

Introducción a la producción audiovisual

Jorge Manuel Mutis Durán

Editorial
UMB

INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Jorge Manuel Mutis Durán

Introducción a la producción audiovisual. / Jorge Manuel Mutis Durán - Bogotá: Universidad Manuela Beltrán, 2018.

132 p.: ilustraciones, gráficas, tablas ; [versión electrónica]

Incluye bibliografía

ISBN: 978-958-5467-16-3

1. Guiones cinematográficos 2. Cine – Producción y Dirección
3. Industria Cinematográfica. i. Mutis Duran, Jorge Manuel ii. Suárez Puerta, Bianca, ed.

791.43 cd 23 ed.

CO-BoFUM

Catalogación en la Publicación – Universidad Manuela Beltrán

Corrección de estilo: Samantha Luis Román

Diagramación: Robinson Hernández Torres

Diseño de portada: Robinson Hernández Torres

Fotografía de portada: “Escritorio de un joven productor” 2018, autor Daniel Monje Abril.

Editora: Bianca Suárez Puerta

Comité Editorial:

Carlos Collazos Morales

Deivis Cortés Pulido

Diego Reyes Cancino

Ricardo Méndez Morales

José Pérez

Evaluadores

Henry Caicedo Caicedo

Sindy López Palacino



Atribución - No comercial - Compartir igual.

Hecho en Colombia.

Introducción a la producción audiovisual

Jorge Manuel Mutis Durán

Vicerrectoría de Investigaciones

Facultad de Artes

Programa de Cine y Televisión

Universidad Manuela Beltrán

ÍNDICE

Presentación	7
Introducción	9
Desarrollo de proyecto	11
1.1. De la idea al guion literario	12
1.1.1. Idea, argumento, tratamiento, Escaleta, sinopsis, historia en breve (<i>story line</i>)	12
1.1.2. Características del guion literario.	
Ejemplos	20
1.2. Presupuesto	32
1.3. Derechos de autor	49
1.4. Recursos humanos y financiación	51
1.4.1. El productor, el guionista y el director	51
1.4.2. Fuentes de financiación	53
Preproducción	57
2.1. El guion técnico	60
2.2. El guion dibujado	67
2.3. Documentos de producción	71
2.3.1. Desglose de producción	71
2.3.2. Planos de escenarios o locaciones	73
2.3.3. Plan de rodaje	74
2.3.4. Otros formatos	75
Producción	77
3.1. Construcción de decorados y/o adecuación de locaciones	78
3.2. Recursos de producción	80

3.2.1. Personal de realización	80
3.2.2. Personal administrativo y de producción	83
3.2.3. Locaciones	84
3.2.4. Equipamiento técnico y logístico	86
3.2.5. Otros.	88
3.3. Revisión de material	89
Posproducción	90
4.1. Montaje o edición	92
4.2. Sonido de posproducción	94
4.3. Copia final o máster	97
4.4. Formatos, equipos y cargos	99
Circulación	102
Preservación	108
Glosario	111
Bibliografía	114
Anexos	119
Resumen diagramado	129

PRESENTACIÓN

A pesar de la gran cantidad de manuales de producción que se han escrito, no son frecuentes los creados a partir del contexto colombiano actual en el que se realizan las obras audiovisuales.

Hace algunas décadas, las personas que se interesaban en formarse en producción de cine y televisión debían estudiar en el exterior, en los países donde se contaba con una filmografía extensa y respetada. Este flujo hacia el extranjero tuvo como efecto que, a su regreso, los nuevos profesionales trajeran consigo concepciones industriales de cada uno de los países en los que habían estudiado, produciendo en nuestros medios una curiosa colcha de retazos en la manera de enfocar el quehacer audiovisual; por esta razón es posible, aún hoy, encontrar en nuestro léxico técnico voces provenientes de diversos idiomas, de tal suerte que no existe todavía un consenso sobre los nombres, e incluso las funciones, de todos los cargos en una producción audiovisual.

En la actualidad, el sector audiovisual posee, en el país, un elevado nivel técnico en su producción. Esto se debe tanto a la labor de los centros de formación audiovisual, como al trabajo industrial constante de la televisión colombiana, a los retos comerciales de la publicidad y al resurgimiento del cine nacional. La extensa realización audiovisual abarca el cine, la televisión pública y privada, los canales regionales, los videos institucionales, los videos musicales, las producciones web e iniciativas completamente independientes.

Es tiempo, entonces, de que empecemos a mirar nuestras obras desde una perspectiva endógena, con raíces en el suelo de nuestra experiencia. La forma de ver la producción está íntimamente relacionada con la manera de entender el audiovisual mismo. Este es el punto de partida del presente trabajo.

Las obras audiovisuales poseen un espectro muy amplio que involucra realidades completamente diversas y hasta contradictorias. Debemos entonces advertir que no ahondaremos en los procesos de realización audiovisual llevados a cabo industrialmente, como los de la televisión privada; nos dirigimos a los nuevos realizadores que de forma independiente desean adelantar trabajos audiovisuales.

Es nuestro propósito que este texto sirva de referencia para aquellas personas, especialmente estudiantes en el campo del audiovisual, que se encuentran en los primeros estadios del quehacer de la producción. Debiera ayudarles a comprender y a organizar la información y las discusiones esenciales del proceso de realización de una obra audiovisual, con los recursos con los que habitualmente se cuenta hoy en día.

INTRODUCCIÓN

La producción es un proceso. Esto quiere decir que se desarrolla a través del tiempo, siguiendo etapas claramente diferenciadas entre sí. Hasta hace poco se hablaba de tres: preproducción, producción y posproducción, que corresponden a la planeación de la obra, la recolección de imágenes y sonidos en campo, y finalmente, a las tareas de ordenamiento y pulimento final. Actualmente se prefiere dividir el proceso en cuatro. A la etapa de preproducción, aquella en la que se resuelven los temas logísticos del rodaje, se le ha antepuesto otra: el desarrollo de proyecto. En este período se escribe el guion, se establecen las dimensiones de la obra que se pretende realizar y se viabiliza su concreción.

Introducción a la Producción Audiovisual sigue el proceso de producción, como lo anticipamos en la presentación, inmerso en el contexto colombiano y, al mismo tiempo, fuera del ámbito industrial. De esta manera, la terminología, los ejemplos que utilizamos y el alcance de la presente publicación, están dirigidos a aquellas personas que desean emprender el camino de productores en Colombia. Derrotero difícil, es verdad, debido tanto a condiciones del mercado como a la tendencia, muchas veces necia y estéril, de repetir formatos extranjeros. Sin embargo, de aquí se desprende que este libro sea un material oportuno en la formación de los estudiantes que inician su recorrido en el aprendizaje feliz de los misterios de convertir una idea en una obra viva.

Al final, hemos colocado un pequeño glosario de los términos mencionados, mas no definidos, dentro del texto; en el cuerpo del libro, se identificarán con **negrilla**. Ya que nos dirigimos a potenciales productores, no hacemos énfasis en equipamientos sino en el arte de convertir en un hecho concreto, es decir la obra, lo que al comienzo parecían vanas ilusiones.

DESARROLLO DE PROYECTO

El desarrollo de proyecto es una etapa que comprende desde la concepción inicial de la obra audiovisual, hasta el momento en que se está listo para comprometer la producción. Este es un proceso que, al mismo tiempo, va concretando aspectos creativos, técnicos, económicos e incluso legales, al punto de dejar un proyecto en capacidad de ser realizado.

1.1. De la idea al guion literario

1.1.1. Idea, argumento, tratamiento, escaleta, sinopsis, historia en breve (*story line*)

Las ideas que detonan la creación de una obra audiovisual tienen innumerables orígenes. Pueden estar inspiradas en una fugaz escena callejera, como *La primera noche* (2003) de Luis Alberto Restrepo, o en algo tan complejo como una novela. En la televisión colombiana ha sido tradicional, desde su fundación, adaptar obras de la literatura nacional; en 1976, RTI Televisión presentó la primera realización colombiana de gran envergadura: *La mala hora* de Gabriel García Márquez. Obras de Tomás Carrasquilla, Pedro Gómez Valderrama, José Eustasio Rivera, Jorge Isaacs y muchos otros, han sido convertidas en series o especiales de televisión. También, han llegado al cine varias novelas como, por ejemplo, *Rosario Tijeras* (Emilio Maillé, 2005), adaptación de la novela homónima de Jorge Franco, *Roa* (Andrés Baiz, 2012), basada en la novela *El crimen del siglo* de Miguel Torres, y *Que viva la música* (Carlos Moreno, 2015), adaptación de la novela homónima de Andrés Caicedo. Existen, además, influjos de canciones (*El día*

que me quieras, Sergio Dow, 1987), sucesos de conocimiento público (*La toma de la embajada*, Ciro Durán, 2000), o ficciones a partir de estos hechos (*Siempre viva*, Klych López, 2015), entre muchas otras fuentes.

Una *idea* debe contener el o los factores que harán germinar la obra; de alguna forma, esta ya tiene vida. Veamos a continuación algunos extractos de una entrevista realizada a Alexandra Cardona, guionista de *Confesión a Laura* (Jaime Osorio, 1990), película que cuenta la historia de una relación entre dos personajes (interpretados por Gustavo Londoño y Vicky Hernández), forzados a permanecer encerrados debido a los acontecimientos del 9 de abril en Bogotá:

...hay una situación externa... que obliga a estos personajes a permanecer encerrados y que va a producir una transformación en ellos. Una situación que al mismo tiempo va afectar el país.

...me concentré en el *encierro*: si nosotros tenemos que estar aquí tres días encerrados, las cosas van a cambiar muchísimo: aflójese el saco, póngase cómodo, todas esas cosas que pasan en *Confesión a Laura*.

...el otro elemento, el tercero, es una imagen que está reproducida en la película: desde la ventana de un apartamento, desde la que se puede ver la del frente, vemos a dos personas en los extremos de un sofá. Pero cuando hacemos el contraplano, cuando vemos desde el interior del apartamento, descubrimos que del muro para

abajo realmente tienen un juego de coquetería, se están tocando las manos, los pies. (Cardona, 2010)

Autores y productores deben aprender a juzgar si una idea es apta para generar una obra audiovisual (ver más adelante “historia en breve”). Dejemos bien en claro que el proceso que vamos a describir a continuación no es un camino obligatorio, sino más bien uno usual.

Es posible que desde la concepción de una idea se pueda seguir directamente a la etapa de producción; piénsese, por ejemplo, en una obra que decidiera salir a la calle a filmar lo que se encontrara a su paso sin la necesidad de un guion preestablecido (obras de este tipo fueron imaginadas y realizadas desde que el director soviético Dziga Vértov formuló el *cine-ojo*, a comienzos del siglo pasado).

De aquel fogonazo inicial que dispara la obra audiovisual, la idea, se pasa a una descripción literaria que se asemeja a un cuento: el *argumento*. Veamos un ejemplo:

Una mujer (Vega) se muda a un nuevo apartamento. Como ha quedado muy nerviosa, ya que su novio sufrió un grave accidente en un atentado durante una manifestación en contra de las corridas de toros, instala un sistema de cámaras de video. En el mismo piso hay dos apartamentos más, uno ocupado por una pareja que tiene un perro, el otro por una mujer. A esta última la visita una joven llamada Tulipán.

Un día Vega observa por la mirilla de la puerta cómo Tulipán espera a que su amiga, la vecina, le abra. Tulipán se da cuenta que está siendo observada y se dirige a la puerta de Vega y le habla mirando a la mirilla. Ya le han contado quién se mudó y trata de generarle confianza...

Hemos escrito este texto con base en la película *Al final del espectro* (Juan Felipe Orozco, 2006), cuyos autores del guion fueron, el mismo director y su hermano Carlos Esteban Orozco. Partiendo de esta reconstrucción, señalemos algunos de los aspectos esenciales de la escritura de un argumento.

En primer lugar, resaltemos la forma en la que se manejan los tiempos narrativos. Las acciones suceden siempre en el presente: “se muda”, “instala”, “observa”, “se dirige”, etc. Sin embargo, se habrá notado que, en algunas ocasiones, también se utiliza el tiempo pasado; tal es el caso del comienzo del texto: “cuyo novio sufrió un grave accidente en un atentado”, o más adelante: “Ya le han contado”. Se refieren a hechos que sucedieron en un tiempo anterior a la acción presentada en la escena y que el espectador, o bien ya conoce, o conocerá más adelante. Un recurso muy frecuente que se utiliza en este tipo de casos es el **flash-back** (*Al final del espectro* usa otro recurso: unas grabaciones que la protagonista ve en su apartamento).

Segundo, los diálogos habitualmente no se escriben en el argumento. Quizás una frase o un diálogo corto de mucha importancia para la historia, pero no más.

Tercero, se presentan los personajes, los escenarios y las acciones. En el argumento que presentamos, pudimos haber agregado, por ejemplo, datos como la edad aproximada de los personajes, alguna información de su apariencia física y de sus rasgos psicológicos, o anotar las características del apartamento y del corredor donde suceden las acciones. Sin embargo, no debe perderse de vista que el argumento es un texto que no solo es de ayuda para el guionista, sino que también puede ser leído por otros; es decir, no deben dejarse de lado ni la claridad ni la síntesis.

El *tratamiento* puede ser entendido como un sinónimo de argumento (en inglés a este último se le denomina *treatment*); es además un término útil para referirse a una descripción de la obra audiovisual, en especial cuando no es argumental, como en el caso de los documentales.

Imaginemos un tratamiento para un documental hipotético:

Se comenzará por mostrar lugares que han cambiado poco o nada en la ciudad de Viena desde el siglo XIX. Lugares por los que con seguridad transitó Franz Schubert. Las imágenes serán acompañadas por uno de los lieder del compositor, como si recreáramos el ambiente que él habitaba recorrer. En un punto, el narrador contará que la obra de Schubert era muy popular en su época. Al llegar a la casa en que nació, nos informará que su origen fue modesto...

Como se puede apreciar, aquí se han omitido muchos detalles: el texto específico que leerá el narrador y las imágenes precisas que se utilizarán. Sin embargo, se ha logrado describir el aspecto general y la intencionalidad de la obra final.

La *escaleta* es un paso intermedio entre el argumento (o tratamiento) y el guion literario. En ella se divide la historia en **escenas** o **secuencias** en el orden que será contada en el guion, pero de forma escueta. Recreemos un fragmento de una posible escaleta para *Al final del espectro*:

1. Ext. Edificio Vega

Vega llega con su Padre al edificio.

2. Int. Apartamento Vega. Habitación

Vega y su Padre entran a la habitación. Mientras descargan las maletas, el Padre le habla a su hija acerca de la seguridad de este apartamento, y también le comenta que le parece demasiado la instalación de cámaras por todas partes. Después de que su Padre se va, Vega comienza a instalar los equipos de video.

En el ejemplo podrán notarse varios aspectos relevantes. Primero, se identifican las escenas o secuencias; segundo, el orden de las acciones es estrictamente el que se planea para la obra final; tercero, el tiempo narrativo es *en presente*; cuarto, las descripciones son sucintas, aunque también es posible ampliar la descripción de personajes y lugares o recurrir a un texto aparte en el que se amplíe esta información. Si comparamos la escaleta con el argumento, observamos que no comienzan por el mismo punto; la diferencia se halla en que, en el argumento, por un lado, se suprimieron las acciones menores, como la llegada de la protagonista con su padre, y por otro, se modificó levemente el orden en que los acontecimientos son presentados. Mientras

que allí se ha colocado el accidente del novio al comienzo, el espectador se va enterar de esto en una escena posterior en la que Vega coloca unos casetes con una grabación realizada en el momento del atentado. Asimismo, cuando Tulipán se acerca a la mirilla y le habla a Vega con seguridad, sabiendo que es ella quien está detrás de la puerta, el argumento afirma que le contaron que se había mudado. De esta forma dos acontecimientos pasados, el accidente y el conocimiento de Tulipán sobre la nueva inquilina, son presentados al espectador en la película y, por ende, en la escaleta en tiempo presente, aunque con mecanismos diferentes: uno con imágenes (en los casetes que están siendo visionados) y el otro con un parlamento (cuando le cuentan a Tulipán acerca de Vega).

La *sinopsis* es en principio posterior a la escritura del argumento, del tratamiento o del guion literario y aun de la realización de la obra audiovisual, lo cual no excluye la posibilidad de escribir un argumento breve como inicio del desarrollo del argumento propiamente dicho. La sinopsis no se trata, como habitualmente se cree, de una presentación; se escribe para contar, de manera rápida, la historia. Su tamaño puede abarcar desde un párrafo hasta un par de páginas, sin embargo, con una cuartilla suele ser suficiente.

He aquí la sinopsis escrita por Emilio García Riera en *Historia Documental del Cine Mexicano*, de la película *La perla* (Emilio Fernández, 1945), basada en el libro homónimo de John Steinbeck y protagonizada por Pedro Armendáriz y María Helena Márquez:

Como si el mar encrespado no fuera suficiente calamidad, un alacrán pica al bebé del humilde pescador Quino y su esposa Juana. A estos no los quiere recibir un mercantilizado médico extranjero que detesta los indios y ama con morbo a las perlas, pero el niño se alivia gracias a una curandera. Guiado por un presentimiento, Quino se lanza a bucear y encuentra una enorme perla. Por encargo de un tratante, hermano del doctor, dos esbirros emborrachan a Quino e intentan sin éxito quitarle la perla. El tratante ofrece muy poco dinero a Quino por la perla y el pescador no quiere venderla. Tratan de matar a Quino; Juana, inquieta por ello, va a lanzar la perla al mar, pero su marido la golpea y, después, enfrenta con éxito a los esbirros, que lo atacan en la playa. Quino huye con Juana y el niño a través de unos pantanos. Los siguen el tratante con dos tarahumaras rastreadores por una parte, y por la otra, el doctor con un sabueso. Estos –el médico y el perro– son muertos a tiros por el tratante. Juana desfallece, pero Quino protege con trapos sus pies ensangrentados y la hace seguir. Atraviesan el desierto, pero son al fin sitiados en un peñasco. Al llegar la noche, los tarahumaras se asustan y se van. El tratante mata de un escopetazo al niño antes de ser acuchillado por Quino. Éste y Juana regresan al pueblo y arrojan la perla al mar. (García Riera, 1997, p. 291)

García Riera se detiene en los puntos claves de la historia y da muy pocas señales emocionales o conceptuales: “Como si el mar encrespado no fuera suficiente calamidad” o “un mercantilizado médico extranjero que detesta los indios y ama con morbo a las

perlas". La narración va de principio a fin y no incluye frases imprecisas como "después de muchas aventuras", o vagamente interpretativas como "reflejando la realidad de este país", oraciones bastante frecuentes en sinopsis mal escritas. También, como puede observarse, el autor cuenta el final. La sinopsis a la que nos referimos es diferente a la utilizada para fines publicitarios, ya que resume el todo, sin ocultar los giros esenciales de la historia, ni su desenlace.

Finalmente, se encuentra la *historia en breve* o *story line*. Se trata de un resumen muy concentrado de la historia que, como su nombre en inglés lo sugiere, puede caber en una sola línea. Suele ser utilizada para presentar la obra de forma rápida ante personas que potencialmente puedan apoyarla. Para *La perla* podríamos proponer esta:

Un pescador indígena halla una gigantesca perla que despierta la codicia de otros, por lo que debe huir con su esposa y su bebé, perseguido implacablemente hasta el punto que se ve obligado a matar a sus perseguidores, no sin que antes uno de ellos mate al niño.

1.1.2. Características del guion literario. Ejemplos

Al igual que la escaleta, el guion literario divide la historia en escenas o secuencias, no obstante, en este último, las descripciones son más detalladas e incluyen los diálogos. En el guion literario confluyen los siguientes aspectos, los cuales en su mayoría ya hemos mencionado atrás:

1. Orden de las acciones según se planea que estén en la obra finalizada.
2. Narración en presente.
3. Presentación de los escenarios.
4. Presentación de personajes.
5. Descripción de las acciones.
6. Diálogos.

Existen diferentes formatos de presentación para el guion literario; enseguida veremos los dos más utilizados en Colombia. Cabe anotar que, actualmente es usual recurrir a programas especialmente diseñados para la escritura de guiones.

En primera instancia, tenemos el formato para cine, también usado en televisión. Se utiliza hoja tamaño carta, impreso en una sola cara, en tipo de letra arial de 12 puntos y espacio de 1,5.

1. INT. OFICINA. DÍA

Un hombre de unos 55 años, el SEÑOR GONZÁLEZ, elegantemente vestido, mira unos papeles en su gran escritorio. La oficina tiene un pesado estilo clásico: madera oscura, cuadros originales de paisajes mitológicos, estatuillas. Su secretaria, JOSEFINA, entra y cierra la puerta tras de sí.

JOSEFINA

(Turbada)

Jefe, no sé qué hacer con el señor Morales, el músico.

SEÑOR GONZÁLEZ

(Sorprendido)

¿Continúa aquí? (PAUSA) No quiero ser grosero con él. Ya le di a entender de mil maneras que no quiero patrocinar su sinfonía. (PAUSA). Dígale que siga, por favor.

2. EXT. EDIFICIO. DÍA

ADRIANA, una bella mujer de unos 30 años, pelo rubio y ojos claros, lee el periódico en una banca frente al lujoso edificio de oficinas en el cual se desarrolla la escena anterior. En la sección cultural se ve la foto de Luis Morales y se lee el titular “Un compositor contra el mundo”. Preocupada mira al edificio y luego deja que la mirada vague por el cielo.

3. INT. HABITACIÓN LUIS. NOCHE (Flash back)

ADRIANA y LUIS desnudos en la cama conversan. LUIS es un hombre no muy atractivo de unos 47 años.

ADRIANA

Luis, no es posible que un hombre como tú tenga que implorar a esos ricos.

LUIS

Creo que el señor González a pesar de ser muy rico y poderoso es un buen hombre.

ADRIANA se levanta y con pudor instintivo se coloca una bata y se dirige al baño.

ADRIANA

Eres demasiado ingenuo Luis. El tal señor González no estaría en la posición que se encuentra, ni tendría el montón de dinero que tiene si no fuera un mal hombre.

LUIS

Creo que por ese camino vamos a terminar hablando de la revolución social otra vez, y ya sabes que pienso que...

ADRIANA

(Interrumpiéndolo)

No, no. En este caso es un asunto de dignidad. Más aún, de claridad sobre lo que tu arte significa...

Veamos cuáles son las características de este formato, muy usado internacionalmente. En primer lugar, tenemos el encabezado de la escena; aquí hemos escogido escribirlo en mayúsculas y subrayado, pero también es frecuente que sea en altas y bajas y negrilla, o en mayúsculas sin subrayado. Después del número de la escena o secuencia, viene la indicación EXT o INT que corresponde a exterior o interior respectivamente; en algunos casos es posible omitirla, ya que los escenarios tienden a indicar por sí mismos si son en exterior o interior. Sigue el nombre con el que se describe el escenario en el que toma lugar la acción, este nombre debe ser consistente a lo largo de todo el guion: si en esta historia llegara a haber otra oficina, habría que distinguirlas, por ejemplo, llamándolas por el nombre de sus usuarios o de la entidad a la que pertenezcan. Luego se indica DÍA o NOCHE, que son los dos tipos básicos de iluminación, importantes por el carácter que le imprimen a la escena, y para el diseño de luces del rodaje. Es posible colocar otras opciones como “atardecer”, pero en general es suficiente con la indicación de si es de día o de noche. Tampoco se acostumbra señalar la hora. Finalmente, como puede verse en la escena 3, se escriben anotaciones mayores, usualmente relacionadas con los tiempos de la narración; en este caso se indica que la escena 3 sucedió antes que las escenas 1 y 2, que es lo que quiere decir *flash back*. Cuando una narración ocurre en distintos años, se coloca, en esta parte, la fecha o la época a la que pertenece (1807 o “antes de la Independencia”). También es frecuente señalar aquí cambios importantes de lugar, como en los guiones que narran historias en diversas ciudades (Bogotá, Madrid).

Debajo del encabezado viene la descripción de la escena, que incluye la presentación breve de personajes y escenarios, y la descripción de las acciones. Es posible contar con un documento aparte en el que se profundice más sobre los personajes y escenarios, pero no es raro que con la descripción en el guion literario sea suficiente. Asimismo, es habitual escribir en mayúsculas los nombres de los personajes en escena y en altas y bajas los que no lo están; este es el caso de la escena 2, cuando se menciona a Luis Morales porque aparece en el periódico, pero no está presente en la escena. La razón es que, de esta forma se visualiza fácilmente qué personajes y, por lo tanto, qué actores se necesitan en la filmación o grabación. Por el mismo motivo, algunos guionistas acostumbran escribir, también en mayúsculas, los elementos de ambientación y utilería esenciales en la narración; en la escena 2, por ejemplo, escribirían PERIÓDICO.

Posteriormente se colocan los diálogos que, como se puede observar en el guion, llevan márgenes distintos al resto del texto con el fin de que se destaquen y puedan ser leídos con facilidad por actores y personal en el **set** de rodaje. Es importante distinguir entre el parlamento y las indicaciones especiales para su entonación o movimientos específicos; aquí hemos optado por la utilización del paréntesis y las mayúsculas debajo del nombre del personaje, para el primer caso, y en medio del parlamento, para el segundo.

La descripción lógica de una escena es la siguiente: 1) presentación de personajes y escenarios; y 2) descripción de la acción y diálogos a medida que van tomando lugar. Es muy molesto

cuando se describe primero toda la acción y luego se colocan los diálogos.

Veamos ahora el formato para televisión, el cual, también se emplea en videos institucionales. Se utiliza hoja tamaño oficio, impreso en una sola cara, en letra arial de 12 puntos y espacio sencillo.

EJEMPLO 1. ARGUMENTAL

ESC. 1. EXT. JARDÍN. DÍA

UNOS NIÑOS JUEGAN
MIENTRAS SUS MAMÁS
CONVERSAN. UN
HOMBRE DE UNOS
40 AÑOS SE ACERCA
LENTAMENTE. AMALIA,
UNA DE LAS SEÑORAS, LO
VE Y LE HABLA A ESTER
QUE SE ENCUENTRA A
SU LADO

AMALIA

Míralo. Ahí está otra vez.
Viene algunos días siempre
a esta hora. Es como si
buscara a alguien.

ESTER

Yo oí hablar acerca de
una mujer y su hijo que
desaparecieron hace años
en este parque.

LAS DOS MUJERES
SE MIRAN Y LUEGO

VOLTEAN A VER AL
HOMBRE PERO ÉL YA HA
DESAPARECIDO.

EJEMPLO 2. INSTITUCIONAL

SEC. 1. BOGOTÁ. EXT. DÍA

VEMOS VARIAS
IMÁGENES QUE MEZCLAN
DIVERSAS ZONAS DE
LA CIUDAD: SECTOR
COLONIAL, EDIFICIOS
DE LOS CUARENTA,
TORRES MODERNAS,
URBANIZACIONES,
SEGUIDAS DE PARQUES,
FUENTES Y HUMEDALES.

Rap "Mi Ciudad"

SEC. 2. TOMA AÉREA BOGOTÁ. DÍA.

SE RECORRE UNA ZONA
DENSAMENTE POBLADA
DE LA CIUDAD.

NARRADOR

Bogotá cuenta hoy con más de siete millones de habitantes y es la ciudad más extensa del país. La movilidad de todas estas personas presenta grandes retos.

SEC. 3. AVENIDA BOYACÁ. DÍA.

DESDE UN PUENTE
PEATONAL SE VE
TRANSITAR UNA
GRAN CANTIDAD DE
VEHÍCULOS.

CIUDADANO (OFF)

Todos los días tomo la Avenida Boyacá. Vengo desde la calle 127....

Como puede verse, la característica principal de este tipo de guion es que divide el texto en dos columnas; en la columna de la izquierda se coloca la descripción de imagen (**video**) y en la derecha, de sonido (**audio**). El ejemplo 1 es el más usual, en lo que se refiere a intercalar diálogo y descripción de acciones. En el caso del ejemplo de un video institucional, es factible colocar frente a frente las indicaciones de video y audio, aunque visualmente puede llegar a ser un poco confuso.

Si bien, para profundizar en la dimensión dramática de los guiones, remitimos a los textos especializados (ejemplos de los cuales se citan en la bibliografía de este libro), de ellos debemos hacer unos comentarios desde el punto de vista de la producción.

En primer lugar, enfatizamos la importancia del guion como elemento básico para echar a andar un proyecto. Por lo tanto, es evidente que su consistencia y claridad son indispensables; en él se apoyan con bastante frecuencia las discusiones sobre el futuro de la obra audiovisual. En el guion no solo se pueden predecir los aspectos de carácter artístico, sino también los técnicos, los económicos (ver apartado de presupuesto) y los de orden legal, como en el tema de derechos de autor, que tratamos más adelante.

Un guion señala el camino que seguirá la realización de la obra, pero también es una estructura en constante cambio. Es común que se realicen varias versiones de un guion, tanto en las etapas de desarrollo y preproducción (no es raro que haya veinte), como durante el rodaje, e inclusive, en la posproducción.

Resulta evidente que toda persona involucrada en la producción audiovisual debe conocer con propiedad la estructura y la potencialidad de un guion. Asimismo, es importante que sepa ver en él su capacidad para prefigurar la obra que se va a realizar y su complejidad, pero también debe entender que no incluye aspectos como el trabajo del director ni el conjunto audiovisual final. Un guion puede comprenderse como un manifiesto de intenciones; la obra en sí, solo surgirá en el rodaje y el **montaje**. El productor tiene que saber descubrir en el guion todas las implicaciones para su realización y su posterior circulación entre los públicos elegidos.

1.2. Presupuesto

Podríamos decir que un proyecto audiovisual está plenamente definido cuando se tiene un guion y su respectivo presupuesto. Por ello, es necesario conocer con antelación los requerimientos económicos del proyecto, sin los cuales sería imposible realizarlo.

Para calcular los gastos de un proyecto se requiere de la consideración de varios aspectos. En primer lugar, se encuentra la obvia imposibilidad de preverlo todo; los cambios posteriores pueden surgir tanto fortuitamente como por variaciones deliberadas en la producción o posproducción. No debe olvidarse que la realización de una obra audiovisual consiste en una idea que se concretiza por puro deseo de sus creadores y, por lo tanto, representa una aventura particular a lo desconocido.

Segundo, existe una inmensa gama de opciones para adelantar un proyecto dado. Es decir, siempre habrá diversas posibilidades en aspectos concretos: diferentes tipos de cámaras, diversas **locaciones**, actores potenciales, ofertas de hospedaje y alimentación, etcétera. Súmese a esto la capacidad de negociación; existen muchas formas de obtener mejores precios, por ejemplo, aprovechando los descuentos que se pueden obtener por número de usuarios en hospedaje, transporte y alimentación, o realizando canjes (ver más adelante posicionamiento de productos).

La capacidad de planeación también es crucial. Optimizar recursos es una necesidad fundamental para todo proyecto, tanto de bajo como de elevado costo; no es solo cosa de gastar menos, sino que se trata de obtener las mejores condiciones para un proyecto con los recursos con que cuenta la producción. Un ejemplo típico lo representan las locaciones; en principio se debe realizar el rodaje en los lugares que no impliquen costos innecesarios, como altos pagos por uso, hospedaje o transporte. Sin embargo, no se puede sacrificar el carácter de la obra recurriendo a una locación equivocada; por ello, se deben lograr negociaciones que permitan a la producción utilizar los espacios que más le convengan.

Presupuestar una obra audiovisual no es una tarea difícil ya que para su realización basta con la utilización del sentido común; sin embargo, como podría deducirse de lo dicho hasta ahora, la experiencia es un elemento invaluable al momento de prever el rumbo que tomará la producción.

Es fácil encontrar muchos tipos de formatos de presupuesto que, desde luego, varían según las características de la obra que

se vaya a realizar, estos pueden ser muy complejos y detallados o, por el contrario, sencillos. En ellos debe contemplarse cualquier aspecto que genere un costo, como es el caso de equipos, materiales fungibles, honorarios, seguros, transportes, alimentación, hospedaje, entre otros. Y obviamente debe realizarse de manera organizada.

Existe un tipo de formato que divide los gastos estrictamente por etapas: desarrollo, preproducción, producción, posproducción, y promoción. Otros prefieren incluir, además, en capítulos separados, los conceptos de honorarios y gastos administrativos. En el caso de que el presupuesto sea para una coproducción, hay varias formas de mostrar la distribución de gastos entre los coproductores, por ejemplo, añadiendo columnas separadas para cada uno de ellos.

Presentamos, a continuación, un modelo elaborado por la Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura que incluye, con buen detalle, los rubros necesarios para una obra cinematográfica. En una obra modesta puede parecer excesivo, en cambio resulta resumido para un largometraje de gran envergadura.

PRESUPUESTO MODELO FICCIÓN						
COD.	Ítem	Unidad	Canti- dad	Valor Total en pesos	Total rubro en pesos	Sub- to- tales en pe- sos
1	GASTOS GENER- ALES (todas las etapas)					
1.1	SEGUROS, ASPEC- TOS JURÍDICOS Y FINANCIEROS					
1.1.1	Asesoría legal y gastos legales					
1.1.2	Gastos fiduciaria					
1.1.3	Gastos de timbre y notaría					
1.1.4	Gastos de gravámenes financi- eros, transacciones, transferencias ban- carias y otras					
1.1.5	Seguros de respon- sabilidad civil					
1.1.6	Seguros de equipos					
1.1.7	Póliza de cumplim- iento					
1.2	GASTOS ADMIN- ISTRATIVOS Y DE OFICINA					

1.2.1	Arriendo oficina					
1.2.2	Servicios públicos (luz, agua, gas)					
1.2.3	Teléfono fijo					
1.2.4	Telefonía móvil					
1.2.5	Gastos de conexión a internet					
1.2.6	Insumos de oficina					
1.3	PERSONAL ADMINISTRATIVO Y SERVICIOS					
1.3.1	Secretaria(s)					
1.3.2	Mensajero (s)					
1.3.3	Contador(es) y asistente contable					
1.3.4	Aseo y cafetería					
2	DESARROLLO					
2.1	GUION					
2.1.1	Adquisición de derechos de adaptación de obras literarias					
2.1.2	Adquisición de derechos de guion					
2.1.3	Honorarios de guionistas					
2.1.4	Asesorías/Script doctor					
2.1.5	Guion dibujado (<i>storyboard</i>)					
2.1.6	Traducciones					

2.1.7	Fotocopias guion / encuadernación					
2.2	PRODUCTORES					
2.2.1	Productor(es) ejecutivo(s)					
2.2.2	Asistente productor(es) ejecutivo(s)					
2.2.3	Jefe de desarrollo					
2.2.4	Tarifa productora					
2.3	GESTIÓN					
2.3.1	Elaboración piezas audiovisuales para la consecución de patrocinio/teaser					
2.3.2	Elaboración e impresión portafolio y piezas gráficas					
2.3.3	Gastos de representación, presentaciones a inversionistas etc.					
2.3.4	Inscripciones a talleres, festivales y mercados					
2.4	LOGÍSTICA					
2.4.1	Transporte personas terrestre					
2.4.2	Transporte personas aéreo					
2.4.3	Transporte personas fluvial					
2.4.4	Alimentación					
2.4.5	Alojamiento					

2.4.6	Gastos de viaje					
3	PREPRODUCCIÓN					
3.1	PRODUCTORES					
3.1.1	Gerente de producción					
3.1.2	Productor de línea					
3.1.3	Asistente(s) de producción					
3.2	PRODUCCIÓN DE CAMPO					
3.2.1	Productor de campo					
3.2.2	Asistente(s) de producción de campo					
3.3	DIRECCIÓN Y CA- BEZAS DE EQUIPO					
3.3.1	Director					
3.3.2	Director de fotografía					
3.3.3	Director de arte					
3.3.4	Sonidista					
3.4	CASTING					
3.4.1	Director de casting					
3.4.2	Asistente de casting					
3.4.3	Alquiler locaciones para casting					
3.5	ENSAYOS					
3.5.1	Pruebas maquillaje, vestuario y escenografía					
3.5.2	Alquiler locaciones para ensayo					

3.6	PRUEBAS CÁMARA					
3.6.1	Pruebas cámara					
3.7	LOGÍSTICA					
3.7.1	Transporte perso- nas y carga terrestre					
3.7.2	Transporte perso- nas y carga aéreo					
3.7.3	Transporte perso- nas y carga fluvial					
3.7.4	Alimentación					
3.7.5	Alojamiento					
3.7.6	Gastos de viaje					
4	PRODUCCIÓN					
4.1	PERSONAL DIREC- CIÓN					
4.1.1	Director(es)					
4.1.2	Asistente de direc- ción					
4.1.3	Otros asistentes de dirección					
4.1.4	Continuista (Script)					
4.1.5	Foto fija					
4.1.6	Detrás de cámaras					
4.1.7	Practicantes					
4.2	PERSONAL PRO- DUCCIÓN					
4.2.1	Coordinador de Producción					
4.2.2	Asistente coordina- dor de producción					

4.3	PERSONAL PRO- DUCCIÓN DE CAMPO					
4.3.1	Productor de campo					
4.3.2	Asistente de pro- ducción de campo					
4.3.3	Otros asistentes de producción de campo					
4.4	ELENCO					
4.4.1	Protagonicos					
4.4.2	Secundarios					
4.4.3	Figurantes					
4.4.4	Extras					
4.4.5	Dobles					
4.5	PERSONAL DE- PARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA					
4.5.1	Director de foto- grafía					
4.5.2	Operador de cá- mara					
4.5.3	Asistente de cámara I (foquista)					
4.5.4	Asistente de cámara II					
4.5.5	Asistente de cámara III (<i>Video assist</i>)					
4.5.6	Técnico de imagen digital (DIT)					
4.5.7	Luminotécnico (<i>Gaf- fer</i>)					
4.5.8	Asistente de luces I					

4.5.9	Asistente de luces II					
4.5.10	Otros asistentes de luces					
4.5.11	Maquinista					
4.5.12	Electricista					
4.5.13	Operador <i>Steady Cam</i>					
4.6	PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE					
4.6.1	Director de arte					
4.6.2	Asistente de arte I					
4.6.3	Otros asistentes de arte					
4.6.4	Productor de arte					
4.6.5	Coordinador de efectos especiales					
4.6.6	Escenógrafo					
4.6.7	Equipo de elaboración de escenografías					
4.6.8	Ambientador					
4.6.9	Asistente(s) de ambientación					
4.6.10	Utilero					
4.6.11	Asistente(s) de utilería					
4.6.12	Diseñador de vestuario					
4.6.13	Vestuarista					
4.6.14	Asistente(s) de vestuario					
4.6.15	Maquillador					

4.6.16	Asistente(s) de maquillaje					
4.7	PERSONAL DE- PARTAMENTO DE SONIDO					
4.7.1	Sonidista					
4.7.2	Asistente de sonido					
4.7.3	Microfonista					
4.8	EQUIPO DE RODA- JE, ACCESORIOS Y MATERIALES					
4.8.1	Alquiler Cámara y accesorios					
4.8.2	Alquiler óptica y accesorios					
4.8.3	Alquiler paquete de luces y <i>grip</i>					
4.8.4	Alquiler otros equipos (grúas, <i>jibs</i> , <i>dollies</i> , cabezas, <i>camera car</i> , monturas vehículos, otros)					
4.8.5	Alquiler planta o generador					
4.8.6	Material virgen (latas)					
4.8.7	Discos duros u otros medios de almacenamiento					
4.8.8	Compras misceláneas de rodaje, accesorios y materiales					

4.9	MATERIALES DE ARTE, ESCENO- GRAFÍA, UTILERÍA, MAQUILLAJE Y VESTUARIO					
4.9.1	FX (efectos especiales en escena: disparos, explosiones, juegos pirotécnicos, vehículos, etc.)					
4.9.2	Compras y alquileres ambientación (incluye vehículos en escena)					
4.9.3	Compras y alquileres escenografía					
4.9.4	Compras y alquileres utilería					
4.9.5	Compras y alquileres vestuario					
4.9.6	Compras y alquileres maquillaje					
4.10	MATERIALES DE SONIDO					
4.10.1	Alquiler paquete de sonido					
4.10.2	Compras misceláneas de sonido					
4.11	LOCACIONES					
4.11.1	Alquiler de locaciones					
4.11.2	Reparación y daños en locaciones					
4.12	LOGÍSTICA					

4.12.1	Transporte personas y carga terrestre					
4.12.2	Transporte personas y carga aéreo nacional					
4.12.3	Radios					
4.12.4	Enfermería y primeros auxilios					
4.12.5	Seguridad					
4.12.6	Alimentación					
4.12.7	Alojamiento equipo de rodaje y actores					
4.12.8	Lavandería equipo de rodaje y actores					
4.12.9	Cafetería					
4.12.10	Aseo, baños portátiles					
5	POSPRODUCCIÓN					
5.1	EDICIÓN					
5.1.1	Edición o montaje					
5.1.2	Asistente de edición I					
5.1.3	Otros asistentes de edición					
5.1.5	Alquiler de equipos de edición					
5.2	LABORATORIO					
5.2.1	Coordinador de postproducción					
5.2.2	Revelado negativo 16, 35mm.					
5.2.3	Telecine o transfer					

5.2.4	Digitalización o escáner en alta resolución					
5.2.5	Restauración y limpieza					
5.3	FINALIZACIÓN					
5.3.1	Conformación					
5.3.2	Corte de negativo					
5.3.3	Etalonaje o dosificado					
5.3.4	Interpositivo, Inter negativo					
5.3.5	Colorización					
5.3.6	Estereoscopía					
5.3.7	Subtitulación (subtitulación, subtitulación DCP, <i>spotting list</i> , traducciones)					
5.3.8	Composición (diseño de títulos y créditos)					
5.3.9	Efectos visuales					
5.3.10	Honorarios, materiales y procesos para el depósito legal					
5.4	DELIVERY					
5.4.1	Data to film					
5.4.2	Copia 0 y posteriores					
5.4.3	Codificación DCP - DCI					
5.4.4	Máster DCP					
5.4.5	Archivo máster (HDCamSR u otros)					

5.4.6	<i>Delivery</i> formatos varios					
5.5	SONIDO					
5.5.1	Montaje/edición de sonido					
5.5.2	Grabación y edición <i>foley</i> (incluye artista y sala)					
5.5.3	Doblaje					
5.5.4	Mezcla final y codificación (mezclador)					
5.5.5	Mezcla final y codificación (sala de Mezcla)					
5.5.6	Licencia codificación					
5.6	MÚSICA					
5.6.1	Derechos música original (composición y producción temas originales y música incidental)					
5.6.2	Estudio de grabación (alquiler, honorarios personal de estudio, otros)					
5.6.3	Honorarios músicos (intérpretes)					
5.6.4	Derechos temas musicales existentes					
5.7	TRÁILER					
5.7.1	Elaboración tráiler					
5.8	LOGÍSTICA					

5.8.1	Transporte personas aéreo nacional o internacional					
5.8.2	Gastos de envío					
5.8.3	Alojamiento nacional o internacional					
5.8.4	Gastos de viaje					
6	PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN					
6.1	COPIAS					
6.1.1	Copias para exhibición tráiler					
6.1.2	Copias para exhibición película					
6.1.3	Flete transporte copias tráiler y película					
6.1.4	Gastos de aduana					
6.1.5	Clasificación película					
6.2	PUBLICIDAD Y PAUTA					
6.2.1	Publicidad y/o pauta medios impresos (periódicos y revistas)					
6.2.2	Publicidad y/o pauta en radio					
6.2.3	Publicidad y/o pauta en televisión					
6.2.4	Publicidad y/o pauta en internet y medios alternativos					

6.2.5	Diseño y montaje de página web					
6.2.6	Impresión material promocional					
6.3	HONORARIOS					
6.3.1	Diseño y/o producción de campaña					
6.3.2	Concepto y diseño material impreso					
6.3.3	Jefe de prensa					
6.3.4	Personal relaciones públicas					
6.3.5	Personal prensa					
6.3.6	Campaña digital redes sociales					
6.4	PREMIER					
6.4.1	Gastos logística, bebidas y pasabocas					
6.5	DISTRIBUCIÓN					
6.5.1	Inscripciones a festivales y muestras internacionales y mercados					
6.6	LOGÍSTICA					
6.6.1	Transporte personas y carga terrestre					
6.6.2	Transporte personas nacional					
6.6.3	Alojamiento nacional					
6.6.4	Gastos de viaje					
7	TOTAL					

1.3. Derechos de autor

Este tema bien pudiera ser el segundo paso después de la concepción de la idea, como sucede cuando se trata de la adaptación de una obra literaria. En Colombia, este campo de la producción suele descuidarse, lo cual puede acarrear graves perjuicios ulteriores para la obra y sus productores.

Aunque el derecho de autor es un terreno extenso y en ocasiones difícil, un productor debe al menos conocer algunas de las ideas básicas al respecto. Recordemos, en primer lugar, que toda obra está protegida por el derecho de autor, ya se trate de una novela, una fotografía, una canción o cualquier otra creación.

Los derechos se dividen en *morales* y *patrimoniales*; los primeros se refieren a la autoría propiamente dicha (quién escribió el libro o quién compuso una canción), mientras que los segundos, a los dueños de la explotación comercial. Los derechos morales son inalienables, esto quiere decir que nunca podrá cambiarse el nombre del autor original (*Satisfaction*, canción de los Rolling Stones, siempre figurará compuesta por Jagger-Richards). En cambio, los derechos patrimoniales son transferibles y negociables (durante un tiempo Michael Jackson fue propietario de algunas canciones de los Beatles).

Un productor, entonces, debe tener en claro cuáles son sus obligaciones con respecto a las obras preexistentes, se trate de libros, música, fotografías, entrevistas, películas o cualquier otra, así como de los derechos de su propia obra audiovisual. En cuanto a lo primero, no puede utilizar las obras de otras personas sin negociar previamente con los titulares de los derechos patrimoniales; un

propietario de estos derechos puede autorizar gratuitamente la utilización de la obra (o de un fragmento de ella) si así lo desea, sin embargo, lo más usual es que se tenga que pagar por su uso. Como es de suponerse, entre más conocida sea una obra, más caro será obtener los derechos correspondientes. Es necesario que, durante la etapa de desarrollo de proyecto, se adquieran los derechos de las obras que se van a adaptar o de aquellas en las cuales está basada el producto audiovisual. Entre estas obras normalmente se hallan novelas o cuentos, pero también investigaciones de tipo periodístico, histórico, antropológico, etc. y, ocasionalmente, música o materiales audiovisuales preexistentes, que pueden ser cruciales para un proyecto.

Con respecto a una obra cinematográfica, debe saberse que, por ley, el derecho moral (la autoría) de la película pertenece al director (de allí aquello de “una película de...”). No podemos olvidar que también existen derechos morales específicos para el guionista, el músico y el dibujante, con relación a sus respectivas obras, mientras que el productor, por su parte, es en principio el titular de los derechos patrimoniales, es decir, el dueño en términos económicos. Para ahondar más sobre este tema, en el capítulo de circulación comentaremos acerca del traspaso de algunos derechos a distribuidores y exhibidores.

Es importante que los productores entren en contacto con la Dirección Nacional de Derecho de Autor, pues en esta oficina estatal, no solo se les orienta sobre los temas relacionados a la autoría en términos legales, sino que también se adelantan los registros del guion, del contrato de cesión de derechos de este

y de la obra audiovisual terminada. Como ya lo mencionamos, el tema de derechos de autor es muy amplio; por ejemplo, una cosa es el derecho para *transformar una obra*, como cuando se adapta una novela, y otra, el derecho para *exhibir públicamente*, que por supuesto aplica a las obras audiovisuales.

Recomendamos la lectura de *Conozca y proteja sus derechos de autor* de Felipe Rubio (2003), que se encuentra referenciada en la bibliografía.

1.4. Recursos humanos y financiación

1.4.1. El productor, el guionista y el director

El *productor* es la persona que echa a andar un proyecto y, a su vez es, por ley, el propietario de la obra audiovisual. Esta es una de las pocas funciones en la industria audiovisual definidas legalmente; en efecto, la ley de derecho de autor (Ley 23 de 1982) lo considera el gestor y, en principio, dueño (titular de los derechos patrimoniales) de la obra audiovisual, tal y como se mencionó anteriormente.

El papel de un productor varía según el esquema de producción en el que se genere una obra. Veamos algunos ejemplos: los canales de televisión son los productores de sus propios programas; los productores independientes venden a algunos canales programas ya terminados; las películas de Hollywood son producidas por los grandes estudios; la mayoría de las demás películas de cine se realizan con un acuerdo entre el productor y el director; o,

frecuentemente, el director funge también como productor.

Comúnmente se piensa que el productor es quien arriesga su dinero en una producción; esto puede ser así, sin embargo, es más frecuente que sea él quien obtenga los recursos para realizar la obra (ver más abajo fuentes de financiación). El productor es el propietario y la máxima autoridad de una obra audiovisual, con él, (ya sea una persona natural o jurídica, es decir, una empresa), es que todos los miembros del personal de realización y los prestadores de servicios, deben firmar contratos.

Otra persona que es indispensable en la etapa de desarrollo es el *guionista*, o grupo de guionistas, si es el caso. Una vez más, se presentan diferentes posibilidades que varían según las circunstancias de un proyecto específico. En principio, el productor tiene la iniciativa, contrata al guionista, y posteriormente al director y al resto del personal de realización. Sin embargo, fuera de los ámbitos industriales, es habitual, y hasta natural, que el guionista sea el mismo director.

La participación del *director* no es indispensable en la etapa de desarrollo, no obstante, es muy frecuente, como lo hemos dicho, que en la producción independiente el productor, el guionista y el director sean la misma persona. Este tipo de modelo fue predominante en el cine colombiano hasta hace poco, aunque en la actualidad algunas empresas fungen como productoras, al estilo industrial. El oficio de director toma toda su fuerza en la etapa de producción, como trataremos más adelante.

1.4.2. Fuentes de financiación

Decíamos que no es necesariamente el productor quien invierte su dinero para producir una obra audiovisual, sino que es él quien consigue los recursos para realizarla. ¿Cómo lo hace? A continuación, mencionaremos las fuentes más conocidas de financiación.

Fondos nacionales. Existen fondos creados por los Estados para apoyar la producción audiovisual de su país. En Colombia contamos con el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC) y el Fondo para el Desarrollo de la Televisión y los Contenidos (FONTV). Sus apoyos económicos se otorgan a los proyectos que cumplan con los parámetros que definen el Consejo Nacional de las Artes y la Cultura en Cinematografía (CNACC), por un lado, y la Autoridad Nacional de Televisión (ANTV), por el otro. Asimismo, sus estímulos son entregados a través de convocatorias públicas y estos suelen cubrir una buena parte de los costos de realización de una película o de un programa de televisión.

Donaciones y patrocinios. En el acápite de presupuesto mencionamos la importancia de que un productor realice las gestiones necesarias para disminuir los costos de una obra. Tanto empresas como individuos pueden interesarse en apoyar una producción, ya sea bajando sus precios, o incluso aportando gratuitamente elementos en especie o servicios. Para el caso específico de las donaciones monetarias a proyectos cinematográficos, el donante puede obtener adicionalmente, una reducción en el pago del impuesto sobre la renta (ver *Inversiones*). El tema del que trate una obra puede ser importante al momento

de vincular el apoyo de entidades, cuyos objetos sociales se encuentren relacionados con este; para los documentales, es un frente usual en materia de consecución de recursos.

Posicionamiento de productos (o colaterales). Una obra audiovisual representa una buena oportunidad para la promoción de productos. Cuando se deja ver la marca de una empresa en algún momento del desarrollo de la historia, esto es sencillamente, un anuncio publicitario. Como se sabe, la publicidad es una de las inversiones que toda empresa debe realizar para hacer conocer sus productos y servicios. Este mecanismo es utilizado internacionalmente, inclusive las películas de Hollywood hacen uso extensivo de él.

Inversiones. Para aquellas obras que puedan predecir buenas ventas, los inversionistas son una fuente importante de recursos, ya que se les puede ofrecer recuperación de su inversión, e incluso ganancia. En el caso del cine en Colombia, esta fuente de financiación tiene un beneficio tributario introducido por la Ley 814 de 2003, que estipula que, quienes inviertan o donen dinero a un largo o cortometraje nacional, obtendrán una reducción en el pago de su impuesto sobre la renta. A los inversionistas se les suele dar el crédito de *productores asociados* en la película terminada, aunque algunos prefieren mantener su nombre en reserva.

Preventas. Si bien aún no es muy frecuente en el país, este es un mecanismo ampliamente conocido internacionalmente. Una preventa consiste en que el productor vende los derechos de exhibición o de transmisión *antes* de rodar la obra (ver circulación), y por supuesto, utiliza este adelanto para poder realizar su producción.

Fondos internacionales. Existen, en el extranjero, algunos fondos creados especialmente para apoyar las producciones del tercer mundo, tales como Fonds Sud Cinéma, en Francia, World Cinema Fund, en Alemania, o Hubert Bals, en Holanda; algunas organizaciones, como la Fundación Rockefeller en los Estados Unidos, también patrocinan las producciones audiovisuales. Todos estos fondos tienen sus directrices que hacen elegibles cierto tipo de proyectos y, como regla general, es obligatoria la participación de un coproductor del país al cual pertenezca el fondo. Para los productores colombianos de largometraje es particularmente importante el Fondo Ibermedia, ya que apoya económicamente a proyectos de cine y documentales coproducidos por productores de la región (América Latina, España y Portugal), y al cual aportan los Estados respectivos.

Coproducciones. Es común que se unan los esfuerzos entre productores de diferentes países para realizar una obra audiovisual, lo cual representa dos grandes ventajas: una, se suman los recursos que puedan aportar los productores y, dos, lo más importante, permite que un proyecto pueda acceder simultáneamente a las ayudas que otorgan los Estados a los que pertenecen sus productores. Sin embargo, este modelo también tiene desventajas: los temas o enfoques que se consideran interesantes para un país pueden no serlo para el otro. Las películas deben cumplir con unos mínimos de participación económica, técnica e incluso artística para que puedan ser consideradas nacionales y así recibir los estímulos de su país, lo que obliga, en el caso de la ficción, a que se incluyan actores de las nacionalidades participantes, lo cual puede ir en contra de la naturaleza de la historia original.

Micromecenazgo (Crowdfunding). Los productores recurren a la red, a través de plataformas reconocidas, para solicitar pequeñas contribuciones a las personas que voluntariamente deseen apoyar un proyecto de su agrado.

PREPRODUCCIÓN

Hasta hace poco tiempo, se le llamaba preproducción al conjunto de acciones llevadas a cabo antes de la producción de una obra audiovisual. Sin embargo, hoy en día se prefiere hacer diferencia entre el período que inicia con la idea y en la cual se va concretando la posibilidad de realizar la obra audiovisual, o sea la *etapa de desarrollo* que ya vimos, y otra a partir del momento en que se está seguro que la obra se va a realizar porque cuenta con los recursos necesarios, es decir la *etapa de preproducción*, en la que se llevan a cabo acciones de preparación para el rodaje

Es interesante anotar que, resulta imposible estimar un tiempo (en esquemas de producción no industriales) para la etapa de desarrollo. Mientras que un proyecto puede tomar unos pocos meses en estar listo para su filmación o grabación, otro puede llevarse muchos años. Las razones, además de los imponderables de todo proceso, pueden ser varias: el tipo de proyecto (corto/largo, documental/ficción/animación, etcétera), las implicaciones económicas (como en el caso de películas de época que pueden tener grandes costos en escenarios y vestuario), la habilidad del productor e incluso, las circunstancias externas, como las de origen social y político.

Por su parte, la etapa de preproducción es más bien breve; en principio podríamos hablar de un par de meses, pero tomando en cuenta que cada proyecto tiene características especiales, las variaciones a este parámetro son usuales.

En la preproducción se llevan a cabo actividades como:

- Selección definitiva de los actores.

- Selección de locaciones.
- Selección del personal artístico y técnico de realización (en el capítulo de producción se habla de los más importantes).
- Selección de equipos que se utilizarán (cámara y luces, por ejemplo).
- Definición precisa de los tiempos en que se rodará la obra.
- Documentos requeridos en la producción de una obra audiovisual (ver más abajo).
- Contratación del personal de realización, seguros, equipos, servicios de transporte, alimentación y hospedaje.
- En el terreno estrictamente creativo se realizan el guion técnico y el guion dibujado (ver más abajo).
- Ensayos con los actores en las obras de ficción.

Una actividad que algunos ubican en la etapa de preproducción y otros en la de producción, es la construcción de **decorados**. Nosotros la hemos incluido en el capítulo de producción.

En todo caso, un aspecto que debe ser claramente comprendido es que, dado que un rodaje es tan breve y concentra tanto trabajo conjugado, la preproducción debe ser desarrollada cuidadosamente, planeando con mucha previsión todo aquello que se requerirá posteriormente, ya que una falla, en este sentido, puede poner en serio peligro la producción.

2.1. El guion técnico

A diferencia del literario, el guion técnico incluye los **planos** en los que será filmada la escena y, además, contiene indicaciones acerca de los movimientos de la cámara y los actores, **angulación de cámara**, la iluminación y el sonido, según las necesidades de la obra. A manera de ejemplo, incluimos un posible guion técnico para el fragmento del literario que presentamos antes.

1. INT. OFICINA. DÍA

1. Plano General Largo. La cámara panea suavemente mostrando la oficina que tiene un pesado estilo clásico: madera oscura, cuadros originales de paisajes mitológicos, estatuillas. Termina en Plano General de un hombre de unos 55 años, el SEÑOR GONZÁLEZ, elegantemente vestido que mira unos papeles en su gran escritorio.

2. Plano General Corto (Contraplano). Su secretaria, JOSEFINA, entra y cierra la puerta tras de sí. Se va acercando a cámara hasta quedar en Plano Medio Corto.

JOSEFINA

(Turbada)

Jefe, no sé qué hacer con el maestro Morales, el músico.

3. Plano Medio Corto del Señor González.

SEÑOR GONZÁLEZ

(Sorprendido)

¿Continúa aquí? (PAUSA) No quiero ser grosero con él. Ya le di a entender de mil maneras que no voy a patrocinar su sinfonía. (PAUSA). Dígale que siga, por favor.

2. EXT. EDIFICIO. DÍA

1. Plano General muy abierto. Fachada del lujoso edificio de oficinas en el cual se desarrolla la escena anterior. Al frente, una banca con una mujer, ADRIANA, sentada en ella.

2. Plano Medio Largo. ADRIANA, una bella mujer de unos 30 años, pelo rubio y ojos claros, lee el periódico. La cámara se acerca a Primer Plano de ella (*dollyin*).

3. Plano Detalle. En la sección cultural se ve la foto de Luis Morales y se lee el titular “*Un compositor contra el mundo*”.

4. Primer Plano de Adriana. Preocupada mira al edificio y luego deja que la mirada vague por el cielo.

5. Plano General muy abierto del cielo sobre el parque.

3. INT. HABITACIÓN LUIS. NOCHE (Flash back)

1. Plano Medio Largo. ADRIANA y LUIS desnudos en la cama conversan. La habitación está iluminada por la luz de una

lámpara. LUIS es un hombre no muy atractivo de unos 47 años.

ADRIANA

Luis, no es posible que un hombre como tú tenga que implorarlo a esos ricos.

LUIS

Creo que el señor González a pesar de ser muy rico y poderoso es un buen hombre.

2. Plano General. ADRIANA se levanta y con pudor instintivo se coloca una bata y se dirige al baño.

ADRIANA

Eres demasiado ingenuo Luis. El tal señor González no estaría en la posición que se encuentra, ni tendría el montón de dinero que tiene si no fuera un mal hombre.

LUIS

Creo que por ese camino vamos a terminar hablando de la revolución social otra vez, y ya sabes que pienso que...

3. Plano Medio Corto de Adriana

ADRIANA

(Interrumpiéndolo)

No, no. En este caso es un asunto de dignidad. Más aún, de claridad sobre lo que tu arte significa...

Si se compara este guion técnico con el literario se encontrarán algunas de las diferencias antes mencionadas: indicaciones de planos, movimientos de cámara e iluminación. Lo más importante es el fraccionamiento en planos, ya que una misma escena puede ser filmada de muchas maneras. Aprovechemos la ilustración de otro modelo de guion técnico para hacer una partición distinta, y en la cual se repiten parte de los parlamentos para flexibilizar el montaje.

Escena	Deco- rado	Nº Plano	Encuadre	A n g u - lación	Descripción
1	Oficina	1	Plano me- dio	Frontal	El Señor González tra- baja en unos documentos
		2	Plano gen- eral largo	L i g e r a - m e n t e picado	De espal- das al Señor González. Se ve toda la ofici- na. Al fondo la puerta por la que entra Josefina, la secretaria
		3	Plano me- dio	Frontal	Secretaria: "Jefe no sé qué hacer con el maestro Morales, el músico."

		4	Plano medio	Ligeramente picado	Señor González: "¿Continúa aquí? (PAUSA) No quiero ser grosero con él. Ya le di a entender de mil maneras que no voy a patrocinar su sinfonía. (PAUSA). Dígame que siga, por favor."
		5	Plano medio corto	Ligeramente contrapicado	Secretaria. Señor González (off): "No quiero ser grosero con él. Ya le di a entender de mil maneras que no voy a patrocinar su sinfonía."
		6	Plano medio corto	Ligeramente picado	Señor González: (PAUSA). "Dígame que siga, por favor."

Existe una mayor diversidad en los formatos de guion técnico que en los del guion literario; algunos representan la angulación con flechas, otros incluyen la duración del plano, etc. El guion técnico es elaborado por el director con la eventual colaboración

de su asistente y no se acostumbra distribuirlo entre todo el personal de realización. Este guion es utilizado por el director, su asistente y quizás, por el director de fotografía, para tener claros, previamente y durante el rodaje, los planos deseados. No todos los directores elaboran guion técnico. Es frecuente que sobre el mismo guion literario, en su copia, el director señale manualmente la división de la escena en planos.

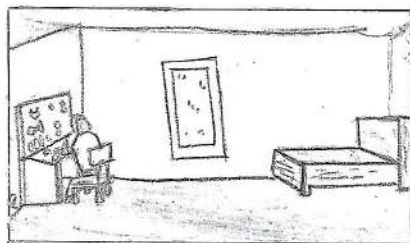
2.2. El guion dibujado

Como las palabras no bastan para describir una imagen a detalle (por ejemplo, qué es con exactitud un plano “ligeramente picado”), existe esta otra herramienta en la que se dibujan los planos, y que se conoce en inglés como *storyboard*, término que también es muy usado en el mundo hispanoparlante. La utilización de este guion no es muy frecuente, puesto que demanda la labor de un dibujante experto y una gran cantidad de trabajo, ya que un largometraje tiene usualmente más de 500 planos. En televisión es aún más inusual dado su ritmo acelerado de producción.

En la historia del cine ha habido casos célebres. Por ejemplo, Alfred Hitchcock, acostumbraba trabajar con ellos; concebía con antelación cada plano y tomaba en cuenta hasta el más mínimo detalle, requiriendo de los departamentos de arte y fotografía un conocimiento minucioso de cada toma. En publicidad, su uso es prácticamente obligado, en cuyo caso es perfectamente posible debido a la corta duración de los comerciales. Las películas que combinan complicados movimientos y acciones reales con imágenes generadas en computador, requieren del guion dibujado

para obtener la precisión que necesitan de parte de todo el personal involucrado. En la animación es inevitable su utilización y en este caso es mucho más complejo, ya que debe suministrar una gran cantidad de información que permita entender cómo se va a desarrollar el trabajo en sus diferentes aspectos, como el movimiento de los personajes y la evolución de los fondos.

A continuación, incluimos un ejemplo de guion dibujado, presentado para el Taller de Expresión Audiovisual, período II-2016, por los estudiantes Luis Albán, Valeria Andrade, Gerladine Castillo, Liseth Cortés, Hugo Farfán, Juan Esteban González, José Huertas y Sebastián Mendieta, con dibujos de Juan Esteban González.

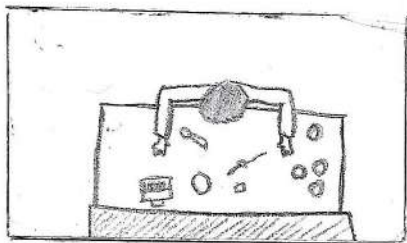


1. INT.HABITACIÓN.DÍA

1. P.G. EL HOMBRE se sienta en la silla del escritorio.

SONIDO: Incidentales.

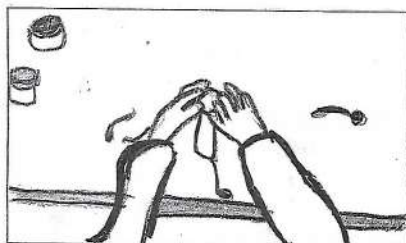
DURACIÓN: 4''



2. P.G. Cenital. EL HOMBRE mira todo el escritorio y reúne todos los materiales para la construcción de un muñeco.

SONIDO: Manecillas de reloj y engranajes.

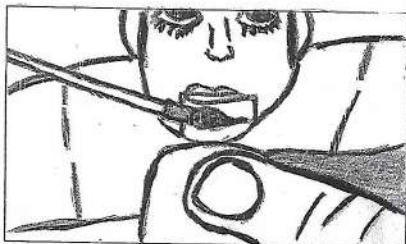
DURACIÓN: 10''



3. P.P. Las manos de EL HOMBRE construyen al muñeco.

SONIDO: Manecillas de reloj y engranajes.

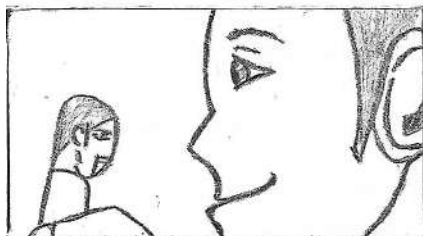
DURACIÓN: 4''



4. P.D. EL HOMBRE pinta la cara del muñeco.

SONIDO: Manecillas de reloj y engranajes.

DURACION: 5



5. P.P. EL HOMBRE sostiene al muñeco.

SONIDO: Incidentales, pitido y estática.

DURACIÓN: 4''



6. P.P.C. La cara del muñeco.

SONIDO: Incidentales y estática.

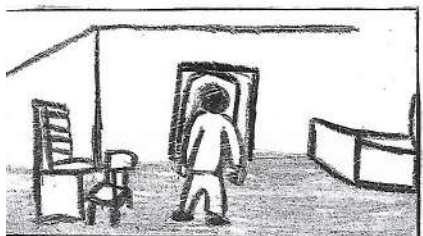
DURACIÓN: 2''



7. P.P.C. La cara de EL HOMBRE sonriente.

SONIDO: Incidentales y estática.

DURACIÓN: 2''



8. P. G. EL HOMBRE se para de la silla y se dirige hacia el espejo con el muñeco en la mano.

SONIDO: Incidentales y estática.

DURACIÓN: 4''

2.3. Documentos de producción

Para llevar a cabo la cantidad de tareas que se requieren en un rodaje, la utilización de un grupo de documentos que ayuden a realizarlas cabalmente resulta imprescindible. A continuación, veamos algunos de los ejemplos más importantes.

2.3.1. Desglose de producción

Es un documento que contiene todos los requerimientos para filmar una escena: actores, muebles, animales, utilería, vestuario, etc. Una vez más, los formatos son muy variados y dependen de las características de la obra. Así, un documental etnográfico podría necesitar únicamente del camarógrafo, el sonidista y el realizador, del equipo mínimo de cámara y accesorios, grabadora y micrófonos, y de los recursos financieros para transporte y gastos de rodaje. En tal caso no es siquiera necesario hacer un desglose de producción.

Por el contrario, en un largometraje de época, es decir el que reconstruye un momento histórico anterior al presente, se debe conseguir todo lo que se ve en la cámara: vestidos, muebles, adornos, vajillas, coches y las locaciones. Es por lo tanto indispensable tener todo esto previamente identificado. Una forma práctica de organizar la información es por secuencias o escenas, indicando lo que cada departamento debe disponer para el rodaje.

Para nuestro anterior ejemplo de guion de técnico, podríamos elaborar el siguiente desglose para las escenas 1 y 3:

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN

TÍTULO AMOR Y MÚSICA PRODUCTOR XXXXXXXXDIRECTOR XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXSECUENCIA: 1 DECORADO OFICINA INT X EXT LOCACIÓN Edificio XXXX

PERSONAJES	DÍA/ NOCHE	AMBIENTACIÓN Y UTILERÍA	VESTUARIO
Señor González Secretaria	Día	Gran escritorio Silla giratoria lujosa Sillones sala de recibo Mesa sala de recibo Tapete Estatuillas Cuadros originales de paisajes mitológicos Documentos Pluma Computador	Traje formal y elegante Señor González Vestido formal Secretaria

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN

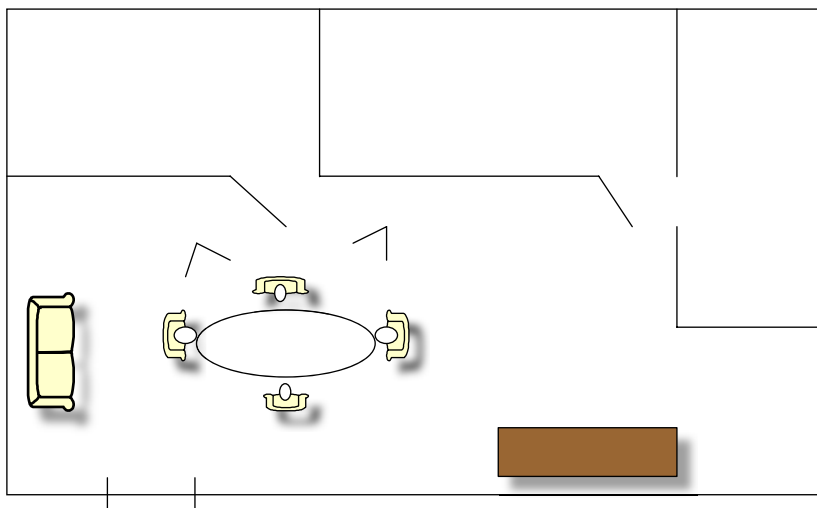
TÍTULO AMOR Y MÚSICA PRODUCTOR XXXXXXXXDIRECTOR XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXSECUENCIA: 3 DECORADO HABITACIÓN LUIS INT XEXT LOCACIÓN Edificio YYYY

PERSONAJES	DÍA/ NOCHE	AMBIENTACIÓN Y UTILERÍA	VESTUARIO
Luis Morales Adriana	Noche	Cama semidoble Mesa de noche Lámpara Tendido de cama Escritorio pequeño Partituras	Bata Adriana

2.3.2. Planos de escenarios o locaciones

Estas plantas arquitectónicas son de gran utilidad para los diversos departamentos que participan en el rodaje: dirección, fotografía, cámara, escenografía, ambientación y utilería (en el capítulo de producción se habla de las funciones de cada uno de los departamentos). Permite conocer las características espaciales de las locaciones o el decorado en un estudio, lo cual tiene mucha relevancia a la hora de establecer la ubicación de las luces, de los elementos de ambientación y utilería y, muy importante, de la cámara.

Hemos dibujado un ejemplo en el que se filmaría una familia a la mesa; los ángulos representan la cámara y por lo tanto indican su ubicación para la filmación de cada toma. Es posible señalar también, los movimientos de actores y de la cámara. El *director de fotografía* podría utilizar el plano para indicar dónde se colocará la iluminación.



2.3.3. Plan de rodaje

Las obras audiovisuales rara vez son rodadas en el orden del guion. Resulta más lógico y económico agrupar el registro de escenas por locación y por iluminación, es decir, grabar en una locación todas las escenas que suceden allí, sin importar si unas van al comienzo de la obra y otras al final. Así, se pueden filmar juntas las que acontecen de día, y luego las nocturnas.

Imaginemos que tenemos una película que inicia con una escena en la que una persona contempla una fotografía y de allí comienza una historia que aconteció en el pasado. Periódicamente pudiera volverse al presente y, al terminar la película, mostrarse el momento en el que la persona guarda la fotografía. Pues bien, las escenas de esta persona ante la fotografía, se filmarían juntas.

Existen otras razones que son determinantes para establecer el orden en que deberá rodarse una obra audiovisual: la disponibilidad de los actores y de algunas locaciones, los aspectos climáticos, los

tiempos de desplazamiento entre un lugar de filmación y otro, y los costos de alquiler de equipos, son algunos ejemplos.

Por supuesto hay diferentes tipos de formatos y actualmente existen programas de computador que permiten generar el plan de rodaje directamente a partir del guion. Es, sin embargo, indispensable que se identifique siempre qué escenas, o secuencias, y planos serán rodados cada día, así como las fechas de rodaje. Adicionalmente se pueden incluir los nombres de las locaciones o decorados, información acerca de si la iluminación es diurna o nocturna, los nombres de los actores que van a participar y el número de página del guion en la cual se encuentra la escena que será filmada, junto con su extensión en páginas. Nosotros presentamos un ejemplo sencillo para nuestro guion:

FECHA	LOCACIÓN	ESCENA	PLANOS	PERSONAJES	DIUR/ NOCT
Oct. 9	Exterior Edificio	2	1,5	Adriana	Diurna
			2,4,3	Adriana	Diurna
Oct. 9	Oficina	1	1,3	Señor González	Diurna
			2	Josefina	Diurna
Oct. 10	Habitación Luis	3	1-3	Luis y Adri- ana	Diurna

2.3.4. Otros formatos

Durante la realización de una obra audiovisual, según su complejidad o su marco de producción, se puede utilizar algún otro formato. Los requerimientos son muy distintos si se trata de un programa de televisión comunitaria o de un largometraje de

cine, por ejemplo. Algunos son: llamado de actores, continuidad, plano de luces, vestuario, maquillaje, reporte de cámara, reporte de sonido, solicitud de transporte, solicitud de equipos u orden de trabajo. Este último es utilizado en empresas de televisión para informar sobre una grabación a los departamentos de ambientación, maquillaje, vestuario o escenografía.

Los soportes escritos en la producción audiovisual son indispensables, ya que la cantidad de información que circula simultáneamente, es manejada por un gran número de personas y requiere de control. Se necesitan desde la etapa de desarrollo (el guion puede entenderse como un tipo de documento de soporte muy especial) hasta la posproducción e, inclusive, la promoción.

PRODUCCIÓN

3.1. Construcción de decorados y/o adecuación de locaciones

Esta sub-etapa es considerada por algunos como parte de la preproducción, prefiriendo llamar a la etapa que nos ocupa *rodaje*, en lugar de *producción*. Preferimos, sin embargo, incluirla ahora puesto que, si se ha iniciado, significa que ha comenzado la realización práctica de la obra.

Entre las obras audiovisuales que requieren la construcción de decorados o la adecuación de locaciones tenemos, en primer lugar, algunos programas de televisión, como por ejemplo, revistas, informativos, y periodísticos en los que haya un decorado constante. En este caso, los diseños se realizan una sola vez (si es un programa que dura varios años al aire seguramente tendría rediseños), guardando los elementos de la escenografía en una bodega y rearmándolos en cada sesión de grabación, aunque hay programas que dejan su decorado montado permanentemente.

También los programas de televisión de ficción requieren de escenografía. Desde luego, los esquemas industriales de producción utilizan con frecuencia los estudios de grabación donde las condiciones de luz, sonido y escenografía están plenamente controladas sin la interferencia de circunstancias ambientales o propias de una locación determinada, como la disponibilidad solo en horarios o días especiales. Para las producciones de televisión de bajo presupuesto que carecen de la infraestructura de los grandes canales, el estudio suele ser una opción poco utilizada, ya que tanto los costos de alquiler como los de construcción de decorados suelen ser bastante elevados y, por lo tanto, inaccesibles.

Sin embargo, debiera recurrirse a él con mayor frecuencia; un buen ejemplo de su potencial y del uso racional de los recursos son los trabajos académicos que durante años se han realizado en la Universidad Manuela Beltrán con resultados sobresalientes. Las locaciones, además de implicar ciertos problemas obvios como la incomodidad para iluminar, la consecución de energía, los cuidados para no causarles daños, entre otros, también presentan una limitante creativa frente a espacios que pueden ser diseñados con gran libertad en un estudio.

En todo caso, hoy en día se acostumbra, en las obras audiovisuales producidas fuera de los esquemas industriales, el uso de locaciones. Su adecuación normalmente es muy sencilla: cubrir un interruptor que no se ve muy bien, cambiar de lugar el mobiliario, cubrir una ventana y otras cosas por el estilo. La película colombiana *La toma de la embajada* (Ciro Durán, 2000) relata los hechos ocurridos en la sede diplomática de la República Dominicana en Bogotá. Sin embargo, para el momento en que se filmó la película, el edificio original había sido demolido. Los realizadores utilizaron entonces otro edificio de la ciudad, pero hubo que hacer adecuaciones en el exterior de este para obtener una mayor similitud.

Otros casos interesantes del cine colombiano actual son: la película *Al final del espectro* (Juan Felipe Orozco, 2006), cuyas escenas en interiores fueron rodadas en una bodega acondicionada, y *El escritor de telenovelas* (Felipe Dothée, 2011) que se filmó, en su mayoría, en estudio.

3.2. Recursos de producción

3.2.1. Personal de realización

Como es sabido, habitualmente un gran número de personas se vincula a la producción de una obra audiovisual, lo cual depende, naturalmente, de las características específicas de la obra. Es normal que para recoger las imágenes de un documental sea suficiente con la participación de un equipo conformado por unas pocas personas: el director, un camarógrafo y un sonidista (que puede ser el mismo camarógrafo). Hay incluso documentales en los que una sola persona se ha encargado completamente del trabajo de recolección de imágenes y sonidos. El realizador colombiano Jorge Echeverri acostumbraba trabajar en sus largometrajes de ficción (*Terminal*, 2000; *Malamor*, 2003) con equipos muy pequeños.

Podemos decir que corresponde al productor establecer el tamaño adecuado del equipo. En ciertas producciones sería un riesgo no contar con el número suficiente de personas (por ejemplo, extras o personal de fotografía), sin embargo, debe procurar no excederse, no sólo por razones económicas, sino por la funcionalidad misma del rodaje.

Hablemos de este equipo. En primer lugar, tendríamos al *productor*, quien es, como lo comentamos al inicio, la persona que le da vida a un proyecto. Es ideal que el productor y el director sean personas diferentes, sin embargo, en nuestro medio esto resulta muy difícil para obras con intencionalidad artística (no así para televisión o películas con intenciones comerciales).

El *director* es la máxima autoridad creativa/artística de una película. Su concentración debe ser total y, por ende, los requerimientos que surgen de los aspectos logísticos y financieros son una distracción. En el cine de autor, el director está involucrado en la obra desde la idea misma, así, escribe el guion (aunque no es raro que lo haga con colaboradores), selecciona sus principales aliados (actores y jefes de departamento) y también participa en las acciones posteriores al rodaje, orientando y aprobando el montaje que, en ocasiones, él mismo realiza. Destaquemos que la labor propia del director es aquella que toma lugar durante el rodaje; debe notarse que, si bien la dirección está compuesta por el conjunto de todas las acciones que ya han sido mencionadas, una en particular, la de dar las instrucciones durante el rodaje (en especial a actores y camarógrafo, aunque evidentemente a todo el equipo creativo), es la que se reconoce como la quintaesencia del director. Por ello, en esquemas industriales de producción, como la televisión colombiana o el cine de Hollywood, el director no tiene responsabilidades ni derechos por fuera del rodaje.

Siguen en jerarquía, de acuerdo con el tipo de obra, los *actores*, el *director de fotografía* (quien está a cargo de la iluminación y la relación de esta con el tipo de cámara y el sistema de registro que se utiliza), el *operador de cámara o camarógrafo* (algunos directores de fotografía también operan la cámara; en documental, el camarógrafo tiene también bajo su responsabilidad manejo de la luz), el *director de arte o diseñador de la producción* (que orienta la escenografía, la ambientación, la utilería, el vestuario, el maquillaje y además conceptúa acerca de todos los temas relacionados con el aspecto visual de la obra) y el *sonidista* (ha venido ganado terreno

el trabajo del *diseñador de sonido*, como un cargo más creativo que técnico, pero este cargo es de posproducción).

Todas estas personas requieren, a su vez, de *asistentes* con funciones específicas, como son los casos del *primer asistente de cámara*, quien con frecuencia se encarga del tema del foco (*foquista*), o el *primer asistente de dirección*, quien no sólo debe apoyar al director en su labor, sino que también se ocupa de supervisar temas de producción con el fin de que no vayan a afectar el buen desarrollo del rodaje. También hay otras personas que realizan funciones especializadas, como es el caso del *electricista*.

Sugerimos al lector que revise el modelo de presupuesto que incluimos en el capítulo de desarrollo de proyecto; allí podrá ver, además de la división por etapas del proceso de realización y gastos en objetos y servicios, los cargos más usuales y la forma en la que ellos se agrupan por departamentos¹. Cabe anotar que, es usual encontrar que se divide al personal de realización en dos categorías: *artístico* y *técnico*; los primeros, corresponden al elenco y a cabezas (directores) de departamento, mientras que los segundos, están bajo su guía y se especializan en el manejo de algún equipo o material (cámara o maquillaje, por ejemplo).

Con respecto a las obras de autor, consideramos que pueden, o aún más, deben procurar realizarse con poco personal, no solo por razones económicas (ya que para este tipo de obras siempre hay limitaciones económicas y sus posibilidades de mercadeo son

¹ También puede consultar los libros señalados en la Bibliografía: *La Producción Cinematográfica* (Cabezón-Gómez) y *La Dirección de Producción para Cine y Televisión* (Fernández).

bajas), sino por el carácter mismo de la película, que suele ser de corte intimista. Así, cargos distintos pueden ser asumidos por una misma persona, sin caer, desde luego, en decisiones contrarias al buen desarrollo de la obra (como otorgarle demasiadas responsabilidades a una sola persona, o encargarla de temas que no domina).

3.2.2. Personal administrativo y de producción

Además del personal involucrado en los aspectos técnicos y artísticos de la obra audiovisual, se encuentran aquellas personas que velan por los aspectos financieros, legales y operativos; es siempre recomendable contar con la asesoría de un abogado y un contador. Somos conscientes de que, en la obra audiovisual de bajo presupuesto, esto puede verse como un lujo innecesario, sin embargo, ya sea por temas de derechos de autor, por el dinero recibido de un premio o por un desafortunado accidente, la participación de estos profesionales puede ser invaluable.

Si bien, en la obra de dimensiones modestas, el tema de producción puede estar a cargo de una o dos personas, es frecuente encontrarse con varios nombres. Veamos algunos y sus respectivas definiciones:

1. *Productor*: El gestor y propietario de la obra audiovisual.
2. *Productor Ejecutivo*: Jefe administrativo y encargado del manejo del dinero; también puede participar en la consecución de recursos para la obra.
3. *Productor Asociado*: cargo habitualmente utilizado como

contraprestación por la ayuda brindada a la película. Los inversionistas pueden ser productores asociados, por ejemplo.

4. *Productor de Campo*: persona a cargo de la logística durante el rodaje.

5. *Productor de Línea, Coordinador, Jefe o Supervisor de Producción*: son diferentes grados de responsabilidad, derivados de la delegación de funciones en la organización de una película, según su complejidad.

3.2.3. Locaciones

Complementamos aquí lo dicho en el apartado 3.1 de construcción de decorados y/o adecuación de locaciones, con los aspectos a tener en cuenta en el tema de las locaciones.

Primero: la correspondencia de la locación con las intenciones del guion. El director, el director de arte, o el diseñador de la producción, selecciona una locación, no solo porque “ahí” suceden las acciones (una calle residencial, por ejemplo) sino porque se compenetra con el sentido de la historia (aislamiento, pongamos por caso). El carácter de una locación es en gran medida el carácter de la obra. Anotemos que en producciones de gran tamaño hay una persona dedicada a la búsqueda de locaciones y a la administración de ellas en el rodaje, conocido como *productor* o *coordinador de locaciones*.

Segundo: la accesibilidad. Entendida no solo como la facilidad para que todo el equipo pueda llegar a una locación, sino que también permita su permanencia durante el rodaje. Para ello es necesario que el sitio cuente con el espacio suficiente para acomodar al

personal y los equipos, así como el parqueo de camiones y planta eléctrica, sin importunar la rutina que se desarrolla habitualmente en el lugar.

Tercero: los aspectos técnicos. Una locación debe permitir el trabajo de iluminación y el acceso al fluido eléctrico, aunque lo ideal es llevar planta eléctrica. Tanto las características del ambiente sonoro, como las cualidades acústicas deben ser tomadas en consideración; el nivel de ruido de las ciudades dificulta, en gran medida, recoger sonido directo.

Cuarto: permisos. Es común que se pague por el uso de una locación. Los espacios públicos requieren de permisos especiales, por ejemplo, cuando se va rodar en una calle, que además puede implicar cerrar temporalmente el flujo vehicular. De cualquier manera, es obligatorio avisar a las autoridades acerca de un rodaje en lugares públicos, y en algunas ciudades, como Bogotá, existe un pago (al Instituto Distrital de las Artes, IDARTES).

Quinto: adecuaciones. Es muy común que una locación necesite de algún complemento o modificación para que armonice plenamente con las intenciones de la obra. Estos arreglos pueden abarcar desde pequeños toques en la ambientación (plantas, cuadros, etc.) hasta trabajos escenográficos, como sucedió con *La toma de la embajada*, tal como se comentó antes.

Sexto: reparaciones. Aunque se espera que no suceda, se debe prever la posibilidad de que ocurra algún daño durante el rodaje: de paredes, pisos, jardines, etc., en cuyo caso, la producción tiene el deber de arreglar o pagar por ello. También, es frecuente

que se deba deshacer una adecuación realizada a la locación (en un caso tan simple como una pared que se tuvo que pintar de un determinado color con el compromiso de luego regresarla al color original).

3.2.4. Equipamiento técnico y logístico

El equipamiento técnico comprende todos aquellos aparatos y accesorios, característicos de la obra audiovisual, que se utilizan durante un rodaje, relacionados con la iluminación y la captura de imagen y sonido (aparte están, desde luego, los relacionados con la posproducción). Aquí nos enfrentamos a varios factores: 1) las intenciones de la obra; 2) las características intrínsecas de los equipos; y 3) la oferta comercial de equipos.

Las decisiones que se tomen al respecto deben saber balancear estos aspectos. No es raro que, por ejemplo, un director se deje llevar por la oferta comercial de equipos; los “juguetes”, como coloquialmente se les llama en el sector audiovisual, a veces atraen por sí solos. Es posible que contar con una grúa sofisticada que permita imaginar movimientos complejos y fluidos, desplazándose en tres dimensiones simultáneamente, suene irresistible. Sucede que, contra toda lógica económica, algunos equipos costosos alquilados para la producción, resultan estacionados en la locación porque finalmente no fueron usados.

Por ello, como primer punto, es necesario tener muy claras las intenciones de la obra. No todas las producciones necesitan grúas sofisticadas, ni luces poderosas. No es verdad, en una obra sincera, que siempre sean deseables movimientos complicados o espectaculares, ni iluminaciones del mismo carácter.

Como segundo punto, hay que tener en cuenta que se deben conocer a profundidad las características de los equipos, es decir, no hay que limitarse a la información de los fabricantes, ni a la de quienes los alquilan. Es prudente que antes de decidirse por algún equipo, se hable con personas que previamente los hayan utilizado, así como revisar el material resultante, para llegar a una evaluación personal de las características del equipo. Desde luego, el precio es también un argumento importante para llegar a una decisión final.

Señalemos las principales decisiones que habitualmente se deben tomar en relación con el alquiler de los equipos:

- Cuál va a ser la cámara que se utilice (y su respectivo juego de lentes).
- Qué accesorios especiales de cámara se requieren y para qué planos específicos de la película (cabe recordar que estos equipos se alquilan por días, e incluso, por horas).
- Definir el flujo de trabajo digital, que incluye formato de grabación, cantidad de almacenamiento diario requerido y copias de seguridad.
- Cuántos vatios de luz, distribuidos en cuáles lámparas.
- Cuáles y cuántos micrófonos.

En Colombia la oferta de equipos es buena y muy actualizada.

Cuando hablamos de equipamiento logístico, nos referimos básicamente al alojamiento, la alimentación y el transporte. El

servicio de alimentación (*catering* es el término anglosajón) suele ser contratado a empresas especializadas. Por otro lado, para cuestiones de movilidad, en producciones grandes, se cuenta incluso un *coordinador de transportes*, pues no solo se trata de trasladar al elenco y demás personal de realización, sino que también hay camiones de luces, de cámara, de vestuario, de escenografía, de ambientación y, en general, de producción. Como siempre, esto depende del tamaño de la producción ya que una obra de muy pequeña producción puede ser realizada tomando taxis.

3.2.5. Otros.

Las variaciones que tienen las obras audiovisuales crean innumerables necesidades, como la utilización de fotografía submarina, dobles, efectos especiales, guías, animales amaestrados, largos tiempos de espera (común en los documentales sobre la naturaleza), destrezas especiales, etc.

Los seguros para el equipamiento y para el personal de realización son necesarios en toda obra. Los equipos pueden dañarse durante el rodaje por algún accidente, y las personas pueden sufrir percances, así como causar daños a terceros. Para las producciones de gran tamaño existen incluso un seguro de terminación, en caso de que por evento fortuito se interrumpa la filmación de forma definitiva; en este sentido, el seguro puede llegar a cubrir los costos de una nueva filmación.

3.3. Revisión de material

Es recomendable mantener la costumbre (desarrollada en el cine) de revisar diariamente el material filmado. De esta forma se evaluarán oportunamente los resultados. El procedimiento original de revisión consistía en proyectar en la mañana el material filmado el día anterior, el cual llegaba fresco del laboratorio (de allí el término anglosajón *dailies*).

Antes de la estandarización de los sistemas de edición digitales, del laboratorio llegaba el *copión*, una copia en celuloide a una sola luz, es decir, sin ningún tipo de corrección de color. También se les denominaba *rushes*, término anglosajón que alude a la velocidad con la que eran trabajados en el laboratorio. En la actualidad se utilizan, además de la memoria del computador, y las tarjetas cámara, los discos externos.

Por otra parte, la revisión del material durante el rodaje, después de haber grabado un plano, debe reservarse solo para casos excepcionales, ya que esto puede frenar el ritmo de trabajo, además de que las condiciones de visualización no suelen ser las adecuadas. La revisión en conjunto y con buenas condiciones de visualización, da una idea integral y veraz del material.

POSPRODUCCIÓN

Una vez terminado el rodaje, el proceso de realización de la obra continúa. En esta etapa se deben cumplir las siguientes tareas principales:

- Escogencia de imágenes a utilizar y ordenamiento de ellas (ver abajo apartado de montaje o edición).
- Generación de efectos especiales de imagen.
- Selección de las grabaciones sonoras recolectadas durante el rodaje.
- Recolección de nuevos sonidos, ya sea en ADR (reemplazo automatizado de diálogos), doblajes, sonidos de archivo, efectos especiales o *foley* (reproducción en estudio de sonidos incidentales).
- Grabación de la música original.
- Mezcla de pistas sobre la imagen final.
- Colorización.
- Copia final (para cine) o máster (para televisión o circuitos de video).

Más o menos hasta finales del siglo pasado, la posproducción para cine se realizaba en formato celuloide (16 o 35mm.) y en video análogo, para televisión, institucionales y productos de circulación cerrada (el video pasó por varios formatos, entre ellos: 2", 1", $\frac{3}{4}$ ", $\frac{1}{2}$ "). Desde la década de los 80, tras la llegada de computadores y programas para efectos como el ADO, comenzó la digitalización del proceso de edición.

Hoy en día toda la posproducción audiovisual se realiza con tecnología digital (salvo los casos de creadores que deliberadamente recurren a tecnologías anteriores). Los equipos digitales trajeron consigo ventajas al proceso: mayor capacidad de archivo, más eficiencia en su manejo y en la recuperación de información, rapidez, facilidad y versatilidad para el uso de efectos especiales, así como mayor accesibilidad a equipos y programas. Sin embargo, también se deben considerar los problemas derivados de la complejidad tecnológica a nivel profesional, la incompatibilidad entre los múltiples aplicativos y la relación precio-calidad en cuanto a imagen y sonido. Estos problemas surgen de la competencia comercial la cual, además, obstaculiza la producción o adaptación de equipos y programas a nivel local, y hace que exista una dependencia total de proveedores en el exterior.

4.1. Montaje o edición

Nos referimos aquí a la primera tarea mencionada arriba: seleccionar y ordenar las imágenes de forma definitiva (esto implica un trabajo conjunto con el sonido, como es evidente en el caso de las escenas que llevan diálogos). El término montaje usualmente hace referencia al aspecto intelectual de esta tarea. ¿Por qué dar un determinado ritmo a una escena?, ¿por qué escoger un orden concreto y no otro posible? Por otro lado, con el término edición se suele aludir a la acción práctica de “cortar” y “pegar” imágenes y sonidos. Sin embargo, en la práctica cotidiana es normal utilizar ambos términos de manera indistinta.

Esta es una tarea creativa y no automática. La rutina industrial ha hecho que esta etapa se vea de forma casi mecánica, siguiendo la lógica del guion y editando en el menor tiempo posible. Sin embargo, este sistema no es compatible con la obra de autor o con cualquiera que pretenda llegar a ser un producto cuidadosamente acabado. Los ritmos, que surgen tanto de la combinación de los planos como por un cuadro de más o de menos en cada uno de ellos y los significados que el encuentro de distintas imágenes y sonidos puede dar, exigen una ponderación comprometida con la obra. Este es un tema creativo de mayor importancia y, por ello, remitimos al estudio de los grandes textos, de los cuales citamos algunos en la bibliografía.

El proceso de edición es en síntesis de la siguiente manera:

- 1) Las imágenes y los sonidos seleccionados que fueron capturados durante el rodaje se suben al programa de edición elegido (ver más abajo).
- 2) Se ordenan y limpian las imágenes (y los sonidos asociados, como en el caso de los diálogos), dejando solo el material que se desea utilizar.
- 3) Se realizan los efectos deseados (hay dos siglas anglosajonas de uso corriente: VFX -*Visual Effects*- y CGI -*Computer Generated Images*-. SFX -*Special Effects*- se utiliza para los efectos generados en rodaje).
- 4) Se lleva a cabo la corrección de color con el fin de unificar los planos, pues normalmente tienen diferencias de origen, y de darle a la obra las tonalidades y contrastes deseados.

- 5) Los sonidos de posproducción se graban, ecualizan y se suben al archivo en el que se encuentra la edición (ver el capítulo siguiente).
- 6) Se mezclan los sonidos sobre la imagen completamente editada (ver el capítulo siguiente).

4.2. Sonido de posproducción

Bajo este acápite englobamos la selección de las grabaciones sonoras recolectadas durante el rodaje, los nuevos sonidos (ADR, doblajes, sonidos de archivo, efectos especiales y *foley*), la grabación de la música original y la mezcla de pistas sobre la imagen final.

Es importante saber que estas son algunas de las tareas más especializadas de la producción audiovisual y que exigen un conocimiento completo de la funcionalidad de los equipos y programas utilizados, así como de sensibilidad para que los resultados estén acordes con el sentido de la obra. Por ello, el productor no debe escatimar esfuerzos, pensando erróneamente que el sonido es secundario.

En términos generales, la banda sonora de una obra audiovisual está compuesta por las siguientes clases de sonido:

- i). Sonidos directos capturados durante el rodaje, que se dividen a su vez en:
 - a. Diálogos.
 - b. Sonidos incidentales. Aquellos que se producen como

resultado de las acciones en escena, como un vaso que se rompe, el sonido de una silla cuando alguien se sienta, el rugido de un animal en un documental, etc.

c. *Ambientes*. Se refiere al telón de fondo sonoro que existe en toda situación: el bullicio de la ciudad, los murmullos de un restaurante, el oleaje en la playa, etc.).

2) Sonidos de posproducción, los cuales son:

a. *Foley*. Que puede incluir sonidos incidentales y ambientales (pasos, golpes, lluvia, viento, etc.), los cuales son recreados en estudio con la ayuda de objetos cotidianos como papel celofán, cazos, pedazos de madera, etc.

b. *Efectos especiales*. Hacen referencia a sonidos no naturales como los que pueden ser requeridos en la ciencia ficción, animaciones o en cualquier obra que necesite un sonido “extraño”.

c. *Sonidos de archivo*. Hay innumerables sonidos en bancos que tienen los estudios y que se pueden adquirir en la red o que vienen en los programas de sonido, lo cual facilita la construcción de la banda sonora. Si, por ejemplo, se ha filmado en una ciudad del interior, falseándola como una ciudad costera y se desea darle ambiente con las sirenas de los barcos y el oleaje del mar, es posible hallar en estos archivos múltiples opciones.

d. Reemplazo de diálogos. Cuando utiliza tecnología automatizada, esta se conoce como *A.D.R.*² Es muy frecuente que los diálogos grabados en locación no posean calidad suficiente, debido a los altos niveles de un ambiente indeseado, por lo que se hace necesario sustituirlos por otros que sean grabados en las condiciones favorables de un estudio³

e. Narraciones y voces sobreimpuestas. Son las voces que narran o cuentan algo sobre las imágenes, utilizadas frecuentemente en documentales y algunas veces en obras de ficción. Se graban en estudio durante la posproducción.

f. Doblaje. Se sustituyen las voces de los actores por las de otros. Este procedimiento es común en anuncios publicitarios y en los casos en que una obra audiovisual es presentada en un idioma diferente al original (en Colombia, la televisión transmite, como regla, los programas de idioma extranjero doblados al español; en cine, en cambio y a diferencia de países como España, se prefiere dejar el idioma extranjero y agregar subtítulos en español. La excepción son las películas infantiles).

3) *Música original y preexistente.* En el audiovisual de autor es frecuente que no se utilice música. Sin embargo, cuando se recurre a ella, se compone específicamente para cada obra audiovisual, incluyendo programas de televisión, cortometrajes y documentales; esta puede ser interpretada por orquestas completas, pero es posible hacerlo en una escala menos compleja. Es habitual que, en obras de bajo presupuesto,

2 A.D.R. por sus siglas en inglés puede tener dos posibles significados: *Additional Dialog Recording* o *Automated Dialog Replacement*.

3 Ver Doblaje y A.D.R. en Colombia (2008) de Martín Lugo Febres

la música se componga para pocos instrumentos o incluso para ejecución exclusivamente electrónica.

En cuanto a la música preexistente, se debe considerar que, desde la etapa de desarrollo de proyecto, si se trata de un tema capital en la obra audiovisual, se debieron adquirir los respectivos derechos de autor. Si es, más bien, un aspecto secundario, es posible negociarlo durante la preproducción o la misma posproducción.

La *mezcla final* se debe a que todos los sonidos que hemos mencionado (diálogos, ambientes, música, sonidos incidentales, incluso el parlamento de cada uno de los actores) se editan en pistas independientes, que al final deben combinarse, teniendo en cuenta las características de la obra y las que el medio exija. Por ejemplo, se acostumbra que los diálogos vayan en una pista separada para que puedan ser fácilmente reemplazados en el doblaje.

La mezcla decide el aspecto final de todo el sonido, incluyendo las entradas y salidas, el volumen y la ecualización de todos los sonidos. Cabe anotar que, para las salas de cine y para los formatos DVD y BluRay, existen sistemas de ecualización y reproducción sonora que son marcas registradas (como Dolby y THX).

4.3. Copia Final O Máster

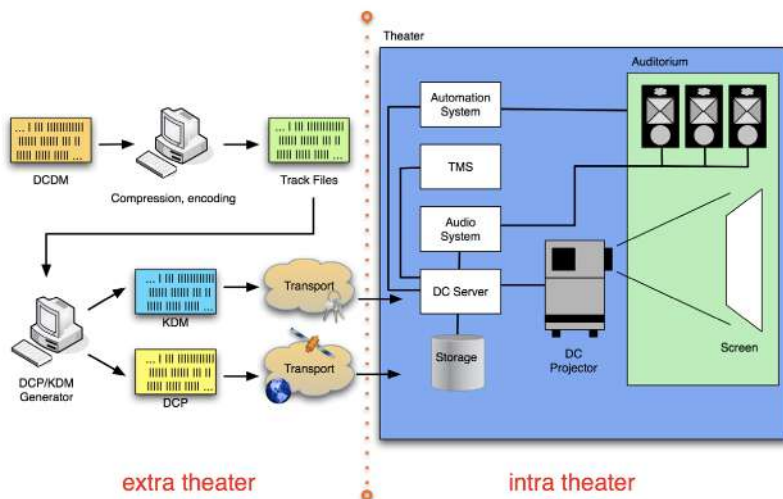
Después de terminar de editar el material, se debe pasar el resultado completo a la copia final, si se trata de cine, o a un máster en el caso de la televisión u otros medios. La etapa de posproducción culmina en este punto. Si bien, en el contexto no industrial es posible llegar a estos productos finales de forma

sencilla, la oferta tecnológica es muy grande y compleja.

Se recomienda realizar “fuera de línea” (*off line*), es decir, en una copia de baja resolución, la edición de trabajos que partan de mucho material de origen, o de material en alta calidad, lo cual permite almacenar con mayor facilidad y editar a mayor velocidad. Una vez concluido el montaje, basándose en un EDL (*editing decision list*) que contiene toda la información de cortes y transiciones, se realiza la copia final o máster.

A partir del año 2014, en Colombia, la exhibición de películas en salas de cine se realiza en formato digital, la mayor parte en el adoptado por la industria de Hollywood, propiedad de la empresa Digital Cinema Initiatives, LLC (DCI). Esta empresa fue creada por los estudios Disney, Fox, Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount Pictures, Sony Pictures Entertainment, Universal Studios y Warner Brothers Studios. Anteriormente la copia final consistía en una tira de película (dividida en rollos) en formato de 35mm. que, por tener imagen y sonido incorporados, también se conocía como copia compuesta. Actualmente funciona con computadores, discos duros y llaves de seguridad.

El siguiente diagrama, elaborado por Digital Cinema Initiatives (2012), ilustra el modelo del proceso que se sigue al utilizar las especificaciones del sistema de cine digital de DCI:



DCDM (*digital cinema distribution master*) es la normalización de las especificaciones de la información proveniente de la sala de edición (que en cine digital se le denomina DSM –*digital source master*–). Las siglas KDM (*key delivery message*) corresponden a la llave de seguridad y DCP (*digital cinema package*) es el conjunto de archivos empaquetados para uso en las salas de cine equipadas con el sistema *Digital Cinema* (incluye imagen, audio, subtítulos e incluso la posibilidad de control de efectos adicionales).

4.4. Formatos, equipos y cargos

En la actualidad pueden encontrarse diferentes tipos de formatos que van, desde los muy sofisticados y costosos (*Avid* o *Autodesk*, por ejemplo), hasta los más sencillos (*Imovie* y *Movie Maker*), e incluso los gratuitos que pueden bajarse de internet. Debe tenerse cuidado en la escogencia de un programa y tomar

en cuenta tanto las características del material original (el filmico se rueda a 24 cuadros por segundo, por ejemplo) como del objetivo final de distribución (salas de cine, televisión comercial, internet, etc.). Es decir, un producto que va a ser visto en circuitos cerrados de video, por ejemplo, no tiene las mismas exigencias técnicas de una emisión digital de televisión, ni de la proyección en cine digital.

Al igual que sucede en la etapa de producción, se ofertan en el comercio muchos equipos y programas para uso en la posproducción. Por lo tanto, el principio básico para elegir alguno de ellos debe ser el mismo que anotamos anteriormente: tener claramente definidos los propósitos de la obra, de tal manera que sepamos cuáles son sus requerimientos justos. La decisión final debe ser tomada con la ayuda de personas que sean conocedoras del tema.

Aunque hoy en día es posible editar una obra independiente en la propia casa, existen estudios de edición acondicionados con todas las facilidades técnicas: equipos de gran capacidad, últimas versiones de los programas, entre otros. En el caso de cine, es prácticamente inevitable pasar por un estudio de sonido. Las exigencias de proyección, así como el fino y complejo trabajo sonoro, y el uso de las licencias de los sistemas de sonido (Dolby, por ejemplo) obligan a recurrir a este servicio profesional.

Por otro lado, el personal que labora en la posproducción está conformado, en los casos más simples, por el *editor* o *montajista* y el director/productor, aunque aún en estos casos es habitual que el sonido esté a cargo de una persona diferente a la de imagen. Por supuesto, a medida que se hace más complicada la producción, la

posproducción también se complejiza.

El montajista es una de las personas clave en la creación de la obra, por lo que el productor debe confiar esta labor a una persona con capacidades reconocidas. Por las dimensiones de un largometraje, el editor en jefe debe contar con el apoyo de *asistentes*. El sonido se multiplica, pues no solo hay un editor de sonido y sus respectivos asistentes, sino que hay que grabar A.D.R., *foley*, efectos especiales y música, como lo vimos, y cada uno de ellos requiere de un encargado principal con sus respectivos auxiliares, además de *actores e intérpretes*.

Es tal la complejidad que puede alcanzar una posproducción que se hace necesario contar con un *supervisor de posproducción*, es decir, la persona que hace coincidir todas estas tareas en un trabajo armónico. El *diseñador de sonido* posee un carácter creativo, y podemos concebirlo como el compositor de la que puede llegar a ser una inmensa y compleja banda sonora de una película.

CIRCULACIÓN

Una vez terminada una obra audiovisual, lo que sigue es su objetivo natural: ser mostrada a su público, sin embargo, este paso no es tan sencillo como puede llegar a imaginarse.

Habitualmente, la etapa de circulación se divide en tres conceptos: promoción, distribución y exhibición. Antes de que un material sea mostrado a un público, se da a conocer su existencia (promoción), y se hace llegar (distribución) a quienes lo van a exhibir o transmitir. En principio, el productor no es quien se encarga de promocionar ni de distribuir una obra ya que, para ello, se recurre a personas o empresas especializadas. Por supuesto, tampoco es el productor quien se encarga de exhibir la obra, con excepción de los canales de televisión o internet con sus producciones propias.

Ya vimos que un productor es el titular de los derechos patrimoniales de la obra audiovisual. Por lo tanto, es él (ya sea persona natural o jurídica) quien adelanta las negociaciones con los distribuidores. La costumbre internacional es que el productor firme contrato con el distribuidor para que este haga llegar la obra a los exhibidores y para que se encargue de la promoción. Los contratos productor-distribuidor fundamentalmente establecen:

- Las condiciones económicas. Pueden ser por montos determinados más regalías por ventas superiores a las inicialmente consideradas.
- Los territorios (regiones o países) en que la obra podrá ser explotada comercialmente.
- Las “ventanas”, es decir los diferentes medios (cine, televisión, internet, etc.), en que se exhibirá o transmitirá.
- El período de tiempo durante el cual podrá explotarse.

Posteriormente el distribuidor firma contratos con quienes finalmente presentarán la obra al público (exhibidores, televisoras, canales de internet, aviones, etc.), basados en los derechos que ha adquirido del productor. De tal suerte que, si un distribuidor compró los derechos para televisión en Europa, podrá vender el derecho de transmisión a un canal español por un número de emisiones determinado (5 pasadas, por ejemplo) en un lapso de tiempo concreto (2 a 5 años, pongamos, por caso); una situación especial, la mencionamos en el acápite de financiación, se trata de las *preventas*, es decir, aquellas negociaciones que se hacen antes de que una obra sea filmada. Los compradores suelen ser canales de televisión o incluso distribuidores, aunque por supuesto, debe existir un alto grado de confianza en la producción, ya sea por la trayectoria del productor o del director, o también por lo *sui generis* de la obra.

Con respecto a las ventanas, o sea los medios de difusión de una obra audiovisual, en el caso de una obra cinematográfica, esta sale usualmente primero a salas de cine (lo que se conoce por su denominación anglosajona *theatrical*), y pasa posteriormente a otros escenarios: copias privadas para la venta, canales por suscripción, internet, televisión abierta (gratuita) y otros circuitos menores como medios de transporte o reestreno en salas de arte y ensayo. En principio, una obra no se vende a varios medios a la vez, sino que se establece un lapso entre una y otra ventana con el fin de obtener mejores resultados comerciales, ya que si, por ejemplo, fuera vista primero en televisión abierta, se reduciría el interés por verla en una sala de cine.

En Colombia un exhibidor puede actuar también como distribuidor (pero sin hacerse cargo de la promoción). La complejidad de la circulación es tal que se convierte en un tema para especialistas:

¿En cuántas **salas** exhibir una película? Por un lado, las películas que son exitosas con el público se estrenan en más de 100 salas, por el contrario, las que se considera que tendrán menos asistencia, a unas 3 o 6. ¿Cuánto dinero invertir en publicidad y qué tipo de publicidad debe tener una película? 1) la publicidad es muy efectiva pero muy costosa; 2) hay campañas que no tienen mucha repercusión en la taquilla; 3) son varios los casos en los que se sobre utiliza un canal de televisión; 4) las redes sociales no han logrado demostrar su eficiencia, en el caso colombiano. ¿Cuántos espectadores puede tener una película en cuestión? En Colombia la asistencia a cine, comparada con la de otros países de Latinoamérica, es baja frente a México y Brasil, pero superior frente a los demás. La recuperación de los dineros invertidos en una película depende, en gran medida, de sus resultados de taquilla.⁴ En la actualidad, los circuitos que hemos denominado menores, especialmente las salas de cine que se orientan a una programación de carácter no comercial, y a los canales de televisión cultural, son pequeños y poco relevantes económicamente; esto representa una gran desventaja para la creación cinematográfica verdaderamente independiente. En adición a ello, la piratería no permitió que el mercado de video casero en DVD se desarrollara en el pasado, y ahora impide el crecimiento del VOD (video por

4 Aconsejamos consultar el Anuario Estadístico de la Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura (www.mincultura.gov.co).

demanda, pago en internet).

En la distribución internacional, que incluye festivales, canales de televisión (abiertos y por suscripción), salas de arte, entre otros, una película tiene un mundo por recorrer, aunque la competencia sea ardua y los costos en pesadas monedas extranjeras. Con todo, el primer ámbito citado puede ser sorprendentemente simple: para los cortometrajes existe una gran cantidad de festivales en el mundo entero, en los que se puede participar sin entrar en mayores gastos. Son ya bastantes los cortos colombianos que han ganado premios en certámenes del extranjero; en febrero de 2017, uno de los festivales de cortometraje más prestigiosos del mundo, el de *Clermont Ferrand*, en Francia, presentó una retrospectiva de 33 cortos colombianos, entre otras actividades. Por supuesto, el caso más renombrado ha sido la Palma de Oro, de *Cannes*, para *Leidi*, de Simón Mesa, en el 2014.

La circulación en televisión muestra, en esencia, el mismo esquema mencionado, con algunas características especiales. Gran parte de la programación de un canal es de producción propia y no se transmite fuera de él; así, la misma entidad se encarga de la promoción en el canal (o en algunos casos en las emisoras de radio asociadas y en otros medios, como la prensa escrita) y funge como distribuidora cuando los programas son llevados a otros países.

La exhibición es una de las etapas, en el ciclo de vida de una película, que más se ha transformado durante los últimos años, no solo por el cambio técnico de la proyección que mencionamos en la etapa de posproducción, ni por la creciente presencia de internet, sino por el inmenso peso que tiene el cine de Hollywood. Las

cinematografías nacionales, si bien son fomentadas regularmente, suelen ocupar un lugar pequeño, es decir, sin mayor circulación internacional.

Por todo esto, nos permitimos hacer dos recomendaciones: 1) hacer la obra con honestidad, ya que esto favorecerá su desempeño al momento de divulgarla y 2) a pesar de que, como ya se dijo, se trata de un tema especializado, tratar de conocer las características de la circulación, lo suficiente como para dejar de lado actitudes ingenuas que con frecuencia estropean el camino de una obra.

El número 27 de los *Cuadernos de cine colombiano* de la Cinemateca Distrital está dedicado a la exhibición y circulación, con la participación de todos los agentes que forman parte de esta etapa. Recomendamos también su lectura.

PRESERVACIÓN

Es posible que la inclusión de este tema pueda parecer extraña para algunos, ya que existe un habitual desinterés por él, sin embargo, resulta de gran relevancia. ¿Cómo conoceríamos hoy las formidables y hermosas obras del pasado de no ser porque desde los comienzos del cine se cayó en la cuenta de que había que conservarlas? Muchas de las películas de los primeros años del cine se perdieron para siempre porque se consideraban entretenimiento puro que divierte hoy y mañana aburre. El mismo fenómeno se presentó con los primeros programas de televisión, no solo cuando se transmitía en directo, ya que aún no existía el registro en video, sino cuando este ya existía, pero las cintas se borran. Hasta hace poco, buena parte del cine colombiano seguía sufriendo de deterioros irreparables; es emblemático el caso de *María* filmada por Máximo Calvo en 1921, que tuvo un éxito sin precedentes incluso fuera de Colombia y, sin embargo, se perdió. Actualmente sobreviven solo unos pequeñísimos fragmentos de ella.

Para preservar un material audiovisual, se deben realizar las siguientes acciones y procesos, entre otros:

- Conservar el material en una institución que tenga la intención de protegerlo, manteniéndolo en condiciones ambientales que eviten el deterioro causado por la temperatura o la humedad, por hongos, bacterias y por sus inherentes procesos químicos.
- Catalogar técnicamente el material conservado.
- Migrar los originales a formatos de preservación, que pueden ser, por ejemplo, digitales, LTO o celuloide.

- Permitir el acceso al material (normalmente al migrado o a copias en formatos menores).
- Restaurar el material, “volverlo nuevo”, con el fin de que pueda ser disfrutado por el público actual. Dentro de las múltiples actividades que esto implica, podemos resaltar, la investigación para establecer cómo “se veía la obra” en su tiempo, así como los procesos fotoquímicos y digitales para recuperar información perdida en los originales.

De esta manera, el patrimonio audiovisual llega a estar disponible para futuras generaciones, teniendo nuevas y provechosas vidas. En Colombia hay varias instituciones que asumen la labor de preservación. Principalmente, la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano y RTVC, en Bogotá, así como la Cinemateca del Caribe, en Barranquilla. Por su parte, los productores colombianos tienen la obligación legal de reservar una copia de su película, en el mismo soporte utilizado durante la circulación, una vez que la obra haya sido estrenada. En la actualidad el depósito legal, como se le llama a este procedimiento, se realiza en la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano, por convenio con la Biblioteca Nacional, que es la entidad a la cual le corresponde formalmente recibirlo.

Recomendamos visitar la página de esta entidad, así como leer el número 24 de los Cuadernos de cine colombiano, de la Cinemateca Distrital, dedicado al patrimonio audiovisual colombiano.

GLOSARIO

Angulación de cámara: Se refiere a la posición de la cámara con respecto a la del sujeto filmado. Puede ser *frontal*, a la misma altura del sujeto; *picado*, o sea, colocando la cámara más arriba que el sujeto y, por lo tanto, mirando hacia abajo; y *contrapicado*, colocando la cámara más abajo que el sujeto y, por ende, mirando hacia arriba.

Audio: En sistemas electrónicos, se refiere a la señal de sonido.

Cuadro audiovisual: El que forma en la pantalla la imagen proyectada, ya sea en cine, televisión o computador. Su forma es rectangular, incluso en los televisores o monitores que no son de pantalla ancha.

Decorado: Recreación en un estudio de filmación, o en una **locación**, del **escenario** descrito en el guion.

Encuadre: Composición interna de los elementos en un **cuadro audiovisual**. También se le denomina **plano**, y algunos de estos encuadres reciben nombres como el **plano general** o el **primer plano**.

Escena: Unidad dramática en la cual no hay interrupción de tiempo ni de espacio.

Escenario: En el guion, lugar en el cual toman lugar las acciones de la historia.

Flashback: “Fogonazo hacia atrás”. Un retroceso, normalmente corto, en el orden cronológico de la narración.

Locación: Lugar en el que se filma o graba la obra, diferente al estudio.

Montaje: Estructuración de las partes y los planos de una obra audiovisual. Usualmente se entiende que se realiza después del **rodaje**, sin embargo, comienza desde la concepción inicial de la obra audiovisual.

Plano: 1) Cada una de las imágenes individuales y continuas, contenidas entre cortes o efectos de transmisión. Coloquialmente se le llama **tomas** (ver); 2) **Encuadre**.

Rodaje: Etapa durante la cual se filma o se graba la obra audiovisual.

Sala: Espacio con una pantalla para proyección de películas. Al conjunto de salas se le denomina **Complejo**.

Secuencia: Unidad dramática de sentido. Puede incluir saltos de tiempo y espacio, por lo tanto, a su interior puede haber varias **escenas**.

Set: Voz inglesa para **decorado**.

Toma: Cada uno de los intentos por filmar un **plano** durante el **rodaje**.

Video: 1) Se refiere a sistemas de grabación electrónicos, tanto analógicos como digitales; 2) En sistemas electrónicos la señal de imagen (visual). En España se pronuncia *video*.

BIBLIOGRAFÍA

LÉXICO

Ortiz, L. M., Joya, G., Londoño, P., & Carlosama, R. (2000). *Léxico colombiano de cine, televisión y video*. Bogotá: Instituto Caro y Cuervo.

PROCESO DE PRODUCCIÓN EN COLOMBIA

Castellanos, G. (2006). *Cine en Colombia. Siéntalo, entiéndalo y hágallo*. Bogotá: Proimágenes en Movimiento.

La ruta: guía de producción audiovisual. (8 de agosto de 2012).
Obtenido de Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura: <http://www.mincultura.gov.co>.

GUION

Cardona, A. (2010). *Confesión a Laura -Guión-*. Medellín: Fondo Editorial EAFIT.

Chion, M. (2011). *Cómo se escribe un guion: edición definitiva*. Madrid: Cátedra.

Feldman, S. (1999). *El director de cine*. Barcelona: Editorial Gedisa.

García, E. (1997). *Historia documental del cine mexicano*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.

ASUNTOS LEGALES

Castellanos, G. (2000). *Sistema legal de la industria cinematográfica en Colombia*. Bogotá: Proimágenes en Movimiento.

Rubio, F. (2003). *Conozca y proteja sus derechos de autor: aspectos relativos a la obra audiovisual*. Bogotá: Ministerio de Cultura, Proimágenes en Movimiento, Universidad Nacional de Colombia.

OFICIOS EN EL AUDIOVISUAL

Cabezón, L. A., & Gómez-Urdá, F. G. (1999). *La producción cinematográfica*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Fernández, F. & Martínez, J. (1999). *La dirección de producción para cine y televisión*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

SONIDO EN POSPRODUCCIÓN

Chion, M. (1997). *La música en el cine*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Lugo, M. (2008). Doblaje y A.D.R. en Colombia. *Revista Consecuencia del Programa de Dirección y Producción de Cine y Televisión de la Universidad Manuela Beltrán*. Semestre I. (N° 6).

MONTAJE O EDICIÓN

Eisenstein, S. (1986). *El sentido del cine*. México: Siglo XXI Editores.

Eisenstein, S. (1999). *La forma del cine*. México: Siglo XXI Editores.

Reisz, K. (1980). *Técnicas del montaje cinematográfico*. Madrid: Taurus Ediciones S.A.

Sánchez-Biosca, D. (1996). *El montaje cinematográfico*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

CIRCULACIÓN

Anuarios estadísticos. Obtenido de Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura: <http://www.mincultura.gov.co>.

Cuadernos de cine colombiano. Cinemateca Distrital, No. 27. 2017

Ministerio de Cultura. (2004). *Cine una industria por hacer en Colombia: Algunas experiencias de producción y marketing*. Bogotá: Proimágenes en Movimiento & Universidad Nacional de Colombia.

PRESERVACIÓN

Cuadernos de cine colombiano. Cinemateca Distrital, No. 24. 2016

INSTITUCIONES NACIONALES E INTERNACIONALES

Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura

Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura

Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano

Cinemateca Distrital de Bogotá e Instituto Distrital de las Artes
(IDARTES)

Fundación Cinemateca del Caribe (Barranquilla)

Proimágenes Colombia

Dirección Nacional de Derecho de Autor

Autoridad Nacional de Televisión

Programa Ibermedia

ANEXOS

MODELOS DE CONTRATOS

Diseñados por Felipe Rubio. Recuperados
en [http://www.mincultura.gov.co/areas/
comunicaciones/banco-de-contenidos/Paginas/
default.aspx](http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/banco-de-contenidos/Paginas/default.aspx). Modificaciones por J.M.M.D

CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES DE AUTOR

Entre los suscritos, NOMBRE REPRESENTANTE LEGAL, mayor de edad domiciliado en CIUDAD, identificado como aparece al pie de su firma y obrando como representante legal de NOMBRE EMPRESA PRODUCTORA con NIT NÚMERO, quien en adelante se denominará el **CESIONARIO**, y NOMBRE AUTOR, mayor de edad, domiciliado en CIUDAD, identificado como aparece al pie de su firma, quien en adelante se denominará el **AUTOR-CEDENTE (SE PUEDE PRECISAR, COMO POR EJEMPLO: AUTOR DEL GUION)**, han convenido en celebrar el siguiente contrato de cesión de derecho de autor, sujeto al siguiente clausulado: **PRIMERA:**

OBJETO: El **AUTOR-CEDENTE** transfiere de manera total y sin limitación alguna al **CESIONARIO** los derechos patrimoniales que le corresponden sobre OBRA (EJEMPLO: GUION) titulado TÍTULO, del cual es autor, por el tiempo que establezca la ley a nivel nacional e internacional y sin perjuicio del respeto al derecho moral consagrado en el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993 concordante con el artículo 30 de la Ley 23 de 1982. En virtud de lo anterior, se entiende que el **CESIONARIO** adquiere el derecho de reproducción en todas sus modalidades, incluso para inclusión audiovisual, el derecho de transformación o adaptación, comunicación pública, distribución y en general, cualquier tipo de explotación que de las obras se pueda realizar por cualquier medio conocido o por conocer. **SEGUNDA: REMUNERACIÓN:** VALOR EN PESOS, ES CONVENIENTE INCLUIRLO EN NÚMEROS Y LETRAS.

TERCERA: CONDICIONES Y LEGITIMIDAD DE LOS DERECHOS: Por virtud de este contrato, el **AUTOR-CEDENTE** garantiza que es propietario integral de los derechos de explotación de la obra y en consecuencia garantiza que puede contratar y transferir los derechos aquí cedidos sin ningún tipo de limitación por no tener ningún tipo de gravamen, limitación o disposición. En todo caso, responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad al

CESIONARIO. CUARTA: FORMALIDADES: Como quiera que por virtud del presente contrato se transfiere el derecho de autor, este documento deberá ser reconocido ante Notario Público, y para tener validez ante terceros, deberá inscribirse en la Oficina de Registro de Derecho de Autor, como lo ordena el artículo 183 de la Ley 23 de 1982.

Dado en CIUDAD a los FECHA EN LETRA Y NÚMERO días del mes de MES de dos mil AÑO.

NOMBRE REPRESENTANTE LEGAL
C.C.
Representante Legal
NOMBRE EMPRESA PRODUCTORA

NOMBRE AUTOR
C.C.

CONTRATO DE COPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Entre los suscritos, NOMBRE REPRESENTANTE LEGAL PRODUCTOR, mayor de edad, domiciliado en CIUDAD, identificado como aparece al pie de su firma, actuando como representante legal de NOMBRE EMPRESA PRODUCTORA, en adelante EL PRODUCTOR y NOMBRE REPRESENTANTE LEGAL COPRODUCTOR, también mayor de edad, vecino de CIUDAD, identificado como aparece al pie de su firma y actuando como representante legal de NOMBRE EMPRESA COPRODUCTORA, en adelante EL COPRODUCTOR han convenido en celebrar el presente contrato de coproducción audiovisual, sujeto a las siguientes cláusulas: **NOTA: ES FRECUENTE INCLUIR CONSIDERACIONES EN LAS QUE SE ESTABLECE QUE EL PRODUCTOR CUENTA CON LOS DERECHOS PATRIMONIALES DEL GUION PARA PODER ADELANTAR LA REALIZACIÓN DE LA OBRA.**

PRIMERA: OBJETO: Las partes en su condición de coproductores se comprometen a producir y explotar de manera conjunta una obra audiovisual cuyo título provisional es TÍTULO y cuyas características primordiales son: POR EJEMPLO: LARGO/ CORTOMETRAJE, DURACIÓN, FICCIÓN / DOCUMENTAL / ANIMACIÓN, FECHA INICIAL DE RODAJE, PRESUPUESTO TOTAL, DIRECTOR, NACIONALIDAD DEL DIRECTOR, AUTOR DEL GUION.

SEGUNDA: OBLIGACIONES DE LOS COPRODUCTORES: **NOTA: LAS OBLIGACIONES PUEDEN DIVIDIRSE PARA PRODUCTOR Y COPRODUCTOR**

(1) Utilizar los mejores recursos a su disposición para la realización de la producción, cuya vinculación solo está definida para los efectos de este contrato sin que se constituya ninguna otra vinculación adicional:

(2) Cuidar que en las diferentes contrataciones que se efectúen para la realización de la producción, se obligue a los contratistas a obtener las autorizaciones correspondientes que en materia de derecho de autor o derechos conexos se puedan generar. Para tales efectos, todos los contratos tendrán esta obligación al contratista y la necesidad de que cualquier reclamación será atendida por dicho contratista, exonerando de responsabilidad a las partes;

(3) Cualquier uso o forma de explotación debe restringirse exclusivamente a lo que las partes acuerden, y deberá procurarse que toda forma de utilización sea coincidente con los fines de las partes.

En consecuencia no se podrán otorgar otras formas de utilización o explotación por parte de un tercero, sin contar con la previa y expresa autorización de cualquiera de las partes. **4) Mencionar conforme lo exige la ley, los créditos respectivos de las dos partes así como de los autores de la obra audiovisual (director o realizador, guionista y autor de la música);** **TERCERA: APORTES:** Las partes acuerdan para la realización de la producción, los siguientes aportes: Por parte de EL PRODUCTOR el aporte será de VALOR EN PESOS, ES CONVENIENTE INCLUIRLO EN NÚMEROS Y LETRAS y por parte de EL COPRODUCTOR, el aporte será de VALOR EN PESOS, correspondiéndole a cada parte un porcentaje respectivo de PORCENTAJE para EL PRODUCTOR y de PORCENTAJE para EL COPRODUCTOR, lo cual determina sus porcentajes de propiedad en la producción audiovisual. (NOTA: SE DEBE ESTABLECER TAMBIÉN QUE LOS PORCENTAJES SE MANTENDRÁN EN CASO DE QUE EL PRESUPUESTO AUMENTE O SE REDUZCA). **CUARTA: ENTREGA DE LOS APORTES:** Las partes convienen en entregar sus aportes para la realización de la producción de la siguiente manera: POR EJEMPLO: EQUIPOS, HONORARIOS DE DIRECTOR, ETC. **QUINTA: DERECHO DE AUTOR:** Conforme a lo establecido en el presente contrato, los derechos patrimoniales de autor de la producción audiovisual le corresponden de manera conjunta y en los porcentajes señalados en la cláusula tercera, a las partes, pudiendo explotarla de manera independiente y sin ningún tipo de restricción y sin requerir de autorización de la otra parte. No obstante lo anterior, si una de las partes pretende dar autorización a un tercero para la explotación de la obra audiovisual, deberá dar aviso a la otra parte para que pueda hacer sus comentarios a la negociación a fin de evitar cualquier intromisión en el ejercicio de los derechos de explotación. En todo caso no será posible transferir los derechos respectivos a otra persona sin la previa y expresa autorización de la otra parte. **SEXTA: REGALÍAS:** En los casos de explotación de la obra audiovisual, los coproductores repartirán los ingresos de acuerdo con la propiedad sobre la obra, establecida en la cláusula tercera (NOTA: EN LAS COPRODUCCIONES INTERNACIONALES ES INDISPENSABLE ESTABLECER LA REPARTICIÓN DE TERRITORIOS). **SÉPTIMA: DURACIÓN:** El contrato tendrá la máxima duración permitida por las leyes nacionales e internacionales. **OCTAVA: MENCIONES Y CRÉDITOS**

LEGALES: Las partes convienen en mencionar los créditos de cada institución de la siguiente manera y bajo el mismo formato, tamaño y caracteres: **NOTA: LOS NOMBRES DE LOS PRODUCTORES NO PUEDEN SER ALTERADOS; NOVENA: CESIÓN DEL CONTRATO:** Sin permiso de las partes, no se podrá ceder el presente contrato.

Dado en CIUDAD, D.C., a los FECHA LETRAS Y NÚMERO días del mes de MES de dos mil AÑO

NOMBRE R. L. PRODUCTOR
C.C.

NOMBRE R. L. COPRODUCTOR
C.C.

NOMBRE EMPRESA
PRODUCTORA

NOMBRE EMPRESA
COPRODUCTORA

CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS

Entre los suscritos, NOMBRE REPRESENTANTE LEGAL, mayor de edad domiciliado en CIUDAD, identificado como aparece al pie de su firma y obrando como representante legal de NOMBRE EMPRESA PRODUCTORA con NIT NÚMERO, empresa productora del LARGO/CORTOMETRAJE TÍTULO, basado en un guion de NOMBRE DEL AUTOR, con una duración aproximada de DURACIÓN EN MINUTOS sobre el cual cuenta con los derechos para poder adelantar dicha producción, quien en adelante se denominará **EL PRODUCTOR**, y NOMBRE DE QUIEN PRESTA EL SERVICIO, mayor de edad domiciliado en CIUDAD, identificado como aparece al pie de su firma, quien en adelante se denominará NOMBRE DEL CARGO (POR EJEMPLO: EL DIRECTOR, EL SONIDISTA, ETC.), han convenido en celebrar contrato de prestación de servicios, sujeto al siguiente clausulado:

PRIMERA: OBJETO: NOMBRE DEL CARGO se obliga para con EL PRODUCTOR a realizar las tareas inherentes a su cargo, BREVE DESCRIPCIÓN DE LA LABOR PRINCIPAL DEL CARGO.

SEGUNDA: OBLIGACIONES DE EL PRODUCTOR: (1)

Utilizar los mejores recursos a su disposición para la realización de la producción, cuya vinculación solo está definida para los efectos de este contrato sin que se constituya ninguna otra vinculación adicional.

(2) Cuidar que en las diferentes contrataciones que se efectúen para la realización de la producción, comprometa a los subcontratistas a obtener las autorizaciones correspondientes que en materia de derecho de autor o derechos conexos (utilización de interpretaciones o discos), se puedan generar.

(3) Asumir los costos que se generan para la realización de la producción, sin comprometer en nombre de NOMBRE DEL CARGO más recursos que los que son entregados en virtud de este contrato.

(4) Mencionar conforme lo exige la ley, los créditos respectivos de las dos partes así como de los autores de la obra audiovisual.

(5) Realizar la producción en formato apto para SALAS DE CINE/TELEVISIÓN, ETC. y entregar a NOMBRE DEL CARGO dos copias de la obra en

formato DVD a la terminación del contrato. **TERCERA: VALOR:** El valor del presente contrato será por la suma de VALOR EN PESOS (LETRAS Y NÚMERO). **CUARTA: FORMA DE PAGO:** El valor convenido en la cláusula anterior, será pagado por EL PRODUCTOR a NOMBRE DEL CARGO(POR EJEMPLO: FECHAS O UNA VEZ RECIBIDOS INGRESOS POR LA VENTA DEL CORTOMETRAJE O POR RAZÓN DE PREMIOS NACIONALES O EXTRANJEROS Y RECUPERADOS LOS GASTOS DE LA PRODUCCIÓN). **QUINTA: DURACIÓN:** La duración del contrato será de MESES, contados a partir de su perfeccionamiento. **SEXTA: DERECHOS PATRIMONIALES DE AUTOR:** Se entiende por este contrato que los derechos patrimoniales de autor le corresponden en su totalidad a EL PRODUCTOR,(PARA EL CASO DE LOS AUTORES: quedándole a NOMBRE DEL CARGO el respeto a su derecho moral de conformidad con los artículos 30 de la Ley 23 de 1982 y 11 de la Decisión Andina 351 de 1993). **SÉPTIMA: CONDICIONES DE LEGITIMIDAD:** Por virtud de este contrato, EL PRODUCTOR garantiza que es propietario de los derechos de explotación de la obra y en consecuencia, puede contratar sin ningún tipo de limitación. En todo caso responderá por cualquier reclamo, que en materia de derecho de autor se pueda presentar, eximiendo de toda responsabilidad a NOMBRE DEL CARGO. **OCTAVA: MENCIONES Y CRÉDITOS:** EL PRODUCTOR se compromete a involucrar en la producción audiovisual como mínimo los siguientes créditos legales: el nombre del Director, del guionista, del autor de las obras musicales, y en general, de los autores de obras protegidas por el derecho de autor o de prestaciones protegidas por los derechos conexos, como los actores y cantantes; **NOVENA: VALOR EXPRESIVO Y CORTE FINAL DE LA OBRA:** Todos los aspectos expresivos del cortometraje, desde el rodaje hasta la copia final, serán responsabilidad de EL DIRECTOR, según su criterio. **DÉCIMA: CESIÓN DEL CONTRATO:** Sin permiso de las partes, no se podrá ceder el presente contrato.

Se firman dos (2) ejemplares de un mismo tenor y a un solo efecto en CIUDAD a los FECHA días del mes de MES de dos mil AÑO.

EL PRODUCTOR

NOMBRE DEL CARGO

NOMBRE

REPRESENTANTE LEGAL

C.C.

Representante legal

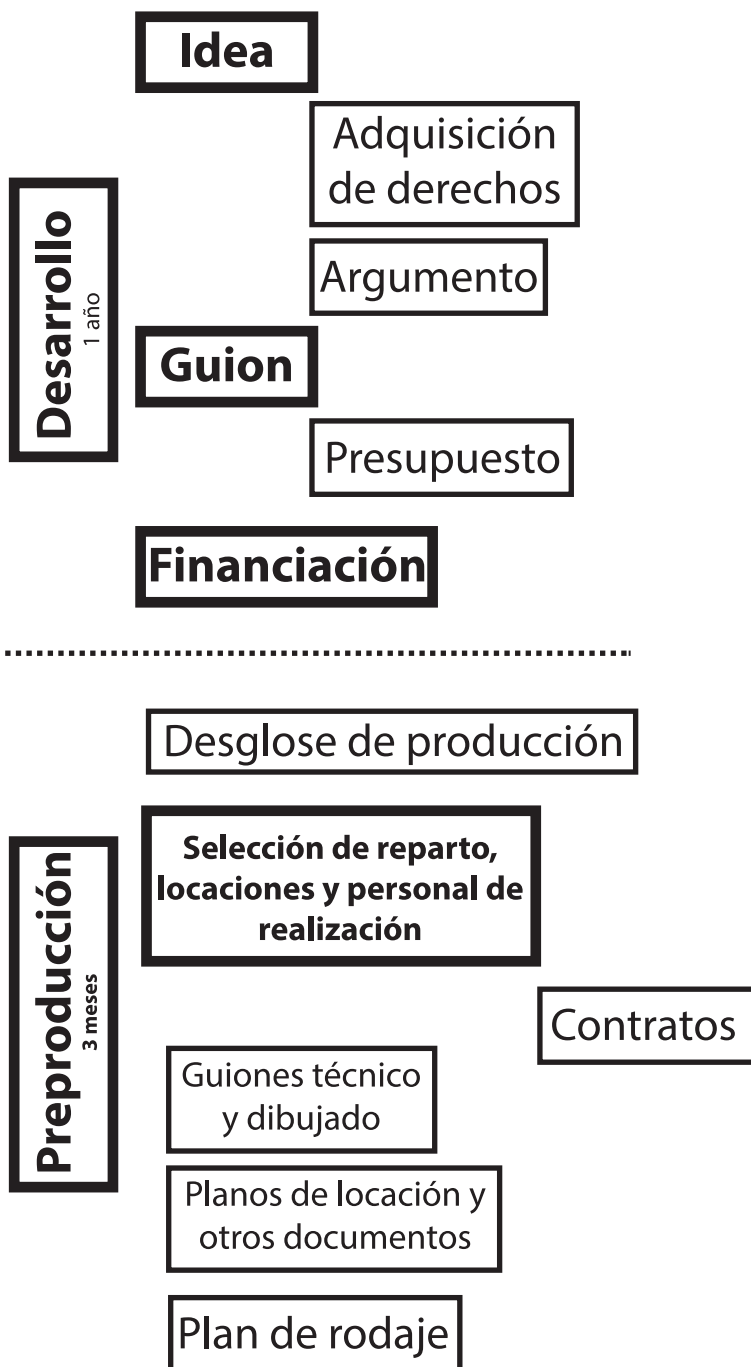
NOMBRE EMPRESA PRODUCTORA

NOMBRE DE QUIEN

PRESTA EL SERVICIO

C.C.

RESUMEN DIAGRAMADO



Producción

10 semanas para largometraje

Construcción
de decorados

Rodaje

Posproducción

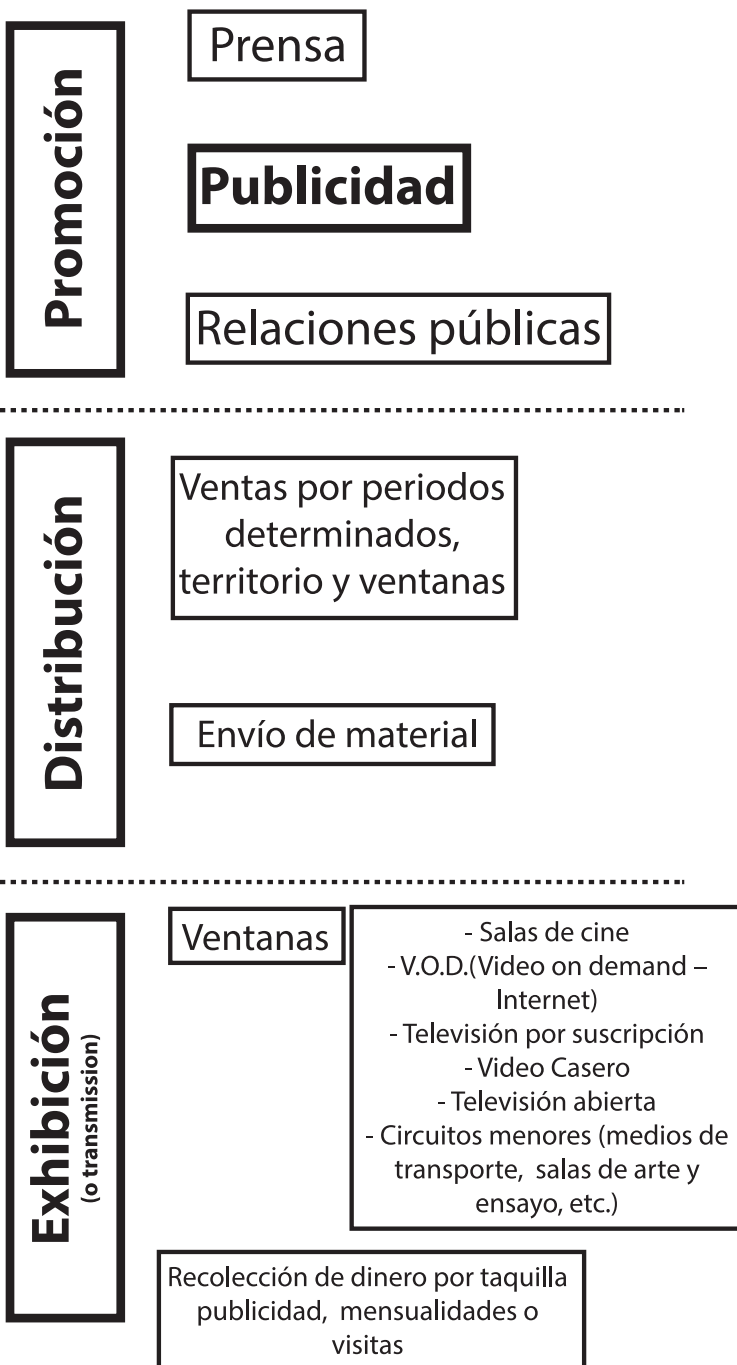
3 meses

Grabación de
sonidos adicionales

Efectos especiales y
colorización

Edición de imagen y sonido

Copia final o máster





UNIVERSIDAD
MANUELA BELTRÁN



ISBN 978-958-5467-16-3