

Taller de Desarrollo de Proyecto.

V. El Plan de Rodaje.

## TALLER DESARROLLO DE PROYECTO.

### REQUISITOS FONDOS – COMPARATIVO LA FORMACIÓN DE LA IDEA.

Introducción. La Fábrica.

Parte I - el desarrollo.

Parte II - el guión.

Parte III - el breakdown.

Parte IV – el breakdown – práctica

Parte V - el plan de rodaje.

### LA CUANTIFICACIÓN DE LA IDEA.

Parte VI - el presupuesto.

Parte VII - el flujo de recursos.

Parte VIII - el financiamiento.

## El Plan de Rodaje

Definiciones y función.

La Construcción del plan.

Factores Internos y Externos en su construcción.

La Jornada Laboral.

Pasos a seguir según software.

## Apendices

Documentos, reportes y contratos de producción.

Organigrama de Producción.

## Definiciones y función.

¿Qué Indica?

El orden diario en que se va a filmar cada una de las escenas del guión *incluyendo* días de descanso, viajes a realizar, lugares de rodaje y fechas precisas.

¿Qué es?

Es un **CALENDARIO DIARIO** donde se agrupan las escenas que habrán de ser rodadas cada día. Los días se numeran progresivamente desde el inicio hasta el final y contienen todas las escenas del guión numeradas y con desglose de sus principales elementos.

¿Para qué sirve?

1. Para saber con exactitud que actividad deberá desarrollarse cada día de filmación.
2. Para conocer con precisión los elementos requeridos cada día por cada departamento para el rodaje de cada una de las escenas.
3. Para poder establecer negociaciones de servicios y alquileres en función a las necesidades del rodaje proyectando con gran exactitud los costos y los gastos.

¿Cómo opera?

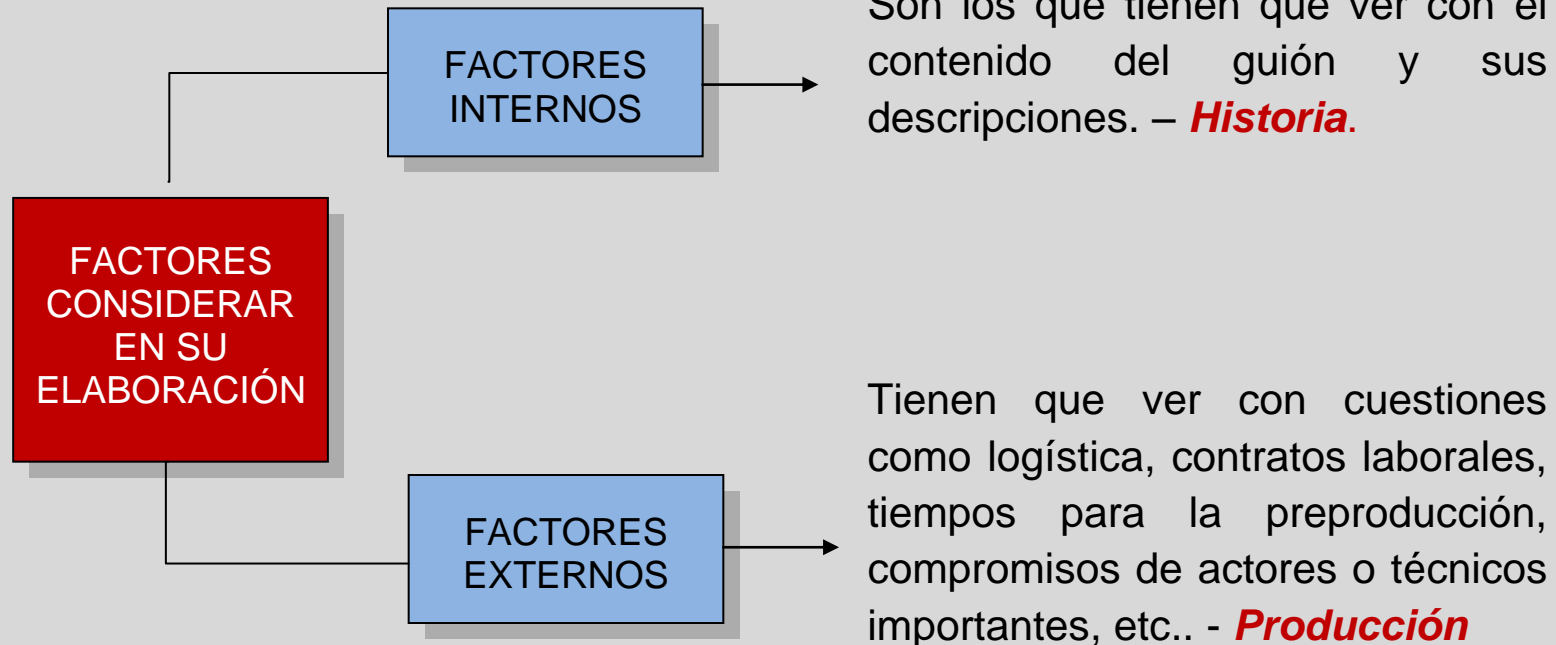
Por la estrecha relación de sus partes, cada cambio al plan, ya sea voluntario o imprevisto, debe necesariamente considerar la afectación del conjunto.

## Construcción del Plan

### PASOS A SEGUIR EN SU ELABORACIÓN

1. Desglosar las necesidades de cada escena y agrupar cada uno de los diversos elementos por las categorías que les sean comunes (Breakdown).
2. Establecer un calendario con fecha tentativa en donde quede establecido el plan de filmación total del proyecto.
3. Hacer un primer agrupamiento de escenas por bloques de espacio y/o tiempo, iniciando con aquellas que comparten locación o escenario.
4. En base a la particularidad o dificultad de realización a desarrollar para la filmación de cada escena, agruparlas por jornada diaria de trabajo respetando las condiciones contractuales y laborales aplicables al proyecto.
5. Verificar la viabilidad apoyándose en los diversos reportes de filmación y en el DOD (*day out of days*) de cada elemento.

## Factores para su Construcción

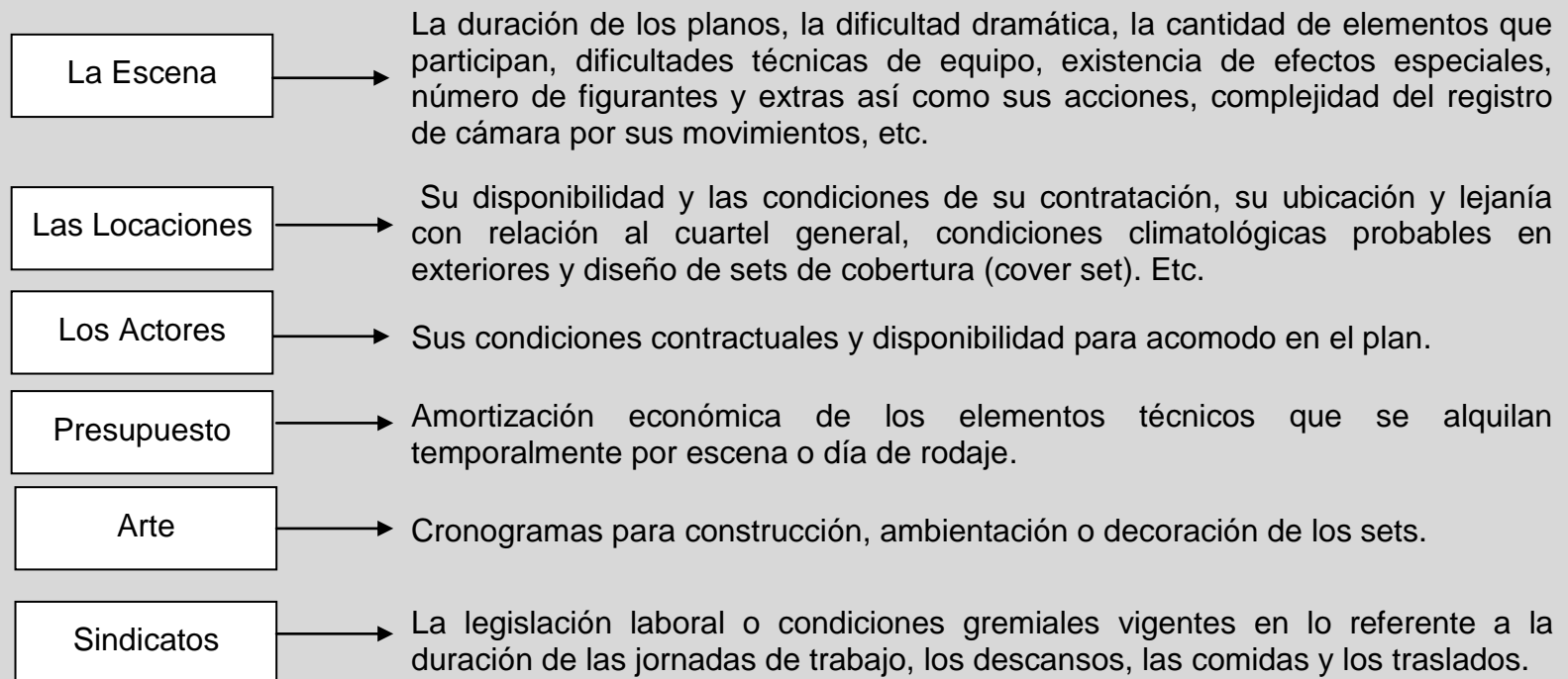


*La prioridad de un plan de filmación es dar el mayor tiempo de rodaje posible.*

## FACTORES Y PARÁMETROS INTERNOS

Locaciones	→ Una vez filmadas las escenas en una locación procurar no volver a ella.
Reparto	→ Procurar agrupar los días de actores conforme a las reglas laborales vigentes.
Hora Rodaje	→ Considerar que los días posteriores a un llamado nocturno no podrán ser días completos por el <b>“turn around”</b> (Dia / Noche).
Lugar rodaje	→ Es buena decisión empezar la filmación en exteriores y terminar en interiores (Int / Ext).
Secuencia	→ Es conveniente filmar en secuencia cuando esto sea posible.
Niños	→ Considerar las condiciones laborales especiales que implica esta contratación.
Cronología	→ Considerar los cambios de tiempos narrativos cuando están dentro de un mismo bloque de filmación. Se traduce en tiempos de decorados y ambientación.
Clima	→ Conocer las condiciones de luz en función de la época del año, así como las variaciones del clima según la época del año.
Acción	→ Escenas con efectos especiales y acciones como factores que requieren un mayor tiempo de preparación y de ejecución.
Unidades de Rodaje	→ Las Segundas Cámaras, las Segundas Unidades y el uso de Equipo Especial puede significar un costo adicional y deben ser programadas con mucho cuidado tanto en logística como en confort del realizador.
Geografía locaciones	→ Por problemas geográficos conviene dividir las locaciones en primarias y secundarias según la acción dramática o narrativa y procurar dar prioridad en la programación a las primeras sobre las segundas.

## FACTORES Y PARÁMETROS EXTERNOS.





## La Jornada Laboral.

¿Qué es?

- ▶ Llamaremos jornada de trabajo a la manera en que se organiza un día de trabajo independientemente del tiempo de “trabajo efectivo”.
- ▶ Sus modalidades son la duración y las condiciones de trabajo.

¿Qué abarca?

- ▶ Una serie de reglas y modalidades que regulan las relaciones de trabajo desde el inicio hasta el final de un día laboral.
- ▶ Influye en los tiempos de descanso y en la extensión de las jornadas semanales.

¿Cómo surge?

- ▶ Del conocimiento del productor de las condiciones emanadas del *Plan de Rodaje*, del *Presupuesto de Producción* y de los modalidades de los *Contratos de Laborales*.
- ▶ De las negociaciones que el productor establece con las asociaciones Gremiales y Sindicales de la industria.

Su utilidad

- ▶ Regular todas las relaciones laborales en el film.
- ▶ Establecer parámetros de salario en equilibrio.
- ▶ Generar un ritmo diario de trabajo y operación.
- ▶ Garantizar el rendimiento laboral individual y colectivo.

## UNA JORNADA REGULAR DE RODAJE

### Inicio de Jornada – Llamado General

- ▶ Viaje a locación —————> 1.0 hrs
- ▶ Preparación —————> 1.5 hrs
- ▶ Rodaje en set —————> 3.5 hrs
- ▶ Comida —————> 1.0 hrs
- ▶ Preparación —————> 0.5 hrs
- ▶ Rodaje en set —————> 3.0 hrs
- ▶ Corte en set —————> 0.5 hrs
- ▶ Viaje de retorno —————> 1.0 hrs
- ▶ Tiempo de descanso —————> 10.0 hrs

**Fin de la Jornada                      12.0 hrs**

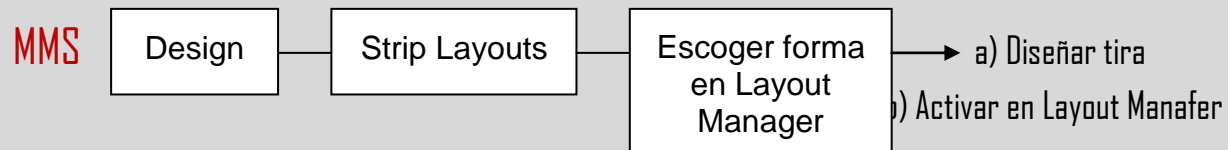
### JORNADAS REGULARES TÉCNICOS.

Lunes a Viernes	10 hrs
Sábados	7 hrs ( <i>hasta las 15:00 hrs</i> )
Tiempo descanso	10 hrs diario
	34 hrs sábado a lunes

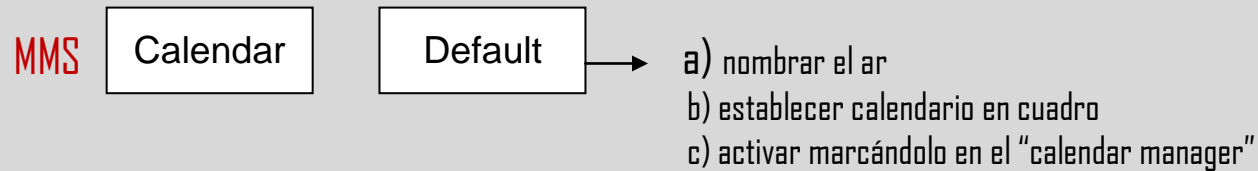


## Pasos a seguir según software

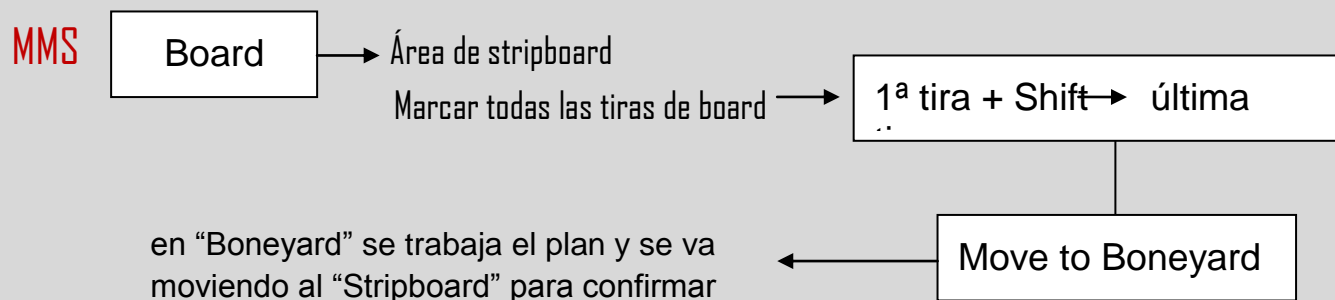
1. Tener un breakdown terminado.
2. Diseñar stripboard y salvar diversas versiones



3. Hacer calendario y salvar en “calendar manager”.



4. Llevar tiras-escenas al área de trabajo (boneyard)



## 5. Establecer logística general y principios de orden.

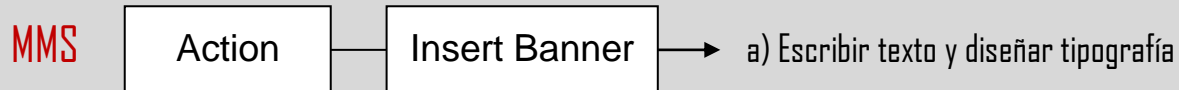
- ▶ A partir de los criterios establecidos desde el breakdown

## 6. Agrupar tiras-escenas (por locación u otra variable)

- ▶ Trabajar en “Boneyard” agrupando escenas según criterio establecido
- ▶ En una primer aproximación agrupar por Locación y Set.
- ▶ Separar por bloques el grupo de escenas. Se puede crear un “Banner” con la locación para separar.

## 7. Hacer títulos y banners

- ▶ Para nombrar, si es necesario, los grupos de escena

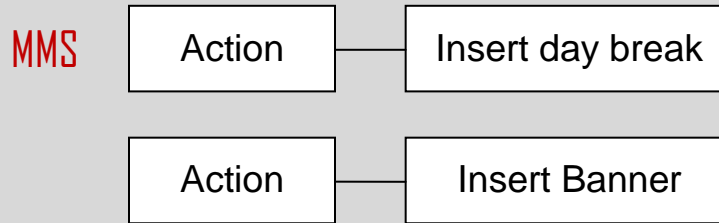


## 8. Trasladar por orden las escenas la a zona de Sripboard.

- ▶ Decidir con que grupo de escenas empezar el plan.
- ▶ Sombrear y mover a la zona de “Stripboard”.
- ▶ La misma ruta que en el paso #4 solo que ahora es para devolver escenas elegidas.

## 9. Insertar tiras-escenas y días

- ▶ Dividir gradualmente la lista de escenas insertando los días de rodaje que informarán: número de día de rodaje, fecha completa del día y # de páginas a filmar durante el día.
- ▶ Además de os banners con los días generados automáticamente en base al calendario elaborado, es conveniente agregar banners con indicaciones de producción.



a) la inserción de Banners de días e informativos se puede hacer a través de los signos respectivos en la barra de herramientas.

## ALGUNOS TÍTULOS DE BANNERS

- ▶ Información del proyecto al inicio del Plan de Rodaje: título proyecto, versión del plan, locaciones de rodaje, semanas de rodaje, fecha de realización.
- ▶ Movimientos de la compañía de rodaje indicando los días de viaje y el destino del traslado,
- ▶ Indicación de Fin de Semana indicando su número.
- ▶ Anotaciones especiales que se juzguen necesarias (2as unidades, turnaround los sábados, etc.)

## ORDEN Y ACOMODO DE ESCENAS

### ORDEN DE LAS TIRAS

- ▶ Van agrupadas por orden cronológico del 1er día de rodaje hasta el último.
- ▶ Las tiras informativas (días con fechas, banners informativos de semana, etc.) se insertan al final de las escenas que describen **cerrando** el día o la semana. Por ejemplo el Banner de la Semana #1 se inserta al final de la semana después de las escenas; los banners diarios se insertan al final de las escenas del día, etc.
- ▶ Cuando una escena se filme en dos días se poner el strip board de la escena y se agregan los días que se creen necesarios para filmarse. Por ejemplo: escena #3 seguida de dos banners que indican el día (día#1 Lunes + día#2 Martes) significa que la escena #3 se filmará durante dos días.

## PROGRAMAR DIAS Y NOCHES.

- ▶ Una de las dificultades es agrupar la combinación de escenas destinadas a filmarse en Día en Noche. Existen tres turnos de trabajo aplicado a técnicos y actores:
  - a) **DIURNO**, Inicio antes de las 14:00hrs. y su duración de 11 u 12 hrs dependiendo de las negociaciones previas;
  - b) **NOCTURNO**: puede iniciar a partir de las 17:00hrs y su duración es de 10hrs.
  - c) **MIXTO**: Es un turno mitad día y mitad noche con un inicio entre 14:00 y 15:00 hrs con una duración de 10 u 11 hrs.
- ▶ Una de las consideraciones que se deben tener en cuenta para programar Días y Noches son los tiempos de descanso para el personal de rodaje (10 horas entre el fin de la jornada y el inicio de la siguiente). Existen varias generalidades a tener en cuenta:
  - a) Con el objeto de no pagar “penalización” (cada hora vale tres veces en relación con hora normal) no se puede iniciar una jornada antes de cumplirse 10 horas desde el fin de la anterior (si termino a las 6:00am de un día, debo iniciar al día siguiente a las 4:00pm).
  - b) Cuando filmo en viernes por la noche y termino el sábado a las 6:00am, no puedo iniciar jornada en sábado porque a las 4:00pm ya se rebaso el límite de la jornada semanal (a las 3:00pm de sábado). En plan de rodaje no se programa nada en sábado y se agrega un Banner que diga **“Turnaround”** que significa que nse esta “volteando” el llamado para volver a poder trabajar en turno diurno.

- c) Si inicio la semana en turno nocturno debo ir ganando tiempo para poder terminar la semana filmando en jornada diurna. Lo usual es programar al inicio de semana rodajes diurnos y dejar los nocturnos conforme avance la semana (se pierde el rodaje del sábado).
- ▶ Cuando en un bloque de escenas a filmarse en una locación combinan los días y las noches y se va a filmar ahí durante varias jornadas sin que la compañía de rodaje se mueva, conviene filmar en turno diurno y dejar las escenas nocturnas para filmarse hacia el final de la jornada para aprovechar las últimas horas en rodaje nocturno.
  - ▶ Otra posibilidad existente es la de filmar los INT/NOCHE “*enfranelados*”, es decir ocultando la luz diurna (franelas, tapiar entradas de luz, etc.). Esto se llama filmar “*Day by Night*” (Noche por día) donde filmamos escenas nocturnas en un turno diurno.

### **PROGRAMAR MOVIMIENTOS DE UNIDAD DE RODAJE.**

- ▶ La regulación laboral dice que el viaje programado en Domingo antes del inicio del rodaje se paga como turno sencillo (los Domingos antes de iniciar filmación). Los Domingos en medio del rodaje destinados al viaje se pagan como jornadas con valor triple (cada hora de viaje X 3 veces su valor regular).
- ▶ El tiempo de viaje se considera “*tiempo laborado*” formando parte de la jornada regular de trabajo (por ejemplo si viajo fuera de la “*ciudad de origen*” hacia una “*locación distante*” la jornada inicia al momento de empezar el viaje).
- ▶ Cuando el tiempo de viaje no exceda las 6hrs (negociable) se puede viajar y trabajar, si el tiempo de viaje es mayor a 6hrs. toda la jornada se destina sólo al movimiento.

### **DURACION DE LA SEMANA**

- ▶ La semana completa se considera de 6 días, regularmente de Lunas a Sábado.
- ▶ Una media semana (que en salarios significa el pago equivalente a media semana) es de 3 días, regularmente de Lunes a Miércoles o de Jyeves a Sábado.

### **PROGRAMAR UNIDADES ADICIONALES.**

- ▶ Unidades especiales tienen las mismas reglas laborales que las establecidas para la “Unidad Principal”
- ▶ Su programación se puede hacer dentro del Plan de Rodaje general. Simplemente se indica su particularidad con un “Banner Informativo” correspondiente.
- ▶ El personal contratado para estas Unidades se registrará con los mismos principios y tabuladores vigentes para la “Unidad Principal” (Main Unit)

## **10. Agrupar por semanas de rodaje**

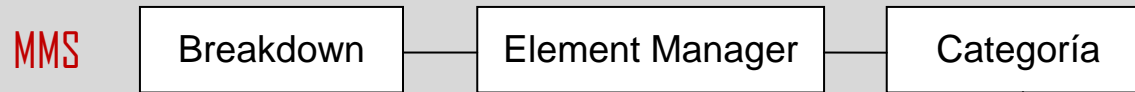
- ▶ En el medio cinematográfico la unidad de tiempo para rodaje y para contratos es “la semana”. Todos es calculado en periodos de semana.
- ▶ El plan de rodaje debe igualmente ordenarse por periodos semanales considerando el sábado como medio turno (7 hrs) y el domingo como día de descanso.

## **11. Procesar ID´s de elementos y listas por categoría**

- ▶ Una vez hecho el plan de rodaje se pueden procesar diversas listas que contienen información del Breakdown útiles para presupuestar.
- ▶ Las listas y reportes se generan en “Print/View y pueden ser formateadas en base a gustos y necesidades.



- ▶ Asignar un “**I/D**” a cada elemento es útil para su identificación en algunas listas del programa (Plan de Rodaje)



- a) En cada categoría se elige la presentación necesaria y se numera el elemento. A partir de aquí los elementos se identificarán con un número según el reporte que se solicite

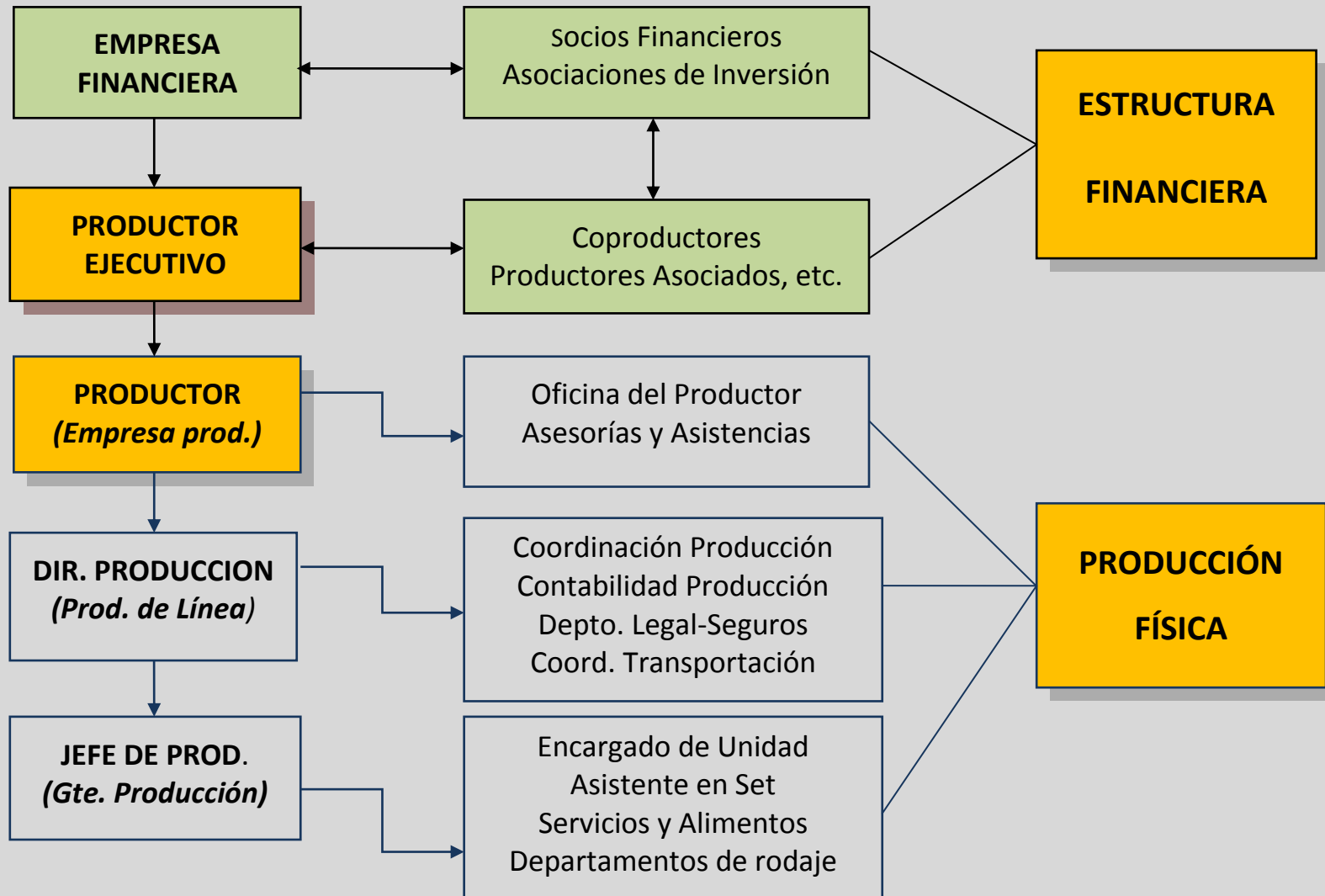


## Apendices

## Documentos, Reportes y Contratos de Producción.

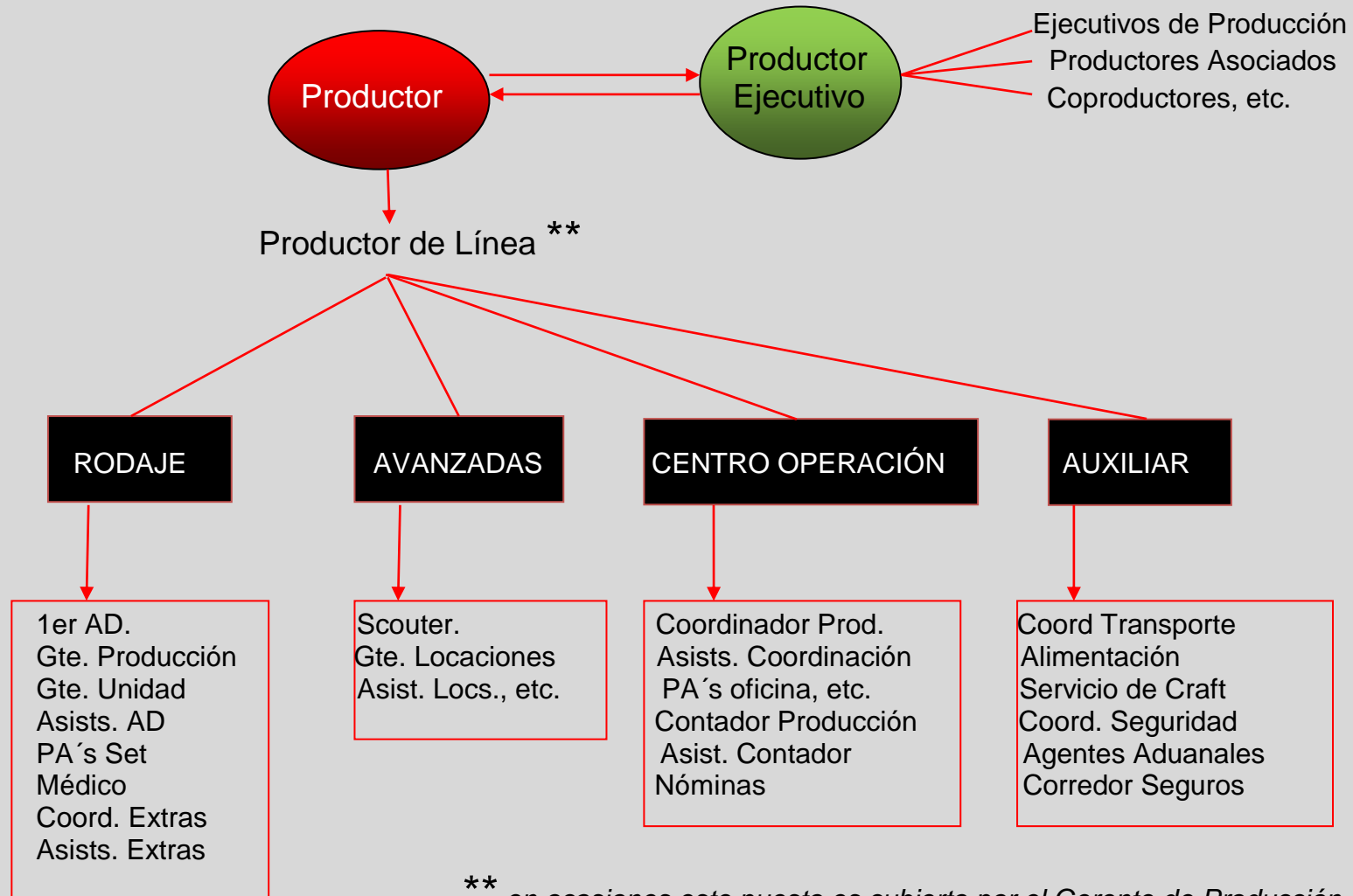
ETAPAS	DOCS. RAÍZ	REPORTES	CONTRATOS
DESARROLLO	1) Guión. 2) Breakdown. 3) Plan de Rodaje. 4) Presupuesto. 5) Plan de negocio.	Clearance Report Listas de Break Flujos de efectivo. Plan Financiero. Esquema financiero. Carpeta de desarrollo Plan de negocios	Financiamiento Producción & Coproducción. Derechos & Guión. Director. Productor.
PREPRODUCCION	1) Guión 2) Plan de Rodaje. 3) Presupuesto. 4) Plan financiero.	Listas finales de Break Prod. Check List. Inventarios. Lista personal y proveedores. Exámenes Médicos. Listas por Departamentos. Flujo efectivo.	Colectivos Sindicatos. Memo Deal Técnicos. Contratos Actores Transportes & Servicios. Derechos & Seguros. Equipo & filmación Confidencialidad.
PRODUCCION	1) Presupuesto. 2) Hoja de Llamado. 3) Reporte Producción. 4) Reporte de Costos .	<b>REP. PRODUCCIÓN.-</b> Reportes cámara, script, sonido, comidas, extras, transporte. <b>REP. DE PERSONAL.-</b> Exhibit G Form, ANDA, Tiempo Extra técnicos. <b>REP. CONTABILIDAD.-</b> Costos, Bancos. Inventarios, Nominas, <b>VARIOS.-</b> Seguridad, Laboratorios.	Extras. Locaciones. Seguridad. Releases (varios). Box Rentals. Equipo especial. Seguridad pública.
POSTPRODUCCION	Presupuesto. Plan Postproducción.	Music Cue. Lista diálogos. Lista de Deliveries	Distribución Publicidad. Personal & Servicios.

Organigrama de Producción 1.



## Organigrama de Producción 2.

## EQUIPO DE PRODUCCIÓN.



\*\* en ocasiones este puesto es cubierto por el Gerente de Producción.