

Universidad de Buenos Aires | UBA

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo | FADU

Carrera de Diseño de Imagen y Sonido | DlyS



FADU

Diseño Audiovisual 1 (DAV 1)



Bibliografía Básica

Autor/es: FRANCUCCI, Julia.

Título: **El desglose del guión**

Origen: Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Año: 2012

- El desglose del guión.

El Desglose de Guión

Por Julia Francucci

INTRODUCCIÓN

Llevar a cabo un proyecto cinematográfico implica embarcarse en una inversión de dinero riesgosa pero además implica invertir mucho tiempo y esfuerzo.

Teniendo en claro cuáles son las necesidades artísticas y técnicas de nuestro proyecto podemos reducir al mínimo los imprevistos y de esta manera evitar grandes variaciones en los costos, tiempos y calidad de nuestro trabajo final.

La mejor manera de hacer esto es haciendo un DESGLOSE del guión, escena por escena, cuidando de prestar atención a cada detalle y anticipando las complicaciones y eventualidades que cada escena puede presentar.

¿QUÉ ES UN DESGLOSE? ¿QUIÉN LO HACE?

Al trabajar en un proyecto audiovisual, el guión es la base de la que se parte para organizar el trabajo de las diferentes áreas del equipo técnico.

El **DESGLOSE** es la extracción ordenada de todas las necesidades de la historia, que se realiza a partir de lo que está expresado en el guión. Por ejemplo: Personajes, Vestuarios, Utilería, Escenografía, Locaciones, Maquillaje, Peinado, etc. En él se deben reflejar todos y cada uno de los elementos dramáticos que aparecerán en la película y los elementos técnicos para llevarla a cabo, y así obtener el resultado esperado. Cuando comenzamos la pre-producción, la primera tarea del **Asistente de Dirección** es hacer un desglose, con el máximo grado de detalle, acerca de las necesidades que se desprenden de la lectura atenta y análisis del guión.

Esto se hace para asegurarse de tener todo en orden antes de empezar el rodaje, ya que una vez que comenzamos a filmar todo pasa muy rápido y hay poco tiempo para solucionar imprevistos.

Se trata de poder rodar eficientemente y como cada guión es diferente y presenta sus propias particularidades y complicaciones, lo mejor es tomar las decisiones basándose en aquello que va a afectar a nuestro plan de producción.

Las **hojas del desglose** del guión están entre las planillas más importantes a confeccionar durante la preproducción, ya que todas las referencias futuras y el trabajo de producción se basarán en él. Cualquier elemento faltante en el desglose se traducirá como un elemento faltante en el set y por lo tanto no aparecerá en la pantalla. Por esto es esencial que sean confeccionadas con el mayor cuidado posible.

El Asistente de Dirección creará **una hoja de desglose por cada escena** a filmar, por lo que eventualmente la cantidad de escenas del guión deberá corresponderse con la cantidad de hojas del desglose.

A partir de toda la información extraída y plasmada en las hojas de desglose, se podrá prever el tiempo necesario para la preparación y filmación de cada escena, así como el personal y el equipo técnico que intervendrá. Más adelante, con el ordenamiento de estos desgloses según las necesidades particulares, se podrá formular el plan de rodaje y así calcular el presupuesto necesario para realizar la película.

Una vez que tenemos el desglose terminado se realiza el **Página a Página**. Allí los jefes de cada área se reúnen con el Director para definir cada detalle, presentar propuestas, y completar las áreas grises del guión, definiendo todos aquellos elementos que den lugar a dudas o confusiones. Quien debe coordinar el Página a Página es el Asistente de Dirección. Todas las modificaciones que se hagan o las propuestas que “introduzca” el Director en el Página a Página, pasarán a formar parte del desglose general y se convertirán en “*palabra santa*”. Aquello que aparezca en el desglose **no puede faltar en el set** el día de rodaje. Luego cada equipo profundizará su propio desglose con aquellos elementos que no tienen una importancia dramática pero que formarán igualmente parte de sus necesidades. Por ejemplo: la ambientación de una habitación o el vestuario completo de un personaje.

¿CÓMO HACEMOS UN DESGLOSE?

- Paso 1: Lectura literaria

Leemos el guión por lo menos una vez, aunque preferentemente siempre es mejor leerlo varias veces. Hacemos en esta instancia una lectura literaria, es decir que simplemente nos preocupamos por entender y ver cómo avanza dramáticamente la historia y los personajes. Debemos conocer bien la historia y ver qué nos transmite antes de ponernos a trabajar.

- Paso 2: Dividir el guión en escenas y secuencias

Marcamos una línea horizontal al final de cada escena, y las numeramos en caso de que el guionista no lo haya hecho y las reenumeramos en caso de que el guionista haya juntado más de un espacio en una escena o en caso de que nuestra unidad de rodaje así lo requiera. Especificamos si es Interior o Exterior y qué luz tenemos. Con doble línea o una línea más gruesa marcamos las secuencias.

La **escena** es una **unidad espacio temporal** del relato. A efectos de la producción, una escena de guión **puede ser dividida**, es decir, que puede filmarse en diferentes partes o diferentes localizaciones.

1) Un ejemplo muy claro sería cuando el guión especifica que en una sala se ve una **pantalla de televisión** que retransmite un programa televisivo. Esto puede crearnos la necesidad de dividir la escena en dos partes: la filmación anticipada del supuesto programa televisivo y la acción concreta en la sala mientras éste se transmite.

2) También puede darse el caso de que **una escena en un interior sea filmada en parte desde un exterior, lo que nos obliga a reenumerar la totalidad de las escenas o, en todo caso, a dividir dicha escena y denominar a cada parte con una letra (por ej. "A" para el exterior y "B" para el interior). También puede ocurrir que por una cuestión de practicidad o de decisión estética, el exterior y el interior se correspondan con lugares totalmente diferentes y alejados entre sí.**

3) Otro ejemplo sería el realizar una **escena larga en un exterior con una luz natural determinada**. Por problemas de continuidad por el movimiento del sol, es posible que se deba continuar filmando la misma escena en otro día con las mismas características de luz, por lo que hay que prever que necesitaremos mantener la totalidad de los elementos durante los días que lleve el rodaje de la escena, que por otro lado, puede que no sea en días corridos.

Todas estas cuestiones **se establecen** a partir de las reuniones del equipo **en el Página a Página** y deberán quedar establecidas en el desglose y serán transcritas en su momento al plan de rodaje.

¿Qué entendemos por **Secuencia**? La **secuencia** es una **unidad del discurso** que comprende una **situación dramática** con estructura de planteamiento, desarrollo y desenlace, que puede tener lugar en uno o en varios escenarios. Una secuencia narrativa en la que se da continuidad de acción dramática puede rodarse en varios espacios y en momentos distanciados entre sí, pero luego combinados deben ser capaces de reconstruir la unidad planteada por el guión, manteniendo la CONTINUIDAD.

Esta noción de **CONTINUIDAD** es lo que hace que la división en secuencias **varíe para cada área** del equipo técnico ya que cada una tiene sus particularidades, aunque hablemos de las mismas escenas y de la misma película. Es decir, el Director va a plantear las divisiones de las secuencias según lo que definimos recién como secuencia dramática; va a tener en cuenta que el personaje está atravesando una situación que se conecta estrechamente con la de la escena anterior o con la posterior y así se fijará que el tono de actuación de cada personaje evolucione correctamente.

Por otro lado el Vestuarista, por ejemplo, va a estar pensando en los cambios de ropa o accesorios de los personajes. Maquillaje y peinado harán lo propio y el Director de Fotografía trabajará sobre la continuidad de luz.

Por ejemplo:

Escena 1. Un padre y su hijo van a la cancha a ver un partido. El juego comienza por la tarde, atardece durante el partido, el equipo por el que hinchan los protagonistas gana, y al terminar el partido ya está oscureciendo.

Escena 2: Salen de la cancha, festejando.

Escena 3: Ya de noche llegan a un bar a festejar.

Las escenas pueden filmarse en días distintos por determinadas cuestiones de producción.

Un día dentro del estadio, otro día en el bar y más adelante el festejo al atardecer, fuera de la cancha.

El Director va a concentrarse en el tono de la actuación de los personajes y en la evolución dramática de la narración.

El Director de Fotografía prestará atención al arco de luz entre el interior de la cancha, el atardecer afuera y la noche en el bar.

Vestuario, Maquillaje y Peinado van a concentrarse en los cambios que pueda haber y en aquellos elementos de continuidad que tengan que mantener.

- Paso 3: Calcular el tiempo en página de la escena

Medimos cada escena **dividiendo la página en octavos**.

Esta forma de división se trata de una medida estandarizada que nos permite tener una rápida idea del tiempo en pantalla de cada escena.

Sabemos que cada página del guión equivale aproximadamente a un minuto de la historia en pantalla. Está claro que una escena que indique con apenas tres palabras “Los indios atacan”, por supuesto equivale a mucho más tiempo, por eso tomamos esta metodología simplemente como un estándar.

Al dividir cada página en 8 partes podemos asignarle una duración estimada a la escena. Por ejemplo 4/8, 1 4/8, etc.

Suponemos que por día de rodaje podemos filmar entre 2 y 4 minutos reales de película, es decir entre 2 y 4 páginas del guión.

- Paso 4: Tratamiento del guión

Este paso nos sirve para hacer el desglose propiamente dicho.

Hacemos una lectura más profunda de cada escena y **resaltamos** o subrayamos con color **cada componente** específico de la misma partiendo desde el encabezado, y teniendo en cuenta cada detalle, como ser: cantidad de personajes, necesidades de vestuario, equipamiento especial, FX, etc. Teniendo el cuidado de mantener un único color para los elementos que forman parte de la misma categoría.

Como si esto no fuera suficiente trabajo, tenemos que pensar además en **todas aquellas cosas que el guión NO nos dice** o que nos hacen dudar. En general los guiones no suelen tener

mucha descripción y no especifican demasiados detalles. Por ende debemos reponer toda la información que pueda resultarnos significativa a la hora de tomar las decisiones que competen a cada área. Para ilustrar esto, tomemos los siguientes ejemplos:

1) **“María viste de luto”** ¿Qué quiere decir que viste de luto? ¿De qué manera un personaje viste de luto? ¿Con gorro y tul sobre la cara como en tantas películas? ¿Con ropa oscura? ¿Con un trajecito marrón? Etc.

2) **“Juan entra a la cocina, toma un vaso de vino y se va”** Podemos preguntarnos cómo es Juan físicamente. ¿Cómo se viste? Tenemos que conocer cada cosa que caracterice al personaje para trabajar sobre su vestuario y sobre el espacio que habita. A partir de su vestuario ya puedo inferir a qué se dedica, o por lo menos qué tipo de personalidad tiene: si tiene la ropa combinada o los jeans gastados y la camisa abierta, me indican dos tipos de personaje muy diferentes. Sobre el vino ¿tiene una botella, un envase tetra-brick o una damajuana? ¿Toma en una copa, en un vaso de plástico o del pico de la botella? Con respecto a la cocina, ¿qué elementos me sugieren la idea de cocina? ¿Qué cosas preciso sí o sí mostrar para crear el verosímil de cocina?

3) **Juan no siempre es Juan.** Al principio del guión se lo llama UN JOVEN ALTO Y DESGARBADO, luego el SR PEREZ, y por último JUAN. Esto mismo se repite de diversas maneras, por ejemplo: “revolver” primero, luego “pistola” y por último “arma”, siempre hablando del mismo objeto. Si utilizáramos un software de desglose, siempre hay que llamar al objeto de una sola manera, lo que nos lleva a veces a realizar una reescritura del libro para que no haya lugar a confusiones.

4) **“Juan vive en un departamento chico”.** ¿Cuán chico? ¿Chico como qué? Ahí empiezan a surgir muchas preguntas, porque a su vez tenemos el tema que surge cuando diferenciamos **“lo que se ve”** de **“lo que necesitamos”** porque si bien un cuarto chico puede ser de 2.5 por 2.5 m, por ejemplo, si allí el director plantea hacer un travelling circular, tendremos que conseguir un lugar más amplio para poder desarrollarlo.

Todas aquellas dudas, observaciones, preguntas y sugerencias que se nos puedan ocurrir las anotamos en la hoja par de cada escena para poder resolverlas luego en el Página a Página.

- Paso 5: Numerar personajes

Le asignamos un número a cada personaje que aparece en el guión. Este número se mantiene durante todo el proyecto. Generalmente numeramos de acuerdo a la cantidad de escenas que cada personaje tiene. Así el Nro. 1 probablemente sea el protagonista, el Nro. 2 aquel que lo sigue en cantidad de escenas y así. Este número identificará al personaje en todas las planillas que se hagan a continuación.

- Paso 6: Confeccionar las Hojas de Desglose

Transferimos toda la información que obtuvimos de este análisis a una planilla de desglose, asegurándonos de tener una hoja por escena. Esto nos ayudará a organizarnos en futuras planificaciones. En estas hojas debemos incluir absolutamente todo lo que necesitamos para rodar cada una de las escenas.

PAGINA A PÁGINA

El “Página a Página” es la lectura del guión detallada entre el Director y las cabezas de equipo. El Asistente de Dirección lee una escena completa y al terminar cada área hace los comentarios pertinentes, se van discutiendo ciertos puntos y se pregunta por todo. Este trabajo a veces lleva un día, otras veces más tiempo. Allí cada área expone sus problemáticas y hace sus propuestas. El Asistente de Dirección y el Jefe de Producción toman nota de todo. El Director define, propone e impone. Al finalizar el página a página cada uno de los miembros del equipo tiene en claro cómo se llevará adelante el trabajo.

Todo lo que se haya acordado que no estuviera en el guión original, se vuelca al primer desglose hecho por el AD. Una vez finalizadas estas reuniones, cada departamento realiza sus propios desgloses colocando en ellos todas sus necesidades particulares. Estos desgloses son internos de cada área y sólo se comparten en caso de ser necesario.

CÓMO COMPLETAR LA HOJA DE DESGLOSE POR ESCENA

1. Fecha Guión

Para minimizar la confusión es importante distinguir en las hojas de desglose la versión del guión con la que estamos trabajando ya que el mismo puede cambiar varias veces. Si esto sucede deben hacerse nuevas hojas de desglose de ser necesario y reemplazar las viejas.

2. Fecha Desglose

Es útil tener en claro cuándo fue hecha la hoja de desglose para no confundirnos con conversiones viejas.

3. Producción

Incluimos el nombre de la empresa productora y podemos agregar el teléfono del Jefe de Producción en caso de que necesitar su ayuda y/o consejos en algún momento.

4. Título del film

Es importante que el título del film se encuentre escrito en el margen superior de la hoja ya que en las oficinas de producción estos materiales suelen trasapelarse y pueden confundirse con planillas de otra película.

5. Página del desglose

Esta información confirma que el desglose está terminado.

6. Número de escena

La importancia de numerar la escena se extiende a lo largo de toda la producción, desde el comienzo hasta la postproducción.

Nos permite identificarlas rápidamente, organizarnos, referirnos a ellas sin generar confusiones, etc. La primera labor del Asistente de Dirección consiste en chequear la numeración de las escenas, lo que muchas veces lleva a dividir una escena en dos o más partes. En este caso, se reenumeran todas las escenas. Puede ocurrir que al avanzar la etapa de preproducción se incorporen escenas, se eliminen otras y/o por necesidades de producción o de puesta en escena se modifiquen los espacios de algunas de las escenas originales. En este caso, el Asistente de Dirección ya no puede reenumerar las escenas debido a que el guión ha sido entregado a todo el equipo y un cambio en la numeración total de las escenas puede traer muchas complicaciones a cada área. Es por eso que al darse esta situación, el Asistente optará por indicar las nuevas escenas con el número de la escena anterior más la palabra "BIS" (por ejemplo, si se agrega una escena entre la Esc. 16 y la 17, la numeración quedaría así: **Esc. 16, Esc. 16 BIS, Esc. 17**). Si lo que sucede es que una escena que fue concebida para rodarse, por ejemplo, en un LOFT en donde no hay paredes entre la habitación, la cocina y el living, y por cuestiones de producción o narrativas se modifica la locación LOFT por una casa, entonces se deben separar las acciones que transcurran en cada ambiente mediante un sistema alfabético. Si el personaje comienza su acción en la habitación, luego va a la cocina y posteriormente se dirige al living, la escena original se verá reenumerada de la siguiente manera: Esc. 25 A (Habitación), Esc. 25 B (Cocina), Esc. 25 C (Living).

Como se ha establecido ya, es muy importante que todo el equipo maneje la misma numeración y que una vez entregados los libretos, ésta no se modifica nunca.

7. Locación

Este ítem refiere al lugar de la historia en donde sucede la acción, no al lugar en donde vamos a filmar realmente. Debe nombrarse exactamente igual a como está escrito en el guión. Si el guión dice por ejemplo "Casa de Juan" debemos colocarlo así en la hoja de desglose y no solo "Casa" porque de esta manera evitamos confusiones en futuras planificaciones.

8. Decorado

Es el set dentro de una locación. En una locación puede haber uno o varios sets. Por ejemplo en una plaza podríamos decir que hay un solo set "Plaza". Ahora en "Casa de Juan" podríamos tener "Habitación" "Living" "Cocina". En "Shopping" podemos tener "Local de comida", "Local de ropa", "Cine", "Terraza". El decorado es la parte de la escenografía en la que se desarrolla la acción.

9. Interior o Exterior

Esta información indica adónde será filmada la escena, si en una locación interior o exterior. Tendrá consecuencias en la planificación del rodaje por lo tanto es una información importante. Aunque el diálogo o el contenido de la escena dejen claro si es un interior o un exterior, debemos colocar esta información en el desglose para evitar confusiones.

A veces el Asistente de Dirección debe verificar este ítem con el Director o el Guionista. Por ejemplo "Puerta de entrada" puede significar que la escena sea filmada desde adentro o desde afuera. Para la organización del rodaje esta diferencia puede significar que la escena deba filmarse en un día y horario preciso.

10. Descripción.

Se debe redactar la mejor descripción de lo que ocurre en la escena con el menor número de palabras posible, para poder reconocer el sentido y contenido sin tener que recurrir al guión.

11. Día o Noche

Este ítem indica si la escena ocurre de día o de noche. No indica necesariamente cuándo va a ser filmada. Por ejemplo: una escena INT/DIA o INT/NOCHE puede ser filmada en cualquier momento del día si estamos en un set sin ventanas al exterior o sin nada que revele la hora real de rodaje.

12. Tiempo en página

Indica la duración de la escena en el guión. Medimos la duración en página dividiendo la página en 8 partes iguales, o lo que es equivalente, en octavos.

13. Personajes

Todos los personajes que participan. Todos los que hablan y aquellos que no hablan pero que tienen nombre, los reconocemos como personajes.

Los personajes deben estar numerados empezando con el número 1 por el personaje que más escenas tiene y así sucesivamente.

Los menores implican otras consideraciones de producción, por eso los indicamos con una (M) entre paréntesis. Otra opción es colocar las edades de todos los personajes.

Todos ellos están contratados bajo el convenio de trabajo de la AAA.

14. *Stunts.*

Son dobles que intervienen en situaciones de acción, acrobacia, o de riesgo dentro de la escena y que requieren un tiempo extra en rodaje.

En este casillero anotaremos la situación y también quien la ejecutará y dirigirá. Generalmente son actividades riesgosas y requieren de un especialista o de alguien entrenado para llevarlas a cabo.

15. *Extras atmósferas*

En esta sección el Asistente de Dirección hace un listado de todos los extras requeridos para ambientar una escena o darle profundidad. Los divide en categorías (hombres, mujeres, ancianos, niños) y coloca cuántos necesitará de cada uno. Si hay menores debe indicarlo. Generalmente esta información se determina en cooperación con el Director. Luego se ajustarán a las posibilidades de la producción. Los extras atmósferas están nucleados bajo el SUTEP.

16. *Extras/silent bits.*

Son los extras que sobresalen del resto por realizar una acción determinada. Aquí también indicamos cantidad, sexo, y tal vez edad. Estos extras están también nucleados bajo el SUTEP.

17. *Efectos especiales*

El Asistente de Dirección indica los efectos especiales que requiere la escena, de rodaje o de postproducción.

Todos los efectos especiales, sobre todo aquellos que ocurren durante el rodaje, requieren de un tipo especial de preparación y por lo tanto deben ser cuidadosamente programados.

Los efectos digitales de postproducción suelen requerir también una atención especial a la hora del rodaje.

En ambos casos, probablemente haya en el set un supervisor de efectos especiales cuidando de que las cosas se hagan correctamente.

Ejemplo: lluvia, humo, fuego, romper una silla, explosiones, disparos, armas de fuego, viento, nieve.

18. *Utilería*

Aquí alistamos todos los elementos que son parte de la escena y serán vistos, ya sea porque son utilizados por los personajes o porque tienen peso dramático en la historia. Se debe tener un cuidado especial con aquello que es parte de la trama y es usado por los actores. Muchas veces debemos tener más de un juego del mismo elemento encaso de que se pierda o se arruine.

19. Escenografía

Todo aquello que decora el set, que lo viste y que no será movido por la acción de los personajes. Por ejemplo los libros de una biblioteca. Una vez que ha sido vestido un decorado no se vuelve a tocar a menos que la historia haga necesarios los cambios. Por lo general en un guión no se describen minuciosamente los decorados, por lo que a la hora de desglosar la escenografía, nosotros somos quienes debemos de describirla de manera que se incluyan los objetos necesarios para dar una ambientación mínimamente realista. De esta manera, debemos incluir por ejemplo, los muebles de una recámara (tocador, espejo, mesita de noche, despertador, ropa, ropero), los muebles y utensilios de una aula de clases (pupitres, libros, cuadernos, percheros, mapas), o de una comisaría de policía (escritorios, papeles, carpetas de trabajo, calendarios, juegos de llaves, lápices). Haciendo esto nos podemos dar cuenta de lo que implicará en el presupuesto, especialmente cuando la historia no transcurre en la época actual, ya que se deberán alquilar o bien elaborar todos estos objetos.

20. Vehículos

Todos los vehículos que se verán en la pantalla, los descritos en el guión, los que usen los personajes, los que decoren o ambienten cada escena. Los vehículos de producción o de transporte de equipos de equipos no aparecen aquí.

Es conveniente alquilar los autos (existen casas que alquilan especialmente), porque por ahí uno se fía con los vehículos estacionados en la calle y viene un vecino, se lleva su auto y adiós a la continuidad. Otro inconveniente es la necesidad de evitar miradas a cámaras de los autos que pasan, bocinazos, saluditos, etc. Por este motivo, es conveniente que los autos que pasan andando por la calle sean vehículos puestos por la producción. Para ayudar a la continuidad, es importante además que siempre los autos estén lavados. En caso de que haya que mostrar vehículos sucios, esta suciedad debe ser “diseñada” por el utilero de filmación. Se paga el día y el combustible de cada vehículo.

Algo a tener en cuenta en las escenas con vehículos, es que se deben cortar las calles donde se filmará, y para ello hay que pedir los permisos pertinentes.

21. Animales

Colocamos a los que aparecen en cuadro y a los que deben estar especialmente amaestrados para actuar. Trabajar con animales puede ser impredecible, por eso tenemos que permitir nosotros tiempos en el rodaje de las escenas en donde éstos aparecen. Hay animales más fáciles de manejar que otros, por ejemplo un perro suele ser fácil y los gatos y las aves pueden ser difíciles. Un entrenador o alguien que los cuide, debe estar siempre presente.

22. Vestuario

En este casillero solo aquellas piezas que se destacan del vestuario general ya sea porque definen al personaje, porque tiene peso dramático o porque requieren una atención especial si se mojan, manchan, rompen, etc. Esto último debe ser destacado ya que estos casos necesitaremos tener más de una pieza para poder mantener la continuidad. Si en una escena se describe lo que lleva puesto un tal Javier, ponemos en el primer casillero J1= bermuda azul, remera blanca. Entonces, en cada escena que repita ese vestuario no vamos a poner todo de vuelta sino que ponemos solamente J1. También colocamos aquí vestuario accesorios (anillos, cadenas, relojes, bolsos, gorros, etc.), es decir, todo aquello que esté en el guión y que participe activamente definiendo o caracterizando a un personaje.

23. Maquillaje

Cuando no hay indicaciones específicas en el guión, el maquillaje es NORMAL, así se pone en la planilla. Pero normal significa de todas maneras contemplar base para trabajar la piel para fotografía, para ocultar ojeras, imperfecciones, granos, etc., polvo para matar brillos o bien para ablandar las facciones, esto último a pedido del Director de Fotografía. Cuando es normal, hay que tener en cuenta que el maquillaje de un actor puede llevar una media hora y el de una actriz puede tomar unos 45 minutos.

Es importante anotar la existencia de caracterizaciones complejas, sobre todo para poder hacer un buen cálculo del tiempo que llevará al maquillador su elaboración. A su vez, hay que considerar que a veces el actor debe estar transpirado (algodón con vaselina y spray), o con sangre, pequeños cortes, moretones, cicatrices, etc. También es importante anotar si hay un cambio de época en la historia. En cambio, cuando hay látex de por medio (por quemaduras o desfiguraciones), chorros de sangre como en o impacto de balas, se contratará a maquilladores de FX. Si tenemos mucho de maquillaje FX, se hace una nueva columna.

24. Peinado

En peinado (que casi nunca se agrega a la planilla) se completa cuando es algo especial o llamativo. Ejemplo: look 80's, época, o situaciones en donde los peinados juegan un papel importante.

25. Nº Puestas de cámara (Estimado)

Una vez que se cuente con el guión técnico o las plantas de cámara, se coloca aquí un número estimado de puestas de cámara. Puede no ser el número final, porque muchas veces se termina de definir durante el rodaje, pero es un número estimado que nos sirve de guía para calcular cuánto tiempo nos puede llevar rodar la escena. Cada cambio de puesta de cámara puede tomarnos entre 30 minutos y una hora, sino más, y esto afecta a la economía de la producción.

26. Música – Playbacks y Efectos de sonido

Aquí colocamos sonidos, efectos de sonido o música que necesitamos UTILIZAR en rodaje. No los de postproducción. Puede implicar tener que hacer una grabación anticipada de sonidos o música e influye en el presupuesto. Debemos asegurarnos de tener los derechos de los temas a utilizar en rodaje.

27. Equipamiento especial

Esta sección sirve de recordatorio para cualquier equipamiento adicional que se necesite para el rodaje de la escena y que se encuentre por fuera del equipamiento estándar de rodaje.

Ejemplos: steadycam, cámara cars, grúas, estancos para el agua, carro de travelling neumático, un lente o filtro especial, más micrófonos, máquina de viento o de humo, etc. Si en la escena debe aparecer un monitor de computadora, hay que saber que éstos tienen un barrido diferente al de la cámara. Para esto hay un aparato especial que empata las frecuencias. Son cosas que hay que prevenir, porque si no se traducen en futuros costos en la postproducción para enmascarar y componer la pantalla.

28. Notas de producción

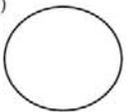
Este espacio es donde se alistan todas las observaciones de la escena que tienen importancia especial, tanto para producción como para el resto del equipo y que no han sido anotadas en ningún otro espacio. Por ejemplo anotamos si la escena es un flashback o un salto en el tiempo de la historia.

Si necesitamos a alguien de Foto Fija para que tome fotos de prensa, en determinadas escenas, lo anotamos aquí para tenerlo en cuenta ya que será una persona extra en el set y además habrá que destinar tiempo para que pueda tomar las fotografías.

También marcamos si hay que mojar a los personajes, ya que debemos llevar toallas, secadores de pelo, etc. Si necesitamos cortes específicos de calle o pedidos especiales de alguna de las áreas, también podemos marcarlo.

CÓDIGO	
Nº escena:	
DESGLOSE DE GUIÓN	
Script Breakdown	
EXT. DÍA: AMARILLO	INT. DÍA: NARANJA
EXT. NOCHE: AZUL	INT. NOCHE: VERDE

TÍTULO:		SECUENCIA:	DÍA/NOCHE	EXT./INT.	Nº PUESTAS
DIRECCIÓN:		LOCACIÓN:	DECORADO:		
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN:			
FECHA DESGLOSE:	FECHA GUIÓN:				
PÁG. DESGLOSE:	LONGITUD:	Tiempo en pág.			

PERSONAJES	VESTUARIO Y ACCESORIOS	MAQUILLAJE Y PEINADOS	SILENT BITS
Rojo (5.1-5.4)	Amarillo (7)	Ocre (8)	Naranja (5.5)
			EXTRAS ATMOSFERAS
			Rosa (5.5)
			STUNTS
			Violeta (5.6)
UTILERIA	ESCENOGRAFIA	EFFECTOS ESPECIALES	
Azul (9)	(Construcción/Decoración) Verde (10)	Círculo (19)	
			
		EQUIPOS ESPECIALES	
		Recuadro (18)	
			
MÚSICA/PLAY-BACKS/EFX SONIDO	VEHÍCULOS/ANIMALES	NOTAS DE PRODUCCIÓN	
Asterisco (13)	Café (9.4/10.3/5.6)	Negro	
			