

Producción de televisión: La Pre-producción

Preliminar

Se llama pre-producción a la etapa comprendida desde la concepción de la idea hasta el primer día de grabación o emisión al aire. El trabajo de preproducción es fundamental para asegurar y determinar las condiciones óptimas de realización de todo proyecto audiovisual. De hecho, es la fase más larga, tediosa y compleja de todo el proceso debido a que aciertos o errores que sean obtenidos como producto de las decisiones tomadas en este lapso, repercutirán directamente sobre las etapas subsecuentes del proyecto.

Con una buena pre-producción el equipo de trabajo tendrá mayores posibilidades de evitar errores, sorpresas u olvidos, minimizando así el impacto de imprevistos, retrasos y dificultades que pudieran encontrarse durante la realización. Normalmente, sus primeras actividades comienzan semanas y a veces hasta meses antes de que se grabe la primera imagen.

1. [Preliminar](#)
2. [Del guión a la carpeta de producción](#)
 - i. [Argumento del guión](#)
 - ii. [Sinopsis](#)
 - iii. [Escaleta](#)
 - iv. [Guión Literario](#)
 - v. [Guión Literario](#)
 - vi. [Guión técnico](#)
 - vii. [Visualización](#)
 - viii. [Trabajo de corte o elaboración del guión técnico a partir del guión literario](#)
3. [Cómo leer un guión](#)
 - i. [Encabezamiento: el escenario](#)
 - ii. [La Acción](#)
 - iii. [Los Diálogos](#)
 - iv. [El trabajo de desglose de un guión](#)
4. [Desglose tipo Hollywood \(Hollywood Breakdown\)](#)
5. [Señalización del guión](#)
 - i. [Hoja 1.- Desglose de reparto \(Breakdown Page 1 Cast\)](#)
 - ii. [Hoja 2.- Desglose de Locaciones \(Breakdown Page 2 Locations/ Exteriors\)](#)
 - iii. [Hoja 3.- Desglose de Interiores \(Breakdown Page 3 Interiors\)](#)
 - iv. [Hoja 4.- Desglose de Utería y atrezzo \(Breakdown Page 4 Action Props\)](#)
 - v. [Hoja 5.- Desglose de Vestuario \(Breakdown Page 5 Wardrobe\)](#)
 - vi. [Elaboración del breakdown](#)
 - vii. [Organización de secuencias a partir del breakdown](#)



Del guión a la carpeta de producción

El guión es el plan fundamental sobre el cual se construye el programa televisivo y por lo tanto es un instrumento básico para la organización de la producción.

El guión está supeditado a características que le impone el medio televisivo:

- sintácticas o de articulación del lenguaje
- técnicas y/o tecnológicas
- de recepción o audiencia.

Sintácticas o de articulación del lenguaje:

- utilización preferente de planos cortos
- mayor duración de planos o escenas
- reducido número de personajes
- presencia de diálogos
- posibilidad de articulación del tiempo / espacio en la narración

Técnicas y/o tecnológicas

- menor definición de imagen (no aconsejable el barroquismo)
- formato reducido a $\frac{4}{3}$;
- manipulación de imagen gracias a la electrónica
- trabajo multicámara

De recepción o audiencia.

- duración estandarizada
- estructura segmentada
- trabajo en 2 posibles vertientes: ficción y no-ficción

El guión y la realización están a la servicio de la idea y son la puesta en práctica de las teorías y técnicas para transmitir el mensaje del mejor modo posible.

Argumento del guión

Cuenta en breves líneas la historia o contenido y la finalidad o propósito de la producción. Contiene los acontecimientos esenciales y los personajes principales.

Sinopsis

Narración sucinta y concisa del acontecer de la historia con sus distintos momentos e intensidades y apunta a visualizar escenas o episodios.

Escaleta

El término escaleta es bastante antiguo en las artes de movimiento. Los grandes escritores de ópera, tratando de evitar trabajo innecesario, presentaban un boceto o versión preliminar de la obra en la cual incluían los segmentos más importantes de la historia, a la cual llamaban Scaletta. En la actualidad el uso de la escaleta permite ver grosso modo la historia, la interrelación de los personajes, la sucesión espacio-temporal de escenas y sus conexiones, calcular las secuencias y programar la duración de cada una, así como conocer sus principales características. Prácticamente, la escaleta es un desarrollo próximo al guión literario, pero sin abordar los diálogos.

En la televisión en directo, que raramente aborda la ficción, imposibilitados de utilizar una escaleta, se usa una pauta de transmisión

Guión Literario

Un amigo guionista afirma que hace mucho, pero mucho tiempo, el hombre se reunía en la oscuridad de la noche a contar historias alrededor de una fogata; posteriormente la fogata fue sustituida por la chimenea al centro de la casa, que finalmente fue reemplazada por la pantalla cinematográfica o televisiva. Aunque las tres situaciones, si lo pensamos detenidamente, son casi la misma: el espectador, la historia y las imágenes que recrea para su interior. Para mi amigo, el arte de contar historias prácticamente no ha cambiado. Sea una historia transmitida oralmente o a través de la pantalla, el secreto para obtener la atención e interés del respetable es, en realidad, bastante sencillo: toda historia siempre expone un determinado conflicto. Así de simple.

¿Qué es lo que permite un conflicto? Básicamente, nos ayuda a centrar nuestra atención en el protagonista al interesarnos por saber si el obstáculo o la adversidad, finalmente será superada. Cuando enfrenta una prueba o cuando intenta vencer un obstáculo, sufrimos con él; cada vez que la resolución del conflicto se acerca, crece nuestra angustia y entonces cada acción de los personajes se carga de cierto peso dramático. En otras palabras, el dilema del protagonista crea una conexión emocional entre la audiencia y el personaje. En sus momentos de duda o flaqueza quisiéramos hablarle o intervenir en el orden de los acontecimientos, de hecho, generamos un plan interno de cómo desearíamos que acabara la historia porque seguramente en alguna ocasión hemos estado en una situación similar, lo cual genera la empatía que sin advertirlo, nos hace interesarnos, vivir, sentir la historia; identificarnos con ella.

Guión Literario

- Ofrece información completa acerca de:
- ¿dónde? entorno
- ¿cuándo? época
- ¿qué? acción dramática
- ¿quién? personajes

Guión técnico

De competencia exclusiva del realizador. El realizador analiza / descompone el guión literario (lo corta).

Contiene:

1. -Fragmentación del guión en planos, secuencias y/o bloques
2. -Numeración cronológica de planos
3. -Numeración de las escenas y secuencias
4. -Definición de cada plano (tamaño, angulación)

5. -Modos de continuidad (corte c.i.,c.a.; fade f.i., f.o.; dis.; wipe; etcétera.)
6. -Efectos especiales (FX) como Slow motion: S.M., Blanco y negro B/N, etcétera
7. -Música y audio
8. -Toda la acción
9. -Todos los diálogos
10. -Todas las descripciones técnicas: sonidos, efecto de iluminación, movimientos de cámara, plantas de piso, etc.

Ahora bien, hay que señalar que todo conflicto se desarrolla en una historia, o toda historia desarrolla un conflicto, como quiera verse. En todo caso, cada historia tiene una estructura básica: la presentación o introducción, el desarrollo y el desenlace, aunque como diría Jean Luc Godard, puede que no siempre en ese orden. A esa estructura clásica de narración es a la que se denomina modelo de la Catarsis aristotélica. Este modelo plantea la narración en tres actos, los cuales tienen características específicas.

Efectivamente, para dar cuenta de las dificultades u obstáculos a superar, lo primero es presentar a quien ha de resolver o enfrentar el problema principal. En otras palabras, habrá que introducir a los personajes y la interrelación de todos ellos alrededor del conflicto principal.

Esto es lo que podríamos llamar el primer acto o la presentación del conflicto. Regularmente el primer acto de cada obra podría narrarse algo así como “era un día cualquiera cuando de repente...” Porque establece que existe una situación cotidiana o rutinaria que parece no merecer gran atención cuando repentinamente, algo diferente ocurre y rompe con ese orden establecido. Al final del primer acto, siempre hay algo que altera la condición normal del mundo, hay una fractura del orden, de la rutina, de lo cotidiano.

Si nos detenemos a pensar en esto por un momento, una historia presentada en pantalla en la cual nunca sucede nada o alguna en la que siempre pasa lo mismo, es bastante aburrida y puede llevar al fastidio o aburrimiento. Tal vez como literatura o reportaje pueda ser válido presentar los hechos tal y como son, independientemente de su atractivo en pantalla, pero en el audiovisual, la mayoría de los espectadores son atraídos a la historia cuando le es presentado algo extraordinario, algo que por el simple hecho de romper con la monotonía resulta digno de prestar atención. La primera tarea del realizador es convencer a la audiencia de que lo que está por ver es en realidad cautivante.

Así, el inicio de cualquier obra o programa debe capturar de inmediato la atención de la audiencia mediante un recurso que lo haga interesante, impactante, sorpresivo o atractivo, de ahí que sea una práctica común para los realizadores solicitar al guionista o, en su caso, elaborar ellos mismos, el gancho o teaser, que consiste en presentar un segmento inicial de poca duración que cumpla con estas características, anticipando de alguna manera el contenido del programa. De hecho, cabe observar que la audiencia decide continuar o no con el programa durante los primeros cinco minutos de emisión.

El guión ofrece información completa sobre

- ¿Dónde?
- ¿Cuándo?
- ¿Quién?
- ¿Qué?
- ¿Cómo? PLOT o story line del personaje

Visualización

La visualización es el proceso creativo que hace visible lo imaginario. Permite trasladar la idea original a la manera más adecuada de presentarla en pantalla, dependiendo del tiempo de elaboración, costos, fines u objetivos de la producción. Consiste en hacer visibles, es decir, tangibles, las ideas antes de su puesta en pantalla.

Trabajo de corte o elaboración del guión técnico a partir del guión literario

Una vez que el guión literario está listo, el productor pasa una copia del mismo al realizador quien es el responsable de trasladar a imágenes aquello que está expuesto en el texto, de tal manera que se obtenga un documento que sirva de guía para el trabajo de realización: el guión técnico. El realizador interpreta el guión literario y establece un punto de vista para abordar el trabajo audiovisual. Producto de esta interpretación se obtiene el guión técnico

El realizador crea el guión técnico a partir del trabajo de corte del guión literario. Cortar el guión es una expresión utilizada para designar a la división de la acción en una serie de planos consecutivos que integrarán el discurso audiovisual. Para tal tarea, el realizador debe poner atención y especial cuidado a la sucesión de eventos que narra la historia a fin de ubicar los picos dramáticos de la misma. Encontrar los picos dramáticos le posibilitará determinar qué parte de la acción deberá segmentarse en planos y cuál deberá permanecer fluida desde su inicio hasta su conclusión. El realizador a partir del trabajo de corte es responsable de que a través de los planos se establezca una conexión emocional entre el espectador y los personajes, o bien, entre el realizador y la obra: el guión.

En el guión técnico se presenta la acción que se verá y oirá en pantalla de manera fragmentada, dividida en escenas, secuencias o bloques de forma cronológica.

- Diálogos completos
- Cada detalle de la acción
- Efectos especiales: slow motion, b/n, etc
- Audio: Música, incidentales, voz, efectos especiales, Mezcla, etc.
- Todas las descripciones técnicas
- El emplazamiento de cámaras,
- Efectos de iluminación,
- Los recursos de transición o continuidad: Corte, disolvencia, wipe, etc

[Top](#)

Cómo leer un guión

Encabezamiento: el escenario

En un guión, toda secuencia inicia con la descripción del escenario o locación donde se desarrolla la acción; siempre se escribe con mayúsculas como encabezado de la sección. La primera parte indica si la secuencia ocurre en interior o exterior. Después se describe el encuadre y por último señala cuándo ocurre la acción, sea día o noche. Este es un ejemplo de cómo aparece el encabezamiento de una secuencia:

EXT. E.S. OFICINAS CENTRALES DE LA CIA - DIA (ARCHIVO)

El encuadre ayuda a saber en qué dimensión aparecen las cosas en la pantalla. Esto es determinante para saber dónde colocar la cámara y la distancia con respecto a su objetivo. Por ejemplo, antes de presentar en pantalla una serie de planos que den cuenta de una conversación, el realizador muestra una toma desde el exterior de una locación a fin de ubicar al espectador que la acción ocurrirá al interior de este lugar. Esta técnica es eficaz porque al corte entre una y otra el espectador acepta sin resistencia que pasamos del exterior al interior. En las telenovelas mexicanas, por ejemplo, suelen presentarse fachadas de casas grandes y muy elegantes antes del diálogo al interior de una sala o recámara, aunque, en algunos casos se puede advertir que las dimensiones de exterior e interior no coinciden del todo.

De cualquier modo, una toma que sirve para ubicar al espectador es también conocida como toma de ubicación o plano de establecimiento de la acción, de manera abreviada se asienta como E.S., por las siglas en inglés de Establishing Shot. Es sumamente importante iniciar las secuencias con una toma de ubicación porque si bien nosotros como realizadores conocemos el lugar que aparece en pantalla, si la toma no revela gran cosa sobre la locación, el espectador requerirá de un esfuerzo adicional para saber de qué lugar se trata y mientras intenta reconocerlo, puede perder por un momento la concentración o la atención a la pantalla, cuando nuestro objetivo es que siga la acción del modo más fluido posible. La toma de ubicación equivale, narrativamente hablando a la presentación o introducción de algo nuevo para el espectador. Cuanto más simple sea, obtiene mejores resultados.

Como parte de la descripción de la locación o escenario, debe señalarse también si la acción se desarrolla bajo alguna inclemencia climatológica específica como lluvia, nevada, etcétera. Este aspecto es sumamente importante para cuando el realizador haga el trabajo de desglose del guión, así anticipará los recursos necesarios con el personal de efectos especiales o utilería.

La indicación Día o Noche es útil para el iluminador, pues le orienta acerca de la calidad e intensidad de luz requerida para la secuencia. En este sentido, no es necesario que una acción que ocurra al interior de una sala, durante el día, se grabe, efectivamente, de día. El iluminador diseñará y dispondrá de todos los elementos necesarios para dar la apariencia en pantalla que el guión indica. Esta circunstancia le hará capaz de decidir, entre otras cosas, instalar o no accesorios que hagan que la luz entre por la ventana o a través de ella; si se requieren luces de fondo; si es necesario que haya lámparas de mesa encendidas al interior; o talvez luces de calle. Hay anuncios comerciales que vemos en la televisión que aunque parecen estar grabados a plena luz del día han sido elaborados durante la noche con lámparas que pueden simular la luz del día. En estos casos, grabar durante la noche resulta lo más conveniente dado que es más fácil obtener el permiso que autorice cerrar calles al paso de peatones y vehículos y tener un mayor control de lo que pasa en la calle: condiciones que rara vez podrían admitirse en jornadas diurnas.

Por último, ciertos planos son muy difíciles de conseguir, por ejemplo, una instalación militar o una casa presidencial; o también puede ocurrir que se requiera de una locación en la cual es imposible grabar por condiciones de tiempo o traslado, como la torre Eiffel. En este caso se suele recurrir a planos grabados con anterioridad que estén disponibles en el acervo de la videoteca llamados planos de archivo o, por su denominación en inglés: Stock Shot. A veces los realizadores inician la secuencia con un plano de la torre Eiffel como toma de ubicación y los planos posteriores los realizan en la comodidad de un estudio. En estos casos, si el realizador estima conveniente asentar desde antes de la grabación esta circunstancia, anota al final del encabezado, entre paréntesis la leyenda "(ARCHIVO)" o "(STOCK SHOT)".

[Top](#)

La Acción

Después del encabezado con las indicaciones del escenario, sigue la descripción de todo cuanto ocurre en una secuencia. Para el productor y el realizador, esta sección del guión recibe el nombre de acción. La acción describe todos los movimientos de los personajes, su aspecto físico y sus rasgos más distintivos. En el guión técnico, en esta parte se incluyen las angulaciones y los emplazamientos de la cámara. También hace alusión a la presentación de la escenografía o set, como la decoración y la ambientación. En una palabra, todo cuanto está escrito en el guión salvo los diálogos, recibe el nombre de acción en el argot televisivo.

FADE IN:

EXT. ENTRADA DE HOTEL (BOSTON) - NOCHE

Vemos gente bien vestida ambientada en los años 30 bajando las escaleras a través del pasamanos de bronce perfectamente pulido y a su paso por el lente, la cámara se centra en una pareja que sale hacia la calle. Se trata de JACK y KATE.

Los Diálogos

El diálogo se escribe en una estrecha columna central y los párrafos con el parlamento se encabezan con el nombre del personaje en mayúsculas. El contenido del parlamento aparece abajo, en minúsculas. En algunas ocasiones, el realizador ha ubicado perfectamente una reacción necesaria de un personaje que de coherencia a toda la secuencia, a esto se le llama motivación. El estado de ánimo o motivación del personaje se indica entre paréntesis abajo del encabezado y constituyen una guía tanto para el actor como para el realizador.

TERESA
(Con un aire de frustración)
¡Por favor papá, tú lo prometiste!

Diálogos simultáneos

En diálogos al unísono los discursos se escriben uno al lado del otro.

Series de tomas

- A) Karla y Juan parecen olvidar todo aquello por un momento y se van deslizando lentamente uno sobre el otro.
- B) Mientras se abrazan y acarician, sus rostros parecen decir “ de verdad somos afortunados”.
- C) Karla se encuentra recostada sobre Juan, sonriendo. La música se va desvaneciendo.

fade lento a:

[Top](#)

El trabajo de desglose de un guión

Una vez que nos ha sido entregado el guión es necesario hacer una primera lectura a fin de obtener una impresión inicial de toda la obra. No obstante, para realizar el desglose de necesidades del mejor modo posible es conveniente leer el guión más de una vez para adquirir el dominio efectivo de su contenido. En la segunda lectura, por ejemplo, podemos centrarnos en los personajes principales, las locaciones, las escenografías y las necesidades primarias respecto de objetos de utilería.

En cuanto nos sintamos suficientemente seguros, podemos tomar el lápiz y empezar a segmentar o cortar el guión, es decir, a hacer las divisiones por secuencias, escenas y planos. Para ubicar más rápidamente cada secuencia, se traza una línea horizontal de un lado a otro e la página, separándolas. Algunos realizadores hacen este tipo de actividad de modo casi mecánico y para ello toman directamente la pluma. Mi sugerencia es que este trabajo se haga siempre con el lápiz porque, de existir una equivocación, podemos borrar las veces que sea necesario y volver a trazar.

Los guiones literarios se presentan siempre impresos en tamaño carta. Un guión literario se puede dividir hasta en 8 secciones de 2.5 cm cada una. Cada una de estas secciones recibe el nombre de octavo de página. Una vez que el realizador tiene en su poder la versión final del guión procede a separar mediante líneas horizontales cada una de las secuencias y dependiendo de su extensión, se calcula el espacio que ocupa el texto dentro de la página. Así, si una secuencia ocupa hasta 2.5 cm se considera que su porcentaje es de 1/8 de página. La referencia de los octavos de página es útil para el trabajo posterior del breakdown o desglose del guión porque ubica perfectamente segmentos más pequeños que una página.

Existen diversas técnicas para el desglose del guión. Ninguna de ellas puede considerarse mejor o peor puesto que están elaboradas tomando en cuenta diversos propósitos. Por ejemplo, no es lo mismo un desglose para un programa que se transmitirá en directo que el desglose de una serie de ficción de varios capítulos. Para fines didácticos, no es necesario explicar cada una hasta agotar los diversos tipos, antes bien, creo que lo más pertinente es centrarnos en una de ellas, de hecho, en una de las más complejas para que el lector pueda tomar de ésta los elementos más pertinente para su área de trabajo y adapte aquello que valore como útil a su esfera personal o laboral. La técnica que explicamos a continuación es conocida como Hollywood Breakdown o Desglose tipo Hollywood.

[Top](#)

Desglose tipo Hollywood (Hollywood Breakdown)

El llamado desglose tipo Hollywood es tanto un método como un instrumento particular del audiovisual que considera

exclusivamente las necesidades de producción de una obra a partir de su reducción a los elementos o requerimientos básicos sin atender directamente al contenido. Sirve para identificar el flujo de items y tareas a realizar antes de la grabación, programar las actividades, recursos, participantes e inversión durante todo el proceso de producción y sistematiza la actividad de realización.

La tarea de desglose consiste básicamente en extraer toda la información pertinente del guión para dividir las necesidades del mismo en una serie de apartados que deben presentarse lo más gráficamente posible en un formato denominado hoja de desglose o Breakdown.

A partir de la hoja de desglose de cada una de las secuencias, se arma el Hollywood Board o Tablero General de Desglose, con el que tanto el realizador como el asistente serán capaces de localizar las secuencias y sus requerimientos rápidamente sin necesidad de tener el guión literario a la mano. Sin embargo para llegar a este nivel de organización el proceso pasa por varias etapas:

- Se corta el guión literario, es decir, se realiza el guión técnico.
- Se señala este guión para destacar con colores los elementos requeridos para la grabación.
- Con los elementos resaltados se preparan las listas de desglose en 5 apartados básicos: reparto, locaciones, interiores, utilería y vestuario.
- Posteriormente productor, realizador y asistente realizarán el llenado del formato de desglose (Breakdown) por secuencia para reagruparlos por escenarios.
- Por último, con las hojas de desglose, vaciarán los datos correspondientes en un tablero (Hollywood Board) para su localización oportuna.
- A través de la observación del tablero, se reúnen en conjuntos aquellas tiras que presentan similitud de elementos y se elige el orden más conveniente para la grabación. A continuación detallaremos cada una de estas etapas.

Aquí se puede descargar un formato de [Breakdown](#)

[Top](#)

Señalización del guión

Para hacer correctamente el llenado de las hojas de breakdown, existe una técnica para no olvidar incluir todos los elementos dentro de las casillas del formato, consiste en señalar el guión antes de tomar el breakdown por primera vez. Para la señalización se ocupan lápices, marcadores o plumas de colores. Cada color designa una categoría de elementos como: personajes, utilería, locaciones, etcétera. Es necesario sugerir que cuando se señale el guión, únicamente se subrayen los elementos. En muchas ocasiones se utilizan marcadores fluorescentes y dependiendo de su calidad pueden hacer que algo que inicialmente se destacara del texto, se perdiera por la calidad o cantidad de tinta que ocupa, o bien que dicho elemento en lugar de sobresalir, sea cubierto por la tinta y resultara ilegible.

También es conveniente mencionar que la tarea de señalización resulta más provechosa cuando se realiza tanto por el realizador como por el asistente, de manera paralela. Así, cuando finalmente se reúnan con sus respectivos guiones señalizados para hacer el llenado de las hojas de breakdown, pueden intercambiar impresiones para aportar mayor detalle a los rubros contenidos en el formato. Puede ser que alguno de ellos haya pasado inadvertido un cierto elemento que el otro ya había considerado. Cuanto más completo esté el breakdown, menos problemas habrá durante la realización.

Personajes. Siendo la parte fundamental de la obra, porque son quienes dan vida a la historia y el conflicto, para el desglose se marcan en color rojo.

Extras. Se llama extras a los personajes que no tienen mayor trascendencia en la historia, pero que sirven de algún modo

de fondo o de ambiente alrededor de la acción, para otorgarle verosimilitud. Por ejemplo, los comensales de un restaurante o la gente que transita por la calle. A estos corresponde el color verde. Como habíamos mencionado anteriormente, debe especificarse su número y características para tenerlas en cuenta al momento de hacer los llamados a la grabación.

Dobles (stunts). Hay secuencias en las que por el riesgo que conllevan, el actor que interpreta un determinado personaje pueda y deba ser sustituido por un profesional que por su habilidad acrobática o mejor empleo de determinados recursos, sea capaz de sortear con menores dificultades y peligros la acción que debe presentarse en la pantalla. En este sentido, es necesario que el sustituto o doble de acción, como también se le conoce, se asemeje en apariencia al actor para dar la ilusión de que vemos a la misma persona. El color para señalarlos es el naranja.

Hay ocasiones en las que la producción utiliza dobles por otras razones. Por ejemplo, puede ser que se trabaje con un actor o actriz muy cotizado (a) cuyo llamado a grabación tenga un precio elevado. En ese caso, la producción prevé ciertos candidatos que puedan sustituirle en tomas en las que no se requiere explotar toda la capacidad histriónica del actor titular, por ejemplo, una toma sobre sus hombros (overshoulder) en una conversación. O bien, ha habido casos en los que se sustituye al actor o actriz en secuencias eróticas, desnudos o bien, donde su cuerpo no aparece por completo. Así, por ejemplo tenemos dobles de piernas o de espaldas. Siempre es más económico llamar al doble que al actor titular y el correcto uso de este recurso tiene su reflejo en el presupuesto general.

Vestuario. Se marca con un círculo las indicaciones relativas al vestido del personaje, así como también detalles de sus prendas tales como manchas, sangre, rasguños, hoyos, estado de la ropa, previendo cómo y cuándo será requerido según la acción descrita en el guión.

Maquillaje y peluquería. Se marca con un asterisco * todas aquellas referencias a la apariencia física del personaje con respecto a la acción. Por ejemplo sudoración, envejecimiento, sangrado, golpes, entre otros. Cuando el personaje sólo requiere aparecer lo más natural en pantalla se utiliza exclusivamente maquillaje de base, que sirva para matar los brillos, como se dice en el medio y que consiste prácticamente en disminuir los reflejos del rostro o la piel no deseados que son causados por la intensidad de la iluminación.

Cuando la tarea es más complicada e implica el uso de un maquillaje más elaborado como la colocación de prótesis, máscaras o cualquier otro elemento que intensifique la apariencia del personaje se llama maquillaje de caracterización. Tal es el caso de bigotes, barbas, pelucas, moretones, cicatrices, entre otros.

Utilería y atrezzo. Se marca en color violeta. Conviene aquí hacer la distinción propia entre elementos de escenografía, utilería y atrezzo. Se dice que en una determinada escenografía los elementos fijos como lámparas, apagadores, muebles, entre otros, son elementos escenográficos; mientras que aquellos que usan los actores para interpretar a sus respectivos personajes como cuchillos, pistolas, llaves, vasos, o inclusive comida, son elementos de utilería. Por último, se consideran los elementos de atrezzo aquellos que solicitan ser construidos ex profeso para una determinada secuencia como modelos a escala, maquetas, logotipos en relieve, letreros, entre otros.

Efectos especiales. Un área dependiente de escenografía es la encargada de llevar a la pantalla los efectos ópticos, mecánicos, digitales o eléctricos, requeridos para realizar la secuencia del modo en que el guión la retrata: explosiones, inundaciones, disparos, entre otros. Esta área es comúnmente llamada efectos especiales. Para contar con ellos oportunamente es necesario realizar un boceto de imágenes de la secuencia (storyboard) para que el equipo creativo vislumbre la manera de abordar su puesta en pantalla. Razón por la cual el director o realizador deberá considerar el tiempo que llevará su construcción, elaboración, fabricación e incluso pruebas previas a la grabación. Cuando este tipo de elementos aparezca en el guión, se señala con el color azul. Por último, está de sobra mencionar que este tipo de secuencias son regularmente las últimas en grabarse por el tipo de inversión requerido en tiempo y recursos.

Equipo especial. Se marca con un cuadrado cualquier actividad que sugerida en el guión implique el uso de equipo especial para recrearla en pantalla, por ejemplo, una toma descriptiva del escenario a través de una dolly, una grúa, una pluma; o bien un plano subjetivo de un personaje que solicite llevarse a cabo con un steady cam.

Una vez señalizado el guión, podemos continuar con el paso siguiente: hacer las listas de desglose por rubros. Se trata de enumerar en lo general los elementos para contar con una visión global de los requerimientos de la producción.

Vehículos y animales. Color rosa

Extras silentes.

Sonido y efectos sonoros. Todo lo referente a la banda sonora debe señalarse en color café, no importa de qué elemento en específico se trate, pueda ser ruido ambiente, efectos o recursos de archivo, música, entre otros.

Ya que se ha señalado el guión, es más fácil hacer las hojas con las listas de los elementos necesarios para la producción.

[Top](#)

Hoja 1.- Desglose de reparto (Breakdown Page 1 Cast)

El primer apartado del Hollywood Breakdown es el referente al reparto (Breakdown Cast) y constituye la primera página del desglose. En ella se asienta cada uno de los personajes de los cuales se habla en el guión por orden de aparición. Cuando decimos cada uno de los personajes en realidad hacemos referencia a que no solo los personajes principales están listados, sino también los secundarios, los dobles, los extras, los semovientes, en fin, todos los que a final de cuentas saldrán a cuadro.

Aún cuando en el guión literario algunos personajes carezcan de nombre específico, se debe considerarlos por el simple hecho de que se les menciona. Por ejemplo, el guión puede hablar de un policía que al paso del personaje principal lo reconoce y va tras él para capturarlo. No es necesario saber el nombre del policía si es un personaje secundario y no tiene mayor relevancia en la trama. En tal caso, se puede referir a él como POLICIA UNO.

Lo mismo ocurrirá cuando el realizador lea que en el guión se hace referencia a un grupo de mirones que observan la acción del policía. Aquí, lo primero que tendrá que hacer es determinar cuántos mirones necesita dado que el guión literario carece de tanta especificación. Después de tomar esta decisión podrá asentar en la hoja de desglose el número de personajes que considere pertinentes para tal efecto: MIRON UNO , MIRON DOS, MIRON TRES .

Aquí se puede descargar el formato del [Breakdown Cast](#)

[Top](#)

Hoja 2.- Desglose de Locaciones (Breakdown Page 2 Locations/ Exteriors)

En este apartado se enlista cada una de las locaciones exteriores, es decir, escenarios a la intemperie que aparecen mencionados en el guión. Incluso el director puede añadir algunos que piense sean necesarias. Por ejemplo, puede que el guión haga referencia a una conversación entre dos sujetos que están al interior de un edificio. En este caso el realizador podría decidir iniciar la secuencia con una toma desde el exterior del edificio para ubicar al espectador. En este sentido, tendrá que asentar para esta secuencia al menos dos escenarios: el exterior del edificio que sirve de toma de ubicación y el interior que es donde ocurre la acción. El primero de estos escenarios aparecerá en esta lista mientras el segundo en la siguiente, que se ocupa de todos los interiores.

En algunas ocasiones se requiere sonido de fondo o referencia para alguna secuencia y no se cuenta con la posibilidad de obtenerlo mediante recursos de archivo (stock). En este caso será conveniente asentar la locación exterior donde se planea realizar la toma de sonido directo, por ejemplo, la calle, un bosque, etcétera.

Aquí se puede descargar el formato de [desglose de exteriores](#)

[Top](#)

Hoja 3.- Desglose de Interiores (Breakdown Page 3 Interiors)

En esta lista se asientan las necesidades de escenarios donde la acción ocurre en interiores. Como en el caso anterior, se debe enlistar tanto escenarios donde ocurre la acción como aquellos que se utilizarán como referencia sonora en caso de no contar con recursos de archivo (stock) como hospitales, restaurantes, oficinas, hoteles, etcétera.

Regularmente en esta lista se puede asentar también algunas notas que sirven de referencia durante la planeación de la producción al realizador, iluminador y escenógrafo tales como la iluminación o el tono que se pretende retratar en el escenario. Así, puede distinguirse entre un tono alto o High Key, un tono medio o Medium Key y un tono bajo o Low Key. El tono alto o High Key determina una iluminación del tipo mediodía soleado, mientras un tono bajo o Low Key puede ser del tipo del interior de una celda lúgubre de noche.

Aquí se puede descargar un formato de [desglose de interiores](#)

[Top](#)

Hoja 4.- Desglose de Utilería y atrezzo (Breakdown Page 4 Action Props)

En este apartado deberá asentarse cada uno de los objetos que forman una parte integral de la descripción de la acción, tales como carros, trenes, aviones; incluso aquellos que son más pequeños como la cajetilla de cigarrillos, la pistola, el encendedor; y aún más, todos aquellos que requieran ser construidos para fines exclusivos de dicha grabación como maquetas, modelos, efectos especiales, etcétera.

Aquí se puede ver un ejemplo de desglose de [utilería y atrezzo](#)

[Top](#)

Hoja 5.- Desglose de Vestuario (Breakdown Page 5 Wardrobe)

En este rubro se enlista cada una de las prendas utilizadas por los personajes que aparecen en pantalla: uniformes, disfraces, trajes de fantasía, etcétera. Para detallar esta lista es necesario saber cómo viste cada personaje en cada segmento de la obra y conocer cuántos cambios de vestuario requiere. La lista 5 A sirve para conocer la cantidad de trajes y la caracterización de los mismos por cada secuencia. Con la lista el departamento de vestuario puede iniciar el diseño de los trajes a partir de bocetos. En la parte de observaciones es prudente añadir las medidas del artista para la confección de la prenda.

Cuando el vestuario utilizado no es de época se compra ex profeso para el actor que interpretará el personaje, lo cual implica cierta antelación para las pruebas o ajustes requeridos antes de la fecha de grabación. De hecho, como el uso del vestuario está reservado exclusivamente para ese actor, en algunas de las ocasiones al final de la producción pasa a ser de su propiedad. En otros casos hay empresas que se encargan de alquilar ciertos elementos de vestuario o también de utilería. De cualquier modo es requisito saber a detalle qué elementos se utilizarán incluso hasta secuencia por secuencia.

En la siguiente lista tenemos el desglose de vestuario por personaje. Sirve para ubicar las prendas que utilizará en cada secuencia evitando confusiones. A cada conjunto se le asigna una clave que se compone regularmente de la primera letra del nombre del personaje, seguido del número de ocasión en la que aparece en la obra. De ahí que la a la primera vez que aparece Kitty, corresponda la clave K1, en la secuencia del club nocturno que consiste en: camiseta ajustada, pantalones ajustados y zapatos de plataforma brillante. Cuando se realiza el breakdown, a fin de evitar tanto detalle, se indica sólo K1 en la parte de vestuario, así se ahorra espacio y se ubica más rápidamente cada conjunto de prendas.

Si hubiera alguna secuencia en la cual la ropa deba presentar un determinado desgaste producto de la acción marcada en el guión, deberá considerarse y marcarse. Por ejemplo, pensemos que el conjunto K9 del ejemplo, que prácticamente es el mismo que el K8 que corresponden a la escena de la playa deba aparecer rasgado o roto o sucio, producto de la acción. En tal caso, cabe la prevención de tener otro juego del mismo conjunto, pero rasgado y sucio de antemano y para diferenciarlo del anterior, se anotará K8-A, lo cual indica que se trata del mismo conjunto, pero con alguna diferencia.

Aquí se puede descargar la Hoja de Desglose de vestuario por [secuencia](#)

Aquí se puede descargar la Hoja de Desglose de vestuario por [personaje](#)

[Top](#)

Elaboración del breakdown

Con las listas del reparto, locaciones, utilería y vestuario, procedemos al llenado del formato de breakdown o desglose, en el cual incluimos cada elemento en las casillas correspondientes por secuencia. Esto es, si hemos determinado 100 secuencias, obtendremos 100 hojas de desglose, una por cada secuencia. Con estas hojas es posible saber cuánto tiempo, dinero y esfuerzo se invertirá por cada secuencia.

Cada secuencia se realiza en un determinado escenario con la clasificación que anteriormente describimos (Interior / Exterior, Día / Noche). Como se mencionó más arriba el desglose debe ser un instrumento tan gráfico como sea posible a fin de que sirva de referencia inmediata de todo cuanto se requiere para la grabación. Por tal razón, se utiliza una clasificación por colores que permite ubicar rápidamente los escenarios involucrados en cada secuencia. De esta forma, tenemos básicamente cuatro combinaciones o posibilidades: Interior Día, Interior Noche, Exterior Día y Exterior Noche.

Para el llenado del breakdown se utilizan hojas de colores de acuerdo con la siguiente clasificación: aquellas que se refieren a un Exterior / Día les corresponde el color amarillo. A Exterior / Noche les corresponde el verde. A Interior / Día, el Blanco. Por último a Interior / Noche le corresponde el color Azul. Es sumamente importante numerar de modo progresivo las hojas del breakdown y de ser posible, perforarlas para reunir las en una carpeta de tres arillos.

Una vez terminado el desglose por secuencia, se procede a separar las hojas del breakdown para hacer cuatro conjuntos correspondientes a los colores en los cuales están clasificadas: amarillo, verde, blanco y azul. Para tal efecto extraemos las hojas de la carpeta de tres arillos y las agrupamos según su color. Esto sirve para contabilizar el total de secuencias a grabar dependiendo de los escenarios. Aún más, esto es sumamente útil porque permite delinear el plan de producción, dado que aquello que requiera de ser construido se programará en una fecha en la que podamos contar con la seguridad de que todo estará listo, y de modo simultáneo a la preparación de este escenario, podemos iniciar la grabación con lo que tenemos a punto.

Por supuesto, esto quiere decir que el orden en que se graban las secuencias raramente es el orden en el cuál están contenidas en el guión y que todo depende de que los elementos necesarios para la grabación estén seguros y listos.

[Top](#)

Organización de secuencias a partir del breakdown

Aquí puede descargarse el formato del [Hollywood Board](#)