfuerzo y conocimiento.

“El misterio del cine puede ser aclarado por los conocimientos, como la alquimia fue reemplazada por la química, como la astrología se tornó en astronomía, como la

charlatanería fue transformada en la medicina” (Vale, 1947, 233). Por tanto, el cine no debe ser producto del azar y la improvisación, sino de una exhaustiva planificación, organización y aplicación de conocimientos. “El éxito definitivo dependerá de la suma total de méritos en contra de las deficiencias”.

En definitiva, los beneficios de una pre-producción exhaustiva se basan en que, de entrada, abarata los costos; es una manera de asegurarse que todo lo que el director ha puesto en el papel como necesidad para realizar la película: Va a estar allí, va costar lo que se estipuló, y además asegura que si algo falla se tienen dos o tres alternativas para resolver.

“El beneficio de una pre-producción exhaustiva está en que garantiza un excelente producto final que fue llevado en las mejores condiciones, de la manera más organizada, con el presupuesto bien administrado, reduciendo las probabilidades de errores y con la mayor capacidad de resolución de problemas”. (Gerson Duque, entrevista personal, 06-11-2001)

Capítulo II:

LA ESTRATEGIA DE PRODUCCIÓN Y SU IMPORTANCIA

El producto cinematográfico no es la obra de un solo artista, sino el resultado de las colaboraciones múltiples. La especial naturaleza del proyecto de cinematografía requiere enormes esfuerzos creativos y de organización.

“El modelo de estructura organizativa en un filme está jerarquizado bajo una clara delimitación de competencias y responsabilidades. En cada etapa, se exige la más absoluta dedicación y la planificación de todo desde un planteamiento racional y muy organizado” según el artículo electrónico de Sonia Rodríguez de Oma (2001, <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/anexo/movmagic.html>)

“Cuando el productor se plantea la planificación de una producción tanto creativa como práctica, hace que posteriormente tenga que manejar una estrategia y luego una táctica. El director espera que el productor lleve a cabo la estrategia de producción ideal para llevar a cabo su película.” (Pablo De La Barra, entrevista personal, 06-11-2001)

Así, se hace imperioso el establecimiento de una estrategia que sirva de directriz al equipo para la realización del filme. Ésta es la “estrategia de producción”.

1. ¿Qué es la Estrategia de Producción?

Una estrategia define un curso de acción que permite alcanzar un objetivo preestablecido.

“Inmediatamente que se tiene un guión, éste se le entrega a un productor, quien dice si la película se puede producir aquí y para ello maneja un criterio de producción. Este criterio tiene como objetivo hacer la película de manera que salga lo más económica posible sin que se tengan que gastar los recursos en exceso o ir más allá de lo que exactamente se quiere; los recursos que con los que se cuenta definen el estilo de la película”. (Pablo De La Barra, entrevista personal, 06-11-2001)

En palabras de Antonio Llerandi (entrevista electrónica, 16-10-2001), la estrategia de producción es el criterio o criterios que aplica el productor para llevar a cabo de la mejor manera posible un filme; es el procedimiento mediante el cual se establecen los mecanismos para hacer una película. En este sentido, la estrategia de producción se define como las decisiones más apropiadas, desde el punto de vista técnico, artístico y económico, para materializar una producción cinematográfica.

Esta definición es sustentada por Donald Myerston (entrevista personal, 10-10-2001), quien asegura que la estrategia de producción se refiere a la planificación de la acción, es decir, al establecimiento de un concepto previo al rodaje sobre cómo resolver la película.

La planeación de la producción comprende, según Bernstein (1997), pre-producción, rodaje, edición y post-producción. En este sentido, el productor debe incluir todos los elementos que intervienen en estas cuatro fases en la estrategia que debe planificar para la realización del filme.

Llerandi (entrevista electrónica, 16-10-2001) afirma que la estrategia de producción se establece a partir de un desglose lo más amplio posible, al cual el productor incorpora todos los elementos técnicos y artísticos factibles. Este desglose se

traduce en líneas operativas reflejadas en el plan de rodaje y el presupuesto de producción pormenorizado. Así, desglose, presupuesto y plan de rodaje son elementos fundamentales para la implementación de la estrategia planteada. Por ende, son a la vez el resultado de la planificación establecida.

2. Planeación y Materialización de la Estrategia de Producción:

La organización de todas las herramientas que permitan llevar la producción a un buen término es tarea del productor; “las cuestiones logísticas y técnicas del filme, más allá de aquéllas que puedan afectar directamente la calidad estética de la película” (Bernstein, 1997, 382). Así, el productor debe preparar una estrategia de producción que incluya todos los elementos indispensables en la realización cinematográfica.

Según la página web <http://www.mujerweb.com/vaixell/ocio/articulos/produccion2.htm>, la coordinación y supervisión que incumben al productor cinematográfico se establecen en tres grandes etapas del proceso de pre-producción:

1. *La Valoración del Proyecto:* Incluye el desglose de los escenarios, personajes, locaciones y personal técnico que deben intervenir en cada escena o secuencia.
2. *La Financiación:* Se refiere a la búsqueda de recursos económicos, que pueden proceder de diversas fuentes como distribuidores, co-productores, organismos oficiales o privados, etc. Su finalidad es la elaboración del presupuesto total de la producción.
3. *La Preparación:* Incluye la selección del equipo de producción, del talento, la elaboración del plan de locaciones, plan de rodaje y la obtención de permisología para la filmación.

Toda la información necesaria para llevar a cabo un proyecto cinematográfico tiene que quedar materializada y reflejada en la estrategia de producción que, al poseer una estructura característica, pueda ser comprendida fácilmente por los técnicos y artistas que conforman el equipo, según Rodríguez de Oma (2001).

“El productor debe manejar la totalidad de los elementos de la película y construir una guía para el resto del equipo” (Andrea Gouverneur, entrevista personal, 16-11-2001). En este sentido, la estrategia diseñada por el productor y reflejada en el desglose, el presupuesto, el plan de locaciones y el plan de rodaje es la guía de todos los miembros del equipo. Allí radica su importancia.

3. Elementos que intervienen en el establecimiento de la Estrategia de Producción:

Para establecer una estrategia o guía de acción en la realización de un filme, el productor debe tomar en cuenta todos los elementos que intervienen para que el producto final sea de gran calidad. En este sentido, son muchos los detalles que el gerente y estratega debe definir.

Para poder llevar a cabo esta labor, según Gouverneur (entrevista personal, 16-11-2001), es fundamental el trabajo del productor con el director desde el principio porque mientras más sabe el productor lo que el director quiere, tiene menos posibilidades de equivocarse en el momento de tomar decisiones. “Al conocer la intención del director, el productor tiene más alternativas para satisfacer los requerimientos del director en todos los ámbitos”.

A continuación se presentan los elementos que el productor debe tomar en cuenta para diseñar una estrategia que permita llevar a buen término una producción cinematográfica.

3.1. Medición del Guión, Proporción y Formato:

Según Donald Myerston (entrevista personal, 10-10-2001), lo primero que debe hacer el productor para planificar su estrategia es “medir el guión”. Esto implica saber cuánto durará en cámara la película.

Generalmente, la duración de una película se estima a un minuto por página del guión literario; sin embargo, para saber la duración real, el productor debe hacer una suerte de lectura junto con otras personas, realizando todas las acciones descritas en el guión y desarrollando los diálogos.

Una vez medido el guión, el productor debe proceder a estimar la proporción de rodaje, que es “la cantidad de material que se usa en relación con el que se descarta” (Bernstein, 1997, 358). La finalidad de este paso, según el autor, es conocer cuánto material virgen se necesita para el rodaje. Sin embargo, a un productor no le es fácil controlar este aspecto debido a que los directores piensan que “es más sensato realizar unas cuantas tomas extra y emplear para ello un poco más de película, que tener que volver a rodar durante todo un día en caso de que resulte que los planos hechos son inaceptables”.

“El factor más importante será casi seguro la compra de la película y, por tanto, el gasto total estará en proporción directa a la longitud de la película” (Rose, 1973, 128). Al respecto, Poloniato (1990) asegura que el rodaje de un filme supone filmar alrededor de 40 mil metros de película, de los cuales quedarán 2.500 que ven los espectadores.

La cantidad de material virgen a comprar es seis veces mayor a lo necesario para la copia definitiva de un filme, según Soto Parra (1992); esto es lo que se utiliza generalmente en una película venezolana debido a que la proporción la saca el productor atendiendo al número de repeticiones de cada plano, ritmo del director y exigencias de la producción cinematográfica. En tal sentido, 60 mil pies de material virgen es el gasto

normal de una película venezolana cuya copia definitiva tiene una longitud de 10 mil pies. Sin embargo, esta cifra puede variar de acuerdo al uso que se le dé al material.

Por ello, el productor, al estimar la proporción de rodaje, debe siempre considerar una cantidad un poco mayor a la realmente necesaria, a fin de cubrir los detalles de repetición de tomas. Además, Soto Parra (1992) afirma que la cantidad necesaria de material virgen debe ser comprada en un solo momento para evitar la variación de la emulsión y, por ende, del color.

En formato 35 mm, la proporción a filmar es de 90 pies por minuto; mientras que la proporción de una película 16 mm es de 36 pies por minuto. El productor debe conocer esta diferencia en la cantidad de material que se puede filmar con uno u otro formato cinematográfico, pues de ello dependerá la elección de tipo de película que haga en la planificación de su estrategia.

“Si se compara con la película de 16 mm, el tamaño de la película de 35 mm, es más o menos cuatro y medio veces mayor. Cuando las películas se proyectan en la pantalla grande (como es el caso en las salas de cine comerciales), la mayor ampliación necesaria para las películas de 16 mm, trae como resultado una pérdida notable en la calidad visual. Es por esta razón que las películas de largometraje, para ser presentadas en salas comerciales, son aún producidas, en su mayoría, en 35 mm”. (Berwanger, 1977, 93)

“La mayoría de los productores preferirían que sus filmes se rodaran en 35 mm, formato que ofrece la mayor distribución potencial, primera en exhibición comercial en las salas de cine (...). También ofrece la mayor calidad de imagen y sonido”. (Bernstein, 1997, 356)

Realizar una copia en otro formato a partir del de 35 mm es un procedimiento sumamente simple. Sin embargo, este formato es también el más costoso y para quienes disponen de presupuestos limitados, las ventajas son a veces sobrepasadas por los costos. Ante esto, Soto Parra (1992) afirma que para Venezuela cada lata de película es

de 400 pies y debe ser cancelada de contado directamente a la casa matriz importadora, que generalmente es la Kodak.

El formato de 16 mm le ofrece al productor algunas de las ventajas del formato 35 mm, sin muchas de las desventajas inherentes a los demás formatos. “Los avances logrados en la película y en los objetivos de 16 mm (...) han modificado la actitud de muchos productores para con el formato de 16 mm”. (Bernstein, 1997, 357)

Una ampliación a 35 mm desde 16 mm puede distribuirse en los mismos puntos que un filme en formato de 35 mm y, al igual que éste, el 16 mm puede copiarse fácilmente en otros formatos, explica Bernstein (1997). Por ello, el productor debe tomar en cuenta sus gastos generales para decidir qué formato emplear, tomando en consideración las ventajas y desventajas de cada uno y eligiendo el formato que más se adecúe a las limitaciones económicas.

3.2. Fuentes de Financiamiento:

En países como Venezuela, “los productores son pequeños industriales ya sean entusiastas del cine o inversionistas. No poseen generalmente todo el dinero necesario, por lo que se asocian a otros productores y solicitan además créditos bancarios”. (Poloniato, 1990, 29). En tal sentido, el productor debe establecer la posibilidad de fuentes de financiamiento. Así, “en Estados Unidos los productores ponen el dinero y le dan órdenes al director; en este país eso no pasa; usualmente, la plata se consigue”. (Andrea Gouverneur, entrevista personal, 16-11-2001).

Las producciones pueden ser independientes, por co-producción, por patrocinio, por obtención de recursos a partir de organismos públicos y/o privados, a través de los distribuidores o por alguna fusión entre estos. A este respecto, Pablo De La Barra, Productor Ejecutivo y Director, asegura: “Harry Potter tenía a su disposición 125

millones de dólares, nosotros somos más modestos; tenemos medio o un millón de dólares para hacer una película, y desde luego, no lo tenemos en dinero, sino en aportes: un aporte de aquí, otro de acá, por patrocinio o co-producción”.

Según la página web <http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-II.htm>, “co-producción se refiere a la forma de producir un filme uniendo los intereses económicos y a veces técnicos y artísticos de más de una empresa, normalmente para hacerlo circular por diversos países”.

La co-producción (Soto Parra, 1992) se refiere a la asociación de productores pertenecientes a diferentes países para producir conjuntamente películas. Además, como explican Castillo y Güidi (1997), la co-producción debe tener la aprobación de los gobiernos implicados y sus leyes cinematográficas, lo cual implica cantidad de trámites que, si no se tiene tiempo, es preferible evitar.

Esta forma de financiamiento (Soto Parra, 1992) ofrece la ventaja de permitir una aportación suplementaria de capitales y asegurar la exhibición en todos los países co-productores con los beneficios económicos correspondientes. Por otra parte, en una co-producción (Castillo y Güidi, 1997) se deben emplear todos los medios financieros, artísticos y técnicos a favor de la realización de películas de calidad y la colaboración entre los equipos de producción, y los recursos económicos de dos o más países satisface esta necesidad. En síntesis:

“El sistema de co-producción ofrece ventajas notables porque permite utilizar las subvenciones que se conceden a las producciones nacionales de los países que intervienen. Por otra parte, este sistema también garantiza la distribución del filme en esos países, puesto que es muy frecuente que las distribuidoras contribuyan a reunir el capital necesario (ya sea comprometiéndose a distribuir la película, con lo cual el productor podrá acceder más fácilmente a cualquier crédito bancario, o ya sea en forma de préstamos anticipados)”. (Costa, 1991, 188)

A pesar de lo anterior, según Bernstein (1997), los costos pueden variar enormemente de un país a otro, e incluso de ciudad a ciudad. Las corporaciones cinematográficas transnacionales eligen, a menudo, al país que les ofrezca la posibilidad de producir un filme y solventar sus costos de fuerza de trabajo y equipo con base en el tipo de cambio vigente.

A este respecto, Myerston (entrevista personal, 10-10-2001) afirma que debido a la devaluación monetaria en Venezuela, generalmente acarrear con los pagos de personal extranjero resulta muy costoso, lo cual implica una dificultad para las realizaciones cinematográficas venezolanas. En este sentido, la co-producción no es la mejor vía de financiamiento cuando el capital disponible no es suficiente para cubrir ni siquiera los gastos básicos.

Obtener financiamiento por parte de organismos públicos como el Centro Nacional Autónomo de Cinematografía (CNAC) conlleva a un proceso engorroso. Para concursar en esta institución se requiere de muchos trámites y tiempo, a fin de obtener una respuesta. Para obtener esta ayuda económica (Morin y Sansiviero, 1999) hay que emitir un certificado de solvencia de cada solicitante y esperar la aprobación del proyecto por parte de la Comisión de Estudios de Proyectos del CNAC.

Según el artículo 24 de la Ley de Cinematografía Nacional, el CNAC “tendrá en el presupuesto los recursos necesarios para financiar, estimular, desarrollar, fomentar, incentivar y subvencionar las actividades cinematográficas”. A pesar de esto, el Reglamento Interno de la Comisión de Estudios de Proyectos establece que las convocatorias para los concursos de financiamiento son de carácter anual, lo que constituye una desventaja porque si un proyecto no es seleccionado el cineasta tiene que esperar un año para solicitar una reconsideración. Esto implica que la producción cinematográfica debe quedar paralizada, a pesar de los avances que se hayan alcanzado.

Otra desventaja es que, en caso de recibir recursos, estos no abarcarán la totalidad de lo necesario para llevar a cabo el filme. Según Castillo y Güidi (1997), el CNAC puede hacerse productor de un filme a través del aporte que otorga, generalmente el 30% del presupuesto de la película. Esta ayuda no incluye el dinero por concepto de publicidad del filme, lo cual genera una nueva desventaja porque la publicidad debe ser un tópico a planificar desde un primer momento, a fin de establecer la forma en que la inversión en el filme será recuperada.

A pesar de lo anterior, Gerson Duque (entrevista personal, 06-11-2001) afirma que el patrocinio que generalmente da el CNAC alcanza financiar el 50%; el otro 50% se busca por la vía de la co-producción con los franceses, con los italianos o con los españoles a través de la compañía Ibermedia, quienes hacen ciertos tipos de negociación.

“El patrocinio, en general, es buscado por los productores arduamente. Lo importante es que éste no moleste la producción en cuanto a la historia; el producto o marca que aparezca debe ser sutilmente notorio, de lo contrario la historia puede perder valor”. (Pablo De La Barra, entrevista personal, 06-11-2001)

En este sentido, para el patrocinio se emplea una modalidad publicitaria llamada “Product Placement”, que consiste en la ubicación en el escenario de productos de la empresa que patrocina el filme. A este respecto, Gerson Duque (entrevista personal, 06-11-2001) asegura que el product placement es una modalidad de patrocinio interesante, pues la marca o el producto financia parte o el total del costo de la película con la condición de que su producto aparezca y se promocione en la gran pantalla.

Conseguir financiamiento (Soto Parra, 1992) es una tarea de titanes debido a que la empresa privada, generalmente, se niega a conceder préstamos a los cineastas, pues consideran al cine una actividad artística que no depara lucro o beneficio a quien invierte en ella.

Castillo y Güidi (1997) explican que en Venezuela, los bancos comerciales suelen rechazar las solicitudes de préstamos hechas por productores cinematográficos porque creen que tendrán mayor probabilidad de recuperar sus inversiones si las dirigen a otro tipo de actividades industriales. En este sentido, obtener financiamiento de empresas privadas para la realización de un filme es extremadamente impredecible.

Según Andrea Gouverneur (entrevista personal, 16-11-2001), el problema de financiamiento privado se da por la distribución: “En Venezuela, un super éxito puede recaudar en taquilla un dinero que siempre es menos de lo que se gastó (...) porque de 20 millones de habitantes, si acaso tres o cuatro millones van al cine. Las películas se ven donde se producen, pero si tuviéramos una distribución continental y más salas de cine la recapitalización sería posible y el cine podría convertirse en una industria atractiva para los inversionistas”.

Cuando se busca financiamiento (Castillo y Güidi, 1997, 174) “es importante que el productor totalice el presupuesto a entregar a los inversionistas con una tasa de inflación de precios que oscile entre el 15% y el 20% del presupuesto, buscando con ello prever cualquier tipo de inconveniente de efectivo a la hora de pagar las deudas”.

“Los distribuidores, elementos claves en todo el proceso, se encargan de distribuir la película; sin embargo, su interés por el producto cinematográfico no comienza cuando ya está elaborada, sino mucho antes, cuando la película se encuentra en período de sinopsis. El financiamiento de la película por parte del distribuidor local o extranjero se produce cuando éste, previo evalúo de los posibles éxitos de un proyecto audiovisual, otorga los llamados adelantos de distribución, que son porcentajes calculados por la distribuidora sobre las ganancias que posiblemente obtendrá el filme al ser distribuido y exhibido”. (Morin y Sansiviero, 1999, 22)

Aparte de lo anterior, el monopolio distribución-exhibición (Andrea Gouverneur, entrevista personal, 16-11-2001) orienta el gusto de las personas hacia el cine hollywoodense; para ellos no son negocio las películas nacionales debido a que no se ha logrado que el cine sea una industria.

3.3. Locaciones:

“Localización se refiere a la elección previa al rodaje de un filme de los exteriores más adecuados al ambiente que requiere la escena que se tiene que filmar. También es el espacio físico elegido para servir de escenario natural en determinados planos o secuencias”. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-II.htm>)

En términos más sencillos, una locación (Soto Parra, 1992) es el sitio donde se llevará a cabo la filmación. En el establecimiento de la estrategia de producción, esto es una de las primeras cosas a discernir porque, según los lugares que se elijan, el productor podrá ir estimando los gastos de traslado, alojamiento, comida y, además, podrá estructurar mucho mejor su plan de rodaje.

Según Castillo y Güidi (1997), un filme puede rodarse en exteriores o en interiores, de día o de noche, en desiertos o en sabanas, en playas, mares, océanos o en la montaña; en un valle o una pradera. Lo importante es conseguir el lugar adecuado y preciso para filmar.

Los métodos de producción de la primera época del cine norteamericano ofrecen datos claves para la orientación económica rápida y exitosa que deben seguir las producciones de este tiempo:

“Generalmente filmaban al aire libre, en vez de construir estudios relucientes con grandes instalaciones de iluminación (...); solamente construían decorados sencillos que podían fácilmente transformarse mediante el uso de cortinas, muebles y otros objetos móviles, y escribían sus libretos en una forma tal que secuencias largas e inclusive, a veces toda la película, se podía filmar con uno o dos decorados. Así era posible reducir a pocos días el tiempo de filmación. Si necesitaban un ambiente realista, no decoraban la escena sino que se servían de acontecimientos reales, llevaban a ese lugar sus cámaras y dejaban que sus actores actuaran mientras se desarrollaba en el fondo una parada militar o un incendio verdadero. Mack Sennett se mantenía en estrecho contacto con la brigada local de incendios y su equipo de filmación y actores a menudo corrían junto con la brigada a la escena de un incendio para poder filmar escenas improvisadas, peligrosas y grotescas”. (Berwanger, 1977, 66)

A pesar de lo anterior, el cine latinoamericano y el venezolano son diferentes a la fórmula utilizada por Hollywood debido a la dificultad para conseguir el financiamiento.

La página web <http://geocities.com/charlones/CURSO-1.htm> explica que antes de comenzar con el fraccionamiento de la escena se debe observar bien qué ofrece en forma natural la locación; si hay luz natural, si existe la posibilidad de esconder luces en lugares estratégicos, si los elementos que se encuentran (escritorios, sillas, cuadros, etc.) sirven para la historia, si la acústica del lugar es buena para realizar sonido directo, si entran cómodamente la cantidad de actores que se plantean en la escena y si a la hora de pensar en movimientos de cámara da el tiro para el movimiento. A la hora de hacer un planteo de planos hay que observar bien la locación para luego olvidarse de ella y concentrarse en lo que se está viendo por el visor (el encuadre). A esto se le puede llamar descontextualizar.

“Antes que el productor se involucre en el plan de locaciones, se reúnen: el director, el asistente de dirección, el productor, el director de fotografía, el sonidista y el camarógrafo principal. Esto es para que el director le plantee a los cabezas de equipo qué es lo que quiere con la película y se decidan el tipo de locaciones. Luego, el productor sugerirá la ubicación de las mismas”. (Pablo De La Barra, entrevista personal, 06-11-2001)

Por ello, cuando se selecciona una locación, el productor debe tomar en cuenta varios aspectos.

3.3.1. Rodaje en Estudio o en Exteriores:

Según Bernstein (1997), las locaciones aportan por sí mismas detalles que pueden concederle a un filme la atmósfera adecuada con poco esfuerzo para el personal técnico. Por el contrario, una producción en estudio es completamente artificial; hasta el detalle más simple debe ser seleccionado y debidamente ubicado.

En ciertos aspectos, filmar en estudio puede resultar muy costoso debido a que la construcción de sets puede ser muy onerosa y la contratación de foros insonorizados puede ser de gran cuantía. Por otra parte, el empleo de estudios para el rodaje puede representar costos menores:

“El sonido, a menudo problemático en locaciones ruidosas, nunca será un problema en un foro insonoro, lo que se traduce en ahorros de tiempo y dinero. Asimismo, (...) los sets pueden ser contruidos sin techos para facilitar la iluminación, y la disponibilidad de parrillas de iluminación preinstaladas y dotadas con dimmers significa la posibilidad de un mayor control de la iluminación con un mínimo montaje de equipo”. (Bernstein, 1997, 343)

“Los estudios tendrán, casi con seguridad, su propia planta eléctrica (...) para la iluminación de los escenarios” (Spencer y Waley, 1944, 79), lo cual implica un ahorro sustancial al no tener que alquilar o comprar estas plantas para el rodaje en exteriores.

En un set las paredes pueden ser móviles, lo que maximiza la libertad para realizar planos que en exteriores serían difíciles de rodar. Esto también implica ahorro de tiempo y dinero. Además, como explica De La Barra, por lo general, cuando se necesitan muchas locaciones para realizar un guión latinoamericano, automáticamente implica más costos. Mientras menos locaciones se requieran mejor. Por lo tanto, contar con estudios disminuye costos en traslado, catering, etc., lo que permite cumplir más fácilmente con un presupuesto dado.

Las locaciones prestadas y/o alquiladas (Bernstein, 1997) suelen resultar desastrosas si sus dueños o administradores se resisten a cooperar cuando es necesario prolongar los días de filmación; en cambio, los estudios representan una ventaja en cuanto a la disposición inmediata de todas las instalaciones necesarias para la producción. En este sentido, rodar en estudio puede representar un ahorro de tiempo y dinero significativo para el productor, cuyas funciones están directamente relacionadas con el rendimiento del presupuesto disponible.

Así, “filmar en estudio es más fácil que hacerlo en los exteriores, porque en el primero se controla todo: las luces, los movimientos, los espacios, las cámaras. En el exterior no controlas el clima, la gente, el ruido o cualquier otra cosa que pueda pasar filmando”. (Pablo De La Barra, entrevista personal, 06-11-2001)

3.3.2. *Vías de Comunicación:*

Según Soto Parra (1992), es indispensable que los lugares seleccionados tengan una vialidad en buenas condiciones, a fin de garantizar un mejor acceso y un traslado más seguro y rápido.

“La observación de las vías de comunicación resulta fundamental en la pre-producción y para establecer la estrategia de producción a seguir. El productor debe cuidar que haya ‘varias’ vías de acceso para llegar a las locaciones seleccionadas y ,además, conocer en cuáles horas se deben utilizar para cumplir a cabalidad con el plan de rodaje”. (Pablo De La Barra, entrevista personal, 06-11-2001)

Esta afirmación la complementa el productor Gerson Duque (entrevista personal, 06-11-2001), al explicar que “las vías de comunicación deben tener accesos alternos, si es posible, para poder llegar tanto por tierra como por aire”.

3.3.3. *Servicios Públicos:*

Es imprescindible (Soto Parra, 1992) asegurar que el sitio escogido posea desde teléfono hasta un dispensario médico cerca. Esto abarca la fácil accesibilidad a tiendas, gasolineras y demás lugares de servicio, previendo cualquier percance durante la filmación.

3.3.4. *Clima:*

Aunque este punto es muy poco previsible, el productor debe estar atento a las condiciones climatológicas predominantes en el área donde se ubica la locación, a fin de decidir si es conveniente o no filmar en ella. En tal sentido, Duque (entrevista personal, 06-11-2001) afirma que el clima es el factor que resulta menos controlable dentro de la pre-producción y al establecer una estrategia de producción, por lo cual deben estudiarse cuáles son las temporadas de lluvia o de vientos fuertes porque si el rodaje en exteriores exige un clima soleado.

Exceso de calor, frío o humedad en una locación pueden generar inconvenientes en el rodaje. Una alta temperatura sobrecalienta los equipos y mucha humedad aumenta la posibilidad de agua dentro de ellos.

De igual forma, (Soto Parra, 1992) las zonas lluviosas pueden provocar problemas con las instalaciones eléctricas y en los lentes de la cámara. En el frío, los equipos lumínicos que emanan calor generarían humo frente a la cámara.

Además, se debe tomar en cuenta que en un clima adverso el equipo técnico y el talento agotan sus posibilidades físicas más fácilmente, lo cual hará más complejo el cumplimiento cabal de sus funciones en el set y, por ende, se corre el riesgo de perder tiempo y dinero en días de filmación poco aprovechados.

3.3.5. *Alojamiento:*

Se refiere a un sitio de descanso cuando se filma en exteriores. Soto Parra (1992) explica que este lugar debe ser agradable y cómodo, por lo cual no debe administrarse con escasez, ya que un individuo descansado trabaja mejor y eso genera ganancias de tiempo y dinero.

“El alojamiento debe satisfacer las necesidades del equipo humano y del talento, pero, a la vez, debe buscarse la opción que pueda cuadrar con el presupuesto destinado para ello”. (Gerson Duque, entrevista personal, 06-11-2001)

Aparte de la comodidad, el productor debe tomar en cuenta que para obtener alojamiento tiene que “confirmar las reservaciones para el personal que trabajará en cada locación, el transporte necesario y los demás preparativos de tipo logístico para la filmación” (Berwanger, 1977, 151). En tal sentido, constituye una responsabilidad con su equipo técnico y con los actores.

3.3.6. Permisología:

Las locaciones, por lo general, requieren la tramitación de un permiso y/o un pago de alquiler. Lo común (Soto Parra, 1992) es trabajar con la opción de alquiler porque ello implica la redacción de un documento legal que impide el desalojo antes del tiempo estipulado. En el caso de darse el incumplimiento del contrato, el productor está en todo el derecho de demandar legalmente al infractor.

Otra opción es el préstamo de locaciones, pero con ello se corre el riesgo de que, al ser lugares públicos, la gente se atraviese, lo cual genera pérdida de tiempo de filmación y acarrea el desperdicio de dinero.

La página web <http://www.creamagenonline.com/permisos/> explica que para filmar en Venezuela es necesario obtener el permiso general de rodaje otorgado por el Centro Nacional Autónomo de Cinematografía (CNAC), organismo oficial del Estado encargado de atender los asuntos de esta índole.

Se requieren, además, otros permisos particulares de zonas según los lugares y características de la producción. Así, (Soto Parra, 1992) es necesario pedir una

autorización a las autoridades pertinentes, y también es posible el pago de un impuesto a la Alcaldía del municipio donde se encuentre la locación. En este sentido, los requisitos para tramitar el permiso general de rodaje son:

1. Elaborar una carta de solicitud dirigida a la Consultoría Jurídica del CNAC, indicando el nombre de la compañía, la fecha y el tipo de proyecto que desea realizar.
2. Presentar el guión técnico y literario de la obra o descripción detallada del proyecto y el rodaje.
3. Elaborar la ficha técnica o nombres de los involucrados en el rodaje.
4. Presentar el plan de rodaje.
5. Presentar la constancia de conformidad del autor o los autores del guión para su realización. Esta debe estar registrada ante la Oficina Subalterna de Registro y en el Registro de la Propiedad Intelectual del guión técnico o literario, versión o adaptación. De otro modo, debe presentarse una carta dirigida a la Consultoría Jurídica del CNAC de la persona o institución titular de los derechos de la obra, concediendo la debida autorización a quienes ejecutan el proyecto en su nombre.
6. Presentar el presupuesto detallado de producción.

Tomar en cuenta este aspecto en la decisión de filmar o no en exteriores es de suma importancia, pues si no se obtiene la permisología necesaria sólo se habrá perdido tiempo y dinero.

3.3.7. Posibles Errores de los Productores y cómo evitarlos:

Según Vale (1947), los errores que generalmente los productores cometen al evaluar las variables tiempo y lugar son:

1. Selección indiferente del lugar.
2. Selección errónea del lugar.

3. Ignorar los efectos del lugar sobre la escena.
4. Selección indiferente de tiempo.
5. Ignorar el tiempo consecutivo.
6. Ignorar la progresión del tiempo.
7. Ignorar los efectos del lapso de tiempo.
8. Omitir la exposición del lugar.
9. Negligencia en explotar las características del lugar.
10. Exposición insuficiente.
11. Ignorar la exposición del tiempo a través de la acción.
12. Intervalos irregulares en los lapsos de tiempo.

“El productor debe buscar que la locación sea lo más benigna posible. Esto significa que ésta cuente con el mayor número de condiciones favorables, lo que automáticamente significa ahorro de costos. (...) Es mejor pagar un poco más por una locación benigna porque a lo largo ahorra mucho dinero; evita el alquiler de un motor-home para el maquillaje si ya existe un espacio que se pueda acondicionar, el traslado de escenografía inútil, de equipo insuficiente o material en exceso. También se puede usar como estrategia juntar cuatro locaciones en una, o en su defecto, cercanas unas de otras, ya que en cine, el tiempo es dinero”. (Gerson Duque, entrevista personal, 06-11-2001)

A esto, el Productor de Campo añade que es importante buscar un área, en la medida de lo posible, que centre la producción en lo que se refiere a las locaciones destinadas para el rodaje; esto disminuye costos en el traslado del equipo técnico y humano, ahorra tiempo y favorece la puntualidad.

“En la medida en que la locación se haya escogido en un lugar más apartado, el productor debe prever más cosas y con mayor cuidado. Por ejemplo, si el rodaje es en el Callao, que se caracteriza por tener una ubicación lejana y se necesitan siete latas de películas, el productor debe llevarse 10, pues resulta contraproducente salir a buscar material que no haya sido tomado en cuenta en la planificación previa”. (Gerson Duque, entrevista personal, 06-11-2001)

A partir de lo anterior se deduce que “(...) las pautas financieras limitantes y excesivamente rígidas son, generalmente, un obstáculo mayor para la administración profesional de la producción que la simple falta de dinero” (Berwanger, 1977, 126). En

tal sentido, el productor debe tomar en cuenta que toda planificación debe ser flexible y estar sujeta a revisiones posteriores si se vuelve aparente que el plan original no puede ser cumplido, pues problemas con el clima, enfermedades o fallas técnicas pueden ocurrir en cualquier momento de una filmación de importancia.

Aparte, según explica el productor Duque (entrevista personal, 06-11-2001), “otro tipo de estrategia de producción para con los elementos que intervienen en el rodaje que se puede utilizar es el intercambio; conseguir una locación por intercambio favorece el presupuesto”. La productora Andrea Gouverneur (entrevista personal, 16-11-2001) cuenta:

“Yo trabajé en una serie de televisión española llamada *Nazca* con motivo del quinto centenario del Descubrimiento de América. Los productores pasaron por Venezuela, pero decidieron filmar en Ecuador porque era más barato. En Ecuador, hasta ese momento, se había hecho un solo largometraje (...) y eligieron un lugar en plena selva. Armar los decorados fue una tragedia; las tiendas no entendían eso de alquilar muebles y luego devolverlos, así que hubo que comprar todo. Resultado: lo que ellos pensaron que les iba a salir más barato, terminó costando 10 veces más que en Venezuela; porque los novatos cuestan mucho dinero, los imprevistos cuestan mucho dinero.”

En definitiva, mientras más alejado se esté de centros poblados, más difícil es el trabajo, más caro y más complicado. Por ello, elegir una locación adecuada es fundamental, ya que puede significar el éxito o fracaso de una película.

3.4. Rodaje Diurno y/o Nocturno:

“Los rodajes diurnos y nocturnos son distintos en tanto que, el rodaje nocturno es más costoso porque los actores cobran más”. (Pablo De La Barra, entrevista personal, 06-11-2001)

Siempre es mejor trabajar de día porque “además de que el talento tiene una tarifa más baja, la seguridad que se requiere es menor. Cuando un guión tiene para el rodaje muchas noches, se puede buscar como alternativa, para lo que se va a filmar en interiores, lo que se denomina ‘día por noche,’ porque este tipo de estrategia de producción abarata costos”. (Gerson Duque, entrevista personal, 06-11-2001)

En lo posible, es mejor filmar de día básicamente por los costos. Pero esto depende de las exigencias del guión.

3.5. Sonido:

Castillo y Güidi (1997) afirman que uno de los detalles más importantes a cuidar durante la filmación es cómo registrar el sonido de la historia. En tal sentido, su planificación e inclusión en la estrategia de producción es indispensable, pues un género audiovisual con mal sonido no sirve.

Por lo general, explica Bernstein (1997), las locaciones no son sometidas a pruebas de sonido, de modo que el tiempo adicional destinado a la obtención del sonido correcto puede retardar un poco la producción y resultar muy caro.

Por otra parte, también se puede realizar una pista guía preliminar y doblar el sonido en un estudio de grabación durante la post-producción, con la presencia de los actores. “Los costos adicionales del estudio de grabación deben sopesarse en relación con el tiempo ahorrado en el rodaje”. (Bernstein, 1997, 347)

“Cuando la realización prevé que los intérpretes post-sincronicen o doblen sus diálogos en el estudio, el equipo de sonido debe contentarse con registrar un ‘sonido testigo’ que tiene tan sólo la función de servir de índice en las operaciones de montaje.

Por ello, su captación no merece el mismo cuidado que el sonido directo”. (Castillo y Güidi, 1997, 248)

Rose (1973) asegura que a pesar de la comodidad de establecer una banda sonora perfectamente montada y sincronizada en la post-producción, hay que tomar en cuenta el gasto que ello implica, pues el sonido puede absorber la mayor parte del presupuesto.

Además, filmar con sonido directo ofrece la ventaja de no tener que pagarle a los actores durante el tiempo entre el fin del rodaje y el inicio del doblaje en estudio. Ello aporta un ahorro sustancial a la película. Pero cuando se rueda de esta forma, “debe prestársele especial atención al uso de los micrófonos disponibles, utilizando en cada caso aquél que mejor relación sonido directo/sonido reflejado logre a una misma distancia” (Castillo y Güidi, 1997, 249). En tal sentido, el productor, al momento de adquirir el equipo de audio debe buscar micrófonos de excelente calidad, aunque también debe estar consciente de la relación precio/valor.

La decisión de rodar con sonido directo o crearlo posteriormente en estudio también depende de la dicción y pronunciación del talento. Es común, explica Myerston (entrevista personal, 10-10-2001), tener el elenco más estético y, sin embargo, sus voces no se registran bien en el set. Esto es una grave limitación si se considera que el cine es un medio audiovisual y que el público tiene que escuchar y entender lo que se dice.

Cuando esto ocurre, el productor debe tomar la decisión de crear el sonido en estudio, aunque ello implica la contratación de personas especializadas en doblaje de voces. Sin embargo, este gasto se puede evitar también durante la pre-producción, seleccionando talento con buena dicción.

Según Bernstein (1997), otra posibilidad que tiene el productor para reducir costos en este aspecto es negociando con los diversos artistas y proveedores antes de iniciado el rodaje.

3.6. Casting y Disponibilidad de Actores:

Soto Parra (1992) afirma que el elenco de un filme está constituido por actores protagónicos, actores secundarios, figurantes y extras. Para realizar un casting, primero se establece un perfil de cada personaje y luego se hace el llamado al casting-audición.

Castillo y Güidi (1997, 210) afirman: “Un buen casting es fundamental para conseguir una buena película, pues los actores son lo primero que el espectador ve; por lo tanto, no solamente ‘le debe ir bien el papel’, sino que su presencia en escena debe conjugar con los elementos del set y demás personajes”. En este sentido, no sólo importa que sus características físicas se aproximen a las del personaje, también es menester establecer una simetría en cuanto a la calidad actoral.

“Cuando la interpretación sea soportada por actores profesionales se dará la posibilidad de aligeramiento del tiempo de rodaje, que no deberá ser desestimada cuando los actores sean ajenos a profesión o si intervienen niños”. (Rodríguez de Oma, 2001)

En tal sentido, al momento de realizar el casting para la selección de los personajes, será mejor intentar que los actores y actrices escogidos tengan experiencia en la actuación, pues aunque los honorarios sean superiores, ellos se equilibrarán con los gastos generados por personas inexpertas al perder tiempo de filmación por errores cometidos. Además, puede significar un gancho publicitario.

Éste es otro método para reducir costos de producción. El productor (Bernstein, 1997) debe organizar el orden de rodaje basándose en el tiempo que tienen los actores para la filmación, a fin de garantizar su presencia los días de rodaje y así evitar perder tiempo de rodaje y dinero.

A pesar de lo anterior, Soto Parra (1992) asegura que en Venezuela los actores de cine lo son también de televisión y teatro; cuando son requeridos para filmar, ellos

ajustan su agenda. Sin embargo, su tiempo es muy poco flexible para soportar alteraciones bruscas en el plan de rodaje. En tal sentido, esto constituye una dificultad en la contratación de artistas experimentados para un filme.

3.7. Personal Técnico:

Soto Parra (1992) asevera que puntualidad, organización, responsabilidad y rapidez son variables a considerar dentro del equipo humano para cumplir a cabalidad el plan trazado. Debido a que el trabajo cinematográfico es un engranaje, si alguna labor es mal desempeñada, incidirá negativamente en el cumplimiento de las otras y, por ende, en el filme.

“La extensión y tipo de personal técnico puede variar ampliamente, dependiendo del género de la producción” (Bernstein, 1997, 363). Antes de contratar al personal necesario, el productor debe estudiar algunas posibilidades para disminuir los costos de la producción en cuanto a este aspecto. Sin embargo, a pesar de la necesidad de reducir costos, la calidad del equipo técnico y su interrelación como compañeros de trabajo es básica; por ello:

“Si el empleo del personal y la división del trabajo se basan en el tiempo de servicio, posición dentro de la organización y otros criterios legales y administrativos, en vez de basarse en la capacidad del personal, las condiciones de producción serán negativas. Si los miembros del equipo de producción se limitan a su propio campo de actividad y saben muy poco acerca del trabajo de sus colegas, las condiciones de producción serán negativas. (...) Cada miembro del equipo de producción deberá adaptar su trabajo a las necesidades de sus colegas y, eventualmente, será posible que los miembros del equipo se reemplacen entre ellos en casos de emergencia, en vez de detener la producción debido a la indisponibilidad temporal de una persona”. (Berwanger, 1977, 126 y 127)

3.7.1. Empleo de la Segunda Unidad:

La segunda unidad “es un grupo de técnicos cinematográficos que puede filmar secuencias adicionales, mientras la primera unidad rueda otras escenas importantes” (Bernstein, 1997, 359). También puede ayudar al grupo matriz a cubrir acciones complejas desde diferentes ángulos.

El empleo de este equipo puede significar el rodaje con actores y en locaciones mientras estén disponibles, lo cual acarrea una disminución de costos en cuanto al pago de actores y el alquiler de sets. Aparte, su utilización significa la maximización del tiempo, debido a que la primera unidad no tendrá que filmar planos, relativamente simples, de fondo.

A pesar de estas ventajas, asignar una segunda unidad implica la desfragmentación del equipo de filmación, es decir, el empleo de “equipo mínimo” para ciertas secuencias. Según Donald Myerston (entrevista personal, 10-10-2001), esto puede generar muchos inconvenientes.

Cuando en el set no se trabaja a la capacidad máxima, el personal está propenso a cometer más errores, pues si ya es difícil realizar a cabalidad la labor única asignada, es más difícil salir adelante ejerciendo varios roles al mismo tiempo. “Los grupos reducidos de técnicos habitualmente tienen que multiplicar sus funciones. Cumplir correctamente una (...) es difícil; desempeñar adecuadamente dos o tres, resulta prácticamente imposible”. (Bernstein, 1997, 347)

Además, el equipo se cansa más rápido, lo cual impide trabajar a la misma velocidad que si el personal estuviera completo. Ello genera pérdida de tiempo y, en consecuencia, de dinero.

Bernstein (1997) explica que los errores suelen ser costosos y que ocurrirían con menos frecuencia si los productores no incurrieran en las falsas economías de grupos técnicos restringidos. Así, es indispensable para el productor tomar la decisión que más se adecúe al presupuesto disponible, pues de él depende la culminación de la película.

3.7.2. *Jornadas de Trabajo y Días de Recuperación:*

Según acuerdos sindicales, el personal técnico tiene establecido durante la semana seis días laborales, a razón de ocho horas cada día. Esto quiere decir que trabajan 48 horas semanales en el caso de que la jornada sea diurna. Cuando la jornada laboral es nocturna, se estiman siete horas de trabajo; mientras la hora de la comida no puede exceder la quinta hora desde el llamado porque se considera horario corrido. Así, Soto Parra (1992) presenta la estructura de los horarios del personal técnico:

1. *Horario diurno:* Ocho horas
Siete horas de trabajo + una hora de comida
2. *Horario nocturno:* Siete horas
Seis horas de trabajo + una hora de comida
3. *Horario mixto (diurno / nocturno):* Siete horas y media
Seis horas y media de trabajo + una hora de comida
4. *Horario corrido diurno:* Siete horas y media
Siete horas de trabajo + media hora de comida
5. *Horario corrido nocturno:* Seis horas y media
Seis horas de trabajo + media hora de comida

Algunos productores creen que alargando el día de rodaje hacen un mejor uso de los recursos disponibles. Pero, esto es falso, pues a medida que avanza el día el reparto y el personal técnico se cansan, por lo cual son más propensos a cometer errores. Así, “es mejor programar más días de rodaje, con jornadas más cortas”. (Bernstein, 1997, 347)

Dentro de la jornada de trabajo es menester incluir los tiempos de instalación y desensamble de los equipos, pues la labor del personal técnico no se reduce al período de rodaje. En tal sentido, el productor debe tomar en cuenta estas actividades al momento de decidir las horas de filmación diaria de la película.

Otro aspecto a tomar en cuenta en el diseño de la estrategia de producción, en cuanto al personal técnico, son los días de recuperación indispensables en cualquier realización cinematográfica. Estos son días de más estipulados para filmar los planos que el personal técnico no pudo realizar en el tiempo previsto.

Según Bernstein (1997), es un error muy común suponer que todos los días de recuperación se acumulan al final del rodaje. Tal cosa es absurda, pues significa la necesidad de que el personal retorne a todas las locaciones para terminar el filme. Hacer esto genera pérdida de tiempo para culminar la película y, como el personal tiene que ser trasladado nuevamente, también implica un gasto mayor por concepto de transporte, comida, pago por días y/u horas extras.

Si la filmación es en exteriores, podría significar además acarrear con los gastos de alojamiento del personal requerido. Todo esto generaría un aumento en los gastos generales de producción y, por ende, una merma en el presupuesto disponible. “Es más sensato, en consecuencia, programar estos días cuando el personal se encuentra aún en locaciones determinadas”. (Bernstein, 1997, 346)

3.7.3. Jornada de Recuperación:

Se refiere (Soto Parra, 1992) a las 12 horas que obligatoriamente tienen que pasar entre la hora del corte y la hora de llamado. Es decir, una vez culminado el día de rodaje, el productor no puede llamar a filmación al personal técnico hasta que hayan transcurrido 12 horas exactas debido a que es el tiempo de descanso reglamentario.

Por esta razón, el productor debe calcular bien los días y horarios en su plan de rodaje, a fin de no incurrir por imprevisión en la costosa necesidad de mantener trabajando al personal técnico durante su tiempo de recuperación. Esto significaría un aumento de los gastos de nómina que posiblemente será difícil cubrir.

3.7.4. Remuneración:

Como ya se dijo, incluir días de recuperación genera mayores costos en cuanto al pago del personal técnico. Sin embargo, este excedente puede ser cubierto sin que afecte de manera desproporcionada el presupuesto de producción a través del pago por paquete.

“La lógica en la que se sustenta el pago por paquete es que los productores prefieren costos fijos a costos variables. En tal sentido, los salarios y asignaciones adicionales a los miembros del personal técnico se calculan antes de iniciado el rodaje, considerando el tiempo extra previsto y agrupándolos en una sola suma total semanal” (Bernstein, 1997, 363), que no es más que la cifra convenida para no desarticular el presupuesto.

Por supuesto, en este paquete no entran las horas extras que muchas veces se deben cumplir a fin de culminar el día de filmación como se planteó en el plan de rodaje. Para calcular cuánto corresponde al trabajador por concepto de hora extra, Soto Parra (1992) explica que el sueldo semanal se divide entre las 48 horas de trabajo reglamentario para el personal. Esta operación da la cantidad que gana un técnico por día.

A esa cifra se calcula un recargo expresado en porcentaje, que varía de acuerdo a la hora del día en que se cumple el tiempo extra. Así, Soto Parra (1992) establece el recargo por concepto de hora extra en los siguientes términos:

1. *Hora extra antes de las seis p.m.:* 35% de recargo.
2. *Hora extra entre las seis p.m. y las 11 p.m.:* 50 % de recargo.
3. *Hora extra entre las 11 p.m. y las cinco a.m.:* 75% de recargo.

De igual forma, cuando el personal técnico deba trabajar durante su jornada de recuperación, el recargo por hora extra es del 100%.

Se acostumbra pagar el sueldo (Soto Parra, 1992) los días viernes; mientras que las horas extra se cancelan el martes siguiente.

3.8. Equipo Material:

Se refiere a los instrumentos de iluminación, cámara, sonido y máquinas que se emplean en la producción de un filme.

A partir del desglose y de las indicaciones del Director de Fotografía, el productor debe elaborar una lista con todos los requerimientos materiales para el rodaje. Luego, (Soto Parra, 1992) el gerente y estratega debe ir a varias compañías de alquiler de equipos a pedir presupuestos, a fin de analizarlos y decidir cuál es el que mejor se adapta a las posibilidades económicas existentes. En tal sentido:

“El inventario general de existencia de producción que precede a cualquier planificación también debe considerar los servicios y el equipo que pueden proporcionar organizaciones e individuos ajenos a la organización. Esto involucra laboratorios fílmicos, pequeños negocios especializados en material de diagramación, realizadores aficionados de cine con equipo propio de muy buena calidad y los representantes locales de fabricantes de material pertinente”. (Berwanger, 1977, 128)

Una vez que el productor elige la casa de alquiler y selecciona el equipo, debería llegar a un convenio de pago.

Generalmente, afirma Soto Parra (1992), la semana de trabajo se cobra en base a cinco días; mientras que la forma de pago varía según el acuerdo al que lleguen las partes involucradas.

Cabe destacar que el hecho de alquilar equipos materiales acarrea gastos menores que la compra de los mismos. Claro, esto hablando desde el punto de vista cronológico y tomando en cuenta que en Venezuela el tiempo estimado para la fase de rodaje es de unas nueve o 10 semanas. Por supuesto, si el equipo realizador considera que luego de un filme producirán otro, saldrá mucho mejor, por cuestiones de disponibilidad de equipo, comprar lo más indispensable (cámara, luces, etc.).

Según el Productor Ejecutivo y Director Pablo De La Barra (entrevista personal, 06-11-2001), en la pre-producción y para que el productor establezca la estrategia de producción, se deben probar todos los equipos materiales o técnicos. Sugiere, además, que se encuentren dificultades o no, el productor siempre debe tener varias alternativas que puedan sustituir la falla técnica. También debe planificar los costos de acuerdo al presupuesto que hagan las compañías de alquiler de equipos en el caso de necesitarlas para el rodaje.

Berwanger (1977) explica que las condiciones de producción serán negativas si no se tiene el equipo adecuado o si el equipo que está disponible es demasiado numeroso y complicado. Añade que lo correcto es usar solamente el equipo que sea necesario y cuyo manejo sea bien conocido por el personal, pues un conocimiento preciso y global de las diferentes técnicas de producción, junto a una capacidad de inventiva, son necesarias cuando hay poco equipo de producción disponible.

Así, la estrategia del productor, en cuanto a los equipos necesarios para la filmación, abarca desde la selección adecuada de máquinas y elemento para la realización de cada escena hasta la planificación de las necesidades más básicas de producción en este aspecto. En tal sentido, el productor debe conocer qué elementos

como baterías y bombillos, de naturaleza no duradera, deberán ser obtenidos en las cantidades apropiadas, así como el material de embalaje y transporte necesario para el trabajo en localización”. (Berwanger, 1977, 152)

3.9. Post-Producción:

“Aún en la producción más sencilla de cine, existen costos directos por concepto de materia prima y revelado de la película; y la etapa posterior a la producción (cortes y procesamiento del sonido), demora varias horas y, a veces, días, por cada minuto del producto terminado”. (Berwanger, 1977, 91)

En tal sentido, “hay elementos que se deben tomar en cuenta desde la pre-producción para que la post-producción no se vea afectada. En primer lugar, buenas contrataciones; en segundo, lugar, costos y plazos definidos. Además, se debe establecer cómo se quiere hacer la post-producción técnicamente hablando”. (Pablo De La Barra, entrevista personal, 06-11-2001)

“El principal problema de la post-producción es la coordinación con los proveedores de servicios, dado que en este punto se hace un amplio uso de subcontratistas como laboratorios, salas de sonido, estudios de música, casas de efectos ópticos y cortadores de negativos, quienes están fuera del control directo del productor” (Bernstein, 1997, 360). Sin embargo, como explica este autor, los retrasos en la post-producción se deben casi siempre a una mala coordinación con todas estas instancias.

Es indispensable, según Soto Parra (1992), que el productor acuerde con el laboratorio y el estudio de sonido un horario fijo para la recepción de material, con el fin de que mientras se filma, se haga el revelado y copiado; además de la transferencia de sonido desde un cuarto de pulgada a una cinta magnética de 35 mm para hacer el pre-montaje.

Aparte de establecer un horario fijo con el laboratorio, “es una práctica profesional imprescindible enviar con la película un reporte de cámara. Esta hoja de reporte proporciona al laboratorio las condiciones detalladas en que se filmó la película, lo que permite a los técnicos realizar cualquier corrección que sea necesaria; (...) también informa al laboratorio los efectos que el laboratorio intentó lograr”. (Bernstein, 1993, 110)

Cuando el productor busca el presupuesto del laboratorio, éste generalmente está dividido en dos bloques: *Producción* y *Post-producción*, con sus respectivos procesos que se facturan de acuerdo al costo por pie de película. Sin embargo, Soto Parra (1992) explica que el precio varía dependiendo del proceso a realizar, aunque siempre el negativo sale más económico que la copia de trabajo.

Los servicios básicos que ofrece el laboratorio son:

1. *Producción*: Revelado de negativo.

Copia de Trabajo.

2. *Post-producción*: Compaginación.

Efectos ópticos y especiales.

Primera copia.

Copias definitivas adicionales.

Es por toda la complejidad que, según los requerimientos del guión, conlleva el trabajo de post-producción que el productor debe contactar a sus subcontratistas y comenzar el trabajo de laboratorio y sonido antes de culminado el rodaje, a fin de reducir este período y, por ende, tener mayor control sobre las demoras que puedan acarrear gastos inaceptables.

3.10. Comercialización:

El cine es una industria y, por lo tanto, el dinero y las ganancias son lo que marca la pauta. En tal sentido, cada producción cinematográfica constituye un producto que, como cualquier otro, debe contar con una mezcla de mercadeo efectiva -que comprenda distribución, promoción y exhibición-, que garantice la recuperación de la inversión y el alcance del mayor número de consumidores, en este caso, espectadores.

“La producción (...) no es sino una de las ramas de la industria cinematográfica que como tal tiene organizados sus canales para llegar a los consumidores”. (Poloniato, 1990, 35). Estas vías son los distribuidores y exhibidores que llevan al público una campaña publicitaria para hacer que vayan al cine.

Conseguir la estrategia de mercadeo que mejor se adapte al filme para lograr los mayores beneficios económicos, y llevar el proyecto hasta el tope de la recaudación en taquilla, es algo que incumbe al productor como persona responsable de las finanzas de una producción cinematográfica.

3.10.1. Distribución y Exhibición:

Según Soto Parra (1992) la distribución es la fase de explotación de las películas, que consta desde procesos mercantiles (venta – alquiler) hasta aspectos legales (leyes y contratos para la difusión) a nivel nacional e internacional.

A través de la distribución se colocan los filmes en el mercado, lo cual permite obtener recursos económicos para cubrir los costos de producción y la remuneración del capital invertido. Según Getino (1987), la distribución cinematográfica es el sector intermediario, dedicado a adquirir derechos comerciales sobre las películas o a

representar a las empresas productoras de aquéllas para promover su comercialización a través del sector de la exhibición.

La exhibición (Enciclopedia Ilustrada del Cine, 1976) es la rama de la industria cinematográfica dedicada a las actividades relacionadas con la proyección de las películas.

Después de prever cuándo se lanzará la película, el distribuidor negocia con el exhibidor para asegurar la fecha de estreno planteada y la proyección de filme. La elección de los exhibidores se fundamenta en ambiente, números de asientos, pantallas e historial de ingresos de taquilla, según Squire (1992), además de la calidad y comodidad de las salas, su ubicación y accesibilidad para la audiencia target de la producción.

“El exhibidor depende de las distribuidoras para estar en condiciones de renovar sus programas, razón por la cual las grandes empresas monopolizan la distribución como una manera práctica de imponer sus productos, ya que es en el nivel de la exhibición donde se recuperan los capitales invertidos y se obtiene la ganancia. También poseen gran número de salas y entonces el ciclo completo pertenece al monopolio”. (Poloniato, 1990, 36)

En tal sentido, el escaso desarrollo económico de la mayoría de los países provoca que no se dediquen capitales a su producción; y sus secuelas, analfabetismo y pobreza, descartan a un gran público potencial; el monopolio de distribución y exhibición se encuentra fundamentalmente en manos de empresas norteamericanas, que imponen sus películas e impiden la difusión de las que se producen en América Latina, lo cual afecta el desarrollo de la industria fílmica y frena las posibilidades del cine nacional.

Actualmente, en Venezuela existe un oligopolio distribución-exhibición manejado por dos grandes circuitos: Radonsky (Cinex) y Cines Unidos, lo cual facilita y promueve la concentración del poder en pocas manos y determina la programación en cartelera. Es por ello que el productor debe estar consciente de que una producción

cinematográfica no avalada por grandes empresas que trabajan con este oligopolio, es decir, Cinesa o Cine Imagen, es difícil de comercializar.

“Los filmes de menos de 90 minutos (...) son poco apreciados por los distribuidores, pues temen que el público pueda sentirse estafado. (...) Los programas cuya duración equivale a poco menos la de un largometraje son generalmente difíciles de vender si no (...) han sido especialmente encargados antes de su producción. Por supuesto que hay notables excepciones, pero para el productor las cosas se reducen a menudo a elegir la opción más fácil: un programa cuya duración y estilo se asemeje al común de los filmes en distribución”. (Bernstein, 1997, 357)

A pesar de lo anterior, esa no es la única solución para “vender” un filme. Lo primero que debe saber el productor es que “la mezcla de mercadeo en el cine combina la publicidad, la distribución y la exhibición para lograr que una película despierte el interés del público y genere su asistencia para recaudar dinero en taquilla”. (Morin y Sansiviero, 1999, 26)

En Venezuela, según Cadenas (1997), los directores y productores del cine son los que se encargan de publicitar sus películas y, en muchos casos, hasta de distribuirla. Generalmente, los gastos publicitarios se incluyen en el presupuesto de producción. Sin embargo, debido a los bajos presupuestos de los filmes venezolanos, es difícil pensar en un bombardeo publicitario, aunque siempre queda abierta la posibilidad de las promociones.

3.10.2. Promoción y Publicidad:

En cuanto a la promoción como estrategia publicitaria para el lanzamiento de un filme, se destaca principalmente la asociación de productores y directores de las películas con las estaciones de televisión; tal es el caso de *Homicidio Culposo* (de César Bolívar), *Adiós Miami* (de Antonio Llerandi), *Retén de Catia* (de Clemente de La Cerda) y *Macu, la mujer del policía* (de Solveig Hoogesteijn).

“La promoción es equivalente a publicidad no pagada, realizada dentro de programas específicos en los canales de televisión, y como no existe la exclusividad, los productores cinematográficos pueden valerse de diferentes canales para promocionar su película. Los programas culturales, noticieros, matutinos y de corte variado son entonces el blanco de los productores (...), siendo ésta el arma que compensa la pobre publicidad que logran”. (Morin y Sansiviero, 1997, 42)

Para lograr una plaza en los canales televisivos es necesario contar con imágenes. Por ello, se hace necesario la creación de un arte menor denominado trailer, el cual (Morin y Sansiviero, 1997) es un montaje de pocos minutos que busca interesar al espectador a ver la película con la mejor composición de planos.

La importancia de la realización del trailer radica en que, a partir de él, se elaboran las diversas piezas que componen la campaña publicitaria. Su ventaja “es que se exhiben sin costo en las salas de cine (...) y pueden generar una buena publicidad de boca en boca, si les agradan a los espectadores” (Morin y Sansiviero, 1999, 51). En principio, (Squire, 1992) se crea un trailer de 90 segundos ofreciendo sólo una rápida mirada de la película para estimular el interés del público, seguido por un trailer de dos minutos con escenas de la película.

En Venezuela, el hecho de realizar dos trailers implica un gasto en agencias de publicidad y distribución que el productor no se puede dar el lujo de hacer debido a que su principal función es estirar el presupuesto lo más posible, aunque garantizando la presencia de todos los elementos materiales, humanos y artísticos requeridos por la producción. Por ello, se realiza un solo trailer de 90 segundos, el cual se distribuye en los canales de televisión y, cuando el productor logra un convenio con los distribuidores, en las diversas salas de cine. Lo realmente importante, más allá de la cantidad de trailers, es que estos (Lukk, 1997) deben ser mejores que las películas que promueven, pues si no es el caso, entonces el trabajo no se habrá hecho bien.

Otra forma de publicidad que deben tomar en cuenta los productores con recursos limitados es la prensa. Éste es el tipo de publicidad más general para los

proyectos cinematográficos venezolanos por ser el medio más económico. Por supuesto, aunado a la participación en festivales y cine-foros como forma de promoción.

Reconocimiento y atención importantes (Morin y Sansiviero, 1999) pueden ser generados por la participación de las películas en los diversos festivales de cine, que funcionan como la primera carta de presentación de los filmes independientes. Además, según Lukk (1997), uno de los beneficios de exponerse a los festivales es que las películas son criticadas por los medios, lo cual puede generar interés de la crítica hacia las producciones.

Otra estrategia que puede utilizar el productor para saber si el lanzamiento del filme debe darse en un momento o a quién debe ir dirigida básicamente la publicidad es realizar una función preliminar. Esto consiste (Squire, 1992) en proyectar la producción a una muestra de espectadores para estudiar la reacción de la audiencia en relación a lo que se ha preparado tanto en la publicidad creativa, como en el estilo y mensaje de la campaña.

Al mismo tiempo que se evalúan las estrategias de lanzamiento, se revisan las estrategias de publicidad conjuntamente con los gastos originados por ambos planes en desarrollo y se establece el tipo de audiencia que mejor responde al proyecto cinematográfico, lo cual puede dar la oportunidad de regresar a la estrategia publicitaria planteada para expandir el target o enfocarlo de mejor manera.

Como consecuencia de esta función preliminar, (Squire, 1992) el productor puede saber si lanzar el filme antes o después de lo pautado con los exhibidores y distribuidores, buscando obtener la mayor recaudación de taquilla posible.

El desarrollo de Internet en los últimos años constituye un punto a favor para las producciones de no muy alto presupuesto. El productor puede emplear la web para publicitar su filme, disminuyendo así los costos publicitarios, pues sólo pagaría por

concepto de realización de la página web. Además, este medio permite darle valor agregado al proyecto, ya que ofrece la posibilidad de incluir datos interesantes que atrapen al cibernauta y satisfaga su curiosidad en cuanto a los actores, la trama, los inconvenientes durante el rodaje y demás cosas que al público siempre le gusta conocer. Si a esto se le agrega la oportunidad de incluir el trailer, Internet ofrece uno de los medios publicitarios más completos y económicos en una sociedad donde la tecnología intervienen fuertemente.

Una de las formas más sencillas de “vender” un filme es a través de los actores y actrices del elenco. Mucho se escucha la frase: “El cine lo hacen los directores, pero lo venden las estrellas”. La estrella es el actor o actriz que atrae al público a las salas por la simple aparición de su nombre a la cabecera de un reparto, con total independencia de la clase de filme que sea, del realizador y de su propio talento.

Es por esta razón que el hecho de tener en el casting a personas reconocidas en el medio cinematográfico, televisivo y/o teatral constituye también una ventaja en el momento de la explotación comercial. Sin embargo, a pesar de que se suele “empacar” a las grandes luminarias en una producción cinematográfica para utilizarlos como centro de atracción, “el realizar estos productos empacados puede ocasionar el aumento de los costos de producción y, muchas veces, no es una garantía de ingresos o éxito”. (Morin y Sansiviero, 1999, 57)

Finalmente, en la industria del cine, el merchandising constituye una herramienta publicitaria utilizada de acuerdo a la película y su audiencia target. El merchandising (Morin y Sansiviero, 1999) consiste en colocar a la venta artículos relacionados directamente con el filme. Estos objetos, según Squire (1992), son franelas y posters en una producción cinematográfica promedio; sin embargo, si el proyecto tiene personajes que puedan ser convertidos en juguetes, esta herramienta publicitaria puede generar gran bonanza. Para que se dé el merchandising, el productor-distribuidor debe otorgar los derechos para utilizar el título y el logotipo del filme.

En conclusión, “el cine debe considerarse una industria (...) en la que hay que tener en cuenta no sólo la producción, sino también la distribución, exhibición e industrias técnicas” (Poloniato, 1990, 29), sin perder de vista que el uso combinado de varios medios es, en muchos casos, una manera significativa y útil de apoyar el impacto de un medio de comunicación.

4. Beneficios de establecer una Estrategia de Producción:

Bernstein (1993) asegura que una forma de minimizar los gastos de una película es “planificar” de antemano. Por ello, el productor debe buscar la forma de llevar a cabo la filmación de tal manera que permita aprovechar al máximo costosa utilería, locaciones, equipo, personal y actores.

En tal sentido, Berwanger (1977, 124) asegura:

“No es suficiente ser ahorrativo o avaro para lograr este propósito. Una administración de la producción profesional debe cumplir con el objetivo de lograr la mejor producción posible en la forma más barata posible, mediante el uso óptimo de los recursos financieros, técnicos y personales que estén disponibles. La condición previa para lograr este objetivo es una planificación precisa de la producción que, a su vez, debe hacer un inventario de las posibilidades de producción local y un análisis de los factores de costo que hay que considerar”.

“Filmar una película supone una gran organización financiera, artística y técnica, pero lamentablemente las dos últimas están subordinadas a la primera” (Poloniato, 1990, 28). Por ello, es tan importante que el productor establezca previamente al rodaje una directriz de acción a seguir por todos los miembros del equipo, ya que de no existir una estrategia se corre el riesgo de despilfarrar dinero y tiempo, lo cual en países como Venezuela, donde obtener financiamiento y acarrear los gastos publicitarios es una tarea de titanes, no constituye precisamente una ventaja.

Berwanger (1977) asegura que los presupuestos reducidos de producción y las limitaciones en el equipo no son una excusa para llenar al público con películas de baja calidad. Existe un límite inferior para la cantidad de dinero y equipo que son necesarios para obtener una producción aceptable; pero cuanto más profesional es la planificación y la producción, más bajo resulta este límite.

A este respecto, según Llerandi (entrevista electrónica, 16-10-2001), en la medida en que la estrategia esté diseñada de la mejor manera posible, esto redundará en beneficio de la película y de los resultados en cada aspecto de ella. En este sentido, “no le basta al director poseer todos los recursos que la cinematografía puede darle, sino que debe organizarlos con eficiencia” (Spencer y Waley, 1944, 77). Ésta es la verdadera labor del productor: establecer una logística para la fase de rodaje y post-producción, que permita disminuir los costos y maximizar el ahorro de tiempo.

La elaboración de una estrategia de producción durante la pre-producción tiene muchos beneficios. Según Bernstein (1997), cuando un filme se prepara adecuadamente se ahorra tiempo y dinero. Además, el período de pre-producción es importante desde el punto de vista creativo, pues “antes de que las cámaras comiencen a rodar, (...) pueden probarse, rechazarse, reformularse y volverse a probar todas las ideas que se quiera” (Bernstein, 1997, 338). Pero cuando la estrategia de producción se materializa en el presupuesto, plan de locaciones y plan de rodaje, ella es la directriz del equipo.

Al respecto, Pablo De La Barra (entrevista personal, 06-11-2001) afirma:

“Una estrategia de producción ideal es aquella que no se nota; aquélla en la que todo está a la mano y a disposición inmediata; una estrategia en la que todo lo que el productor propone en términos de lugares de filmación, de distancias, alojamiento, o incluso, el tipo de comida, sea lo mejor posible y además estemos ganándole a las dificultades económicas. Esta sería una meta práctica de la estrategia de producción. Sin embargo, la meta artística es que el productor haya entendido de manera tan clara lo que se pretendía hacer con la historia que el estilo de la misma coincida con su manera de producir”.

De lo anterior se deduce que uno de los beneficios de establecer una estrategia de producción es la seguridad que se tiene de no rebasar un presupuesto dado, logrando una maximización del tiempo y del empleo de todos los elementos humanos, técnicos y artísticos que intervienen en la realización de un filme.

“Los beneficios de establecer una estrategia de producción para realizar una película se basan en que el producto final va a ser correcto, y la manera de llegar a éste fue facilitada notablemente, gracias a la organización y engranaje que realizó el productor al aplicar su creatividad, organización y destrezas. Con una buena estrategia de producción se encuentran soluciones que tienen que ver con la película para obtener resultados excelentes”. (Pablo De La Barra, entrevista personal, 06-11-2001)

En definitiva, “la característica más importante de la producción profesional de cine (...) es la de conocer la manera más rápida, fácil y amplia de lograr el objetivo que se desea y la de poder encontrar el método más barato y práctico para ello” (Berwanger, 1977, 89) y esto sólo se logra previendo cada detalle, es decir, estableciendo una estrategia que le permita al productor realizar el filme de la mejor forma posible, ahorrando tiempo, esfuerzo y dinero.

Capítulo III:

ELEMENTOS DE LA ESTRATEGIA DE PRODUCCIÓN Y SU IMPORTANCIA

Una vez que el guión técnico es culminado, comienza la llamada pre-producción logística, liderada por el productor. Para el desarrollo de esta etapa se establece una estrategia a seguir, la cual queda materializada en las herramientas que servirán de guía a todos los miembros del equipo realizador: Desglose de Producción, Plan de Locaciones, Plan de Rodaje y Presupuesto de Producción.

1. Desglose de Producción:

Berwanger (1977) explica que uno de los primeros pasos a dar por el productor es la preparación de una lista que incluya todos aquellos factores fijos que no tienen carácter variable. Esta lista de factores fijos constituye un esbozo de planificación al que deben añadirse los factores variables, organizados en la forma más expeditiva posible. Esta lista es el inicio de lo que será el desglose.

Según Soto Parra (1992), el desglose de producción consiste en la relación detallada de todas las necesidades para lograr realizar el guión desde el punto de vista técnico, humano y material, secuencia por secuencia.

Esta definición la complementa Sonia Rodríguez de Oma (2001) al explicar que es el análisis pormenorizado del guión, que sirve para determinar el conjunto de

elementos necesarios en el rodaje, y cuyo objetivo es la confección de un plan de trabajo. Por lo tanto, se deben extraer del guión todos los datos significativos.

Para alcanzar este objetivo, el productor debe, una vez elaborado el guión, desglosar las necesidades: técnicas, artísticas, logísticas, materiales y de talento. Así, como explica Andrea Gouverneur (entrevista personal, 16-11-2001), se establece utilería, vestuario, efectos especiales a realizarse en el set o locación (si los hay), maquillaje, actores, vehículos (si los hay); es decir, todos los elementos presentes en el filme.

Bernstein (1997) explica que el desglose del guión implica decidir qué actores, utileros, equipo y técnicos son necesarios en cada escena; decidir de cuáles locaciones hacer uso y qué secuencias realizar en el estudio; decidir qué cantidad de dinero se requerirá para cada escena y qué puede permitirse la producción.

Al respecto, Berwanger (1977, 124) afirma:

“Al hacer el inventario de las condiciones generales de la producción, paso previo a una planificación detallada, se deben considerar muchos puntos con especial cuidado, pues ellos determinarán las dificultades que seguramente encontrará la administración profesional de la producción. Las consideraciones principales son las pautas financieras de importancia, los reglamentos de la ley de trabajo, las calificaciones del personal y la disponibilidad de equipo técnico de producción”.

El desglose puede ser un poco macro de acuerdo a cada área de la producción. En tal sentido, afirma Andrea Gouverneur (entrevista personal, 16-11-2001): “El productor puede decir: se necesitan cubiertos, platos, vasos, etc., si se trata de un restaurante. Luego el Director de Arte dirá qué tipo de cubiertos y vasos se requieren”.

Todo desglose se realiza a partir del guión literario porque “el guión técnico lo utilizan el iluminador, Director de Arte, etc. para hacer una lista de lo que necesitan específicamente y se la dan al productor para que él consiga los requerimientos”.

Soto Parra (1992) explica que hay dos tipos de desglose:

Desglose de continuidad: Se realiza en base al orden en que ocurren las acciones dentro del guión, lo cual según Rodríguez de Oma (2001) corresponde a una división del guión en secuencia dramáticas.

Desglose por áreas: Subdivisión en locaciones (calles, casa, estudio, interior / exterior) y varios (vehículos, animales, maquillaje, vestuario, efectos especiales, etc.). Según Rodríguez de Oma (2001), corresponde a la división del guión en secuencias mecánicas.

“El concepto de secuencia mecánica se sustenta fundamentalmente (...) en la idea de la mínima unidad de espacio en relación al guión o la mínima unidad de espacio posible, a efectos de uso en la técnica de desglose y realización de planes de rodaje”. (Rodríguez de Oma, 2001). En tal sentido, la secuencia mecánica es sinónimo de escena.

Una secuencia dramática puede comprender varias secuencias mecánicas, que se corresponden con la parte de la acción que se desarrolla en un solo escenario sin que se produzcan saltos en el tiempo. Sin embargo, la complejidad de rodar planos divididos por secuencias dramáticas es superior. Por ello:

“No hay nada más útil que descomponer el guión con un criterio espacial para después (...) poder planificar el rodaje, agrupando espacios (escenarios) idénticos que aparecen de forma intermitente a lo largo del guión y que pueden ser encontrados fácilmente a través de esa técnica de descomposición”. (Rodríguez de Oma, 2001)

Respecto a este punto, Castillo y Güidi (1997) afirman que un desglose es una lista de planos agrupados según el orden de rodaje más conveniente, donde cada nueva escena o secuencia mecánica queda reflejada en una hoja de papel hasta que cada plano del guión quede agrupado. Así, para realizar el desglose es necesario colocar sobre una hoja de papel, por lo menos, cuatro columnas fundamentales que citan:

1. Número de plano.
2. Escenario.
3. Actores y el respectivo vestuario para el día de filmación.
4. Síntesis del equipo técnico o material necesario.

Más explícitamente, para elaborar el desglose (Rodríguez de Oma, 2001), en primer lugar se procede a la división de un guión en un número determinado de escenas o secuencias mecánicas. Luego, se extraen de ellas todos los datos significativos, a saber:

1. El lugar, la acción y el efecto (día / noche).
2. Relación de personajes: Protagonistas, principales y figuración.
3. Relación de vestuario y complementos.
4. Atrezzo y accesorios de la secuencia.
5. Semovientes y vehículos.
6. Medios técnicos especiales.
7. Número de planos y número de páginas de la secuencia.
8. Resumen de la acción.

Según Bernstein (1997), el análisis escena por escena del guión tiene una función muy importante: La programación de locaciones. Dentro de esto se incluye la determinación de la duración del rodaje de cada escena y la especificación del orden en que serán filmadas las secuencias.

Según Soto Parra (1992), a palabras del director y productor Antonio Llerandi, una cuestión clave en esto es determinar cuántos traslados se deben hacer porque ellos implican la pérdida de tiempo y, por lo tanto, de filmación.

De lo anterior se deduce la importancia del desglose dentro del proceso de producción, pues no sólo es una guía detallada de los elementos necesarios para el

rodaje, sino que de él parte la elaboración del plan de rodaje. Así, la significación del desglose viene dada porque sobre él se cimienta la determinación del tiempo necesario de rodaje de cada secuencia.

Por otra parte, se puede establecer una relación directamente proporcional entre el tiempo del rodaje y la envergadura del trabajo de interpretación; es decir, una página de guión o con predominio de acción requeriría menor tiempo que otra en la que el diálogo tiene mayor cabida, con la consiguiente necesidad de un importante trabajo de actuación.

Otro beneficio de realizar un Desglose de Producción es, según Soto Parra (1992), que en base a él se puede establecer un presupuesto casi exclusivo, pues permite calcular costos concretos de un guión específico.

2. Plan de Locaciones / Pisos de Set:

Después de ideado el guión técnico, (Castillo y Güidi, 1997) se dibuja en un croquis las locaciones y/o sets de filmación, desde una perspectiva cenital. En estos dibujos, se especifica la ubicación tentativa de los tres elementos fundamentales de una escena: la cámara, la luz y los personajes que intervienen.

Cada set debe tener su propia hoja de diseño, resaltando sobre ella la angulación de la cámara, el día de filmación, los planos a efectuar en la locación y los personales que participan.

“En una película (...) los decorados, el estudio, las locaciones y espacios abiertos fundamentalmente se convierten ‘en el mundo donde se desarrollará la acción’. Por ello, es importante que el director y el equipo de producción conozcan las posibilidades de espacio de dichos lugares”. (Castillo y Güidi, 1997, 244)

Esta necesidad de ubicación de los principales agentes realizadores de un filme en el lugar de filmación es lo que otorga la importancia e indispensabilidad de la elaboración del Plan de Locaciones / Pisos de Set.

3. Plan de Rodaje:

Una acepción básica del término (Cheshire, 1981) es que se trata del orden en que se rodarán los diferentes planos de una película.

En la página web <http://www.cesser.com/usr/kike/lec1.htm> se afirma que un plan de rodaje debe incluir los elementos necesarios para llevar a cabo cada escena, tanto técnico como de atrezzo y vestuario; la gente necesaria, el lugar de rodaje, los planos a filmar cada día, el orden de toma, etc.

Completando esta definición, Soto Parra (1992) explica que es una planificación logística según el orden de filmación de las secuencias, reunidas de acuerdo con identidad de lugares, decorados, actores y fechas. Contiene, además, detalles fundamentales de equipos, efectos especiales, utilería y actores.

“Aunque desde el punto de vista puramente artístico sería mejor rodar la película según el orden cronológico del argumento (...), esto es muy poco práctico. (...) Evidentemente, el método más sensato es el de rodar uno tras otro todos los planos situados en el mismo escenario y con los mismos actores, para ordenarlo según indica el guión cuando montemos la película”. (Rose, 1973, 126)

“La etapa de rodaje representa el período más costoso. Será de particular interés el uso económico de locaciones, equipo e intérpretes. De ser posible, el plan de rodaje deberá agrupar aquellas escenas que suponen reparto, equipo, etcétera, de alto costo, a fin de que los conceptos más caros del presupuesto se utilicen durante el menor tiempo posible”. (Bernstein, 1997, 359)

En tal sentido, el Productor Ejecutivo y Director Pablo De La Barra (entrevista personal, 06-11-2001) afirma:

“Cuando se tiene la película en papel el productor es quien va a organizar la producción y va a administrar los recursos de la manera más inteligente posible. Para esto, por ejemplo, el productor sugiere que la escena cuatro se va a filmar junto con la 16 y la 72 porque son en el mismo lugar, el cual se ocupará una sola mañana para no tener que hacerlo en varios días diferentes y gastar más. Sin embargo, hay que tener cuidado con el problema que se le presenta al director con esta estrategia, pues hay una historia, donde cada actor tiene que entender que el personaje que interpreta tiene una evolución delicada. En esto, el director interviene para cuidar muy bien que la evolución dramática del personaje y el desarrollo artístico del actor que lo interpreta no deje de llevar a cabo como la historia lo exige”.

Esta visión es compartida por Spencer y Waley (1944, 78), al explicar: “Deben hacerse consecutivamente todas las escenas en que actúen artistas que no estén contratados y a sueldo fijo (...) para evitar que se cobre mientras no se trabaja. También es necesario realizar todas las tomas de las escenas que ocurren ante un mismo decorado mientras éste ocupa el lugar de un estudio”.

“Una vez que empieza la filmación, las tomas incluidas en cada secuencia pueden realizarse (...) en desorden. Si se efectúan al mismo tiempo todas las tomas correspondientes a un determinado ángulo, se reduce el número de posicionamientos de cámara y por tanto se economiza tiempo y costo”. (Bernstein, 1993, 89)

Según la página web <http://videovalles.com>, partiendo del guión técnico comienza la planificación del rodaje, lugares donde se realizará la filmación, elementos necesarios para la misma, detalles de los planos según su ubicación, hora del día, climatología, etc. Además, se enumeran los diferentes planos del filme para organizar el rodaje y, por lo tanto, disminuir los gastos.

A este respecto, Castillo y Güidi (1997) aseguran que toda la información del plan de rodaje debe escribirse en forma de plantilla y horizontalmente en una hoja de papel. Así, presentan los datos fundamentales que debe contener el plan:

1. *Día de rodaje*. Indica el número del día del rodaje; mas no la fecha. Si la filmación dura cinco días, se empieza por el día uno, luego el dos y así sucesivamente.
2. *Secuencia*. Se indica el número de secuencia a filmar.
3. *Locación*. Lugar donde se rodará.
4. *Interior o Exterior*. Si la escena se lleva a cabo en interiores o exteriores.
5. *Número de planos*. Como un filme se rueda en el orden de producción más conveniente en cuanto al tiempo y el dinero, es menester colocar los planos numerados en el orden establecido o necesario.
6. *Personajes*. Se coloca el nombre del personaje o los personajes principales que intervienen en el rodaje de la secuencia. Esto es con el fin de hacer el respectivo llamado.
7. *Extras*. Se colocan los nombres o el número de extras necesarios, indicando sus características (hombres, mujeres, niños, etc.).
8. *Utilería*. Se describen, uno a uno, los objetos que juegan un papel especial en el desarrollo de la secuencia.
9. *Escenografía / Decorado*. Se describen los decorados y el ambiente. Se detallan las necesidades primarias de iluminación.
En este apartado también se apuntan los *efectos especiales* sobre el set, como disparos, agua, frenazos, golpes, etc.
10. *Sonido*. Se describe si es directo, de apoyo (sonido testigo y/o de ambiente) y los tipos de micrófono a emplear.
11. *Observaciones*. Se apuntan necesidades de equipos materiales especiales como grúas, dolly, escalera, etc.

Bernstein (1997) afirma que para una apropiada planeación se debe determinar la duración del rodaje de cada secuencia. En este sentido, Soto Parra (1992) explica que

cuando se estructura un rodaje es imprescindible tomar en consideración la velocidad de trabajo del director, la complejidad de cada plano a filmar y la capacidad del director para resolverlos debido a que esto ayuda al productor a establecer una aproximación del ritmo de filmación y un promedio de los planos a rodar cada día. No obstante, el promedio general de filmación es de tres minutos o páginas de guión por día.

“Una vez estimado el tiempo necesario para el rodaje de todas y cada una de las secuencias mecánicas del guión, el objetivo (...) será lograr el óptimo orden de rodaje, de tal forma que de la más inteligente integración de aquellos tiempos parciales resulte el menor número de secuencias de rodaje”. (Rodríguez de Oma, 2001). En este sentido, el objetivo primordial a la hora de plantearse la realización del plan de rodaje es la obtención de la máxima economía de tiempo.

Según una entrevista a Fabián Bielinsky, asistente de producción argentino, en la página web <http://www.haciendocine.com.ar>, la ley número uno del plan de filmación es “no parar” porque cada minuto de filmación parada es como si sonara un reloj gigante, que todo el mundo escucha y que genera una tensión insoportable. Así, explica que la principal función del plan es lograr una máxima racionalización del trabajo.

Rodríguez de Oma (2001) explica que la articulación en orden de filmación conduce generalmente a la ruptura cronológica del guión; por ello, el criterio más tradicional es la planificación del rodaje por escenarios o secuencias mecánicas. De esta manera, se entra en un escenario y no se sale de él hasta que se rueden todas las secuencias que, de forma discontinua de acuerdo con el guión, transcurren en dicho escenario.

Establecer un plan de rodaje en función de los escenarios “elimina las entradas y salidas, así como la necesidad de mantener el decorado a la espera de volver a él” (Rodríguez de Oma, 2001), lo cual implica la disminución del tiempo requerido para la filmación y, en consecuencia, los gastos generados en la producción.

A pesar de lo anterior:

“Las producciones que avanzan a un ritmo más veloz normalmente deben sacrificar por ese motivo ciertos aspectos técnicos o estéticos. (...) Una de las primeras cosas por sacrificar podrían ser los planos con movimientos, y en particular los realizados con grúa o sobre rieles. La realización de estos planos suele implicar un tiempo considerable (...), lo que se traduce en demoras en la producción” (Bernstein, 1997, 344)

Las demoras de tiempo también inciden en los aumentos de gastos.

Al establecer un plan de rodaje también hay que “tener en cuenta todas las eventualidades (...) y lo aleatorio que es fijar fechas (...). Por supuesto que no podemos prever las condiciones meteorológicas, pero podemos tener preparadas escenas interiores (...) que nos permitan aprovechar un día de inesperado mal tiempo”. (Rose, 1973, 127)

El asistente de producción argentino, Rodolfo Mórtola, explica en la página web <http://www.haciendocine.com.ar> que el plan de filmación depende de la cantidad de lugares, “porque si son muchos es como mudar tus muebles todos los días. Eso es uno de los problemas más grandes. Y hacer las coberturas es fundamental, por si llueve, para no perder el día. El problema es cuando todo es en exteriores y no tenés cobertura”.

Partiendo del programa y el desglose, (Bernstein, 1993) se prepara una *hoja de llamado*, la cual enlista los requerimientos de cada día para actores, utilería, vestuario, efectos, equipo, etc., así como también números telefónicos importantes, direcciones, lugar de las locaciones, arreglos de transporte y principalmente el *horario de llamado*: esto es, las horas en que los personajes son requeridos en el escenario, en maquillaje, o en locación.

“Las hojas de llamado se preparan invariablemente consultando con el primer asistente del director, quien hace ajustes con los requerimientos del director y las variadas e inevitables circunstancias que se suscitan mientras avanza la filmación. La

hoja de llamado normalmente se distribuye la noche anterior al día que corresponde”. (Bernstein, 1993, 91)

Un buen productor no arriesga la producción por un plan de filmación demasiado ceñido, sino que dispondrá de un plan de contingencia con días de recuperación, a fin de concluir los planos que hayan quedado por fuera en los días regulares de rodaje.

“El cine es tan caro, cada minuto es tan caro que de eso se trata todo. Y los minutos perdidos cuestan exactamente igual que los aprovechados, con lo cual ningún productor quiere ver que su equipo está parado. Y esto se evita con un enorme trabajo de previsión”. (Fabián Bielinsky, 2001).

La importancia del plan de rodaje, está en organizar la filmación de la mejor manera posible, a fin de que los costos sean justos y el equipo técnico y artístico labore en las más aptas condiciones.

4. Presupuesto de Producción:

“El más difícil obstáculo en cualquier producción se encuentra generalmente en los costos directos y en el tiempo de producción”. (Berwanger, 1977, 91)

“Antes de recabar el financiamiento (...) se elabora un presupuesto para que los posibles inversionistas sepan para qué se requiere el dinero y qué es lo que los productores podrán hacer con el dinero que dicen necesitar”. (Bernstein, 1997, 350)

Según explica la página web <http://www.userpage.fu-berlin.de>, el presupuesto de producción se refiere a todos los costos previamente calculados de los elementos necesarios para llevar a cabo una producción.

Andrea Gouverneur (entrevista personal, 16-11-2001) explica: “Hay que presupuestar todo, desde el material virgen hasta lo que se va a comer la gente, la merienda que les vas a dar en la tarde, el café, los removedores, los vasitos, el agua de todos los días, la gasolina y el aceite que usan los carros, es decir, todo. Esto es para evitar gastos incubribles, aunque siempre se establece un porcentaje extra destinado precisamente a gastos imprevistos”.

El presupuesto (Soto Parra, 1992) se calcula basándose en el desglose y el plan de rodaje, de donde se extrae el costo total de la producción, incluyendo las etapas de pre-producción, producción, post-producción y comercialización.

La elaboración del presupuesto de producción, según Bernstein (1997), tiene dos pasos: el presupuesto preliminar y el presupuesto total. El primero consiste en establecer los gastos, basado en folletos de tarifas y listas de precios. En el otro, el total, se relacionan y calculan costos de todos los rubros requeridos. Asimismo, explica que en el presupuesto de gastos de un filme, el delineamiento básico se halla entre los costos sobre la línea y los costos bajo la línea.

Costos sobre la línea: “Son, por lo general, porcentajes más que cantidades (...). Se realizan a menudo con los productores y otros integrantes clave del personal. (...) También se hacen acuerdos sobre la línea a causa de que la contribución de ciertos individuos es difícil de cuantificar”. (Bernstein, 1997, 349)

En este rubro (Castillo y Güidi, 1997, 175) se insertan “los elementos fundamentales del filme; esos en los que no se debe escatimar el dinero si se desea que la película tenga buena calidad visual, auditiva, interpretativa”. Estos elementos son: derechos, permisología, continuidad y tratamiento, unidad de productores, casting, viajes, traslados y estadías.

Costos bajo la línea: “Son pagos fijos predeterminados, como el salario de un miembro del personal técnico o la renta de una cámara”. (Bernstein, 1997, 349).

“Se calcularán los costos técnicos y operativos del filme. Equipo técnico, extras, talentos, dirección de arte, construcción del set, iluminación, efectos especiales, vestuario, maquillaje, cámaras, sonido, transporte, locaciones, estudio, laboratorio, música y montaje, gastos de oficina, seguros, impuestos, permiso, publicidad, gastos misceláneos, totales generales, totales detallados por sección”. (Castillo y Güidi, 1997, 175)

En cuanto a lo que se llama “gastos misceláneos”, Berwanger (1977) afirma que todo presupuesto debe estipular costos menores que no pueden preverse en detalle; esto incluye las propinas que se dan a los que ayudan a transportar el equipo y pagos simbólicos modestos a personas que hacen una breve aparición en la película. También cubren los gastos por llamadas telefónicas en los viajes y hasta bebidas en un bar cuando el rodaje exige un arduo ambiente informal.

Según Castillo y Güidi (1997), el presupuesto debe incluir, en términos reales, los requerimientos más usuales de una producción cinematográfica como el pago de nómina del personal a contratar, los gastos operativos y técnicos, el celuloide, la cinta para sonido, el laboratorio, la iluminación y las máquinas. Sin embargo, “(...) en la industria del cine, a menudo, se contraen acuerdos especiales de pólizas de seguros para cada producción para cubrir los riesgos especiales que puedan surgir (...); los costos de estos seguros se contabilizan bajo el rubro de costos directos”. (Berwanger, 1977, 135)

Más explícitamente, Soto Parra (1992) afirma que el presupuesto contiene, entre otros, los siguientes renglones:

1. Argumento y guión.
2. Pre-producción y administración del rodaje.
3. Personal de producción.
4. Reparto de personajes principales.

5. Equipo de cámara y Sonido.
6. Locación y Transporte.
7. Material virgen.

“Una película que rebasa su presupuesto puede hacer que los grandes estudios y compañías productoras tarden demasiado tiempo en capitalizar el rendimiento de su inversión” (Bernstein, 1993, 89). En tal sentido, los recursos monetarios son un renglón que deben controlar todas las partes implicadas.

“No es posible establecer los compromisos financieros hasta haber concluido con la etapa de la planificación, ya que el objetivo principal de los cálculos provisionales y el enfoque del trabajo es justamente el de proporcionar elementos de juicio que permitan decidir si el trabajo proyectado es realmente factible (...). Después de este período, se procede primeramente al pedido del material fílmico, al alquiler de equipos y a las facilidades y contratación del personal participante. De esta manera se establecen los costos directos mucho antes de filmar la primera escena”. (Berwanger, 1977, 138)

Aunque ya se dijo que el productor debe establecer una planificación flexible como medida de asegurar la disposición de tiempo y fondos ante cualquier eventualidad, “existe una serie de coyunturas a lo largo de una producción en las que es absolutamente necesario cumplir con ciertos compromisos financieros formales que no pueden ser modificados sin incurrir en pérdidas considerables” (Berwanger, 1977, 138). Por ello, la exactitud de los rubros cubiertos en el presupuesto y la inclusión de una partida o excedente para salir adelante en circunstancias imprevistas es menester en todo presupuesto de producción cinematográfica.

La importancia de este elemento de producción radica en que es vital para la realización de una película, ya que condiciona la dimensión de lo que se va a hacer. De La Barra asegura (entrevista personal, 06-11-2001) que los cineastas latinoamericanos tienen casi un PHD en adaptar las historias a los presupuestos, pues siempre es difícil conseguir el presupuesto completo. “Esto hace que los productores desarrollen

muchísimo el ingenio y el talento, pues al final, su misión es resolver y generar resultados eficaces (...). Las películas se hacen gracias a, y a pesar del presupuesto”.

Para la productora Gouverneur (entrevista personal, 16-11-2001), el presupuesto es básico: “Yo vi una de las cosas más dolorosas en mi vida; vi a Luis Alberto La Mata arrancarle páginas al guión de *Jericó* porque no le alcanzaba la plata”.

En cuanto a lo anterior, hay que reconocer que en todo país, aunque más expresamente en países latinoamericanos como Venezuela, donde la producción cinematográfica no se constituye como industria, “el presupuesto detallado constituye una guía para cada miembro del equipo de producción, en relación a lo que se puede gastar en cada una de sus áreas de responsabilidad. Esto permite obtener un registro actualizado de los gastos realizados en todos los rubros, de todas las obligaciones contraídas, y facilita el compensar los gastos fuera del presupuesto de ciertos rubros, con los ahorros logrados en otros”. (Berwanger, 1977, 150)

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 1

LOCACIÓN Computadora en Post-Producción

ESC _____ 1

DECORADO Espacio Exterior

SECUENCIA _____ 1

EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO Grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA
VARIOS		
ACCIÓN Esdras en off mientras se ve el espacio exterior con las estrellas que vienen del fondo.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 1
 LOCACIÓN Torre Británica-Altamira _____ ESC _____ 2
 DECORADO Oficina de Esdras. Flashback _____ SECUENCIA _____ 2
 EXT _____ INT X DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 4

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES Esdras	Flux oscuro marrón, camisa blanca, corbata de rayas con degradé de azules, cinturón y zapatos negros de trenzas, reloj de correa negra. <i>Conocido en lo sucesivo como (1)</i>	Base traslúcida y polvo compacto.
Esdras (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS Secretaria de Esdras	Traje taller manga larga, azul claro, con grandes botones, falda hasta la rodilla. Zapatos clásicos, negros de tacón, gargantilla, reloj de plata. (24)	Base traslúcida, polvo compacto, lápiz labial rojo, colorete marrón, sombra negra con marrón y crema, delineador y rímel negros. Moño en el pelo.
UTILERÍA Escritorio de madera marrón, exceso de papeles y carpetas, calculadora, portalápices. Silla de madera marrón. Archivero gris oscuro. Pluma.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN Filtro ND 0.30. 1 HMI 1200 °K. 1 1000 DP Lowell. Plancha de anime.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Lente 25, 1 Lente 50, 1 Lente 85, 1 MACRO 40.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Esdras se siente inconforme con la rutina de su trabajo y sale atormentado de su oficina.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”	PAG _____	1
LOCACIÓN <u>Las Novedades-La Candelaria</u>	ESC _____	3
DECORADO <u>Calle, frente a la vidriera de una librería. Flashback</u>	SECUENCIA _____	3
EXT <u>X</u> INT _____ DÍA <u>X</u> NOCHE _____ No. PLANOS _____		5

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(1)	Base traslúcida y polvo compacto.
Alberto Leiva	Pantalones bota ancha crema y camisa manga larga azul claro. Sin accesorios. Correa y zapatos crema. <i>Conocido en lo sucesivo como (7)</i>	Base traslúcida y polvo compacto.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
Hombres y Mujeres	<i>Conocidos en lo sucesivo como (28) y (29)</i>	
UTILERÍA		
Gran aparador, amplios estantes de madera, muchos libros y revistas de toda clase. Libro grueso azul marino que se titule en letras grandes y doradas “Misterios Arqueológicos del Perú y Ecuador”.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN 2 Pantallas Reflectoras Lowell.	SONIDO Directo en el set.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Lente 50, 1 lente 85, 1 Filtro 85, 1 Filtro 85 N3, 1 Filtro 85 N6.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras.		
ACCIÓN Esdras choca con Alberto Leiva; por esto Esdras ve el libro “Misterios Arqueológicos de del Perú y Ecuador”.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 2

LOCACIÓN Qta.Tatiana-Alto Prado

ESC _____ 4

DECORADO Cuarto de Esdras. Flashback

SECUENCIA _____ 4

EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	Boxer azul, sin camisa y medias blancas. Cadena de plata gruesa, dije de la letra griega "pi". (2)	Base traslúcida y polvo compacto.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
Cama, cubrecama azul marino, closet de madera blanca, escritorio y silla marrón oscuro, mesa de noche de madera y lámpara de luz tenue. Libro grueso azul marino que se titule en letras grandes y doradas “Misterios Arqueológicos del Perú y Ecuador”.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
1 Cuatro Kilos Arri HMI de 3200°K 4 Kinofloods de 3200 °K. 1 Fotoflood de 100 W. 1 cucoloris. 1 persiana negra.	Directo en el set.	1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Lente 50.
VARIOS		
2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN		
Esdras está sobre su cama y lee el libro “Misterios Arqueológicos del Perú y Ecuador”.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 2

LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas

ESC _____ 5

DECORADO Perú -Avioneta sobrevolando Nazca-. Flashback SECUENCIA _____ 5EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 10**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras (en OFF)		
Esdras	Pantalones jeans azul oscuro, camisa manga corta blanca, reloj de correa negra, cadena de plata, gruesa, y un dije de la letra griega "pi". Correa y zapatos marrones. <i>Conocido en lo sucesivo como (3)</i>	Base traslúcida y polvo compacto.
Alberto Leiva	Pantalones jeans oscuros, suéter clásico tejido azul marino, correa y zapatos marrones. Gorra y lentes de aviador. Sin accesorios. <i>Conocido en lo sucesivo como (5)</i>	Base traslúcida y polvo compacto.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
Avioneta antigua, de 1 motor, hélice al frente, con controles de mando en el tablero, dos asientos, color rojo con una línea negra a cada lado y el logo de la línea de avionetas: "Nazca Tours" en color negro y blanco.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN Fondo: 4 HMI de 2500 °K. 2 Butterfly 4" x 4" Sujetos: 1 Arri de 650 W. 2 Kinofloods de 3200 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 MACRO 40, 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Lente 50, 1 Lente 85.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Esdras relata en off cuando sobrevoló Nazca con Leiva, suceso que cambió su destino.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas PAG 3
 DECORADO Cápsula Espacial ESC 6
 EXT INT X DÍA NOCHE X No. PLANOS 25

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	Braga blanca plástica con el sello de la N.A.S.A, guantes blancos, botas blancas. <i>Conocido en lo sucesivo como (4).</i>	Base traslúcida y polvo compacto.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
Jefe de la Misión (Peter Bowlie en OFF)		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, bolsas de snacks plateadas, contentivas de cereal, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
<i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	Directo en el set.	1 MACRO 40, 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85.
VARIOS		
2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN		
Esdras está en la cápsula y habla con el Jefe de la Misión. Cierra los canales de comunicación, come y se acuesta. Se duerme.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 4

LOCACIÓN Computadora en Post-producción

ESC _____ 7

DECORADO Espacio Exterior

SECUENCIA _____ 7

EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 2**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
VARIOS		
ACCIÓN En el espacio exterior se ven las estrellas en forma de reloj. Las agujas marcan las 15:30 horas. Las agujas giran en sentido horario rápidamente hasta que el reloj marca las 19:30 horas.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN "ESDRAS RASIT"

PAG _____ 4
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas _____ ESC _____ 8
 DECORADO Cápsula Espacial _____ SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 45

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Xenara (en OFF)		
Alberto Leiva (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFEKTOS ESPECIALES Resplandor intermitente de color violáceo: 1 Cuatro Kilos Arri HMI de 5600 °K, 1 persiana negra, 1 filtro violeta.		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4" x 4" azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voces en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 MACRO 40, 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Xenara contacta por primera vez a Esdras. Esdras se sobresalta y cree que se está volviendo loco y que es una broma de Peter Bowlie. Leiva también habla con Esdras y le explica que se conocen desde hace 9 años.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 9

LOCACIÓN Torre Británica-Altamira

ESC _____ 9

DECORADO Oficina de Esdras. Flashback

SECUENCIA _____ 2

EXT _____ INT X DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(1)	Base traslúcida y polvo compacto.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Escritorio de madera marrón, exceso de papeles y carpetas, calculadora, portalápices. Silla de madera marrón. Archivero gris oscuro. Pluma.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN Filtro ND 0.30. 1 HMI 1200 °K. 1 1000 DP Lowell. 1 Plancha de anime.	SONIDO Directo en el set.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 50.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Esdras con expresión de depresión tras su escritorio de trabajo.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 10
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas _____ ESC _____ 10
 DECORADO Cápsula Espacial _____ SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 6

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Alberto Leiva (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES Resplandor intermitente de color blanco: 1 Cuatro Kilos Arri HMI de 5600 °K, 1 persiana negra.		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 MACRO 40, 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Lente 50, 1 Lente 85.
VARIOS 2 fotómetroso, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Alberto Leiva le explica a Esdras cómo se conocieron, la influencia que tuvo en él y le comenta sobre el libro “Misterios Arqueológicos del Perú y Ecuador”, mientras Esdras está absorto como buscando en sus pensamientos.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 10

LOCACIÓN Las Novedades-La Candelaria

ESC _____ 11

DECORADO Calle, frente a la vidriera de una librería. Flashback SECUENCIA _____ 3EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 7**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(1)	Base traslúcida y polvo compacto.
Alberto Leiva	(7)	Base traslúcida y polvo compacto.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
Hombres y Mujeres	(28) y (29)	
UTILERÍA		
Gran aparador, amplios estantes de madera, muchos libros y revistas de toda clase. Libro grueso azul marino que se titule en letras grandes y doradas “Misterios Arqueológicos del Perú y Ecuador”.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
2 Pantallas Reflectoras Lowell.	Directo en el set.	1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Lente 50, 1 lente 85, 1 Filtro 85, 1 Filtro 85 N3, 1 Filtro 85 N6.
VARIOS		
2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras.		
ACCIÓN		
Leiva hace recordar a Esdras cuando chocaron en Perú. Se ve lo que ocurrió, en especial, los ojos misteriosos del extraterrestre y el libro.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 11
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas ESC _____ 12
 DECORADO Cápsula Espacial SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 4

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto
Alberto Leiva (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFEKTOS ESPECIALES Resplandor intermitente de color violáceo: 1 Cuatro Kilos Arri HMI de 5600 °K, 1 persiana negra, 1 filtro violeta.		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 lente 85.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Alberto Leiva le hace recordar a Esdras sus movimientos luego de comprar el libro “Misterios Arqueológicos del Perú y Ecuador”.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 10

LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas

ESC _____ 13

DECORADO Perú –Avioneta sobrevolando Nazca-. Flashback SECUENCIA _____ 5

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 4**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(3)	Base traslúcida y polvo compacto.
Alberto Leiva	(5)	Base traslúcida y polvo compacto.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
Avioneta antigua, de 1 motor, hélice al frente, con controles de mando en el tablero, dos asientos, color rojo con una línea negra a cada lado y el logo de la línea de avionetas: "Nazca Tours" en color negro y blanco.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
<i>Fondo:</i> 4 HMI de 2500 °K. 2 Butterfly 4" x 4" <i>Sujetos:</i> 1 Arri de 650 W. 2 Kinofloods de 3200 °K.	Directo en el set.	1 MACRO 40, 1 Lente 50.
VARIOS		
2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN		
Imágenes de Esdras cuando sobrevoló Nazca, recordadas por Leiva.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 12
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas _____ ESC _____ 14
 DECORADO Cápsula Espacial _____ SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 3

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES Resplandor intermitente de color blanco y violáceo: 1 Cuatro Kilos Arri HMI de 5600 °K, 1 persiana negra, 1 filtro violeta.		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set.	MÁQUINA/CÁMARA 1 lente 35, 1 Lente 50, 1 lente 85.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Esdras le dice a Leiva que habla como si él fuera su pasado o su presente.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 11
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas _____ ESC _____ 15
 DECORADO Espacio Exterior _____ SECUENCIA _____ 8
 EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 1

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Cápsula Espacial y Nave Extraterrestre (modelos a escala 1/200).		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. 1 Butterfly 4” x 4” <i>Sujeto:</i> 1 Arri de 300 W.	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 50.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN La Cápsula Espacial y la Nave Extraterrestre se encuentran ubicadas paralelamente en el espacio con el Planeta Tierra de fondo.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 12
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas _____ ESC _____ 16
 DECORADO Cápsula Espacial _____ SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 3

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Alberto Leiva (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 50, 1 Lente 85.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Leiva le explica a Esdras el concepto de espacio y la verdadera esencia del SER.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 13

LOCACIÓN Computadora en Post-producción

ESC _____ 17

DECORADO Espacio Exterior

SECUENCIA _____ 9

EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 3**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
VARIOS		
ACCIÓN La imagen del espacio exterior con La Tierra de fondo. Se hace un acercamiento rápido hasta ver a La Tierra ocupando todo el cuadro. Poco a poco, se forma un túnel gris metálico a través del cual se ve al fondo la atmósfera terrestre.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN "ESDRAS RASIT"

PAG _____ 11

LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas

ESC _____ 18

DECORADO Perú –Avioneta sobrevolando Nazca-

SECUENCIA _____ 5

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____

No. PLANOS _____ 12

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(3)	Base traslúcida y polvo compacto.
Esdras (en OFF)		
Alberto Leiva	(5)	Base traslúcida y polvo compacto.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
Avioneta antigua, de 1 motor, hélice al frente, con controles de mando en el tablero, dos asientos, color rojo con una línea negra a cada lado y el logo de la línea de avionetas: "Nazca Tours" en color negro y blanco.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN Fondo: 4 HMI de 2500 °K. 2 Butterfly 4" x 4" Sujetos: 1 Arri de 650 W. 2 Kinofloods de 3200 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 MACRO 40, 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Lente 50, 1 Lente 85.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Leiva lleva a Esdras a vivir unos instantes lo ocurrido en Nazca en el pasado.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 15
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas ESC _____ 19
 DECORADO Cápsula Espacial SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 1

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Xenara (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES Resplandor intermitente de color blanco y violáceo: 1 Cuatro Kilos Arri HMI de 5600 °K, 1 persiana negra, 1 filtro violeta.		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 85.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Esdras observa la nave de Leiva y Xenara, mientras Xenara le explica que su viaje a Perú era parte de un plan.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 13

LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas

ESC _____ 20

DECORADO Espacio Exterior

SECUENCIA _____ 8

EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Cápsula Espacial y Nave Extraterrestre (modelos a escala 1//200).		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. 1 Butterfly 4” x 4” <i>Sujeto:</i> 1 Arri de 300 W.	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 50.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN La Cápsula Espacial y la Nave Extraterrestre se encuentran ubicadas paralelamente en el espacio con el Planeta Tierra de fondo.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 15
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas _____ ESC _____ 21
 DECORADO Cápsula Espacial _____ SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 8

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Xenara (en OFF)		
Alberto Leiva (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voces en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85, Grúa.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Esdras se tapa los oídos para no escuchar a Leiva, pero inevitablemente lo oye. Intenta ver a Leiva y que le enseñen a leer la mente, pero le explican que aún no es el momento. Le hacen conocer que las emociones son estados transitorios que no son el real SER.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 15
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas ESC _____ 22
 DECORADO Espacio Exterior SECUENCIA _____ 8
 EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 1

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Cápsula Espacial y Nave Extraterrestre (modelos a escala 1//200).		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. 1 Butterfly 4” x 4” <i>Sujeto:</i> 1 Arri de 300 W.	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 50.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN La Cápsula Espacial y la Nave Extraterrestre se encuentran ubicadas paralelamente en el espacio con el Planeta Tierra de fondo.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 17
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas ESC _____ 23
 DECORADO Cápsula Espacial SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 2

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Xenara (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES Resplandor intermitente de color violáceo: 1 Cuatro Kilos Arri HMI de 5600 °K, 1 persiana negra, 1 filtro violeta.		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 50.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Xenara explica a Esdras que el hombre basa en la posesión de objetos sus sentimientos y pensamientos, mientras Esdras observa la nave extraterrestre a través de la ventanilla.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 17

LOCACIÓN Computadora en Post-producción

ESC _____ 24

DECORADO Espacio Exterior

SECUENCIA _____ 10

EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
VARIOS		
ACCIÓN La imagen del espacio exterior con La Tierra ocupando casi todo el cuadro. Hay un acercamiento hacia La Tierra hasta traspasar la atmósfera terrestre.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN "ESDRAS RASIT"

PAG _____ 17

LOCACIÓN Computadora en Post-producción

ESC _____ 25

DECORADO Estados Unidos (Las Vegas)

SECUENCIA _____ 11

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
VARIOS		
ACCIÓN Se ve desde arriba la ciudad de Las Vegas, Nevada. Hay un acercamiento rápido hasta ver un casino y un bar.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 17

LOCACIÓN Computadora en Post-producción

ESC _____ 26

DECORADO Estados Unidos (New York)

SECUENCIA _____ 12

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
VARIOS		
ACCIÓN Se ve desde arriba la ciudad de Nueva York. Hay un acercamiento rápido hasta ver un barrio bajo del Bronx.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 17

LOCACIÓN Computadora en Post-producción

ESC _____ 27

DECORADO Holanda

SECUENCIA _____ 13

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
VARIOS		
ACCIÓN Se ve desde arriba la capital de Holanda, Amsterdam. Hay un acercamiento rápido hasta ver la llamada “zona roja”, una calle de gays, prostitutas y drogadictos.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 17

LOCACIÓN Computadora en Post-producción

ESC _____ 28

DECORADO China

SECUENCIA _____ 14

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
VARIOS		
ACCIÓN Se ve desde arriba la capital de China, Pekín. Hay un acercamiento rápido hasta ver un mercado popular chino, con animales (perros, cabras, etc) muertos sobre el piso.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 17

LOCACIÓN Computadora en Post-producción

ESC _____ 29

DECORADO Irak

SECUENCIA _____ 15

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
VARIOS		
ACCIÓN Se ve desde arriba la capital de Irak, Bagdad. Hay un acercamiento rápido hasta ver un campo de guerra iraquí y por sobreposición se observan armas de fuego, explosiones y niños llorando.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 17
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas _____ ESC _____ 30
 DECORADO Cápsula Espacial _____ SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 10

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Xenara (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 MACRO 40, 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Xenara explica a Esdras, quien está absorto, que los gustos son transitorios, dependen de las circunstancias; pero que existe una cosa perenne en el hombre. Esdras en shock. Se acuesta y se queda dormido hasta el día siguiente. Se despierta intempestivamente.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 19

LOCACIÓN Computadora en Post-producción

ESC _____ 31

DECORADO Espacio Exterior

SECUENCIA _____ 10

EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
VARIOS		
ACCIÓN La imagen del espacio exterior con La Tierra en segundo plano.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 19
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas ESC _____ 32
 DECORADO Cápsula Espacial SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 14

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Xenara (en OFF)		
Alberto Leiva (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES Resplandor intermitente de color blanco y violáceo: 1 Cuatro Kilos Arri HMI de 5600 °K, 1 persiana negra, 1 filtro violeta.		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voces en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 MACRO 40, 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85, Dolly, Grúa.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Xenara contacta por segunda vez a Esdras. Esdras se sobresalta, pero Xenara lo tranquiliza, le piden se recueste y éste lo hace. Poco a poco, Esdras se queda incólume y se va relajando hasta llegar a un estado alfa de subconciencia.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 18

LOCACIÓN Qta. Alicia-Oripoto

ESC _____ 33

DECORADO Casa de Campo de Juan Mayer

SECUENCIA _____ 16

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 6**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras (en OFF, respiración)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
Juan Mayer	Pantalón de tela negro, franela manga corta roja. Zapatos y correa negros. Reloj de plata. Cadena fina de oro con crucifijo. <i>Conocido en lo sucesivo como (10)</i>	Base traslúcida y polvo compacto.
Ana de Mayer	Bermudas color beige y camiseta blanca de algodón. Zapatos tenis blancos. Una esclava de oro. <i>Conocido en lo sucesivo como (18)</i>	Base traslúcida, polvo compacto, brillo labial rosado pálido, rímel negro. Cabello atado.
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
Materos con flores varias, una mesa de vidrio opaco para el jardín con cuatro sillas blancas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN 2 pantallas reflectoras Lowell.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 lente 25, 1 Lente 50, 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Filtro 85, 1 Filtro 85 N3, 1 Filtro 85 N6.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras.		
ACCIÓN La mente de Esdras se incorpora a la mente de Juan Mayer que camina con su esposa. Éste comienza a contarle lo ocurrido con su jefe Dixon.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT” PAG _____ 19
 LOCACIÓN Torre del Limonero-Santa Rosalía ESC _____ 34
 DECORADO Oficina de Dixon. Flashback SECUENCIA _____ 17
 EXT _____ INT _____ X _____ DÍA _____ X _____ NOCHE _____ No. PLANOS _____ 16

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
Juan Mayer	Flux gris claro, camisa blanca manga larga, corbata azul a rayas, correa y zapatos negros, reloj de plata. (9)	Base traslúcida y polvo compacto.
Donald Dixon	Flux negro, camisa azul clara manga larga, corbata azul marina. Correa y zapatos negros, reloj de oro rolex, pin grueso de oro (de graduación). (11)	Base traslúcida y polvo compacto.
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
Muebles de cuero azul marino, mesa de vidrio, escritorio marrón, silla marrón, mesa de dibujo blanca, archivero azul claro. Persianas azules. Alfombra persa blanca, negra y roja. Lámparas de pie negras. Planos, lápices varios, reglas, escuadras, carpetas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
1 Cuatro Kilos Arri HMI 3200 °K 1 Fotoflood de 100 W 1 HMI de 2500 °K. 1 CTV 1/2. Plancha de anime. 2 banderas de corte.	Directo en el set.	1 Lente 50, 1 MACRO 40, 1 lente 35.
VARIOS		
2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN		
Dixon reprende fuertemente a Juan Mayer por su filosofía de trabajo como arquitecto.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 21

LOCACIÓN Qta. Alicia-Oripoto

ESC _____ 35

DECORADO Casa de Campo de Juan Mayer

SECUENCIA _____ 16

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 32**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras (en OFF, respiración)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
Juan Mayer	(10)	Base traslúcida y polvo compacto.
Ana de Mayer	(18)	Base traslúcida, polvo compacto, brillo labial rosado pálido y rímel negro. Cabello atado.
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
Materos con flores varias, una mesa de vidrio opaco para el jardín con cuatro sillas blancas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
2 pantallas reflectoras Lowell.	Directo en el set y grabación de voz en estudio.	1 Lente 25, 1 Lente 50, 1 lente 35, 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 MACRO 40, Grúa, 1 Filtro 85, 1 Filtro 85 N3, 1 Filtro 85 N6.
VARIOS		
2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras.		
ACCIÓN		
Mayer se desahoga con su esposa y expresa todo su conflicto existencial.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 26

LOCACIÓN Hospital de Clínicas-San Bernardino

ESC _____ 36

DECORADO Pasillo de Hospital

SECUENCIA _____ 18

EXT _____ INT X DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 8**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras (en OFF, Respiración)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
Dr. Pedro Ruiz	Pantalón gris oscuro, camisa blanca manga larga, corbata gris, zapatos y correa negros, reloj de oro, un pin grueso de oro, lentes grandes de corrección. <i>Conocido en lo sucesivo como (12)</i>	Base traslúcida y polvo compacto.
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
Director de la Unidad de Bioanálisis	Pantalón marrón, camisa blanca manga larga, corbata estampada marrón, correa y zapatos marrones. Estetoscopio, bata blanca de médico con su nombre bordado.(25)	Base traslúcida y polvo compacto.
UTILERÍA		
1 reloj de pared, 1 estetoscopio, 1 espejo mediano.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
4 Kinofloods de 5600 °K. 2 HMI de 5600 °K Planchas de anime.	Directo en el set y grabación de voz en estudio.	1 filtro FLB, 1 lente 25, 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85, 1 MACRO 40.
VARIOS		
2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN		
El Dr. Ruiz se entera de que su hijo va a morir cuando el Director de la Unidad de Bioanálisis le hace entrega del informe médico.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 26

LOCACIÓN Hospital de Clínicas-San Bernardino

ESC _____ 37

DECORADO Pasillo de Hospital. Flashback

SECUENCIA _____ 18

EXT _____ INT X DÍA X NOCHE _____

No. PLANOS _____ 2

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS Dr. Pedro Ruiz	Pantalón negro, camisa manga larga azul claro, zapatos y correa negros, corbata negra. Bata blanca de médico con su nombre bordado en el bolsillo izquierdo. Estetoscopio. Rolex de oro. Pin de graduación y lentes de corrección.(14)	Base traslúcida y polvo compacto.
FIGURANTES Y/O EXTRAS Mujer	Falda larga negra, suéter gris claro, zapatos negros de tacón alto. Reloj y cadena de plata. (27)	Base traslúcida, polvo compacto, lápiz labial carmín, colorete carmín y rímel negro. Cabello despeinado y recogido.
UTILERÍA 1 reloj de pared, 1 estetoscopio, 1 espejo mediano.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN 4 Kinofloods de 5600 °K. 2 HMI de 5600 °K. Planchas de anime.	SONIDO Directo en el set.	MÁQUINA/CÁMARA 1 filtro FLB, 1 Lente 50, 1 Lente 85.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN El Dr. Ruiz con expresión impasible informa a una mujer la muerte de un paciente.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT” PAG _____ 26
 LOCALIZACIÓN Hospital de Clínicas-San Bernardino ESC _____ 38
 DECORADO Pasillo de Hospital SECUENCIA _____ 18
 EXT _____ INT X DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 2

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS Dr. Pedro Ruiz	(12)	Base traslúcida y polvo compacto.
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA 1 reloj de pared, 1 espejo mediano.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN 4 Kinofloods de 5600 °K. 2 HMI de 5600 °K Planchas de anime.	SONIDO Directo en el set.	MÁQUINA/CÁMARA 1 filtro FLB, 1 Lente 50, 1 Lente 85, 1 MACRO 40.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN El Dr. Ruiz desesperado, en el piso, recuerda sus actitudes impasibles como médico y llora la futura muerte de su hijo.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 27

LOCACIÓN Hospital de Clínicas-San Bernardino

ESC _____ 39

DECORADO Baño de un Quirófano. Flashback

SECUENCIA _____ 19

EXT _____ INT X DÍA X NOCHE _____

No. PLANOS _____ 5

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS Dr. Pedro Ruiz	Indumentaria de cirujano color verde, tapabocas y guantes quirúrgicos. Zapatos tenis blancos. (13)	Base traslúcida y polvo compacto.
FIGURANTES Y/O EXTRAS Cirujano	Indumentaria de cirujano color verde, tapabocas y guantes quirúrgicos. Zapatos tenis blancos.(26)	Base traslúcida y polvo compacto.
UTILERÍA Jabones, 1 banquillo.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN 4 Kinofloods de 5600 °K. 2 HMI de 5600 °K Planchas de anime.	SONIDO Directo en el set.	MÁQUINA/CÁMARA 1 filtro FLB, 1 Lente 50.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN El Dr. Ruiz expresa su frialdad frente a la muerte de sus pacientes al cirujano.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 27

LOCACIÓN Hospital de Clínicas-San Bernardino

ESC _____ 40

DECORADO Pasillo de Hospital

SECUENCIA _____ 18

EXT _____ INT X DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 7**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras (en OFF, respiración)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
Dr. Pedro Ruiz	(12)	Base traslúcida y polvo compacto.
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA 1 reloj de pared, 1 espejo mediano, 1 pañuelo.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN 4 Kinofloods de 5600 °K. 2 HMI de 5600 °K Planchas de anime.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 filtro FLB, 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85, 1 MACRO 40.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN El Dr. Ruiz desesperado reflexiona sobre lo que ha sucedido, saca un pañuelo se seca las lágrimas, camina por el pasillo y se va.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 28

LOCACIÓN Hospital de Clínicas-San Bernardino

ESC _____ 41

DECORADO Cuarto de Hospital

SECUENCIA _____ 20

EXT _____ INT X DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 4**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
Dr. Pedro Ruiz	(12)	Base traslúcida y polvo compacto.
Hijo del Dr. Ruiz	Pijama blanca, sensores pegados en el pecho, mascarilla de oxígeno y suero intravenoso. <i>Conocido en lo sucesivo como (19)</i>	Base traslúcida polvo compacto, maquillaje de demacrado.
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
Cama de hospital, sábanas blancas, aparatos de control de signos vitales, sostenedor para suero, suero, closet, una mesa de comer, jarras y vasos para agua y una lámpara de techo. Mascarilla de oxígeno. 1 silla.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
Filtro ND 0.60. 4 Kinofloods de 5600 °K.	Directo en el set.	1 Lente 50, 1 Lente 85, 1 Zoom Angenieoux 25.250.
VARIOS		
2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN		
El Dr. Ruiz observa a su hijo moribundo y muestra en su rostro su aflicción.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 28

LOCACIÓN Parque de Ilustres-Santa Mónica

ESC _____ 42

DECORADO Parque. Flashback

SECUENCIA _____ 21

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 3**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
Dr. Pedro Ruiz	Jeans azul oscuro, suéter manga larga crema, zapatos y correa marrón, rolex de oro, pin de graduación y lentes. (15)	Base traslúcida y polvo compacto.
Hijo del Dr. Ruiz	Pantalón de mono azul claro, franela azul oscura, medias blancas, zapatos negros, sin correa. (20)	Base traslúcida y polvo compacto.
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN Filtro ND 0.60. 4 Kinofloods de 5600 °K. 2 pantallas reflectoras Lowell.	SONIDO Directo en el set.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 85, 1 Filtro 85 N3, 1 Filtro 85 N6.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras.		
ACCIÓN El Dr. Ruiz columpia a su hijo sano en el parque.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 28

LOCACIÓN Hospital de Clínicas-San Bernardino

ESC _____ 43

DECORADO Cuarto de Hospital

SECUENCIA _____ 20

EXT _____ INT _____ X _____ DÍA _____ X _____ NOCHE _____

No. PLANOS _____ 13

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras (en OFF, respiración)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
Dr. Pedro Ruiz	(12)	Base traslúcida y polvo compacto.
Hijo del Dr. Ruiz	(19)	Base traslúcida, polvo compacto, maquillaje de demacrado.
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
Cama de hospital, sábanas blancas, aparatos de control de signos vitales, sostenedor para suero, suero, closet, jarras, vasos para agua y una lámpara de pie verde. Mascarilla de oxígeno. 1 silla.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
Filtro ND 0.60. 4 Kinofloods de 5600 °K.	Directo en el set y grabación de voz en estudio.	1 Lente 50, 1 Lente 85, 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 MACRO 40.
VARIOS		
2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN		
El Dr. Ruiz reflexiona sentado en el cuarto del hospital frente a su hijo dormido.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN "ESDRAS RASIT"

PAG _____ 29

LOCACIÓN San Juan de los Morros-Guárico

ESC _____ 44

DECORADO Bosque

SECUENCIA _____ 22

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras (en OFF, respiración)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 MACRO 40, 1 Filtro 85, 1 Filtro 85 N3, Grúa, Dolly.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras.		
ACCIÓN La mente de Esdras se va a incorporar a la mente del hombre. Se ve un bosque y poco a poco la cámara avanza hasta ver una puerta de una casa.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 29

LOCACIÓN Colonia Tovar-Aragua

ESC _____ 45

DECORADO Casa de Madera

SECUENCIA _____ 23

EXT _____ INT _____ X _____ DÍA _____ X _____ NOCHE _____ No. PLANOS _____ 13

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras (en OFF, respiración)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
Hombre	Jeans azul marino, camisa beige manga corta, zapatos y correa marrón. Un reloj. <i>Conocido en lo sucesivo como (16)</i>	Base traslúcida y polvo compacto.
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
Mesa de madera vieja con cuatro sillas deterioradas. Matero central. Cortinas rojas. Ropa, papeles con muchas cuentas escritas, libros, calculadora, lápices, vaso de agua.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
1 Cuatro Kilos Arri HMI de 3200 °K. 1 Filtro CTO 1/8. Gran plancha de anime.	Directo en el set y grabación de voz en estudio.	1 Lente 25, 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85.
VARIOS		
2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN		
El hombre molesto analiza la situación de su oficio comercial. Reflexiona y se enfurece.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN "ESDRAS RASIT"

PAG _____ 36
 LOCACIÓN La Guaira-Vargas ESC _____ 46
 DECORADO Puerto de Embarque. Flashback SECUENCIA _____ 24
 EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 2

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS Hombres y Mujeres	(28) y (29)	Base y polvo compacto. Un poco despeinados y sudados.
UTILERÍA Buques anclados, mecate, cajas, sacos, canastas, frutas, pescados, mercancía variada.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN 2 pantallas reflectoras Lowell.	SONIDO Directo en el set.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 50, 1 Lente 25, 1 Filtro 85 N3, 1 Filtro 85 N6.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras.		
ACCIÓN Los trabajadores del hombre cargan y descargan la mercancía en el puerto de embarque.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 30
 LOCACIÓN La Guaira-Vargas ESC _____ 47
 DECORADO Pueblo. Flashback SECUENCIA _____ 25
 EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 3

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS Hombre	(16)	Base traslúcida y polvo compacto.
FIGURANTES Y/O EXTRAS Hombres y Mujeres	(28) y (29)	Base traslúcida y polvo compacto. Un poco despeinados y sudados.
UTILERÍA Canastas, cajas, sacos, bolsas, frutas, verduras, pescados, mercancía variada.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS 2 Camiones de carga blancos.
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN 2 pantallas reflectoras Lowell.	SONIDO Directo en el set.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 50, 1 Filtro 85 N3, 1 Filtro 85 N6.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras.		
ACCIÓN Los trabajadores del hombre entregan la mercancía en los comercios del pueblo.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN "ESDRAS RASIT" PAG _____ 31
 LOCACIÓN Colonia Tovar-Aragua ESC _____ 48
 DECORADO Casa de Madera SECUENCIA _____ 23
 EXT _____ INT X DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 7

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS Hombre	(16)	Base traslúcida y polvo compacto.
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Mesa de madera vieja con cuatro sillas deterioradas. Matero central. Cortinas rojas. Ropa, papeles con muchas cuentas escritas, libros, calculadora, lápices, vaso de agua.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN 1 Cuatro Kilos Arri HMI de 3200 °K. 1 Filtro CTO 1/8. Gran plancha de anime.	SONIDO Directo en el set.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN El hombre continúa analizando su situación, cambia su perspectiva y queda en actitud de soñar despierto.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 32

LOCACIÓN Maiquetía-Vargas

ESC _____ 49

DECORADO Calle. Flashforward

SECUENCIA _____ 26

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 5**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS Hombre	Pantalones de tela beige, camisa negra manga larga, zapatos y correa negros. Reloj de oro, lentes de sol grandes y cadena de oro gruesa.(17)	Base traslúcida y polvo compacto.
FIGURANTES Y/O EXTRAS Hombres y Mujeres	(28) y (29)	Base traslúcida y polvo compacto. Un poco despeinados y sudados.
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS Mercedes Benz año 69, rojo, descapotable, con asientos beige.
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN 2 pantallas reflectoras Lowell.	SONIDO Directo en el set.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 50, 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Filtro 85 N3, 1 Filtro 85 N6.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras.		
ACCIÓN El hombre va en un carro lujoso y la gente de la calle voltea a verlo.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN "ESDRAS RASIT"

PAG _____ 32
 LOCACIÓN Colonia Tovar-Aragua ESC _____ 50
 DECORADO Casa de Madera SECUENCIA _____ 23
 EXT _____ INT X DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 2

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras (en OFF, respiración)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
Hombre	(16)	Base traslúcida y polvo compacto.
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
Mesa de madera vieja con cuatro sillas deterioradas. Matero central. Cortinas rojas. Ropa, papeles con muchas cuentas escritas, libros, calculadora, lápices, vaso de agua.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
1 Cuatro Kilos Arri HMI de 3200 °K. 1 Filtro CTO 1/8. Gran plancha de anime.	Directo en el set y grabación de voz en estudio.	1 Lente 35, 1 Lente 85.
VARIOS		
2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN		
El hombre se ve con expresión de satisfacción al soñar despierto. La imagen se va a blanco.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 32

LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas

ESC _____ 51

DECORADO Espacio Exterior

SECUENCIA _____ 8

EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 3**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
Cápsula Espacial (modelo a escala 1/200)		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
Fondo: 2 HMI de 2500 °K. Sujeto: 1 Arri de 300 W.	Grabación de voz en estudio.	1 Lente 50.
VARIOS		
2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN		
La mente de Esdras va de regreso a él que se encuentra en la cápsula espacial.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 37

LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas

ESC _____ 52

DECORADO Cápsula Espacial

SECUENCIA _____ 6

EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 24**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Xenara (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
Voz Femenina (en OFF)		
UTILERÍA		
Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFEKTOS ESPECIALES		
Resplandor intermitente de color blanco y violáceo: 1 Cuatro Kilos Arri HMI de 5600 °K, 1 persiana negra, 1 filtro violeta. Relámpago que ilumina el espacio y el rostro de Esdras: 1 HMI de 1200 °K, 1 persiana negra.		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
<i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	Directo en el set y grabación de voces en estudio.	1 MACRO 40, 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Lente 25, 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85, Steadycam.
VARIOS		
2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN		
Esdras regresa de sus incorporaciones mentales a otros seres humanos. Xenara le explica que el hombre vive entre el placer y el dolor, mientras Esdras escucha absorto y lloroso. Se escucha una voz femenina, que inicia la explicación del estado del planeta.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 37

LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas

ESC _____ 53

DECORADO Espacio Exterior

SECUENCIA _____ 8

EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X

No. PLANOS _____ 1

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Cápsula Espacial (modelo a escala 1//200).		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. 1 Butterfly 4” x 4” <i>Sujeto:</i> 1 Arri de 300 W.	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 50.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN La Cápsula Espacial se ve en el espacio.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 42
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas ESC _____ 54
 DECORADO Cápsula Espacial SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 4

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
Voz Femenina (en OFF)		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85, Grúa.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Esdras se asusta y se queda perplejo ante la explicación de la voz femenina sobre que la vibración máxima de los seres humanos es elemental.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 37

LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas

ESC _____ 55

DECORADO Espacio Exterior

SECUENCIA _____ 8

EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS Voz Femenina (en OFF)		
UTILERÍA Cápsula Espacial y Nave Extraterrestre (modelos a escala 1//200).		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES Relámpago que ilumina el espacio y ambas naves: 1 Cuatro Kilos Arri HMI de 5600°K, 1 persiana negra.		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. 1 Butterfly 4” x 4” <i>Sujeto:</i> 1 Arri de 300 W.	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 50.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN La Cápsula Espacial y La Nave Extraterrestre están ubicadas en paralelo, en el espacio, y hay relámpagos intermitentes por la voz (en off) femenina que da el informe del Planeta Tierra.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 42
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas ESC _____ 56
 DECORADO Cápsula Espacial SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 3

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Xenara (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
Voz Femenina (en OFF)		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voces en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85, Grúa.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Esdras está asombrado por todo lo que escucha de la voz femenina. Xenara lo hace reflexionar sobre una frase religiosa.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 43

LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas

ESC _____ 57

DECORADO Espacio Exterior

SECUENCIA _____ 27

EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Xenara (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES Resplandor intermitente color violáceo: 1 Cuatro Kilos Arri HMI de 5600 °K, 1 persiana negra, 1 filtro violeta.		
ILUMINACIÓN 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 50.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Se ve a Esdras, con el perfil iluminado por la luz violácea, desde fuera de la ventanilla de la cápsula, viendo hacia el espacio exterior. Mientras, escucha a Xenara explicando las causas de lo instintivo del ser humano.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 43
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas _____ ESC _____ 58
 DECORADO Cápsula Espacial _____ SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 1

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
Voz Femenina (en OFF)		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES Relámpago que ilumina el espacio y el rostro de Esdras: 1 HMI de 1200 °K, 1 persiana negra.		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 MACRO 40.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Esdras observa el espacio a través de la ventanilla de la cápsula, mientras escucha la explicación del nivel planetario dada por la voz femenina. Un relámpago se refleja en sus ojos.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 38

LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas

ESC _____ 59

DECORADO Espacio Exterior

SECUENCIA _____ 8

EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X

No. PLANOS _____ 4

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Xenara (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Cápsula Espacial y Nave Extraterrestre (modelos a escala 1//200).		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. 1 Butterfly 4” x 4” <i>Sujeto:</i> 1 Arri de 300 W.	SONIDO Grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 50.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas e arena.		
ACCIÓN Se ve el Planeta Tierra y luego se observan las naves paralelas con el anterior de fondo.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 44
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas _____ ESC _____ 60
 DECORADO Cápsula Espacial _____ SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 7

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Xenara (en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
Voz Femenina (en OFF)		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voces en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 MACRO 40, 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Xenara dice a Esdras que el enemigo más grande del hombre es el mismo hombre. Esdras llora. La voz femenina le dice que La Tierra va hacia la destrucción y Esdras se tapa los oídos y busca la imagen de La Tierra, mientras Xenara habla de sus poderes.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN "ESDRAS RASIT"

PAG _____ 45

LOCACIÓN Computadora en Post-producción

ESC _____ 61

DECORADO Espacio Exterior

SECUENCIA _____ 10

EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
VARIOS		
ACCIÓN La imagen del espacio exterior con La Tierra en segundo plano.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 45

LOCACIÓN Qta. Tatiana-Alto Prado

ESC _____ 62

DECORADO Jardín de la Casa de Esdras. Flashback

SECUENCIA _____ 28

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 2**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
Rose (Esposa de Esdras)	Camiseta gris, short azul marino, zapatos de goma blancos. Cabello con una cola. Sin correa, pulsera dorada en la muñeca derecha. (22)	Base traslúcida, polvo compacto, brillo labial rosado pálido y rimel negro.
Mark (Hijo de Esdras)	Jeans azul oscuro, franela roja y zapatos marrones claros. Sin accesorios. (23)	Base traslúcida y polvo compacto.
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN 2 pantallas reflectoras Lowell.	SONIDO Directo en el set.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 85, 1 Filtro 85 N3, 1 Filtro 85 N6.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras.		
ACCIÓN Se ve el rostro sonriente de la esposa de Esdras. Se ve el rostro risueño del hijo de 6 años de Esdras, quien juega en el jardín.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 45

LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas

ESC _____ 63

DECORADO Cápsula Espacial

SECUENCIA _____ 6

EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 16**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Xenara (en OFF)		
Alberto Leiva	Pantalones y camisa manga larga, cuello tortuga, blanca brillante, zapatos blancos, correa plateada gruesa. Sin accesorios. <i>Conocido en lo sucesivo como (6)</i>	Base traslúcida, polvo compacto, escarcha dorada en línea recta hasta las sienes, cerca de los ojos, sobre pómulos.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES Resplandor fulminante de color blanco que baña la cápsula: 1 Cuatro Kilos Arri HMI de 5600 °K.		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 MACRO 40, 1 Lente 50, 1 Lente 85.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Esdras se siente diferente. Mientras Xenara reconoce su cambio, él titubea de lo que le dicen. Leiva está a sus espaldas y Esdras voltea rápidamente. Se dan las manos, sonríen. Leiva se descorporiza y se vuelve una esfera de luz. Esdras se queda tranquilo.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 47

LOCACIÓN Computadora en Post-producción

ESC _____ 64

DECORADO Océano Atlántico. Flashforward

SECUENCIA _____ 29

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 1**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA
VARIOS		
ACCIÓN Se ve la cápsula espacial de Esdras flotando sobre las aguas del Océano Atlántico, mientras el mar se mueve.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 47

LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas

ESC _____ 65

DECORADO Cápsula Espacial. Flashforward

SECUENCIA _____ 6

EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 3**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
Jefe de la Misión (Peter Bowlie)	Flux negro, camisa manga larga blanca, corbata gris medio. Zapatos y correa negros. Un reloj de oro. (21)	Base traslúcida y polvo compacto.
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set.	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 35, 1 Lente 50, Grúa.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Peter Bowlie arrastra a Esdras, quien está inerte e inconsciente, por el piso de la cápsula.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 47
 LOCALIZACIÓN Estudio USB-Sartenejas ESC _____ 66
 DECORADO Cápsula Espacial SECUENCIA _____ 6
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 18

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Alberto Leiva Alberto Leiva (en OFF)	(6)	Base traslúcida, polvo compacto, escarcha dorada en línea recta hasta las sienes, cerca de los ojos, sobre pómulos.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Silla gris plomo reclinable con cinturones de seguridad, un reloj de agujas con la mica azul marino y estrellas.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES Resplandor intermitente de color violáceo: 1 Cuatro Kilos Arri HMI de 5600 °K, 1 persiana negra, 1 filtro violeta. Destello fulminante que encegece: 1 HMI de 1200 °K, 1 persiana negra.		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4” azules. <i>Sujeto:</i> 4 Kinofloods de 5600 °K.	SONIDO Directo en el set y grabación de voz en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA 1 MACRO 40, 1 Zoom Angenieoux 25.250, 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85, Grúa.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Leiva explica a Esdras que será suplantado, vuelva a su forma humana. Se descorporiza nuevamente y traspasa las paredes de la cápsula en forma de esfera de luz. Esdras se tapa los ojos por un destello fulminante, se sienta, cierra los ojos, se duerme.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 44
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas _____ ESC _____ 67
 DECORADO Espacio Exterior _____ SECUENCIA _____ 8
 EXT X INT _____ DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 2

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Cápsula Espacial y Nave Extraterrestre (modelos a escala 1//200).		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 2500 °K. 1 Butterfly 4” x 4” <i>Sujeto:</i> 1 Arri de 300 W.	SONIDO	MÁQUINA/CÁMARA 1 Lente 50.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Se ve el espacio con las dos naves y una luz blanca pasa de la cápsula a la otra nave.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT” PAG _____ 50
 LOCACIÓN Estudio USB-Sartenejas ESC _____ 68
 DECORADO Nave de Leiva y Xenara SECUENCIA _____ 30
 EXT _____ INT X DÍA _____ NOCHE X No. PLANOS _____ 20

VESTUARIO**MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras	(4)	Base traslúcida y polvo compacto.
Xenara	Braga ceñida de tela gruesa plateada brillante. Zapatos plateados, correa gruesa plateada. Sin accesorios. (8)	Base traslúcida, polvo compacto, escarcha plateada en línea recta hasta las sienes, cerca de los ojos, sobre pómulos.
Alberto Leiva	(6)	Base traslúcida, polvo compacto, escarcha dorada en línea recta hasta las sienes, cerca de los ojos, sobre pómulos.
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA Dos sillas plateadas lisas (sin cinturones) y reclinables.		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES Resplandor fulminante de color blanco que baña la nave: 1 Cuatro Kilos Arri HMI.		
ILUMINACIÓN <i>Fondo:</i> 2 HMI de 5600 °K, Filtro CTV 1/2. 2 Butterfly 4” x 4”. <i>Sujeto:</i> 2 Cuatro Kilos Arri HMI 5600 °K, Plancha de anime.	SONIDO Directo en el set.	MÁQUINA/CÁMARA 1 MACRO 40, 1 Lente 25, 1 Lente 35, 1 Lente 50, 1 Lente 85, Grúa.
VARIOS 2 fotómetros, petaninas, grips, trípodes tipo C, banderas de corte, banderas NET o reductoras, pesas de arena.		
ACCIÓN Esdras despierta en la nave extraterrestre, sorprendido ve su cápsula a través de la ventanilla y conoce a Xenara. Le piden cierre los ojos, lo hace. Leiva, Xenara y Esdras se desprenden de sus cuerpos físicos, convirtiéndose en esferas de luz enceguecedoras.		

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN “ESDRAS RASIT”

PAG _____ 51

LOCACIÓN Computadora en Post-producción

ESC _____ 69

DECORADO Planeta de Xenara

SECUENCIA _____ 31

EXT X INT _____ DÍA X NOCHE _____ No. PLANOS _____ 10**VESTUARIO****MAQUILLAJE**

PERSONAJES PRINCIPALES		
Esdras (como esfera de luz, en OFF)		
Xenara (como esfera de luz, en OFF)		
Alberto Leiva (como esfera de luz, en OFF)		
PERSONAJES SECUNDARIOS		
FIGURANTES Y/O EXTRAS		
UTILERÍA		
ARMAS	ANIMALES	VEHÍCULOS
EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	SONIDO Grabación de voces en estudio.	MÁQUINA/CÁMARA
VARIOS		
ACCIÓN Se ve el paisaje con riachuelos, árboles, estructuras en forma de cúpulas. Esdras, Leiva y Xenara en formas de esfera de luz hablan sobre la real misión de Esdras. Poco a poco, se separan en átomos y se van uniendo al paisaje holográfico, hasta ya no distinguirse.		

LEYENDA DEL PLAN DE LOCACIONES / PISOS DE SET DE “ESDRAS RASIT”

Los Pisos de Set de este proyecto cinematográfico fueron realizados a una escena por hoja, en la cual se colocaron todos los planos a filmar, la angulación de la cámara, los movimientos físicos de ésta y los movimientos realizados mediante el lente (acercamiento y alejamiento), según las exigencias de cada escena. Además, se indicaron las iniciales que identifican a cada personaje, sus ubicaciones y desplazamientos por escena.

El Plan de Locaciones establecido también identifica el tipo y localización de las luces en el set, los filtros, planchas de anime y persianas empleadas en aquellas escenas en las que son necesarios, según lo planteado en el Diseño de Fotografía. Asimismo, se indican los números de planos a filmar en cada escena, de acuerdo a lo estipulado en el Guión Técnico.

Cada dibujo del Plan de Locaciones está identificado en la parte inferior de la hoja con su correspondiente secuencia (enunciado establecido en el Diseño de Fotografía, con la ubicación temporal requerida por el Guión Literario –Flashback / Flashforward-), la escena específica y el número de planos totales que componen cada una de ellas.

En varias escenas, debido a que se requería establecer la cámara para realizar algunos planos detalle que no eran posibles percibir mediante la vista cenital, se dibujaron *proyecciones* que permitieran visualizar el objeto o sujeto a filmar. Algunas

escenas contienen un cuadro, en la parte inferior derecha de la hoja, que indica los planos de la escena en los que es necesaria la filmación y post-producción y aquéllos que deben ser realizados en computadora (estos planos no están descritos en los Pisos de Set).

En el caso de las escenas a filmar en estudio, donde es necesaria la presencia de paredes azules para realizar perforaciones (cromakit), estas estructuras fueron dibujadas también para indicar su permanencia en el set durante el rodaje. De igual manera, para determinar la ubicación de la cámara en cada plano a filmar, fueron respetados tanto el eje de acción como el eje de mirada, y se tomaron las precauciones debidas ante los cambios de eje ocurridos en cada escena.

El presente proyecto requirió la realización de 56 dibujos, correspondientes a 56 de las 69 escenas, debido a que las restantes 13 serán realizadas por computadora en su totalidad, lo cual implica la no necesidad de plantear pisos de set para ellas.

A continuación se presenta la iconografía utilizada para indicar cada uno de los elementos y herramientas empleados, a fin de facilitar la comprensión de los Pisos de Set:

1. Cámara:

La Cámara filma al sujeto u objeto.

Cámara Subjetiva.

1.1. Movimientos de Cámara:

Zoom In.

Zoom Back.

Paneo.

Travelling 360 °.

Till Up / Down.

1.2. Planos:

Los planos están enumerados en correspondencia con cada escena del guión técnico. La numeración de cada uno está ubicada al lado de la cámara que filmará el o los planos indicados.

2. Personajes y su Nomenclatura:

El Sujeto (personaje) a filmar.

E = Esdras Rasit.

L = Alberto Leiva.

X = Comandante Xenara.

M = Juan Mayer.

D = Donald Dixon.

A = Ana de Mayer.

R = Dr. Pedro Ruiz.

h = Hijo del Dr. Pedro Ruiz.

H = Hombre.

JM = Jefe de la Misión (Peter Bowlie).

Ro = Rose (esposa de Esdras Rasit).

M = Mark (hijo de Esdras Rasit).

C = Cirujano.

DUB = Director de la Unidad de Bioanálisis.

MH = Hujer del hospital.

e = Extras (hombres y mujeres).

2.1. Movimientos de Personajes:

Indica la dirección del desplazamiento del personaje en el set.

3. Iluminación:

Cuatro Kilos Arri HMI de 5600 °K.

Cuatro Kilos Arri HMI de 3200 °K.

Kinoflood de 5600 °K.

Kinoflood de 3200 °K.

HMI de 5600 °K.

HMI de 2500 °K.

HMI de 1200 °K.

Arri de 650 W.

Arri de 300 W.

1000 DP Lowell.

Filtros para luces (Filtro violeta, CTV 1/2, CTO 1/8).

Filtros para ventanas (Filtro ND 0.30, Filtro ND 0.60).

Plancha de anime.

Persiana.

CRITERIOS PARA LA ELABORACIÓN DEL PLAN DE RODAJE DE “ESDRAS RASIT”

1. Orden de las escenas y planos a filmar:

Para el desarrollo del plan de rodaje se establecieron criterios de selección basados en:

1.1. División para rodaje en Estudio y Locaciones Naturales (Interiores y Exteriores) por secuencia:

Se decidió realizar todas las escenas que se desarrollaran en una misma locación en un mismo período temporal, pues ello facilita la etapa de producción en cuanto a movilización de personal técnico y talento, así como contribuye al ahorro de tiempo, esfuerzo y dinero en una producción cinematográfica. Así, se estableció un criterio de separación entre todas las escenas a filmar en estudio y aquellas a rodar en lugares naturales como oficinas, cuartos, parques, etc. Con ello, se logra realizar la filmación de las escenas en estudio en un solo lapso, permitiendo alquilar por un tiempo establecido y planificado el set y evitar el pago extra por el lugar.

En cuanto a las locaciones naturales, el basamento fue el mismo. Se decidió filmar todas las escenas que se desarrollaran en un mismo lugar de forma continua, a fin de facilitar la obtención de la permisología necesaria para rodar en los lugares

seleccionados y evitar nuevos trámites para filmar en períodos de tiempo distantes entre sí.

Otro criterio tomado en cuenta fue la realización de todas las escenas cuyas locaciones se encontraran en la Gran Caracas, dejando de último las escenas que requerían sets ubicados fuera de esta zona. Esto se hizo para disminuir la carga presupuestaria en cuanto a posibles inconvenientes que impidieran al equipo cumplir con la pauta de filmación, en caso de haber establecido estos viajes en medio del plan de rodaje.

1.2. Agrupación de personajes:

A mayor posibilidad de tener contratados a los actores (personajes) necesarios para rodar sólo las escenas en las que tienen participación, mayor ahorro de dinero, debido a que no será menester pagarles por horas o días no trabajados, lo cual aminora la carga presupuestaria de la producción. En tal sentido, se estableció un criterio de contratación basado en el agrupamiento del talento a medida que se requiriera su presencia en el set para filmar las diversas escenas (previamente organizadas de acuerdo a las locaciones). Con ello, se quiso evitar el despilfarro de dinero, por lo cual la grabación de las voces en off también estuvo supeditada a este orden.

1.3. Ubicación de la cámara en el set, planos con y sin diálogo, movimientos de los personajes en el set:

Estos tres criterios valieron como método de agrupación de planos a filmar en un mismo día, lo cual contribuye al ahorro de tiempo y esfuerzo para cumplir con el rodaje de la cantidad de planos establecidos para un día.

La ubicación de la cámara en el set sirvió para plantear el rodaje de todos los planos similares de una misma escena de manera continua, a fin de evitar la movilización inútil de la cámara, pues ello obliga a establecer un nuevo encuadre, una nueva iluminación y un nuevo foco, lo que constituye un despilfarro de tiempo que se traduce en pérdida de dinero.

La cantidad estimada a filmar fue de 12 planos por día, tomando en cuenta planos con diálogo y sin diálogo. Sin embargo, debido a que muchos de ellos no tenían parlamento en el set o tenían voz en off y no requerían de una actuación muy compleja, en algunas ocasiones se rompió la barrera establecida y se decidió filmar más planos que el promedio; de no hacerlo, se corría el riesgo de perder horas pagas en estudio.

Otro punto tomado en cuenta fue la localización de los personajes en el set durante cada escena. Por lo tanto, los movimientos que establecían nuevos ejes de acción y mirada fueron básicos para definir la estrategia a utilizar en cuanto a los planos a filmar en un mismo día. En este aspecto también influyó el tratar de respetar la continuidad e interpretación dramática de la acción, por lo cual se puede notar en el plan de rodaje que casi todas las escenas que se desarrollan en una misma locación están planificadas para su rodaje según el orden especificado en el Guión Literario.

2. Fechas:

Las fechas establecidas para el rodaje del presente proyecto cinematográfico son hipotéticas y corresponden a la estación primaveral (meses de marzo y abril), es decir, a la época de sequía en Venezuela, lugar en el que se llevará a cabo la totalidad de la producción, debido a los requerimientos de guión. Esto favorece la fluidez del rodaje, pues habrá menor probabilidad de lluvia en los días pautados para filmar exteriores. Igualmente, las condiciones de luz resultan favorables para el trabajo del Director de Fotografía.

3. Lugares de Rodaje:

Los sets escogidos para filmar, al igual que las fechas planteadas, son hipotéticos. Su selección se basó en los requerimientos establecidos en el Diseño de Arte en cuanto a colores, dimensiones, distribución de la utilería en ellos, etc. Asimismo, se eligieron locaciones que estuvieran mayoritariamente en Caracas, a fin de evitar viajes, pago de pasajes, comida, alojamiento, etc. sin necesidad. En cuanto a los lugares que imprescindiblemente se ubican en el interior, se decidió seleccionar estrictamente los más cercanos a Caracas para disminuir los gastos.

A continuación se presentan las direcciones de los lugares escogidos para filmar cada locación establecida en el Guión Literario:

Grabación de Voces en off: Estudio G-Z. Calle El Colegio, Qta. Tatiana, Alto Prado, Caracas.

Calle, frente a la Vidriera de una Librería: Librería Las Novedades. Avenida Este Sur 2, Esquina Colimodio, La Candelaria, Caracas.

Nave de Leiva y Xenara, Perú -Avioneta sobrevolando Nazca-, Cápsula Espacial y Espacio Exterior: Estudio de la Universidad Simón Bolívar (U.S.B.). Sartenejas, Caracas.

Oficina de Esdras: Torre Británica. Av. José Félix Sosa, Fondo de Crédito Industrial (FONCREI), piso 14, Apto. 68266, Altamira Sur, Caracas.

Jardín de la Casa de Esdras y Cuarto de Esdras: Calle El Colegio, Qta. Tatiana, Alto Prado, Caracas.

Casa de Campo de Juan Mayer: Final de la Av. Tamanaco, Paseo Gavilanero, Casa No. 10 (Qta. Alicia), Oripoto, El Hatillo.

Oficina de Dixon: Avenida Sur 3, Esquina de Zamuro, Torre del Limonero, piso 3, No. 34, Santa Rosalía, Caracas.

Parque: Parque de Los Ilustres. Avenida Francisco Pimentel, entre calles Pedro Emilio Coll y Codazzi, Santa Mónica, Caracas. (Al lado del Colegio Eduardo Oxford).

Baño de un Quirófano, Cuarto de Hospital y Pasillo de Hospital: Avenida Panteón, Hospital de Clínicas Caracas, San Bernardino, Caracas.

Casa de Madera: Sector La Ballesta, kilómetro 5, Posada Don Elcio, Colonia Tovar, Estado Aragua.

Calle: Avenida Simón Bolívar, frente al Aeropuerto Internacional Simón Bolívar, Maiquetía, Estado Vargas.

Pueblo y Puerto de Embarque: Avenida Carlos Soublotte, pueblo de La Guaira y Puerto de La Guaira, La Guaira, Estado Vargas.

Bosque: Sector Plaza Bolívar de San Juan, San Juan de los Morros, Estado Guárico.

4. Tratamiento de las Noches a filmar:

El Guión Literario establece que todas las escenas desarrolladas en la cápsula espacial, excepto la 65, y la de la nave extraterrestre (escena 68) tienen una base temporal nocturna. Sin embargo, debido a que el rodaje se hará en estudio y se utilizará

el cromakit para ubicar la imagen del espacio exterior en el marco de las ventanillas, no será necesario filmar de noche, razón por la cual el período de filmación será diurno.

En cuanto a las escenas a filmar en locaciones naturales (interiores y exteriores), únicamente una, la escena cuatro, requiere rodaje nocturno. En tal sentido, en el día planteado para filmar esta escena el llamado para el personal y el talento será en la tarde, de forma de rodar primero los planos de la escena 62 (establecido también para ese día) y posteriormente, una vez entrada la noche, realizar la filmación de la escena cuatro.

5. Tratamiento de los Planos por Computadora y los Planos Detalle:

Todos los planos a realizarse por computadora en Post-Producción no fueron incluidos en el plan de rodaje; mientras que de todos los planos detalle de la ventanilla de la cápsula espacial especificados en el Guión Técnico sólo fueron pautados dos para su rodaje. En cuanto a ello, se decidió filmar dos veces este plano y utilizarlos como base para colocarlos las veces necesarias a lo largo del desarrollo de la trama en el momento del montaje; por lo tanto, el resto de los planos detalle (que están establecidos con una misma angulación) no están pautados en el Plan de Rodaje.

CONCLUSIONES

Tras realizar el presente proyecto cinematográfico, llevando a cabo las labores correspondientes al productor, se puede concluir lo siguiente:

- La Pre-producción es una etapa clave e indispensable para la realización de un filme, y dentro de ésta resulta esencial el establecimiento de una Estrategia de Producción. La ausencia de alguna de las anteriores, o de ambas, conlleva a un resultado poco satisfactorio de las etapas de filmación y Post-producción.

Con la planificación minuciosa de cada factor que interviene en un proyecto cinematográfico, durante la fase previa al rodaje, las etapas posteriores tenderán a la eficacia, entendiendo ésta como la trascendencia de las barreras de la eficiencia.

- Planificar, prever, gerenciar, aplicar estrategias y demostrar capacidad para manejar un mayor número de variables a la hora de enfrentar el set, además de solucionar los diversos inconvenientes que se presentan en una producción cinematográfica, son los objetivos de la Pre-producción como proceso decisivo para la realización de un filme.
- El productor es la columna vertebral del proyecto cinematográfico, pues es él quien debe tomar en cuenta todos los factores que intervienen en la producción, para canalizarlos y gerenciarlos, de forma de cumplir con los requerimientos que hacen posible un rodaje exitoso y un buen producto final.
- Es indispensable que productor y director, como las partes organizativa y creativa que son respectivamente, establezcan y mantengan en todo momento una

comunicación abierta y fluida, para que el equipo de trabajo conozca los lineamientos técnicos, humanos, artísticos y económicos necesarios, con el fin de optimizar recursos, y a la vez, poder llevar a buen término el proyecto cinematográfico.

- El Desglose de Producción es una de las herramientas de trabajo fundamentales para un productor cinematográfico, ya que le permite tener un inventario pormenorizado de todas las exigencias de cada departamento involucrado en la película. Esto se traduce en ahorro de tiempo, esfuerzo y dinero, ya que al prever con rigor los requerimientos de rodaje, los costos bajan y las maneras de acceder a ellos se facilitan.
- El Plan de Locaciones/ Pisos de Set permite conocer a perfección las diferentes localizaciones establecidas para el rodaje y hacer un simulacro llevado a papel de lo que ocurrirá en ellas, lo cual genera la posibilidad de anticipar y controlar una gran cantidad de variables que pudiesen incidir en la filmación. Esto significa optimización del tiempo y de los recursos humanos y técnicos disponibles para la producción.
- El Plan de Rodaje es el mapa que orienta al equipo realizador en los días de rodaje. Permite visualizar fácilmente la organización de la filmación y su distribución en el tiempo. Por ende, es la brújula que garantiza la sistematización de todas las actividades programadas, promoviendo su cumplimiento y el ahorro de tiempo y dinero.
- El cine venezolano está determinado por el Presupuesto de Producción disponible. Si los realizadores no cuentan con el dinero, o en su defecto, no aplican estrategias de producción para conseguirlo, no se hace posible llevar a cabo un proyecto cinematográfico. En tal sentido, elaborar un presupuesto minucioso y detallado de todo lo necesario para la producción es menester para conocer las posibilidades de

realización y saber cómo administrar los fondos; esto con la finalidad de cubrir el mínimo de exigencias que vayan de la mano de un buen producto final.

En definitiva, un presupuesto bien elaborado es la piedra angular de la Pre-producción, porque el desconocimiento de los requerimientos y posibilidades monetarias impide abordar la factibilidad de realización y su nivel de calidad.

- Los beneficios de desarrollar una Pre-producción exhaustiva y de establecer una Estrategia de Producción quedan evidenciados en la fase de rodaje, por lo cual cada una de las herramientas de producción trabajadas en este proyecto podrían comprobar su utilidad y valor agregado en el marco de la realización de esta y otras películas.

GLOSARIO GENERAL

Adaptar: Operación literaria que consiste en trasladar un texto original (como un cuento, una novela, una pieza teatral) al cine, mediante un guión literario adecuado al lenguaje de la pantalla. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>)

Ayudante de Cámara: Técnico responsable de la carga y descarga de los chasis y de la entrega de la película filmada al laboratorio. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>)

Ayudante de Dirección: Persona que coordina la acción de los extras, supervisa el trabajo de los diferentes técnicos y confecciona en todo momento el desglose, etc. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>)

Ayudante de Producción: Tiene la responsabilidad de elaborar una hoja de rodaje en la que se especificarán las escenas y planos que se tendrán que rodar, las personas que van a intervenir, los lugares donde se deberá estar o ir, horario, etc. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>)

Ambientación: Actividad que consiste en crear o reconstruir una realidad que conviene a los intereses del rodaje mediante la sintonía de elementos, como el vestuario, la decoración, la música, los intérpretes elegidos, el maquillaje, el color que se da a la escena, el tratamiento fotográfico, etcétera. (<http://www.xtec.es/~xripoll/glosario.htm>)

Ángulo: Diferencia que hay entre el nivel de la toma y el objeto o figura humana que se filma. (<http://www.xtec.es/~xripoll/glosario.htm>)

Argumento: Historia o asunto que trata el filme a partir de una idea esquemática o general. Puede ser original o bien adaptado de otra obra. Las cuatro fases de creación de un argumento son: sinopsis, tratamiento, guión literario y guión técnico. (<http://www.xtec.es/~xripoll/glosario.htm>)

Atrezzo: Conjunto de instrumentos, herramientas y todo tipo de objetos que se usan en decoración. (<http://www.xtec.es/~xripoll/glosario.htm>)

Camarógrafo: Miembro del equipo de toma de imágenes, responsable del encuadre según las instrucciones del realizador. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>)

Casting: Actividad dedicada a la búsqueda, evaluación y selección de los actores necesarios para el rodaje. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Celuloide: Nombre que recibe la película, el soporte material sobre el que se extiende la emulsión sensible a la luz de gelatina-bromuro que impresiona la imagen. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>)

Cineasta: Profesional del cine. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Clímax: Momento de más alto interés o emoción en la acción del filme, en especial de cariz dramático o espectacular que se crea antes del desenlace. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>)

Compaginar: Corresponder o conformar bien una cosa con otra. En términos cinematográficos se refiere a empalmar un plano con otro y una escena con otra para construir el producto final. (<http://www.diccionarios.com/cgi-bin/dgle.php?query=rodaje>)

Copia: Positivo del negativo de una película. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Copia de trabajo: Primera copia que se utiliza para el montaje y la sonorización definitivos; se obtiene del copión una vez montado. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Copión: Positivo de imagen que se obtiene después del revelado del negativo y que se utiliza en el montaje, como referencia para la ordenación de los planos que interesen. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Cromakit: Técnica mediante la cual se filma un objeto sobre un fondo unicolor, generalmente verde o azul dependiendo del color del objeto a filmar, para luego montar sobre ese fondo cualquier imagen en la post-producción. (José Gregorio Rojas, entrevista personal, 22-02-2002)

Decorado: Escenario real o artificial en el que tiene lugar una acción de la historia. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Desenlace: Momento del argumento que conduce al final de la historia que se quiere narrar; pone en orden las distintas piezas que han intervenido en la historia y prepara el final. (<http://www.xtec.es/~xripoll/glosario.htm>)

Diálogos: Frases y expresiones que pronuncian los intérpretes a lo largo de la narración. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>)

Doblaje: Acción de registrar los diálogos traducidos a una lengua distinta de la original del filme (<http://www.buscadordecine.com.ar>). También se refiere a la grabación en estudio de los diálogos para ser sincronizados con la imagen en post-producción.

Edición: Es la coordinación de un plano con el siguiente. Cada plano tiene su ritmo, y la conexión de varios planos crea el ritmo de una escena. La relación entre una escena y

otra crea el ritmo de toda la pieza. Con una cuidadosa utilización del ritmo dentro de un plano, una escena, o la totalidad de la pieza, un editor puede crear diferentes estímulos en el espectador como tensión, humor, relax, dramatismo o ira. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Efectos Especiales: Procedimiento utilizado para la consecución de una serie de impresiones, ilusiones o sensaciones que son difíciles de obtener en la realidad. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Efectos Sonoros: Sonidos y ruidos producidos artificialmente, o bien extraídos de la vida real, que quieren crear o recrear la realidad que se muestra. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Eje de Acción: Línea imaginaria a lo largo de la cual se desarrolla la acción de los personajes en el espacio. Este eje viene determinado, en las acciones estáticas, por la dirección de las miradas de los personajes. (<http://www.xtec.es/~xripoll/glosario.htm>)

Emulsión: Composición química que constituye la gelatina que hay en una de las dos caras de la película de celuloide, sensible a toda la gama de colores de la luz. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>)

Encuadre: Espacio que ocupan en la pantalla los rayos de luz que emite el proyector, un espacio que previamente ha sido elegido y definido por el director de fotografía con el visto bueno del director realizador del filme. El encuadre se consigue mediante el visor a través del objetivo de la cámara, que capta el espacio de la realidad que se quiere tomar y que posteriormente será proyectado. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>)

Escena: Serie de planos que forman parte de una misma acción. Ambiente dentro de un espacio y de un tiempo concretos. (<http://www.xtec.es/~xripoll/glosario.htm>)

Escenografía: Conjunto de decorados que se montan en el escenario para ser utilizados en una representación dramática. (<http://www.diccionarios.com/cgi-bin/dgle.php?query=rodaje>)

Estudio: Espacio contenido a base de decorados para el rodaje de un filme; un gran estudio contiene diferentes decorados. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Extra: Persona que actúa sólo de comparsa en una escena de masas, por la calle, etc. Si debe pronunciar algunas palabras se denomina extra con frase o figurante. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Filtro: Placa de material transparente que se coloca delante de los objetivos de la cámara, de los proyectores de iluminación y de otras fuentes luminosas para modificar su cromatismo, o reducir la intensidad lumínica. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>)

Filtro de Cámara: Cualquier filtro que se coloca delante del objetivo de la cámara. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>)

Foto-Fija: Persona encargada de tomar, durante el rodaje, fotografías que servirán posteriormente de imágenes publicitarias en el momento del lanzamiento del filme. También son referencias puntuales e importantes para las escenas que deberán rodarse después; trabaja en estrecha colaboración con el Script. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>)

Gelatina: Cualquier filtro que se coloca delante de las fuentes luminosas. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>)

Grúa: Aparato que se desplaza y que dispone de un brazo con una plataforma móvil sobre la que se sitúa la cámara. Este dispositivo permite realizar toda suerte de

movimientos lineales y combinados, tanto dentro como fuera del estudio. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Guión Literario: Narración argumental del filme que contiene a los personajes, los decorados, la ambientación, el vestuario, etc., así como los diálogos y las voces en off que se oyen durante la proyección. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Guión Técnico: Especifica sobre el papel lo que se debe ver y escuchar durante la proyección del filme, y en el mismo orden en que aparecerá en la pantalla: aspectos de la iluminación, posición de la cámara en cada momento, movimientos, evolución de los intérpretes en el escenario artificial o bien en los exteriores, detalles de ambiente, de decoración, la música correspondiente a cada toma, los ruidos y efectos que hay que incorporar y los diálogos. Se presenta en dos columnas: la de la izquierda es para la imagen y la de la derecha para el sonido. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Ingeniero de Sonido: Persona encargada de controlar la banda sonora (diálogos, ruidos, música) durante el rodaje, de tal manera que sincronicen con las imágenes durante el proceso de montaje y/o edición de la película. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-II.htm>)

Interpretación: Arte de representar los personajes de un filme. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-II.htm>)

Jefe de Electricidad: Persona encargada del mantenimiento y control de los proyectores de luz, de solucionar todos los problemas que pueden surgir en el campo eléctrico, tanto en el estudio como en un exterior. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-II.htm>)

Jefe de Máquina: Persona encargada de montar y utilizar la maquinaria auxiliar usada durante la filmación, como las grúas, travellings, etc. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-II.htm>)

Laboratorio: Lugar donde se realiza todo el proceso de tiraje y revelado del negativo y/o el positivo. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Largometraje: Filme que dura más de 60 minutos. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-II.htm>)

Localización: Elección previa al rodaje de un filme de los exteriores más adecuados para el ambiente que requiere la escena a filmar. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Maquillador/a: Persona que se ocupa de la caracterización epidérmica de los intérpretes. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-II.htm>)

Master: Toma de referencia que se traza al inicio del rodaje de una escena; también se denomina así el positivo especial que sirve para el tiraje de las copias. (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-II.htm>)

Material Virgen: En la producción audiovisual, material sobre el que se registran las imágenes (película, diapositivas, bandas de video). (<http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-II.htm>)

Mezcla: Proceso que tiene lugar en un estudio de sonido y que consiste en grabar, en una sola pista sonora, todos los registros de sonido que se han hecho durante el proceso de sonorización de manera aislada: música, ruidos, diálogos, etc. Esta operación se realiza en la mesa de mezclas con un ajustador de las diferentes bandas de sonido hasta la obtención de una definitiva. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Montaje: Proceso de escoger, ordenar y empalmar todos los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado. El montaje sonoro se denomina mezcla, y acoplado al de las imágenes constituirá el filme definitivo; el encargado de todo este trabajo es el montador. (<http://www.xtec.es/~xripoll/glosario.htm>)

Negativo: Prueba que reproduce los claros y oscuros del original, pero invertidos. (<http://www.diccionarios.com/cgi-bin/dgle.php?query=rodaje>)

Primera Copia: Copia completa y correcta obtenida a partir del copión montado definitivamente; es la que se utiliza en la proyección pública. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Revelado: Operación de revelar una fotografía. (<http://www.diccionarios.com/cgi-bin/dgle.php?query=rodaje>)

Rodaje: Acción de rodar una película cinematográfica. (<http://www.diccionarios.com/cgi-bin/dgle.php?query=rodaje>)

Rodar: Cinematografiar, tomar o impresionar una película, un acto público. Es sinónimo de filmar. (<http://www.diccionarios.com/cgi-bin/dgle.php?query=rodaje>)

Script: Persona encargada del plató: auxiliar del realizador que se encarga de anotar todos los detalles de las tomas, para asegurar la continuidad del filme. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Secuencia: Parte de la acción que forma un todo dramático; unidad dramática del guión. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Sincronizar: Hacer concordar exactamente la banda sonora con la banda de imágenes. (<http://www.xtec.es/~xripoll/glosario.htm>)

Sinopsis: Relato muy breve que constituye la base del guión de un filme.
(<http://www.xtec.es/~xripoll/glosario.htm>)

Steadycam: Estabilizador de cámara. (<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Toma: Cantidad de veces que se repite un mismo plano.
(<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Tratamiento: Desarrollo de la sinopsis en forma literaria, que da importancia a la estructura dramática, a los momentos esenciales y a las articulaciones de la narración.
(<http://www.buscadordecine.com.ar>)

Vestuario: Conjunto de trajes necesarios para una representación escénica.
(<http://www.diccionarios.com/cgi-bin/dgle.php?query=rodaje>)

Utilería: Conjunto de objetos y enseres que se emplean en un escenario teatral o cinematográfico. (<http://www.diccionarios.com/cgi-bin/dgle.php?query=rodaje>)

BIBLIOGRAFÍA

- 1) BERNSTEIN, S. (1997). Producción Cinematográfica. México: Longman de México Editores-Alhambra Mexicana, I Edición.
- 2) BERNSTEIN, S. (1993). Técnicas de Producción Cinematográfica. México: Noriega Editores, I Edición.
- 3) BERWANGER, D. (1977). Cine y Televisión a bajo costo. Quito.
- 4) CADENAS, L. (1997). Urgente!: Largometraje venezolano busca distribuidor. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello, Trabajo de grado.
- 5) CAPRILES, M.C. (1999). Manual de Planillas de Producción y Modelos de Presupuesto. Caracas: Escuela de Cine y Televisión, Compilación.
- 6) CASTILLO, A. M. y GÜIDI, M. P. (1997). Guía para la realización de una Producción Cinematográfica de Ficción. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello, Trabajo de grado.
- 7) CHESHIRE, D. (1981). Manual de cinematografía. Madrid: H. Blumes Ediciones, I Reimpresión.
- 8) COSTA, A. (1991). Saber ver el Cine. España: Ediciones Paidós Ibérica, II Edición.
- 9) Enciclopedia Ilustrada del Cine (1976). Barcelona: Editorial Labor, Volumen IV.

- 10) GETINO, O. (1987). Cine Latinoamericano, Economía y Nuevas Tecnologías Audiovisuales. Mérida: Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano.
- 11) Ley de Cinematografía Nacional (1993). Caracas: Centro Nacional Autónomo de Cinematografía (CNAC).
- 12) LUKK, T. (1997). Movie Marketing: Opening the picture and giving it legs. Beverly Hills: Silman-James.
- 13) MARTÍNEZ P., J. (1974). Medios Audiovisuales y su Práxis. Caracas: Ediciones de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela.
- 14) MONIER, Pierre. (1957). El Nuevo Cineista Amateur. Barcelona: Ediciones Omega.
- 15) MORIN, M. y SANSIVIERO, F. (1999). Publicidad del Séptimo Arte: Influencia de la Publicidad en el éxito taquillero de las Producciones Cinematográficas, en el Área Metropolitana de Caracas, durante el período 1994-1998. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello, Trabajo de grado.
- 16) POLONIATO, A. (1990). Cine y Comunicación. México: Editorial Trillas. II Edición.
- 17) Proyecto de Ley de Cine (1967). Caracas: Centro Nacional Autónomo de cinematografía (CNAC).
- 18) ROSE, T. (1973). Así se hace Cine. Barcelona: Instituto Parramón Ediciones, I Edición.

- 19) SOTO PARRA, N. (1992). Manual para producción de Largometrajes en Venezuela. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello, Trabajo de grado.
- 20) SPENCER, D.A. y WALEY, H.D. (1944). El Cine al día. Buenos Aires: Editorial Nova.
- 21) SQUIRE, J. (1992). The Movie business book. Nueva York: Fireside.
- 22) VALE, E. (1947). Técnica Cinematográfica. México: Editorial Leyenda.

FUENTES ELECTRÓNICAS

- 1) Autor Desconocido (2001). [en línea]. Consulta 02 de octubre de 2001: <http://www.buscadordecine.com.ar>
- 2) Autor Desconocido (Sin fecha). Lección 1: “Por Dónde Empezar”. [en línea]. Consulta 5 de octubre de 2001: <<http://www.cesser.com/usr/kike/lec1.htm>>
- 3) Autor Desconocido (2001). “Pisos de Rodaje”. [en línea]. Consulta 10 de octubre de 2001: <http://www.creamagenonline.com/permisos/>
- 4) Whittaker, Ron (1996). “Producción de Televisión”. [en línea]. Consulta 15 de octubre de 2001: <http://www.cybercollege.com>
- 5) Autor desconocido (Sin fecha). [en línea]. Consulta 15 de noviembre de 2001: <http://www.diccionarios.com/cgi-bin/dgle.php?query=rodaje>

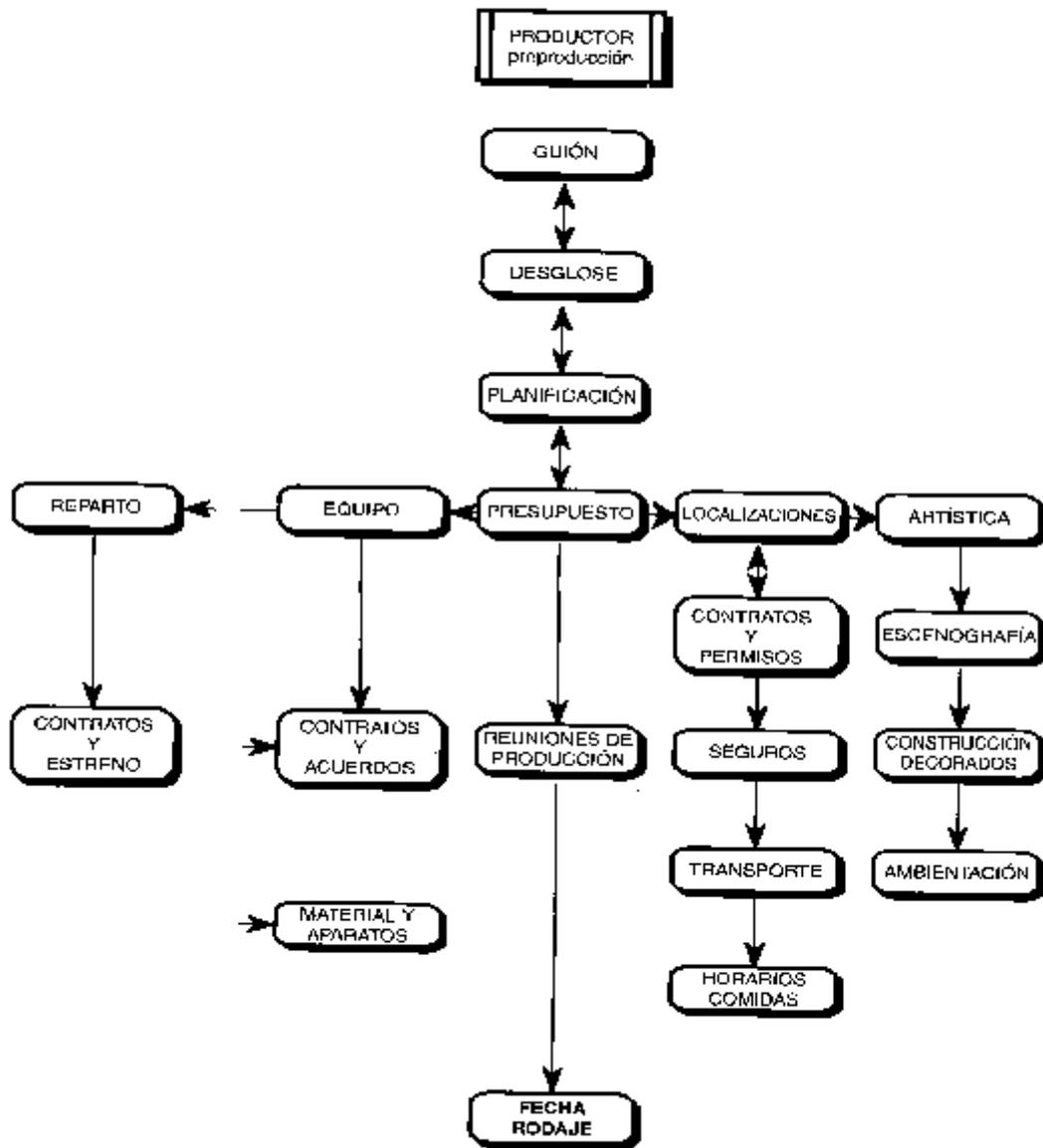
- 6) Ezzaoui, Maximiliano (Sin fecha). “Clase #1”. [en línea]. Consulta 16 de octubre de 2001: <http://geocities.com/charlones/CURSO-1.htm>
- 7) Ezzaoui, Maximiliano (Sin fecha). [en línea]. Consulta 16 de octubre de 2001: <http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-I.htm>
- 8) Ezzaoui, Maximiliano (Sin fecha). [en línea]. Consulta 16 de octubre de 2001: <http://geocities.com/charlones/DICCIONARIO-II.htm>
- 9) Agustín Tapia (2000). “Escuelas y Talleres”. [en línea]. Consulta 20 de octubre de 2001: <http://www.golemproducciones.com>
- 10) Autor Desconocido (Sin fecha). [en línea]. Consulta 24 de octubre de 2001: <http://www.haciendocine.com.ar>
- 11) Autor Desconocido (2001). [en línea]. Consulta 20 de octubre de 2001: <http://www.mujerweb.com/vaixell/ocio/articulos/produccion2.htm>
- 12) Autor Desconocido (Sin fecha). [en línea]. Consulta 19 de octubre de 2001: <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/anexo/movmagic.html>
- 13) Autor Desconocido (Sin fecha). [en línea]. Consulta 28 de octubre de 2001: <http://www.userpage.fu-berlin.de>
- 14) Autor Desconocido (Sin fecha). [en línea]. Consulta 31 de octubre de 2001: <http://www.videovalles.com>
- 15) Autor Desconocido (Sin fecha). [en línea]. Consulta 01 de noviembre de 2001: <http://www.xtec.es/~xripoll/glosario.htm>

FUENTES VIVAS

- 1) DE LA BARRA, Pablo: Productor Ejecutivo y Director de Cine (Entrevista personal, 06-11-2001).
- 2) DUQUE, Gerson: Productor de Campo de Cine (Entrevista personal, 06-11-2001).
- 3) GOUVERNEUR, Andrea: Productora de Cine y Televisión (Entrevista personal, 16-11-2001).
- 4) LLERANDI, Antonio: Productor y Director de Cine (Entrevista electrónica, 16-10-2001).
- 5) MYERSTON, Donald: Productor de Cine (Entrevista personal, 10-10-2001).
- 6) ROJAS, José Gregorio: Director de Fotografía y Camarógrafo (Entrevista personal, 22-02-2002)

ANEXO A

ESQUEMA DE PRE-PRODUCCIÓN



V:
PLAN DE LOCACIONES /
PISOS DE SET
DE “ESDRAS RASIT”

LEYENDA DEL PLAN DE LOCACIONES / PISOS DE SET DE “ESDRAS RASIT”

Los Pisos de Set de este proyecto cinematográfico fueron realizados a una escena por hoja, en la cual se colocaron todos los planos a filmar, la angulación de la cámara, los movimientos físicos de ésta y los movimientos realizados mediante el lente (acercamiento y alejamiento), según las exigencias de cada escena. Además, se indicaron las iniciales que identifican a cada personaje, sus ubicaciones y desplazamientos por escena.

El Plan de Locaciones establecido también identifica el tipo y localización de las luces en el set, los filtros, planchas de anime y persianas empleadas en aquellas escenas en las que son necesarios, según lo planteado en el Diseño de Fotografía. Asimismo, se indican los números de planos a filmar en cada escena, de acuerdo a lo estipulado en el Guión Técnico.

Cada dibujo del Plan de Locaciones está identificado en la parte inferior de la hoja con su correspondiente secuencia (enunciado establecido en el Diseño de Fotografía, con la ubicación temporal requerida por el Guión Literario –Flashback / Flashforward-), la escena específica y el número de planos totales que componen cada una de ellas.

En varias escenas, debido a que se requería establecer la cámara para realizar algunos planos detalle que no eran posibles percibir mediante la vista cenital, se dibujaron *proyecciones* que permitieran visualizar el objeto o sujeto a filmar. Algunas

escenas contienen un cuadro, en la parte inferior derecha de la hoja, que indica los planos de la escena en los que es necesaria la filmación y post-producción y aquéllos que deben ser realizados en computadora (estos planos no están descritos en los Pisos de Set).

En el caso de las escenas a filmar en estudio, donde es necesaria la presencia de paredes azules para realizar perforaciones (cromakit), estas estructuras fueron dibujadas también para indicar su permanencia en el set durante el rodaje. De igual manera, para determinar la ubicación de la cámara en cada plano a filmar, fueron respetados tanto el eje de acción como el eje de mirada, y se tomaron las precauciones debidas ante los cambios de eje ocurridos en cada escena.

El presente proyecto requirió la realización de 56 dibujos, correspondientes a 56 de las 69 escenas, debido a que las restantes 13 serán realizadas por computadora en su totalidad, lo cual implica la no necesidad de plantear pisos de set para ellas.

A continuación se presenta la iconografía utilizada para indicar cada uno de los elementos y herramientas empleados, a fin de facilitar la comprensión de los Pisos de Set:

1. Cámara:



La Cámara filma al sujeto u objeto.



Cámara Subjetiva.

1.1. Movimientos de Cámara:

Zoom In.



Zoom Back.



Paneo.



Travelling 360 °.



Till Up / Down.

1.2. Planos:

Los planos están enumerados en correspondencia con cada escena del guión técnico. La numeración de cada uno está ubicada al lado de la cámara que filmará el o los planos indicados.

2. Personajes y su Nomenclatura:

El Sujeto (personaje) a filmar.

E = Esdras Rasit.

L = Alberto Leiva.

X = Comandante Xenara.

M = Juan Mayer.

D = Donald Dixon.

A = Ana de Mayer.

R = Dr. Pedro Ruiz.

h = Hijo del Dr. Pedro Ruiz.

H = Hombre.

JM = Jefe de la Misión (Peter Bowlie).

Ro = Rose (esposa de Esdras Rasis).

m = Mark (hijo de Esdras Rasis).

C = Cirujano.

DUB = Director de la Unidad de Bioanálisis.

MH = Huger del hospital.

e = Extras (hombres y mujeres).

2.1. Movimientos de Personajes:



Indica la dirección del desplazamiento del personaje en el set.

3. Iluminación:



Cuatro Kilos Arri HMI de 5600 °K.



Cuatro Kilos Arri HMI de 3200 °K.



Kinoflood de 5600 °K.



Kinoflood de 3200 °K.



HMI de 5600 °K.



HMI de 2500 °K.



HMI de 1200 °K.



Arri de 650 W.



Arri de 300 W.



1000 DP Lowell.



Filtros para luces (Filtro violeta, CTV 1/2, CTO 1/8).



Filtros para ventanas (Filtro ND 0.30, Filtro ND 0.60).



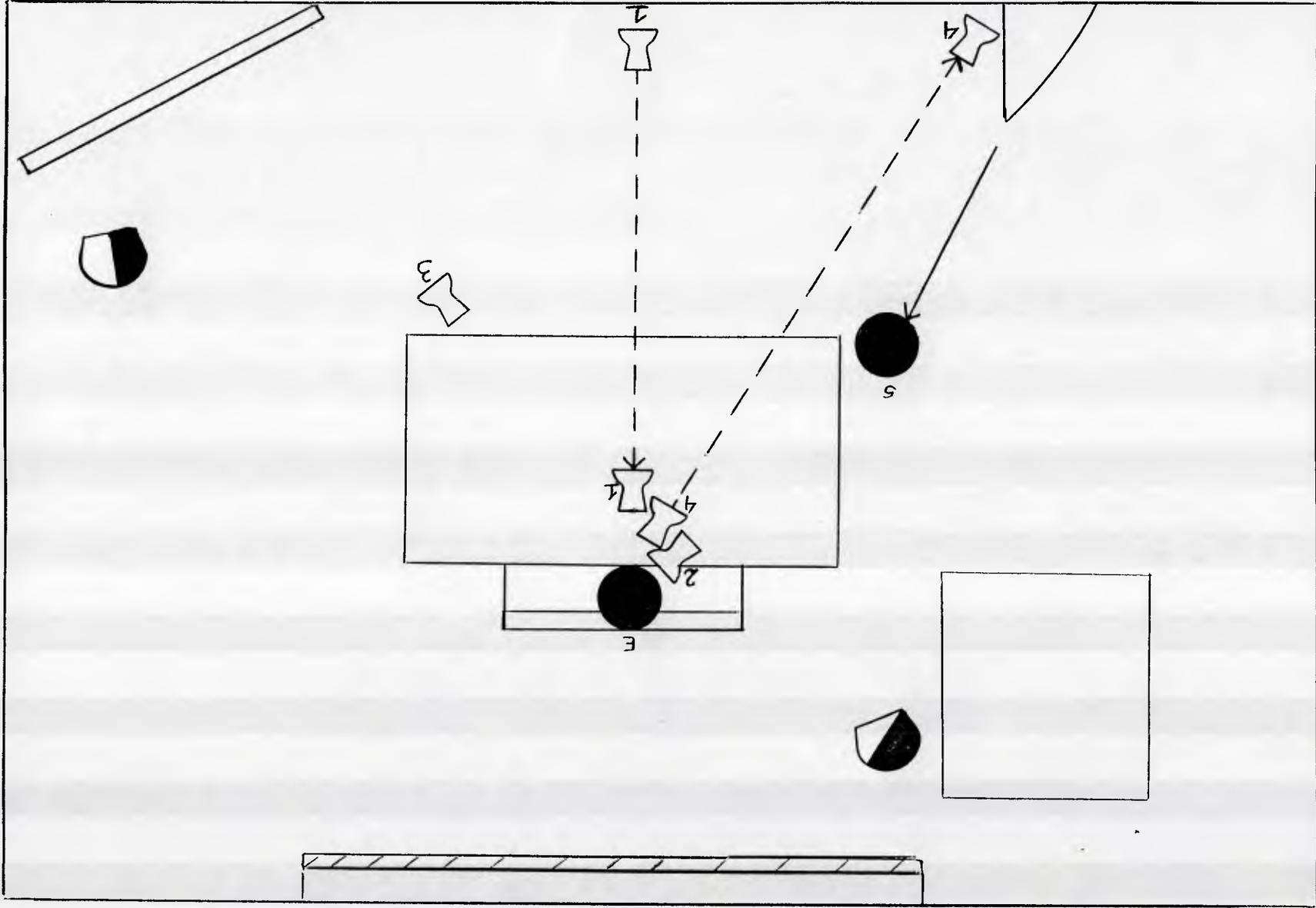
Plancha de anime.

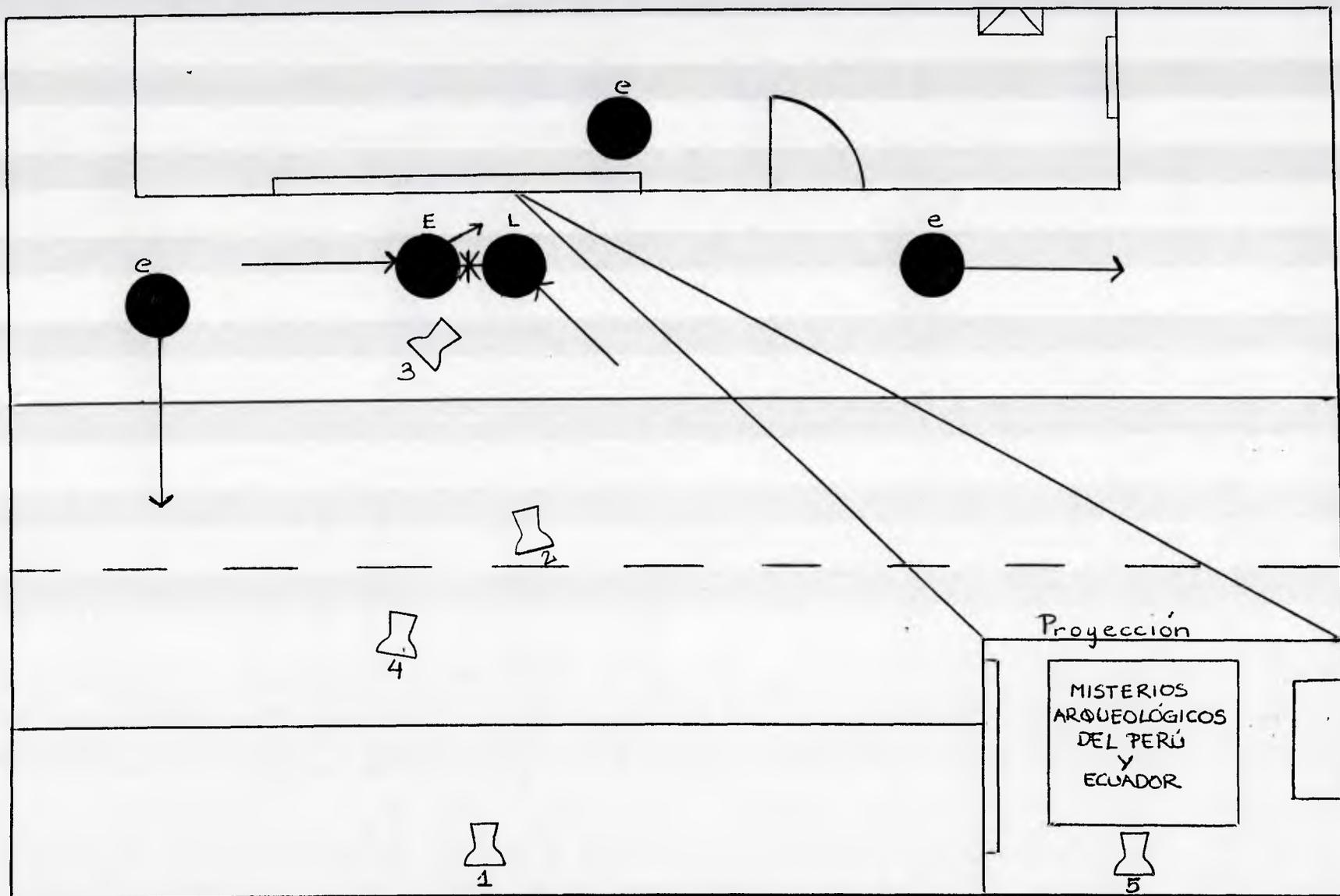


Persiana.

No. 2. plan = 4

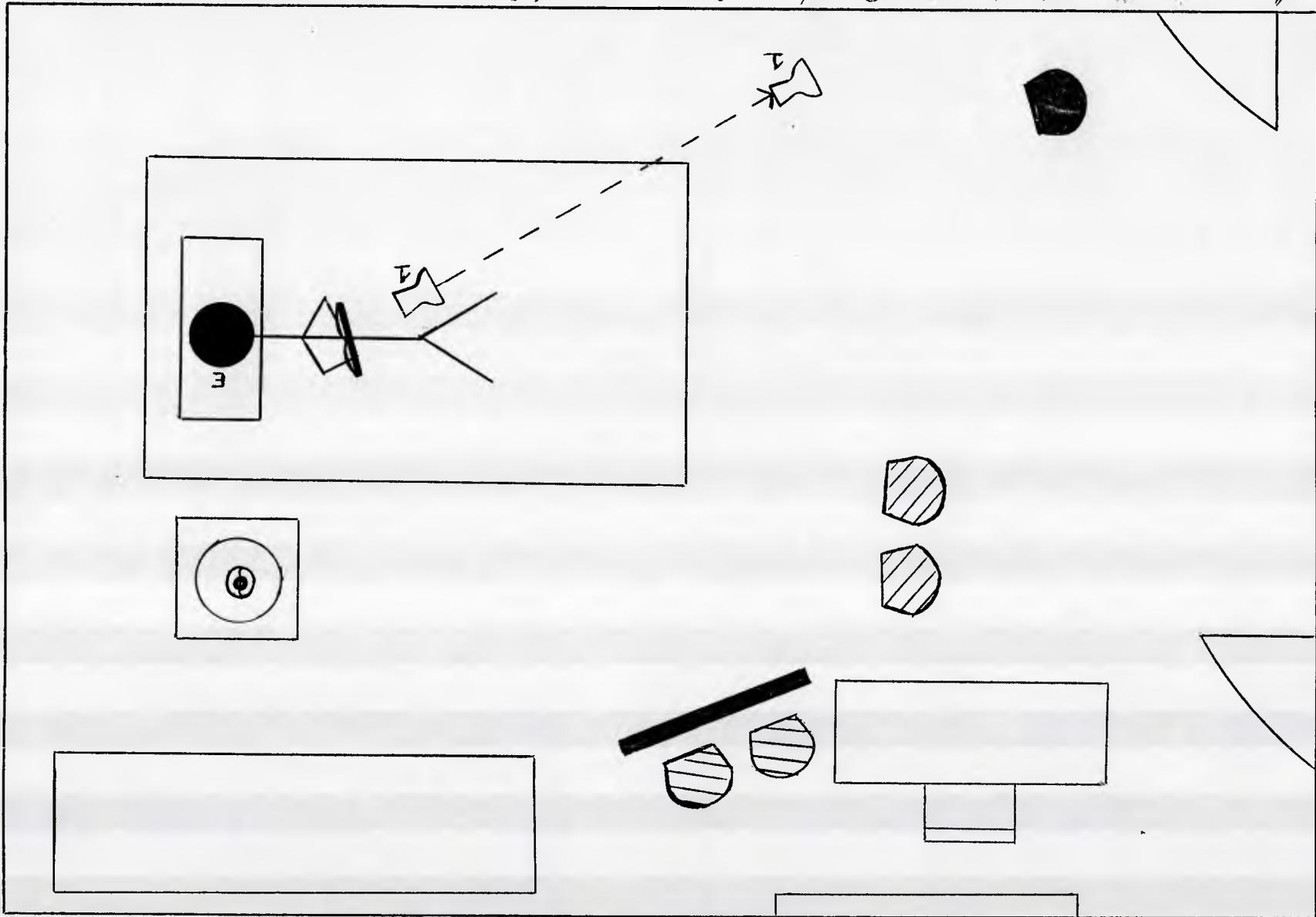
Rechenzettel: Gut/Sch. Öffnung des Erdes Flachbaak. Grenze 2



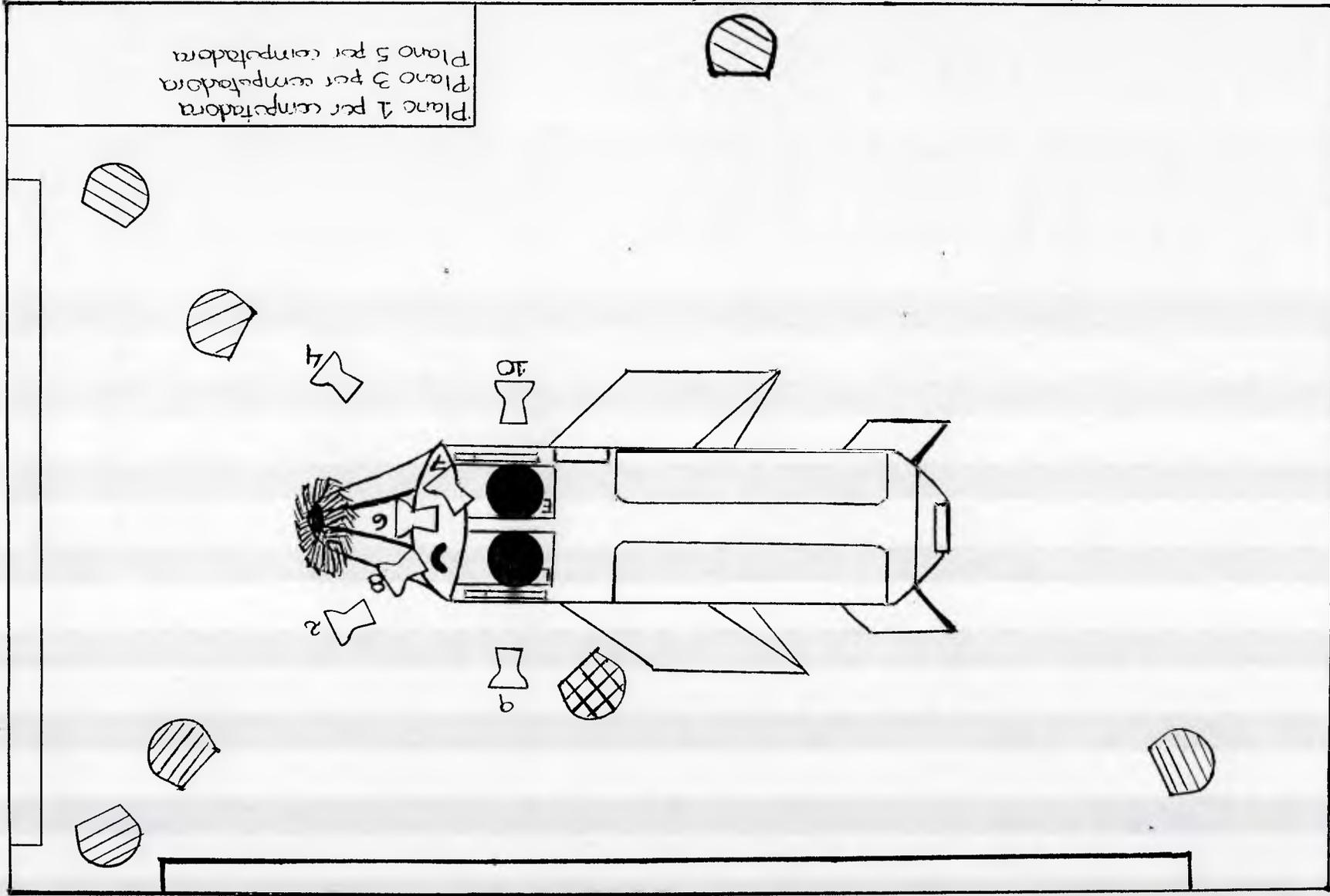


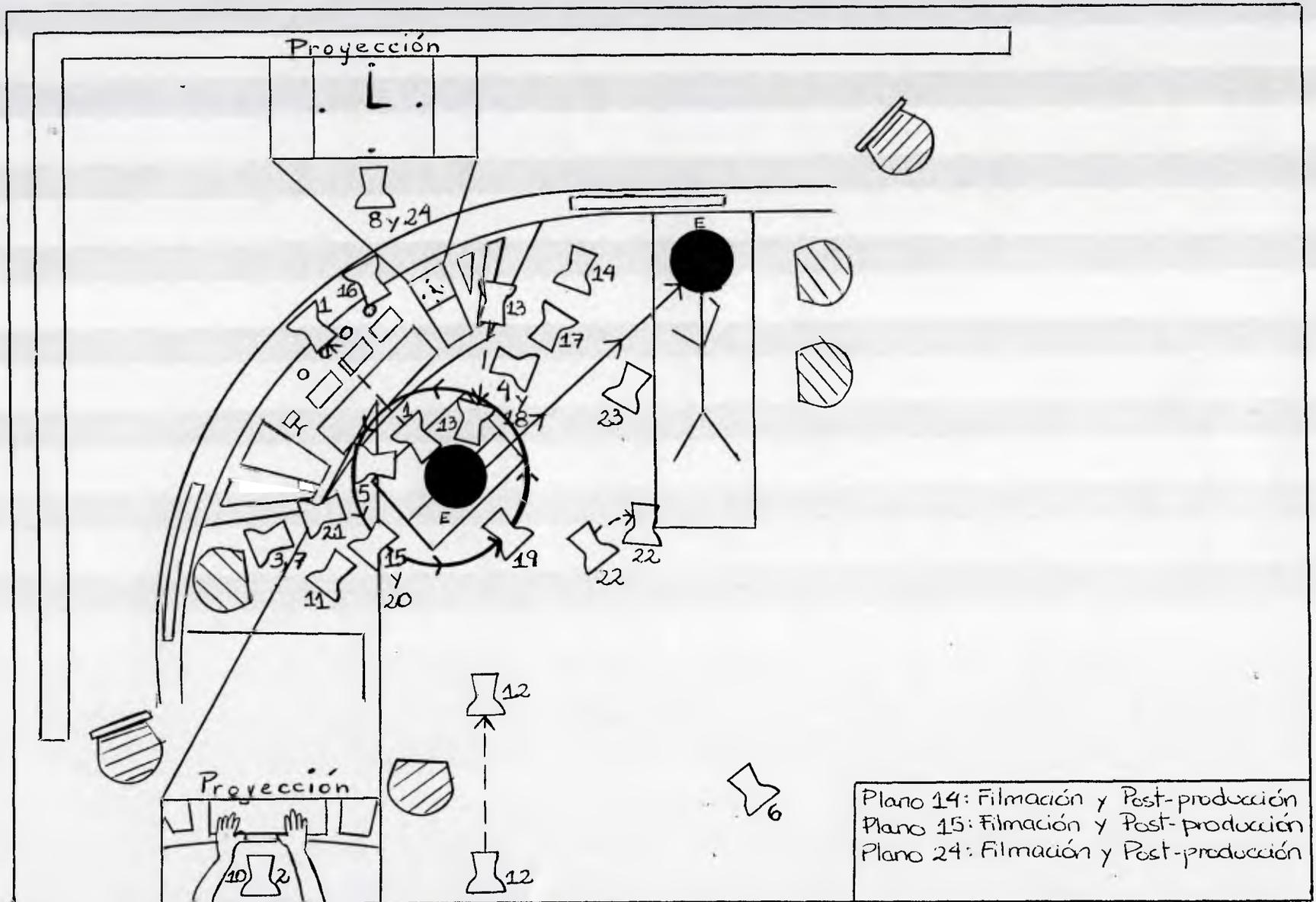
Secuencia 3 - Ext/Día. Calle frente a la Vidriera de una Librería. Flashback. Escena 3. No de planos: 5

Abmessungen 4: Hut/Blocke Cuarta de Gachas. Flashback. Bseena 4 No de plan: 1
162



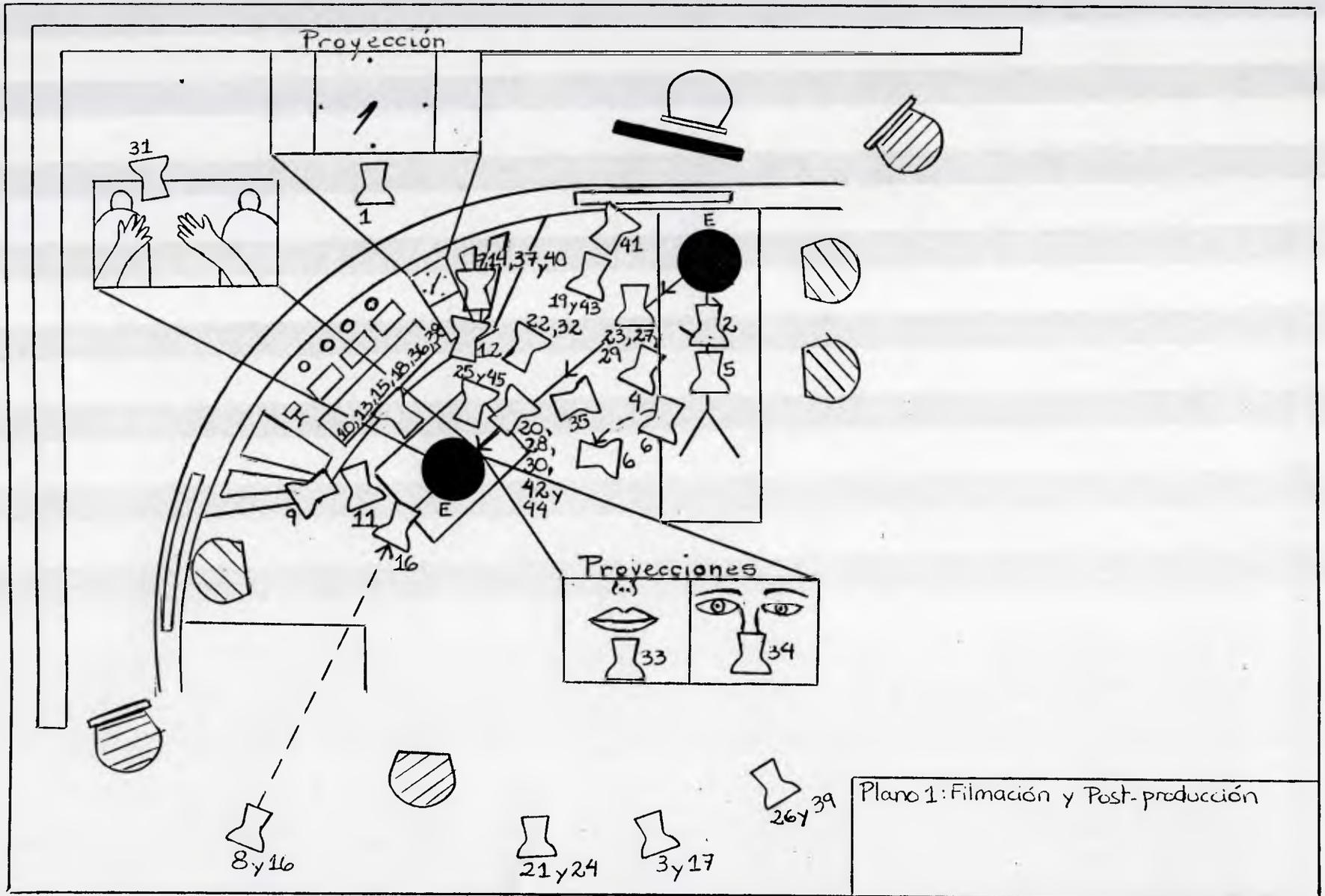
163
Aguacaya 5 : Ext 1/2ta. Perú - Ancestral Tahuantinsuyo - Machu Picchu - Hualhuac. @ scene 5 No de planos: 10



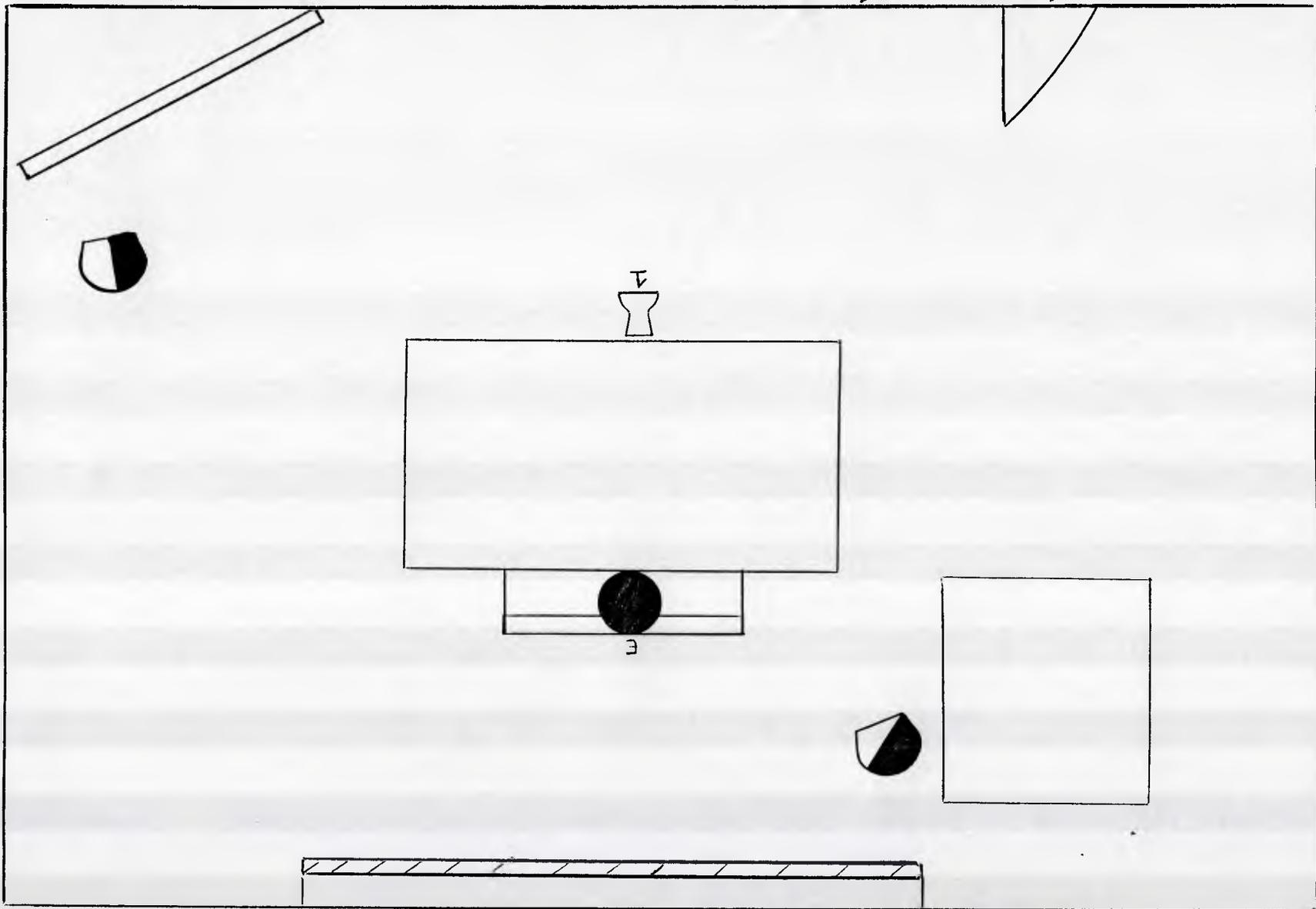


Secuencia 6 : Fut / Noche. Cápsula Espacial. Escena 6.

No. de planos : 24
164



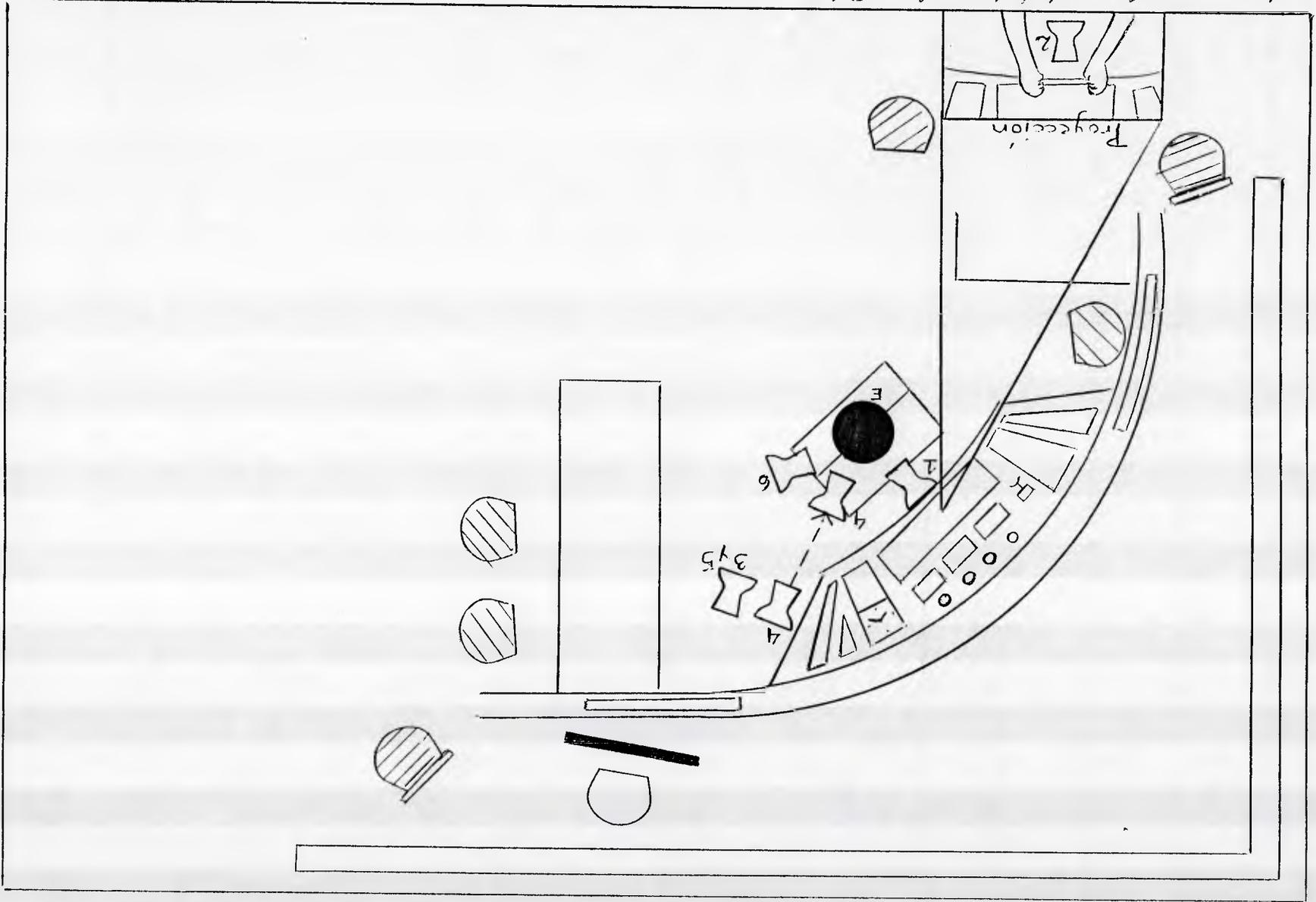
Secuencia 6: Fut/Noche. Cápsula Espacial. Escena 8 No. de planos: 16/5

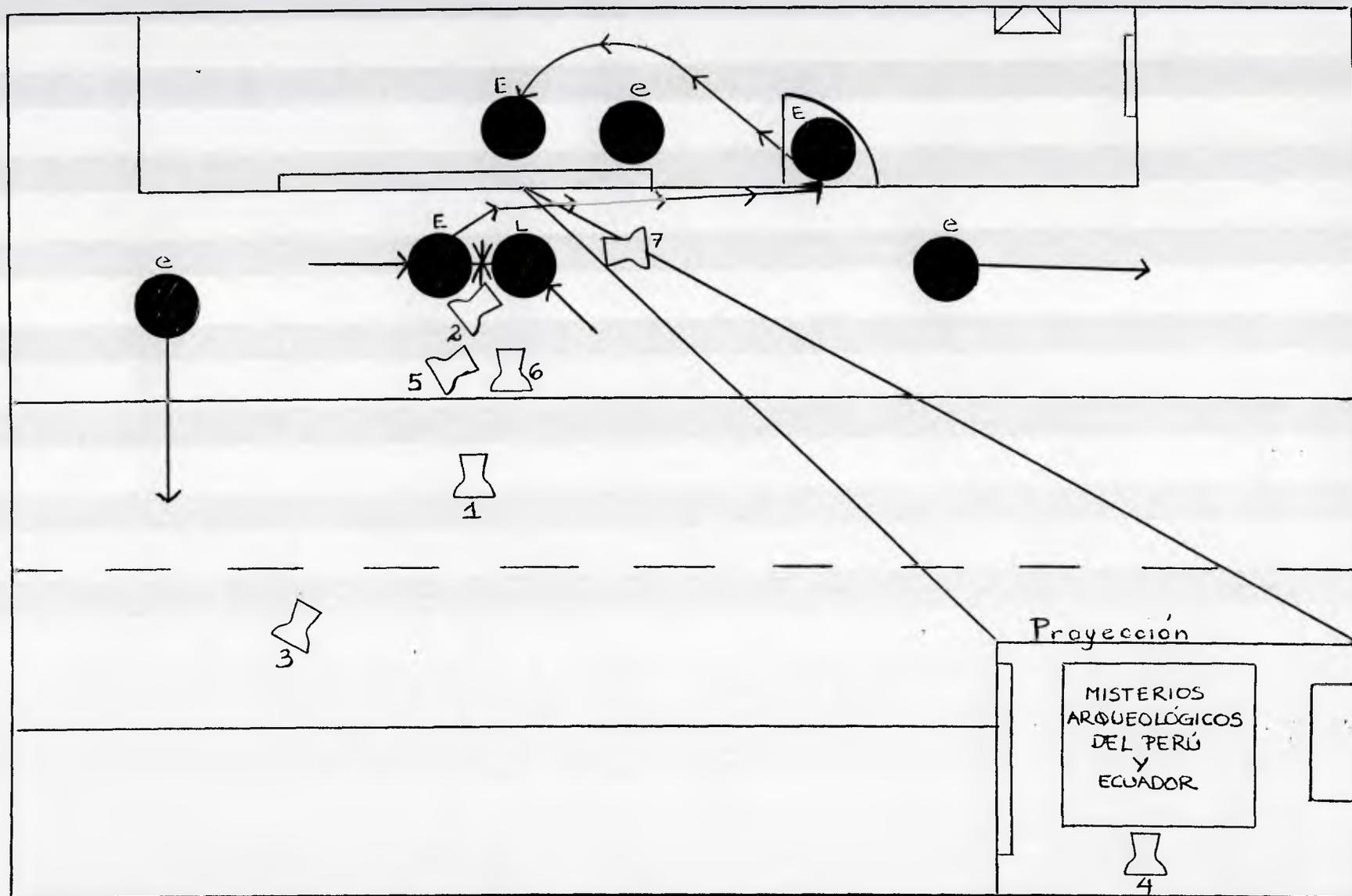


Arbeitsweise: Auf 1 Woche. Computer-Experiment.

Seite 10

Wo der Planer: 169



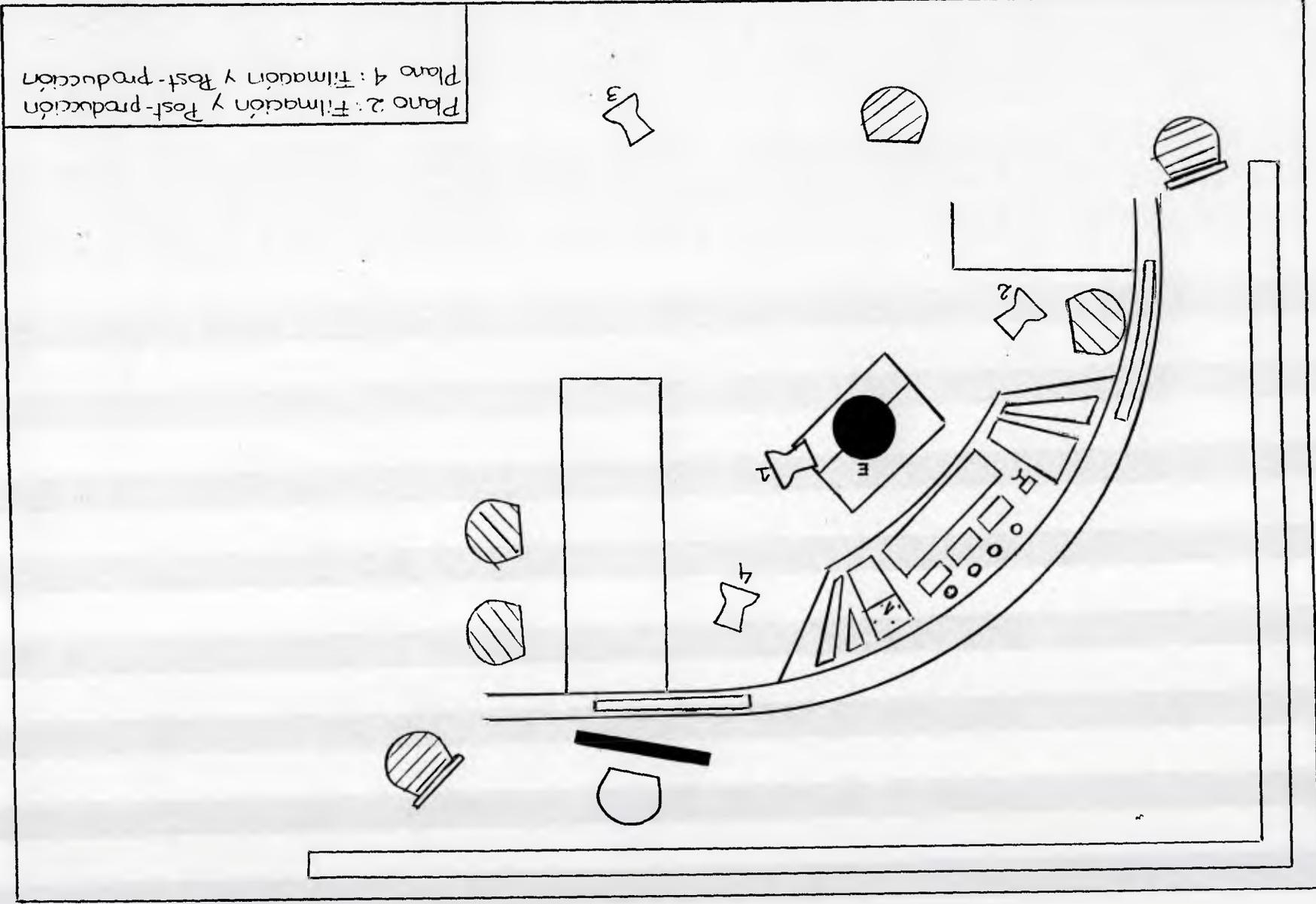


Acci6n 3: Ext / D'ia. Calle frente a la Vidriera de una Librer'ia. Flashback. Escena 11. No. de planos: 7

Ateneo 10 : Aut / Noche Capital Español.

Escena 12

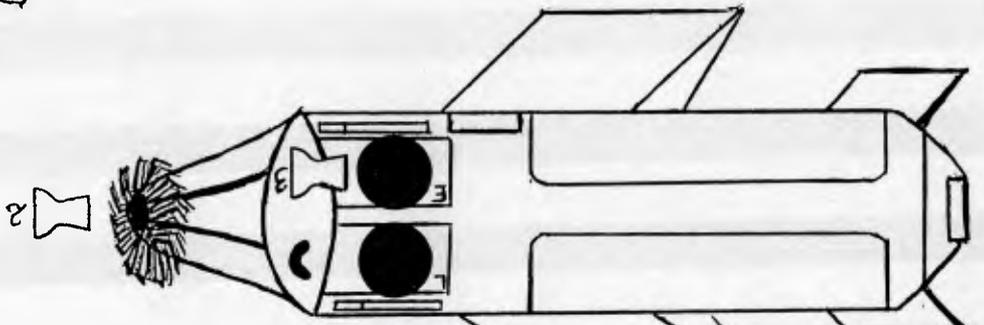
Mo. de plano: 4



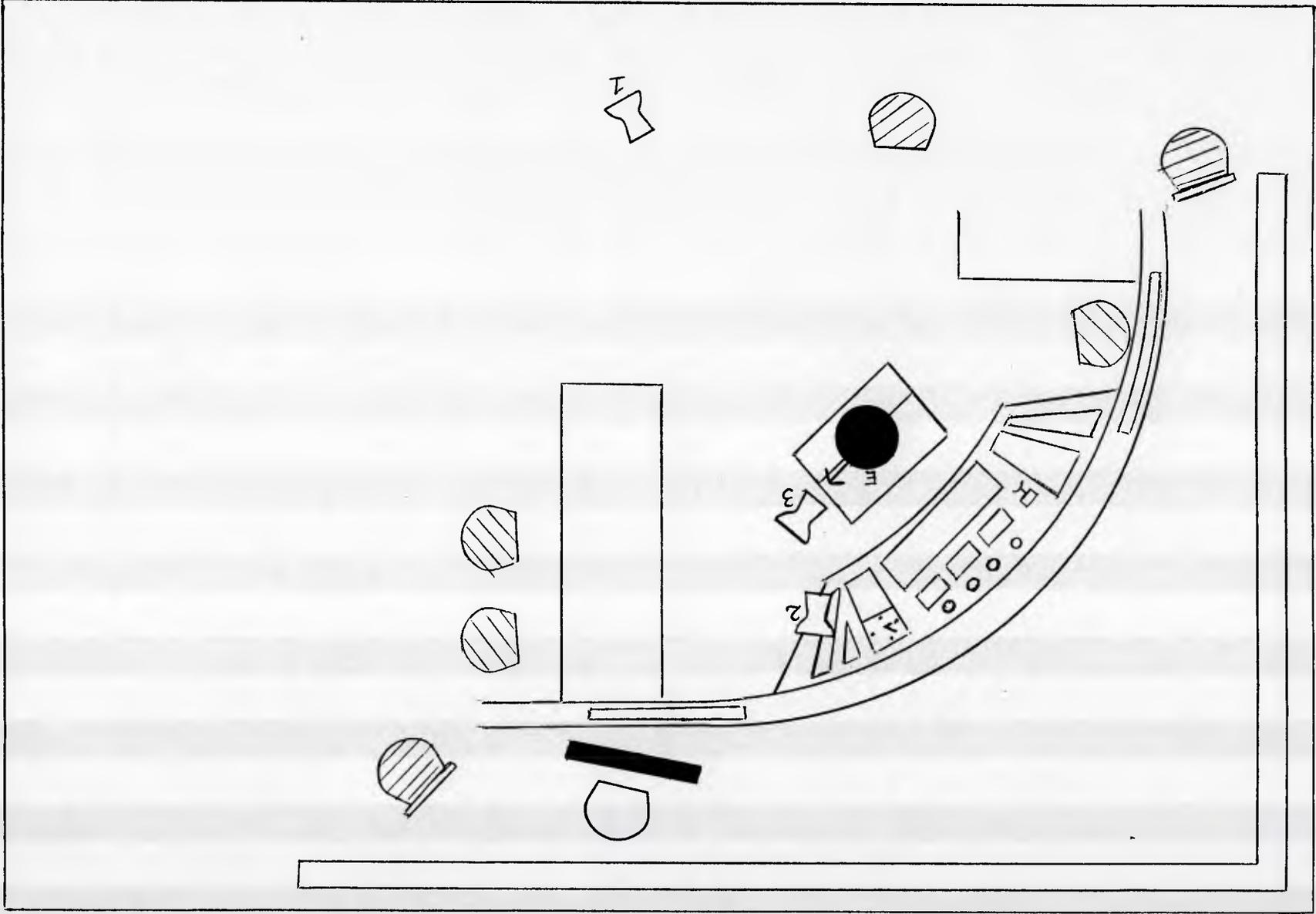
Atmosfera 5 : Ext/Dia, Peric - Ambiente sobretensionado - Fleckblack Green 13 No. de Placas: 4

170

Plano 1 por computadora
Plano 4 por computadora



Bezeichnung: Auf/Moche. Caputla Bspaal. Ebene 14. No. de planos: 3
171

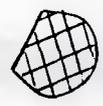
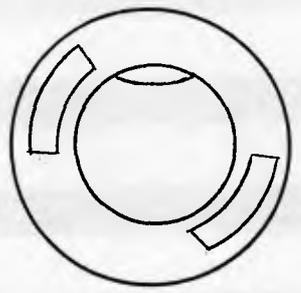
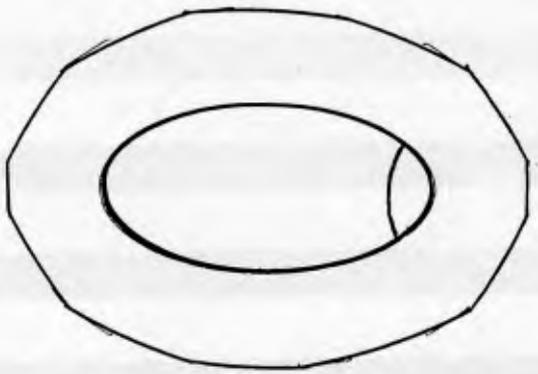


No. de planos: 1
172

Grava 15

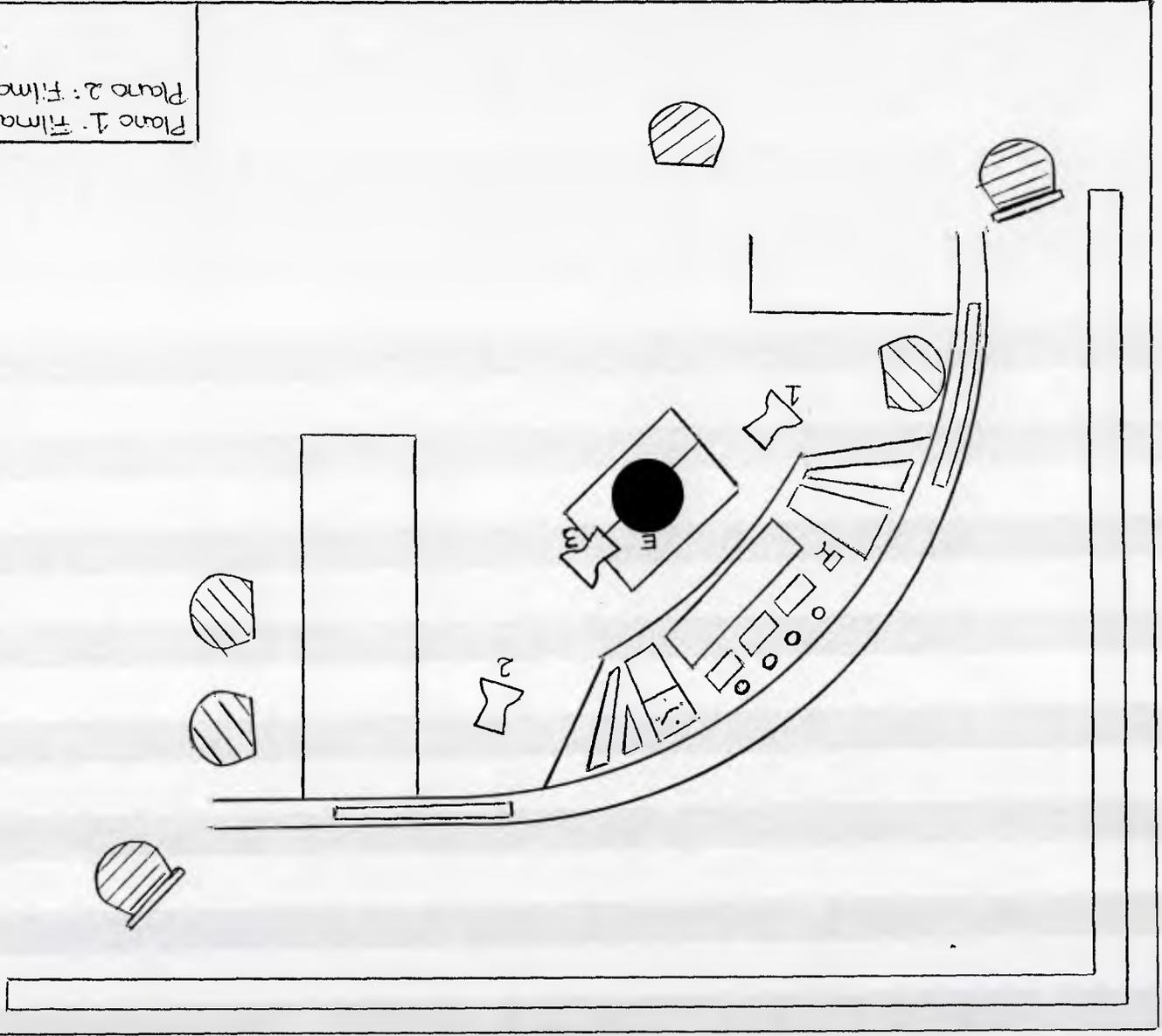
Arquitectura 8: Ext/Alcoba Espacio Exterior

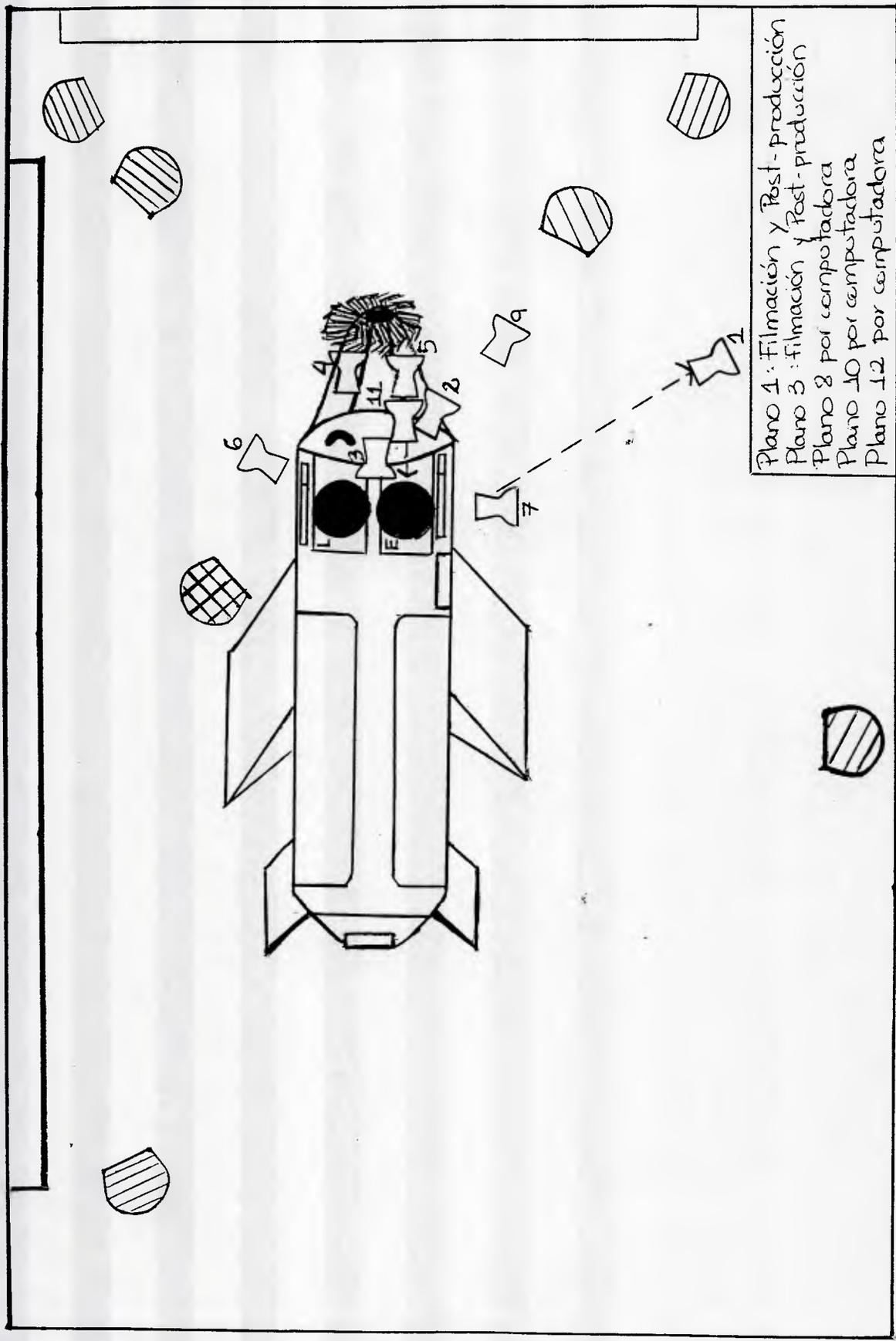
Plano 1: Filmación y Post-producción



Asistencia 6: Ant / Noche. Capturas Espaciales. Escena 10. No de planos: 173

Plano 1: Filmación y Post-producción
Plano 2: Filmación y Post-producción





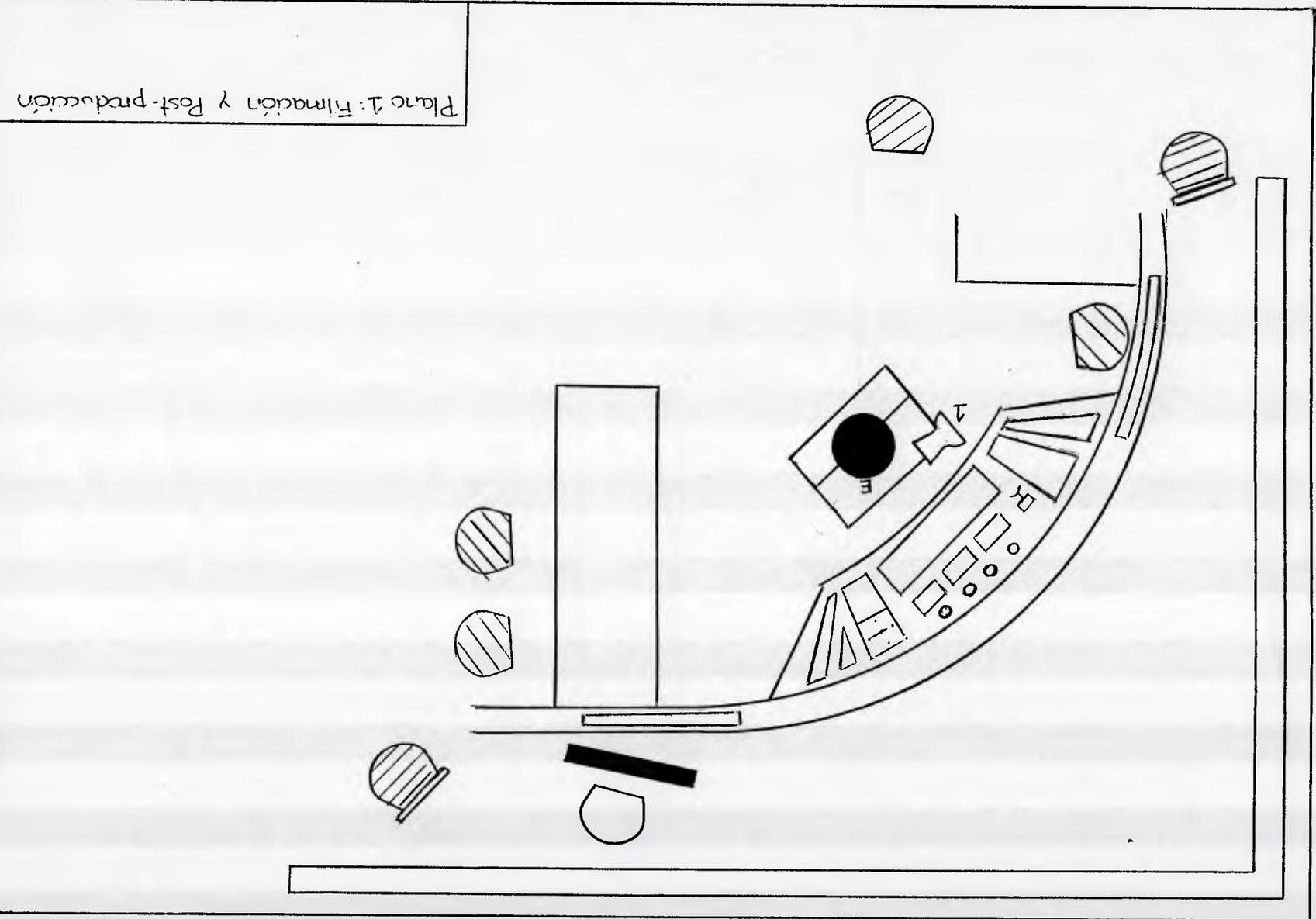
Plano 1: Filmación y Post-producción
 Plano 3: Filmación y Post-producción
 Plano 8 por computadora
 Plano 10 por computadora
 Plano 12 por computadora

Escena 5: Ext/Día Perú - brineta sobrevolando Nazca - Escena 18 No. de planos: 12

Ateneo de Chile. Biblioteca de la Universidad de Chile.

Caracas 19

No. de plan: 175



Plano 1: Filmación y Post-producción

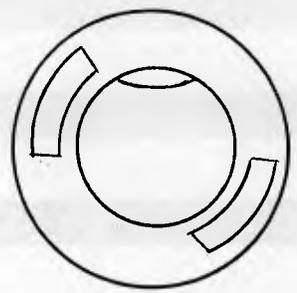
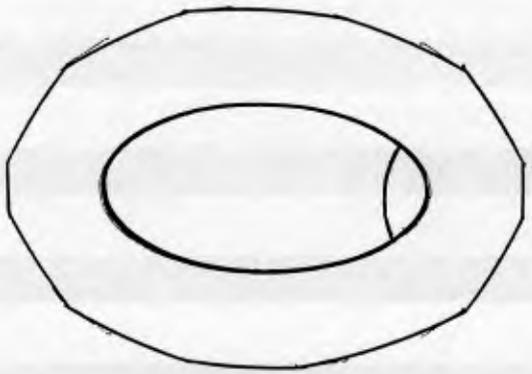
Apertura 8: Ext/Thoke. Espacio Exterior

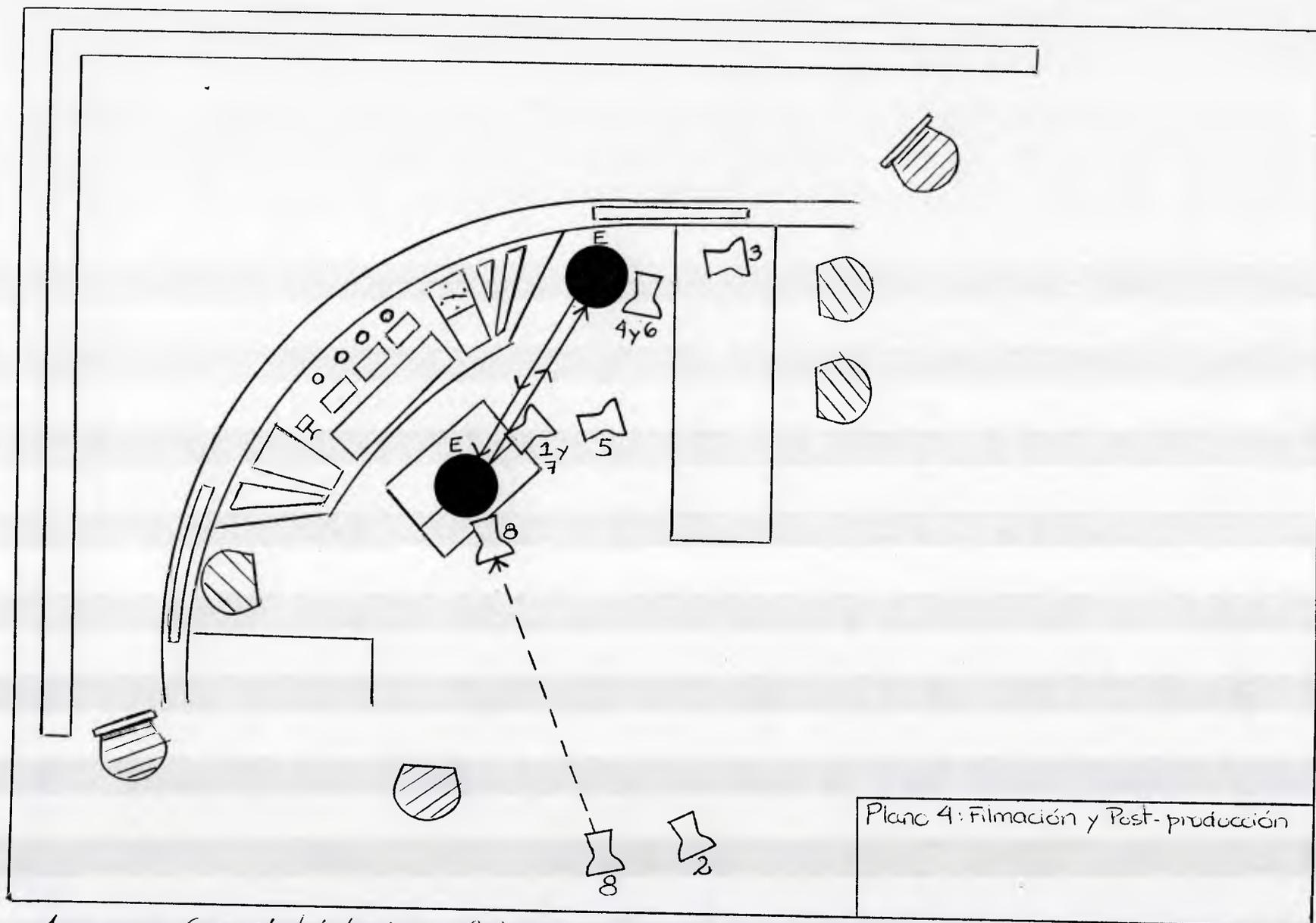
Grava 20

No. de plano: 176



Plano 1: Filmación y Post-producción





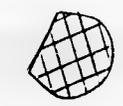
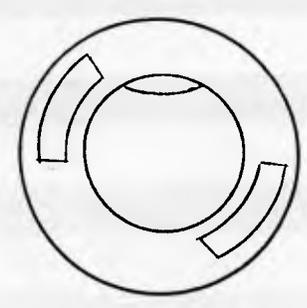
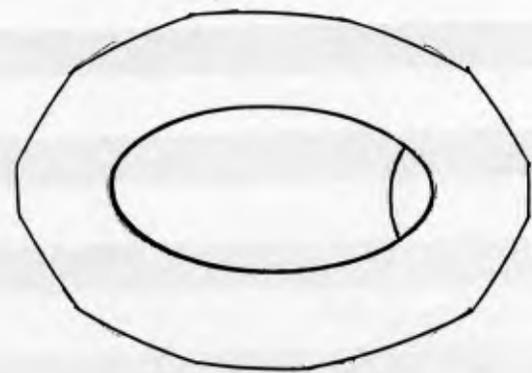
Secuencia 6: Fut/Noche. Cápsula Espacial.

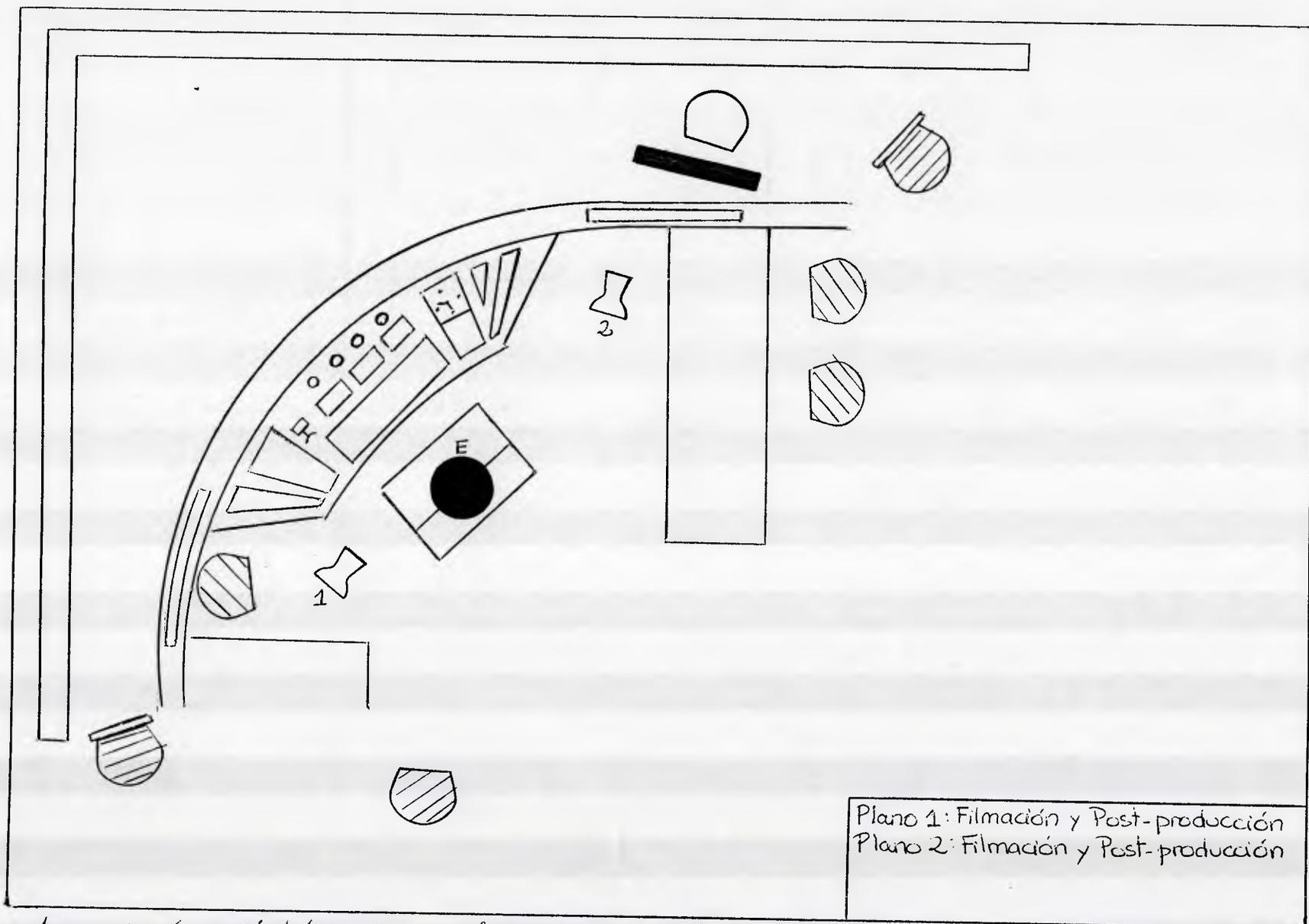
Cescena 21

No. de planos: 8
177

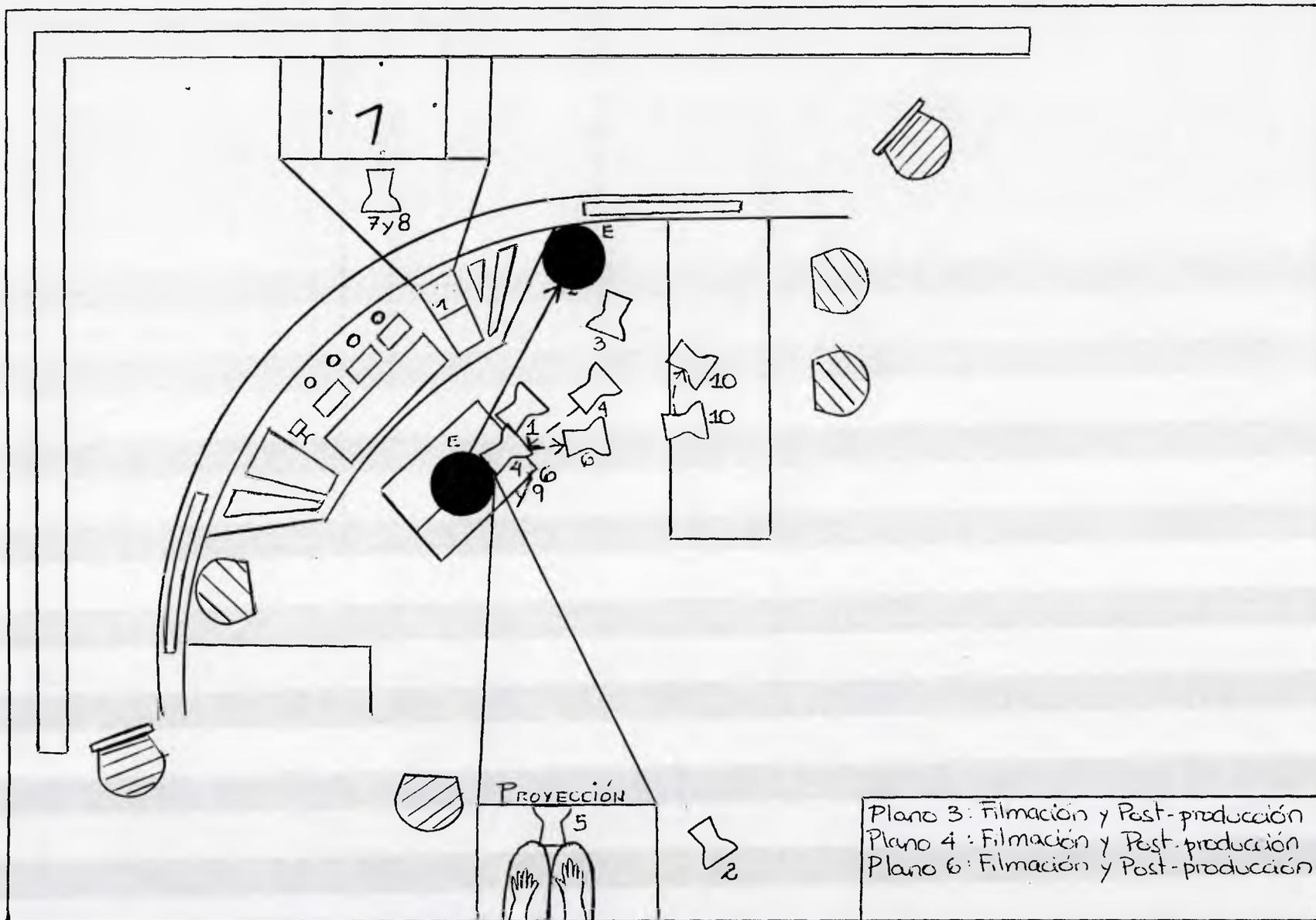
Afueras B: Ext./Wohle @space Exterior @arena 22 No. de plan: 178

Plano 1: Filmación y Post-producción



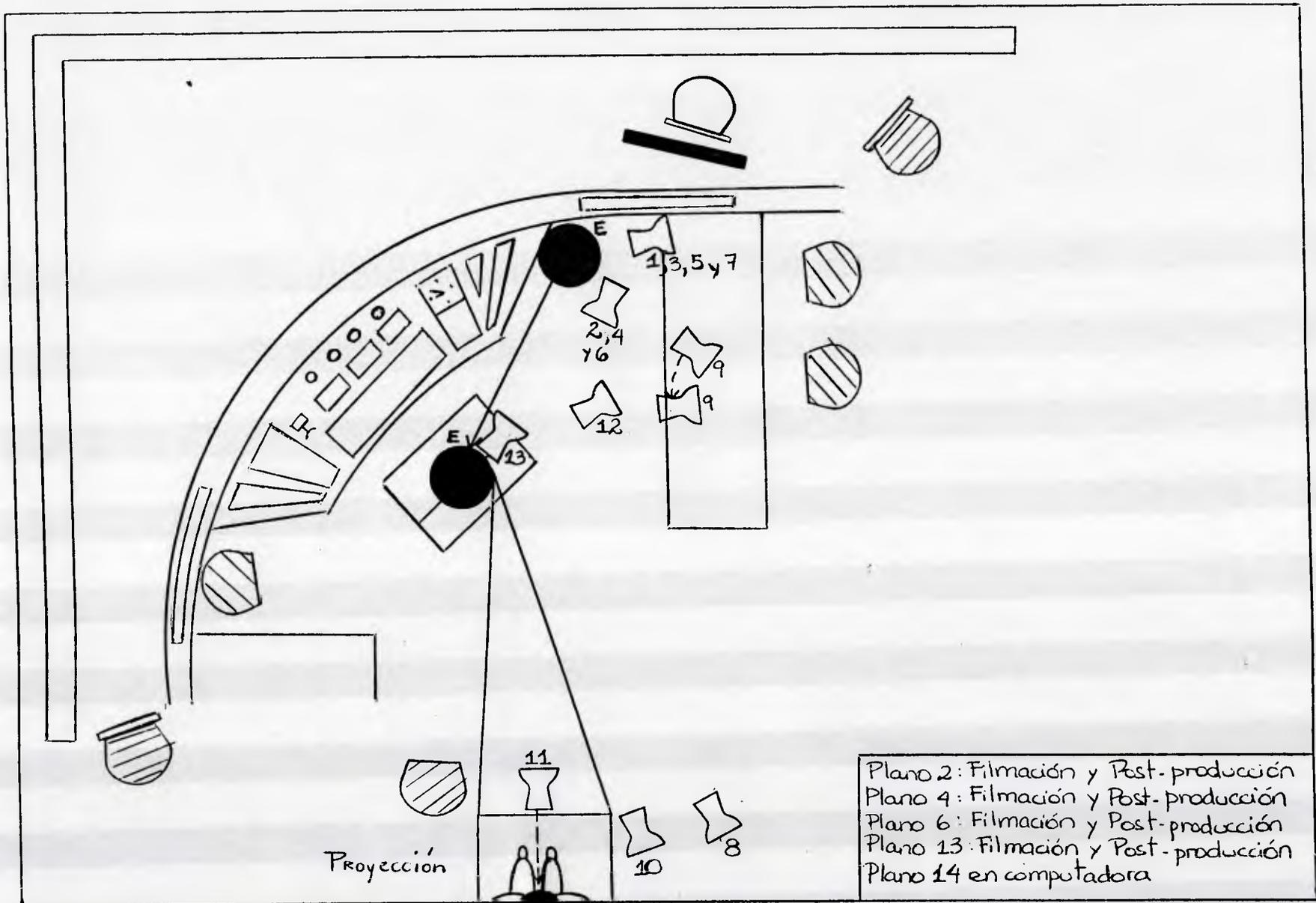


Secuencia 6: Int/Noche. Cápsula Espacial. Escena 23 N.º de planos: 2/179

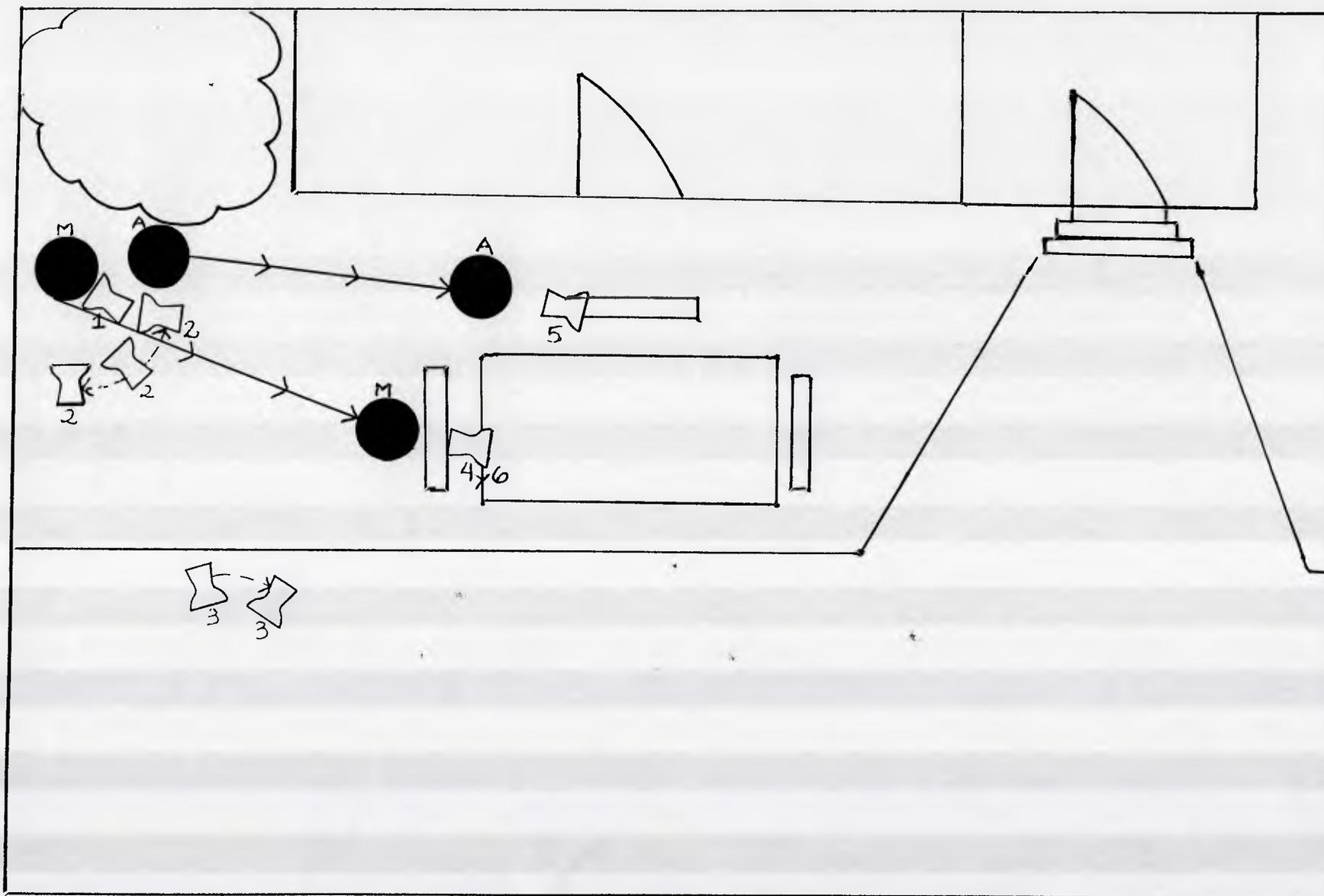


Secuencia 6: Fut / Noche. Cápsula Espacial Escena 30.

Nº. de planos: 10
180

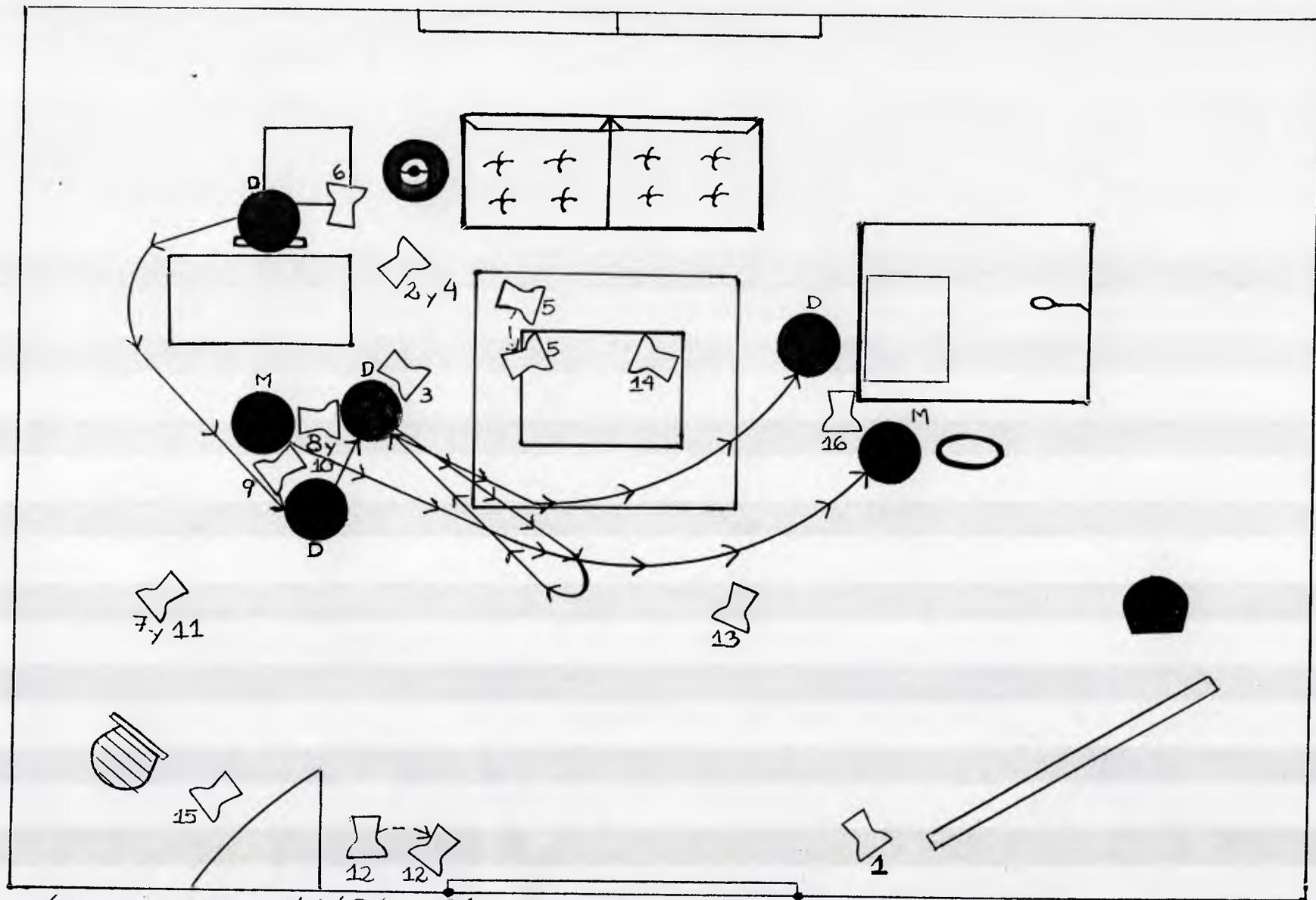


Secuencia 6: Int / Noche. Cápsula Espacial. Escena 32 No. de planos 18 y 4

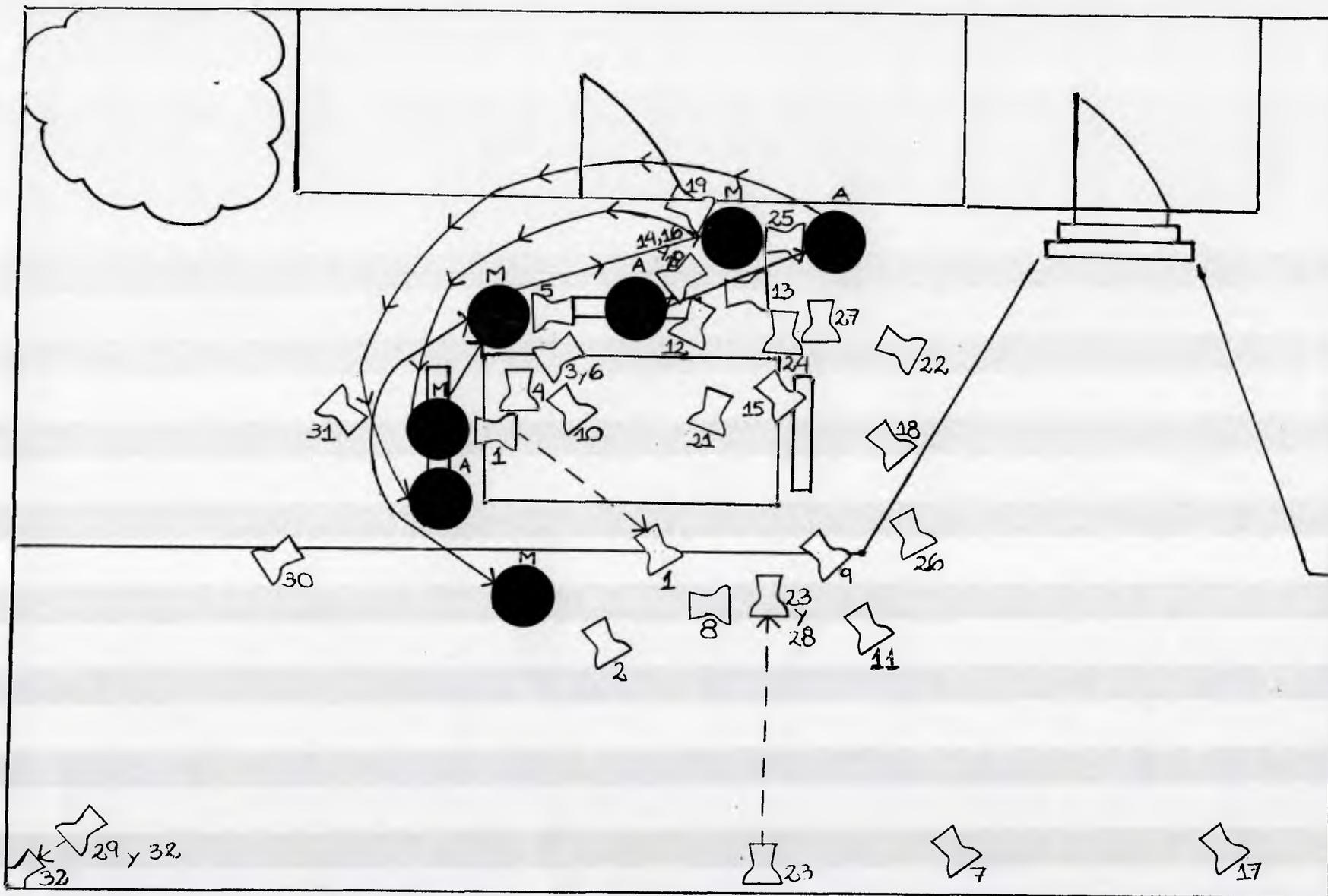


Acuencia 16 : Ext./Día - Casaca de Campo de Juan Mayer Escena 33

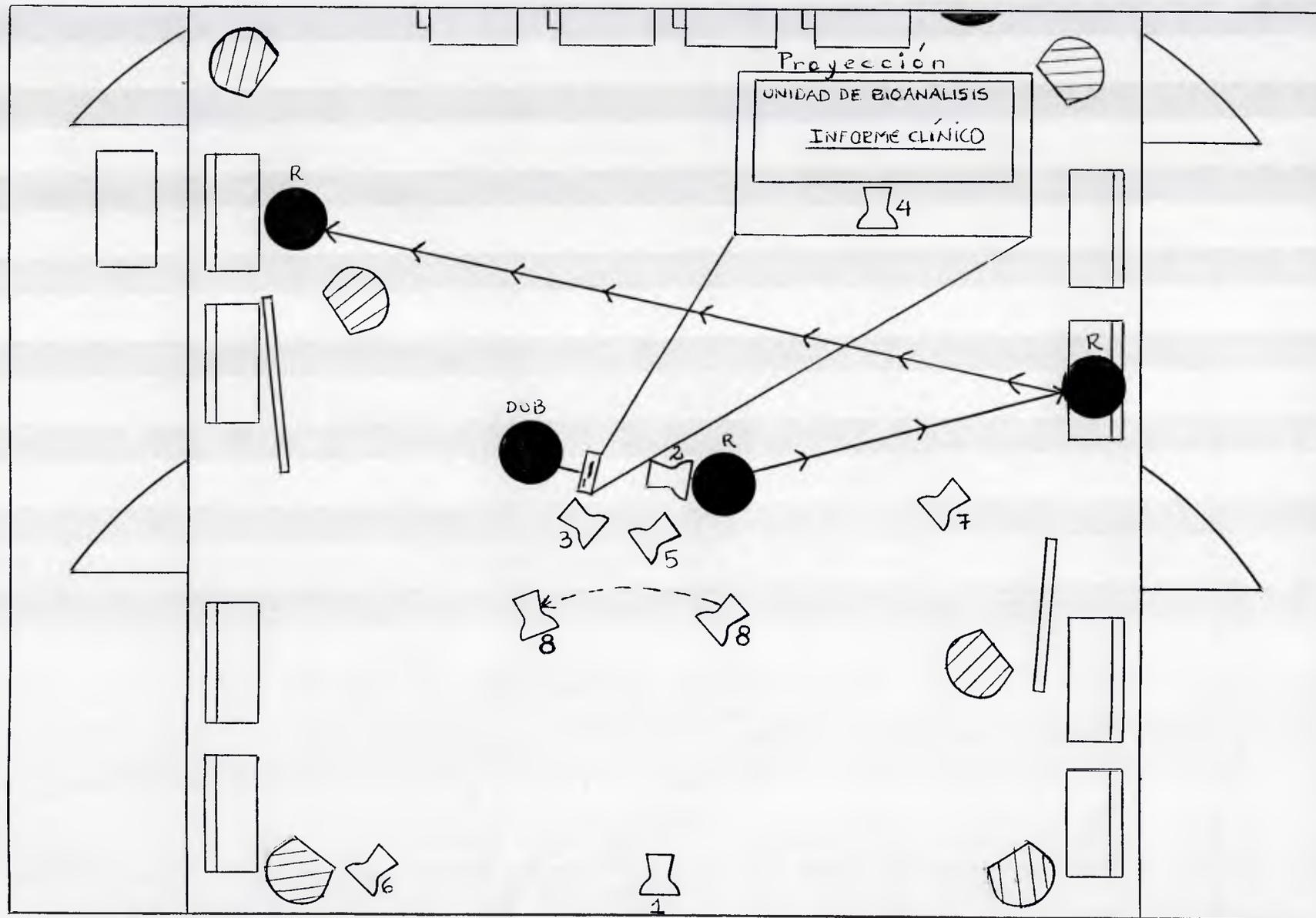
No de planos: 6



Secuencia 17 : Int/Día. Oficina de Dixon. Flashback Escena 34 No. de planos: 10



Acciones 10 Ext / Día Casa de Campo de Juan Wayer. Esquina 35 No. de planos: 32

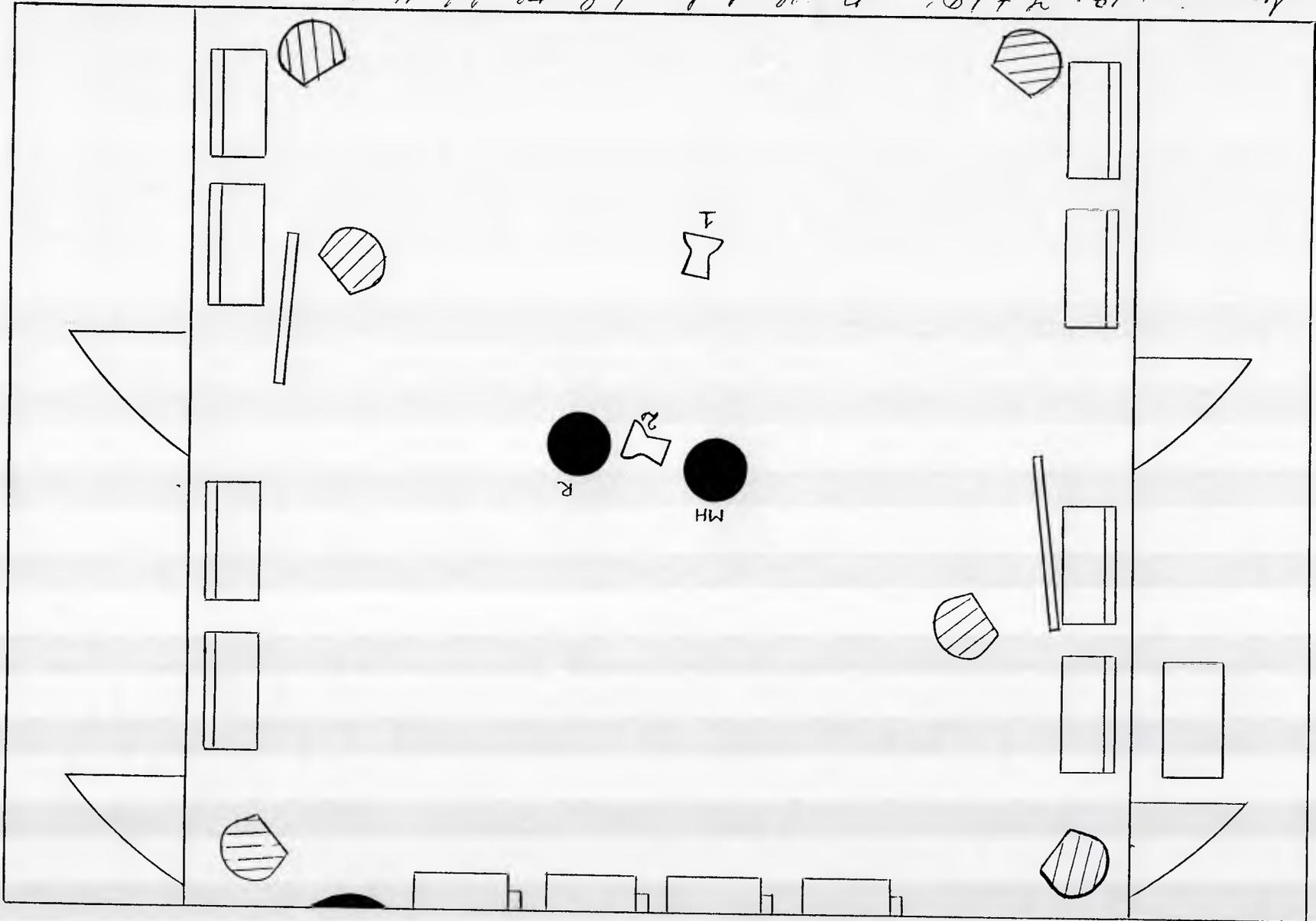


Secuencia 18: Int/Día. Pasillo de hospital.

Cámara 36

No. de planos: 8
185

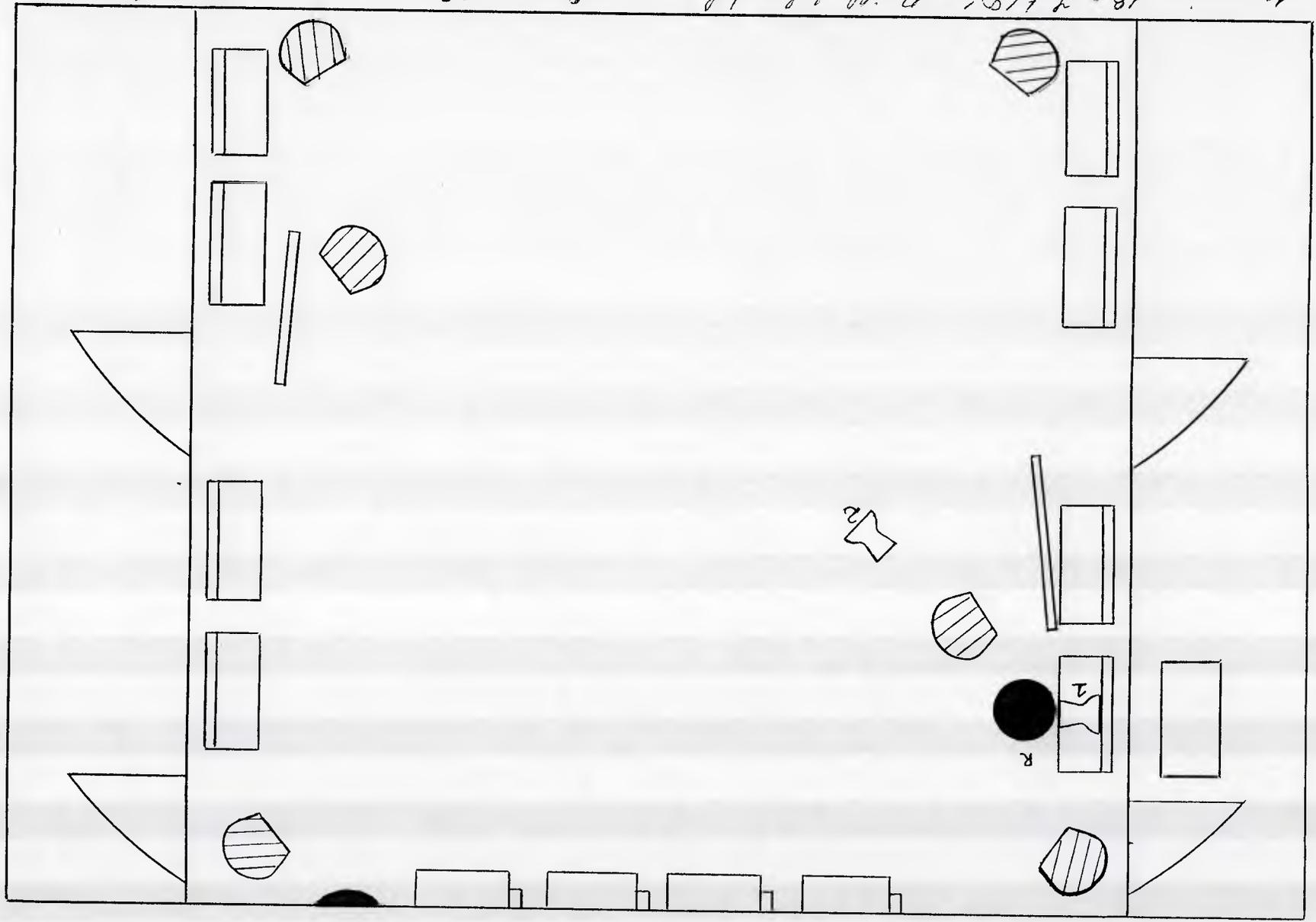
Acuerdos 18: Fut 18iv. Pucillo de hospital. Flashback Cuenca 37 No de planis: 2
186



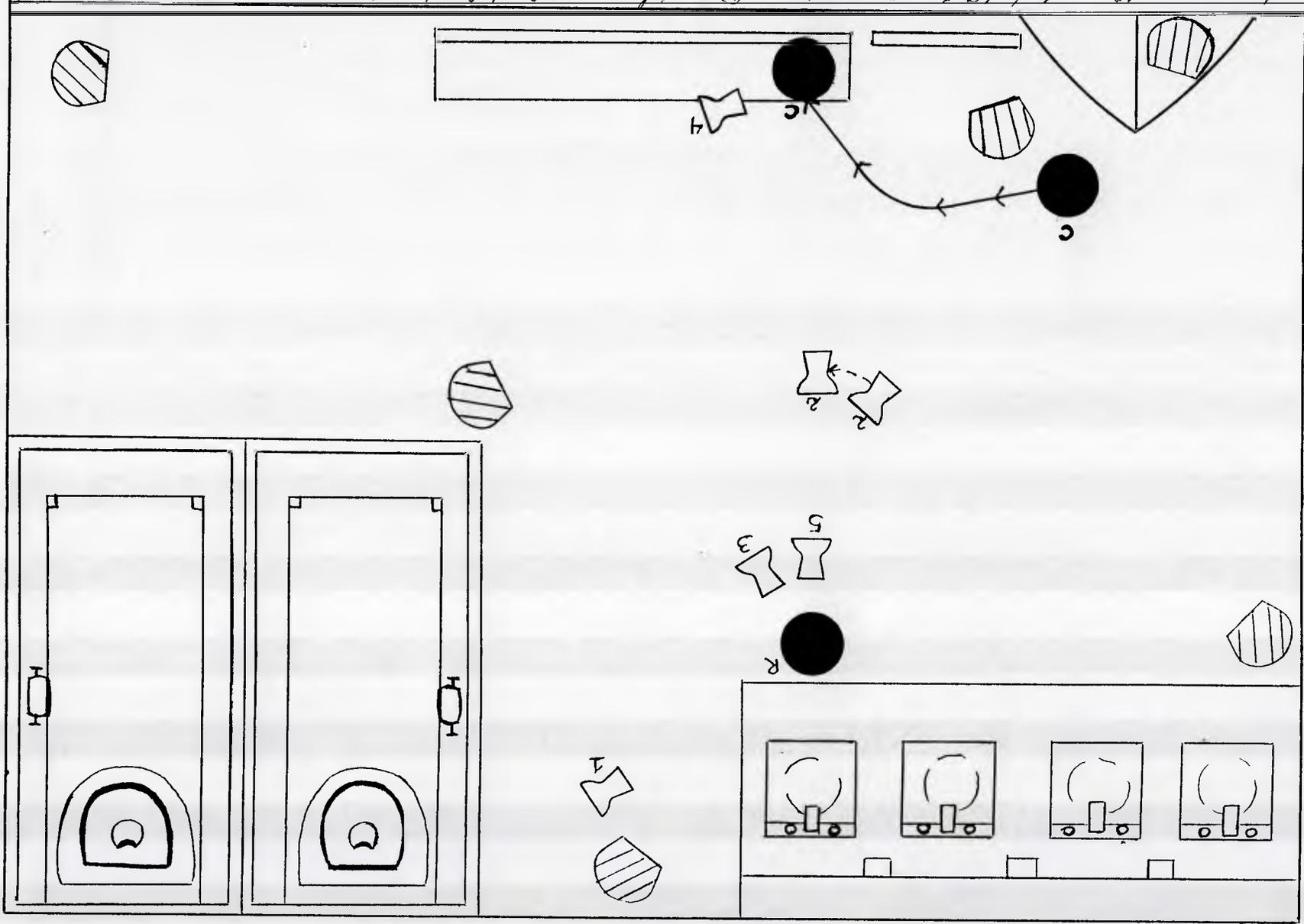
Acuerdos 18: Int/Dcto. Parilla de hospital.

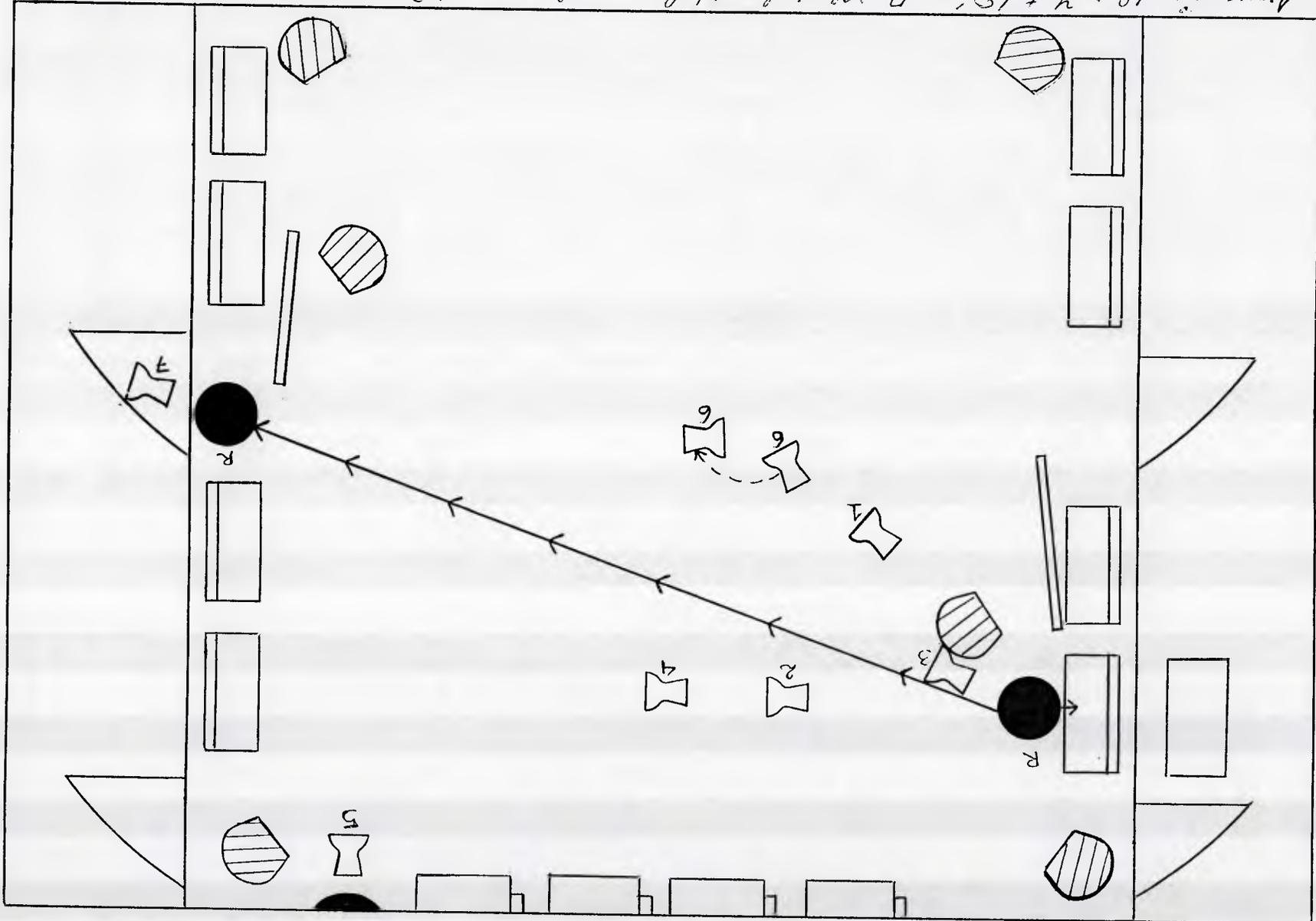
Plano 38

The. de planos: 2
187



Aussenan 19: Auf/Bis. Bambo de un Quiriofan. Fleckbock. Lorenz 39. Nr. 2. Planos. 5
188

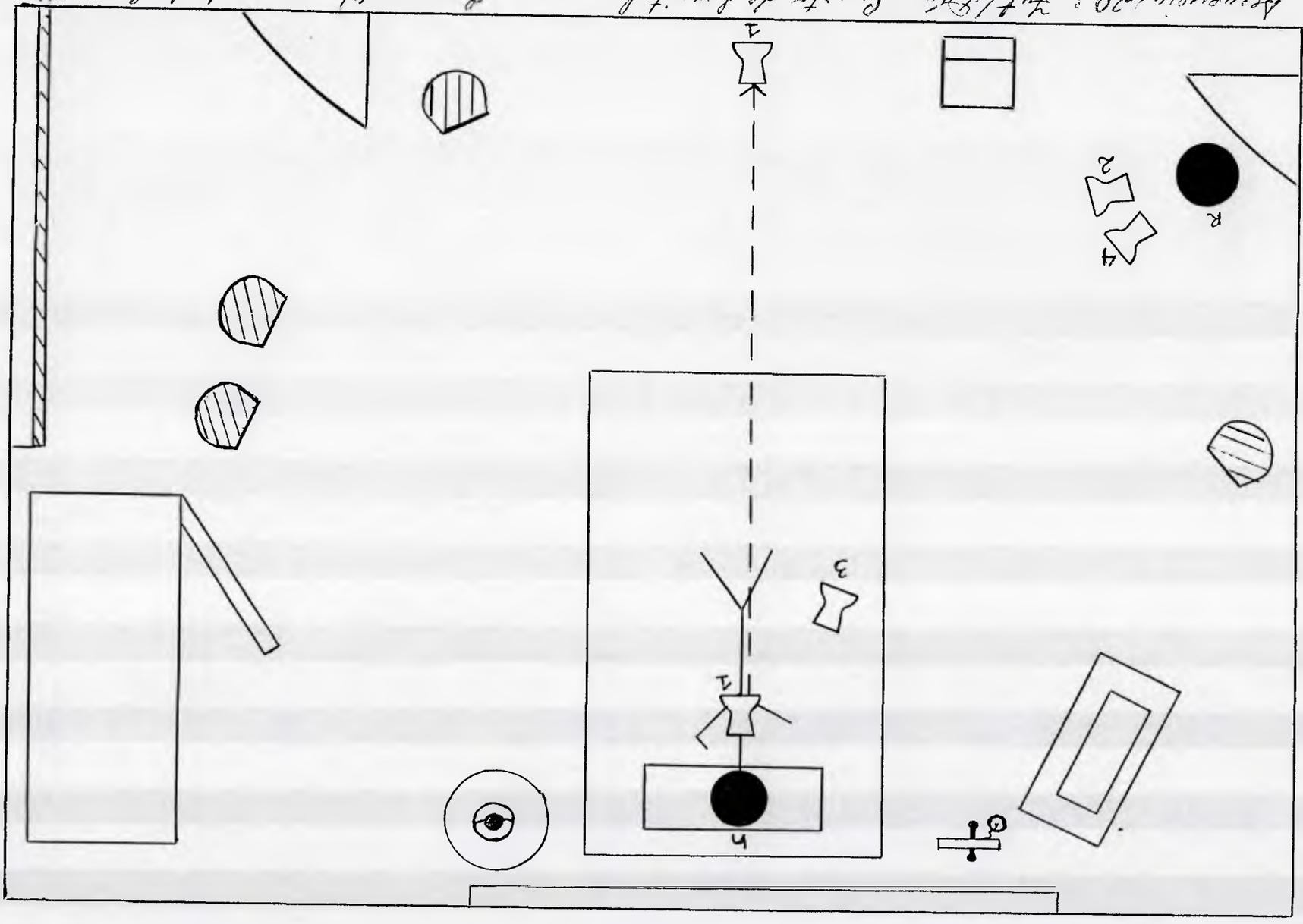




Les déplaces 4

Green 4L

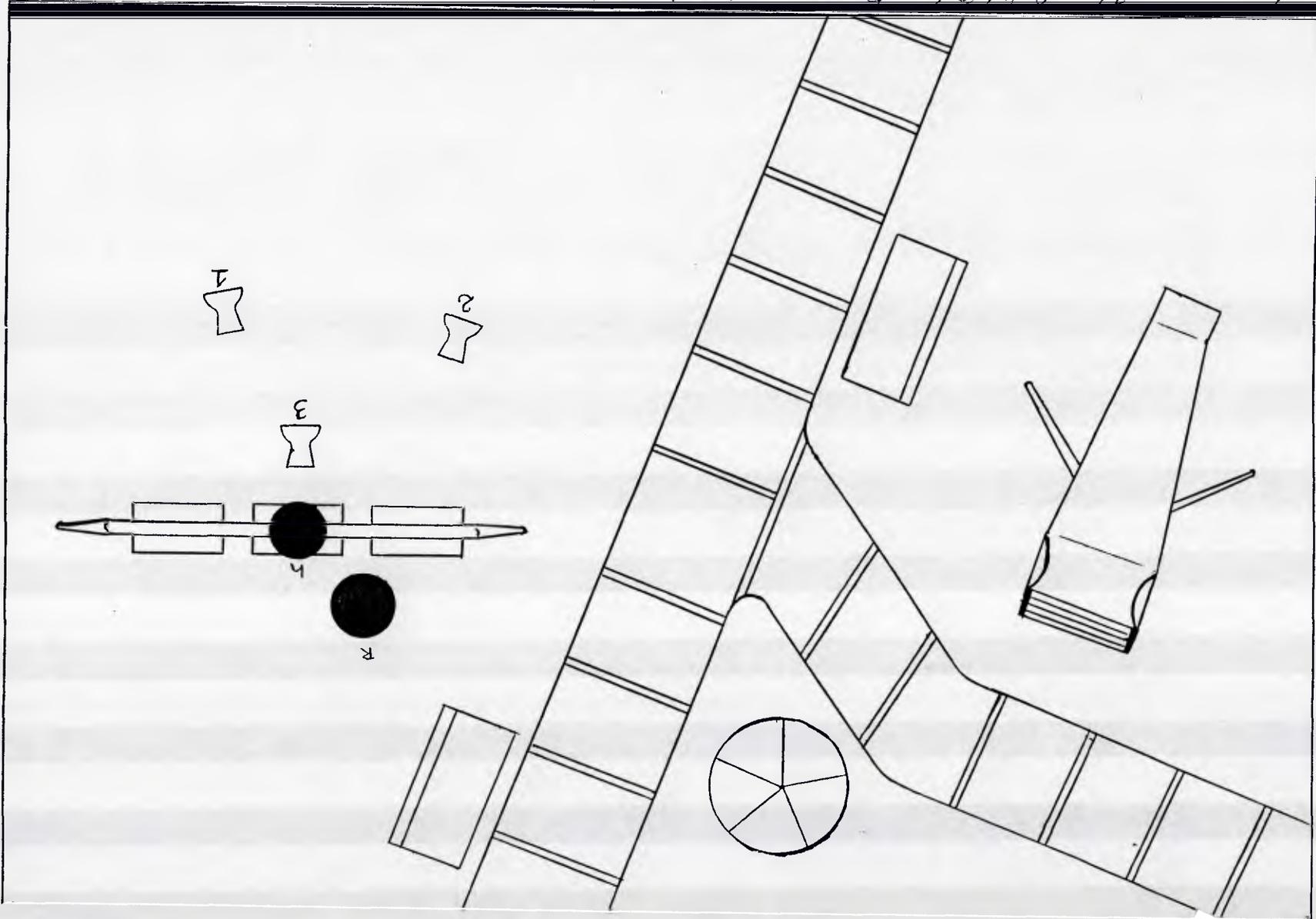
Armenia 20 : Aut/Éta. Centre de hospital.



Accessories of 1. Cat/Dog. Parquet. Floorbaek

Grana 42

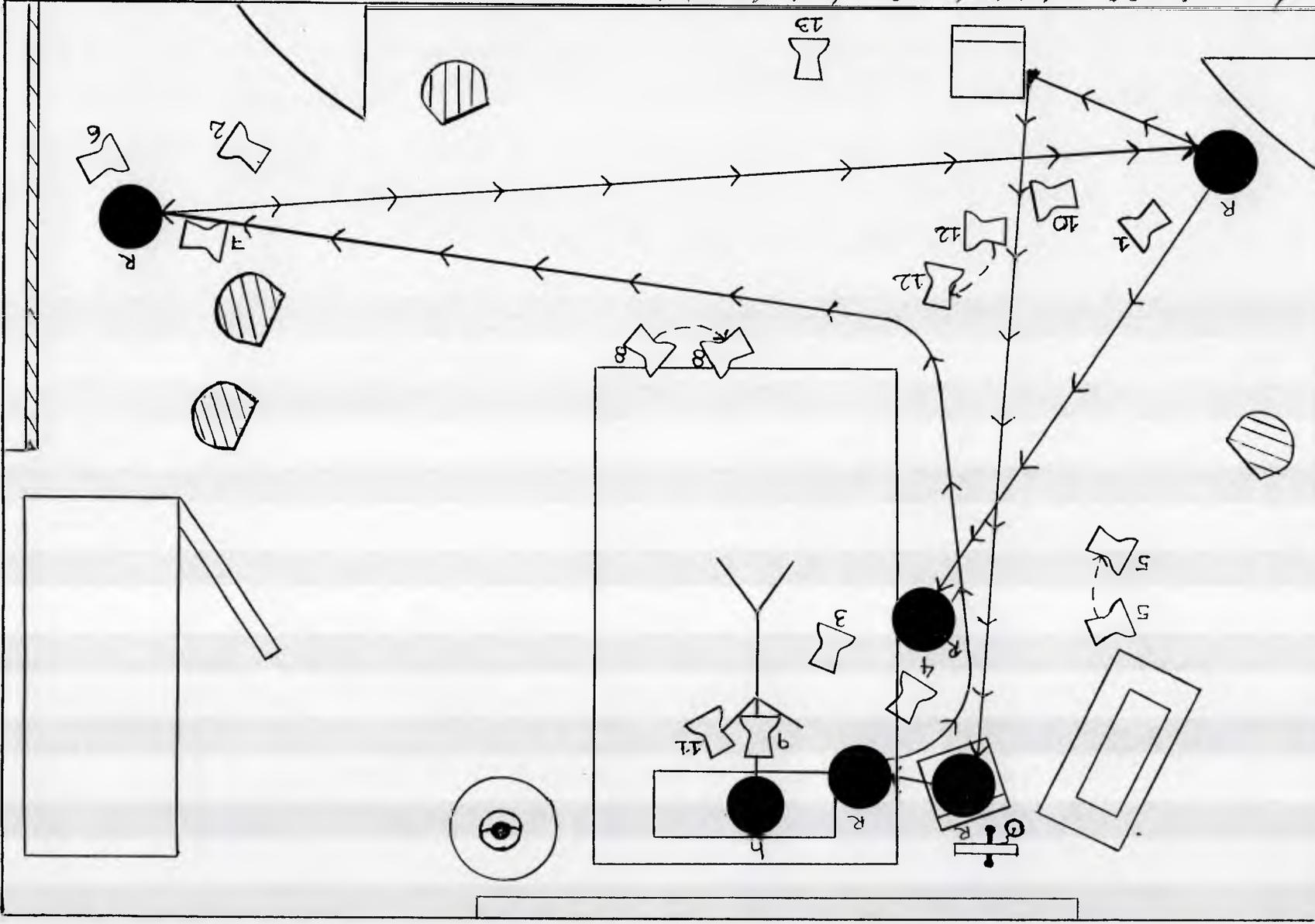
No. de planen: 3
191

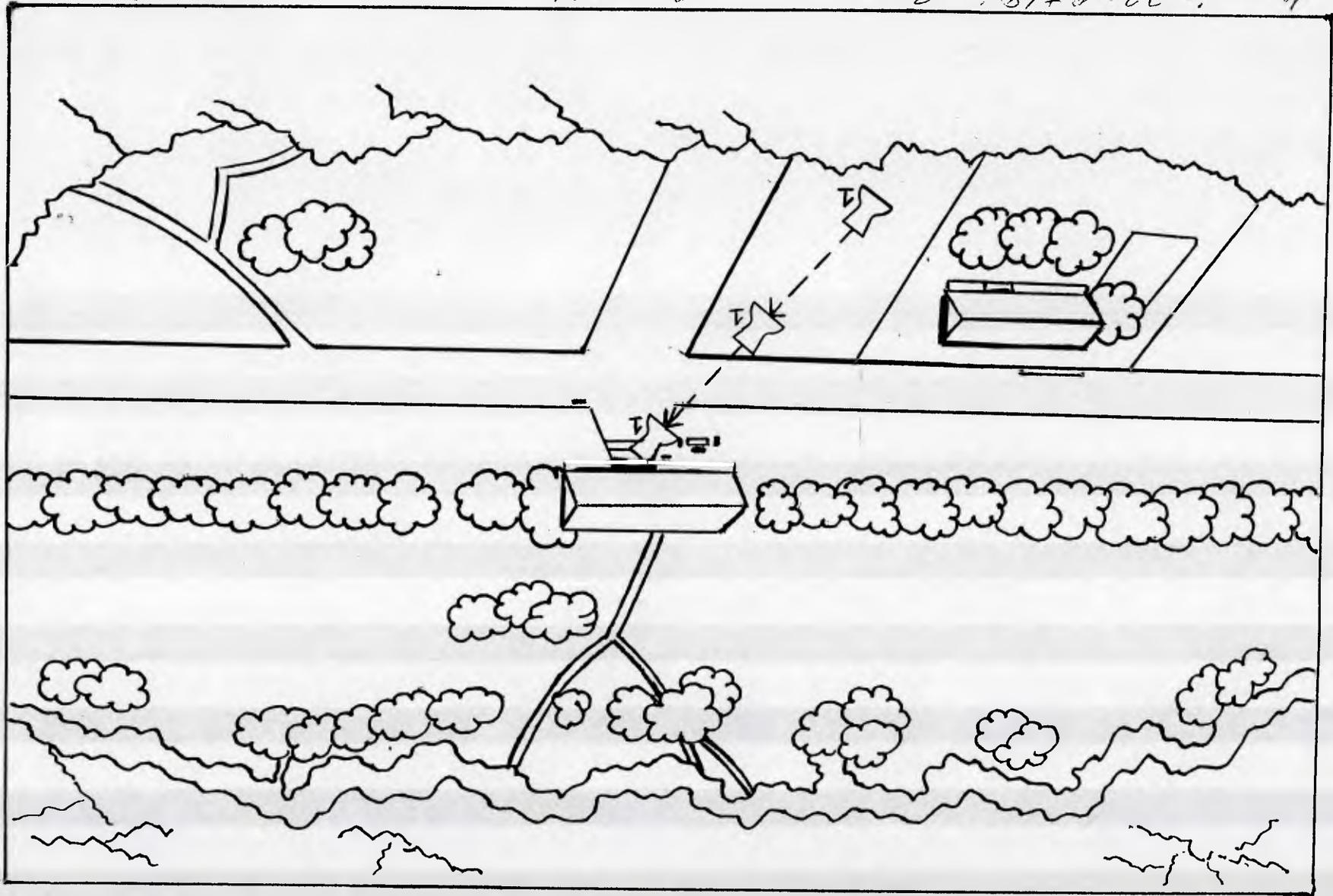


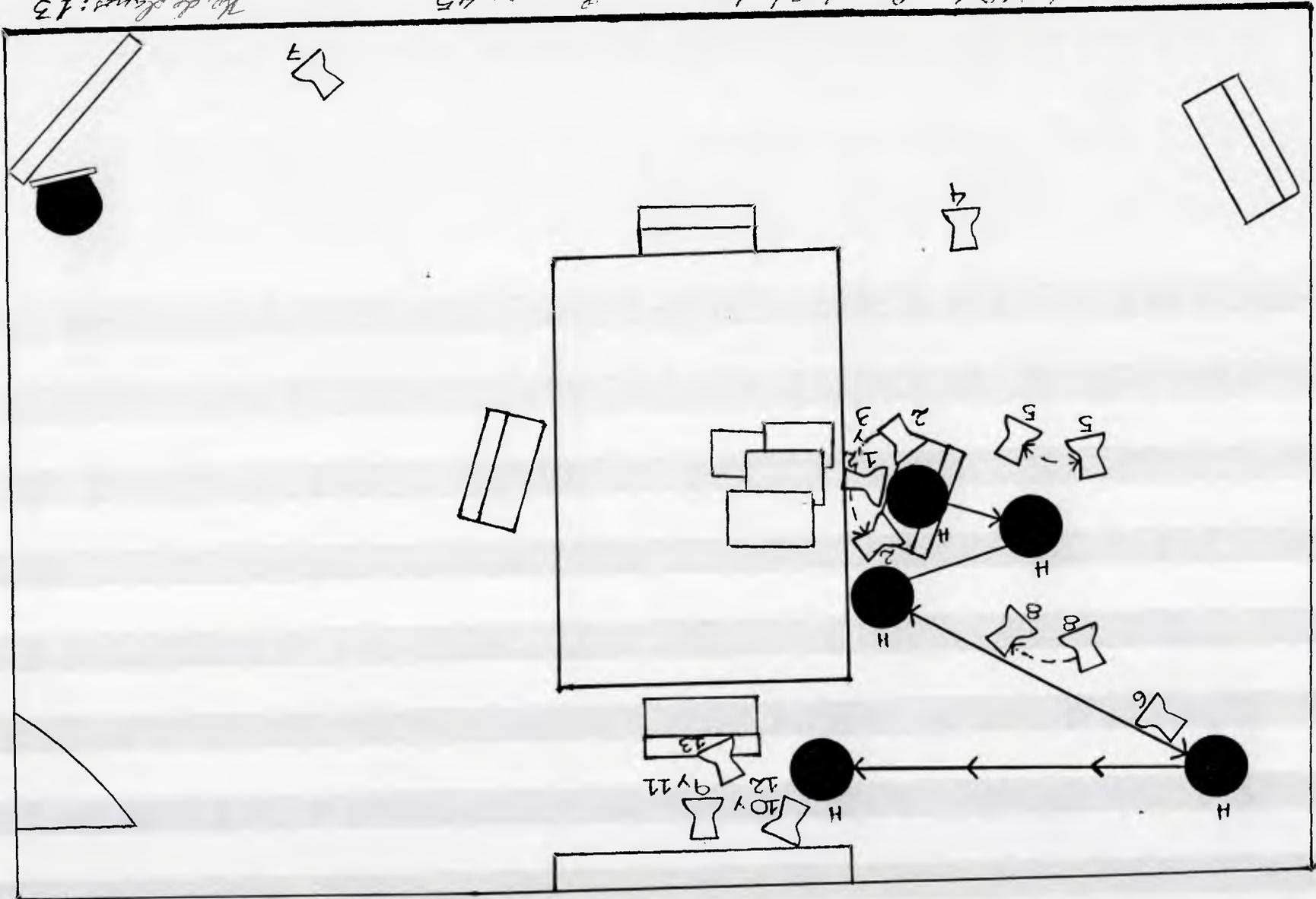
Reunión 20 : Int/Bia. Cuarte de hospital

Escena 43

No. de planos: 13
192



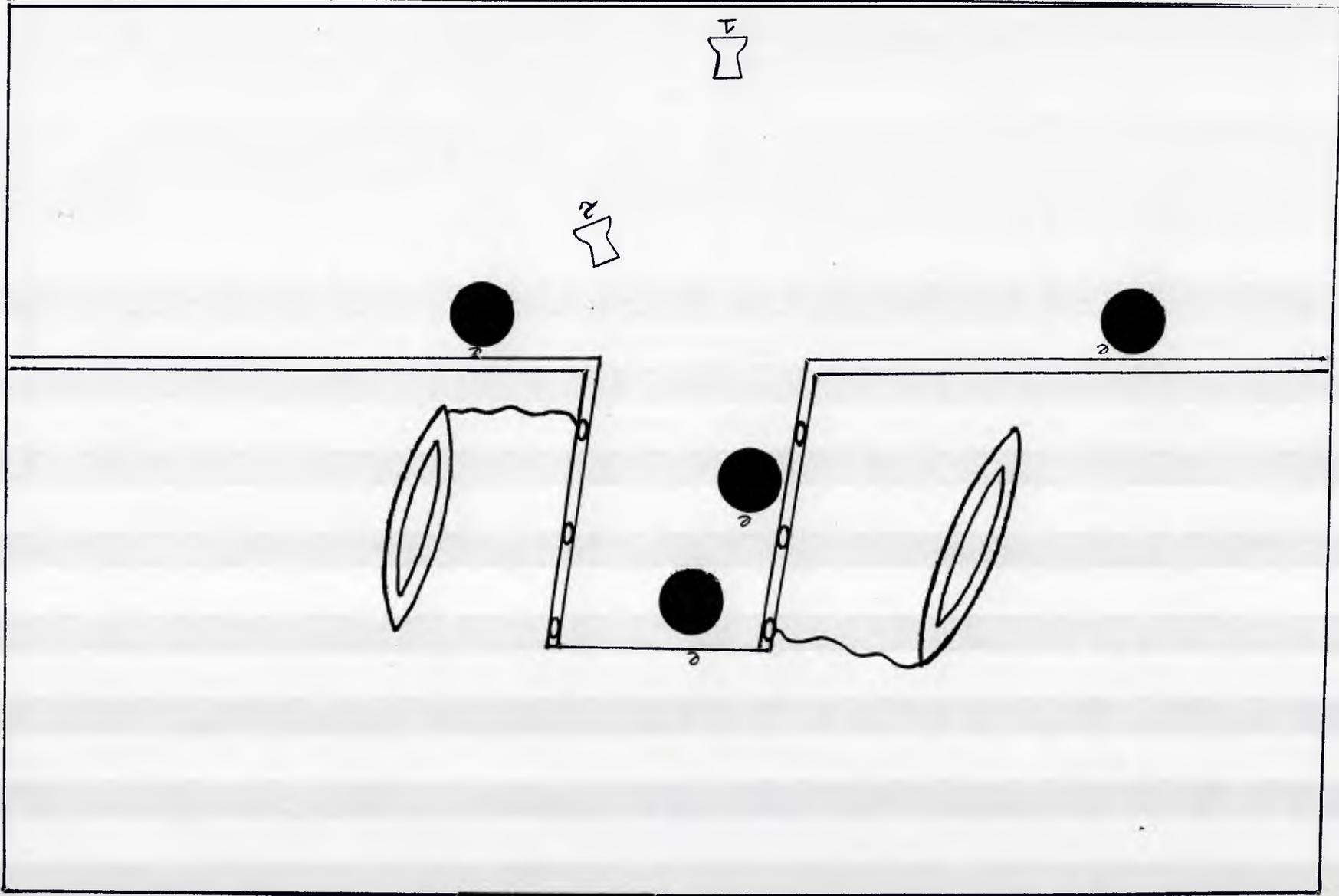




Arquitectura 24: Puente de Embarras. Fachback.

Plano 46

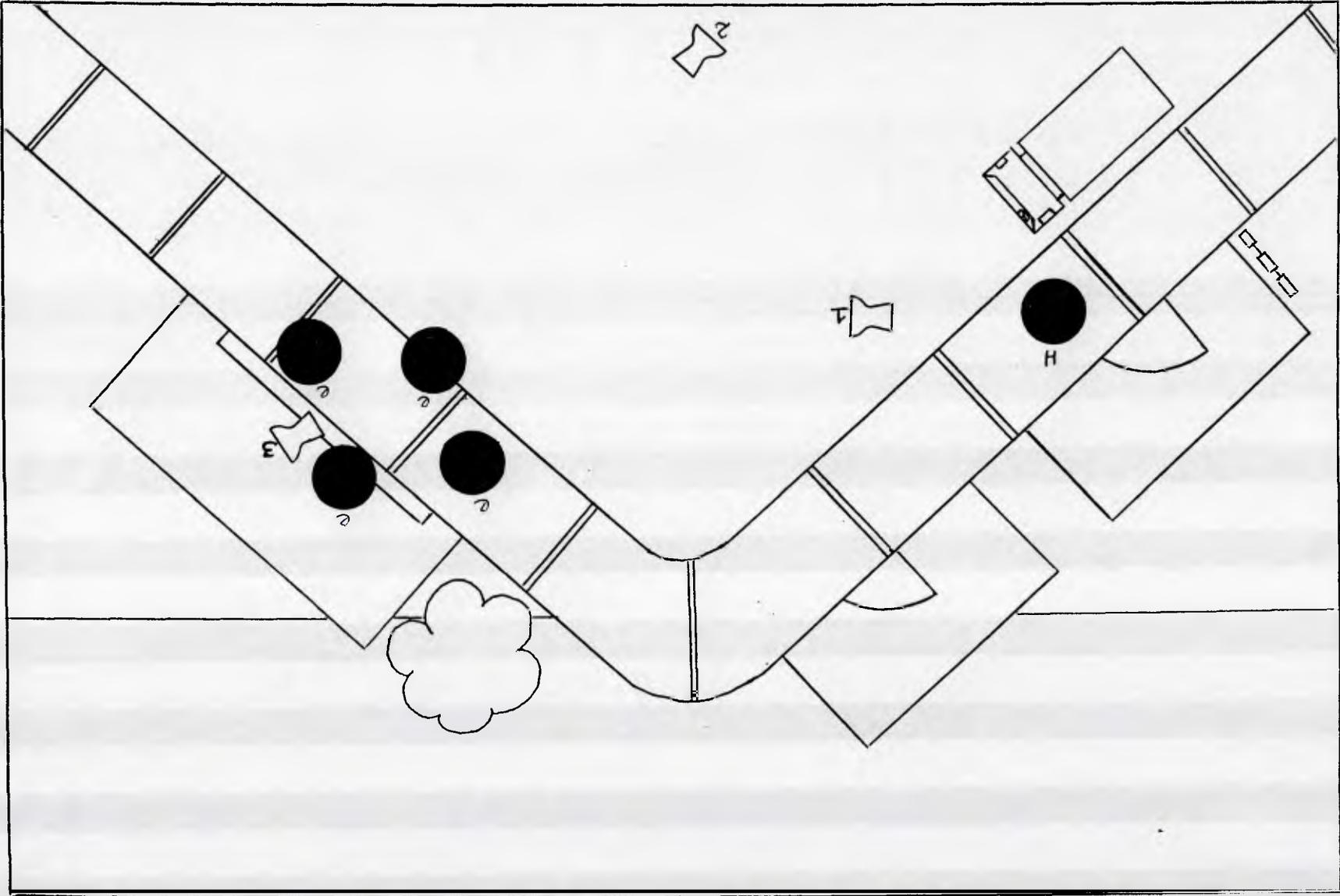
195
No. de planos: 2



Arbeitsplan 3

Seite 47

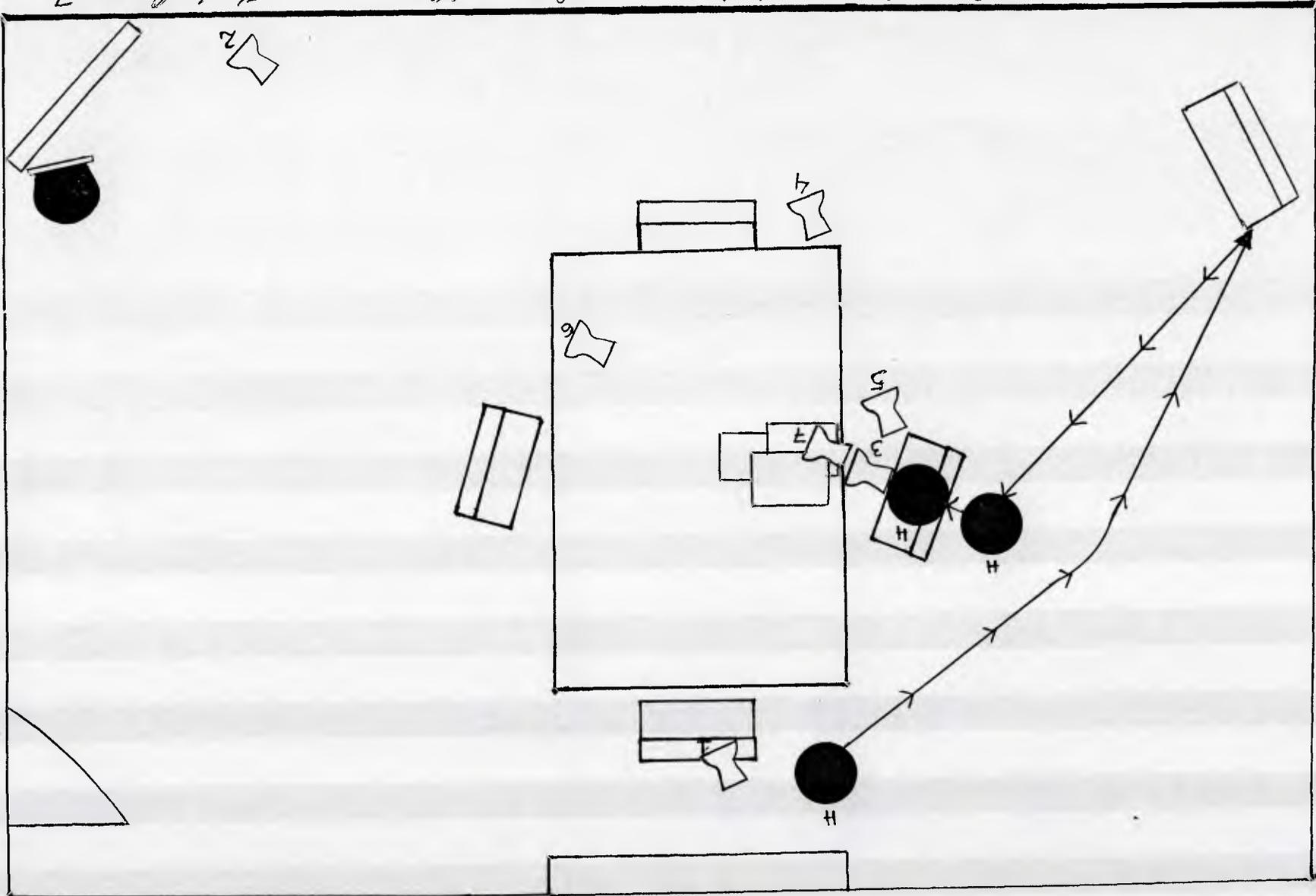
Arbeitsplan 25 : Ort/Dia. Puffer: Flashback



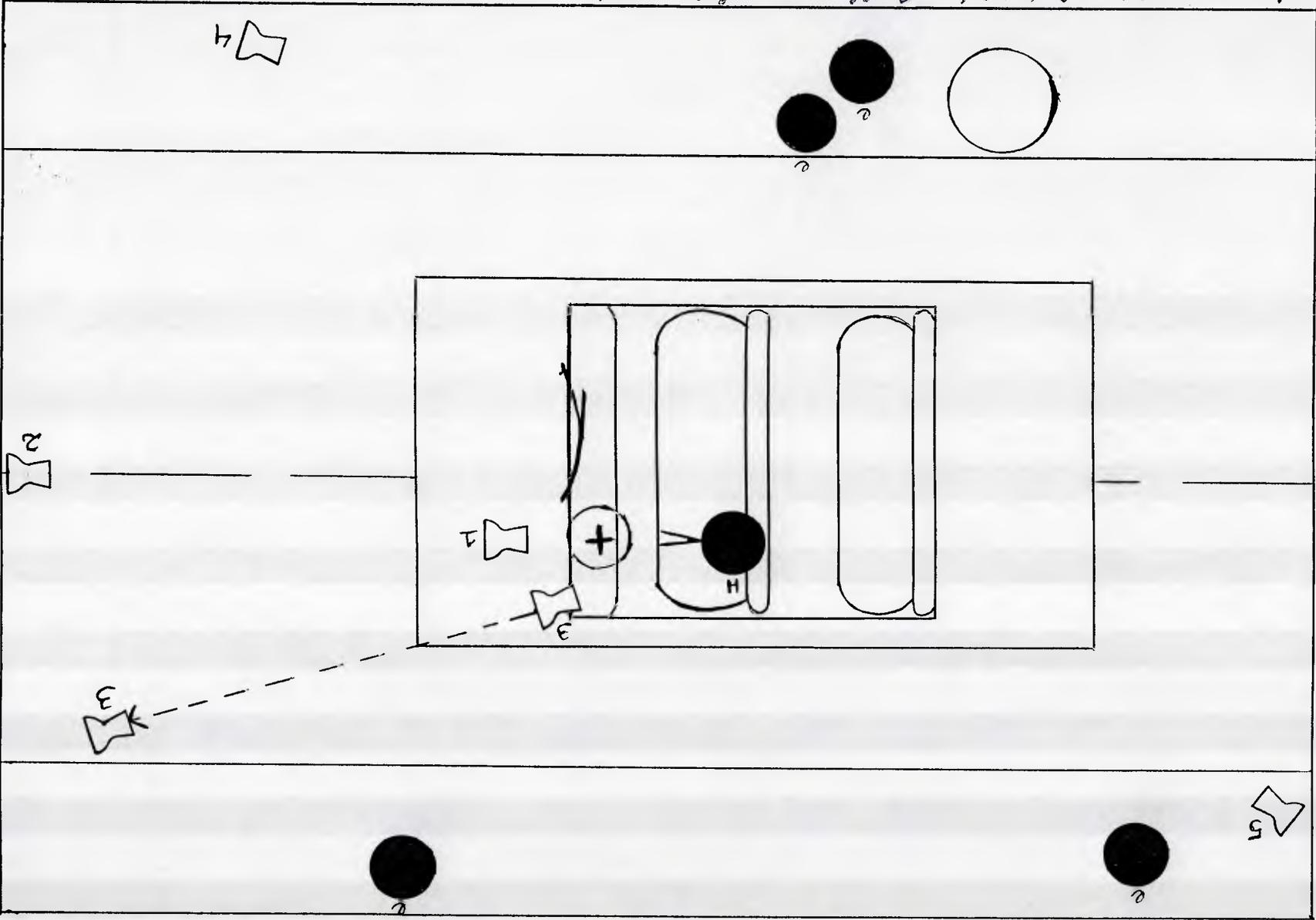
Reunión 23 Ant/Elia Casa de Madona

Basura 48

No de planos: 7
197



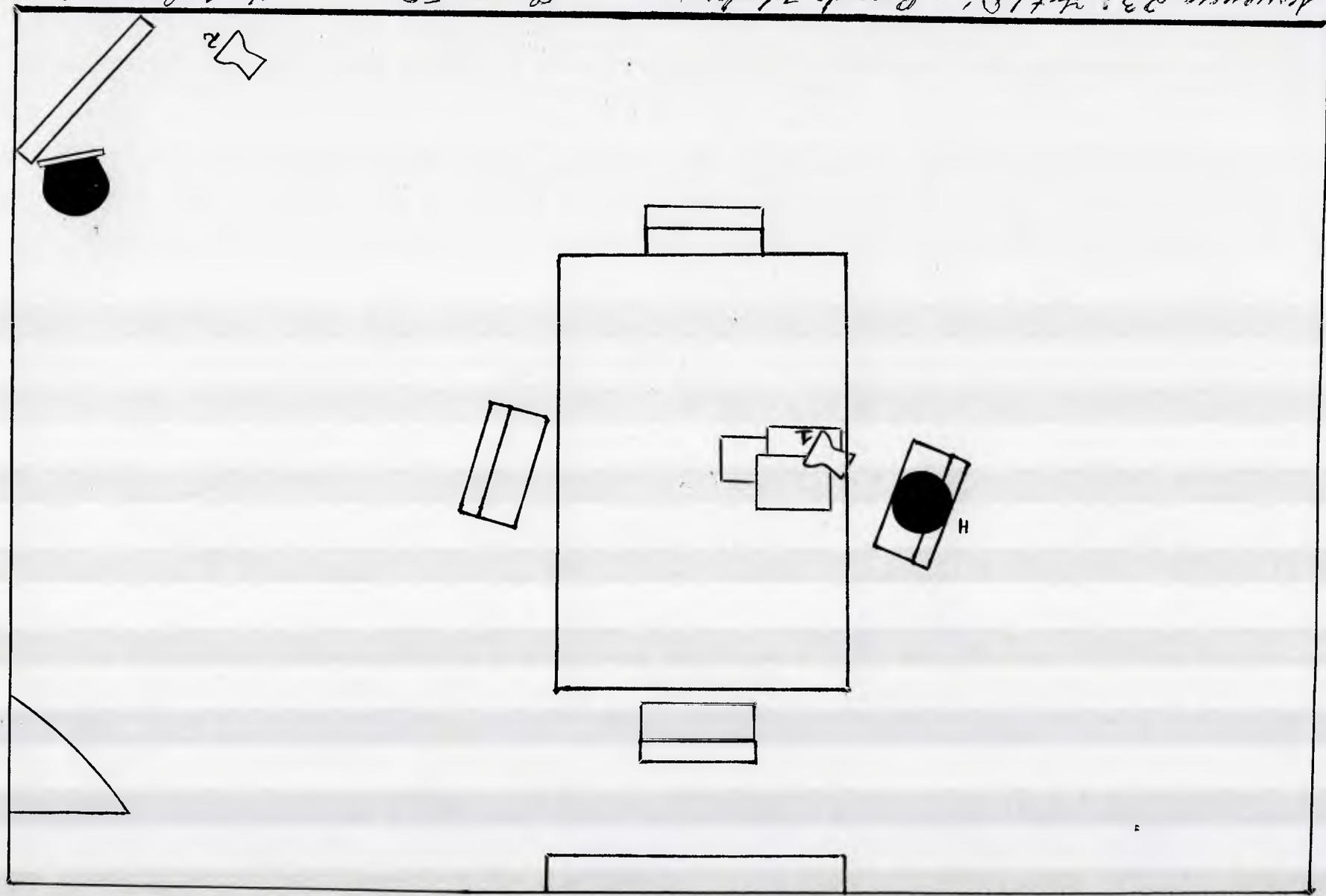
Arbeitsplan No: 101/21a. Cable. Flachferwend. GröÙna 49 No. der Pläne: 5 198



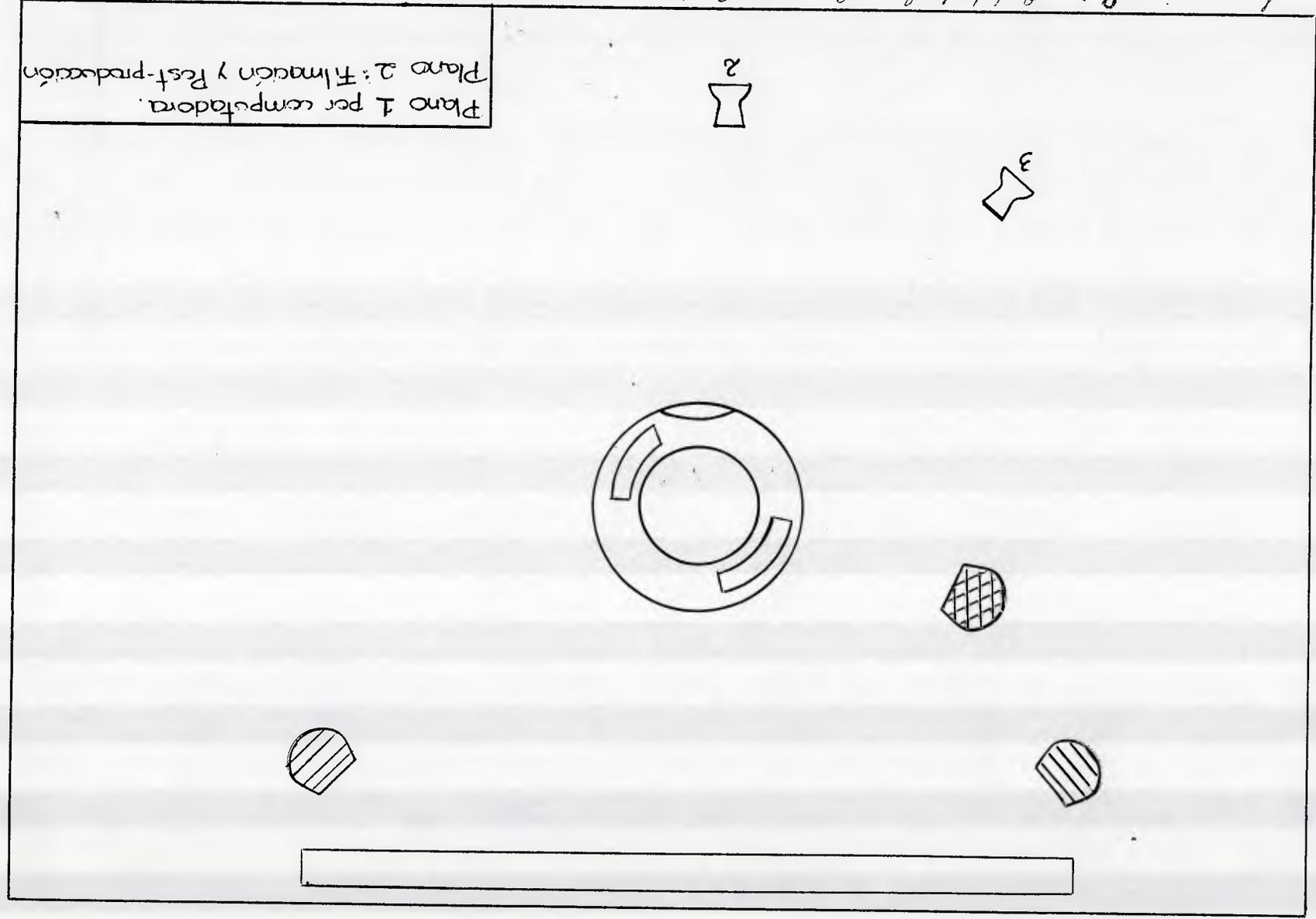
Acervo 23: Ant/Dia. Casa de Madona

Greua 50

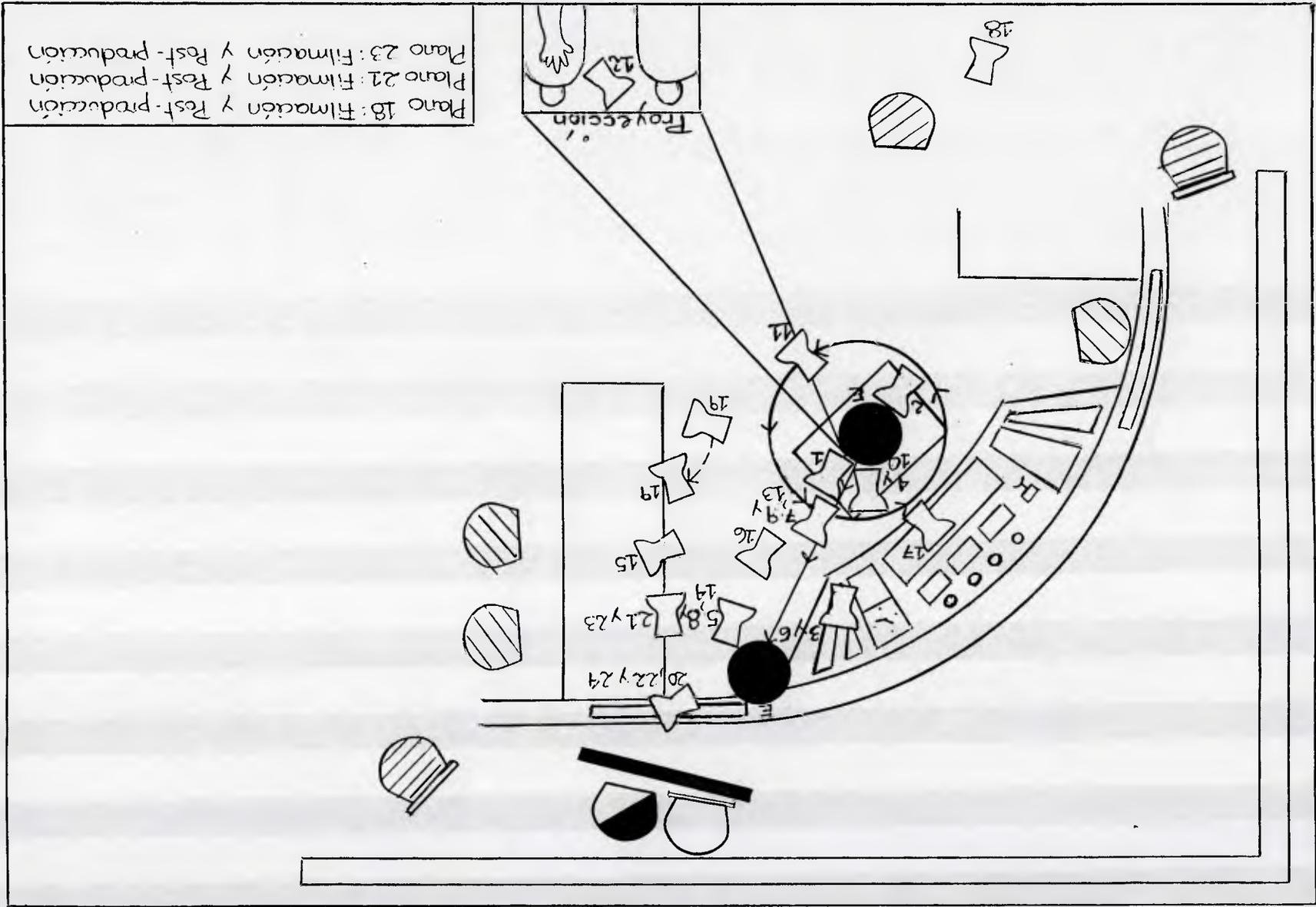
de depenon: 2
199

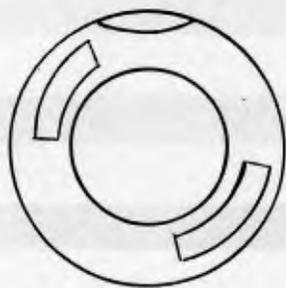


Plano 1: per computadora.
Plano 2: Filmación y Post-producción

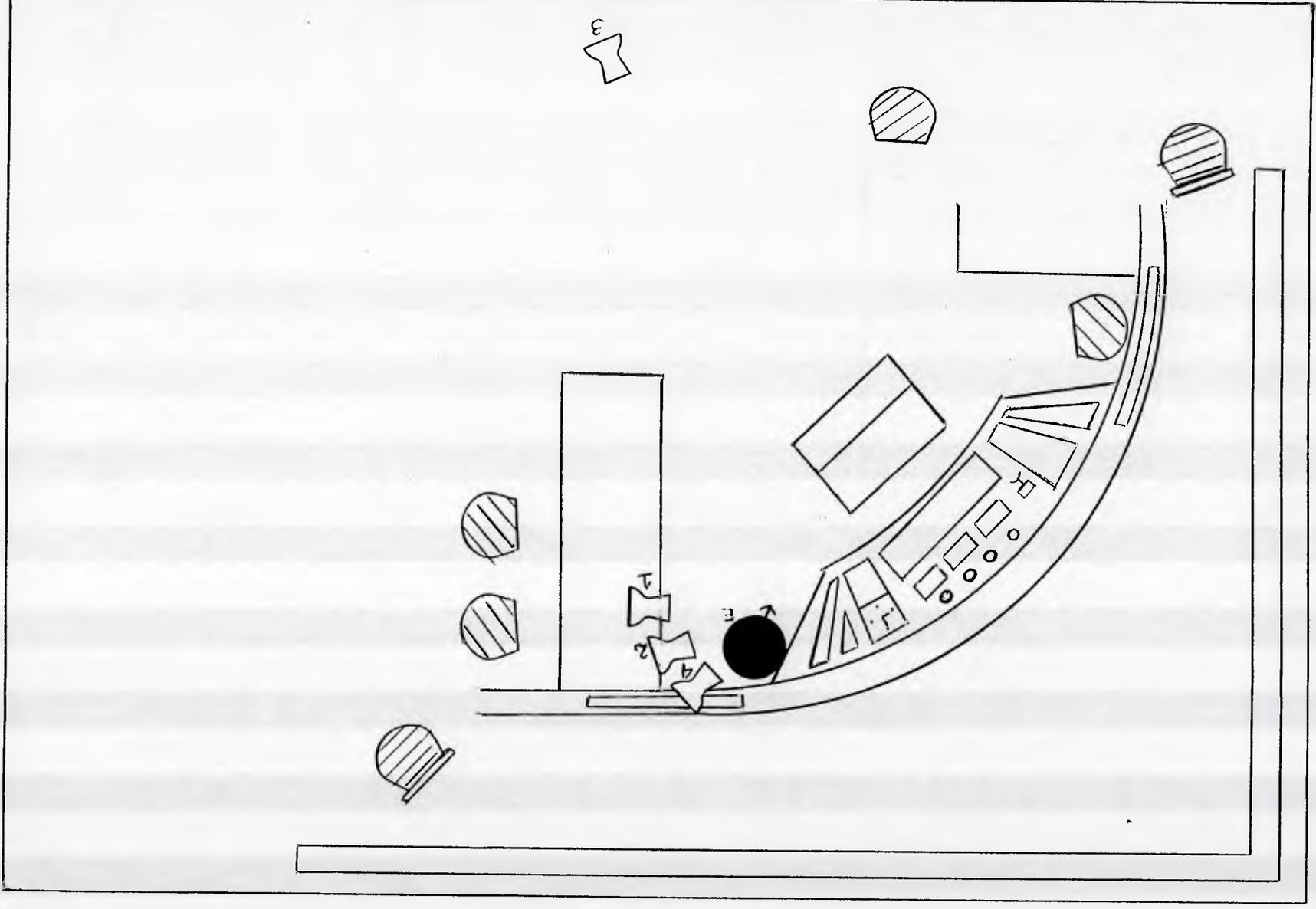


Apertura 6: Int/Meche. Capítulo Especial. Corona 52. No. de planos: 24





Asesmenan (1) : Ant/Morhe. Caprika Copacaval. Borena 54. No. de planas: 4
203



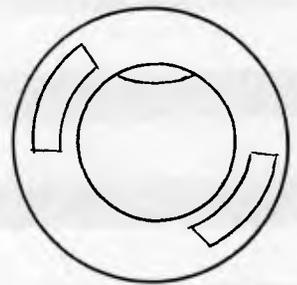
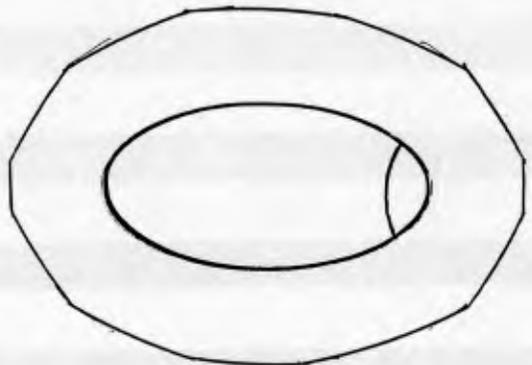
Steuerung 8 ext/Werkle (Spezial Extensur)

Boerwa 55

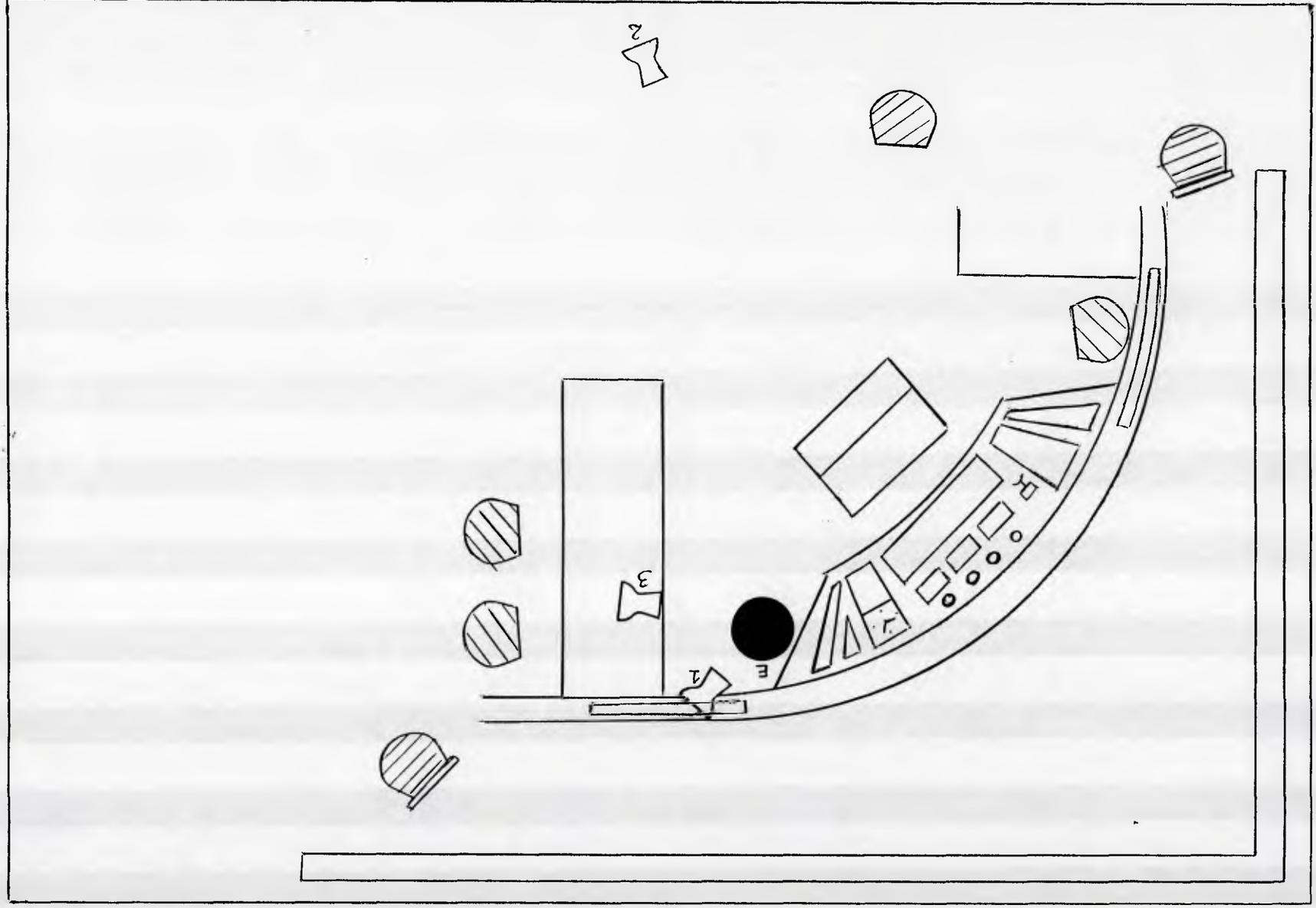
No. de planos: 1
204



Plano 1: Filmación y Post-producción



Avenida 6: Aut/Moche. Capitulo Espacial. Escena 56. Mr de Planos: 3
205

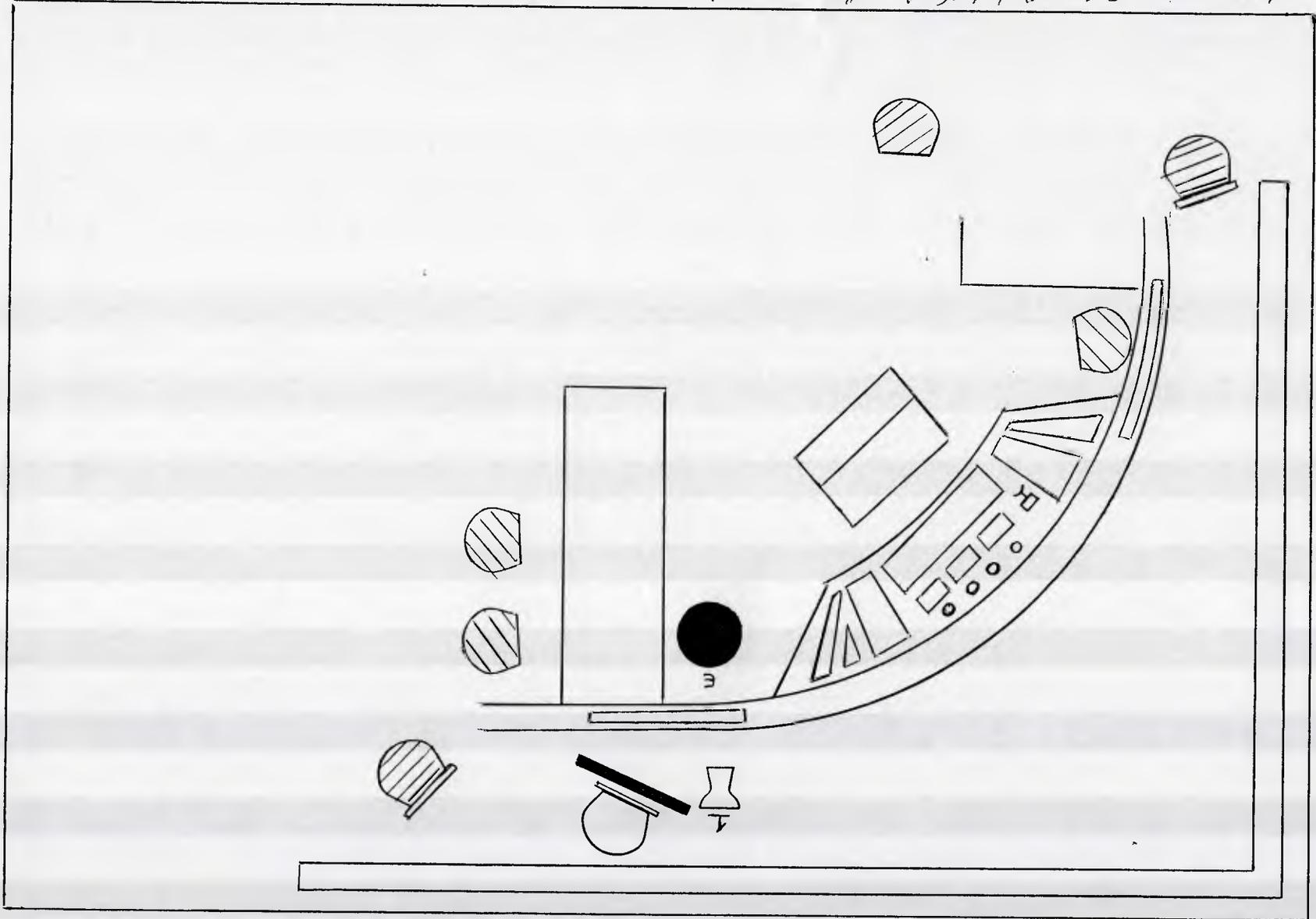


Arbeitsplan 27: Ent/Noble - Empire Exterier.

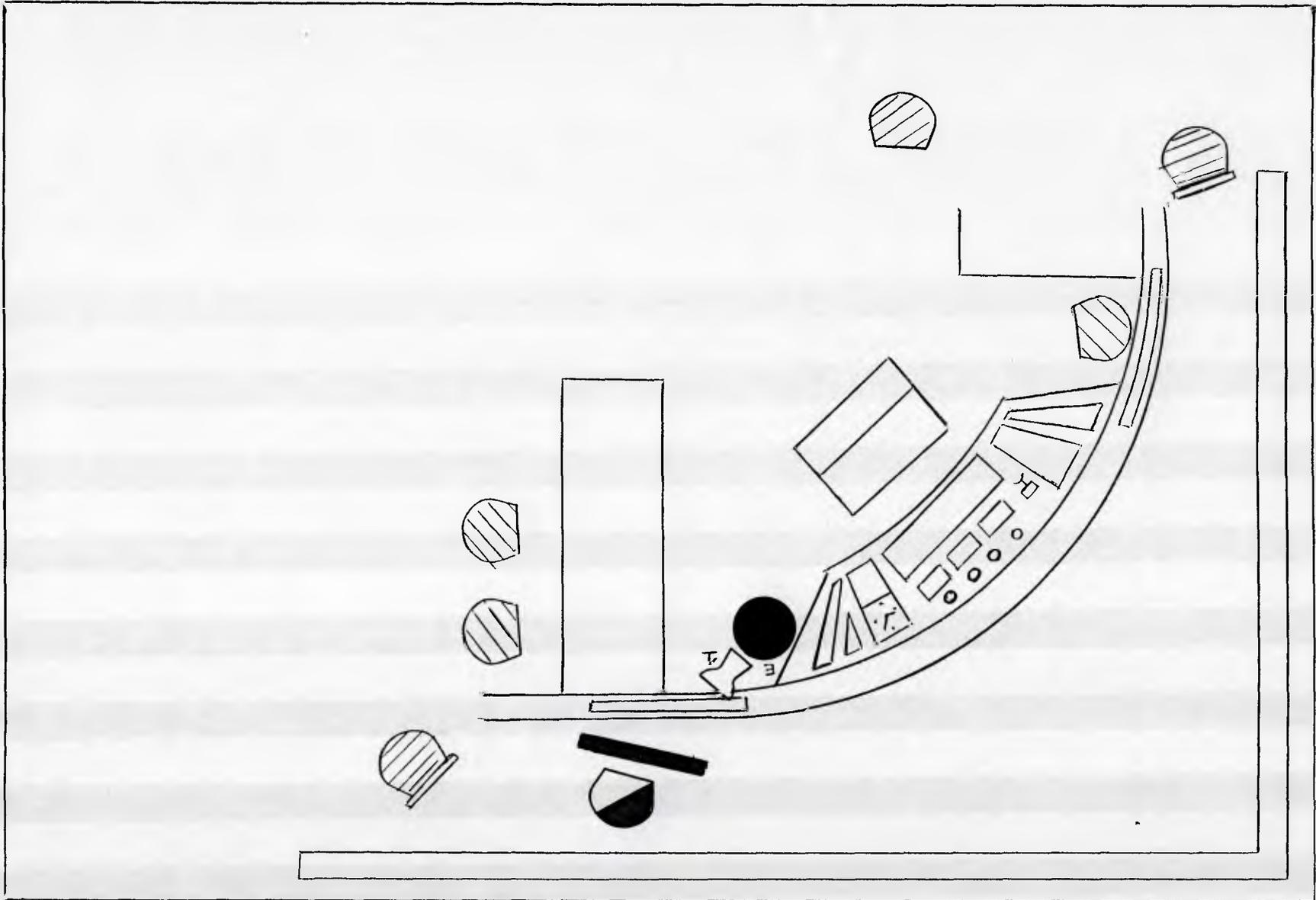
Grunda 57

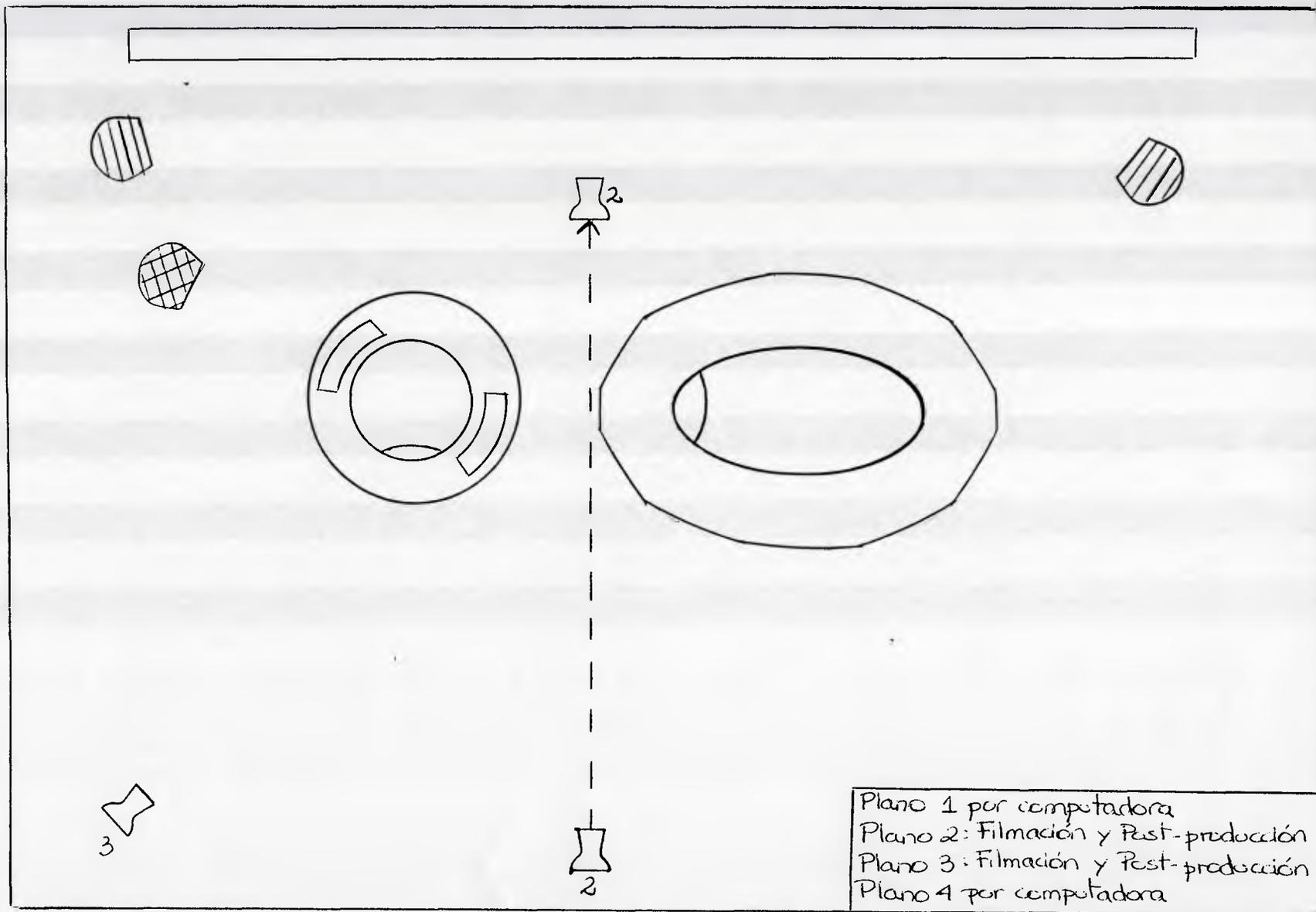
206

No. des Plans: 1



Австралия: г. Мельбурн. Копированный чертеж. Двема 58 №. 207



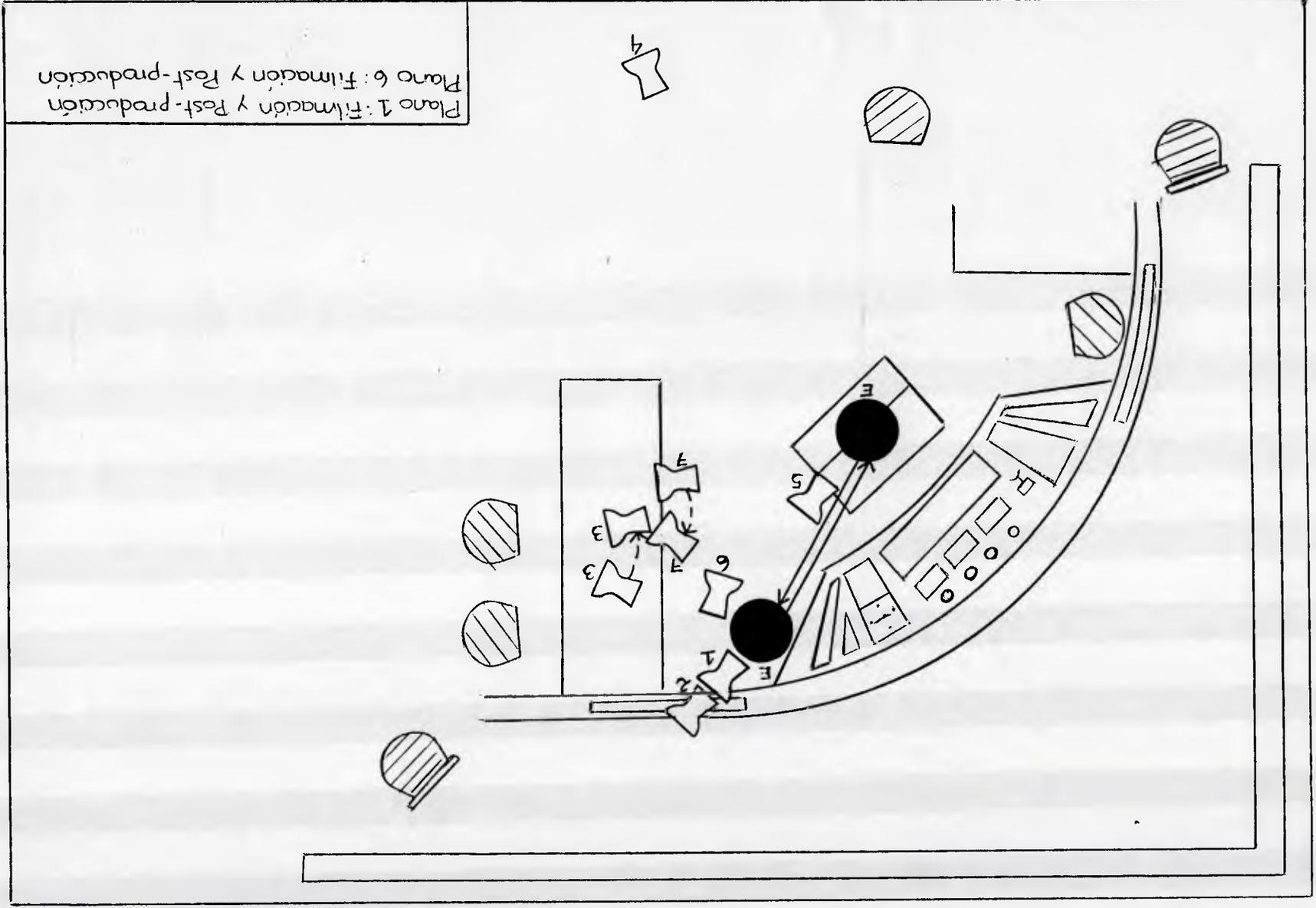


Secuencia 8: Ext / Noche. Espacio Exterior.

Escena 59

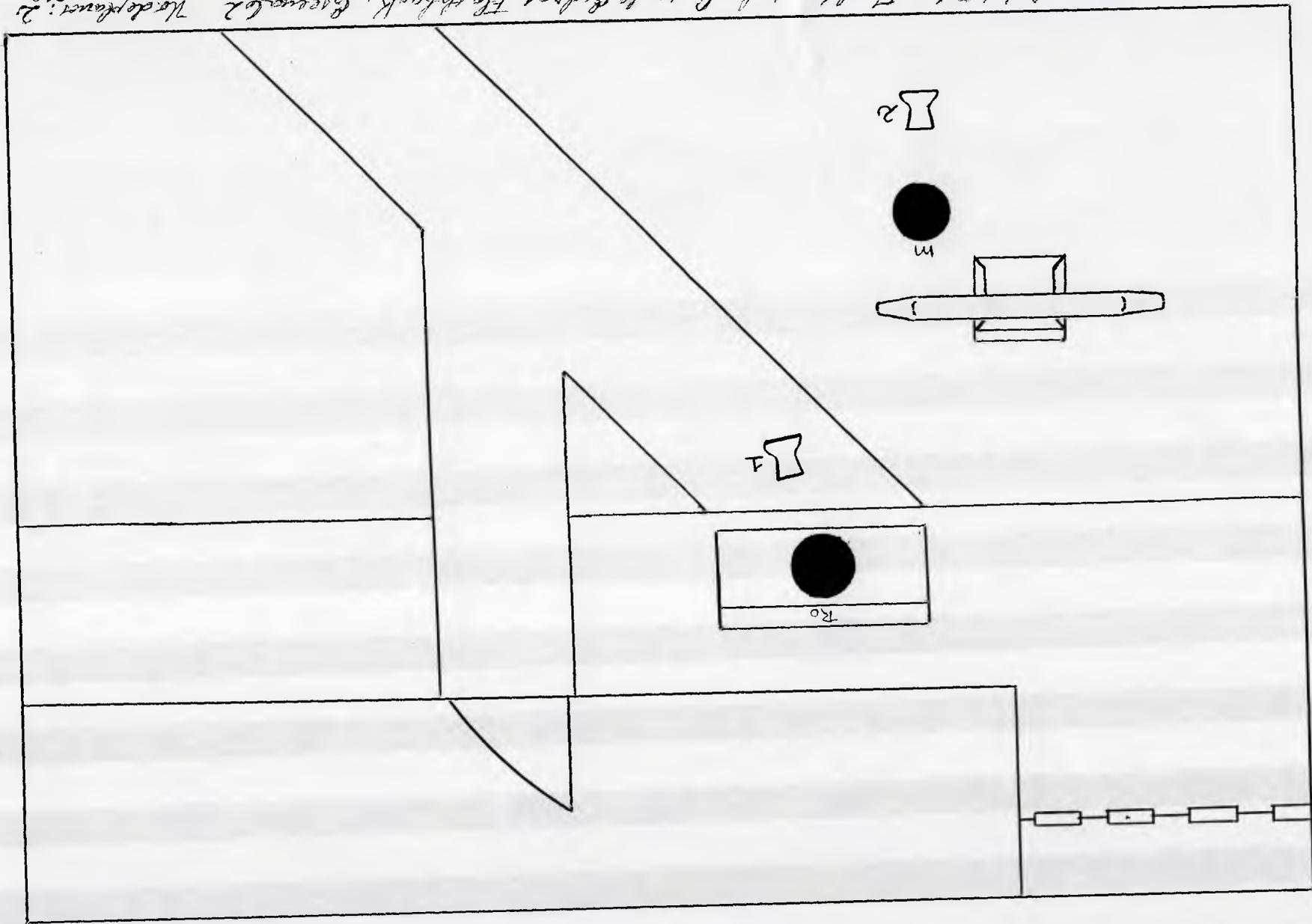
No. de planos: 4
208

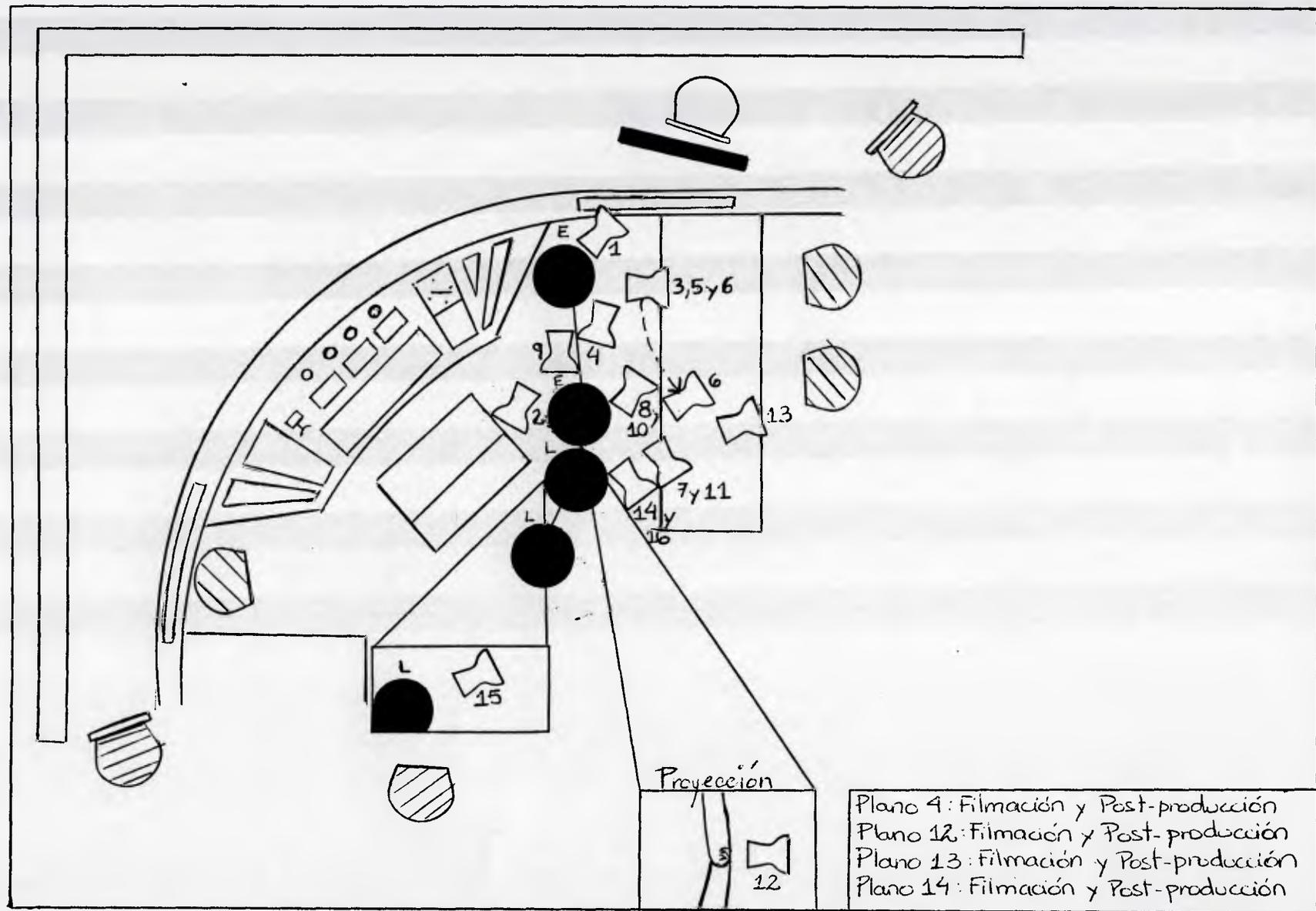
Aguereceta 6: Aut / Hoche. Kopierwerk Reparatur. Corona 60 Ma de planos: 7



Plano 1: Filmación y Post-producción
Plano 6: Filmación y Post-producción

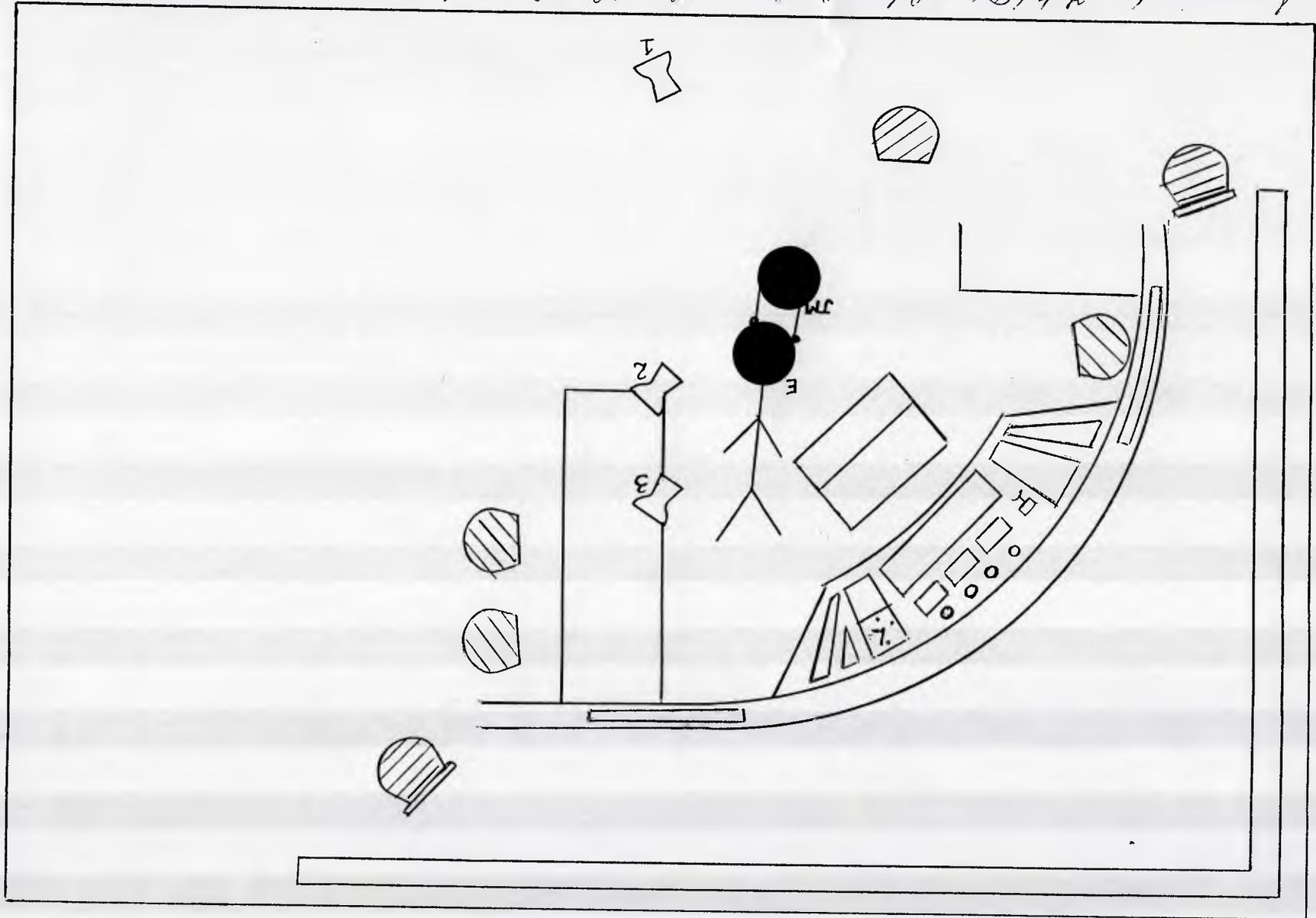
Revue 28 : Ext/Dia. Fendin de la Cote de Cadix Flashback. Breuer G2. Verdepkauser: 210

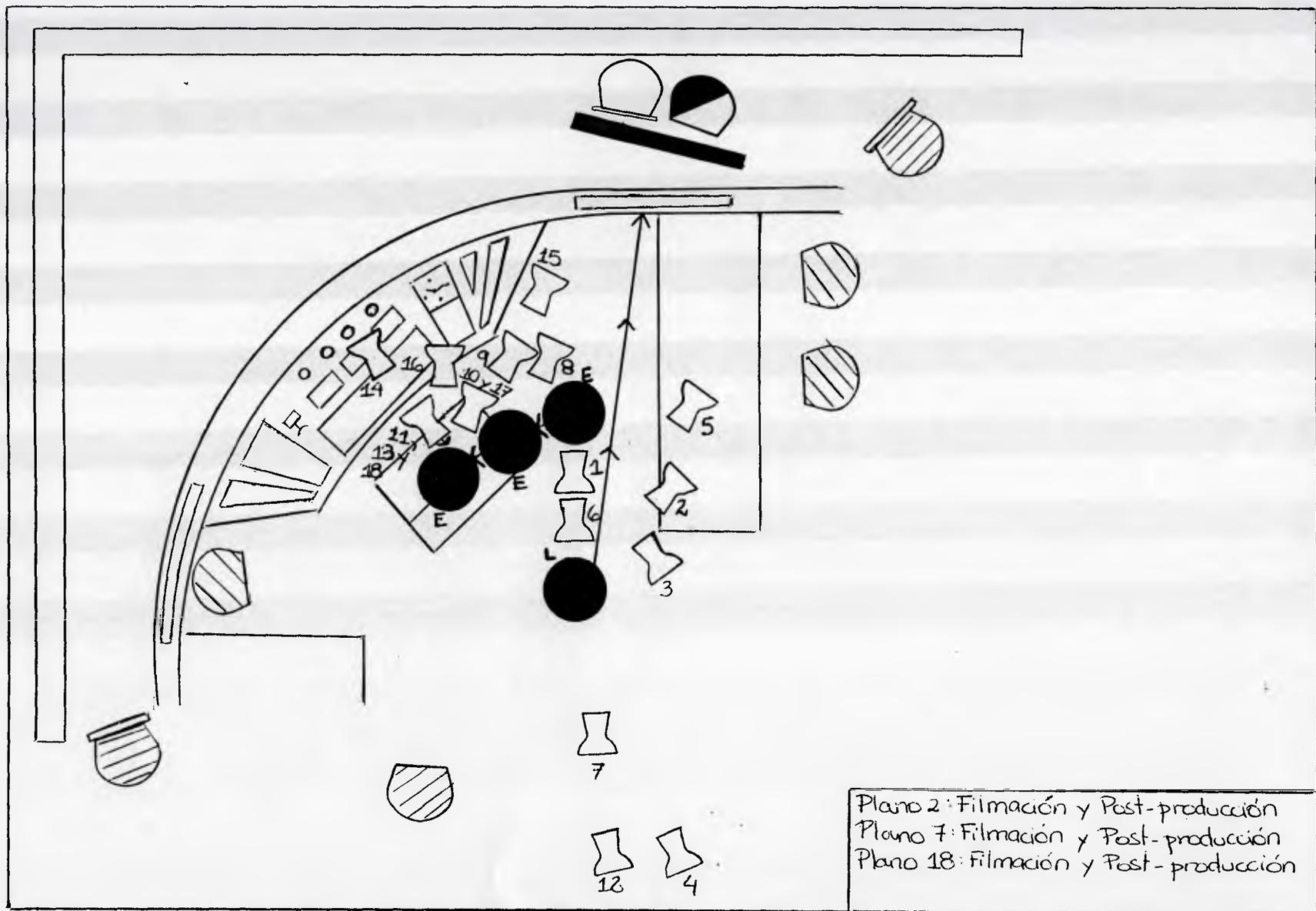




Secuencia 6: Tit/Noche. Cápsula Espacial Escena 63 - N.º de planos: 16

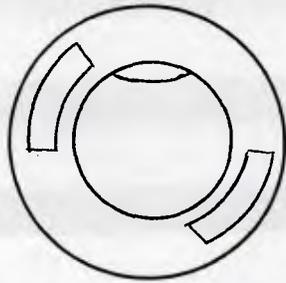
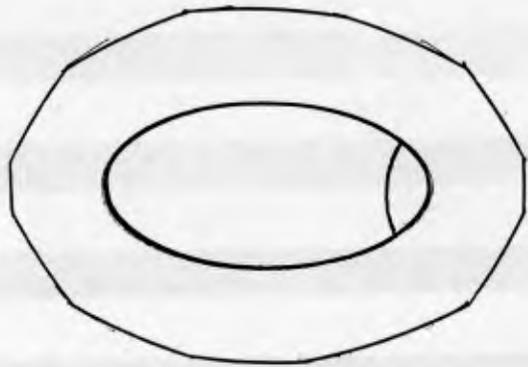
Academia 6: Ant/9ia. Español Especial. Flurforward. Casena 65. No. de pñar 12 3

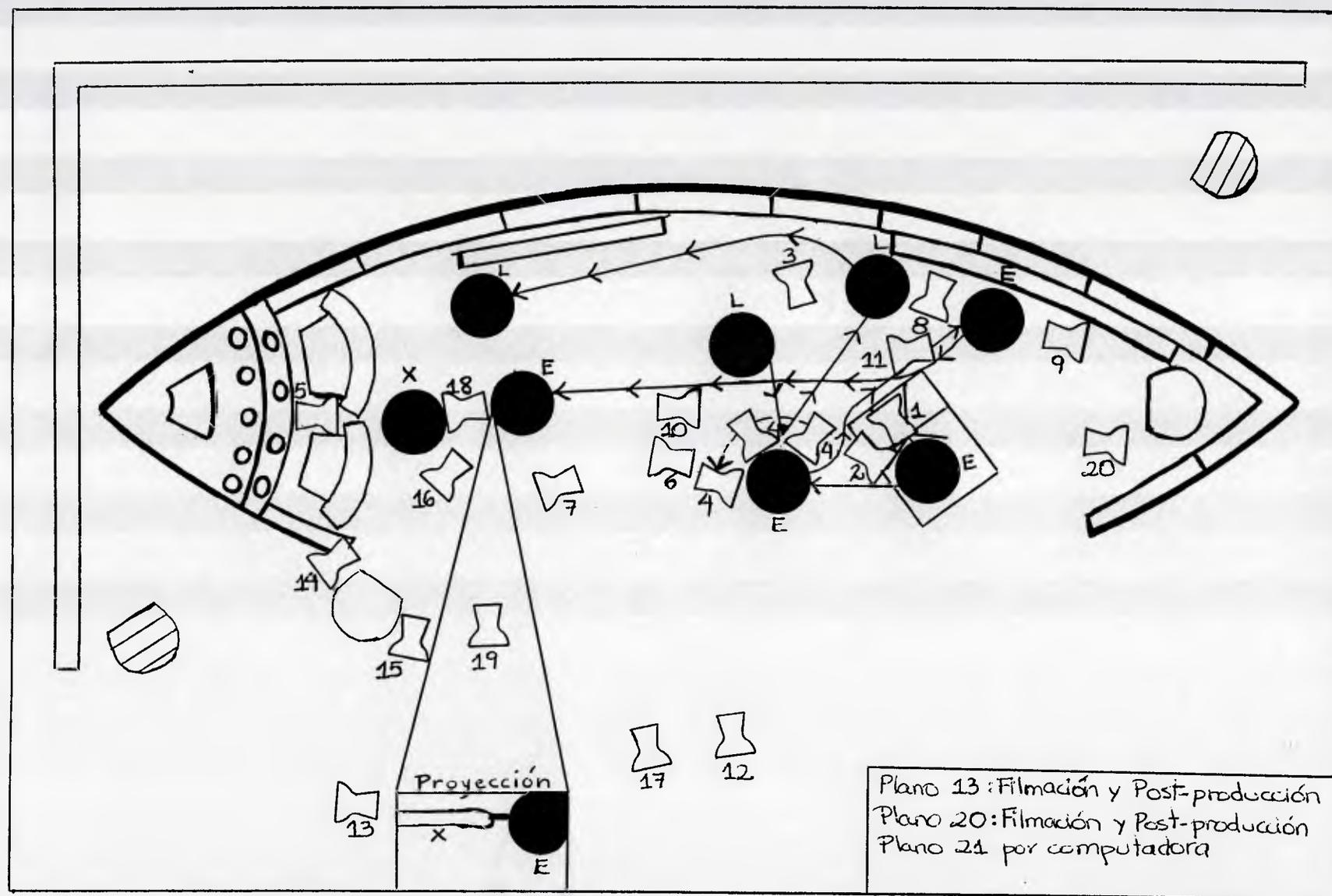




Secuencia 6: Int/Noche. Cápsula Espacial. Escena 66. No. de planos: 248

Plano 1: Filmación y Post-producción
Plano 2: Filmación y Post-producción





Secuencia 30: Int/Noche. Mare de Leira y Xenara.

Cescena 68

No. de planos : 21

VI:
PLAN DE RODAJE
DE “ESDRAS RASIT”

CRITERIOS PARA LA ELABORACIÓN DEL PLAN DE RODAJE DE “ESDRAS RASIT”

1. Orden de las escenas y planos a filmar:

Para el desarrollo del plan de rodaje se establecieron criterios de selección basados en:

1.1. División para rodaje en Estudio y Locaciones Naturales (Interiores y Exteriores) por secuencia:

Se decidió realizar todas las escenas que se desarrollaran en una misma locación en un mismo período temporal, pues ello facilita la etapa de producción en cuanto a movilización de personal técnico y talento, así como contribuye al ahorro de tiempo, esfuerzo y dinero en una producción cinematográfica. Así, se estableció un criterio de separación entre todas las escenas a filmar en estudio y aquéllas a rodar en lugares naturales como oficinas, cuartos, parques, etc. Con ello, se logra realizar la filmación de las escenas en estudio en un solo lapso, permitiendo alquilar por un tiempo establecido y planificado el set y evitar el pago extra por el lugar.

En cuanto a las locaciones naturales, el basamento fue el mismo. Se decidió filmar todas las escenas que se desarrollaran en un mismo lugar de forma continua, a fin de facilitar la obtención de la permisología necesaria para rodar en los lugares

seleccionados y evitar nuevos trámites para filmar en períodos de tiempo distantes entre sí.

Otro criterio tomado en cuenta fue la realización de todas las escenas cuyas locaciones se encontraran en la Gran Caracas, dejando de último las escenas que requerían sets ubicados fuera de esta zona. Esto se hizo para disminuir la carga presupuestaria en cuanto a posibles inconvenientes que impidieran al equipo cumplir con la pauta de filmación, en caso de haber establecido estos viajes en medio del plan de rodaje.

1.2. Agrupación de personajes:

A mayor posibilidad de tener contratados a los actores (personajes) necesarios para rodar sólo las escenas en las que tienen participación, mayor ahorro de dinero, debido a que no será menester pagarles por horas o días no trabajados, lo cual aminora la carga presupuestaria de la producción. En tal sentido, se estableció un criterio de contratación basado en el agrupamiento del talento a medida que se requiriera su presencia en el set para filmar las diversas escenas (previamente organizadas de acuerdo a las locaciones). Con ello, se quiso evitar el despilfarro de dinero, por lo cual la grabación de las voces en off también estuvo supeditada a este orden.

1.3. Ubicación de la cámara en el set, planos con y sin diálogo, movimientos de los personajes en el set:

Estos tres criterios valieron como método de agrupación de planos a filmar en un mismo día, lo cual contribuye al ahorro de tiempo y esfuerzo para cumplir con el rodaje de la cantidad de planos establecidos para un día.

La ubicación de la cámara en el set sirvió para plantear el rodaje de todos los planos similares de una misma escena de manera continua, a fin de evitar la movilización inútil de la cámara, pues ello obliga a establecer un nuevo encuadre, una nueva iluminación y un nuevo foco, lo que constituye un despilfarro de tiempo que se traduce en pérdida de dinero.

La cantidad estimada a filmar fue de 12 planos por día, tomando en cuenta planos con diálogo y sin diálogo. Sin embargo, debido a que muchos de ellos no tenían parlamento en el set o tenían voz en off y no requerían de una actuación muy compleja, en algunas ocasiones se rompió la barrera establecida y se decidió filmar más planos que el promedio; de no hacerlo, se corría el riesgo de perder horas pagas en estudio.

Otro punto tomado en cuenta fue la localización de los personajes en el set durante cada escena. Por lo tanto, los movimientos que establecían nuevos ejes de acción y mirada fueron básicos para definir la estrategia a utilizar en cuanto a los planos a filmar en un mismo día. En este aspecto también influyó el tratar de respetar la continuidad e interpretación dramática de la acción, por lo cual se puede notar en el plan de rodaje que casi todas las escenas que se desarrollan en una misma locación están planificadas para su rodaje según el orden especificado en el Guión Literario.

2. Fechas:

Las fechas establecidas para el rodaje del presente proyecto cinematográfico son hipotéticas y corresponden a la estación primaveral (meses de marzo y abril), es decir, a la época de sequía en Venezuela, lugar en el que se llevará a cabo la totalidad de la producción, debido a los requerimientos de guión. Esto favorece la fluidez del rodaje, pues habrá menor probabilidad de lluvia en los días pautados para filmar exteriores. Igualmente, las condiciones de luz resultan favorables para el trabajo del Director de Fotografía.

3. Lugares de Rodaje:

Los sets escogidos para filmar, al igual que las fechas planteadas, son hipotéticos. Su selección se basó en los requerimientos establecidos en el Diseño de Arte en cuanto a colores, dimensiones, distribución de la utilería en ellos, etc. Asimismo, se eligieron locaciones que estuvieran mayoritariamente en Caracas, a fin de evitar viajes, pago de pasajes, comida, alojamiento, etc. sin necesidad. En cuanto a los lugares que imprescindiblemente se ubican en el interior, se decidió seleccionar estrictamente los más cercanos a Caracas para disminuir los gastos.

A continuación se presentan las direcciones de los lugares escogidos para filmar cada locación establecida en el Guión Literario:

Grabación de Voces en off: Estudio G-Z. Calle El Colegio, Qta. Tatiana, Alto Prado, Caracas.

Calle, frente a la Vidriera de una Librería: Librería Las Novedades. Avenida Este Sur 2, Esquina Colimodio, La Candelaria, Caracas.

Nave de Leiva y Xenara, Perú -Avioneta sobrevolando Nazca-, Cápsula Espacial y Espacio Exterior: Estudio de la Universidad Simón Bolívar (U.S.B.). Sartenejas, Caracas.

Oficina de Esdras: Torre Británica. Av. José Félix Sosa, Fondo de Crédito Industrial (FONCREI), piso 14, Apto. 68266, Altamira Sur, Caracas.

Jardín de la Casa de Esdras y Cuarto de Esdras: Calle El Colegio, Qta. Tatiana, Alto Prado, Caracas.

Casa de Campo de Juan Mayer: Final de la Av. Tamanaco, Paseo Gavilanero, Casa No. 10 (Qta. Alicia), Oripoto, El Hatillo.

Oficina de Dixon: Avenida Sur 3, Esquina de Zamuro, Torre del Limonero, piso 3, No. 34, Santa Rosalía, Caracas.

Parque: Parque de Los Ilustres. Avenida Francisco Pimentel, entre calles Pedro Emilio Coll y Codazzi, Santa Mónica, Caracas. (Al lado del Colegio Eduardo Oxford).

Baño de un Quirófano, Cuarto de Hospital y Pasillo de Hospital: Avenida Panteón, Hospital de Clínicas Caracas, San Bernardino, Caracas.

Casa de Madera: Sector La Ballesta, kilómetro 5, Posada Don Elcio, Colonia Tovar, Estado Aragua.

Calle: Avenida Simón Bolívar, frente al Aeropuerto Internacional Simón Bolívar, Maiquetía, Estado Vargas.

Pueblo y Puerto de Embarque: Avenida Carlos Soubllette, pueblo de La Guaira y Puerto de La Guaira, La Guaira, Estado Vargas.

Bosque: Sector Plaza Bolívar de San Juan, San Juan de los Morros, Estado Guárico.

4. Tratamiento de las Noches a filmar:

El Guión Literario establece que todas las escenas desarrolladas en la cápsula espacial, excepto la 65, y la de la nave extraterrestre (escena 68) tienen una base temporal nocturna. Sin embargo, debido a que el rodaje se hará en estudio y se utilizará

el cromakit para ubicar la imagen del espacio exterior en el marco de las ventanillas, no será necesario filmar de noche, razón por la cual el período de filmación será diurno.

En cuanto a las escenas a filmar en locaciones naturales (interiores y exteriores), únicamente una, la escena cuatro, requiere rodaje nocturno. En tal sentido, en el día planteado para filmar esta escena el llamado para el personal y el talento será en la tarde, de forma de rodar primero los planos de la escena 62 (establecido también para ese día) y posteriormente, una vez entrada la noche, realizar la filmación de la escena cuatro.

5. Tratamiento de los Planos por Computadora y los Planos Detalle:

Todos los planos a realizarse por computadora en Post-Producción no fueron incluidos en el plan de rodaje; mientras que de todos los planos detalle de la ventanilla de la cápsula espacial especificados en el Guión Técnico sólo fueron pautados dos para su rodaje. En cuanto a ello, se decidió filmar dos veces este plano y utilizarlos como base para colocarlos las veces necesarias a lo largo del desarrollo de la trama en el momento del montaje; por lo tanto, el resto de los planos detalle (que están establecidos con una misma angulación) no están pautados en el Plan de Rodaje.

VII:
PRESUPUESTO DE
PRODUCCIÓN
DE “ESDRAS RASIT”

PRESUPUESTO TOTAL DE PRODUCCIÓN

“ESDRAS RASIT”

Duración: 70 minutos.

Pietaje Negativo a Color: 50.400 pies.

Cotización del dólar al 30/05/2002: 1.174,00 Bs.

Tiempo Pre-Producción: 16 semanas

Tiempo Rodaje: 8 semanas

Tiempo Cierre de Rodaje: 2 semanas

Tiempo Post-Producción: 16 semanas

Cod.	Concepto	Precio Total (Bs)
01.	Argumento y Guión	5.151.530,0
02.	Gastos de Pre-Producción, Producción y Administración	14.552.500,0
03.	Personal de Producción	50.800.000,0
04.	Personal de Dirección	60.885.714,3
05.	Reparto Personajes Principales	15.000.000,0
06.	Reparto Personajes Secundarios	7.819.000,0
07.	Figuraciones, Extras y Dobles	785.000,0
08.	Personal de Fotografía y Cámara	47.760.714,1
09.	Equipo de Cámara y Sonido	106.031.064,0
10.	Personal de Sonido	19.514.285,7
11.	Personal de Arte	27.438.571,1
12.	Ambientación y Escenografía	44.128.571,3
13.	Personal de Vestuario y Maquillaje	24.514.285,6
14.	Materiales de Vestuario y Maquillaje	3.537.692,0
15.	Locación, Transporte y Comidas	46.483.600,0
16.	Personal Complementario y Varios	4.659.257,0
17.	Material Virgen	42.314.022,0
18.	Laboratorio y Transferencia a Video	27.713.221,0
19.	Música	41.090.000,0
20.	Sonorización	43.450.000,0
21.	Montaje	3.522.000,0
22.	Edición en Video	9.200.000,0
23.	Promoción y Lanzamiento	12.971.000,0
24.	Seguros y Misceláneos	6.268.006,3
25.	Prestaciones Sociales de Personal Fijo	1.067.500,8
TOTAL DE LA PRODUCCIÓN		666.657.562,2

NOTA: Los precios que tienen un asterisco son susceptibles a variaciones debido a que provienen de costos en dólares norteamericanos, ya que los prestatarios trabajan con dicha divisa; por lo tanto, dependerán de la tasa de cambio.

PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN "ESDRAS RASIT"

PÁGINA 1 DE 14

01. ARGUMENTO Y GUIÓN						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad		Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
01.1	Derechos de Autor (SACVEN)	1	Paquete		55.000,0	55.000,0
01.2	Gastos de Registro en S.A.P.I.	1	Paquete		96.530,0	96.530,0
01.3	Adaptación de Guión	1	Paquete		5.000.000,0	5.000.000,0
01. TOTAL						5.151.530,0
02. GASTOS DE PRE-PRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y ADMINISTRACIÓN						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	X	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
02.1	Asesoría Jurídica	1	Paquete		1.500.000,0	1.500.000,0
02.2	Contabilidad	8	Mes		50.000,0	400.000,0
02.3	Administración	8	Mes		250.000,0	4.500.000,0
02.4	Secretaria Administrativa	8	Mes		400.000,0	3.200.000,0
02.5	<i>Casting</i>					
	Alquiler de Estudio	1	Paquete		1.700.000,0	1.700.000,0
	Alquiler de Cámara MiniDV					
	Edición del Casting Principal					
	Material Virgen MiniDV					
02.6	Alquiler de Oficina	8	Mes		130.000,0	1.040.000,0
02.7	<i>Correo y Motorizado</i>					
	Motorizado	8	Mes		125.000,0	1.000.000,0
	Gastos de Correo Nacional	1	Paquete		40.000,0	40.000,0
	Gastos de Correo Internac.	1	Paquete		1.174.000,0	*1.174.000,0
02.8	<i>Telefono y Fax</i>					
	Pre-Producción y Rodaje	6	Mes		300.000,0	1.800.000,0
	Post-Producción	4	Mes		100.000,0	400.000,0
02.9	<i>Imprenta y Fotocopias</i>					
	Fotocopias de Guiones	2.550	Página		50,0	127.500,0
	Encuadernaciones	40	Encuad.		2.300,0	92.000,0
02.10	Gastos de Oficina	8	Mes		200.000,0	1.600.000,0
02.11	Traducción (Inglés/Francés)	53	Página	2	6.000,0	636.000,0
02.12	<i>Búsqueda de Locaciones</i>					
	Gastos fuera de Caracas	4	Día	5	39.000,0	780.000,0
	Alquiler de Cámara MiniDV	9	Día		40.000,0	360.000,0
	Material Virgen MiniDV	2	Casette		11.500,0	23.000,0
02.13	Caja Chica	24	Semana		150.000,0	3.600.000,0
02.14	Mantenimiento de Oficina	8	Mes		150.000,0	1.200.000,0

PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN "ESDRAS RASIT"

PÁGINA 2 DE 14

02. GASTOS DE PRE-PRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y ADMINISTRACIÓN (CONTINUACIÓN)						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	X	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
02.15	<i>Pre-giras a las Locaciones</i>					
	Hoteles	1	Día	4	25.000,0	100.000,0
	Comidas (5)	6	Día	4	59.500,0	2.380.000,0
	Viáticos	4	Día	4	5.000,0	80.000,0
	Caja Chica de Viaje	1	Paquete		200.000,0	200.000,0
	02. TOTAL					14.552.500,0
03. PERSONAL DE PRODUCCIÓN						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad		Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
03.1	<i>Productor Ejecutivo</i>					
	Pre-Producción	16	Semana		750.000,0	12.000.000,0
	Rodaje	8	Semana		1.200.000,0	9.600.000,0
	Cierre	2	Semana		750.000,0	1.500.000,0
03.2	<i>Jefe de Producción</i>					
	Pre-Producción	4	Semana		500.000,0	2.000.000,0
	Rodaje	8	Semana		900.000,0	7.200.000,0
	Cierre	2	Semana		500.000,0	1.000.000,0
03.3	<i>Productor de Campo</i>					
	Pre-Producción	1	Semana		600.000,0	600.000,0
	Rodaje	8	Semana		600.000,0	4.800.000,0
03.4	<i>Asistentes de Producción</i>					
	<i>Asistente 1</i>					
	Pre-Producción	16	Semana		150.000,0	2.400.000,0
	Rodaje	8	Semana		300.000,0	2.400.000,0
	Cierre	2	Semana		150.000,0	300.000,0
	<i>Asistente 2</i>					
	Pre-Producción	4	Semana		150.000,0	600.000,0
	Rodaje	8	Semana		250.000,0	2.000.000,0
	<i>Ayudante de Producción</i>					
	Pre-Producción	1	Semana		100.000,0	100.000,0
	Rodaje	8	Semana		200.000,0	1.600.000,0
	<i>Asistente de Avanzada</i>					
	Pre-Producción	2	Semana		150.000,0	300.000,0
	Rodaje	8	Semana		300.000,0	2.400.000,0
	03. TOTAL					50.800.000,0

04. PERSONAL DE DIRECCIÓN					
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
04.1	<i>Director</i>				
	Pre-Producción	16	Semana	750.000,0	12.000.000,0
	Rodaje	8	Semana	1.200.000,0	9.600.000,0
	Post-Producción	16	Semana	750.000,0	12.000.000,0
04.2	<i>Asistentes de Dirección</i>				
	Asistente I				
	Pre-Producción	16	Semana	400.000,0	6.400.000,0
	Rodaje	8	Semana	600.000,0	4.800.000,0
	Ayudante de Dirección				
	Pre-Producción	2	Semana	150.000,0	300.000,0
	Rodaje	8	Semana	300.000,0	2.400.000,0
04.3	<i>Script</i>				
	Pre-Producción	1	Semana	400.000,0	400.000,0
	Rodaje	8	Semana	400.000,0	3.200.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana	85.714,3	685.714,3
04.4	Asesor Histórico	16	Semana	400.000	6.400.000,0
	04. TOTAL				60.885.714,3
05. REPARTO PERSONAJES PRINCIPALES					
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
05.1	Esdras Rasit	1	Paquete	10.000.000,0	10.000.000,0
05.2	Alberto Leiva	1	Paquete	3.500.000,0	3.500.000,0
05.3	Xenara	1	Paquete	1.500.000,0	1.500.000,0
	05. TOTAL				15.000.000,0
06. REPATO PERSONAJES SECUNDARIOS					
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
06.1	Juan Mayer	7	Llamado	300.000,0	2.100.000,0
06.2	Donald Dixon	2	Llamado	300.000,0	600.000,0
06.3	Dr. Pedro Ruiz	5	Llamado	300.000,0	1.500.000,0

06. REPATO PERSONAJES SECUNDARIOS (CONTINUACIÓN)						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad		Precio Unitario (Bs)	Precio Total
06.4	<i>Hombre</i>					
	Honorarios	3	Llamado		300.000,0	900.000,0
	Hotel en la Colonia Tovar	2	Día		60.000,0	120.000,0
	Comidas fuera de Caracas	3	Día		8.500,0	34.000,0
	Viáticos Rodaje fuera de Ccs.	3	Día		5.000,0	15.000,0
06.5	Ana de Mayer	5	Llamado		300.000,0	1.500.000,0
06.6	Hijo del Dr. Pedro Ruiz	3	Llamado		150.000,0	450.000,0
06.7	Rose	1	Llamado		150.000,0	150.000,0
06.8	Mark	1	Llamado		150.000,0	150.000,0
06.9	Jefe de la Misión (Peter Bowlie)	2	Llamado		150.000,0	300.000,0
	06. TOTAL					7.819.000,0
07. FIGURACIONES, EXTRAS Y DOBLES						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	X	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
07.1	<i>Figurantes</i>					
	Secretaria de Esdras Rasit	1	Llamado		20.000,0	20.000,0
	Dir. Unidad Bioanálisis	1	Llamado		25.000,0	25.000,0
	Cirujano	1	Llamado		25.000,0	25.000,0
	Mujer del Hospital	1	Llamado		25.000,0	25.000,0
	Voz Femenina	1	Llamado		100.000,0	100.000,0
07.2	<i>Extras</i>					
	<i>Hombres</i>					
	Honorarios	2	Llamado	5	20.000,0	200.000,0
	Comidas fuera de Ccs.	2	Día	5	8.500,0	85.000,0
	Viáticos Rodaje fuera Ccs	2	Día	5	5.000,0	10.000,0
	<i>Mujeres</i>					
	Honorarios	2	Llamado	5	20.000,0	200.000,0
	Comidas fuera de Ccs.	2	Día	5	8.500,0	85.000,0
	Viáticos Rodaje fuera Ccs	2	Día	5	5.000,0	10.000,0
	07. TOTAL					785.000,0

08. PERSONAL DE FOTOGRAFÍA Y CÁMARA					
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
08.1	<i>Director de Fotografía</i>				
	Pre-Producción	2	Semana	500.000,0	1.000.000,0
	Rodaje	8	Semana	1.000.000,0	8.000.000,0
08.2	<i>Camarógrafo</i>				
	Pre-Producción	1	Semana	300.000,0	300.000,0
	Rodaje	8	Semana	500.000,0	4.500.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana	107.142,9	857.142,8
08.3	<i>Foquista</i>				
	Rodaje	8	Semana	400.000,0	3.200.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana	85.714,3	685.714,3
08.4	<i>Asistentes de Cámara</i>				
	<i>Asistente 1</i>				
	Pre-Producción	1	Semana	150.000,0	150.000,0
	Rodaje	8	Semana	300.000,0	2.400.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana	64.285,7	514.285,7
	<i>Ayudante de Cámara</i>				
	Rodaje	8	Semana	200.000,0	1.600.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana	42.857,1	342.857,1
08.5	<i>Jefe de Máquina</i>				
	Pre-Producción	1	Semana	400.000,0	400.000,0
	Rodaje	8	Semana	400.000,0	3.200.000,0
08.6	<i>Asistentes de Máquina</i>				
	<i>Asistente 1</i>				
	Pre-Producción	1	Semana	300.000,0	300.000,0
	Rodaje	8	Semana	300.000,0	2.400.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana	64.285,7	514.285,7
	<i>Asistente 2</i>				
	Rodaje	8	Semana	250.000,0	2.000.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana	53.571,4	428.571,4
08.7	<i>Jefe de Electricidad</i>				
	Rodaje	8	Semana	400.000,0	3.200.000,0
08.8	<i>Asistentes de Electricidad</i>				
	<i>Asistente 1</i>				
	Rodaje	8	Semana	300.000,0	2.400.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana	64.285,7	514.285,7

08. PERSONAL DE FOTOGRAFÍA Y CÁMARA (CONTINUACIÓN)						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad		Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
	Asistente 2					
	Rodaje	8	Semana		250.000,0	2.000.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana		53.571,4	428.571,4
08.9	<i>Plantero-Chofer</i>					
	Rodaje	8	Semana		400.000,0	3.200.000,0
	Viáticos fuera de Caracas	5	Día		5.000,0	25.000,0
08.10	Fotógrafo	8	Semana		400.000,0	3.200.000,0
	08. TOTAL					47.760.714,1
09. EQUIPO DE CÁMARA Y SONIDO						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	X	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
09.1	<i>Alquiler de Cámara y Accesorios</i>					
	Cámara BL 4 Arri Flex 35mm y Accesorios	41	Día		*528.300,0	*21.660.300,0
	Tripode Sachtler	41	Día	2	*23.480,0	*1.925.360,0
09.2	<i>Alquiler de Lentes</i>					
	Lente 25 mm	14	Día		*70.440,0	*986.160,0
	Lente 35 mm	28	Día		*70.440,0	*1.972.320,0
	Lente 50 mm	39	Día		*70.440,0	*2.747.160,0
	Lente 85 mm	30	Día		*70.440,0	*2.113.200,0
	Lente MACRO 40	31	Día		*70.440,0	*2.183.640,0
09.3	<i>Alquiler de Filtros para Lentes</i>					
	Filtro 85	7	Día		*10.566,0	*73.962,0
	Filtro 85 N3	11	Día		*10.566,0	*116.226,0
	Filtro 85 N6	10	Día		*10.566,0	*105.660,0
	Filtro FLB	3	Día		*10.566,0	*31.698,0
09.4	<i>Alquiler de Luces</i>					
	4 Kilos Arri HMI 3200-5600 °K	17	Día	2	*176.100,0	*5.987.400,0
	HMI de 5600 °K	5	Día	2	*176.100,0	*1.761.000,0
	HMI de 2500 °K	21	Día	4	*158.490,0	*13.313.160,0
	HMI de 1200 °K	1	Día	2	*140.880,0	*281.760,0
	HMI de 550 °K	8	Día	2	*93.920,0	*1.502.720,0
	Maleta de 1000 DP Lowell	1	Día		*52.830,0	*52.830,0

09. EQUIPO DE CÁMARA Y SONIDO (CONTINUACIÓN)						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	X	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
	Maleta de 650 DP Lowell	8	Día		*52.830,0	*422.640,0
	Maleta de 300 DP Lowell	8	Día		*52.830,0	*422.640,0
	Kinofloods 5600-3200 °K	22	Día	4	*70.440,0	*6.198.720,0
	Maleta de Arri de 300 W	1	Día		*52.830,0	*52.830,0
	Maleta de Arri de 650 W	2	Día		*58.700,0	*117.400,0
	Fotofloods de 100 W	2	Día	2	*11.500,0	*46.000,0
09.5	<i>Compra de Filtros para Luces</i>					
	Rollo de ND 0.30	1	Rollo		90.000,0	90.000,0
	Rollo de ND 0.60	1	Rollo		90.000,0	90.000,0
	Rollo de CTO 1/8	1	Rollo		90.000,0	90.000,0
	Rollo de CTV 1/2	1	Rollo		90.000,0	90.000,0
	Rollo de filtro violeta	1	Rollo		90.000,0	90.000,0
09.6	<i>Alquiler de Banderas y Grips</i>					
	Butterfly 4" x 4"	21	Día	2	*70.440,0	*2.958.480,0
	Banderas de corte	41	Día	10	*2.171,9	*890.479,0
	Cucoloris	1	Día	2	*2.348,0	*4.696,0
	Banderas NET ½-un punto	41	Día	10	*2.171,9	*890.479,0
	Pantalla reflectora Lowell	10	Día	2	*17.610,0	*352.200,0
	Trípode tipo C	41	Día	4	*4.696,0	*770.144,0
	Maleta de Grips	41	Día		*35.220,0	*1.444.020,0
	Pesas de arena	32	Día	10	*1.174,0	*375.680,0
	Petaninas	41	Día	20	*587,0	*481.340,0
	Fotómetro	41	Día	3	*23.480,0	*2.888.040,0
09.7	<i>Compra de Accesorios</i>					
	Persiana Negra	2	Persian		11.670,0	23.340,0
	Lámina de Anime	5	Lámina		2.000,0	10.000,0
	Lámina Cartulina Negra	10	Lámina		1.200,0	12.000,0
09.8	<i>Alquiler de Dolly, Grúa, Planta Eléctrica</i>					
	Dolly Espace con Rieles	2	Día		*217.190,0	*434.380,0
	Dolly Grúa Cinejib	11	Día		*293.500,0	*3.228.500,0
	Camión de Transporte	13	Día		*176.100,0	*2.289.300,0
	Gastos de Viaje de Chofer	1	Paquete		34.000,0	34.000,0
	Steady Cam	2	Día		*176.100,0	*352.200,0
	Generador de 100 Kw insonoro	41	Día		*587.000,0	*24.067.000,0
9. TOTAL						106.031.064,0

10. PERSONAL DE SONIDO					
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
10.1	<i>Director de Sonido</i>				
	Pre-Producción	2	Semana	500.000,0	1.000.000,0
	Rodaje	8	Semana	1.200.000,0	9.600.000,0
10.2	Sonidista de Campo	8	Semana	1.000.000,0	8.000.000,0
10.3	<i>Microfonista</i>				
	Rodaje	8	Semana	300.000,0	2.400.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana	64.285,7	514.285,7
10. TOTAL					19.514.285,7
11. PERSONAL DE ARTE					
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
11.1	<i>Director de Arte</i>				
	Pre-Producción	8	Semana	500.000,0	4.000.000,0
	Rodaje	8	Semana	900.000,0	7.200.000,0
11.2	<i>Ambientador</i>				
	Pre-Producción	4	Semana	375.000,0	1.500.000,0
	Rodaje	8	Semana	750.000,0	6.000.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana	160.714,3	1.285.714,1
11.3	<i>Utileros</i>				
	Utilero de Set				
	Pre-Producción	4	Semana	150.000,0	600.000,0
	Rodaje	8	Semana	300.000,0	2.400.000,0
	Cierre	2	Semana	150.000,0	300.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana	64.285,7	514.285,7
	Asistente de Utilería				
	Pre-Producción	4	Semana	150.000,0	600.000,0
	Rodaje	8	Semana	250.000,0	2.000.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana	53.571,4	428.571,4
11.4	<i>Obrero en el Set</i>				
	Rodaje	2	Mes	250.000,0	500.000,0
	Horas Extras al 50%	2	Mes	54.999,9	109.999,9
11. TOTAL					27.438.571,1

12. AMBIENTACIÓN Y ESCENOGRAFÍA						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	X	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
12.1	<i>Escenógrafo</i>	10	Semana		500.000,0	5.000.000,0
12.2	<i>Jefe de Construcción</i>	10	Semana		450.000,0	4.500.000,0
	Horas Extras al 50%	10	Semana		96.428,6	964.285,7
12.3	<i>Realizadores</i>	9	Semana	3	400.000,0	10.800.000,0
	Horas Extras al 50%	9	Semana	3	85.714,3	2.314.285,6
12.4	Materiales de Construcción	1	Paquete		10.900.000,0	10.900.000,0
12.5	<i>Utilería</i>					
	Compra de Utilería	1	Paquete		2.000.000,0	2.000.000,0
	Alquiler de Utilería					
	Alquiler Depósito Utilería	5	Semana		500.000,0	2.500.000,0
12.6	Alq. Herramientas Trabajo	8	Semana		400.000,0	3.200.000,0
12.7	Dibujos y Materiales Diseño	1	Paquete		50.000,0	50.000,0
12.8	<i>Vehiculos en Escena</i>					
	Alquiler Mercedes Hombre	8	Hora		75.000,0	600.000,0
	Alquiler Camiones	12	Hora	2	50.000,0	1.200.000,0
12.9	<i>Efectos Especiales en Escena</i>					
	Jefe de Efectos Especiales	2	Día		50.000,0	100.000,0
	12. TOTAL					44.128.571,3
13. PERSONAL DE VESTUARIO Y MAQUILLAJE						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad		Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
13.1	Diseñador de Vestuario	6	Semana		300.000,0	1.800.000,0
13.2	<i>Jefe de Vestuario</i>					
	Pre-Producción	2	Semana		225.000,0	450.000,0
	Rodaje	8	Semana		450.000,0	3.600.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana		96.428,6	771.428,6
13.3	<i>Asistente de Vestuario</i>					
	Pre-Producción	1	Semana		150.000,0	150.000,0
	Rodaje	8	Semana		300.000,0	2.400.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana		64.285,7	514.285,7
13.4	Sastre	1	Paquete		1.000.000,0	1.000.000,0
13.5	Costurera	1	Paquete		700.000,0	700.000,0

13. PERSONAL DE VESTUARIO Y MAQUILLAJE (CONTINUACIÓN)						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)	
13.6	<i>Maquillador</i>					
	Pre-Producción	1	Semana	250.000,0	250.000,0	
	Rodaje	8	Semana	500.000,0	4.000.000,0	
	Horas Extras al 50%	8	Semana	107.142,9	857.142,8	
13.7	<i>Asistente de Maquillaje</i>					
	Rodaje	8	Semana	300.000,0	2.400.000,0	
	Horas Extras al 50%	8	Semana	64.285,7	514.285,7	
13.8	<i>Estilista-Peluquero</i>					
	Pre-Producción	1	Semana	250.000,0	250.000,0	
	Rodaje	8	Semana	500.000,0	4.000.000,0	
	Horas Extras al 50%	8	Semana	107.142,9	857.142,8	
13. TOTAL					24.514.285,6	
14. MATERIALES DE VESTUARIO Y MAQUILLAJE						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)	
14.1	Materiales Confección Vestuario	1	Paquete	3.000.000,0	3.000.000,0	
14.2	Gastos de Lavandería					
14.3	Accesorios de Vestuario					
14.4	Materiales de Maquillaje					
14.5	Materiales Peluquería					
14.6	Pruebas de Maquil.-Vest. (Cine)	1	Día	537.692,0	*537.692,0	
14. TOTAL					3.537.692,0	
15. LOCACIÓN, TRANSPORTE Y COMIDAS						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	X	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
15.1	Alquiler de Locaciones	1	Paquete		6.000.000,0	6.000.000,0
15.2	<i>Alquiler Estudio USB (217 m²)</i>					
	Día de Montaje	2	Día		180.000,0	360.000,0
	Día de Rodaje	21	Día		320.000,0	6.720.000,0
15.3	<i>Transportes</i>					
	Alq. Camión Electricidad	8	Semana		600.000,0	4.800.000,0
	Alquiler Camión Máquina	8	Semana		600.000,0	4.800.000,0
	Alq. Van Cámara-Sonido	8	Semana		600.000,0	4.800.000,0

15. LOCACIÓN, TRANSPORTE Y COMIDAS (CONTINUACIÓN)						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	X	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
	Alquil. Pick up Producción	8	Semana		587.000,0	4.696.000,0
	Alquiler Pick up Utilería	8	Semana		587.000,0	4.696.000,0
	Alquiler Auto Poolman	5	Día		500.000,0	2.500.000,0
	Alquiler Van de Vestuario	8	Semana		500.000,0	4.000.000,0
	Alquiler Carro Producción	24	Semana		500.000,0	4.000.000,0
	Gasolina y Gasoil	1	Paquete		700.000,0	700.000,0
15.4	<i>Comidas de Rodaje en Caracas</i>					
	Almuerzo (1.326)	36	Día		5.500,0	7.293.000,0
	Cena (36)	1	Día		5.500,0	198.000,0
	Mantenimiento y Atención en Set (1.326)	36	Día		5.000,0	6.630.000,0
15.5	<i>Comidas Personal fuera Ccs.</i>					
	Colonia Tovar y La Guaira	4	Día	36	8.500,0	1.224.000,0
	San Juan de Los Morros	1	Día	22	8.500,0	187.000,0
15.6	<i>Hoteles de Rodaje de Personal</i>					
	Colonia Tovar					
	Habitación Doble (12)	1	Día	24	120.000,0	1.440.000,0
	Habitación Sencilla	1	Día	12	60.000,0	720.000,0
	San Juan de Los Morros					
	Habitación Doble (6)	1	Día	12	25.000,0	150.000,0
	Habitación Sencilla	1	Día	10	22.000,0	220.000,0
15.7	<i>Gastos Generales</i>					
	Alquiler de Radios	40	Día		*11.740,0	*469.600,0
	Compras Producción	1	Paquete		500.000,0	500.000,0
	Materiales Script	1	Paquete		30.000,0	30.000,0
	Viáticos Colonia/Guaira	4	Día	36	5.000,0	720.000,0
	Viáticos San Juan	1	Día	22	5.000,0	110.000,0
	15. TOTAL					46.483.600,0
16. PERSONAL COMPLEMENTARIO Y VARIOS						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	X	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
16.1	<i>Choferes 1 y 2</i>					
	Horas Extras al 50%	8	Semana	2	100.000,0	1.600.000,0
	Horas Extras al 50%	8	Semana	2	42.857,1	342.857,1
16.2	<i>Chofer 3</i>					
	Horas Extras al 50%	5	Día		100.000,0	500.000,0
	Horas Extras al 50%	5	Día		30.000,0	150.000,0

16. PERSONAL COMPLEMENTARIO Y VARIOS (CONTINUACIÓN)						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	X	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
16.4	<i>Vigilante en Set de Rodaje</i>	2	Mes		560.000,0	1.120.000,0
	Horas Extras al 50%	2	Mes		123.199,9	246.399,9
16.5	<i>Paramédico-Rodaje</i>	2	Mes		350.000,0	700.000,0
16. TOTAL						4.659.257,0
17. MATERIAL VIRGEN						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad		Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
17.1	Negativo Cine 35 mm (5274)	126	Lata		302.892,0	*38.164.392,0
17.2	Cassettes Dat (60 min c/u)	25	Cassette		13.646,0	341.150,0
17.3	<i>Material Foto Fija</i>					
	Rollos Fotográficos (36) y Revelado	205	Rollo		16.880,0	3.460.400,0
17.4	Betacam (60 min c/u)	16	Cassette		21.755,0	348.080,0
17. TOTAL						42.314.022,0
18. LABORATORIO Y TRANSFERENCIA A VIDEO						
Cod.	Concepto	Cant	Unidad		Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
18.1	Revelado Negativo Color	50.400	Pie		*117,4	*5.916.960,0
18.2	Transferencia a Video	17	Hora		*258.280,0	*4.390.760,0
18.3	Títulos, Créditos y Alto Contraste	1	Paquete		1.761.000,0	*1.761.000,0
18.4	Efectos Ópticos Especiales	1	Paquete		10.073.871,0	*10.073.871,0
18.5	Primera Copia (Chequeo)	6.500	Pie		*469,6	*3.052.400,0
18.6	3 Copias Adicionales	19.500	Pie		*129,1	*2.518.230,0
18. TOTAL						27.713.221,0

19. MÚSICA					
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
19.1	<i>Sound Track</i>				
	Compositor	1	Paquete	23.480.000,0	*23.480.000,0
	Arreglista				
	Derechos de Autor				
19.2	Estudio de Grabación, Mezcla y Playback	1	Paquete	8.218.000,0	*8.218.000,0
19.3	Músicos, Cantante e Instrumentos	1	Paquete	7.044.000,0	*7.044.000,0
19.4	Mastering (en Nueva York)	1	Paquete	2.348.000,0	*2.348.000,0
	19. TOTAL				41.090.000,0
20. SONORIZACIÓN					
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
20.1	Ingeniero de Sonido	1	Paquete	1.000.000,0	1.000.000,0
20.2	Edición de Sonido en Pro-Tools y Efectos de Sonido	50	Hora	50.000,0	2.500.000,0
20.3	<i>Dolby Digital (en Argentina)</i>				
	Mezcla de Sonido	1	Paquete	35.220.000,0	*35.220.000,0
	Transcripción a Óptico				
20.4	Proyección a Doble Banda	2	Hora	17.000,0	34.000,0
20.5	Licencia Dolby Digital	1	Paquete	4.696.000,0	*4.696.000,0
	20. TOTAL				43.450.000,0
21. MONTAJE					
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
21.1	<i>Compaginación de Película</i>				
	Compaginador	1	Paquete	3.522.000,0	*3.522.000,0
	Asistente de Compaginación				
	Corte de Negativo				
	Sala de Compaginación				
	21. TOTAL				3.522.000,0

22. EDICIÓN EN VIDEO					
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
22.1	Editor, Digitalización y Edición en AVID	368	Hora	25.000,0	9.200.000,0
22. TOTAL					9.200.000,0
23. PROMOCIÓN Y LANZAMIENTO					
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
23.1	Trailer para Cine y Televisión	1	Paquete	1.700.000,0	1.700.000,0
23.2	Carteles-Afiches	1	Paquete	1.371.000,0	1.371.000,0
23.3	Press-Book	1	Paquete	1.000.000,0	1.000.000,0
23.4	Fotografías Cartelera	1	Paquete	1.350.000,0	1.350.000,0
23.5	Arte Publicitario	1	Paquete	1.550.000,0	1.550.000,0
23.6	Jefe de Prensa	4	Mes	1.000.000,0	4.000.000,0
23.7	Recepciones Promocionales	1	Paquete	2.000.000,0	2.000.000,0
23. TOTAL					12.971.000,0
24. SEGUROS Y MISCELÁNEOS					
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
24.1	Accidentes Personales	1	Paquete	621.420,0	621.420,0
24.2	Riesgos Especiales	1	Paquete	4.646.586,3	*4.646.586,3
24.3	Gastos misceláneos	1	Paquete	1.000.000,0	1.000.000,0
24. TOTAL					6.268.006,3
25. PRESTACIONES SOCIALES DE PERSONAL FIJO					
Cod.	Concepto	Cant	Unidad	Precio Unitario (Bs)	Precio Total (Bs)
25.1	Secretaria Administrativa	8	Mes	79.074,2	632.593,3
25.2	Motorizado	8	Mes	24.710,7	197.685,2
25.3	Mantenimiento de Oficina	8	Mes	29.652,8	237.222,3
25. TOTAL					1.067.500,8