

CIFP José Luis Garci

CIFP José Luis Garci - CRIF Las Acacias

SEMINARIO EN CENTROS EDUCATIVOS:
**IT Y NUEVAS TENDENCIAS EN LA
GESTIÓN DE RRHH EN EL ÁREA
DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

Código del seminario: 220



AGRADECIMIENTOS



Desde el CIFP queremos agradecer al CRIF Las Acacias la oportunidad de haber podido celebrar a lo largo del curso 2021-2022 en nuestras instalaciones el Seminario IT y nuevas tendencias en la gestión de RRHH en el área de producción audiovisual. La finalidad última de esta actividad formativa ha sido crecer como docentes, cooperar de forma interdepartamental (pues han participado docentes de tres departamentos del centro: Imagen y Sonido, Inglés y FOL), y, por supuesto, servir como elemento renovador de nuestra formación continua a lo largo de la vida. Queremos agradecer especialmente la labor de D^a Isabel Fernández Velasco, coordinadora de nuestra actividad desde el CRIF Las Acacias, y a los tres ponentes que han asistido a nuestro centro a lo largo del curso para enseñarnos su día a día como productores audiovisuales y gestores en materia de régimen especial de artistas: Raúl Pérez Cerezo y Helión Neto Ramalho (productores ejecutivos de Eye Slice Pictures SL) y a Yolanda Jaramillo Ongil (CEO de NHoagest SL). Esperamos que este documento (fruto de nuestro aprendizaje y trabajo durante este curso) sea de ayuda a toda la comunidad educativa.

Equipo Educativo del CIFP José Luis Garci

ÍNDICE

**Clara Belinchón Álvarez y
Tania Jiménez Palacio**

*Contratación del equipo humano en el
sector audiovisual*

Ignacio Mallo Saiz

*El modelo de recibo de salarios (nómina) de
las personas trabajadoras del sector
audiovisual*

Estefanía García Guisado

*La factura de las personas trabajadoras
autónomas del sector audiovisual*

**Custodia Fernández
Fernández**

*Los extras o figurantes en producciones
audiovisuales*

**Ana Teresa Herrera
Gutiérrez**

*Derechos de autor, de imagen y afines
en el caso práctico para productos
transmedia y merchandising*

**Juan Carlos del Mazo
Blázquez**

*The Audiovisual industry: description of
sectors*

**Raquel M. Rodríguez
Sánchez**

*La gestión de la prevención de riesgos
laborales en el sector audiovisual en
España*

CONTRATACIÓN DEL EQUIPO HUMANO EN EL SECTOR AUDIOVISUAL

Clara Belinchón Álvarez y Tania Jiménez Palacio

1. ASPECTOS GENERALES
 2. CONTRATACIÓN Y CONVENIOS DE AUDIOVISUALES
 3. LA CONTRATACIÓN DE MENORES
 4. LA GESTIÓN INFORMÁTICA DE LOS CONTRATOS. LA IMPORTANCIA DE LAS GESTORÍAS
-

1. ASPECTOS GENERALES

- Se considera que producir es **organizar racionalmente los medios**, tanto humanos, como técnicos y económicos, que tenemos a nuestra disposición para llevar a buen término un proyecto audiovisual. El manejo de esos medios **implica su conocimiento**, y el de sus relaciones y funcionamiento, la manera de trabajar, de ser empleados, es decir, la organización.
- La **producción marca el inicio de la actividad industrial**, que en el caso del audiovisual está ligada a una actividad creativa y artística. Las facturas, los ingresos, los beneficios, los gastos, el presupuesto... son aspectos relacionados de forma directa con la calidad estética del producto que se verá a través de las pantallas, e incluso determinará a través de qué ventanas de explotación es posible recibirlo y, por tanto, el número de potenciales espectadores que tendrá.
- El proceso de preproducción abarca desde que el productor/a decide que quiere llevar a cabo un proyecto, hasta el comienzo del rodaje, donde empezaría la producción. Es probablemente el trabajo más importante de producción, ya que de **la eficacia** en esta fase dependerá en un 90% no solo la materialización del proyecto, sino también muchos de los parámetros de su calidad, independientemente del soporte en que se realice.
- Además de contratar al director/a, una de las primeras elecciones de Producción es la de la persona que llevará la dirección de

producción. Productor/a y director/a de producción de la película serán los responsables directos de la preproducción. Estos podrán a su vez contar con la ayuda directa de ayudantes quienes coordinados ejecutarán las decisiones emanadas del proceso de producción. El resto del gran equipo, dirección artística y dirección de fotografía se incorporarán a lo largo del proceso de preproducción (muchas veces se eligen a propuesta de Dirección).

Normativa laboral del sector

- Estatuto de los trabajadores. Real decreto Legislativo 2/2015, de 23 de octubre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley del Estatuto de los trabajadores. Se aplica a todos los trabajadores que voluntariamente prestan sus servicios retribuidos por cuenta ajena a un empleador o empresario.

<https://www.boe.es/eli/es/rdlg/2015/10/23/2/con>

- Convenios colectivos. Pueden ser estatales (sectoriales o profesionales), territoriales (sectoriales o profesionales) y de empresa.

Ejemplos:

Convenio Estatal de la industria de la producción audiovisual (Técnicos).

Convenio colectivo del sector Actores y Actrices de Madrid.

Convenio colectivo de RTVE.

- Con la reforma laboral de 2022 los convenios sectoriales tienen prevalencia sobre los de empresa, salvo que introduzcan mejoras respecto de los establecidos en éstos.
- Actualmente se está negociando el I Estatuto del Artista
- <https://www.uniondeactores.com/index.php/la-union/conoce-la-union/iniciativas/estatuto-del-artista>

Tipos de contratación: Contrato Laboral vs. Contrato Mercantil

Contrato Laboral

Relación laboral empresario-trabajador:

- Voluntariedad.

- Retribución.
- Personal.
- Por cuenta ajena.
- Dependencia.
- Nómina.

Con la reforma aprobada en 2022 existen estos tipos de contratos:

- 1. Contrato indefinido.
- 2. Contrato fijo-discontinuo.
- 3. Contrato temporal por circunstancias de la producción.
- 4. Contrato temporal de sustitución.
- 5. Contrato de formación.
- 6. Contrato de interinidad.

El contrato mercantil es el que se firma entre dos empresas, entre una empresa y un autónomo o entre dos autónomos.

- No prestación personal.
- Medios propios.
- No hay una dirección.
- Trabajadores a cargo.
- Posibilidad de rechazo de los encargos.
- Retribución variable.
- FACTURA.
- TRADE Trabajador Autónomo Económicamente Dependiente (al menos el 75% de sus ingresos depende de una única empresa).

Pautas generales de la contratación laboral de personal

IMPRESINDIBLE:

- Inscripción como empresario.
- Afiliación de trabajadores.

Y luego hay tres pasos obligatorios en todas las contrataciones:

- Altas, bajas y variaciones de datos de trabajadores.
- Presentación de los contratos en el Servicio Público de Empleo Estatal.
- Pagos de las cotizaciones a la Seguridad Social.

La Inspección laboral considerará obligatorio en cine que estén dadas/os de alta todas aquellas personas que desempeñen un puesto de trabajo que esté asociado al plan de rodaje y/o que vayan a estar en el set de rodaje.

2. CONTRATACIÓN Y CONVENIOS DE AUDIOVISUALES

- **III Convenio sector audiovisual que regula la relación entre productores y actores. 2016**

<http://www.shootinginspain.info/imagenes/documentos/convenio-industria-audiovisual-actores-17-es.pdf>

- Actualizaciones: <https://www.uniondeactores.com/index.php/servicios/convenios-y-tarifas>

- **I Convenio colectivo estatal regulador de las relaciones laborales entre los productores de obras audiovisuales y los figurantes (2016)**

- [https://www.boe.es/eli/es/res/2016/05/03/\(7\)](https://www.boe.es/eli/es/res/2016/05/03/(7))

- Convenio Doblaje y Sonorización.

- https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2015/05/12/BOCM-20150512-37.PDF

- <http://eldoblaje.com/datos/doc/comunicado.pdf>

- <https://adoma.es/bases-de-cotizacion-artistas-desde-2019-a-2015/>

Resolución de 14 de julio de 2009, de la Dirección General de Trabajo, por la que se registra y publica el II Convenio colectivo de la industria de la producción audiovisual (Técnicos)

- <http://www.shootinginspain.info/imagenes/documentos/convenio-colectivo-de-la-industria-de-la-produccion-audiovisual-tecnicos-15-es.pdf>
- <http://www.tace.es/index.php/asesoria-laboral/convenio>
- Convenio: tablas salariales técnicos.

Puedes consultar actualizaciones en:

<https://www.asociacionappa.es/convenios-laborales/>

EQUIPO TÉCNICO

El convenio establece tres tramos salariales:

- **Producciones cuya explotación primaria sea su explotación en salas cinematográficas** (2021). El salario semanal y mensual incluye la prorrata de pagas extraordinarias y la compensación económica de las vacaciones.

Se divide en:

- **Producciones cuya explotación primaria sea su explotación en salas cinematográficas - bajo presupuesto (máximo 750.000 euros).**

- **Y producciones cuya explotación primaria sea su difusión por medio de un sistema de televisión y publicidad** (incluye la prorrata de pagas extraordinarias y la compensación económica de las vacaciones. Será de aplicación únicamente a contratos de duración inferior a un mes. El salario mensual incluye la prorrata de pagas extraordinarias, pero no la compensación económica de las vacaciones).

https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2021-8425

NO INCLUYE:

- Personal de alta dirección.
- Agentes comerciales, profesionales liberales, asesores y colaboradores vinculados por contratos de prestación de servicios
- Trabajadores con contrato mercantil.
- Los trabajadores que tengan carácter de autor, a excepción de los guionistas con relación de dependencia.
- Los músicos, cantantes, agrupaciones musicales u otro personal artístico contratados para actuaciones concretas.
- Los trabajadores de empresas auxiliares que tengan suscritos contratos de obra o servicio con empresas de producción audiovisual

ENCUADRAMIENTO EN LA SEGURIDAD SOCIAL

Dentro del equipo técnico de una producción podemos encontrar profesionales cuyo encuadramiento dentro de la Seguridad Social se produce dentro del Régimen General -0111-, mientras que otros pertenecen al Régimen General con particularidades propias de artistas -0112- (<https://www.seg-social.es/wps/portal/wss/internet/Trabajadores/CotizacionRecaudacionTrabajadores/10721/10957/1239>) y la línea divisoria no está clara... La opinión de la Seguridad Social es que se encuadran en artistas todas aquellas categorías cuyo desempeño implica la realización de un trabajo más “artístico” o creativo. Una práctica habitual en las gestorías laborales es, siguiendo un antiguo listado proporcionado por la Tesorería

General de la Seguridad Social, considera artistas todas las categorías exceptuando: Eléctricos, maquinistas, atrecistas, constructores, carpinteros, peones, vestuario (excepto figurinistas), equipo de casting, así como administrativos (contables, cajeros, cost controller...).

Como indica TACEE, el sindicato de Técnicos del Sector Audiovisual: “Aunque ya no exista como tal Régimen Especial, la legislación vigente ha conservado de dicho régimen ciertas reglas especiales en materia de cotización que debemos tener presentes dada la equiparación que, a efectos de cotización, hace la legislación de seguridad social entre los artistas y algunas de las categorías de técnicos reconocidas en el todavía vigente convenio colectivo.

Es decir, partiendo de la aplicación a los técnicos de la normativa propia del Régimen General de la Seguridad Social, se establecen para algunos de ellos ciertas particularidades en materia de cotización previstas en principio para los artistas. Por ello, resulta necesario distinguir entre: los técnicos equiparados a los artistas en materia de cotización (que estarían sujetos al que pudiéramos denominar *Régimen General, con especialidades para Artistas*), y los técnicos a los que se aplican exclusivamente las normas de cotización del Régimen General, sin ninguna particularidad especial (que se sujetarían al que denominaremos *Régimen General «normal»*).

En el siguiente enlace:

<https://tace.es/asesoria-laboral/legislacion-de-riesgos-laborales/derechos-y-obligaciones/> aparece un cuadro elaborado por TACEE que sirve de guía en la elaboración de contratos por parte de las productoras y que también orienta en las reivindicaciones de trabajadores/as ante las empresas “tanto en el correcto reconocimiento de su categoría profesional como el cumplimiento de las especiales obligaciones de cotización de los mismos. No obstante, hay que tener en cuenta que las gestorías a las que las productoras encomiendan la gestión de la contratación laboral de los técnicos que habrán de trabajar en sus producciones audiovisuales y el cumplimiento de sus obligaciones para con la Seguridad Social (p.e. Legiscine) pueden utilizar criterios diferentes sobre encuadramiento y cotización a los aquí expuestos”.

¿Qué hace más ventajoso para el trabajador que esté encuadrado de una u otra forma en su cotización?

En el Régimen General “de Artistas” no existe la jornada a tiempo parcial (solo jornada completa).

No cotizan más (es un bulo), pero la realidad es que los artistas cotizan por días y no suelen cubrir los 365 días del año. Como los trabajadores del sector audiovisual suelen tener salarios por encima de la media, la Tesorería de la Seg. Social tiene en cuenta tramos de remuneración, no bases. Una vez al año se escribe una carta o comunicado con lo que se ha cotizado y retribuido y si las remuneraciones son suficientes y los artistas abonan los costes sociales, se realiza un ajuste ampliando el número de días cotizados.

CONSULTA AQUÍ LAS BASES DE COTIZACIÓN DIARIA Y ANUAL:
<https://www.seg-social.es/wps/portal/wss/internet/Trabajadores/CotizacionRecaudacionTrabajadores/10721/10957/9932/28036#32970>

¿Qué sucede si realizamos mal el encuadramiento como empresa productora? Recibiremos una falta administrativa y, en ocasiones, el ICAA ha retirado concesiones de subvenciones o ayudas.

PROCESO DE CONTRATACIÓN DEL EQUIPO TÉCNICO

- La contratación del equipo técnico se produce habitualmente en la llamada **preproducción inmediata**, y aunque el director es elegido por el Productor, normalmente es el **director de producción** quien se encarga del resto de contrataciones en el equipo técnico, asesorando además al propio Productor (pues conoce, o debe conocer, las cualidades de los profesionales con los que puede contar -para que el personal que trabaje en la producción audiovisual forme un equipo de trabajo óptimo. Por ejemplo, deberá apostar por un decorador adecuado, por un director de fotografía con experiencia en proyectos similares, etc.). **El director de producción también se encargará de ajustar las condiciones de contratación del director y del guionista, en lo respectivo a fórmula de pago, duración del contrato, causas de rescisión, cesión de derechos de explotación comercial de acuerdo a la Ley de Propiedad Intelectual, viajes y dietas, y los aspectos relacionados con la publicidad y promoción de la película.**
- Hay que tener siempre presente el Convenio Colectivo de la Industria de Producción Audiovisual (Técnicos) –el actual es de 2009– y revisiones anuales:
 - http://www.fesugt.es/documentos/pdf/comunicacion-cultura-graficas/convenios/audiovisual/convenio_tecnicos_audiovisuales_2009_2011_boe.pdf

- Producción y el técnico firman un memorando que recoge los acuerdos más importantes que se han acordado (fechas, horario, retribución...). Este documento se pasa al secretario de producción o a una gestoría para la redacción del contrato, en el que deben incluirse todas las cláusulas pertinentes (lugar de trabajo, funciones, títulos de crédito, etc.

LA JORNADA DE TRABAJO

Aspectos generales: <https://tace.es/conoce-tu-convenio/>

- La jornada de trabajo efectivo, con las excepciones contempladas en el presente Convenio, se establece en **35 horas** semanales de trabajo efectivo de promedio en cómputo anual.
- En el artículo 17.d) del Convenio se establece que el **número máximo de horas ordinarias de trabajo efectivo será de 52 horas semanales para cine y 50 horas semanales para televisión, de “promedio en cómputo bisemanal”.**
- *Siendo la jornada ordinaria de 35 horas semanales de trabajo efectivo en cómputo anual (40 horas si se abona el plus de disponibilidad), puede hacerse un «cómputo bisemanal» para la distribución horaria, lo que supone que, **si una semana se trabajan 50 o 52 horas, la semana sucesiva el límite será de 30 o 28 horas respectivamente, dado que NO SE PUEDEN SUPERAR Las 80 horas en «cómputo bisemanal» y el EXCESO TENDRÁ LA CONSIDERACIÓN DE HORA EXTRAORDINARIA.** Por tanto, la jornada laboral definida en el Convenio no se altera sólo el horario de trabajo en las condiciones citadas.*
- Entre el final de una jornada y el comienzo de la siguiente mediarán, como mínimo, **doce horas**, tal como se estipula en el artículo 34.3 del Estatuto de los Trabajadores.
- Los trabajadores/as tendrán derecho a un **descanso mínimo semanal de treinta y seis horas ininterrumpidas** que, como regla general, comprenderá la tarde del sábado y el día completo del domingo. Sin embargo, en la medida de lo posible, y cuando así lo posibiliten las necesidades productivas, se procurará que este descanso semanal sea de cuarenta y ocho horas ininterrumpidas.

Jornada de trabajo: Rodajes y grabaciones

- El establecimiento de la jornada de trabajo es facultad exclusiva de la empresa, y se hará de acuerdo al plan de trabajo inicialmente previsto y a las necesidades posteriores que surjan durante su ejecución.
- Salvo en caso de fuerza mayor o circunstancias excepcionales, el establecimiento de la jornada de trabajo se hará con una antelación mínima de doce horas respecto a la hora en que el trabajador/a vaya a ser convocado en el lugar de citación.
- La jornada de trabajo de cada trabajador comenzará en la hora en que hubiese sido convocado a comparecer en el lugar de citación, con independencia de la hora en que realmente comience el rodaje o la grabación.

Interrupciones para descansos y comidas:

- **Si la jornada de trabajo se desarrolla en régimen de jornada continuada:**

Si su duración es igual o inferior a seis horas, no se hará ningún descanso.

Si su duración es superior a seis horas e igual o inferior a siete horas y media: La empresa establecerá un período de descanso de quince minutos, que no tendrá la consideración de tiempo de trabajo efectivo, salvo que se habilite un **running buffet**.

Si su duración es superior a siete horas y media, la empresa deberá habilitar un running buffet a su costa. También en este caso se considerará que el período de descanso de quince minutos se encuentra repartido a lo largo de la jornada de trabajo, y que sí tiene la consideración de tiempo de trabajo efectivo.

- **Si la jornada de trabajo se desarrolla en régimen de jornada partida:**

Si la empresa establece una interrupción de la jornada de trabajo para el almuerzo o la cena, igual o superior a dos horas, no se considerará este tiempo como tiempo de trabajo efectivo.

Si la empresa establece una interrupción de la jornada de trabajo para el almuerzo o la cena, inferior a dos horas, no se considerará este tiempo

como tiempo de trabajo efectivo, pero el coste del almuerzo o la cena correrá por cuenta de la empresa.

Si la jornada de trabajo se desarrolla en un municipio distinto de aquel donde radique el centro de actividades del trabajador/a y también de aquel que constituya su domicilio habitual, la empresa facilitará este almuerzo o cena en cumplimiento a lo establecido en el artículo 31 de este Convenio.

Si la jornada de trabajo no se desarrolla en un municipio distinto de aquel donde radique el centro de actividades del trabajador/a y también de aquel que constituya su domicilio habitual, la empresa facilitará este almuerzo o cena, pero en modo alguno se podrá considerar esta prestación como salario del trabajador/a, a efectos de este Convenio.

TRANSPORTES: Si el lugar de citación está situado fuera del municipio en que radica el centro de actividades de la producción, la empresa está obligada a:

- Facilitar a los trabajadores un medio de transporte.
- Abonar a los trabajadores/as el importe de los gastos de desplazamiento.
- El tiempo de desplazamiento entre el centro de actividades de la producción y el lugar de citación no se considerará tiempo de trabajo efectivo siempre que no exceda de hora y media, incluyendo la ida y la vuelta, y que la distancia entre ambos lugares no sea superior a cincuenta kilómetros.

ALOJAMIENTO Y DIETAS

Si el desplazamiento obliga al trabajador a pernoctar fuera de su domicilio habitual, su alojamiento se hará en habitación de uso individual en hotel de tres estrellas o en otros establecimientos tales como hostales, alojamientos de turismo rural o apartamentos de análoga calidad. Si no existiera hotel de tres estrellas o establecimiento de análoga calidad en el municipio donde deba pernoctar, se acudirá al establecimiento existente de calidad inmediatamente inferior. Si el desplazamiento es a un destino fuera del territorio nacional, este importe se incrementará en un 50 por 100.

PERSONAL ARTÍSTICO

Régimen de la Seguridad Social al que están inscritos: **Régimen General con las particularidades o consideración de Artistas** (Régimen 0112).

Los **Convenios Colectivos negociados por la Unión de Actores y Actrices**, establecen **condiciones laborales y salariales de actores y actrices** dentro de las artes escénicas y el audiovisual. El cumplimiento de los Convenios es vinculante y obligatorio para todas las contrataciones dentro de nuestro sector.

JORNADA LABORAL

- 40 horas semanales.
- Jornada diaria:
 - Continuada (8h, con 15 minutos de descanso).
 - Partida (9h, con una hora de descanso).
 - Por razones de producción, 10h diarias. No superar 44h semanales, máximo 4 semanas. Aviso 24 horas antes. Compensación económica.
- Inicio: a cualquier hora del día o de la noche, cualquier día de la semana.
- Descanso semanal: 36h seguidas.
- 12h de descanso entre jornada y jornada.
- Información inicio sesión trabajo, con al menos 12h. Empieza a contar desde que es citado para rodar.
- En exteriores, no cuenta como jornada de trabajo desplazamientos inferiores a 1h y media (ida y vuelta). Tampoco cuenta tiempo de caracterización si es inferior a 1h.
- Dispondrán del guión con al menos 24h.
- Obligación de asistencia a ensayos, pruebas, grabaciones extras. Remunerados.
- Doblaje. Tiene derecho a doblarse a sí mismo en su idioma. Se le ha de convocar con 7 días de antelación. Si no comparece en 2ª convocatoria perderá su derecho a doblarse.

- Títulos de crédito. Tiene derecho a figurar en ellos y en el contrato se especificará si la aparición es alfabética, por categoría o mención especial.
- Publicidad y promoción. Si aparece desnudo se necesita consentimiento expreso, no puede rechazar más del 50% de las propuestas en la promoción. Si el material se ha de utilizar para promocionar *merchandising*, ha de dar su consentimiento. Las actividades de publicidad y promoción convienen. A efectos de remuneración cuentan como una sesión de trabajo. Publicidad. El productor tendrá la iniciativa y más amplia libertad en la concepción y ejecución del material publicitario de la obra audiovisual en la que los actores/actrices hayan prestado sus servicios Y podrá utilizar las fotografías, dibujos y/o retratos de los artistas.
- Resolución anticipada del contrato. Si no se ha iniciado el rodaje o grabación, el productor abonará el 75% del salario pactado. Si se ha iniciado al 100%. En caso de enfermedad o accidente que impida al actor o actriz la realización de la producción, se podrá disolver contrato y le pagará al menos el 75% de la cantidad que falte por percibir de su salario total pactado. La productora ha de contar con un seguro que cubra la incidencia y le abonaría el 100%.
- Pluses audiencias. Se pueden pactar en el caso de las televisiones.
- Exclusividad. Se puede pactar de manera total o parcial, o ajustada a un sector. Exige compensación económica y penalización si se incumple. Debe pedir autorización si quiere hacer un trabajo simultáneo.
- Emisión o estreno. Establecerlas, aunque siempre indicando que la productora no adquiere el compromiso de cumplirlas.
- Renovación tácita de contrato. Habitual en series, que prevén y no aseguran segundas o más temporadas. No se adquiere compromiso, pero se informa de la posibilidad de que el contrato pueda renovarse en caso de éxito.
- Confidencialidad.
- DOBLE (RIESGO): derecho a solicitar doble especialista si considera que hay riesgo. Si el productor considera que hay riesgo y el actor renuncia al especialista, debe hacerlo por escrito y acreditar que está capacitado para hacer la escena.

- VESTUARIO: no está obligado a aportarlo. Si lo hace y sufre daños, hay que indemnizarle.
- TRANSPORTE.
- En la localidad: transporte público o lo facilita el productor.
- Fuera de la localidad: lo facilita el productor, paga transporte público o kilometraje.

El convenio colectivo es del año 2016.

Las tablas salariales se van a renovar a finales de enero de 2022. están vigentes las de 2020.

<https://www.uniondeactores.com/index.php/servicios/convenios-y-tarifas>

Anualmente se publican revisiones de las tarifas con el salario mínimo.

Tabla salarial dividida entre:

Producciones cinematográficas

Producciones de televisión

Producciones de bajo presupuesto (menos 750.000 euros)

Se especifica:

Salario por sesión

Dietas comida principal

Complemento de pernocta y kilometraje

Remuneración en concepto cesión derechos de autor: 5% del salario total.
Se abona en el último pago

Aspectos clave en la contratación en Régimen General de Artistas (Régimen 0112)

Al dar de alta en la Seguridad Social hay unas bases mínimas diarias que debemos cumplir (35,26 euros):

<https://www.seg-social.es/wps/portal/wss/internet/Trabajadores/CotizacionRecaudacionTrabajadores/10721/10957/9932/28036#32970> (bases de cotización Artistas I).

[+info:https://www.seg-social.es/wps/portal/wss/internet/InformacionUtil/5300/7855/45101/45113/45156](https://www.seg-social.es/wps/portal/wss/internet/InformacionUtil/5300/7855/45101/45113/45156)

Para consultar dudas se debe acudir a la Tesorería de la Seguridad Social situada en C/ Agustín de Foxá.

CONTRATOS: No son obligatorios en caso de actores que vayan a rodar un máximo de 14 sesiones.

- Los contratos es mejor comunicarlos al SEPE.

Los actores muchas veces llevan el contrato a AISGE para realizar reclamaciones sobre condiciones laborales.

Todo se tramita a través del Sistema Red. Hay que indicar el grupo de cotización (03: actores) y la jornada (siempre jornada completa, por convenio –código 401).

En Régimen de Artistas al mes se cotizan 28, 30 o 31 días y a tiempo completo. Si se pacta un sueldo fijo, por ejemplo 3.000 euros, la base diaria de cotización no es la misma todos los meses. En Régimen General son siempre 30 días.

El 5% de cesión de derechos de autor que tienen desde protagonistas hasta pequeñas partes (no la figuración) se paga al final del contrato, en la nómina final. Se debe desglosar en la nómina. A veces se pacta dentro del salario que se pacta cuando el actor o actriz cobra por caché, pero desde aparecer desglosado igualmente en la nómina. Hay que desglosar también la parte prorrateada de las vacaciones y pagas extra. En series de televisión las vacaciones se detraen, pero las pagas extra no.

Las nóminas deben incluir dinero + especies. Algunos artistas se niegan a que las retribuciones en especies (como alojamiento) se desglosen en la nómina, para no cotizar por esa cantidad, pero debe hacerse. Sí están exentos de cotización algunos conceptos como dietas (hasta ciertos topes, gastos de locomoción que no superen 19 céntimos/km, horas extraordinarias, gastos de parking y peaje.

A veces los actores o actrices que interpretan a un personaje protagonista o principal pero en otra etapa de la vida (infancia, juventud...) son contratados como secundarios o pequeñas partes, si su aparición es mucho menor que la del personaje adulto, por ejemplo.

IMPORTANTE: En la producción de cortometrajes el ICAA no obliga a cumplir las tablas salariales de los convenios de técnicos y actores/actrices, ya que sería inviable a nivel presupuestario y financiero. Pero será obligatorio el alta en la Seguridad Social con el encuadramiento correcto. Nadie que no haya sido dado de alta podrá figurar en los créditos, salvo en el apartado de agradecimientos.

La nómina de un contrato del régimen de Artistas debe ir desglosada en

- Salario base.
- Plus de disponibilidad (permite ampliar la jornada de 35 h/semana prevista en convenio a la máxima legal establecida por el Estatuto de los Trabajadores de 40 h/semana). Es OPCIONAL. Supone un 25% sobre el salario base del convenio, no sobre el caché del artista.
- Parte proporcional pagas extras. Se puede abonar en fecha o prorrateadas mensualmente.
- Parte proporcional de las vacaciones. Se puede abonar a finalización de contrato o prorrateadas mensualmente.
- Parte proporcional de la indemnización. Se puede abonar a finalización de contrato, aunque es costumbre hacerlo mes a mes (actualmente establecido en 12 días por año. Normalmente las nóminas del sector.
- audiovisual contemplan todos los conceptos mes a mes, en el caso de la indemnización tiene la desventaja de que si un trabajador se marcha voluntariamente le habremos abonado ese importe.
- Indebidamente. Generalmente los salarios se pactan con un todo incluido).
- Todos aquellos conceptos variables que se produzcan como incidencias en el transcurso del mes de liquidación, como pueden ser: horas extras, comidas, catering, gastos de transporte.
- Pluses de festivos, etc.

OTROS CONVENIOS IMPORTANTES EN EL SECTOR AUDIOVISUAL

CONVENIO DE ACTORES FIGURANTES

- <https://www.boe.es/boe/dias/2016/05/18/pdfs/BOE-A-2016-4758.pdf>
- www.uniondeactores.com/fileadmin/archivos_contenidos/pdfs_docs/Convenios_y_tarifas/Normas_figuracion_2hojas.pdf

Queda excluida del presente convenio cualquier tipo de filmación en la que aparezcan personas en calidad de entrevistados, invitados o público, de forma no remunerada.

Queda excluido del presente convenio los trabajos realizados para cortometrajes, cuya explotación primaria sea su exhibición en salas cinematográficas.

Duración: Su contratación se efectuará en función de su duración que será determinada en días de rodaje.

Artículo 10. Abono de salario.

El pago del salario se efectuará el último día del mes en el que se realice la o las jornadas de trabajo.

Artículo 11. Jornada ordinaria.

La jornada laboral diaria de carácter continuo será de ocho horas, con una interrupción de 15 minutos. El productor podrá optar por la jornada partida con un total de nueve horas diarias, con una interrupción de sesenta minutos para descanso.

Por necesidades de producción se podrá establecer una jornada de 10 horas diarias de trabajo efectivo. Por trabajo efectivo se entenderá todo el tiempo en que el figurante esté a disposición de la productora, excluyendo los tiempos de descanso establecidos en el artículo 11 y el tiempo de desplazamiento desde el lugar de residencia y el punto de trabajo, hasta un máximo de una hora y media entre la ida y la vuelta.

- Se les puede pedir que hagan ruidos ambientales, recreen una conversación de fondo, etc.
- Contrato por escrito firmado antes de la grabación.
- No tienen reconocido el derecho a salir en los títulos de crédito.

- En gastos de desplazamiento y manutención, El productor sólo facilita el transporte si no hay transporte público en la localidad. Si tiene que desplazarse de ciudad en un trayecto con una duración superior a 30 minutos, el productor le facilitará el transporte.

- El productor corre con los gastos de manutención o le paga una dieta.

III CONVENIO DE DOBLAJE Y SONORIZACIÓN DE LA COMUNIDAD DE MADRID (vigente hasta 31 dic 2025)

https://adoma.es/wp-content/uploads/2021/06/III_CONVENIO_COLECTIVO_DE_DOBLAJE_descargable.pdf

El presente Convenio se concierta entre la Asociación Madrileña de Empresas de Doblaje y Sonorización (AMAEDYS), la Asociación de Estudios de Doblaje de Madrid (AEDMA), la FSC-CCOO Madrid, la FeSMC-UGT Madrid, el sindicato de Artistas de Doblaje de Madrid (ADOMA) y el sindicato de Locutores y Locutoras de Madrid (LOCUMAD).

El presente Convenio regula las relaciones laborales en la Rama Artística del Doblaje y Sonorización de obras sonoras y audiovisuales, entendiendo bajo esta denominación:

- a. Las películas cinematográficas, cualquiera que sea su formato y duración (largos y cortometrajes).
- b. Las películas videográficas unitarias y los capítulos o episodios seriados.
- c. Los documentales, reportajes, etc., cinematográficos o videográficos.
- d. Los espacios públicos de televenta, promocionales (incluidas las autopromociones de series o películas para las cadenas de televisión) informativos, pedagógicos o de cualquier otro tipo.
- e. Los videojuegos.
- f. Los programas interactivos, los productos multimedia, los chips para juguetes y los audio-libros.

ARTÍCULO 12: UNIDADES DE TRABAJO

Las unidades de trabajo para cada una de las especialidades contempladas en el presente Convenio, son las siguientes:

- a) Para Actores: El take.

- b) Para Directores: el minuto de metraje.
- c) Para Adaptadores-Ajustadores: el minuto de metraje.
- d) Para Ayudantes de Dirección: el minuto de metraje.

ARTÍCULO 13: DEFINICIÓN DE TAKE

El take es cada una de las fracciones en que se divide el texto de la obra audiovisual a doblar mediante su marcado pautado previo.

ARTÍCULO 14: DIMENSIONES DEL TAKE

14.1. Líneas: cada take constará, como máximo, de 8 líneas cuando intervengan en el mismo más de un personaje. Cada personaje tendrá como máximo cinco líneas por take.

Una línea equivale a un máximo de sesenta espacios mecanografiados (incluyendo espacios de separación y signos de puntuación). Una línea incompleta se considerará entera, aunque sólo contenga una palabra o fracción de ella, o cualquier expresión sonora. No se podrán complementar líneas acumulando pies de diálogo.

14.2. Duración del take:

- a. Los takes tendrán una duración máxima de cuarenta y cinco segundos.
- b. Si se marcan o pautan segundas bandas de un take, éstas tendrán la misma duración de aquel del que han sido desglosadas, coincidiendo ambos códigos de tiempo

ARTÍCULO 15: REQUISITOS Y CARACTERÍSTICAS ESPECIALES DEL TAKE

15.1. Los takes deberán presentarse en la sala de doblaje correctamente impresos con interlineado a doble espacio.

En el supuesto de que se agregue texto durante el doblaje, dicho texto será incorporado al recuento de líneas del take al que corresponda. Asimismo, todo diálogo suprimido será descontado del número total de líneas del take.

15.4. Ambientes: Se entiende por «Ambiente»: Los gestos, murmullos, exclamaciones, toses, risas, llantos, así como las expresiones concretas y

breves emitidas por personajes integrantes de un grupo como tal, sin singularizarse y, por tanto, sin exigir sincronía.

ARTÍCULO 16: MINUTO DE METRAJE

Es el equivalente a sesenta segundos o fracción de la duración completa de la obra audiovisual. Su remuneración para cada grupo profesional y tipo de obra viene especificada en el Anexo Salarial.

CAPÍTULO V: JORNADA LABORAL

ARTÍCULO 32: JORNADA LABORAL ORDINARIA

32.1. Se establece la jornada laboral ordinaria de lunes a viernes (excepto festivos), mediante convocatorias cuya duración será de seis horas y media continuadas como máximo cada una.

Las convocatorias se realizarán en turnos de mañana o de tarde con horarios preestablecidos.

Los turnos habituales serán: El de mañana de ocho a catorce treinta horas, y el de tarde de quince treinta a veintidós horas.

32.2. Si por razones técnicas o de otra índole, pero en cualquier caso siempre excepcionales, la jornada laboral de mañana se prolongase hasta un máximo de treinta minutos más allá de sus límites, los Actores y el Director percibirán una remuneración adicional equivalente a un CG.

Si por cualquier razón fuesen necesarias una o más convocatorias en sábado, domingo o festivo, se aplicará un porcentaje de aumento del 100 por 100 en las retribuciones de los Actores. Los directores percibirán una remuneración por este concepto de 161,58 € y los ayudantes de dirección de 80,79 €.

Se considerará jornada nocturna el inicio de una convocatoria a partir de las veintidós horas, así como la prolongación de una jornada de tarde más allá de las veintidós horas. Las retribuciones en jornadas nocturnas serán las mismas que en el supuesto contemplado en el artículo 33 del presente Convenio, relativo a jornadas laborales en sábado, domingo y días festivos.

ARTÍCULO 35: JORNADA LABORAL Y CONDICIONES DE TRABAJO DE LOS MENORES

Cuando en el doblaje de una obra audiovisual deba intervenir un menor de dieciséis años, se requerirá al padre o tutor por parte de las empresas, el

pertinente permiso de la autoridad laboral, de acuerdo con la legislación vigente Sólo podrán trabajar 2 días a la semana, por un máximo de 3 horas por día.

35.2. No podrán acceder a salas donde se doblen, visionen o mezclen obras pornográficas o marcadamente violentas.

35.3. En ningún caso podrán trabajar en jornada nocturna

3. LA CONTRATACIÓN DE MENORES

- Tanto en el sector audiovisual como en espectáculos, e incluso en vídeos comerciales es habitual contar con menores.
- La legislación incorpora las siguientes condiciones especiales:
 - La contratación requiere la previa autorización por la Administración Laboral (Consejería de Trabajo), acompañando a la solicitud, entre otra documentación, la autorización expresa de los padres, tutores o representantes legales y si es posible el consentimiento expreso del menor. Descripción del trabajo a realizar y condiciones (incluye estudio y prevención de Riesgos Laborales).

El convenio de Actores y Actrices de Madrid (art.16) indica:

- Podrán ser contratados los menores de 16 y mayores de 4 años, con carácter excepcional, para participar en espectáculos públicos, siempre que su actividad no suponga peligro.
- La actividad laboral a desarrollar por los menores será compatible con el horario escolar diario del menor, no pudiendo ser el mismo interrumpido por ensayos y representaciones.
- La jornada máxima de trabajo para los menores se fija en cinco horas diarias (PERO COBRARÁN COMO JORNADA COMPLETA), con un descanso mínimo de media hora. Los menores no podrán realizar dos o más funciones en un mismo día.
- Se prohíbe la participación de menores en escenas violentas, espectáculos de contenido pornográfico o espectáculos calificados como no aptos para menores.
- El menor deberá contar con la presencia de un familiar no más lejano del segundo grado de parentesco o, en su defecto, de una

persona dispuesta por la empresa que vele por el bienestar y las necesidades del menor.

- El salario del menor será el de la categoría profesional que desempeñe.
- Art. 6 del ESTATUTO DE LOS TRABAJADORES. **Trabajo de los menores.**
 - 1. Se prohíbe la admisión al trabajo a los menores de dieciséis años.
 - 2. Los trabajadores menores de dieciocho años **no podrán realizar trabajos nocturnos** ni aquellas actividades o puestos de trabajo que el Gobierno, a propuesta del Ministerio de Trabajo y Seguridad Social, previa consulta con las organizaciones sindicales más representativas, declare insalubres, penosos, nocivos o peligrosos, tanto para su salud como para su formación profesional y humana.
 - 3. **Se prohíbe realizar horas extraordinarias** a los menores de dieciocho años.
 - 4. La intervención de los menores de dieciséis años en espectáculos **públicos sólo se autorizará en casos excepcionales por la autoridad laboral, siempre que no suponga peligro** para su salud física ni para su formación profesional y humana; el permiso deberá constar por escrito y para actos determinados.

“Dada la complejidad de la administración competente os recomendamos consultar a la Film Commission o Film Office del territorio donde se va a realizar el rodaje.” www.shootinginspain.info/es/menores

<http://www.madrid.org/filmmadrid/rodar-con-menores-de-edad.html>

La Comunidad de Madrid puede autorizar la participación de menores de edad en rodajes.

http://www.madrid.org/cs/Satellite?c=CM_Tramite_FA&cid=1109168964880&definicion=Autorizacion+Licencia+Permiso+Carne&language=es&pagenam e=ComunidadMadrid%2FEstructura&pid=1273687122273&tipoServicio=CM_Tramite_FA

Una vez concedido el permiso, y una vez que los niños tengan nº de afiliación a la Seg. Social, hay que dar de alta a los menores (se hace presencialmente en C/Princesa, 5).

4. LA GESTIÓN INFORMÁTICA DE LOS CONTRATOS. LA IMPORTANCIA DE LAS GESTORÍAS

Debemos ser conscientes de la importancia de llevar al día cada proceso de contratación, cada alta en la Seguridad Social, cada pago de una nómina, cada pago mensual de las cuotas de la Seguridad Social, cada documento que la Administración nos va a exigir (como la Relación Nominal de Trabajadores –RNT- y el Recibo de Liquidación de Cotizaciones de los Regímenes 0111 y 0112 –RLC-). Debemos asumir que no siempre podemos hacer una correcta GESTIÓN de toda esta documentación y tramitación, al tiempo que llevamos a cabo tareas logísticas y creativas, así como procesos de búsqueda, obtención y organización de los recursos, equipo humano y técnico, tiempos, presupuesto, financiación, objetivos, apoyos, etc. que sabemos que implican los proyectos audiovisuales, escénicos, multimedia... Por tanto, parece, MÁS QUE LÓGICO, NECESARIO, recurrir a la contratación de los servicios de una empresa especializada: una GESTORÍA (MEJOR ESPECIALIZADA EN EL SECTOR).

A pesar de ello debemos indicar que las empresas disponen de códigos y apps para realizar gestiones en la Tesorería General de la Seguridad social, Hacienda, etc.

<https://www.seg-social.es/wps/portal/wss/internet/Trabajadores/Afiliacion/32765>

<https://sede.agenciatributaria.gob.es/Sede/procedimientos/G601.shtml>

Nos ayudan los calendarios fiscales:

<https://www.infoautonomos.com/fiscalidad/calendario-fiscal-autonomo-pyme/>

Hay empresas que han generado software para la gestión informatizada de los datos de las plantillas de RRHH de una producción: Grupo Castilla, SAP, Meta 4, Sage, A3, Labor,

- Las últimas tendencias pasan por establecer portales web donde se archivan los documentos de los empleados según se van generando, funcionan con contraseñas que el mismo trabajador establece y que él solo conoce y mediante las cuales pueden acceder a cuantos documentos se han ido generando en la producción (registro de horarios, horas extra, nóminas, dietas, contrato, etc). Hay herramientas que además son muy útiles para el coordinador/a o

jefa/e de producción, ya que puede consultar multitud de información

<https://www.audiovisual451.com/willco-un-aliado-digital-para-productores-en-la-busqueda-de-eficiencia-y-sostenibilidad/>

<https://about.willco.app/>

<https://www.youtube.com/watch?v=rpDfsj5MBmo>

EL MODELO DE RECIBO DE SALARIOS (NÓMINA) DE LAS PERSONAS TRABAJADORAS DEL SECTOR AUDIOVISUAL

Ignacio Mallo Saiz

ÍNDICE

1. Contextualización: La relación laboral de los artistas

2. El modelo de recibo de salarios

3. Encabezado

- Encuadramiento en el régimen correspondiente de la Seguridad Social
- Cotización en el régimen de los artistas
- Cotización mediante base a cuenta diaria de artistas: Casos prácticos
- Cotizaciones provisionales y liquidaciones definitivas: ¿Cotizan doble los artistas a la Seguridad Social?
- Determinación de la base de cotización diaria y los días cotizados a la Seguridad Social por los artistas

4. El Cuerpo de la Nómina: Los devengos

a) Devengos salariales

- I. Salario Base
- II. Complementos Salariales
- III. Devengos de vencimiento periódico superior a un mes
- IV. Salario en especie o retribución flexible

b) Devengos no salariales

c) Particularidades de los devengos de los trabajadores del sector audiovisual

5. El cuerpo de la nómina: Deducciones

- a) Cotizaciones a la Seguridad Social
- a) Retenciones a cuenta del IRPF
- b) Otras deducciones

6. Bibliografía

RECIBO INDIVIDUAL JUSTIFICATIVO DEL PAGO DE SALARIOS

Empresa:
Domicilio:
CIF:
CCC:

Trabajador:
NIF:
Núm. Afil. Seguridad Social:
Grupo profesional:
Grupo de Cotización:

Periodo de liquidación: del de al de de 20....		Total días <input type="text"/>
I. DEVENGOS	IMPORTE	TOTALES
1. Percepciones salariales		
Salario base	_____	
Complementos salariales	_____	
.....	_____	
.....	_____	
Horas extraordinarias	_____	
Horas complementarias (contratos a tiempo parcial).....	_____	
Gratificaciones extraordinarias.....	_____	
Salario en especie.....	_____	
2. Percepciones no salariales		
Indemnizaciones o suplidos	_____	
Prestaciones e indemnizaciones de la Seguridad Social	_____	
Indemnizaciones por traslados, suspensiones o despidos	_____	
Otras percepciones no salariales	_____	
A. TOTAL DEVENGADO.....		_____
I. DEDUCCIONES		
1. Aportación del trabajador a las cotizaciones a la Seguridad Social y conceptos de recaudación conjunta		
%		
Contingencias comunes	_____	
Desempleo.....	_____	
Formación Profesional.....	_____	
Horas extraordinarias.....	_____	
TOTAL APORTACIONES.....	_____	
2. Impuesto sobre la renta de las personas físicas.....	_____	
3. Anticipos.....	_____	
4. Valor de los productos recibidos en especie	_____	
5. Otras deducciones.....	_____	
B. TOTAL A DEDUCIR.....		_____
LÍQUIDO TOTAL A PERCIBIR (A – B).....		_____
..... de de 20....		
Firma y sello de la empresa		RECIBÍ

DETERMINACIÓN DE LAS BASES DE COTIZACIÓN A LA SEGURIDAD SOCIAL Y CONCEPTOS DE RECAUDACIÓN CONJUNTA Y DE LA BASE SUJETA A RETENCIÓN DEL IRPF Y APORTACIÓN DE LA EMPRESA

CONCEPTO	BASE	TIPO	APORTACIÓN EMPRESA
1. Contingencias comunes			
Importe remuneración mensual.....	_____		
Importe prorrateo pagas extraordinarias.....	_____		
TOTAL.....	_____		
AT y EP.....	_____		
2. Contingencias profesionales y conceptos de recaudación conjunta.....			
Desempleo.....	_____		
Formación Profesional.....	_____		
Fondo Garantía Salarial.....	_____		
3. Cotización adicional horas extraordinarias.....	_____		
4. Base sujeta a retención del IRPF.....	_____		

1. Contextualización: La relación laboral de los artistas

El contrato de trabajo es el acuerdo entre empresario y trabajador por el que este (el trabajador) se obliga a prestar determinados servicios por cuenta del empresario y bajo su dirección a cambio de una retribución, dando lugar así al nacimiento de una relación laboral.

Así, por ejemplo, cuando un músico o artista actúa en un espectáculo público en régimen de ajenidad y dependencia con una compañía o empresa (por ejemplo un musical, obras de teatro, orquestas de verbenas, etc.) **estamos ante una relación laboral** entre los músicos o artistas y el promotor/organizador del espectáculo.

La prestación básica del empresario está constituida por la compensación económica o retribución que este debe prestar al trabajador por la prestación de servicios por cuenta ajena y con carácter dependiente, entendiéndose que el salario es un elemento absolutamente necesario en todo contrato de trabajo dada su naturaleza onerosa y cuya presencia es imprescindible, ya que explica la ajenidad en la utilidad del trabajo característica de la relación laboral.

2. El modelo de recibo de salarios

El salario constituye la principal fuente de ingresos para la mayoría de la población asalariada siendo fundamental que el recibo de salarios sea un **documento homogéneo** en el que se exprese de forma inequívoca la naturaleza y cuantía de las remuneraciones percibidas por el trabajador, especificándose igualmente en el mismo la razón y cuantía de las retenciones efectuadas.

La estructura del recibo de salarios viene fijada por el Ministerio de Empleo a través de la Orden ESS/2098/2014, de 6 de noviembre, por la que se aprueba el modelo de recibo individual de salarios. Por convenio colectivo o por acuerdo entre la empresa y los representantes de los trabajadores se podrá establecer otro modelo, siempre que este no elimine ninguno de los conceptos de abono y descuentos y se limite a modificaciones puramente formales o a ofrecer información adicional sobre la retribución percibida.

Vamos a analizar las distintas partes que componen este recibo de salarios señalando algunas características particulares habitualmente presentes en las nóminas de las personas trabajadoras del sector

audiovisual. La estructura del recibo de salarios se divide en tres bloques principales, encabezado, cuerpo y cuerpo inferior, siendo este último, el cuerpo inferior, un bloque en el que a título informativo, de cara a fomentar la transparencia, se muestran las bases de cotización y cuotas de cotización que el empresario ha realizado por el trabajador.

Estructura del recibo de salarios:

ENCABEZAMIENTO: datos empresa y trabajador.

PERIODO DE LIQUIDACIÓN: fecha y días naturales liquidados.

I. DEVENGOS: cantidades percibidas por el trabajador.

- Percepciones salariales
- Percepciones no salariales.

A. TOTAL DEVENGADO (salario bruto), se suman las percepciones salariales y no salariales.

II. DEDUCCIONES: Seguridad Social, IRPF, anticipos y valor productos en especie.

B. TOTAL A DEDUCIR

LÍQUIDO TOTAL A PERCIBIR (salario neto)

Total devengado (A) – Total a deducir (B).

BASES DE COTIZACIÓN A LA SEGURIDAD SOCIAL y de RETENCIÓN DEL IRPF y la APORTACIÓN DE LA EMPRESA

RECIBO INDIVIDUAL JUSTIFICATIVO DEL PAGO DE SALARIOS						
Empresa: Domicilio: CIF: CCC:			Trabajador: N.I.F.: Num. Afili. Seguridad Social: Grupo Profesional: Grupo de cotización:			
Periodo de liquidación: del de al de de			Total días			
I. DEVENGOS						
					IMPORTE	TOTALES
1. Percepciones salariales						
Salario base						
Complementos salariales						
Horas extraordinarias						
Horas complementarias (contratos a tiempo parcial)						
Gratificaciones extraordinarias						
Salario en especie						
2. Percepciones no salariales						
Indemnizaciones o suplidos						
Prestaciones e indemnizaciones de la Seguridad Social						
Indemnizaciones por traslados, suspensiones o despidos						
Otras percepciones no salariales						
A. TOTAL DEVENGADO						
II. DEDUCCIONES						
1. Aportaciones del trabajador a las cotizaciones de la Seguridad Social y conceptos de recaudación conjunta						
Contingencias comunes					%	
Desempleo						
Formación Profesional						
Horas extraordinarias						
TOTAL APORTACIONES						
2. Impuesto sobre la renta de las personas físicas						
3. Anticipos						
4. Valor de los productos en especie						
B. TOTAL A DEDUCIR						
LÍQUIDO TOTAL A PERCIBIR (A-B)						
Firma y sello de la empresa						
RECIBI						
DETERMINACIÓN DE LAS BASES DE COTIZACIÓN A LA SEGURIDAD SOCIAL Y CONCEPTOS DE RECAUDACIÓN CONJUNTA Y DE LA BASE SUJETA A RETENCIÓN DEL IRPF Y APORTACIÓN DE LA EMPRESA						
CONCEPTO		BASE		TIPO	APORTACIÓN EMPRESA	
1. Contingencias comunes						
Importe remuneración mensual						
Importe prorrateo pagas extraordinarias						
TOTAL						
AT y EP						
2. Contingencias Profesionales y conceptos de recaudación conjunta						
Desempleo						
Formación Profesional						
Fondo Garantía Salarial						
3. Cotización adicional horas extraordinarias						
4. Base sujeta a retención del I.R.P.F.						

3. Encabezado

El encabezado del recibo de salarios es un bloque situado en la parte superior de la nómina con la información básica que permita identificar tanto al trabajador (nombre y apellidos, NIF, número de afiliación a la Seguridad Social, categoría o grupo profesional y **grupo de cotización**) como al empresario (nombre y apellidos o denominación social, domicilio, CIF o NIF, Código de Cuenta de Cotización), seguido por un apartado donde se expresa el periodo de tiempo en el que se devenga la nómina.

Este bloque, en apariencia sencillo, tiene ciertas peculiaridades en el

caso de personas trabajadoras en el sector audiovisual que conviene abordar.

➤ **Encuadramiento en el régimen correspondiente de la Seguridad Social**

Habiendo quedado claro que estamos ante una relación laboral, también se entiende perfectamente que es **el empresario** el que debe formalizar el alta del trabajador en el régimen correspondiente de la Seguridad Social y pagar las cuotas a la Seguridad Social que correspondan, tal como hace cualquier otro empresario con los trabajadores que contrata por medio de una relación laboral, siendo nulo cualquier pacto según el cual el trabajador se comprometa a pagar la parte de cotización que corresponda al empresario.

A la hora de encuadrar a los trabajadores del sector audiovisual en el régimen de la Seguridad Social que les corresponde existen algunas particularidades.

Por una parte, la propia dinámica del trabajo de los artistas en espectáculos, en la que normalmente los artistas suelen cobrar retribuciones por una actuación superiores a la nómina de trabajadores de otras actividades (ya que se compensa en un único pago por los días de trabajo -ensayos, viajes, ruedas de prensa, etc.- que no se cobran) y en la que se realizan altas en la Seguridad Social por días sueltos (los del espectáculo) y no se cotizan por el resto de días (los correspondientes a ensayos, viajes, ruedas de prensa, etc.) justifica la existencia de un **Régimen Especial de Artistas de la Seguridad Social**.

Este Régimen Especial de Artistas de la Seguridad Social es un **Sistema Especial** dentro del Régimen General de la Seguridad Social (no confundir con **Régimen Especial de la Seguridad Social** que no estaría dentro del Régimen General de la Seguridad Social).

Es decir, de todos los trabajadores del sector audiovisual habrá algunos que quedarán encuadrados en el Régimen General de la Seguridad Social “a secas”, y otros que quedarán encuadrados en el Sistema Especial de los Artistas (que también forma parte del Régimen General de la Seguridad Social).

Para aplicar las reglas específicas de cotización de artistas, y no las reglas habituales para el resto de trabajadores del Régimen General, el trabajador debe cobrar en función de sus actuaciones o conciertos, que

generan un factor de discontinuidad en la prestación de sus servicios. Los artistas en espectáculos públicos suelen cobrar una cantidad por cada obra, concierto o actuación. También pueden cobrar una nómina o cantidad desvinculada de una actuación concreta pero sí haber sido contratados para campañas de corta duración, bolos o galas; o al revés, estar contratado el artista para una campaña de duración más amplia pero que su nómina se establezca en función del número de actuaciones.

Aún así, no existe un consenso claro sobre que categorías deben estar encuadradas en uno u otro régimen. La opinión de la Seguridad Social es que se encuadran en el Sistema Especial de artistas todas aquellas categorías profesionales cuyo desempeño implica la realización de un trabajo más “artístico” o creativo y en el Régimen General (sin ninguna especialidad), las restantes.

A modo de ejemplo el siguiente cuadro refleja el encuadramiento en la seguridad social de los técnicos en producciones cuya explotación primaria sea su explotación en salas cinematográficas de conformidad con las categorías profesionales establecidas en el convenio colectivo de la industria de la producción audiovisual (técnicos) de 2000. (*Fuente: Sindicato TACE*).

Categorías profesionales.	Régimen General.	Regimen General (SISTEMA ESPECIAL DE ARTISTAS).
Equipo de producción.		
A) Producción.		
Director de Producción.		X
Jefe de Producción.		X
Ayudante de Producción.		X
Auxiliar de Producción.		X
Secretaria de Producción.		X
B) Dirección.		
Primer Ayudante de Dirección.		X
Supervisor de continuidad/Script.		X
Segundo Ayudante de Dirección.		X
Auxiliar de Dirección.		X
Equipo de casting.		
Director de Casting.	X	
Ayudante de Casting.	X	
Equipo de cámara.		
Director de Fotografía.		X
Operador Especialista de Cámara (steadycam, otras...).		X
Operador de Cámara.		X
Primer Ayudante de Cámara.		X
Auxiliar de Cámara.		X
Foto-fija.		X
Equipo de sonido.		
Jefe de Sonido.		X
Ayudante de Sonido.		X
Auxiliar de Sonido.	X	
Equipo de Iluminación.		
Jefe de Eléctricos.	X	
Eléctrico.	X	
Ayudante de Eléctrico.	X	
Equipo de Maquinistas.		
Jefe de Maquinistas.	X	
Maquinista/Gruista.	X	
Ayudante de Maquinista.	X	
Equipo de Decoración.		
Director de Arte.		X
Decorador.		X
Regidor.		X
Ayudante de Decoración.		X

Categorías profesionales.	Régimen General.	Regimen General (SISTEMA ESPECIAL DE ARTISTAS).
Equipo de Ambientación/Atrezzo.		
Ambientador.		X
Atrecista.	X	
Ayudante de Ambientación.	X	
Carpintero/Pintor de Rodaje.	X	
Asistencia de Rodaje.	X	
Ayudante de Atrezzo.	X	
Auxiliar de Ambientación.	X	
Equipo de Construcción.		
Jefe de Construcción.	X	
Jefe de Carpintería.	X	
Jefe de Pintura/Empapelado.	X	
Jefe de Modelaje.	X	
Constructor de Atrezzo.	X	
Carpintero.	X	
Pintor/Empapelador.	X	
Modelador.	X	
Equipo de Vestuario.		
Figurinista.		X
Estilista.		X
Ayudante de Estilismo/Ayudante de Figurinista.	X	
Jefe de Sastrería.	X	
Ayudante de Sastrería.	X	
Sastre.	X	
Equipo de Maquillaje y Peluquería.		
A) Maquillaje.		
Jefe de Maquillaje.		X
Ayudante de Maquillaje.		X
Auxiliar de Maquillaje.		X
B) Peluquería.		
Jefe de Peluquería.		X
Ayudante de Peluquería.		X
Auxiliar de Peluquería.		X
Equipo de Montaje.		
Montador de Imagen.		X
Ayudante de Montaje de Imagen.		X
Auxiliar de Montaje de Imagen.	X	
Montador de Sonido.		X
Ayudante de Montaje de Sonido.		X
Equipo de Contabilidad.		
Contable de Producción.	X	
Ayudante de Contabilidad.	X	
Cajero/Pagador.	X	
Auxiliar Administrativo.	X	
Meritorios.	X	

En caso de que un promotor tenga dudas sobre el régimen en el cual encuadrar a un trabajador es conveniente que realice una consulta vinculante a la Seguridad Social, ya que el mal encuadramiento de trabajadores puede ser motivo para el rechazo a la concesión de subvenciones públicas.

➤ Cotización en el régimen de los artistas

Otra peculiaridad importante de las nóminas de los trabajadores del sector audiovisual consiste en que **no se contempla el trabajo a tiempo parcial** para los artistas; El Sistema Especial de artistas está concebido como cotización y remuneración **por días**.

Así, se dan situaciones en las que el técnico o actor solamente presta servicios un número de horas, y no la jornada completa, pero la cotización debe realizarse por el día completo.

En cuanto al Régimen de los Artistas se han establecido los siguientes **grupos de cotización** con las siguientes bases de cotización vigentes en Abril de 2022:

Bases de Cotización Artistas I: Trabajos de producción, doblaje de películas o sincronización de películas (tanto en las modalidades de largometrajes, cortometrajes o publicidad) o para televisión.			
Grupo de cotización	Categorías Profesionales	Base Mínima Diaria	Base Máxima Anual
1	Directores.	48,88 €	48841,20 €
2	Directores de fotografía.	40,53 €	48841,20 €
3	Directores de producción y actores.	35,26 €	48841,20 €
4	Decoradores.	35,00 €	48841,20 €
(*) 5	Montadores, técnicos de doblaje, jefes técnicos y adaptadores de diálogo, segundos operadores, maquilladores, ayudantes técnicos, primer ayudante de producción, fotógrafo (foto fija), figurinistas, jefes de sonido y	(*) 35,00 €	48841,20 €

	ayudantes de dirección.		
7	Ayudantes de operador, ayudantes maquilladores, segundo ayudante de producción, secretarios de rodaje, ayudantes decoradores, peluqueros, ayudantes de peluquería, ayudantes de sonido, secretario de producción en rodaje, ayudantes de montaje, auxiliares de dirección, auxiliares de maquillador y auxiliares de producción, comparsería y figuración.	35,00 €	48841,20 €

Bases de Cotización Artistas II: Trabajos de teatro, circo, música, variedades y folklore, incluidos los que se realicen para radio y televisión o mediante grabaciones.			
Grupo de cotización	Categorías Profesionales	Base Mínima Diaria	Base Máxima Anual
1	Directores, Directores coreográficos, de escena y artísticos, primeros maestros directores y presentadores de radio y televisión.	48,88 €	48841,20 €
2	Segundos y terceros maestros directores, primeros y segundos maestros sustitutos y directores de orquesta.	40,53 €	48841,20 €
3	Maestros (coreográficos, de coros y apuntadores), directores de banda, regidores, apuntadores, locutores de radio y televisión.	35,26 €	48841,20 €
(*) 3	Actores, cantantes líricos y de música ligera, caricatos, animadores de salas de fiesta, bailarines, músicos y artistas de circo, variedades y folklore.	(*) 35,26 €	48841,20 €
5	Adjuntos de dirección.	35,00 €	48841,20 €
7	Secretarios de dirección.	35,00 €	48841,20 €

(*) La cotización a la seguridad social se realiza por tramos en función de las retribuciones íntegras que obtenga el artista.

Base a cuenta diaria de artistas.	
Retribuciones íntegras.	Base a cuenta diaria.
Hasta 461,00 €	270,00 €
Entre 461,01 € y 829,00 €	341,00 €
Entre 829,01 € y 1386,00 €	407,00 €
Mayor de 1386,00 €	542,00 €

➤ Cotización mediante base a cuenta diaria de artistas: Casos prácticos

Caso 1: Calcula la base de cotización de un actor que va a trabajar en una obra de teatro en la que va a realizar una función en cada domingo del mes de noviembre (4 representaciones en total). Por cada representación el actor va a cobrar 20€.

En este caso la retribución del actor está por debajo de la base de cotización mínima diaria para su grupo profesional (35,26 €), por lo que la cotización a la seguridad social se realizará por la base mínima (35,26 €/día).

$$\text{Base de cotización} = 35,26\text{€/día} \times 4 \text{ días} = 141,04 \text{ €}.$$

Caso 2: Calcula la base de cotización de un actor que va a trabajar en una obra de teatro en la que va a realizar una función en cada domingo del mes de noviembre (4 representaciones en total). Por cada representación el actor va a cobrar 500€.

En este caso la retribución del actor está por encima del mínimo diario de su grupo de cotización y por debajo del máximo, por lo que se aplicará la cotización por tramos. La retribución que percibe el actor (500€ por actuación) se encontraría en el tramo de retribuciones entre 461,01 € y 829,00 € a la que le corresponde una base de cotización de 341,00 €, con lo que la base de cotización por los 4 días sería:

$$\text{Base de cotización} = 341,00 \text{ €/día} \times 4 \text{ días} = 1364,00 \text{ €}.$$

➤ **Cotizaciones provisionales y liquidaciones definitivas: ¿Cotizan doble los artistas a la Seguridad Social?**

Para determinar la base de cotización correspondiente a los trabajadores de cada empresa las empresas comunicarán a la Tesorería General de la Seguridad Social los salarios efectivamente abonados a cada artista en el mes natural a que se refiera la cotización.

Las empresas cotizarán mensualmente por todas las contingencias pero dichas liquidaciones mensuales tendrán el carácter de **provisionales** para los trabajadores respecto de las contingencias comunes y desempleo.

Al finalizar el ejercicio económico de que se trate, la Tesorería General de la Seguridad Social, teniendo en cuenta tanto las retribuciones comunicadas como las bases cotizadas, **efectuara la liquidación definitiva** correspondiente a los trabajadores para contingencias comunes y desempleo, aplicando el tipo general establecido para estas contingencias.

Al efectuar esta liquidación definitiva es probable que exista una diferencia entre lo que el artista ha cotizado durante el ejercicio a través de las liquidaciones provisionales y lo que realmente debería haber cotizado en base a sus retribuciones. Ante esta situación la Tesorería General de la Seguridad Social emite un comunicado a los artistas en el que se les ofrecen distintas opciones.

Si la cantidad que el artista ha cotizado es inferior a la que debería haber cotizado el artista puede:

- a) Ingresar las diferencias de cuotas en el plazo reglamentario del mes siguiente a su notificación. (Se puede solicitar efectuar este ingreso en pagos fraccionados durante un plazo máximo de 6 meses).
- b) No aceptar la liquidación y no ingresar la diferencia de cuotas, con lo que la Tesorería General de la Seguridad Social realizará una nueva liquidación en función de las bases que el artista ha cotizado efectivamente. Esta opción es la que adoptara la TGSS de oficio en caso de que el artista no ingrese las cuotas en el plazo previsto.

En el supuesto de que la cantidad cotizada por el artista fuese superior a la que debería haber cotizado la TGSS devolverá las cantidades ingresadas de más por los trabajadores.

Así pues, no es cierto que los artistas coticen doble a la Seguridad Social sino que lo que realmente ocurre es que se hace una liquidación

provisional mes a mes con datos parciales y posteriormente una liquidación definitiva con los datos finales reales.

➤ **Determinación de la base de cotización diaria y los días cotizados a la Seguridad Social por los artistas**

Las cantidades cotizadas a la Seguridad Social son importantes en lo concerniente a contingencias comunes y desempleo. Si por enfermedad o accidente no laboral el artista se da de baja, la prestación que recibirá durante el período de inactividad se determina en función de su base diaria de cotización. Lo mismo ocurre para calcular la pensión por jubilación o, de igual manera, si un artista se queda en situación de desempleo el paro que va a cobrar vendrá calculado por esas bases de cotización.

Para determinar la base diaria de cotización y el número de días cotizados a la Seguridad Social por los artistas se siguen las siguientes reglas:

- 1) Se dividirá entre 365 la suma de las bases por las que haya cotizado durante el ejercicio, que, en ningún caso, podrán superar el tope anual de cotización correspondiente a cada categoría profesional.

Si el cociente resultante es superior a la base mínima diaria aplicable a la categoría profesional, se considerarán cotizados todos los días del año natural, siendo la base de cotización diaria el cociente señalado, que surtirá efectos en orden a recibir las prestaciones que correspondan.

Ejemplo: Las bases de cotización de un actor por 40 actuaciones que ha realizado en el año suman 32.000 €.

La base de cotización diaria sería = $32000 / 365 \text{ días} = 87,67 \text{ €/día}$.

Como esta base diaria es superior a la base mínima diaria de cotización para su grupo profesional (35,26 €/día) se considera que el artista ha cotizado los 365 días del año y se toma los 87,67 €/día como su base de cotización diaria que se empleará para calcular las prestaciones que le pudieran corresponder (desempleo, jubilación, incapacidad temporal, etc.)

- 2) En el supuesto de que el cociente entre el total de las bases cotizadas durante el ejercicio y el número de días del año sea inferior a la base mínima diaria aplicable a cada categoría profesional, se

procederá a dividir la suma de las bases de cotización entre la base de cotización mínima diaria, siendo el resultado el número de días que se considerarán cotizados.

Ejemplo: Las bases de cotización de un actor por 5 actuaciones que ha realizado en el año suman 4000 €.

La base de cotización diaria sería = $4000 \text{ €} / 365 \text{ días} = 10,96 \text{ €/día}$.

Como esta base de cotización diaria es inferior a la base mínima de cotización para su grupo profesional (35,26 €/día), se va a considerar que no ha cotizado todos los días del año. Para calcular el número de días que se consideran cotizados se haría;

Días cotizados = $4000 \text{ €} / 35,26 \text{ € (día)} = 113,44 \text{ días}$.

4. El Cuerpo de la Nómina: Los devengos

El cuerpo de la nómina lo constituye un segundo bloque compuesto por los devengos, otro bloque formado por las deducciones y un tercer y último bloque a través del cual se determina el importe líquido a ingresar.

Por devengos entendemos las percepciones que reciben los trabajadores por distintos conceptos, y que se dividen a su vez en **devengos salariales**, aquellos que retribuyen el trabajo efectivo, como el salario base, los complementos salariales, los devengos de vencimiento periódico superior al mes (pagas extraordinarias, participación en beneficios, bonus) y el salario en especie o la retribución flexible (consistente en la utilización, consumo u obtención, para fines particulares, de bienes derechos o servicios de forma gratuita o por un precio inferior al normal del mercado) y los **devengos no salariales**.

a) Devengos salariales

La definición legal de salario atribuye carácter salarial a todas las percepciones económicas de los trabajadores, de lo que se deriva la presunción legal “*luris tantum*”, que admite prueba en contrario, de que todo lo que percibe el trabajador de la empresa le es debido en concepto de salario”.

I. Salario Base

El salario base es la retribución fijada por unidad de tiempo o de obra. Su carácter básico es debido a que por una parte, salvo excepciones,

constituye la parte cuantitativa más importante del salario y por otra parte, sirve de base para el cálculo de determinados complementos salariales. Es fijado por los convenios colectivos y para cada grupo profesional.

II. Complementos Salariales

Los complementos salariales se abonan por circunstancias que no han sido valoradas al determinar el salario base. Son regulados en las leyes, los convenios colectivos o los contratos de trabajo. Entre ellos figuran los **complementos salariales personales**, que retribuyen las condiciones personales del trabajador como pueden ser los conocimientos especiales o de idiomas o la antigüedad en la empresa. También son complementos salariales los **complementos de puesto de trabajo** que se perciben por desempeñar puestos de trabajo con características especiales que lo distinguen del trabajo corriente. Su retribución va ligada a la realización de la tarea que origina el cumplimiento. Entre ellos figuran los complementos de penosidad, toxicidad y peligrosidad, turnicidad, nocturnidad, exposición al frío, al calor o al ruido, excesiva carga mental, responsabilidad, etc. Un último tipo de complemento salarial es el que retribuye la **cantidad o calidad del trabajo realizado**, donde podemos destacar las primas e incentivos, las horas extraordinarias, el plus de asistencia o puntualidad y las comisiones.

En actores y especialistas se incluye como complemento salarial el 5% de derechos de propiedad como mandata del convenio colectivo.

III. Devengos de vencimiento periódico superior a un mes

Se incluyen las **pagas extraordinarias**, que serán como mínimo dos al año, una en Navidad y la otra en el mes que se pacte. Su importe se acuerda por convenio colectivo. En el sector audiovisual es muy habitual que las pagas extraordinarias se cobren prorrateadas, esto es, repartidas de forma proporcional en todos los meses del año.

Participación en beneficios: Gratificación anual establecida en función de los beneficios de la empresa, aunque habitualmente se desvincule de ellos.

Bonus: Es una bonificación vinculada al cumplimiento de objetivos marcados por la empresa.

IV. Salario en especie o retribución flexible

Se considera rendimientos del trabajo en especie la utilización,

consumo u obtención, para fines particulares, de bienes, derechos o servicios de forma gratuita o por precio inferior al normal del mercado. No podrá ser superior al 30% de las percepciones salariales.

Cuando se perciban retribuciones en especie con motivo de lo dispuesto en el convenio colectivo o por pacto individual celebrado en el contrato de trabajo, recibirán el tratamiento de percepciones salariales. En caso contrario, se considerarán percepciones extrasalariales.

Son ejemplos habituales de retribución en especie el uso de una vivienda o coche de empresa, servicio o cheque guardería, vales o tickets de restaurante, seguro médico, tarjetas de transporte público, entrega de acciones.

b) Devengos no salariales

Por último, los **devengos no salariales** son aquellos que se perciben cuando se producen determinadas circunstancias pero no retribuyen el trabajo efectivo ni los periodos de descanso. Compensan los gastos ocasionados por la ejecución del trabajo o cubren eventualidades no imputables al trabajador. En este grupo podemos incluir las **indemnizaciones o suplidos** por gastos relacionados con el trabajo (prendas de trabajo, dietas de viaje, gastos de locomoción, desgaste de herramientas, quebranto de moneda, plus de distancia, plus de transporte), **prestaciones de la Seguridad Social** (por incapacidad temporal, paternidad, riesgo durante el embarazo, etc.), **mejoras de la acción protectora de la Seguridad Social, indemnizaciones** (por fallecimiento de familiares, traslados, despidos, ceses o suspensiones, lesiones de accidentes de trabajo debidos a incumplimientos de las normas de PRL), los productos en especie concedidos voluntariamente por la empresa, ayudas por hijos en edad escolar o nacimiento de hijos y percepciones por matrimonio, servicios educativos, primas de seguros para enfermedad del trabajador o sus familiares, etc.

c) Particularidades de los devengos de los trabajadores del sector audiovisual

En el sector audiovisual abundan los contratos de corta duración (inferiores al año). En ellos es una práctica habitual que tanto las vacaciones como la indemnización por finalización de contrato, en lugar de liquidarse a la finalización de la relación laboral, se liquiden mensualmente.

En este caso en la nómina debe figurar desglosado, como un

concepto de devengo independiente, la parte proporcional de vacaciones o la parte proporcional de la indemnización que corresponda.

5. El cuerpo de la nómina: Deducciones

Las deducciones son aquellas cantidades que restadas al total devengado nos permite obtener el líquido total a percibir o salario neto. El empresario, en el momento de confeccionar la nómina está obligado a detraer la cuota obrera a la Seguridad Social y efectuar la retención a cuenta del IRPF correspondiente al mes que se liquida, debiendo ingresar dichas cantidades en los organismos correspondientes (Tesorería de la Seguridad Social y Hacienda) en los plazos fijados. Art 26.4. “Todas las cargas fiscales y de Seguridad Social a cargo del trabajador serán satisfechas por el mismo, siendo nulo todo pacto en contrario”.

a) Cotizaciones a la Seguridad Social

El empresario, en el momento de confeccionar la nómina está obligado a detraer la cuota obrera a la Seguridad Social debiendo ingresar dichas cantidades en la Tesorería de la Seguridad Social en los plazos fijados. Si el empresario no efectuase el descuento de la cuota obrera a la Seguridad Social en el momento de hacer efectiva sus retribuciones no podrá hacerlo con posterioridad, quedando obligado a ingresar la totalidad de las cuotas a su exclusivo cargo.

Para determinar las cuotas que se han de ingresar se aplican sobre la base de cotización una serie de tipos de cotización que son fijados anualmente por el gobierno y que actualmente son:

CONCEPTO	Empresa	Trabajador	Total
Contingencias comunes	23,6 %	4,7 %	28,30 %
Desempleo : Tipo general	5,50 %	1,55 %	7,05 %
Desempleo: Contrato de duración determinada a tiempo completo o parcial.	6,7 %	1,6 %	8,30 %
Horas extraordinarias por fuerza mayor	12 %	2 %	14 %

Horas extraordinarias	23,6 %	4,7 %	28,30 %
Formación profesional	0,60 %	0,10 %	0,70 %
FOGASA	0,20 %	-	0,20 %

La base de cotización a la Seguridad Social, para todas las contingencias y situaciones amparadas por la acción protectora del Régimen General, estará constituida por la remuneración total, cualquiera que sea su forma o denominación, que con carácter mensual, tenga derecho a percibir el trabajador por razón del trabajo que realice por cuenta ajena, en metálico o en especie, ya retribuyan el trabajo efectivo o los periodos de descanso computables como trabajo.

La determinación de la base de cotización por contingencias comunes se realiza computando los devengos salariales del mes al que se refiere la cotización, excluidos los conceptos extrasalariales no computables dentro de los límites establecidos y las horas extraordinarias. A esta cantidad se añade la parte proporcional de las retribuciones extraordinarias y aquellos otros conceptos retributivos con periodicidad superior al mes, dividiendo el importe anual estimado de dichas retribuciones entre 12 o 365 según se trate de trabajadores con retribución mensual o diaria.

En el caso de trabajadores con retribución diaria (como ocurre en el régimen de los artistas) la base diaria obtenida se multiplicará por el número real de días que comprende el mes de que se trate.

La base de cotización así calculada ha de estar comprendida dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada grupo de cotización. En caso de no ser así se aplicaran estos límites según proceda.

Las bases de cotización por contingencias profesionales de accidentes de trabajo y enfermedades profesionales (AT y EP) y la base de cotización por conceptos de recaudación conjunta por Desempleo (D), formación profesional (FP) y Fondo de Garantía Salarial (FOGASA) son bases distintas cuyo cálculo se realiza de la misma forma que para las contingencias comunes pero incluyéndose el importe de las horas extraordinarias realizadas. Los topes mínimos y máximos para estas cotizaciones se establecen anualmente e independientemente de la

categoría profesional del trabajador, siendo actualmente de 1125,90 € y 4139,40 € respectivamente.

Las cotizaciones por AT, EP y FOGASA corren a cargo exclusivamente del empresario y se establecen en función de la rama de actividad en la que se encuadra la empresa.

a) Retenciones a cuenta del IRPF.

La base de cotización es una cantidad que se calcula en relación con las retribuciones de los trabajadores y sobre la cual se aplican unos tipos de cotización para obtener las cuotas que se han de descontar de las nóminas.

En cuanto a la determinación de la base sujeta a retención del IRPF, de acuerdo a la normativa tributaria, están sujetos a retención todas las percepciones que deriven directa o indirectamente del trabajo personal, ya sean fijas o variables, en metálico o en especie, con las excepciones legalmente establecidas como pueden ser:

- o Las indemnizaciones por despido, cese en el puesto de trabajo, traslado, extinción del contrato de trabajo y fallecimiento.
- o Los gastos de locomoción debidamente justificados y dentro de los límites establecidos.
- o Las asignaciones para gastos de manutención y estancia dentro de los límites establecidos.
- o El salario en especie en supuestos como tíquet restaurante (hasta 11€/día), seguro médico (hasta 500€/año), servicio de guardería, tarjetas de transporte público o colectivo (hasta 1500€/año) o entrega de acciones (hasta 12000 €/año).

El porcentaje de retención aplicable a las retribuciones dinerarias y en especie se obtiene conforme a las reglas de cálculo marcadas por la ley tributaria. A tal efecto los trabajadores deberán comunicar y acreditar al pagador su situación personal y familiar antes del primer día del año natural o antes del inicio de la prestación laboral, debiendo comunicar las variaciones que impliquen un mayor tipo de retención en el plazo de 10 días. No procederá la retención cuando la cuantía total de las retribuciones sujetas a IRPF no supere el importe anual legalmente establecido, el cual dependerá de la situación del contribuyente.

b) Otras deducciones.

Además de estas deducciones legales existen otra serie de posibles deducciones como son:

- o Las producidas por la percepción de **productos en especie**, como la utilización de vivienda, uso o entrega de vehículos automóviles, préstamos a un tipo de interés inferior al legal del dinero, primas o cuotas por contratos de seguro, contribuciones a planes de pensiones, cantidades para gastos de estudio y manutención del contribuyente o de sus familiares hasta el cuarto grado, entre otras.
- o La deducción por anticipos o préstamos concedidos por la empresa.
- o La cuota sindical.
- o El canon de negociación colectiva.
- o Descuentos por huelga o cierre patronal legal.
- o Indemnización por daños o ausencia de preaviso.
- o Embargos judiciales.
- o Cualquier otro concepto por obligaciones o compromisos económicos contraídos por el trabajador.

6. Bibliografía.

Instituto Nacional de la Seguridad Social: www.seg-social.es

Ministerio de Trabajo y Economía Social. www.mites.gob.es

Orden ESS/2098/2014, de 6 de noviembre, por la que se modifica el anexo de la Orden de 27 de diciembre de 1994, por la que se aprueba el modelo de recibo individual de salarios.

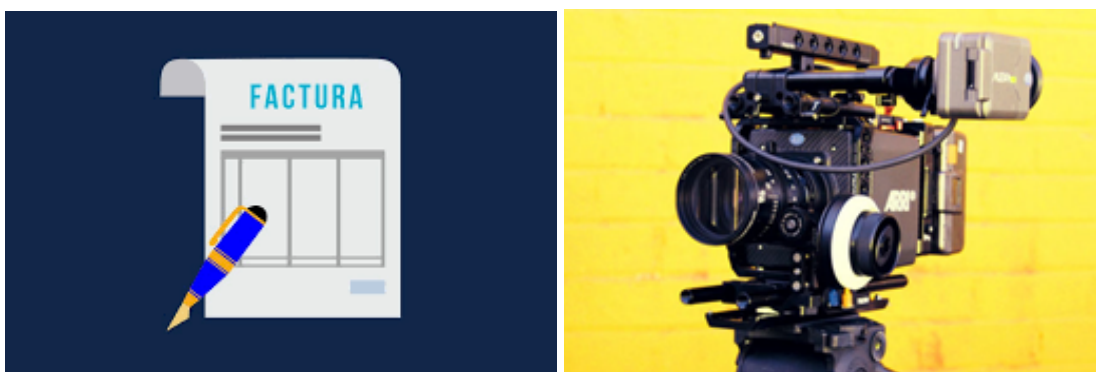
Real Decreto 1435/1985, de 1 de agosto, por el que se regula la relación laboral especial de los artistas en espectáculos públicos.

Sindicato TACE: www.tace.es

Sympathyforthelawyer. Despacho de abogados especializado en música:
www.sympathyforthelawyer.com

LA FACTURA DE LAS PERSONAS TRABAJADORAS AUTÓNOMAS DEL SECTOR AUDIOVISUAL

ESTEFANÍA GRACIA GUIADO



La primera aclaración que cabe hacer en materia de encuadramiento en los diferentes regímenes de la Seguridad Social del *personal técnico, creativo y actoral* que trabaja en producciones audiovisuales es que están encuadrados a todos los efectos en el Régimen General de la Seguridad Social.

No obstante lo anterior, y aunque ya no exista el antiguamente llamado “Régimen Especial de Artistas”, la legislación vigente ha conservado de dicho régimen ciertas reglas especiales en materia de cotización que debemos tener presentes. Es decir, partiendo de la aplicación a los técnicos de la normativa propia del Régimen General de la Seguridad Social, se establecen para algunos de ellos ciertas particularidades en materia de cotización previstas en principio para los artistas. Por ello, resulta necesario distinguir entre:

- **Los técnicos equiparados a los artistas en materia de cotización** (que estarían sujetos al *Régimen General, con especialidades para Artistas*).
- **Los técnicos a los que se aplican exclusivamente las normas de cotización del Régimen General**, sin ninguna particularidad especial (que se sujetarían al que denominaremos *Régimen General “normal”*).

La distinción tiene cierta trascendencia práctica ya que las reglas especiales previstas para los artistas y, por asimilación a éstos, también para algunos técnicos, otorgan ciertas ventajas a quienes se sujetan a las

mismas.

La segunda cuestión a destacar es que todo el sistema de protección diseñado por la Seguridad Social se articula en torno a dicho encuadramiento y al sometimiento del trabajador a una u otra normativa sobre cotización, por lo que el conjunto de las prestaciones sociales a que los trabajadores pudieran tener derecho va a depender en buena medida de la forma y cuantía en que dicho trabajador y la empresa hayan cotizado a la Seguridad Social.

Sin embargo, en la práctica, a veces, la realidad es otra. Debido a la temporalidad e intermitencia inherentes a la actividad del sector (ligadas, normalmente, a un rodaje o a una grabación), nos encontramos como práctica habitual y extendida, en el mismo, la contratación de personal bajo la fórmula de **trabajadores autónomos**, encuadrados en este **Régimen Especial**. A los efectos de este régimen, según la Ley 20/2007, de 11 julio, del Estatuto del Trabajo Autónomo (en adelante, LETA), serán autónomos: *las personas físicas que realicen de forma habitual, personal, directa, por cuenta propia y fuera del ámbito de dirección y organización de otra persona, una actividad económica o profesional a título lucrativo, den o no ocupación a trabajadores por cuenta ajena.*

Es decir, la diferencia fundamental con el resto de los trabajadores es que los autónomos trabajan para sí mismos, por cuenta propia, aunque reciban dinero de una tercera persona; no responden del ámbito de dirección del contratista, pero evidentemente sí de sus indicaciones e instrucciones generales sobre dónde, cómo y cuándo desarrollar los trabajos contratados, y no están sujetos a un contrato de trabajo, aunque sí **facturan por sus servicios prestados**.

En este sentido, las personas que desarrollan trabajos en el marco del sector audiovisual adquieren, muchas veces, la condición fraudulenta de **“falsos autónomos”**, ya que pocas de ellas pueden decir que *trabajan por cuenta propia y fuera del ámbito de dirección y organización de otra persona*. Muy al contrario, la mayoría desempeñan su trabajo como cualquier otro trabajador por cuenta ajena, desarrollando su actividad con los medios de producción, los horarios y las funciones a desarrollar establecidas por la empresa que los contrata, y muchas veces con condiciones y tarifas establecidas por la misma.

La diferencia es que, bajo esta fórmula fraudulenta, la empresa se ahorra importantes costes laborales, no teniendo que cotizar por el trabajador y, este, pierde los derechos asociados a la condición de

asalariado: el derecho a vacaciones, el derecho a consolidar su antigüedad, el derecho a determinadas prestaciones de la Seguridad Social, el derecho a huelga o el derecho a una adecuada gestión de la prevención de riesgos laborales, entre otros.

En cualquier caso, para paliar el uso abusivo de esta figura fraudulenta, el artículo 11.1 de la LETA contempla la modalidad del “trabajador autónomo dependiente económicamente” (**TRADE**), que, según la norma, es aquella persona que *realiza una actividad económica o profesional a título lucrativo y de forma habitual, personal, directa y predominante para una persona física o jurídica, denominada cliente, del que dependen económicamente por percibir de él, al menos, el 75 por 100 de sus ingresos por rendimientos de trabajo y de actividades económicas o profesionales.*

Es por ello que muchos de los autónomos del sector son de este tipo, ya que se suele trabajar en régimen de exclusividad. Esta modalidad contempla ciertas ventajas sobre el resto de los autónomos: la mayor parte o el total de sus ingresos provienen de una misma empresa, con la que se firma un contrato, teniendo derecho a vacaciones, descansos e indemnización por cese de actividad. No obstante, los TRADE no pueden contratar trabajadores ni tener socios ni local físico abierto al público.

En cualquiera de las dos modalidades que se adquieran, autónomo o TRADE, hay que plantearse si la actividad profesional es recurrente o esporádica. Se puede facturar como *freelance*, sin ser autónomo, atendiendo a la recurrencia de la actividad, así como a los ingresos que se generen. Es decir, si solo se van a realizar trabajos de manera puntual y, sobre todo, no se va a superar con los ingresos el Salario Mínimo Interprofesional (SMI) –14.000 euros en 2022–, el trabajador puede darse de alta solo en Hacienda.

Esta alta exclusiva en Hacienda implica registrarse en el Censo de Empresarios para presentar trimestralmente los impuestos (aunque no se hayan generado ingresos), así como poder emitir facturas. Es importante recordar que no se pueden emitir facturas a no ser que se esté dado de alta en Hacienda. En resumen, en España, para facturar sin estar dado de alta de autónomo se tienen que cumplir estas tres condiciones:

A) *Alta en el Impuesto sobre Actividades Económicas (IAE):* es decir, haber cursado el alta en Hacienda, pero no en la Seguridad Social. Para ello habrá que presentar el modelo 036 o 037 (su versión simplificada).

B) *Actividad no habitual*: que la actividad que se lleve a cabo no sea habitual.

C) *Cantidad de ingresos máxima*: no generar ingresos que sean superiores al SMI anual.

Si, por el contrario, la actividad va a ser habitual, hay dos trámites fundamentales (además del alta en el IAE):

1. *Darse de alta en el Censo de Empresarios, Profesionales y Retenedores de Hacienda*, lo que permitirá facturar (y cumplir con las obligaciones tributarias –IRPF e IVA–).
2. *Darse de alta en el Régimen Especial de Trabajadores Autónomos (RETA)* de la Seguridad Social.

Ambos trámites se pueden realizar presencialmente en las correspondientes oficinas, o bien de manera *online* a través de sus correspondientes sedes electrónicas, Seguridad Social y AEAT, bien con certificado digital o DNI electrónico. Una vez realizados los trámites con Hacienda y la Seguridad Social, ya se puede empezar a facturar.

EJEMPLO FACTURA

SOUND ON



Calle Cualquiera 123, Cualquier
Lugar, CP: 12345
hola@unsitigeniales.es
NIF 556789810
91-1234-567

Datos cliente

Productora Ariova SL
NIF/CIF A46592128
Calle Cualquiera 123, Cualquier Lugar,
CP: 12345
hola@unsitigeniales.es
91-1234-567

Nº Factura	Emisión	Vencimiento	Método de pago
153456	02/03/22	04/03/22	Transferencia

Descripción / Producto	Cantidad	Precio por día	Total
Sonorización rodaje documental	3	500 €	1500€

IVA	Base imponible	Cuota IVA	Total
21 %	1500 €	+315€	

IRPF	Base imponible	Cuota IRPF	Total
15%	1500 €	-225€	1590 €

Información de pago

Sound On
Transferencia a cuenta bancaria.

Notas

Muchas gracias por todo, espero volver a trabajar contigo próximamente. Sound on.

Con respecto a la retención de IRPF, abarcaría desde el momento del alta y hasta la finalización de ese año (31/12/XX) y los dos años siguientes. Con respecto al IVA a aplicar en la factura:

- Si los servicios se prestan para un productor que va a exhibir la obra en una sala de cine: *10 por 100*.
- Si los servicios se prestan para un productor que va a exhibir la obra en TV, Radio o en plataformas audiovisuales: *21 por 100*.

Finalmente, es muy importante conocer qué obligaciones tributarias tiene el trabajador autónomo y cuáles son sus plazos. Como autónomo hay que presentar en cada ejercicio *cuatro declaraciones trimestrales (modelo 303) del Impuesto sobre el Valor Añadido (IVA)*, las tres primeras entre los días 1 y 20 de los meses de abril, julio y octubre, y la cuarta y última en el mes de enero del año siguiente. En este impuesto el empresario actúa como un recaudador para Hacienda: si la diferencia entre el IVA repercutido (el que se cobra en las facturas) y el IVA soportado (el que hay que pagar por las compras vinculadas a tu actividad) es positiva, hay que ingresarla en Hacienda; si es negativa, se puede solicitar la devolución del IVA o bien compensarlo en liquidaciones posteriores del impuesto. En el mes de enero del año siguiente al ejercicio se debe realizar una declaración informativa (modelo 390) en la que se recojan todas las operaciones sujetas a IVA realizadas a lo largo del año.

Como autónomo hay que presentar también declaraciones trimestrales del *Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas (IRPF)*. Son lo que se conocen como pagos a cuenta de la declaración de la Renta, que se efectúan entre el 1 y el 20 de abril, julio y octubre y entre el 1 y el 30 de enero del año siguiente, tanto en estimación directa normal o simplificada (modelo 130) como en estimación objetiva (modelo 131).

Quiero ser autónomo

Pasos a seguir



Cómo hacerme autónomo

1 Darse de alta en Hacienda.

¿Para qué? →

Para facturar



2 Darse de alta en el RETA de la Seguridad Social.

Tarifa plana **60€** si es tu **primera vez** en el RETA

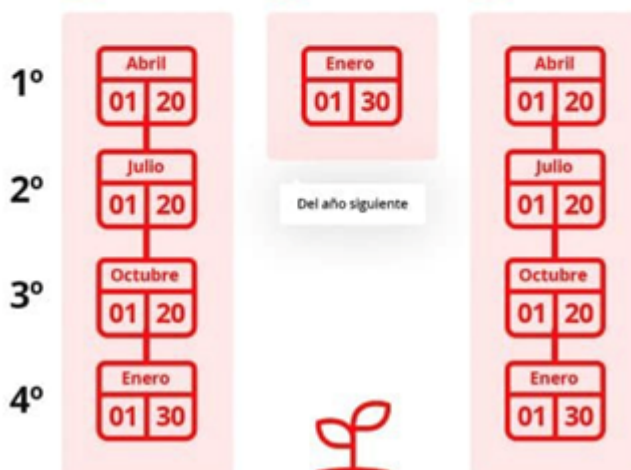


Obligaciones tributarias y plazos

Declaración trimestral del IVA.

Resumen anual del IVA.

Pagos fraccionados del IRPF.



FUENTE:

Seguridad Social,

<https://www.segsocial.es/wps/portal/wss/internet/Trabajadores/CotizacionRecaudacionTrabajadores>

Agencia Tributaria,

<https://sede.agenciatributaria.gob.es/Sede/empresarios-individuales-profesionales.html>

Ley 20/2007, de 11 julio, del Estatuto del Trabajo Autónomo.

LOS EXTRAS O FIGURANTES EN PRODUCCIONES AUDIOVISUALES

Custodia Fernández Fernández

ÍNDICE

1. ¿Qué son los extras?

1.1 Su clasificación.

1.2 Diferencias entre un extra y un especialista.

2. Formación necesaria

3. Convenio de figurantes

4. Salario

5. Contratos

5.1 Contrato confidencialidad

5.2 Contrato de cesión de derechos de imagen

5.3 Contrato laboral

5.4 Otros tipos de contrato

6. Bases de cotización a la Seguridad Social

7. Casting

8. Agencias de figurantes

8.1 Agencia Penélope

8.2 Agencia Bendita Profesión

8.3 Otras.

9. Repercusión Covid

10. Datos curiosos (entrevistas, reportajes...)

11. La importancia de los extras

12. Referencias

1. ¿Qué son los extras?

Es bastante común encontrar en producciones de todo tipo ya sea de televisión o de cine personas que aparecen en escena sin acción verbal. Estas personas son conocidas como extras, figurantes o comparsas si hablamos de producciones a gran escala. Hay que tener en cuenta que no son actores, ya que no interpretan un papel en concreto.

Desde el punto de vista de la producción, sobre todo en el ámbito cinematográfico, los extras forman un conjunto esencial y tan importante e imprescindible hasta el punto de tener designados uno o varios directores de figuración.

Una de sus mayores responsabilidades, entre tantas, es enriquecer el entorno.

1.1 Su clasificación:

- **Figuración normal:** El personaje no necesariamente está en foco, se ubica en segundo plano.
- **Figuración fija:** Aquellos extras que aparecen frecuentemente, pues la producción se realiza en un espacio pequeño. Como por ejemplo en espacios interiores como una cocina, una habitación, un aula de un colegio...
- **Figuración especial:** Hace referencia a los extras que aparecen en planos principales. Interactúan con los actores o participan en planos con características especiales.
- **Figuración con frase:** Actualmente, es la excepción de la regla. Ya no están considerados como figurantes en términos legales aunque. Tienen una pequeña participación verbal que les diferencia del resto. Por lo general, la frase no supera los 70 caracteres.

1.2 Diferencias entre un extra y un especialista:

Un especialista o doble de acción (si en este caso dobla a un actor principal) es quien se encarga de las escenas de riesgo o peligrosos trucos para los cuales han sido instruidos para grabaciones televisivas o cinematográficas. En este caso, los especialistas deben tener ciertas nociones previas para ser seleccionados en las producciones, las nociones más comunes suelen ser: Saber montar a caballo, motocicletas, artes marciales o haber trabajado previamente con armas o con el fuego, estos son algunos de los ejemplos más comunes.

Por el contrario, para los extras no es necesario tener un perfil determinado ni a su vez tener nociones de ciertas actividades de alto riesgo. Además no es necesario tener experiencia.

2. Formación necesaria

No es necesario tener ningún tipo de experiencia para trabajar de extra. Para trabajar de ello la experiencia no es indispensable.

Cualquier persona sería capaz de trabajar de ello, simplemente el único requisito es no tener problemas al ponerse delante de una cámara. Si es cierto que hay varios cursos para figuración donde se enseña a perder el miedo escénico, saber interpretar situaciones, etc. Son cursos muy similares a los de interpretación, donde además de enseñarte ciertos trucos te abren las puertas en el sector.

Para poder empezar a trabajar como extra debes inscribirte en una agencia, rellenar los formularios y vender tu imagen, siempre viene bien tener un book de fotos, ya que dependiendo de la producción te pueden exigir ciertas características físicas, colores del cabello, tatuajes, tonalidad de piel, etc.

Dato curioso: Uno de los requisitos para formar parte de la figuración de la serie de HBO Juego de Tronos es que era imprescindible ser de la misma localidad o de una localidad cercana, no tener el cabello con colores llamativos y no tener ningún tipo de tatuaje en el cuerpo, ya que se trataba de una serie de época. Si se hubiera dado el caso de alguna persona que perteneciera al equipo de figuración y no cumpliese estos requisitos el presupuesto de maquillaje y peluquería hubiera aumentado.

3. Convenio de figurantes

Es muy importante conocer los derechos y obligaciones de un figurante para iniciarte a trabajar de ello.

Actualmente, hay un convenio regulado para aclarar ciertos términos y para tener en cuenta al mundo de la figuración donde se establecen una serie de normas reguladoras entre las que podemos destacar ciertos términos de interés particular:

- Los contratos deben extenderse por escrito de manera obligatoria.
- Los contratos deben suscribirse por empleador y figurante con anterioridad a sus servicios.

- La contratación se realizará dependiendo de la duración en días de rodaje.
- El pago del salario se abonará el último día del mes en el que se lleve a cabo el rodaje.
- La jornada laboral continua se establece en 8 horas con un descanso de 15 minutos, aunque dependiendo de la producción y del productor, se puede optar por una hora de incrementación en el caso de que exista la opción de jornada partida se contaría con un descanso de 60 minutos.
- Si la jornada es especial y supera las 8 horas, pueden alcanzarse las 10 horas diarias debiendo incrementar un complemento salarial al figurante.
- Las horas extras son todas aquellas que excedan la jornada máxima diaria sin superar las 12 horas de trabajo por ley, a no ser que se diera el caso de horas extras voluntarias por parte del figurante.

En abril de 2016 se firmó el primer convenio colectivo estatal entre la Asociación de Productores Audiovisuales “FAPAE”, las organizaciones sindicales “UGT, CC.OO”, confederación de trabajadores del espectáculo “CONARTE” y la Unión de Actores y Actrices para dar visibilidad a los derechos de los figurantes y establecer una estabilidad laboral.

El 6 de abril de 2017 se reúnen la “FAPAE”, organizaciones sindicales, “CONARTE” y la Unión de Actores y Actrices en representación de las empresas del sector para realizar una revisión de las tablas salariales para los años 2017 y 2018.

Nuevamente todas las organizaciones mencionadas anteriormente se reúnen de nuevo el día 21 de febrero de 2019 para realizar nuevas modificaciones en el salario y en las jornadas laborales decretando un nuevo convenio, siendo este el actual.

4. Salario

En lo que respecta a salarios, se establecen unos mínimos que son establecidos en el año 2019, son los siguientes:

- Salario al día: 46€
- Complemento jornada especial: 8€

- Hora extraordinaria: 12´50€
- Manutención: 13€

Un dato muy curioso sobre la figuración es que en el ámbito del teatro musical el salario es mayor, está estipulado que un figurante de teatro musical cobre 63´84€ netos al día.

5. Contratos

5.1 Contrato confidencialidad:

Un acuerdo de confidencialidad se constituye en una manifestación de la voluntad de las partes encaminada a producir la obligación de guardar silencio y no revelar a terceros información de dicha grabación, obra, spot, serie... y proteger ese proyecto hasta el momento de emisión.

Ejemplo de contrato de confidencialidad:

ACUERDO DE CONFIDENCIALIDAD Y NO DIVULGACIÓN DE SECRETOS NON-DISCLOSURE AGREEMENT (NDA)

En_____, a_____

De una parte,_____ mayor de edad, con domicilio en _____, DNI/NIF nº_____ y en su propio nombre y representación.

De otra parte,_____ mayor de edad, con domicilio en _____, DNI/NIF nº_____, y en su propio nombre y representación.

Las cuales, en adelante, podrán ser denominadas, individualmente, “la Parte” y conjuntamente, “las partes”, reconociéndose mutuamente capacidad legal suficiente para contratar y obligarse en la representación que actúan, y siendo responsables de la veracidad de sus manifestaciones.

EXPONEN

- I. Que, actualmente, las Partes se encuentran en un proceso de colaboración y negociación cuyo objetivo sería la consecución del proyecto siguiente:
- II. Que, en el marco de este proyecto, las Partes se transmitirán mutuamente información confidencial, propiedad de cada una de ellas.
- III. Que este Acuerdo de Confidencialidad se establece con el propósito de garantizar unos niveles rigurosos de confianza entre las Partes e implantar las condiciones bajo las que el DIVULGADOR acuerda revelar cierta información confidencial, que es de su propiedad, el RECEPTOR. los términos “DIVULGADOR” (...).

5.2 Contrato de cesión de derechos de imagen:

Se trata de un documento que permite que una persona física (productora) autorice a un tercero (figurante) o cesionario a utilizar su imagen y a que se pueda exponer de manera pública.

Ejemplo de contrato de cesión de derechos de imagen:

<p style="text-align: center;">CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN</p> <p style="text-align: right;">En _____, a _____</p> <p style="text-align: center;">REUNIDOS</p> <p>De una parte, _____ mayor de edad, con domicilio en _____, DNI/NIF nº _____ y en su propio nombre y representación. En adelante, el “CEDENTE”.</p> <p>De otra parte, _____ mayor de edad, con domicilio en _____, DNI/NIF nº _____, y en su propio nombre y representación. En adelante “el CESIONARIO”.</p> <p>El CEDENTE y el CESIONARIO que, en adelante, podrán ser denominados, individualmente, “la Parte” y conjuntamente, “las Partes”, reconociéndose capacidad legal suficiente para contratar y obligarse en la representación que actúan y siendo responsables de la veracidad de sus manuscritos.</p> <p style="text-align: center;">EXPONEN</p> <p>Que, al amparo de lo dispuesto en la LO 1/1982, de 5 de mayo, de protección civil del derecho al honor, a la intimidad familiar y a la propia imagen, habiendo llegado las partes libre y espontáneamente, a una coincidencia mutua de sus voluntades, formalizan el presente CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN, en adelante, el “Contrato”, que tiene por objeto la cesión de los derechos de imagen del CEDENTE al CESIONARIO, así como el establecimiento de las condiciones de su utilización (...).</p>
--

5.3 Contrato laboral:

Acuerdo escrito legalmente por el que dos o más partes se comprometen recíprocamente a respetar y cumplir una serie de condiciones sujetas a la normativa legal.

El contrato laboral de figuración quedará regulado por su contenido contractual, en el Convenio colectivo estatal regulador de las relaciones laborales entre los productores de obras audiovisuales.

Ejemplo de contrato laboral de un figurante:

Datos de la empresa:

CIF/NIF/NIE: [NÚMERO]

Nombre o razón social de la empresa: [NOMBRE EMPRESA]

Domicilio social: [DENOMINACIÓN SOCIAL]

Datos de la cuenta de cotización:

Régimen [ESPECIFICAR]

Número: [ESPECIFICAR]

0112....

Datos del/de la trabajador/a:

D./Dña. [NOMBRE TRABAJADOR/A]

NIF/NIE:

[NÚMERO]

Fecha de nacimiento [FECHA]

Tfno. móvil:

[NÚMERO]

N.º afiliación Seguridad Social:

[NÚMERO]

Nacionalidad: [ESPECIFICAR]

DECLARAN

Que reúnen los requisitos exigidos para la celebración del presente contrato y, en su consecuencia, acuerdan formalizarlo con arreglo a las siguientes estipulaciones (...).

5.4 Otros tipos de contrato:

Menores de edad:

En toda obra audiovisual, series, programas, películas, hemos podido comprobar en muchas ocasiones que pueden intervenir menores de edad, ya sean niños, adolescentes o jóvenes menores de 18 años por poca diferencia, y en este caso también contamos con extras menores, uno de los mejores ejemplos es en la serie Juego de Tronos, donde los extras menores de edad son igual de imprescindibles que los adultos. En esta serie, los extras menores de edad forman un pilar fundamental para darle credibilidad al pueblo, al igual que ocurre en esta serie, ocurre lo mismo en miles de proyectos audiovisuales. Por lo tanto tenemos que contar con ello y con los términos legales que hay de por medio para poder contar con su participación:

- Las personas desde los 18 años pueden celebrar contrato de trabajo.
- Las personas desde los 16 años y menores de 18, pueden celebrar contrato de trabajo con la autorización de sus padres, responsables o tutores legales.
- Las personas mayores de 14 y menores a la edad indicada podrán figurar cuyo titular esté de acuerdo en ello, es decir padre, madre o tutor legal. Las jornadas no podrán superar las 3 horas diarias y 15 horas semanales, además siempre que la actividad no requiera tareas peligrosas y/o insalubres y que todo esto pueda ser compatible con sus horarios y asistencia escolar.
- A su vez, estos también deben firmar un contrato de cesión de derechos de imagen.



Ejemplo de contrato laboral para menores de edad:

CONTRATO DE TRABAJO PARA MENORES DE EDAD

Nº DE CONTRATO

001

FECHA

14

06

16

DATOS DE LA EMPRESA

NIF	NOMBRE O RAZON SOCIAL	DOMICILIO SOCIAL
PAIS	MUNICIPIO	POSTAL

Nombre del colaborador:

Nº de documento

Nombre del empleador:

Nit:

Representante:

Cargo:

Nombre del supervisor:

OBJETO CONTRACTUAL

CONTRATO

Duración:

Salario:

Forma de pago:

6. Bases de cotización a la Seguridad Social

Trabajos de producción, doblajes de películas o sincronización de películas (tanto en largometrajes, cortometrajes, publicidad) o televisión.

Grupo de cotización	Categorías profesionales	Base mínima diaria	Base a cuenta diaria	Base máxima anual
		Euros		Euros
7	Ayudante de operador, ayudante maquilladores , segundo ayudante de producción, secretaria de rodaje, ayudantes decoradores, peluqueros, ayudante peluquería, ayudantes de sonido, secretario de producción en rodaje, ayudantes de montaje, auxiliares de maquillaje, auxiliares de producción, comparsaría y FIGURACIÓN	35,00 €		48.841,20 €

7. Casting

Lo más habitual en este ámbito es incorporarte rápidamente a una agencia de figuración. Una vez estés dentro de la agencia, ellos son los encargados de darte visibilidad y encontrarte el trabajo, ya que las productoras suelen contratar los servicios de estas famosas agencias.

Pero si no se da el caso de que la productora contrate estos servicios por parte de la agencia, en el proyecto habrá un encargado para la parte de la figuración:

- Director de figuración: Persona encargada de la búsqueda y contratación de los extras para el proyecto.

En el caso de que sea una proyección con muy bajo presupuesto esta tarea les corresponde a:

- Director de casting: Es aquella persona encargada de seleccionar aquellos perfiles actorales que más se ajustan a un papel dentro de una ficción. También se pueden encargar en ciertas ocasiones de todo el procedimiento de los extras.
- Otra de las oportunidades más rápidas y sencillas es buscar en páginas de internet sobre castings recientes y actuales, donde indican la productora, la figuración que es necesaria, los requisitos, la localización y un contacto. Una de las páginas más actualizadas en cada momento es "SoloCasting" donde aparecen ofertas diarias por cualquier localización de España. Es una solución rápida si quieres iniciarte en esto, normalmente estas ofertas suelen ser no remuneradas pero son trabajos que te ofrecen experiencia y está bien conocer el terreno antes de iniciarse en producciones grandes.

<https://www.solocastings.es/castings/extras/>



8. Agencias de figurantes

Actualmente el servicio de extras ha aumentado y con ello la demanda, por ello se han ido incrementando las agencias de figurantes, encargadas de tener a disposición ciertas personas físicas con el objetivo de ayudarles a encontrar papeles en distintos ámbitos, ficción, televisión, publicidad etc. Simplemente son los encargados de buscarte el proyecto donde puedes colaborar, también están dispuestas a encargarse de los términos legales de las contrataciones.

Vamos a comenzar mencionando grandes agencias de ámbito nacional:

8.1 Agencia Penélope:



Agencia ETT

Actores, figurantes, modelos,
mozos, azafatas, técnicos...

SABER MÁS

Si quieres formar parte de nuestra
base de datos pincha en el botón y
rellena el formulario

Rellena el formulario

Dirección: C. Boix y Morer, 11, bajo C, 28003, Madrid

Horario: Lunes 10:00-14:00 16:00-18:00

Martes 10:00-14:00 16:00-18:00

Miércoles 10:00-14:00 16:00-18:00

Jueves 10:00-14:00 16:00-18:00

Viernes 10:00-14:00 16:00-18:00

Cerrado: sábados y domingos

Teléfono: 914 48 06 00

Correo: infomadrid@agenciapenelope.com

Es una agencia de mucho prestigio en Madrid que ha colaborado con figurantes para series como El Internado las Cumbres, Los Hombres de Paco, La Casa de Papel, Las Chicas del Cable, Vis a Vis y muchas más.

Para introducirte dentro de la agencia debes rellenar su cuestionario ya que por motivos sanitarios se ha suspendido la atención al público en la oficina hasta el próximo aviso.

8.2 Agencia Bendita Profesión:

BENDITA PROFESIÓN

Datos personales

Sexo*	Hombre
Nombre Artístico	
Nombre*	
Apellido 1*	
Apellido 2	
DNI/NIE*	<small>el DNI debe tener 8 cifras + una letra (todo junto, sin espacios ni guiones) y que el NIE debe tener una letra + 7 dígitos + una letra (todo junto, sin espacios ni guiones)</small>
NSS	
Raza*	

Al igual que la otra agencia, Bendita Profesión es igual de profesional donde también tienes que rellenar un cuestionario más amplio y explícito. Tiene trabajos colaborando con empresas como El Corte Inglés, McDonald 's, Axe, Sprite, Heineken...

Dirección: C. de la Sombrerería, 22, 28012, Madrid

Horario: Lunes 10:30-14:00 16:00-18:30

Martes 10:30-14:00 16:00-18:30

Miércoles 10:30-14:00 16:00-18:30

Jueves 10:30-14:00 16:00-18:30

Viernes 10:30-14:00 16:00-18:30

Cerrado: sábado y domingo

Teléfono: 911 33 64 45

Correo: office@benditaprofesion.com

8.3 Otras

Madrid:

- Acción IMAM S.L
- Agencia Figurantes
- Tempotel ETT
- Agencia MONCLOA
- A Primera Figuración
- Figura Sur

Barcelona:

- Al Casting
- Barcelona Film Commision
- Agencias y Modelos

Y las nuevas incorporaciones por vía telemática, Agencias no físicas, que son gestionadas mediante internet, que cada vez son más.

9. Repercusión Covid

Todos los sectores se han visto perjudicados tras la pandemia mundial que actualmente aún seguimos padeciendo, pero el sector audiovisual ha sido uno de los más afectados junto con el de la hostelería y la sanidad.

A principios de la pandemia nuestro sector se paralizó por completo, y nos tuvimos que ver obligados a paralizar rodajes, a cancelar espectáculos y cancelar eventos. Todo esto afectó económicamente al sector y los proyectos que se han retomado han sido proyectos con un alto presupuesto, sin embargo al mejorar la situación todo volvió a retomarse cumpliendo unas medidas sanitarias obligatorias:

- Distancia de seguridad
- Uso obligatorio de mascarilla en sitios cerrados
- Limpieza de manos
- Uso del gel hidroalcohólico
- Aforos limitados
- Ventilación en establecimientos cerrados
- Si padeces síntomas guarda reposo en casa

Medidas sanitarias en rodajes:

Televisión:

- Realizar test de antígenos a personas que han viajado fuera del país
- Toma de temperatura al entrar en los estudios
- Entrega de mascarilla ffp2
- Distancia de seguridad
- Dentro de los set de grabación, platos, aforo limitado
- Aumento de personal encargado para las medidas covid
- Personal sanitario
- Salas disponibles por si se dan caso de infectados
- Limpieza y desinfección de todo el material técnico después de su uso

Cine:

- Uso de mascarilla fuera de plano
- Realización de test de antígenos
- Zonas disponibles por si se dan casos de infectados
- Personal sanitario disponible
- Toma de temperatura diaria antes de comenzar la jornada laboral
- Desinfección de todo el material técnico

De estas medidas sanitarias el responsable es el equipo de producción, y dependiendo del presupuesto del proyecto las medidas serán unas u otras, pero lo aconsejable son cumplirlas todas.

Al igual que ocurre con actores, equipo técnico y figurantes, el procedimiento es el mismo para todo el personal que colabore en el proyecto. El equipo de RR.HH es el encargado de supervisar que se esté llevando a cabo todo el procedimiento correcto, en el caso de que no fuera así el riesgo es mayor y existe la posibilidad de parar nuevamente el rodaje.

10. Datos curiosos:

- Como mover la figuración dentro de un plano

<https://www.elcinenosonolopeliculas.es/blog/como-mover-la-figuracion-dentro-de-un-plano/>



- Los figurantes también tienen derechos
https://www.elconfidencial.com/cultura/2016-06-14/figurantes-extras-convenio-cine-series_1216235/
- Extras para Juego de Tronos en Cáceres, España
<https://www.elperiodicoextremadura.com/caceres-local/2021/08/11/juego-tronos-busca-figurantes-11-56145319.html>
- Búsqueda para la tercera parte de la serie La Caza
https://www.huelvainformacion.es/provincia/Buscan-figurantes-trabajar-Sanlucar-Guadiana_0_1629439160.html
- First Dates y el engaño de su restaurante, realmente son figurantes
<https://www.lavanguardia.com/television/20211202/7903740/first-date>

[s-restaurante-sercretos-donde-esta-precio-como-ir.html](#)

- Nuevo Convenio de figurantes, entrevista a Juan Javier Herrera Aparicio, delegado de figurantes en la Comunidad de Madrid
<http://www.elblogdecineespanol.com/?p=28827>

11. La importancia de los extras

Cada vez que vemos una serie, una película u obra de teatro no le damos importancia a los pequeños detalles, uno de esos detalles es la participación de los extras en ese proyecto. Tenemos una idea muy equivocada de que los extras solo sirven para rellenar, y no es así. Le dan credibilidad al ambiente, ellos hacen que nos podamos introducir en las historias que nos cuenta el cine, son una parte más del equipo, son trabajadores, y deben tener sus derechos. ¿Alguien se imagina la película de Braveheart sin ciudadanos escoceses en la aldea?

¿Existe la posibilidad de una ciudad sin ciudadanos?

La respuesta es sencilla, no, a no ser que la película lo requiera, pero si ese no es el objetivo, la ambientación es fundamental, sin ella no se podría llevar a cabo una historia, sin gente por sus ciudades, sin personas dentro de los establecimientos... Los extras son fundamentales y necesarios tanto para cine como para televisión y publicidad, no son objetos decorativos, son actores que están en una producción audiovisual y que cumplen una función muy importante, que actúan aunque sin la necesidad de un diálogo.

14. Referencias:

¿Qué son los extras?

<https://actorenformacion.blogspot.com/2017/04/que-es-extra-figurante.html>

Diferencias entre extras y especialistas

https://www.elconfidencial.com/cultura/2016-06-14/figurantes-extras-convenio-cine-series_1216235/

Agencias en España

<https://agenciadefigurantes.es/>

<https://www.accionimam.com/web/index.php>

<https://www.tempotel.es/extras-y-figurantes/>

Oferta casting

<https://www.solocastings.es/castings/extras/>

Entrevista

<http://www.elblogdecineespanol.com/?p=28827>

Contratos bases legales

<https://www.iberley.es/suscripcion-documento/formularios/92836>

<https://www.accionimam.com/web/tarifas.php>

<https://www.20minutos.es/noticia/2574925/0/figuracion-trabajo/figurante-extra/como-es-que/?autoref=true>

Agencia Moncloa

<https://www.moncloa.com/2021/10/28/agencia-de-figurantes-de-madrid-por-que-es-una-de-las-companias-lideres-en-el-sector-de-los-figurantes-a-nivel-espanol/>

Agencia Penélope

<https://www.agenciapenelope.com/>

DERECHOS DE AUTOR, DE IMAGEN Y AFINES EN EL CASO PRÁCTICO PARA PRODUCTOS TRANSMEDIA Y MERCHANDISING

Ana Teresa Herrera

ÍNDICE

Introducción

Conceptos básicos

¿Qué es el derecho de autor o de propiedad intelectual?

¿A quiénes se les considera autores?

El Autor

Derechos Afines, Conexos o Vecinos

Autoría vs. Propiedad/Titularidad

Derecho moral y derecho patrimonial (o de explotación)

¿Cuánto duran los derechos patrimoniales?

Entidades de gestión de derechos

Objeto y titulares de protección

Productos transmedia

La Propiedad Intelectual como activo

Merchandising y licensing

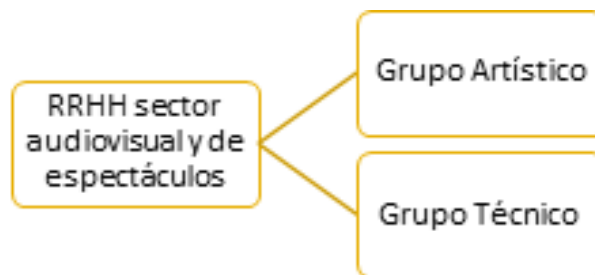
Tipos de merchandising

Los Contratos

Cláusulas comunes a todos los contratos

Introducción

Los recursos humanos de la producción audiovisual, independientemente del ámbito (cinematográfico, televisivo, radiofónico, del videojuego o videográfico profesional), están compuestos por el grupo técnico y artístico. Por supuesto, estos grupos también están presentes en las producciones de espectáculos y aunque nos centramos específicamente en el sector audiovisual hay muchas similitudes.



Esta diferenciación está presente en las diferentes áreas de gestión del proyecto audiovisual desde el presupuesto hasta la promoción. Hay razones creativas y legales en relación al reconocimiento de la Propiedad Intelectual.

No son susceptibles de protección por la propiedad intelectual:

- Ideas o conceptos.
- Hechos o información
- Nombres, títulos, eslóganes y otras frases cortas.
- Obras oficiales como reglamentos, leyes...
- Obras de arte aplicado (se suelen proteger como derecho diseño industrial).

Revisaremos los conceptos básicos que necesita saber un productor audiovisual en el área de la Propiedad Intelectual e Industrial asociados con nuestro ámbito profesional, ya que el planteamiento adecuado de una estrategia de protección de la propiedad intelectual e industrial, puede suponer una buena parte de la financiación de sus proyectos.

Como anexo incluimos modelos de contratos con las diferentes partes titulares de los derechos, donde señalamos las cláusulas que se negocian los derechos de autor y demás afines a la propiedad intelectual.

Conceptos básicos

¿Qué es el derecho de autor o de propiedad intelectual?

Los derechos de autor o de propiedad intelectual son el conjunto de derechos que corresponden a los autores y a otros titulares (artistas, productores, organismos de radiodifusión...) respecto de las obras y prestaciones fruto de su creación.

Ejemplos objetos de protección: obra de teatro, contenido para móviles, spot publicitario, guión original, videojuego, película, etc.

Ejemplos de objetos de protección principal y objetos derivados:

Obra dramática musical: *Mamma Mia!* – libros, cd's, cine, aplicación para móvil, licensing y merchandising.

Programa o serie de TV: *Los Simpson*- contenido multimedia, publishing, cine, videojuegos, licensing y merchandising.

Recordar en este punto que una idea solo es protegible por la confidencialidad, porque es intangible.

¿A quiénes se les considera autores?

Es preciso distinguir entre los sujetos de los derechos de autor, y los sujetos de los otros derechos de propiedad intelectual (conocidos también como derechos afines, conexos o vecinos).

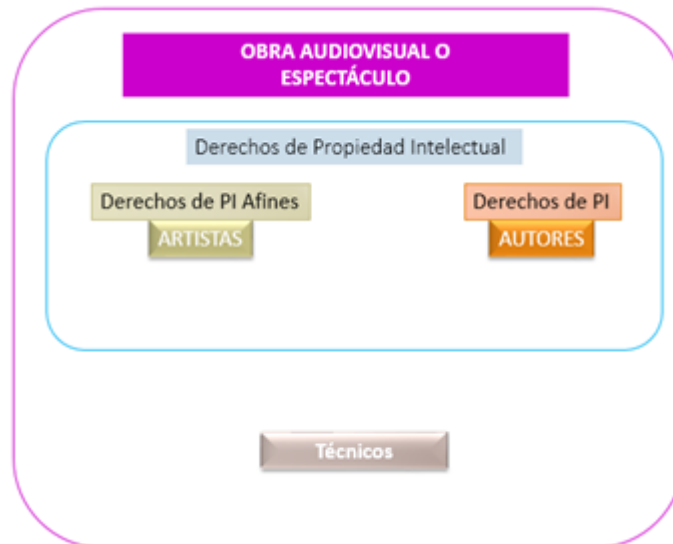
El Autor:

Se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica. Son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro. La propiedad intelectual de una obra literaria, artística o científica corresponde al autor por el solo hecho de su creación.

La condición de autor tiene un carácter irrenunciable; no puede transmitirse "inter vivos" ni "mortis causa", no se extingue con el transcurso del tiempo así como tampoco entra en el dominio público ni es susceptible de prescripción (haciendo referencia al derecho de autor en su vertiente

moral no patrimonial).

Encontramos asociados a las obras audiovisuales tanto derechos de propiedad intelectual o autor como derechos afines. ¿Qué son los derechos afines?



Los Autores de una obra audiovisual:

Según la LPI:

- El director-realizador.
- Los autores del argumento, la adaptación y los del guión o los diálogos: guionista.
- Los autores de las composiciones musicales, con o sin letra, creadas especialmente para esta obra.

En base a la Ley 55/2007, de 28 de diciembre, del Cine se incluye al director de fotografía.

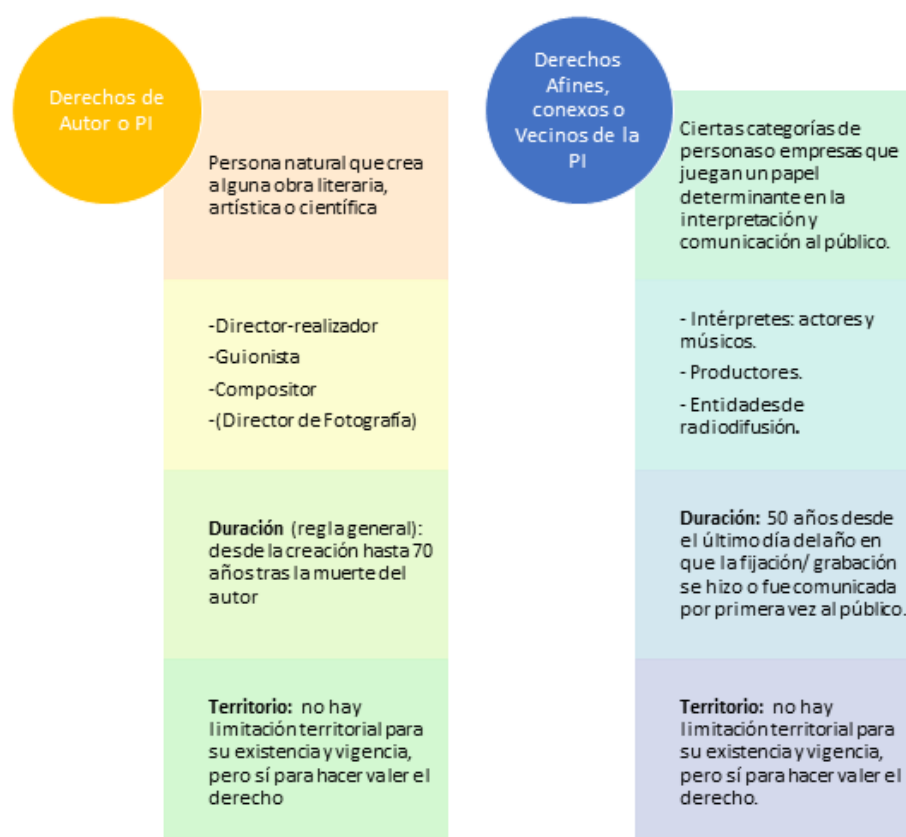
Derechos Afines, Conexos o Vecinos:

Son concedidos a ciertas categorías de personas o empresas que juegan un papel determinante en la interpretación y comunicación o disseminación de obras (protegidas no por derechos de autor) al público.

- Intérpretes: actores y músicos. Las interpretaciones en directo están también protegidas.

- Productores: aquellos que hacen las GRABACIONES fonográficas o audiovisuales tienen derechos sobre tales grabaciones resultantes de su inversión /realización en ellas.
- Entidades de radiodifusión: tienen un derecho exclusivo sobre sus señales de comunicación inalámbricas.

Se trata de un derecho exclusivo y de exclusión.



Autoría vs. Propiedad/Titularidad

Los derechos económicos de autor y los derechos conexos pueden ser cedidos en vida (transferidos, cedidos, renunciados,...) o heredados.

Los derechos de autor pertenecen a su creador: autor (productor, intérprete o *broadcasters*).

El derecho de autor puede no ser propiedad en origen del autor persona física:

- Obra del **empleado por encargo** bajo contrato laboral.

- Obra del **proveedor por encargo**. La transmisión de derechos se limita al uso de la obra para el propósito para el que fue encargada.
- Obras **colectivas**. Varios autores. En algunos países el derecho de autor pertenece al coordinador de la obra o incluso al productor o editor. En cualquier caso es necesario que todos sean mencionados o que cedan sus derechos.
- **Obras audiovisuales**. En todos los países hay presunción legal de derechos de autor.

Los derechos morales siempre pertenecen al autor originario.

La cesión de derechos da lugar a **una cadena de derechos y diferentes capas de titularidad**.

Derecho moral y derecho patrimonial (o de explotación)

La Declaración Universal de Derechos Humanos considera como derecho fundamental la autoría. En las legislaciones de propiedad intelectual que conceden la autoría a los autores por el solo hecho de crearla, se distingue entre derechos morales y patrimoniales.

El derecho moral hace referencia al reconocimiento de la autoría y son irrenunciables e inalienables, no se pueden vender, no se pueden cambiar, no caducan nunca. Respecto de los intérpretes. Tienen derecho a ser identificados como el intérprete, y a objetar a la distorsión, mutilación u otras modificaciones perjudiciales para su reputación.

© COPYRIGHT: Símbolo que indica que el autor ejerce como titular de sus derechos a reservarse todos los de explotación y divulgación de su obra. No es necesario hacer ninguna gestión administrativa para usar este símbolo. (© Madrid 2021). Protege la creatividad y originalidad en la elección y combinación de palabras, notas musicales, colores, formas, código informático, etc. Protege la forma de expresión de la idea (OBRA) no la idea en sí misma.



COPYLEFT es una estrategia de utilización de la ley de derechos de autor para perseguir el objetivo de la política de fomentar y alentar el derecho igual e inalienable de copiar, compartir, modificar y mejorar las obras creativas de autoría. Copyleft (como un término general) describe cualquier método que utiliza el sistema de derechos de autor para lograr el objetivo antes mencionado.

El derecho de autor queda limitado por otros derechos colectivos:

- Derecho a la información y a informar
- Libertad de Expresión
- Propósitos de Enseñanza e Investigación
- Intereses Públicos o Estatales

Paternidad	<ul style="list-style-type: none">• Exigir el reconocimiento de la condición de autor/a
Inédito	<ul style="list-style-type: none">• Decidir si ha de ser divulgada y en qué condiciones. Y si se desea mención o seudónimo o anonimato.
Modificación	<ul style="list-style-type: none">• Poder modificarla respetando los derechos cedidos a terceros.
Integridad	<ul style="list-style-type: none">• Exigir respeto por la obra, por lo que se necesita de autorización para cambiarla.
Arrepentimiento	<ul style="list-style-type: none">• Retirar la obra de la explotación comercial por un cambio de convicciones. Se ha de indemnizar si hay lesiones por su cambio de opinión.
Acceso a ejemplar único	<ul style="list-style-type: none">• Poder acceder a un ejemplar único o raro de su propia obra respetando los derechos de quien la tuviera en su poder, para poder ejercer los suyos propios como autor.

El **derecho patrimonial o de explotación** son los que garantizan percibir al autor el beneficio económico por la reproducción, distribución, transformación o comunicación pública de la obra. Se pueden vender o ceder. Normalmente en nuestro ámbito, suelen ceder estos derechos o una parte de ellos a los productores, además muchas veces con límites geográficos y temporales de explotación.

REPRODUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Obtención de copias de la misma
DISTRIBUCIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Puesta a disposición del público del original o de copias en soporte tangible, mediante su venta, alquiler o préstamo o cualquier forma.
COMUNICACIÓN PÚBLICA	<ul style="list-style-type: none">• Acceso público a la obra sin necesidad de distribución. Por ejemplo, la proyección, emisión, exposición, concierto, representación...
TRANSFORMACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Traducción, adaptación o cualquier modificación de la que se derive una obra diferente, que a su vez, conlleva nuevos derechos de autoría. Todos los autores se benefician de la explotación.

¿Cuánto duran los derechos patrimoniales?

- Derechos de explotación de las obras (literarias, artísticas o científicas): Art. 26: Toda la vida del autor y 70 años después de su muerte.
- Productores de grabaciones audiovisuales: Art. 125: 50 años desde el 1 de enero del año siguiente a su emisión.
- Derechos de explotación de un programa de ordenador: Art. 98: igual que las obras, si son creados por una persona física (toda la vida del autor y 70 años después de su muerte). Si los crea una entidad jurídica, 70 años a contar desde el 1 de enero del año posterior a su publicación.
- Derechos de explotación de artistas, intérpretes y ejecutantes: Art. 112: 70 años desde el 1 de enero del año siguiente al de la interpretación o ejecución.
- Fotografías: Art. 130: 25 años desde el 1 de enero del año siguiente a su publicación.
- Entidades de radiodifusión: Art. 127: 50 años desde el 1 de enero del año siguiente a su emisión.
- Productores de fonogramas: Art. 119: 70 años desde el 1 de enero siguiente al momento de la grabación, publicación o comunicación al público. Si no hay publicación: 50 años.

Entidades de gestión de derechos

Las entidades de gestión son asociaciones sin ánimo de lucro cuyo cometido es la gestión de los derechos de explotación y otros derechos de carácter patrimonial por cuenta y en representación de sus asociados, autores o titulares de derechos de propiedad intelectual.

Entidades de Gestión de Derechos de propiedad Intelectual de autores

Sociedad General de Autores y Editores (SGAE)

[Enlace externo, se abre en ventana nueva](#)

C/ Fernando VI, 4, 28004 Madrid. Telf.: 91 349 95 50 Autorizada el 1 de junio de 1988 (BOE 4-6-1988)

Centro Español de Derechos Reprográficos (CEDRO)

[Enlace externo, se abre en ventana nueva](#)

C/ Alcalá, 26 - Piso 3º. 28014 Madrid (entrada por Cedaceros, 1). Telf.: 91 308 63 30 Autorizada el 30 de junio de 1988 (BOE 12-7-1988)

Visual, Entidad de Gestión de Artistas Plástico (VEGAP)

[Enlace externo, se abre en ventana nueva](#)

C/ Núñez de Balboa, 25 Pabellón. 28001 Madrid. Telf.: 91 532 66 32 Autorizada el 5 de junio de 1990 (BOE 13-6-1990)

Derechos de Autor de Medios Audiovisuales (DAMA)

[Enlace externo, se abre en ventana nueva](#)

Avenida Gran Vía de San Francisco 8, 28005 Madrid. Telf.: 91 702 19 84 Autorizada el 5 de abril de 1999 (BOE 9-4-1999)

Sociedad Española de Derechos de Autor (SEDA)

C/ Alberto Aguilera 25, 5º dcha., 28015 Madrid. Telf.: 91 573 33 90

Autorizada el 31 de agosto de 2020 (BOE 10-9-2020)

Entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual de artistas intérpretes o ejecutantes

Artistas Intérpretes o Ejecutantes, Sociedad de Gestión de España (AIE)

[Enlace externo, se abre en ventana nueva](#)

C/ Torrelara, núm. 8, 28016 Madrid. Telf.: 91 781 98 50 Autorizada el 29 de junio de 1989 (BOE 19-7-1989)

Artistas Intérpretes, Sociedad de Gestión (AISGE)

[Enlace externo, se abre en ventana nueva](#)

C/ Ruiz de Alarcón, núm. 11, 28014 Madrid. Telf.: 91 521 04 12 Autorizada el 30 de noviembre de 1990 (BOE 8-12-1990)

Entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual de productores

Asociación de Gestión de Derechos Intelectuales (AGEDI)

[Enlace externo, se abre en ventana nueva](#)

C/ María de Molina, 39, 6º 28006 Madrid. Telf.: 91 417 04 70 - 81- 96 Autorizada el 15 de febrero de 1989 (BOE 11-3-1989)

Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales (EGEDA)

[Enlace externo, se abre en ventana nueva](#)

C/ Luis Buñuel núm. 2, 3º, 28223 Pozuelo de Alarcón (Madrid). Telf.: 91 512 16 10 Autorizada el 29 de octubre de 1990 (BOE 2-11-1990)

Entidades dependientes de las entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual

Órgano conjunto de recaudación de artistas y productores (AGEDI-AIE) [Enlace externo, se abre en ventana nueva](#)

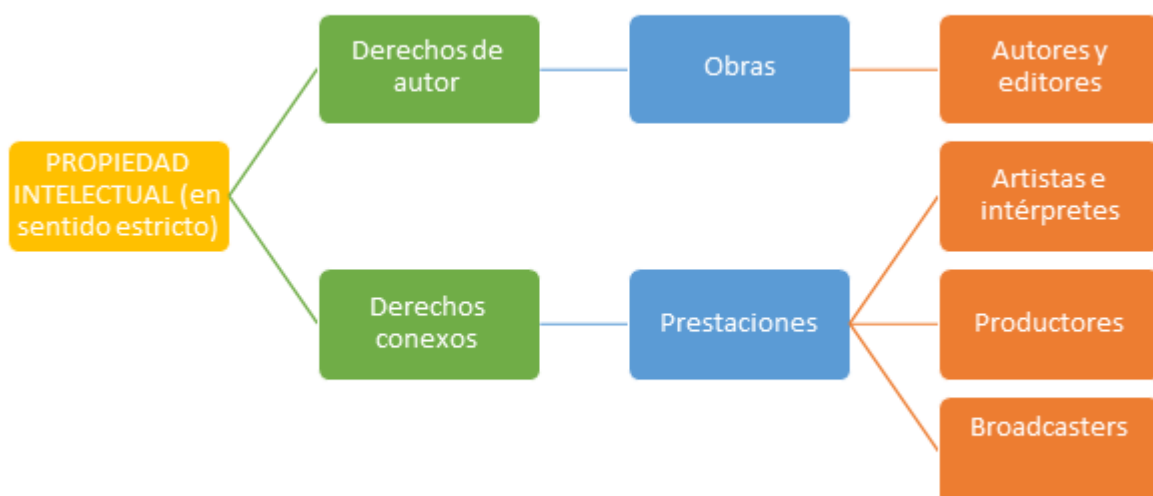
Ventanilla Única Digital (AGEDI, AIE, AISGE, CEDRO, DAMA, EGEDA, SGAE, VEGAP) [Enlace externo, se abre en ventana nueva](#)

Fuente: <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/propiedadintelectual/gestion-colectiva/direcciones-y-tarifas.html>

Objeto y titulares de protección

Objetos de protección. Las obras a proteger pueden ser:

- o Cualquier obra o producción de tipo literario, artístico o científico, cualquiera que sea el modo o forma de su expresión. Ejemplos:
- o Obras literarias: libros, panfletos, sermones, revistas, trabajos técnicos, manual de instrucciones, catálogos,...
- o Obras musicales: composición de letra, melodía o ambas, compilaciones de obras musicales.
- o Obras Dramáticas o drama-musicales: teatro, coreografías, programa de entrenamiento de ventas, o entrenamiento físico fijado audiovisualmente...
- o Obras Plásticas.
- o Arte aplicado.
- o Mapas y dibujos técnicos.
- o Obras fotográficas, o fotografías.
- o Obras audiovisuales o publicitarias.
- o Bases de datos, programas informáticos, obras multimedia, etc.



En el siguiente enlace se puede acceder al Reglamento de SGAE. Es una norma que será de aplicación siempre que no contradiga lo dispuesto en los Estatutos Sociales, y regula las Comisiones Reglamentarias, Comités Profesionales, Grupos de Trabajo, registro de obras, gestión de cobro y los sistemas de reparto de SGAE.

<https://www.sgae.es/es-ES/SitePages/corp-gobierno-corporativo.aspx>

Derechos Económicos o de Explotación de Autores

El propietario/titular de los derechos de autor tiene el derecho exclusivo de autorizar o prohibir ciertos usos y explotaciones de la obra.

Reproducción: copia CD, fotocopiar, descargar software, digitalizar foto, personaje en camiseta,...

Distribución: vender, licenciar, exportar, importar copias de una obra.

Alquiler y préstamo. Excepto si son parte de un producto industrial.

Ejecución y comunicación públicas: emisión webcasting, streaming, ejecución pública.

Poner la obra a disposición del público a la carta (Ej. Vídeo on demand)

Transformación: traducciones y adaptaciones que dan lugar a obras derivadas excepto cuando se hacen para uso privado.

ESTOS DERECHOS DE LOS AUTORES (Y/O SUS CESIONARIOS O HEREDEROS) PERMANECEN INTACTOS SIN IMPORTAR SI HAY TAMBIÉN DERECHOS DE INTÉRPRETES, PRODUCTORES Y/O ENTIDADES DE RADIODIFUSIÓN EN JUEGO, SOLAPÁNDOSE EN "CAPAS" CON ELLOS SOBRE EL MISMO OBJETO/ SOPORTE

Derechos Económicos o de Explotación Conexos.

Artistas intérpretes y ejecutantes.
Autorización exclusiva para:

- Fijación de sus interpretaciones
- Comunicación pública de sus interpretaciones
- Reproducción de la fijación de su interpretación
- Comunicación pública y puesta a disposición de la fijación.
- Distribución de las reproducciones de la fijación.
- Tienen derecho de remuneración gestionado colectivamente para la comunicación pública.

Productores: derecho de autorización exclusivo para:

- Reproducción
- comunicación
- Puesta a disposición (streaming)
- Distribución.
- Tienen derecho de remuneración gestionado colectivamente para la comunicación pública.

Entidades de radiodifusión: sobre la fijación de su emisión, para la reproducción de esa fijación, para el visionado de su emisión en lugar público, para su reemisión.

Productos transmedia

A menudo, se plantean **productos transmedia**. Son aquellos que perteneciendo al mismo universo narrativo, desarrollan un aspecto complementario no dependiente usando al menos tres plataformas diferentes y procurando la interactividad de su público objetivo. Los productos asociados a la marca de producción también resultan ser clave por explotar dicha marca.

OBRA DRAMÁTICO MUSICAL



LIBROS



CDs



CINE



APLICACIÓN PARA MÓVIL



LICENSING & MERCHANDISING



La Propiedad Intelectual como activo

Podemos diferenciar dos tipos de activos:

- 1) Los activos **físicos**: edificios, maquinaria, infraestructura, materia prima, flota de transporte, activos financieros, etc.
- 2) Los activos **intangibles**: capital humano, know how e ideas, marcas, diseños, invenciones, etc.

Para los negocios que regular y principalmente tratan/crean activos de PI, éstos son su principal fuente de ingresos. La importancia de una buena protección y defensa de los mismos es obvia.

Para los negocios que utilizan la PI de terceros, para evitar disputas y pleitos es importante conocer qué derechos se necesitan, obtenerlos de forma segura y con suficiente alcance, y hacer un uso adecuado.

Para cualquier otro negocio, los activos de PI como mínimo son importantes porque dotan a los negocios de identidad en el mercado y

reflejan su potencial comercial.

La PI afecta todas **las fases del desarrollo** del negocio y su estrategia competitiva: desarrollo de productos y diseño, prestación de servicios, marketing y publicidad, financiación, exportación, etc.

Los activos de PI tienen múltiples aspectos y efectos importantes para el negocio: pueden dar una ventaja competitiva, son una herramienta de marketing y de exportación e identifican la posición en el mercado y el fondo de comercio, representan la imagen y la identidad del negocio, son cuantificables para la financiación, M&A (Fusiones y Adquisiciones), licencias, etc.



Figura. La propiedad intelectual como activo.

Es importante recordar pagar las anualidades del registro de propiedad industrial. Cuanto más ordenado sea en la inversión en el derecho, más protegido estará.

Podemos ejercer estos derechos sobre creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro (autores); así como prestaciones de artistas intérpretes y grabaciones audiovisuales y musicales de sus productores (afines- más restringidos en el tiempo).

Y podemos **ejercerlos mediante:**

- Depósito Notarial Secreto.
- Depósito de Copyright
- USCO (Use Copyright) (<http://www.copyright.gov/>)
- Registros Españoles de la Propiedad Intelectual (<http://www.mcu.es>)
- Depósitos ante Entidades de Gestión (SGAE, DAMA)
- Divulgación al público, por ejemplo: comunicado de prensa, anuncios, publicidad, catálogos, presentación en feria sectorial, artículos periodísticos. (Si se hace antes del registro del diseño industrial: destrucción de la novedad requerida para registrar el diseño).

Merchandising y Licensing

El **merchandising** es una técnica de marketing que recoge todas aquellas actividades destinadas a obtener la máxima rentabilidad en el punto de venta. Por ejemplo, se pueden distinguir en los establecimientos comerciales: exponer los productos directamente al consumidor, de cara a cara, crear un recorrido, crear zonas de difícil acceso para los productos de compra obligada, colocar al nivel del ojo los artículos cuya venta se quiera potenciar, colocar carteles y *displays*.

En el ámbito audiovisual (cine y televisión) el merchandising abarca la fabricación, distribución y venta de productos basados en los personajes, tramas, actores,... que aparecen en el programa de televisión o película.

Licensing, productos bajo licencia o productos licenciados, son las formas técnicas y profesionales de llamar a aquellos productos que se venden apoyados en una imagen o en una marca. Los fabricantes de los productos se benefician de usar una imagen que les generará más venta y, en retroalimentación, los propietarios de los derechos de imagen también se beneficiarán. Incluso, creará notoriedad a la marca.

Se suele establecer un contrato lucrativo y ventajoso tanto para el licenciante, el productor de producto audiovisual, como para el licenciario. La ventaja principal para el licenciante es que supone una forma importante de promoción y notoriedad de su obra, a la vez que cobra royalties. Hay muchos ejemplos actualmente, Star Wars o los productos asociados a los dibujos animados dirigidos a público infantil como Frozen.

Tipos de Merchandising

Character merchandising	Brand merchandising	Personality merchandising
<ul style="list-style-type: none">• De propiedad intelectual.• Basados en el personaje (nombre, imagen, personalidad o aspecto físico), BSO, un fotograma, un dibujo animado.• Creaciones protegidas por LPI.• El productor puede licenciar productos a terceros, pero deberá negociar con los autores ese punto y quedará reflejado en los contratos.	<ul style="list-style-type: none">• De marca• Se registra como marca elementos identificadores de la obra audiovisual. Habitualmente título y logotipo de la película.• Protegido por la Ley de Marcas.• Deben registrarse en la Oficina Española de Patentes y Marcas en las categorías en las que se prevea licenciar, además de registrar en la OMPI si se desea la explotación internacional.	<ul style="list-style-type: none">• De imagen• Basado en la utilización de la imagen de una persona en los productos o servicios a comercializar.• Protegido como derecho fundamental y personal por la Constitución El derecho a la propia imagen. Regulado en la LO 1/1982.• Se negociará con los actores una cláusula en sus contratos para que le cedan el derecho de imagen (su imagen o su voz), en su vertiente patrimonial o de explotación. Se separará el personaje del actor.• Image merchandising es una subclase que se usará cuando el actor y el personaje se confunden.

Los Contratos:

A continuación revisamos los contratos laborales de un autor de una producción audiovisual y de un actor, que es considerado sujeto de protección de derechos afines a la PI. Analizamos las cláusulas comunes- a través de la Guía básica de la SGAE 2017- y anotamos cómo quedan reflejados los pactos de remuneración por explotación de los derechos de propiedad intelectual.

Cláusulas comunes a todos los contratos de producción.

Hay una serie de **cláusulas que deben aparecer en todo contrato de producción audiovisual**, sea cual sea la clase de obra, la profesión o categoría del autor y la clase de producción.

Entre esas cláusulas indispensables, comunes a todos los contratos de producción, merecen especial atención las siguientes:

1ª. Objeto del contrato.

El objeto de estos contratos suele ser la **prestación de un servicio profesional** consistente en la dirección-realización, la creación del guión, argumento o diálogos, o en la creación de la banda sonora.

También se incluye dentro del objeto del contrato **la cesión de derechos de autor**, lo que tiene importantes consecuencias, entre otros aspectos, en **la remuneración**, ya que si el productor está interesado tanto en la prestación de un servicio profesional a cargo del autor, como de la adquisición de sus derechos, **la remuneración también habrá de ser doble para diferenciar el pago por la prestación de servicios** (que puede ser un tanto alzado), **y la cesión de los derechos** (que, por mandato legal y salvo raras excepciones, debe ser un porcentaje de los ingresos obtenidos por el productor).

2ª. Remuneración. Forma de Pago.

El contrato debe contemplar el pago tanto de la prestación de servicios como de la cesión de derechos de autor.

Todos los productores coinciden en la necesidad ineludible de **que el autor les transmita los derechos de autor**, pero sólo unos pocos valoran, en el sentido de **“poner precio”**, esa transmisión, **cuya contraprestación económica tienden a mezclar y/o confundir con la cantidad que, a tanto alzado, se pacta por la prestación de servicios.**

Frente a esta tendencia, **los autores deben exigir que se diferencie claramente el precio por el trabajo profesional y el precio por la transmisión de derechos**, teniendo en cuenta, respecto de este último, las siguientes observaciones:

Primera: La remuneración debe consistir en una **participación proporcional en los ingresos de la explotación**, según dispone el artículo 46 del Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (TRLPI). **Este beneficio es declarado irrenunciable** por el artículo 55 del TRLPI.

Segunda: “Ingresos de la explotación” son los ingresos brutos obtenidos por el productor, sin más deducción que los impuestos.

Tercera: Es de dudosa legalidad la práctica seguida en muchos casos de fijar un tanto alzado y después reconvertirlo en porcentajes con el único propósito de guardar –aparentemente– las formas. La Ley, por encima de las formas, establece un mecanismo de tutela del autor para que, real y efectivamente, **participe de forma proporcional en los ingresos de la explotación**. Eludir ese mandato mediante tantos alzados englobados en la remuneración total o mediante la fijación de porcentajes testimoniales o simbólicos, está al borde del fraude de ley.

Cuarta: La remuneración por la cesión de los derechos debe **determinarse para cada una de las modalidades concedidas**, según dispone el artículo 90.1 del TRLPI. Es decir, no es suficiente con pactar que el autor recibirá el 8% o el 10% de los ingresos totales brutos, excluidos los impuestos, sino que, además, deberán fijarse con claridad los porcentajes correspondientes, por ejemplo, a los ingresos procedentes de las salas de cine, los organismos de televisión, los productores-distribuidores de videogramas, etc.

Quinta: Cuando la obra sea objeto de exportación y en el país de destino no exista un derecho equivalente al de remuneración que regula el artículo 90.3 del TRLPI., o el ejercicio efectivo de ese derecho sea imposible o gravemente dificultoso, ese derecho se puede ceder por una cantidad alzada (artículo 90.3, párrafo segundo). Esta posibilidad que ofrece la ley es muy recomendable para muchos Estados como, por ejemplo, los europeos y latinoamericanos.

3ª. Entrega de documentación del productor al autor.

El productor está obligado a facilitar al autor, al menos una vez al año, **la documentación** necesaria para que éste compruebe que está recibiendo los porcentajes pactados en el contrato por la cesión de los derechos. Así lo

impone el artículo 90.5 del TRLPI., **con la condición de que el autor reclame o solicite la documentación** que haga posible ese control. Pues bien, **en el contrato, además de reproducir esta obligación, es conveniente concretar cuál es esa “documentación necesaria”**, por ejemplo, certificados entregados por el productor, libros de contabilidad, facturas, contratos, etc.

4ª. Derechos de autor: alcance de la transmisión; límites temporales y territoriales; derechos reservados.

Estos temas están contemplados más adelante, en el bloque C.

5ª. Títulos de crédito, uso de la imagen del autor y usos fragmentarios de la obra.

Es frecuente fijar en el contrato la forma en que el nombre del autor aparecerá mencionado en la publicidad de la obra y en los títulos de crédito (tamaño, condición, lugar, etc.). Igualmente se acuerda el uso de la imagen del autor con fines promocionales de la obra así como su presencia en determinados actos, como el estreno de la obra, la presentación ante la prensa, etc.

Con idéntico fin promocional, se incluye en el contrato un pacto sobre el uso fragmentario de la obra como limitación al derecho moral, consistente en el respeto a su integridad.

6ª. Obligaciones del autor y del productor.

Las obligaciones de las partes del contrato suelen incorporarse a los contratos de forma dispersa en varias cláusulas, aunque nada excluye, e incluso **resulta aconsejable, agrupar las obligaciones principales en una cláusula para referirse a las del autor y en otra, para recapitular las del productor.**

6ª.1.- Obligaciones del autor:

- Prestar el servicio profesional encargado, mediante la creación de la obra y su entrega en el plazo pactado.
- Responder de la autoría y originalidad de la obra.
- Estar a disposición del productor durante todo el período de producción, montaje e incluso el comienzo de la promoción de la obra.
- Mantener un deber de confidencialidad durante ese mismo período.

6ª.2.- Obligaciones del productor:

- Abonar la remuneración pactada.
- Poner todos los medios necesarios para conseguir la efectividad de todas las modalidades de explotación adquiridas.
- Poner a disposición del autor la documentación necesaria para verificar la conformidad de los pagos realizados.
- Citar al autor en la obra y en toda su publicidad y promoción.
- Notificar al autor el plan de trabajo y, con una antelación razonable, el período en que el autor habrá de estar disponible.
- Respetar, en todo momento, el derecho moral del autor.

7ª. Resolución del contrato.

Es poco frecuente encontrar cláusulas en las que se pacten las causas y la forma de resolución del contrato. Sin embargo, este tipo de estipulaciones pueden ser de gran utilidad en aquellos casos en que una de las partes incumple de forma tan grave el contrato que haga imposible su continuidad.

8ª. Merchandising. Derecho de reversión. Uso independiente de aportaciones y no aportación íntegra por uno de los coautores.

Estos cuatro temas son importantes, aunque sólo uno –la no aportación íntegra de la parte de uno de los coautores- aparece con relativa frecuencia.

No es preciso insistir mucho sobre la importancia creciente del merchandising, pero sí en **la facultad del autor de participar en los beneficios de esas explotaciones**. ¿Por qué esperar a que nos sorprenda el éxito de un título, personaje o imagen de la obra, para preguntarnos si nos pertenece alguna contrapartida de orden económico?

Si un productor adquiere derechos del autor y, pasado un plazo razonable, no los explota, **el autor debe tener el derecho de recuperar su obra para conseguir, por otros medios, la realización de esas explotaciones**. Por ejemplo: la edición gráfica del guión, la reproducción en vídeo, etc. Y para hacerlo posible sin mayores conflictos, **es necesario determinar las condiciones para el ejercicio de este derecho de reversión**. Ejemplo: el plazo del que dispone el productor para el ejercicio de todos los derechos

adquiridos; la forma en que el autor notificará su decisión de recuperar los derechos no ejercitados por el productor.

Mientras no se perjudique la explotación de la obra audiovisual, los coautores deben conservar siempre y en todo caso la facultad de explotar separadamente sus respectivas aportaciones.

Por lo que se refiere a la aportación insuficiente de un autor, recordemos que, según el artículo 91 del TR.LPI., cuando la aportación de un autor no se completase por negativa injustificada del mismo o por causa de fuerza mayor, el productor podrá utilizar la parte ya realizada, respetando los derechos de aquél sobre la misma, sin perjuicio, en su caso, de la indemnización que proceda.

9ª.- Legislación y Jurisdicción.

Es muy normal recordar que el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (TRLPI) es de aplicación para todo aquello que no contemple el contrato, olvidando a veces que también lo es para lo regulado en el contrato. Del mismo modo, y a título recordatorio, se menciona la obligación de cumplir con las disposiciones de carácter fiscal.

Ambas partes pactan el sometimiento de sus diferencias a los Juzgados de una ciudad determinada, normalmente la del lugar en que se firma el contrato o en el que tienen su domicilio habitual.



Modelo: Contrato director-realizador

En, a de de

REUNIDOS

De una parte:

DON, con D.N.I. número, quien actúa en nombre y representación de, Sociedad... domiciliada en, calle..... nº....., debidamente inscrita en el registro Mercantil de Madrid, al tomo....., folio....., inscripción....., con CIF número, en su condición de (A esta parte se denominará en adelante el PRODUCTOR).

De otra parte:

DON, con D.N.I. número, con domicilio en, calle..... nº....., actuando en su propio nombre y derecho. (A esta parte se denominará en adelante el DIRECTOR-REALIZADOR).

Ambas partes, reconociéndose mutuamente la capacidad legal suficiente para actuar y obligarse, y en especial para celebrar este contrato,

MANIFIESTAN

I. Que el **PRODUCTOR** tiene en proyecto la producción bajo su iniciativa de una obra audiovisual¹ titulada provisionalmente, con una duración aproximada de

II. Que el **PRODUCTOR** está interesado en contratar a D..... en calidad de DIRECTOR REALIZADOR de la citada obra audiovisual, por lo que ambas partes convienen en celebrar el presente contrato, a tenor de las siguientes:

¹ (obra cinematográfica, serie para la televisión compuesta de capítulos de una duración aproximada de minutos cada uno de ellos, documental, etc.)

ESTIPULACIONES

PRIMERA. OBJETO DEL CONTRATO:

Prestación de servicios y cesión de derechos.

En virtud del presente Contrato:

1. El PRODUCTOR contrata en exclusiva al DIRECTOR-REALIZADOR, que se compromete a realizar la dirección de la obra audiovisual (obra cinematográfica, serie televisiva, etc.)², con las siguientes características:

Título provisional:

Duración aproximada:

2. El DIRECTOR-REALIZADOR cede al PRODUCTOR determinados derechos de explotación de la obra audiovisual, bajo las condiciones y en los términos que se establecen en este Contrato.

SEGUNDA. DERECHOS DE AUTOR.

El DIRECTOR-REALIZADOR cede en exclusiva al PRODUCTOR, con facultad de autorización a terceros, la reproducción, distribución, comunicación pública y el subtítulo o doblaje de la obra audiovisual, con vistas a su comercialización cinematográfica y televisiva (utilización primaria), la reproducción en videogramas y su distribución mediante venta, alquiler o préstamo, en los términos y con las condiciones establecidas en este Contrato.

En consecuencia, el PRODUCTOR estará plenamente facultado para autorizar a exhibidores de salas cinematográficas, organismos de televisión y productores de videogramas, la utilización de la obra audiovisual, con la condición de comunicarles por escrito, en el propio Contrato, la obligación que les incumbe de abonar a SGAE, por la utilización efectiva de la obra, las cantidades resultantes de la aplicación de:

1. Sus tarifas generales (por derechos exclusivos y por derechos de remuneración), o
2. Lo dispuesto en los convenios suscritos con asociaciones de usuarios representativas del sector.

² Si se trata de una serie televisiva, se especifica además del título provisional, el número de capítulos y la duración aproximada de cada episodio.

TERCERA. DURACIÓN Y DERECHO DE REVERSIÓN.

1. La duración de la cesión en exclusiva de los derechos mencionados en la Estipulación SEGUNDA será³:
2. En el caso de que el PRODUCTOR no explote la obra audiovisual dentro del plazo de años a contar del día de la firma, quedará resuelto automáticamente el Contrato, sin necesidad de interpelación alguna (judicial o extrajudicial) por parte del DIRECTOR-REALIZADOR, el cual recobrará entonces la plena y entera disposición de todos sus derechos y hará suyas las cantidades que, a la sazón, hubiera percibido del PRODUCTOR por la prestación de servicios y la exclusiva de explotación cedida.

CUARTA. DERECHOS DE AUTOR RESERVADOS.

Quedan reservados al DIRECTOR-REALIZADOR todos los derechos de autor que le reconoce la legislación sobre propiedad intelectual, que no han sido expresamente mencionados en la Estipulación SEGUNDA, y, en especial, los siguientes:

1. El derecho de comunicación pública para todos los actos de utilización secundaria de la obra audiovisual, comprendidos dentro de ellos a título meramente enunciativo: la distribución por cable y la emisión o transmisión, en lugar accesible al público, mediante cualquier instrumento idóneo, de la obra radiodifundida en establecimientos tales como bares, restaurantes, cafeterías, hoteles y medios de transporte.
2. Los derechos de remuneración reconocidos al autor por los artículos 25, 90.2, 90.3 y 90.4 del Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, (en adelante **TRLPI**).

QUINTA. DERECHO MORAL.

Queda reservado el Derecho moral del DIRECTOR-REALIZADOR, que sólo podrá ser ejercido sobre la versión definitiva de la obra audiovisual.

SEXTA. DERECHO DE SECUELA.

El PRODUCTOR tendrá un derecho de opción preferente sobre las secuelas que se pretendan realizar de la obra audiovisual objeto de este Contrato, y

³ Optar entre: a) “el plazo de años a contar de la fecha de este contrato”, o b) “todo el plazo de protección que la Ley otorga a los derechos de autor”.

en el caso de que decida ejercitar este derecho deberá remitir por escrito al DIRECTOR-REALIZADOR información completa sobre la secuela y abonarle la suma de- . Los términos relativos a la cesión de los derechos de autor sobre la secuela serán los mismos fijados en este Contrato para la obra audiovisual objeto del mismo.

SÉPTIMA. CONTRAPRESTACIÓN.

Como remuneración por la dirección-realización objeto del presente Contrato, y por los derechos cedidos, el PRODUCTOR abonará al DIRECTOR-REALIZADOR las siguientes cantidades:

1. En concepto de la **prestación de servicios**, una cantidad a tanto alzado de pesetas, que será abonada por el PRODUCTOR en la siguiente forma⁴

Para el abono de estas cantidades, será necesaria la previa presentación de la correspondiente factura.

2. En concepto de la **cesión de derechos**, una participación proporcional en los ingresos de explotación de la obra, determinada según las siguientes normas:
 - a) Esta cantidad, en España y en todos los países en los que esté establecida una recaudación directa de las entidades de gestión frente a los exhibidores cinematográficos y organismos de televisión, será la que corresponda al DIRECTOR-REALIZADOR de conformidad con lo establecido en las normas de reparto de las entidades de gestión.
 - b) En los demás países en los que no exista esa forma de recaudación, el PRODUCTOR abonará al DIRECTOR-REALIZADOR un POR CIENTO (....%) de las sumas brutas que perciba el PRODUCTOR por la explotación de la obra audiovisual en dichos países⁵.
 - c) En el supuesto de que la obra sea explotada en un país en el que no se reconozca el derecho de remuneración regulado en el artículo 90.3 del TRLPI, o su ejercicio efectivo sea imposible o gravemente dificultoso, el PRODUCTOR abonará al

⁴ Se suele incluir un calendario de pagos, correspondiendo una cantidad a la firma del contrato.

⁵ Debe indicarse los países en los que SÍ existe una forma de recaudación directa de las entidades de gestión.

DIRECTOR-REALIZADOR una cantidad a tanto alzado consistente en la suma de, que se hará efectivo de la siguiente forma⁶:

- d) En los supuestos de reproducción en videogramas y distribución mediante venta, alquiler o préstamo, el PRODUCTOR abonará al DIRECTOR-REALIZADOR un..... POR CIENTO (.....%) de las sumas brutas que perciba el PRODUCTOR por estas modalidades de explotación de la obra audiovisual.

OCTAVA. LIQUIDACIONES.

El pago de las cantidades indicadas en las letras b), c) y d) del apartado segundo de la Estipulación SÉPTIMA se efectuará por el PRODUCTOR al DIRECTOR-REALIZADOR dentro de los 60 (sesenta) días siguientes al fin de cada semestre/año natural, mediante transferencia bancaria en la siguiente cuenta bancaria.....

El PRODUCTOR se compromete a entregar al DIRECTOR-REALIZADOR anualmente una liquidación en la que figure los ingresos brutos que haya obtenido por la explotación de la obra audiovisual, en la modalidad de que se trate, especificando todos los conceptos y detallando un desglose de las cantidades que correspondan a DIRECTOR- REALIZADOR, según las previsiones establecidas en el presente Contrato.

Por su parte, el DIRECTOR-REALIZADOR se compromete a remitir la factura correspondiente a las cantidades obtenidas en el momento de recibir el pago establecido en la presente liquidación.

NOVENA. CONTENIDO DE LA PRESTACIÓN DE SERVICIOS.

1. El inicio del rodaje de la obra audiovisual comenzará el día, de, calculándose de forma provisional una duración total aproximada de días.
2. La prestación de servicios objeto del presente Contrato incluye todos los actos propios de la dirección-realización de la obra audiovisual, asumiendo el DIRECTOR-REALIZADOR la supervisión de las labores de montaje y postproducción.

⁶ Debe indicarse los países en los que SÍ se reconoce el derecho de remuneración equivalente al reconocido en el artículo 90.3 del TRLPI.

3. Durante toda la duración de la producción de la obra audiovisual, el DIRECTOR- REALIZADOR deberá desempeñar su actividad con exclusividad absoluta.
4. Corresponde en exclusiva al PRODUCTOR la planificación, contratación, gestión, organización y control de todos los recursos económicos, humanos y técnicos necesarios para la producción de la obra audiovisual, si bien se compromete a consultar previamente con el DIRECTOR-REALIZADOR lo relativo a la elección de los actores, decoración interna y externa, técnicos, y, en general, cuantos asuntos afecten al plan de trabajo.

DÉCIMA. PLAN DE RODAJE.

Teniendo en cuenta los servicios que presta el DIRECTOR-REALIZADOR hasta la finalización de la obra audiovisual, las partes reconocen la dificultad en establecer de antemano un horario o jornada fija, si bien se comprometen a cumplir en todo lo posible, y según los usos habituales del sector, el plan de rodaje que hayan establecido de mutuo acuerdo. El Plan de rodaje fijado sufrirá las variaciones necesarias que se determinen de mutuo acuerdo a lo largo de la realización de la obra audiovisual.

DECIMOPRIMERA. OBLIGACIONES DEL DIRECTOR-REALIZADOR.

1. Contenido de la prestación de servicios:

El DIRECTOR-REALIZADOR se compromete a hacerse cargo por sí mismo de la dirección-realización de la obra audiovisual, así como a supervisar y coordinar las aportaciones de los restantes coautores y de los artistas y técnicos que participen, a lo largo de todo el proceso de realización hasta la entrega de la al PRODUCTOR y la aprobación por ambos de la versión definitiva, tal como se establece en la Estipulación DÉCIMA.

El DIRECTOR-REALIZADOR se compromete en concreto a:⁷

Asimismo, el DIRECTOR-REALIZADOR se compromete, en todo lo posible, a realizar los servicios descritos dentro de los límites presupuestarios establecidos, y a cumplir con los plazos de entrega y de realización establecidos, colaborando con el PRODUCTOR para lograr el buen fin de la obra audiovisual.

⁷ Deben incluirse todas las funciones que desempeña el DIRECTOR-REALIZADOR: dirección de los ensayos y del rodaje, toma de decisiones en lo relativo a localizaciones, cuestiones técnicas, sonorización, grabación, etc.

2. Garantía de los derechos cedidos:

El DIRECTOR-REALIZADOR se compromete a responder ante el PRODUCTOR de la originalidad de su aportación a la obra audiovisual y del ejercicio pacífico de los derechos que le ha cedido en este Contrato, comprometiéndose a no realizar ningún acto susceptible de impedir o dificultar el pleno ejercicio pacífico de esos derechos, en los términos establecidos en la Ley.

3. Disponibilidad:

El DIRECTOR REALIZADOR se compromete a estar a disposición del PRODUCTOR durante el periodo de preproducción, montaje, rodaje, y en general a lo largo de toda la producción de la obra audiovisual, y a participar en todos los actos promocionales de la obra, si bien EL PRODUCTOR deberá comunicar con una antelación de días toda la información relativa a los actos de que se trate, y a respetar los compromisos anteriores que pueda haber asumido el DIRECTOR-REALIZADOR.

4. Entrega de la Obra:

El DIRECTOR-REALIZADOR se compromete a entregar al PRODUCTOR una copia de la obra audiovisual terminada en formato⁸ (...), fijándose como fecha máxima la del día.....⁹, salvo causas de fuerza mayor.

5. Deber de confidencialidad:

El DIRECTOR-REALIZADOR se compromete a no comunicar a terceras personas información acerca de la producción, su rodaje o cualquier otra circunstancia relacionada con los servicios que presta al PRODUCTOR, sin expresa autorización escrita de éste.

6. Seguros:

El DIRECTOR-REALIZADOR se compromete a someterse a los análisis que le indiquen los aseguradores, en relación con los seguros que el PRODUCTOR decida contratar.

DECIMOSEGUNDA. OBLIGACIONES DEL PRODUCTOR.

⁸ Debe indicarse el formato en el que debe entregarse la copia.

⁹ Suele indicarse un plazo de días o semanas posteriores a la finalización del rodaje.

1. Remuneración:

El PRODUCTOR se compromete a satisfacer al DIRECTOR-REALIZADOR la remuneración establecida en la Estipulación SÉPTIMA, en la forma expresada en la misma.

2. Libertad de creación:

El PRODUCTOR garantiza al DIRECTOR la más absoluta libertad de creación en el desempeño de su cometido, así como la no introducción de variaciones en la versión definitiva, sin perjuicio de lo establecido en la Estipulación DECIMOTERCERA.

3. Liquidaciones:

El PRODUCTOR se compromete a presentar al DIRECTOR- REALIZADOR las liquidaciones correspondientes a los ingresos percibidos por la explotación de la obra audiovisual, en los términos establecidos en la Estipulación OCTAVA.

4. Alojamientos y desplazamientos:

El PRODUCTOR abonará al DIRECTOR-REALIZADOR, con motivo de los viajes que debe realizar en relación con todos los servicios que se incluyen en el presente Contrato, entre los que se contemplan todos los desplazamientos necesarios para la promoción de la obra audiovisual:

- El importe de un billete de ida y vuelta en avión en clase
- Los gastos de alojamiento y manutención en un hotel de estrellas.
 - en concepto de dietas, la cantidad de por cada día.

5. Derecho moral:

El PRODUCTOR se compromete a ejercitar los derechos de explotación conforme a los buenos usos y con estricto respeto en todo caso del Derecho moral del DIRECTOR-REALIZADOR.

6. Títulos de crédito:

El PRODUCTOR se obliga a citar al DIRECTOR-REALIZADOR en toda la publicidad que realice de la obra y en los títulos de crédito de la misma, (*títulos de crédito iniciales y en un cartón independiente*) en la siguiente forma:

El tamaño del nombre del DIRECTOR-REALIZADOR que figure en los elementos mencionados en el párrafo anterior equivaldrá al cien por cien (100%) del título de la obra.

7. Explotación:

El PRODUCTOR se compromete a poner todos los medios necesarios para lograr la efectividad de todas las modalidades de explotación objeto del presente Contrato, según la naturaleza de la obra y los usos vigentes en la actividad profesional de producción audiovisual.

8. Obligaciones contables:

El PRODUCTOR se compromete a mantener la documentación y registros adecuados correspondientes a los ingresos que obtenga por la comercialización de la obra, y a entregar, previa solicitud por escrito, copia de las facturas, certificados, contratos, libros de contabilidad, y en general, toda documentación contable que requiera el DIRECTOR-REALIZADOR para comprobar la exactitud de los porcentajes pactados, y a permitir a un Auditor independiente nombrado por el DIRECTOR-REALIZADOR para verificar tal documentación y registros, que se limitarán en todo caso a la documentación y registros producidos o recibidos por el PRODUCTOR, con excepción de la documentación no relacionada directamente con la obra audiovisual, y no más de una vez al año, previa comunicación por escrito con una antelación mínima de días.

9. Notificaciones:

El PRODUCTOR se compromete a notificar por escrito a los exhibidores de salas cinematográficas, organismos de televisión y productores de videogramas la obligación que les incumbe de abonar a SGAE las cantidades que correspondan, según lo establecido en el párrafo segundo de la Estipulación SEGUNDA.

Asimismo, se compromete a entregar al DIRECTOR-REALIZADOR copia de la notificación descrita en el punto anterior, cuando así se lo requiera éste.

10. Entrega de copias:

El PRODUCTOR se compromete a entregar al DIRECTOR-REALIZADOR copia(s) de la versión definitiva de la obra audiovisual en formato

11. Explotación en plazo:

El PRODUCTOR se compromete a explotar la obra audiovisual dentro del plazo establecido en el apartado segundo de la Estipulación TERCERA.

DECIMOTERCERA. MODIFICACIONES Y VERSIÓN DEFINITIVA.

La decisión acerca de la versión definitiva de la obra audiovisual será adoptada por las partes de mutuo acuerdo, si bien, en caso de desacuerdo, decidirá

Se prohíbe expresamente toda modificación de la versión definitiva de la obra, sin previa autorización escrita del DIRECTOR-REALIZADOR y del PRODUCTOR.

Asimismo, conforme a lo establecido en el artículo 92.2, párrafo segundo, del TRLPI, en la comunicación pública a través de la radiodifusión, se podrán realizar en la forma de emisión de la obra audiovisual, las modificaciones estrictamente exigidas por el medio de programación del medio de que se trate, sin perjuicio en todo caso del Derecho moral del DIRECTOR-REALIZADOR.

DECIMOCUARTA. USO DE LA IMAGEN DEL DIRECTOR-REALIZADOR.

El DIRECTOR-REALIZADOR autoriza al PRODUCTOR el uso de su imagen personal, fotografía, retrato e imagen física, reproducida o generada por cualquier medio, su biografía, así como su expediente profesional, para fines de promoción, explotación y comercialización de la obra a que este Contrato se refiere.

DECIMOQUINTA. USO FRAGMENTARIO DE LA OBRA.

El DIRECTOR-REALIZADOR autoriza la utilización de extractos, resúmenes, secuencias o fragmentos, imágenes fotogramas, fotografías o elementos sonoros y de interpretación de la obra audiovisual con fines estrictamente promocionales de la obra audiovisual.

DECIMOSEXTA. MERCHANDISING.

El DIRECTOR-REALIZADOR participará en los eventuales beneficios que se obtengan por las explotaciones derivadas de la obra audiovisual, entendiendo por tales, cualquier elemento accesorio explotado para favorecer la comercialización y promoción de la obra audiovisual, tales como objetos de artes plásticas o aplicadas, juegos, y en general todas las aplicaciones genéricamente denominadas productos derivados, ,

comprometiéndose las partes a suscribir un acuerdo en el que se fijen las condiciones de participación del DIRECTOR-REALIZADOR en los citados beneficios, que en ningún caso podrá ser inferior a.....%.

DECIMOSÉPTIMA. APORTACIÓN INSUFICIENTE.

Si por enfermedad, accidente o por causas de fuerza mayor el DIRECTOR-REALIZADOR no pudiese desarrollar sus funciones durante un plazo de durante el rodaje, o se impidiese o dificultase gravemente el proceso de producción de la obra audiovisual hasta la fijación de la versión definitiva en los plazos y costes previstos, el PRODUCTOR podrá utilizar los materiales y trabajos realizados por el DIRECTOR-REALIZADOR, respetando en todo caso los derechos sobre los mismos, y podrá designar, de acuerdo con el DIRECTOR-REALIZADOR a la persona que le sustituya con carácter temporal o definitivo.

DECIMOCTAVA. RESOLUCIÓN DEL CONTRATO.

1. Cualquiera de las partes podrá resolver el Contrato en el caso de que la otra parte incumpla de forma grave sus obligaciones, y en especial en los siguientes casos.
 - a) El incumplimiento por el PRODUCTOR de la obligación establecida en el apartado 11 de la Estipulación DECIMOSEGUNDA.
 - b) El incumplimiento por el PRODUCTOR de cualquiera de las obligaciones pecuniarias establecidas en la Estipulación SÉPTIMA, Apartado 2, letras b), c) y d).
 - c) El incumplimiento por el PRODUCTOR de cualquiera de las disposiciones del Contrato relativas al Derecho moral del autor.
2. Para que se produzca la resolución, será necesario que la parte que considere que se ha producido un incumplimiento, efectúe una comunicación a la otra parte mediante carta certificada con acuse de recibo, dirigida al domicilio indicado en el encabezamiento del presente Contrato, especificando el motivo de la resolución, y requiriéndole para que, en el plazo de un mes, cese en la conducta que se considere infractora, entendiéndose resuelto el Contrato si transcurrido tal plazo, la parte infractora persistiese en tal conducta.
3. La resolución del Contrato, por cualquiera de las causas

mencionadas, dejará a salvo el derecho a exigir el pago de la indemnización que corresponda por los daños y perjuicios causados.

DECIMONOVENA. LEGISLACIÓN APLICABLE.

En lo no previsto por el presente Contrato resultará de aplicación lo establecido en el TRLPI y demás disposiciones legales en vigor.

VIGÉSIMA. FISCALIDAD.

Todas las cantidades objeto del presente Contrato estarán sujetas a la normativa fiscal en vigor.

VIGESIMOPRIMERA. JURISDICCIÓN.

Ambas partes, con renuncia expresa a cualquier otro fuero que pudiera corresponderles, se someten a los Juzgados y Tribunales de, para el conocimiento de cuantas cuestiones deriven del presente Contrato.

Y en prueba de conformidad, las partes firman el presente Contrato por duplicado, en el lugar y fecha indicados en el encabezamiento.

Modelo: Contrato laboral de duración determinada entre un ACTOR y una productora audiovisual.

En _____, a ____de _____ de _____

REUNIDOS

De una parte, D. _____, con DNI nº _____ en representación de _____ domiciliada en _____, calle _____, cuyo número de identificación fiscal es _____. En lo sucesivo LA PRODUCTORA.

Y de otra parte, D. _____, con DNI nº _____, domiciliado/a en C/ _____, cuyo número de identificación fiscal _____. En adelante EL ACTOR.

Los comparecientes declaran que sus facultades resultan suficientes para el presente otorgamiento y reconociéndose mutuamente capacidad legal necesaria para contratar y obligarse, de sus libres y espontáneas voluntades, al efecto,

EXPONEN

- I. Que LA PRODUCTORA está interesado en contratar los servicios profesionales que ofrece a EL ACTOR como intérprete en la obra cinematográfica, con una duración aproximada de 90-105 minutos, y que lleva por título provisional “_____”. Dicha obra cinematográfica o película está dirigida por D. _____.
- II. Que el marco jurídico de aplicación para el presente contrato de carácter laboral es el Real Decreto 1435/85 de 1 de Agosto, el Convenio Colectivo que regula, por razón de materia, las relaciones entre Artistas y Productores Audiovisuales y el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de Abril, que aprueba el Texto Refundido de Propiedad Intelectual y sus correspondientes modificaciones.

En consecuencia, ambas partes en la representación que ostentan y que mutuamente se reconocen, otorgan el presente contrato, el cual se registrá por las siguientes

CLÁUSULAS

Primera. OBJETO

LA PRODUCTORA contrata a EL ACTOR, en régimen laboral, para que preste sus servicios profesionales en la obra cinematográfica tal y como se define en el expositivo I, (en adelante la Película) que lleva como título provisional “_____”, bajo la dirección de _____.

EL ACTOR declara conocer el citado guión, recibido en su última versión con la antelación suficiente en relación con el papel que va a interpretar, y en consecuencia queda obligado a la memorización del mismo.

Igualmente EL ACTOR acepta encarnar el personaje de “_____” conforme ha sido descrito en él y a las posteriores instrucciones que pueda recibir del Director-Realizador. El personaje interpretado por EL ACTOR, será denominado “_____” en el guión y se le asigna la categoría de “_____”.

El rodaje será en versión original en lengua española. La película se rodará en _____ y/o en cualquier otro lugar que LA PRODUCTORA disponga, en color y por el procedimiento elegido por LA PRODUCTORA.

Segunda. OTRAS PRESTACIONES

Igualmente se entienden comprendidos en los servicios que son objeto de este contrato:

- a) Todos aquellos que sean necesarios y/o convenientes, para el buen fin de la producción de acuerdo con los criterios del Director-Realizador e incluidas las pruebas de maquillaje, vestuario, peluquería y ensayos.
- b) Las sesiones de rodaje y/o foto fija necesarias para la elaboración de los materiales promocionales de preproducción, producción y postproducción cuyas fechas de realización serán determinadas por la PRODUCTORA teniendo en cuenta la disponibilidad del ACTOR.
- c) La realización de escenas y/o tomas de fotografía necesarias para los medios de comunicación, incluidos los audiovisuales, durante dos jornadas como máximo, atendiendo a la disponibilidad del ACTOR.
- d) Los ensayos previos al rodaje y/o a la toma de escenas, como las repeticiones de escenas y de imagen y/o sonido que deban efectuarse, según criterio del Director-Realizador, una vez finalizado el rodaje.

Tercera. VIGENCIA

EL ACTOR comenzará a prestar sus servicios a partir del inicio de rodaje previsto el día __ de _____ de _____ hasta la fecha de finalización del rodaje, que se prevé para finales de _____ de _____. Durante dicho plazo de tiempo se convocará a EL ACTOR para que preste sus servicios en las sesiones de rodaje en el momento en que determine LA PRODUCTORA, conforme a lo establecido en el plan de rodaje por éste aprobado.

No obstante lo anterior LA PRODUCTORA podrá retrasar catorce (14) días la fecha de inicio del trabajo si por necesidades de rodaje o de producción fuera necesario, en tal caso LA PRODUCTORA comunicará debidamente EL ACTOR la nueva fecha de inicio del trabajo, comenzando el cómputo del plazo de vigencia del contrato desde dicha fecha.

Igualmente existirá un período para ensayos y pruebas de peluquería, maquillaje y vestuario necesarios, que precederá a la fecha de inicio del rodaje, y que se adecuará a la disponibilidad de EL ACTOR.

La PRODUCTORA se reserva el derecho de renovación por los días que fueren necesarios si a la finalización del periodo inicialmente contratado no hubieren concluido los trabajos del ACTOR, incluyendo, en su caso, el doblaje de la Obra Audiovisual.

El ACTOR será dado de alta en la Seguridad Social entre las fechas indicadas anteriormente en función de cuándo y cuántas sean las sesiones en las que efectivamente intervenga. En todo caso, sólo tendrán la consideración de días trabajados, a todos los efectos, aquellos de dicho período en los que el ACTOR participe en cada una de las sesiones previstas.

Cuarta. EXCLUSIVIDAD

Los servicios del ACTOR se prestarán, durante el rodaje y doblaje de la Obra Audiovisual con absoluta exclusividad, por lo que el ACTOR se compromete a permanecer en situación de disponibilidad absoluta durante dichos períodos de tiempo.

En los períodos de preproducción y promoción procurará la mayor disponibilidad posible para el cumplimiento de los objetivos marcados durante los mismos.

El ACTOR declara no haber contraído compromiso anterior alguno que le impida el cumplimiento de las obligaciones que a su cargo se establecen en las cláusulas de este contrato, al que concede prioridad, comprometiéndose además a no adquirir compromisos de trabajo de cualquier género que hayan de realizarse durante la vigencia del presente contrato, sin la previa autorización por escrito de la PRODUCTORA.

Quinta. REMUNERACIÓN

LA PRODUCTORA abonará a EL ACTOR por la prestación de sus servicios una retribución bruta total de_____ EUROS (_____.-€), quedando incluidos dentro de esta remuneración todos los conceptos salariales a los que el trabajador tiene derecho, incluyendo desde luego aquéllos de devengo superior al mes (parte proporcional de pagas extraordinarias, vacaciones, etc.) y también la indemnización establecida en el artículo tercero del Real Decreto-Ley 5/2001 de 2 de

marzo, que le será abonada de forma proporcional en cada una de las nóminas que sean expedidas. Asimismo incluye la exclusividad en la prestación de los servicios y en esta retribución quedan comprendidos los días de ensayos, pruebas de maquillaje, vestuario, peluquería y los ensayos necesarios para desarrollar el personaje.

Dicha remuneración se abonará de la siguiente forma:

_____- euros a final del mes de ____del ____

Total ____.- euros

El cinco por ciento de dicha remuneración se paga en concepto de retribución por la cesión de los derechos de fijación, reproducción y distribución.

Todas las percepciones mencionadas en esta cláusula son brutas y están sujetas a la normativa fiscal y de Seguridad Social aplicable en el domicilio de la PRODUCTORA.

A la finalización del ejercicio fiscal, la PRODUCTORA entregará al ACTOR la correspondiente certificación de las retenciones que haya efectuado a los efectos del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas.

Sexta. CESIÓN DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

EL ACTOR cede expresamente a LA PRODUCTORA en exclusiva, con facultad de cesión a terceros en exclusiva, los siguientes derechos de explotación sobre su interpretación artística del personaje "_____" incorporada a la versión definitiva de la obra audiovisual titulada "_____".

- A) DERECHOS DE FIJACIÓN, entendiéndose por tal la impresión de su interpretación artística, incorporada a la versión definitiva de la obra audiovisual, en cualquier soporte o medio, que permita su reproducción, comunicación pública y distribución.
- B) DERECHO DE REPRODUCCIÓN, entendiéndose por tal la fijación de la interpretación artística, incorporada a la versión definitiva de la obra audiovisual o a cualquiera de sus elementos así como a las obras derivadas y/o compuestas en que dicha obra audiovisual o sus elementos pudieran hallarse incorporados, y la obtención de copias

de todo o parte de ella, incluida la fijación de la misma en cualquier soporte analógico o digital, incluidos los denominados soportes "multimedia", patentados o inventados sin patentar (también conocidos a título enunciativo pero no limitativo como CD-ROM, DVD, Blu ray, HD-VMD), en todo tipo de soportes, tangibles o no, tales como libros, folletos, y demás soportes gráficos, fonográficos, visuales, audiovisuales, telemáticos, ópticos, informáticos, electrónicos, digitales y analógicos, u otros dispositivos de almacenamiento análogos y, en general, cualquier soporte apto para incorporar una Obra Audiovisual y sus copias.

C) DERECHOS DE DISTRIBUCIÓN, entendiéndose por tal la puesta a disposición del público de la fijación de la actuación artística, incorporada a la versión definitiva de la obra audiovisual, mediante su venta, alquiler, préstamo o cualquier otra forma de transferencia temporal o definitiva de la posesión y/o propiedad.

D) Igualmente, EL ACTOR autoriza a LA PRODUCTORA la COMUNICACIÓN PÚBLICA de su actuación artística fijada e incorporada a versión definitiva de la obra audiovisual, en los términos previstos en la vigente Ley de Propiedad Intelectual, autorizándose en su virtud los siguientes actos de comunicación pública, sin que su enumeración sea exhaustiva ni excluyente:

- a) La proyección o exhibición pública en salas cinematográficas.
- b) La emisión por radiodifusión o por cualquier otro medio que sirva para la difusión inalámbrica de signos, sonidos o imágenes. El concepto de emisión comprende la producción de señales portadoras de programas hacia un satélite, cuando la recepción de las mismas por el público no es sino a través de entidad distinta de la de origen.
- c) La radiodifusión o comunicación al público vía satélite.
- d) La transmisión por hilo, cable, fibra óptica u otro procedimiento análogo, sea o no mediante abono.
- e) La retransmisión por entidad distinta a la de origen.
- f) La emisión o transmisión en lugar accesible al público, mediante cualquier instrumento idóneo.
- g) Explotaciones secundarias. La PRODUCTORA podrá utilizar extractos, resúmenes, fragmentos o fotografías de la actuación

fijada del ACTOR para su explotación de forma aislada o mediante su incorporación en otras obras, producciones, publicaciones, emisiones, grabaciones o bases de datos, gráficas, sonoras o audiovisuales o de cualquier otra naturaleza.

Las partes acuerdan que la contraprestación pactada incluye expresamente la remuneración que pudiera derivarse por las sucesivas comunicaciones públicas de sus interpretaciones y ejecuciones, establecida por el artículo 108.5 de la vigente Ley de Propiedad Intelectual. En dichos supuestos, EL ACTOR percibirá las cantidades que con cargo a los usuarios de las grabaciones audiovisuales u otros sujetos obligados al pago ajenos al PRODUCTOR procedan conforme a lo determinado por Ley de Propiedad Intelectual.

Los citados derechos y autorizaciones se conceden para su explotación en el mundo, y por el máximo plazo de tiempo que permite la Ley de Propiedad Intelectual.

Séptima. CESIÓN DE DERECHOS DE INTERPRETACION O EJECUCION MUSICAL

El ACTOR cede en exclusiva a la PRODUCTORA todos los derechos de explotación que se puedan derivar de su interpretación o ejecución de las músicas que de la banda sonora del largometraje se compromete a efectuar de acuerdo con las indicaciones de la PRODUCTORA, bajo la iniciativa y responsabilidad de ésta. En consecuencia, y sin perjuicio de cuanto antecede, podrá la PRODUCTORA (en tanto que productor fonográfico) explotar libremente la interpretación o ejecución musical efectuada por el ACTOR (en tanto que artista intérprete o ejecutante), sea incorporándola o no, total o parcialmente, al largometraje y/o a su banda sonora; sea de modo separado o independiente.

Octava. DISPONIBILIDAD DE LA FIJACIÓN DE LA INTERPRETACIÓN Y DERECHOS DE IMAGEN

EL ACTOR otorga autorización en exclusiva para el uso de su imagen con carácter irrevocable y sin limitación territorial ni temporal alguna, referido este uso al rodaje, así como a los actos preparatorios del mismo, al doblaje, y a los actos que se relacionen directa o indirectamente con la promoción de la producción, ya tengan estos lugar con anterioridad al establecimiento de la versión definitiva, o se desarrollen posteriormente en cualquiera de los momentos de la explotación comercial de la obra audiovisual.

En consecuencia, podrá la PRODUCTORA utilizar dichas imágenes o parte de ellas, y la propia del ACTOR, su fotografía, retrato e imagen física, reproducida o generada por cualquier medio, su biografía, así como expediente profesional, tanto para fines de promoción, explotación y comercialización de la Obra Audiovisual, como de aquellas otras de las que ésta sea obra antecedente.

A los efectos de la realización de la Obra Audiovisual, la PRODUCTORA y/o el Director-Realizador y/o el Montador podrán disponer libremente del resultado audiovisual de los servicios prestados por el ACTOR en la producción para incorporarlos en la versión definitiva de la Obra Audiovisual.

El ACTOR renuncia expresamente a ejercitar derecho alguno sobre dichas imágenes con independencia del soporte en que hayan sido impresionadas, su contenido y medio de comunicación en el que se divulguen, siempre que sean empleadas a fin de promocionar la Obra Audiovisual, y nunca para efectuar publicidad de otros productos comerciales.

El ACTOR goza del derecho al reconocimiento de su nombre sobre su interpretación, y a exigir el respeto de la misma oponiéndose a cualquier alteración que lesione o menoscabe su prestigio, reputación o que suponga un perjuicio a sus legítimos intereses.

Novena. ÁMBITO DE LA SESIÓN

Las cesiones de derechos de propiedad intelectual efectuadas por el ACTOR se entienden hechas a favor de la PRODUCTORA en exclusiva, con la facultad expresa de efectuar nuevas cesiones a terceros, por el plazo máximo permitido de acuerdo con el artículo 112 de la Ley de la Propiedad Intelectual, y para su ejercicio en todo el mundo.

Décima. JORNADA DE TRABAJO

EL ACTOR se someterá a las órdenes de LA PRODUCTORA en lo que se refiere a horarios y lugares de rodaje, observando puntualidad en las citaciones que emanen del mismo.

Los servicios del ACTOR comprenderán la realización de las sesiones de rodaje y las de fotografía que determine la PRODUCTORA conforme a lo establecido en el plan de rodaje. La convocatoria para cada sesión de trabajo se efectuará por cualquiera de los medios habituales con al menos

doce horas de antelación.

Por las características que tiene la labor del ACTOR no es posible, en el presente documento, fijar una jornada diaria durante el rodaje de la Obra Audiovisual, ni siquiera de forma indiciaire, por lo que ambas partes acuerdan someterse a lo que se derive tanto de los planes de rodaje previstos como de su efectiva ejecución. No obstante no podrán transcurrir menos de doce horas entre la finalización de la sesión de rodaje de un día y el comienzo de la siguiente.

La jornada laboral, que podrá tener lugar dentro de las veinticuatro horas de cada día, y durante los siete días de la semana, comenzará en la hora en que EL ACTOR fuese citado para intervenir en el rodaje, con independencia de la hora en la que realmente comience la grabación de su actuación o interpretación.

La jornada máxima y su cómputo, así como el descanso semanal serán los previstos en cada caso en el convenio colectivo vigente.

Undécima. TRANSPORTE Y ALOJAMIENTO

LA PRODUCTORA alojará EL ACTOR en un hotel de ____ estrellas.

Asimismo, durante el tiempo contratado EL ACTOR percibirá por cada comida principal fuera de rodaje así como en concepto de dietas de bolsillo (ambos conceptos incluidos): Dietas: Días de rodaje: ____.- €. Días de no rodaje: ____.- €.

LA PRODUCTORA proveerá con los medios necesarios para el transporte de EL ACTOR con destino u origen en el aeropuerto, estaciones de tren, domicilio, el hotel o las localizaciones, con un vehículo con conductor en las condiciones más favorables posibles.

Los desplazamientos serán en Avión clase *business* o tren AVE en clase Preferente para todos los desplazamientos necesarios durante la preparación, rodaje, doblaje y promoción.

Duodécima. TÍTULOS DE CRÉDITO

Tanto en los títulos de crédito como en la publicidad de la película, el nombre de EL ACTOR figurará en un solo cartón, en primer lugar de reparto, a igual tamaño de letra, duración, color o recuadro que los demás actores protagonistas.

Decimotercera. PUBLICIDAD

En toda la publicidad de la película, cualquiera que ésta sea, en todo el mundo, como carteles, afiches, foto cromos, *press-books*, luminosos, fotografías, invitaciones, diarios, semanarios, etc. (siendo esta enumeración indicativa y no limitativa), el nombre de EL ACTOR aparecerá con el tamaño y forma según la PRODUCTORA decida.

LA PRODUCTORA se reserva el derecho de hacer una publicidad de lanzamiento de la película, con un slogan publicitario en el que sólo aparezca el título del film y/o el Director.

En el supuesto de que por necesidades del guión o a elección de la PRODUCTORA fuera necesario la inclusión de alguna manipulación publicitaria respecto a algún producto, servicio o marca comercial (mostrar, citar o utilización por parte de los personajes), y siempre que sea en el contexto de dicho guión, EL ACTOR estará obligado realizarla sin retribución especial de ningún tipo.

Decimocuarta. OTRAS OBLIGACIONES ADICIONALES DEL ACTOR

Durante la vigencia de este contrato, EL ACTOR se compromete a no participar en actividades que impliquen peligro y puedan poner en riesgo su participación en la película, ni a cambiar ni alterar su imagen física.

El ACTOR accede a realizar cualquier modificación en su aspecto que le sea requerida, como permitir la coloración o el corte de su pelo, la aplicación de prótesis, el uso de lentes de contacto o cualquier otro cambio de imagen que sea necesario para la caracterización de su personaje (siempre sin perjuicio de la salud del ACTOR).

En el caso de que, por razones que afecten la calidad artística y técnica de la película, tuvieran que efectuarse retakes de imagen, EL ACTOR se compromete a realizarlos sin percibir por ello remuneración adicional alguna.

El ACTOR no comunicará a terceros información acerca de la Obra Audiovisual, su rodaje o cualquier otra circunstancia relacionada con este contrato sin expresa autorización de la PRODUCTORA.

El ACTOR no podrá utilizar en forma alguna excepto para los fines del presente contrato, y salvo autorización escrita de la PRODUCTORA, el personaje que interpreta, sus características, ni ninguna otra cualidad del mismo que le haga identificable.

Decimoquinta. DOBLAJE

EL ACTOR se obliga a llevar a cabo las tareas de retakes de sonido de la película en la versión castellana sonorizando con su propia voz el papel que haya interpretado en versión castellana, sin percibir por ello compensación económica adicional alguna, según acordado entre ambas partes. A dichos efectos, la PRODUCTORA convocará al ACTOR con una antelación no inferior a siete (7) días naturales y con indicación del estudio de doblaje en el que se prevea su realización. El aviso de convocatoria se efectuará con una antelación mínima de dieciocho (18) horas. En caso de incomparecencia injustificada del ACTOR, la PRODUCTORA dispondrá de la facultad de encomendar el doblaje a otra persona. En todo caso la PRODUCTORA podrá doblar libremente al ACTOR a otras lenguas distintas del castellano.

EL ACTOR renuncia a la facultad de doblarse en otra lengua distinta al castellano. Para los doblajes en lenguas distintas a la castellana (se considera distinta el español neutro o latinoamericano), EL ACTOR autoriza y renuncia, de forma expresa, a LA PRODUCTORA para que pueda sonorizar el personaje interpretado por EL ACTOR utilizando para ello la voz de una tercera persona. Queda entendido que se puede sonorizar el personaje interpretado por EL ACTOR al español neutro o latinoamericano para facilitar ventas al extranjero en especial a los EE.UU. y al continente Latinoamericano. Por consiguiente EL ACTOR renuncia y mantendrá indemne a LA PRODUCTORA de realizar reclamación alguna al respecto.

Decimosexta. PROMOCIÓN

El ACTOR se compromete a colaborar en las actividades promocionales y publicitarias de la Obra Audiovisual, a requerimiento de la PRODUCTORA, siempre que estas promociones, (entrevistas o reportajes en radio, prensa y televisión) le sean puestas en conocimiento con una antelación mínima de una semana y que los compromisos adquiridos (y debidamente comunicados a la PRODUCTORA en esta fecha) se lo permitan. El calendario y la elección de medios se fijarán de común acuerdo entre las partes atendidas las consideraciones anteriores.

Ajustándose a sus compromisos, el ACTOR asistirá a los estrenos en capitales y dado el caso a festivales de reconocida importancia.

En todos los desplazamientos que se realicen fuera del término municipal de _____ para publicidad o promoción de la Obra Audiovisual la PRODUCTORA proporcionará al ACTOR los billetes necesarios, hotel y dieta

diaria.

Decimoséptima. CESIÓN A TERCEROS

LA PRODUCTORA podrá ceder a terceros los derechos que adquiere en virtud del presente contrato, siempre que dichos terceros cesionarios se comprometan a cumplir con lo que en el mismo se estipula.

Asimismo, LA PRODUCTORA podrá entrar en coproducción, producción asociada, producción financiada o cualquier otro mecanismo mercantil para llevar a cabo la producción de PELÍCULA, sin que este hecho en nada perjudique o menoscabe los derechos y obligaciones adquiridos por las partes en el presente contrato.

Decimoctava. RESPONSABILIDAD

En el caso de que la obra cinematográfica deba interrumpirse, de forma temporal o definitiva, por causa imputable a EL ACTOR, será éste responsable de cuantos daños y perjuicios se deriven para LA PRODUCTORA, salvo que dicha interrupción sea por causa de fuerza mayor, enfermedad o accidente.

Decimonovena. GARANTÍAS

El ACTOR garantiza a la PRODUCTORA que ostenta la titularidad y está legitimado para ceder cuantos derechos y prestar cuantos servicios se pactan en este contrato, y mantendrá indemne en todo caso a la PRODUCTORA frente a cualquier reclamación de terceros que pudiera traer causa de dicha cesión.

Vigésima. RESOLUCIÓN DEL CONTRATO

Este contrato podrá resolverse, entre otras, por las causas siguientes:

1. Incumplimiento grave por parte del ACTOR de sus obligaciones. Se reputará incumplimiento grave que el ACTOR no comparezca de manera reiterada no justificable a las convocatorias para el rodaje de la Obra Audiovisual. En este caso, la PRODUCTORA deberá ser indemnizada por el ACTOR por los daños y perjuicios que se causen al resto del equipo de rodaje convocado.
2. Negativa injustificada del ACTOR a efectuar alguna de las tareas contempladas en la cláusula tercera.
3. Impago por la PRODUCTORA de las retribuciones pactadas en este

contrato en las fechas señaladas.

Los retrasos e interrupciones que sean debidos a fuerza mayor no se reputarán causa de resolución del contrato ni serán susceptibles de indemnización entre las partes. Si por la misma razón deviniese imposible la ejecución de este contrato, la PRODUCTORA no tendrá responsabilidad de indemnizar por ello al ACTOR.

Vigesimoprimera. VESTUARIO

Tanto el vestuario como los accesorios necesarios para la interpretación del personaje de EL ACTOR, serán proporcionados por LA PRODUCTORA y permanecerán de su propiedad.

Vigesimosegunda. SEGUROS

LA PRODUCTORA suscribirá los seguros que estime convenientes y/o necesarios, comprometiéndose EL ACTOR a someterse a todos las exámenes y análisis médicos que por los aseguradores se estimen convenientes. La obtención de las necesarias coberturas es condición determinante para la prestación del consentimiento de la PRODUCTORA a este contrato.

Vigesimotercera. RIESGOS LABORALES

El ACTOR declara haber sido informado en materia preventiva a efectos de lo dispuesto en la Ley 31/1995, de 8 de noviembre, en la Ley 54/2003, de 12 de diciembre, y posteriores normas vigentes que resulten de aplicación.

EL ACTOR tendrá derecho a un doble para las escenas peligrosas.

Vigesimocuarta. LUGAR DE DESCANSO

LA PRODUCTORA intentará facilitar -dentro de sus posibilidades -a EL ACTOR un lugar de descanso, tanto en interiores como exteriores, en las mejores condiciones.

Vigesimoquinta. COMUNICACIÓN

Toda comunicación por parte de EL ACTOR hacia LA PRODUCTORA relativa al contrato deberá hacerse por escrito, bien por correo, telefax o correo electrónico. Se considerará que han sido debidamente entregadas y recibidas las comunicaciones y/o notificaciones efectuadas por telegrama, telefax o correo electrónico siempre que sea confirmada su recepción y hayan sido enviadas al domicilio de LA PRODUCTORA indicado en esta

cláusula.

A efectos de comunicaciones LA PRODUCTORA designa la siguiente dirección:

Vigesimosexta. LEY Y JURISDICCIÓN APLICABLE

En los casos de fuerza mayor establecidos por la Ley, las partes se atenderán a lo que disponga la legislación vigente en su momento.

Para la resolución de cuantas cuestiones pudieran suscitarse con motivo del otorgamiento del presente contrato, ambas partes, con renuncia expresa de su propio fuero, se someten a los Tribunales de _____.

Y en prueba de conformidad con todo cuanto antecede, se firma el presente contrato, por quintuplicado ejemplar y a un solo efecto, en el lugar y fecha señalados en su encabezamiento.

LA PRODUCTORA

EL ACTOR

6

SEMINARIO IT Y NUEVAS TENDENCIAS EN LA GESTIÓN DE RRHH EN EL ÁREA DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

(ENGLISH DEPARTMENT)

Juan Carlos del Mazo Blázquez

ACTIVITY	
Name	1. Industria y sectores
Description	<p>PUNTO DE PARTIDA Contexto Español + Internacional ...cuando te zambulles de cabeza en el sector audiovisual, de la comunicación, creativo y de la animación, te encuentras primero con...</p> <p>INSTITUTO DE LA CINEMATOGRAFÍA Y DE LAS ARTES VISUALES El Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA) de España es un organismo autónomo de la Administración General del Estado. https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/inicio.html</p> <p>EUROPEAN FILM PROMOTION EFP (<i>European Film Promotion</i>) is the international network of film promotion institutes from 37 countries from throughout Europe. https://www.efp-online.com/en/</p> <p>THE EUROPEAN FILM COMMISSIONS NETWORK EUFCN – the <i>European Film Commissions Network</i> is a non-profit association that supports and promotes the European film industry and culture. https://eufcn.com/</p> <p>THE SPANISH FILM COMMISSION Spain Film Commission (SFC) es una asociación sin ánimo de lucro constituida por una extensa red de Film Commissions. http://www.shootinginspain.info/ http://www.shootinginspain.info/es/profesionales-y-empresas-produccion-audiovisual http://www.shootinginspain.info/es/guias-de-produccion</p>

MADRID FILM OFFICE

Madrid Film Office es un servicio público del Ayuntamiento de Madrid para promocionar la ciudad como escenario de rodajes audiovisuales.

<https://madridfilloffice.com/directorio-empresas/>

<https://madridfilloffice.com/directorio-profesionales/>

FILM MADRID

Film Madrid es un servicio público de la Comunidad de Madrid para promocionar la comunidad como escenario de rodajes audiovisuales.

Film Madrid - Oficina de Promoción de Rodajes

<http://www.madrid.org/filmmadrid/directorio-profesional.html>

INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN.

Noticias, tutoriales, eventos e información en general de la **Industria de Animación**, Videojuegos, Efectos Visuales (VFX), VR/AR e Ilustración.

<https://www.industriaanimacion.com/>

BRITISH FILM INSTITUTE.

The British Film Institute (BFI) is the lead body for film in the UK tasked with creating a flourishing film environment. The UK's largest meeting point for young, emerging filmmakers, with events and screenings taking place both online and in-venue.

<https://www.bfi.org.uk/>

THE ARTS COUNCIL

They champion, develop and invest in artistic and cultural experiences that enrich people's lives.

<https://www.artscouncil.org.uk/>

THE NATIONAL LOTTERY

The National Lottery is funding film production, distribution, education, audience development and market intelligence and research.

<https://www.lotterygoodcauses.org.uk/funding/distributors/bfi>

SCREENSKILLS

A platform investing in the future of the animation, film, TV, VFX and games industries in the United Kingdom.

<https://www.screenskills.com/>

<https://www.screenskills.com/job-profiles/>

<https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/animation/>

Equipos de trabajo internacionales en los procesos de producción de películas de animación.

Teamwork is one of the most important things in the animation and media industry. The shows and movies we watch on a regular basis cannot be done by one person. One person may be able to be the director, scriptwriter and actor at the same time but he still needs a huge amount of people to help him finish a movie. A team brings more thoughts and more creativity to make the video better. A person who's good at writing down ideas for the video may not be good at filming it, that's why sometimes teamwork is crucial in making something.

By collaborating with people, you get to learn more knowledge from others, each person in the team may get to do less work and the finished work can be so much better than individual work. Overall, collaboration is healthy for us.

Nowadays animation industry teams are built with professionals from many different nationalities, but the professional language they use is English. These professionals communicate and interact daily using the English language in written and oral situations to solve and create solutions for the professional challenges they face in the industry.

Some Spanish studios are developing international teams:

<https://thespastudios.com/en/index>

<http://www.apolofilms.es/>

<http://usert38.com/>

<https://4catspictures.com/en/>

Industria audiovisual

The professional **audiovisual** industry is a multibillion-dollar industry, comprising the **manufacturers, dealers, systems integrators, consultants, programmers, presentations professionals and technology managers** of audiovisual **products and services**.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Audiovisual>

https://en.wikipedia.org/wiki/Creative_industries

<https://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

The **audiovisual, creative and multimedia** industry comprises the following professional **sectors**:

- o Communication and telecommunication
- o Audiovisual sector
- o Technology
- o Media
- o Entertainment
- o Creative industry
- o TV
- o Broadcast
- o Radio
- o Music
- o Performing arts
- o Events and shows
- o Theatre
- o Film
- o Video
- o Animation
- o Vfx
- o Video games
- o Photography
- o Internet
- o Webs
- o Social media & Community managers
- o Mobiles
- o Advertising

The audiovisual industry works with **technology, systems, devices, all types of professional equipment**, providing products and services for the main **aim of helping people communicate more effectively**.

The **proliferation of audiovisual communications** technologies, including sound, video, lighting, display and projection systems, is evident **in every sector of society**: in business, education, government, the military, healthcare, retail environments, worship, sports and entertainment, hospitality, restaurants, and museums.

The **application of audiovisual systems** is found in collaborative conferencing (which includes video-conferencing, audio-conferencing, web-conferencing and data-conferencing);

presentation rooms, auditoria, and lecture halls; command and control centers and more.

Concerts and corporate events are among the most obvious venues where audiovisual equipment is used in a staged environment. Providers of this type of service are known as rental and staging companies.

The audiovisual industry works with **technology, systems, devices, all types of professional equipment**, providing products and services for the main **aim of helping people communicate more effectively**.

What is AV?

<https://www.youtube.com/watch?v=cdXl6MLrmTA>

So... What is an AV system? Communication. When you have a message to communicate to a large group of people, and face to face or written communication won't do it, AV technology is used to get it across. If you are making a presentation in a large auditorium, a sound system can help amplify your voice and people can see your gestures and expressions via live video feed. AV Tech helps you simulate a face-to-face interaction with thousands of people at once.

<https://www.avixa.org/what-is-av>

THINK ABOUT YOUR PLACE, YOUR ROLE IN THIS AUDIOVISUAL INDUSTRY!! HELP THE INDUSTRY MAKING COMMUNICATION BETTER, MORE EXCITING AND MORE ACCESSIBLE!!

LET'S HAVE A PROFESSIONAL LOOK AT THESE AUDIOVISUAL PRODUCTS:

- New words, phrases and concepts to learn.
- Let's analyze the content and message: key words, key concepts, pros, cons, advantages, disadvantages, etc.
- Let's reflect on the product and how appropriate it is.
- Let's make a proposal of an audiovisual product.

<https://www.youtube.com/watch?v=FMm-K7BYHDs>

<https://m.youtube.com/watch?v=W08-ktWdyqA>

UNIT / ACTIVITY	
Name	The Audiovisual industry: description of sectors.
Description	A vision of the audiovisual industry through the revision of concepts, sectors and professional areas.

- o Communication and telecommunication
- o Audiovisual sector
- o Technology
- o Creative industry
- o Animation
- o Vfx
- o Video games
- o Virtual Reality
- o Augmented Reality
- o Media
- o Entertainment
- o TV
- o Broadcast
- o Radio
- o Music
- o Performing arts
- o Events and shows
- o Theatre
- o Film
- o Video
- o Photography
- o Internet
- o Webs
- o Social media & Community managers
- o Mobiles
- o Advertising

Communication and Telecommunication

Communication (from Latin *commūnicāre*, meaning "to share") is the purposeful activity of **information exchange** between two or more participants in order to convey or receive the intended meanings **through a shared system of signs and semiotic rules**. The basic steps of communication are the forming of communicative **intent**, message composition, message encoding, transmission of signal, reception of signal,

message decoding and finally **interpretation of the message** by the recipient.

Communication in general takes place inside and **between three main subject categories**: human beings, living organisms in general and communication-enabled devices (for example sensor networks and control systems). Communication in the category of living organisms (studied in the field of biosemiotics) usually occurs through visual, auditory, or biochemical means. Human communication is unique for its extensive use of language.

Media and communications is a collection of companies involved in telecommunications equipment and services, television and radio broadcasting, motion picture/video production, and publishing. The media and communications industry makes the world a smaller place by **entertaining, informing, and connecting people around the world**.

The communications industry is broadly defined as the business of conveying information. Although communication by means of symbols and gestures dates to the beginning of human history, the term generally refers to mass communications. It covers television and radio broadcasting, telegraphs, publishing, advertising, telecommunications, motion pictures, home videos, public relations, computer databases and other information industries.

Telecommunication occurs when the exchange of information between two or more entities (communication) includes **the use of technology**. Communication technology uses **channels to transmit information** (as **electrical signals**), either over a physical medium (such as **signal cables**), or in the form of **electromagnetic waves**. The word is often used in its plural form, **telecommunications**, because it involves many different technologies.

Early means of communicating over a distance included visual signals, such as beacons, smoke signals, semaphore telegraphs, signal flags, and optical heliographs. Other examples of pre-modern long-distance communication included audio messages such as coded drumbeats, lung-blown horns, and loud whistles. Modern technologies for long-distance communication usually involve electrical and electromagnetic technologies, such as telegraph, telephone, and teleprinter, networks, radio, microwave transmission, fiber optics, and communications satellites.

Audiovisual sector

Audiovisual (AV) means possessing both a sound and a visual component, such as slide-tape presentations, films, television programs, church services and live theater productions.

Business presentations are also often audiovisual. In a typical presentation, the presenter provides the audio by speaking, and supplements it with a series of images projected onto a screen, either from a slide projector, or from a computer connected to a projector using presentation software.

Audiovisual service providers frequently offer web streaming, video conferencing and live broadcast services.

Computer-based audiovisual equipment is often used in education, with many schools and universities installing projection equipment and using interactive whiteboard technology.

Another audiovisual expression is the visual presentation of sound (visual music), and there are many more.

Technology

Technology ("science of craft", from Greek τέχνη, *techne*, "art, skill, cunning of hand"; and -λογία, *-logia*) is the collection of techniques, skills, methods and processes used in the production of goods or services or in the accomplishment of objectives, such as scientific investigation. Technology can be the knowledge of techniques, processes, etc. or it can be embedded in machines, computers, devices and factories, which can be operated by individuals without detailed knowledge of the workings of such things.

The human species' use of technology began with the conversion of natural resources into simple tools. The prehistoric discovery of how to control fire and the later Neolithic Revolution increased the available sources of food and the invention of the wheel helped humans to travel in and control their environment. Developments in historic times, including the printing press, the telephone, and the Internet, have lessened physical barriers to communication and allowed humans to interact freely on a global scale. The steady progress of military technology has brought weapons of ever-increasing destructive power, from clubs to nuclear weapons.

Technology has many effects. It has helped develop more advanced economies (including today's global economy) and has allowed the rise of a leisure class. Many technological processes produce unwanted

by-products, known as pollution, and deplete natural resources, to the detriment of Earth's environment. Various implementations of technology influence the values of a society and new technology often raises new ethical questions. Examples include the rise of **the notion of efficiency in terms of human productivity**, a term originally applied only to **machines**, and **the challenge of traditional norms**.

Philosophical debates have arisen over the use of technology, with disagreements over whether technology improves the human condition or worsens it. Neo-Luddism, anarcho-primitivism, and similar reactionary movements criticize the pervasiveness of technology in the modern world, opening that it harms the environment and alienates people; proponents of ideologies such as transhumanism and techno-progressivism view continued technological progress as beneficial to society and the human condition.

Until recently, it was believed that the development of technology was restricted only to human beings, but 21st century scientific studies indicate that other primates and certain dolphin communities have developed simple tools and passed their knowledge to other generations.

Creative Industry

The **creative industry refers** to a range of economic activities which are concerned with the **generation or exploitation of knowledge and information**. They may variously also be referred to as the cultural industries (especially in Europe) or the creative economy, and most recently they have been denominated as the Orange Economy in Latin America and the Caribbean).

Creative economy **comprises advertising, architecture, art, crafts, design, fashion, film, music, performing arts, publishing, software, toys and games, TV and radio and video games**.

Some scholars consider that the education industry, including public and private services, is forming a part of the creative industry.

The creative industries have been seen to become increasingly important to economic well-being, proponents suggesting that "human creativity is the ultimate economic resource," and that "the industries of the twenty-first century will depend increasingly on the generation of knowledge through creativity and innovation".

Animation

Animation is the process of making the illusion of motion and change by means of the rapid display of a sequence of static images that minimally differ from each other. The illusion—as in motion pictures in general—is thought to rely on the phi phenomenon. Animators are artists who specialize in the creation of animation.

Animation can be recorded with either analogue media, such as a flip book, motion picture film, video tape, or on digital media, including formats such as animated GIF, Flash animation or digital video. To display animation, a digital camera, computer, or projector are used along with new technologies that are produced.

Animation creation methods include the traditional animation creation method and those involving stop motion animation of two and three-dimensional objects, such as paper cutouts, puppets and clay figures. Images are displayed in a rapid succession, usually 24, 25, 30, or 60 frames per second.

Vfx

In filmmaking, **visual effects** (abbreviated **VFX**) are the processes by which imagery is created and/or manipulated outside the context of a live action shot. Visual effects involve the integration of live-action footage and generated imagery to create environments which look realistic, but would be dangerous, expensive, impractical, or simply impossible to capture on film. Visual effects using computer generated imagery have recently become accessible to the independent filmmaker with the introduction of affordable and easy-to-use animation and compositing software.

Video games

The **video game industry** (sometimes referred to as the interactive entertainment industry) is the economic sector involved with the development, marketing and sales of video games. It encompasses dozens of job disciplines and employs thousands of people worldwide

Considered by some as a curiosity in the mid-1970s, the computer and video game industries have grown from focused markets to mainstream.

Modern personal computers owe many advancements and innovations to the game industry: sound cards, graphics cards and 3D graphic

accelerators, faster CPUs, and dedicated co-processors like PhysX are a few of the more notable improvements.

Sound cards were developed for addition of digital-quality sound to games and only later improved for music and audiophiles. Early on, graphics cards were developed for more colors. Later, graphics cards were developed for graphical user interfaces (GUIs) and games; GUIs drove the need for high resolution, and games began using 3D acceleration. They also are one of the only pieces of hardware to allow multiple hookups (such as with SLI or CrossFire graphics cards). CD- and DVD-ROMs were developed for mass distribution of media in general; however the ability to store more information on cheap easily distributable media was instrumental in driving their ever higher speeds.

Virtual Reality

Virtual reality (VR) is a computer technology that uses Virtual reality headsets, sometimes in combination with physical spaces or multi-projected environments, to generate realistic images, sounds and other sensations that simulate a user's physical presence in a virtual or imaginary environment. A person using virtual reality equipment is able to "look around" the artificial world, and with high quality VR move about in it and interact with virtual features or items. The effect is commonly created by VR headsets consisting of head-mounted goggles with a screen in front of the eyes, but can also through specially designed spaces with multiple large screens.

Augmented Reality

Augmented Reality (AR) is an interactive experience of a real-world environment whereby the objects that reside in the real-world are "augmented" by computer-generated perceptual information, sometimes across multiple sensory modalities, including visual, auditory, haptic, somatosensory and olfactory.

The overlaid sensory information can be constructive (i.e. additive to the natural environment) or destructive (i.e. masking of the natural environment) and is seamlessly interwoven with the physical world such that it is perceived as an immersive aspect of the real environment.

In this way, augmented reality alters one's ongoing perception of a real world environment, whereas virtual reality completely replaces the user's real world environment with a simulated one.

Augmented reality is related to two largely synonymous terms: mixed reality and computer-mediated reality.

The primary value of augmented reality is that it brings components of the digital world into a person's perception of the real world, and does so not as a simple display of data, but through the integration of immersive sensations that are perceived as natural parts of an environment.

The first functional AR systems that provided immersive mixed reality experiences for users were invented in the early 1990s, starting with the Virtual Fixtures system developed at the U.S. Air Force's Armstrong Laboratory in 1992.

Other industries are also getting interested about AR's possibilities for example in knowledge sharing, educating, managing the information flood and organizing distant meetings.

Augmented reality is also transforming the world of education, where content may be accessed by scanning or viewing an image with a mobile device.

Another example is an AR helmet for construction workers which displays information about the construction sites.

Augmented reality is used to enhance natural environments or situations and offer perceptually enriched experiences. With the help of advanced AR technologies (e.g. adding computer vision and object recognition) the information about the surrounding real world of the user becomes interactive and digitally manipulable.

Information about the environment and its objects is overlaid on the real world. This information can be virtual or real, e.g. seeing other real sensed or measured information such as electromagnetic radio waves overlaid in exact alignment with where they actually are in space.

Media

The **mass media** is a diversified collection of media technologies that reach a large audience via mass communication. The technologies through which this communication takes place includes a variety of outlets.

Broadcast media transmit information electronically, via such media as film, radio, recorded music, or television. Digital media comprises both Internet and mobile mass communication. Internet media comprise such services as email, social media sites, websites, and Internet-based

radio and television. Many other mass media outlets have an additional presence on the web, by such means as linking to or running TV ads online, or distributing QR Codes in outdoor or print media to direct mobile users to a website.

In this way, they can use the easy accessibility and outreach capabilities the Internet affords, as thereby easily broadcast information throughout many different regions of the world simultaneously and cost-efficiently.

Outdoor media transmit information via such media as AR (augmented reality) advertising; billboards; blimps; flying billboards (signs in tow of airplanes); placards or kiosks placed inside and outside of buses, commercial buildings, shops, sports stadiums, subway cars, or trains; signs; or skywriting.

Print media transmit information via physical objects, such as books, comics, magazines, newspapers, or pamphlets. **Event organizing and public** speaking can also be considered forms of mass media.

The organizations that control these technologies, such as movie studios, publishing companies, and radio and television stations, are also known as the mass media.

Entertainment

Entertainment is any activity which **provides a diversion or permits people to amuse themselves in their leisure time**, and may also provide fun, enjoyment and laughter. People may create their own entertainment, such as when they spontaneously invent a game; participate actively in an activity they find entertaining, such as when they play sport as a hobby; or consume an entertainment product passively, such as when they attend a performance.

The entertainment industry (informally known as show business or show biz) is part of the tertiary sector of the economy and includes a large number of sub-industries devoted to entertainment. However, the term is often used in the mass media to describe the mass media companies that control the distribution and manufacture of mass media entertainment. In the popular parlance, the term *show biz* in particular connotes the commercially popular **performing arts, especially musical theatre, vaudeville, comedy, film, and music**. It applies to every aspect of entertainment including **cinema, television, radio, theater and music**.

TV

A **television**, commonly referred to as TV, telly or the tube, is a telecommunication medium used for transmitting sound with moving images in monochrome (black-and-white), or in color, and in two or three dimensions. It can refer to a television set, a television program, or the medium of television transmission. Television is a mass medium, for entertainment, education, news and advertising.

Television became available in crude experimental forms in the late 1920s. After World War II, an improved form became popular in the United States and Britain, and television sets became commonplace in homes, businesses, and institutions. During the 1950s, television was the primary medium for influencing public opinion. In the mid-1960s, color broadcasting was introduced in the US and most other developed countries. The availability of storage media such as VHS tape (1976), DVDs (1997), and high-definition Blu-ray Discs (2006) enabled viewers to watch recorded material such as movies. At the end of the first decade of the 2000s, digital television transmissions greatly increased in popularity. Another development was the move from standard-definition television (SDTV) (576i, with 576 interlaced lines of resolution and 480i) to high-definition television (HDTV), which provides a resolution that is substantially higher. HDTV may be transmitted in various formats: 1080p, 1080i and 720p. Since 2010, with the invention of smart television, Internet television has increased the availability of television programs and movies via the Internet through services such as Netflix, iPlayer, Hulu, Roku and Chromecast.

In 2013, 79% of the world's households owned a television set. The replacement of early bulky, high-voltage cathode ray tube (CRT) screen displays with compact, energy-efficient, flat-panel alternative technologies such as plasma displays, LCDs (both fluorescent-backlit and LED), and OLED displays was a hardware revolution that began with computer monitors in the late 1990s. Most TV sets sold in the 2000s were flat-panel, mainly LEDs. Major manufacturers announced the discontinuation of CRT, DLP, plasma, and even fluorescent-backlit LCDs by the mid-2010s. LEDs are expected to be replaced gradually by OLEDs in the near future. Also, major manufacturers have announced that they will increasingly produce smart TV sets in the mid-2010s. Smart TVs with integrated Internet and Web 2.0 functions became the dominant form of television by the late 2010s.

Television signals were initially distributed only as terrestrial television using high-powered radio-frequency transmitters to broadcast the signal to individual television receivers. Alternatively

television signals are distributed by co-axial cable or optical fibre, satellite systems and via the Internet. Until the early 2000s, these were transmitted as analog signals but countries started switching to digital, this transition is expected to be completed worldwide by late 2010s. A standard television set is composed of multiple internal electronic circuits, including a tuner for receiving and decoding broadcast signals. A visual display device which lacks a tuner is correctly called a video monitor rather than a television.

Broadcast

Broadcasting is the distribution of audio and/or video content to a dispersed audience via any electronic mass communications medium, but typically one using the electromagnetic spectrum (radio waves), in a one-to-many model. Broadcasting began with AM radio broadcasting which came into popular use starting with the invention of the crystal detector in 1906. Before this, all forms of electronic communication, radio, telephone, and telegraph, were "one-to-one", with the message intended for a single recipient. The term "broadcasting", borrowed from the agricultural method of sowing seeds in a field by casting them broadly about, was coined by either KDKA manager Frank Conrad or RCA historian George Clark around 1920 to distinguish this new activity of "one-to-many" communication; a single radio station transmitting to multiple listeners.

Over the air Broadcasting is usually associated with radio and television, though in practice radio and television transmissions take place using both wires and radio waves. The receiving parties may include the general public or a relatively small subset; the point is that anyone with the appropriate receiving technology can receive the signal. The field of broadcasting includes a wide range of practices, from relatively private exchanges such as public radio, community radio and commercial radio, public television, and commercial television.

U.S. Code of Federal Regulations, title 47, part 97 defines "broadcasting" as "transmissions intended for reception by the general public, either direct or relayed". Private or two-way telecommunications transmissions do not qualify under this definition. For example, amateur ("ham") and citizens band (CB) radio operators are not allowed to broadcast. As defined, "transmitting" and "broadcasting" are not the same.

Transmission of radio and television programs from a radio or television station to home receivers over the spectrum is referred to as OTA (over the

air) or terrestrial broadcasting and in most countries requires a **broadcasting license**. Transmissions using a combination of satellite and wired transmission, like cable television (which also retransmits OTA stations with their consent), are also considered broadcasts, and do not require a license. Transmissions of television and radio via streaming digital technology have increasingly been referred to as broadcasting as well, though strictly speaking this is incorrect.

Radio

Radio is the radiation (wireless transmission) of electromagnetic energy through space. The biggest use of radio waves is to carry information, such as sound, by systematically changing (modulating) some property of the radiated waves, such as their amplitude, frequency, phase, or pulse width. When radio waves strike an electrical conductor, the oscillating fields induce an alternating current in the conductor. The information in the waves can be extracted and transformed back into its original form.

Radio systems need a **transmitter** to modulate (change) some property of the energy produced to impress a signal on it, for example using amplitude modulation or angle modulation (which can be frequency modulation or phase modulation). Radio systems also need **an antenna to convert electric currents into radio waves**, and vice versa. An antenna can be used for both transmitting and receiving. The electrical resonance of tuned circuits in radios allow individual stations to be selected. The electromagnetic wave is intercepted by a tuned receiving antenna. A radio receiver receives its input from an antenna and converts it into a form usable for the consumer, such as sound, pictures, digital data, measurement values, navigational positions, etc. Radio frequencies occupy the range from a 3 kHz to 300 GHz, although commercially important uses of radio use only a small part of this spectrum.

A radio communication system sends signals by radio. The radio equipment involved in communication systems includes a transmitter and a receiver, each having an antenna and appropriate terminal equipment such as a microphone at the transmitter and a loudspeaker at the receiver in the case of a voice-communication system.

Radio broadcasting is a one-way wireless transmission over radio waves intended to reach a wide audience. Stations can be linked in radio networks to broadcast a common radio format, either in broadcast syndication or simulcast or both. Audio broadcasting also can be done via cable radio, local wire television networks, satellite radio, and internet

radio via streaming media on the Internet. The **signal types** can be **either analog audio or digital audio**. In 2009, there were 3,494 radio broadcasting stations in the United States

Music

The music industry consists of the **companies and individuals that make money by creating and selling music**. Among the many individuals and organizations that operate within the industry are: the musicians who compose and perform the music; the companies and professionals who create and sell recorded music (e.g., music publishers, producers, recording studios, engineers, record labels, retail and online music stores, performance rights organizations); those that present live music performances (booking agents, promoters, music venues, road crew); professionals who assist musicians with their music careers (talent managers, artist and repertoire managers, business managers, entertainment lawyers); those who broadcast music (satellite, internet and broadcast radio); journalists; educators; musical instrument manufacturers; as well as many others.

The current music industry emerged around the middle of the 20th century, when records had supplanted sheet music as the largest player in the music business: in the commercial world, people began referring to "the recording industry" as a loose synonym for "the music industry". In the modern era, a majority of the music market is controlled by three major corporate labels: the French-owned Universal Music Group, the Japanese-owned Sony Music Entertainment, and the US-owned Warner Music Group. Labels outside of these three major labels are referred to as independent labels. The largest portion of the live music market is controlled by Live

Nation, the largest promoter and music Venue owner. Live Nation is a former subsidiary of HeartMedia Inc, which is the largest owner of radio stations in the United States. Creative Artists Agency is a large talent management and booking company.

The music industry has been undergoing drastic changes since the advent of **widespread digital distribution of music**. A conspicuous indicator of this is total music sales: since 2000, **sales of recorded music** have dropped off substantially while live music has increased in importance. The largest music retailer in the world is now digital: Apple Inc.'s iTunes Store. The two largest companies in the industry are Universal Music Group (recording) and Sony/ATV Music Publishing (publisher). Universal Music Group, Sony

BMG, EMI Group (now a part of Universal Music Group (recording) and Sony/ATV Music Publishing (publisher) and Warner Music Group were collectively known as the "Big Four" majors. Labels outside of the Big Four were referred to as **independent labels**.

Performing arts

Performing arts are **art forms in which artists use their voices and/or the movements of their bodies, often in relation to other objects, to convey artistic expression**—as opposed to, for example, purely visual arts, in which artists use paint/canvas or various materials to create physical or static art objects. Performing arts include a variety of disciplines but all are intended to be performed in front of a live audience.

Events and shows

Event is the **creation and development of large scale encounters such as festivals, conferences, ceremonies, formal parties, concerts, or conventions**. The management of this type of events and shows involves studying the brand, identifying the target audience, devising the event concept, planning the logistics and coordinating the technical aspects before actually launching the event.

The process of planning and co-ordinating the event is usually referred to as event planning and can include budgeting, scheduling, site selection, acquiring necessary permits, coordinating transportation and parking, arranging for speakers or entertainers, arranging decor, event security, catering and emergency plans.

The events industry now includes events of all sizes from the Olympics down to business breakfast meetings. Many industries, charitable organizations, and interest groups hold events in order to market themselves, build business relationships, raise money or celebrate achievements.

Theatre

Theatre or theater is a **collaborative form of fine art that uses live performers to present the experience of a real or imagined event before a live audience in a specific place, often a stage**. The performers may communicate this experience to the audience through **combinations of gesture, speech, song, music, and dance**. Elements of art and stagecraft are used to enhance the physicality, presence and

immediacy of the experience. The specific place of the performance is also named by the word "theatre" as derived from the Ancient Greek θέατρον (théatron, "a place for viewing"), itself from θεάομαι (theáomai, "to see", "to watch", "to observe").

Modern Western theatre comes, in large measure, from ancient Greek drama, from which it borrows technical terminology, classification into genres, and many of its themes, stock characters, and plot elements. Theatre artist Patrice Pavis defines theatricality, theatrical language, stage writing, and the specificity of theatre as synonymous expressions that differentiate theatre from the other performing arts, literature, and the arts in general.

Theatre today, broadly defined, includes **performances of plays and musicals**. There are connections between theatre and the art forms of **ballet, opera** (which uses staged, costumed performances with singing and orchestral accompaniment) and various other forms.

Film

A film, also called a movie, motion picture or photoplay, is a series of still images which, when shown on a screen, creates the illusion of moving images due to the phi phenomenon. This optical illusion causes the audience to perceive continuous motion between separate objects viewed rapidly in succession. A film is created by photographing actual scenes with a motion picture camera; by photographing drawings or miniature models using traditional animation techniques; by means of CGI and computer animation; or by a combination of some or all of these techniques and other visual effects. The word "cinema" is often used to refer to **the industry of films and filmmaking or to the art of filmmaking** itself. The contemporary definition of cinema is **the art of simulating experiences to communicate ideas, stories, perceptions, feelings, beauty or atmosphere by the means of recorded or programmed moving images along with other sensory stimulations**.

The process of filmmaking is both an **art and an industry**. Films were originally recorded onto plastic film which was shown through a movie projector onto a large screen (in other words, a photochemistry process). The adoption of CGI-based special effects led to the use of digital intermediates. Most contemporary films are now fully digital through the entire process of production, distribution, and exhibition from start to finish. Films recorded in a photochemical form traditionally included an analogous optical soundtrack, which is a graphic recording of the spoken

words, music and other sounds that accompany the images. It runs along a portion of the film exclusively reserved for it and is not projected.

Films are cultural artifacts created by specific cultures. They reflect those cultures, and, in turn, affect them. Film is considered to be an important art form, a source of popular entertainment, and a powerful medium for educating—or indoctrinating—citizens. The visual basis of film gives it a universal power of communication. Some films have become popular worldwide attractions by using dubbing or subtitles to translate the dialog into the language of the viewer. Some have criticized the film industry's glorification of violence and its sexist treatment of women.

The individual images that make up a film are called frames. During projection of traditional films, a rotating shutter causes intervals of darkness as each frame in turn is moved into position to be projected, but the viewer does not notice the interruptions because of an effect known as persistence of vision, whereby the eye retains a visual image for a fraction of a second after the source has been removed. The perception of motion is due to a psychological effect called phi phenomenon.

The name "film" originates from the fact that photographic film (also called film stock) has historically been the medium for recording and displaying motion pictures. Many other terms exist for an individual motion picture, including *picture*, *picture show*, *moving picture*, *photoplay* and *flick*. The most common term in the United States is *movie*, while in Europe *film* is preferred. Terms for the field in general include *the big screen*, *the silver screen*, *the movies* and *cinema*; the latter is commonly used in scholarly texts and critical essays, especially by European writers. In early years, the word *sheet* was sometimes used instead of *screen*.

Video

An industrial video is a video that targets “industry” as its primary audience. An industrial video is a type of sponsored film (such as an educational film) which prioritizes pragmatism over artistic value. While the primary purpose of an educational film is to inform an audience, the purpose of an industrial video can vary depending on the client.

An industrial video may be used for:

- Marketing, communicating to potential clients the value of services or products.

- Customers, such as a video that explains how to use a product
- Fundraising, such as for informing potential investors about the merits of a company, or generating capital for a charitable cause.
- Corporations, such as a video that shares a CEO's vision with his employees, or a video that warns employees against improper ethical behavior.

Industrial videos have become more prevalent in the market than industrial films because of the **lower cost of producing video content**.

Like all filmmaking, industrial videos go through the **stages of development, pre-production, production, post-production and distribution**. During the development stage, a sponsor chooses a video production company that they believe can best meet their needs. Producers of industrial videos can hire technical writers. These technical writers attempt to translate difficult technical information from "subject matter experts" into a script that is more understandable to a general audience. Alternatively, other industrial video production companies target a specialized niche where the producer, director or writer already have expertise. Once a production company is contracted, the project enters pre-production, when the script is written, talent is hired, and materials are obtained. These individual elements are used during production, when a video camera records the talent and audio is captured by a microphone. During post-production, the footage from the production phase is assembled into a coherent whole. Finally, the final product is distributed and exhibited. If the project was a training video, the video may be included with the product, so the buyer can learn to use it most effectively. If the project was a marketing video, it may be directly mailed to potential clients to encourage them to buy the product. Or if the product was designed for exhibition, it may be shown at a trade fair. The use of industrial videos for corporate use has been increasing, suggesting that industrial videos will continue to be produced in the future.

Photography

Photography is the **science, art and practice of creating durable images by recording light or other electromagnetic radiation**, either electronically by means of an image sensor, or chemically by means of a light-sensitive material such as photographic film. Typically, **a lens** is used to focus the light reflected or emitted from objects into a real image on the light-sensitive surface inside a camera during a timed exposure. With an **electronic image sensor**, this produces an electrical charge at each pixel,

which is electronically processed and stored in a digital image file for subsequent display or processing.

The result with photographic emulsion is an invisible latent image, which is later chemically "developed" a visible image, either negative or positive depending on the purpose of the photographic material and the method of processing. A negative image on film is traditionally used to photographically create a positive image on a paper base, known as a print, either by using an enlarger or by contact printing.

Photography is employed in many fields of science, manufacturing (e.g., photolithography) and business, as well as its more direct uses for art, film and video production, recreational purposes, hobby, and mass communication.

Internet

The Internet is the **global system of interconnected computer networks that use the Internet protocol suite (TCP/IP) to link billions of devices worldwide**. It is a *network of networks* that consists of millions of private, public, academic, business, and government **networks of local to global scope, linked by a broad array of electronic, wireless, and optical networking technologies**. The Internet carries an extensive range of information resources and services, such as the interlinked hypertext documents and applications of the World Wide Web (WWW), electronic mail, telephony, and peer-to-peer networks for file sharing.

Although the Internet protocol suite has been widely used by academia and the military industrial complex since the early 1980s, events of the late 1980s and 1990s such as more powerful and affordable computers, the advent of fiber optics, the popularization of HTTP and the Web browser, and a push towards opening the technology to commerce eventually incorporated its services and technologies into virtually every aspect of contemporary life.

The impact of the Internet has been so immense that it has been referred to as the "8th continent".

The origins of the Internet date back to research and development commissioned by the United States government, the Government of the UK and France in the 1960s to build robust, fault-tolerant communication via computer networks. This work, led to the primary precursor networks, the ARPANET, in the United States, the Mark 1 NPL network in the United Kingdom and CYCLADES in France. The interconnection of regional academic networks in the 1980s marks the beginning of the transition to

the modern Internet. From the late 1980s onward, the network experienced sustained exponential growth as generations of institutional, personal, and mobile computers were connected to it.

Internet use grew rapidly in the West from the mid-1990s and from the late 1990s in the developing world. In the 20 years since 1995, Internet use has grown 100-times, measured for the period of one year, to over one third of the world population.

Most traditional communications media, including telephony and television, are being reshaped or redefined by the Internet, giving birth to new services such as Internet telephony and Internet television. Newspaper, book, and other print publishing are adapting to **website technology**, or are reshaped into blogging and web feeds. The entertainment industry was initially the fastest growing segment on the Internet. The Internet has enabled and accelerated new forms of personal interactions through instant messaging, Internet forums, and social networking. Online shopping has grown exponentially both for major retailers and small artisans and traders. Business-to-business and financial services on the Internet affect supply chains across entire industries.

The Internet has no centralized governance in either technological implementation or policies for access and usage; each constituent network sets its own policies. Only the overarching definitions of the two principal name spaces in the Internet, the Internet Protocol address space and the Domain Name System (DNS), are directed by a maintainer organization, the Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN). The technical underpinning and standardization of the core protocols is an activity of the Internet Engineering Task Force (IETF), a non-profit organization of loosely affiliated international participants that anyone may associate with by contributing technical expertise.

Webs

A **website**, also written as web site, or simply site, is **a set of related web pages typically served from a single web domain**. A website is hosted on at least **one web server**, accessible via a network such as the Internet or a private local area network through an Internet address known as a uniform resource locator (URL). All publicly accessible websites collectively constitute the **World Wide Web**.

Web pages, which are the building blocks of websites, are documents, typically written in plain text interspersed with formatting instructions of **Hypertext Markup Language** (HTML, XHTML). They may incorporate

elements from other websites with suitable markup anchors. Web pages are accessed and transported with the **Hypertext Transfer Protocol** (HTTP), which may optionally employ encryption (HTTP Secure, HTTPS) to provide security and privacy for the user of the webpage content. The user's application, often a web browser, renders the page content according to its HTML markup instructions onto a display terminal.

The pages of a website can usually be accessed from a simple **Uniform Resource Locator (URL)** called the web address. The URLs of the pages organize them into a hierarchy, although hyper linking between them conveys the reader's perceived site structure and guides the reader's navigation of the site which generally includes a home page with most of the links to the site's web content, and a supplementary about, contact and link page.

Some websites require a **subscription to access** some or all of their content. Examples of subscription websites include many business sites, parts of news websites, academic journal websites, gaming websites, file-sharing websites, message boards, web-based email, social networking websites, websites providing real-time stock market data, and websites providing various other services (e.g., websites offering storing and/or sharing of images, files and so forth).

Social media & Community managers

Social media are computer-mediated tools that allow people to create, share, or exchange information, career interests, ideas, and pictures/videos in virtual communities and networks. *Social media* is defined as "**a group of Internet-based applications that build on the ideological and technological foundations of Web 2.0, and that allow the creation and exchange of user-generated content.**" Furthermore, social media depend on mobile and web-based technologies to create highly interactive platforms through which individuals and communities share, co-create, discuss, and modify user-generated content. They introduce substantial and pervasive changes to communication between businesses, organizations, communities, and individuals. These changes are the focus of the emerging field of techno self studies. Social media differ from traditional or industrial media in many ways, including quality, reach, frequency, usability, immediacy, and permanence. Social media operate in a dialogic transmission system (many sources to many receivers). This is in contrast to traditional media that operates under a monologic transmission model (one source to many receivers).

«Social media has been broadly defined to refer to “the many relatively inexpensive and widely accessible electronic tools that enable anyone to publish and access information, collaborate on a common effort, or build relationships.”»

There are many effects that stem from Internet usage. According to Nielsen, Internet users continue to spend more time with social media sites than any other type of site. At the same time, the total time spent on social media in the U.S. across PC and mobile devices increased by 99 percent to 121 billion minutes in July 2012 compared to 66 billion minutes in July 2011. For content contributors, the benefits of participating in social media have gone beyond simply social sharing to building reputation and bringing in career opportunities and monetary income, as discussed in Tang, Gu, and Whinston (2012).

Mobiles

A **mobile** phone is a telephone that can make and receive calls over a radio frequency carrier while the user is moving within a telephone service area. The radio frequency link establishes a connection to the switching systems of a mobile phone operator, which provides access to the public switched telephone network (PSTN). Modern mobile telephone services use a cellular network architecture, so mobile telephones are often called *cellular telephones* or *cell phones*. In addition to telephony, modern mobile phones support a variety of other services, such as text messaging, MMS, email, Internet access, short-range wireless communications (infrared, Bluetooth), business applications, gaming, and photography. Mobile phones which offer these and more general computing capabilities are referred to as **smartphones**.

A **smartphone** is a mobile phone with an advanced mobile operating system which combines features of a personal computer operating system with other features useful for mobile or handheld use. They typically combine the features of a cell phone with those of other popular mobile devices, such as personal digital assistant (PDA), media player and GPS navigation unit. Most smartphones can access the Internet, have a touch screen user interface, with either a Gorilla Glass, sapphire, or similar screen, can run third-party apps, music players and are camera phones. Most smartphones produced from 2012 onwards also have high-speed mobile broadband 4G LTE internet, motion sensors, and mobile payment.

Advertising

Advertising (or **advertizing**) is a form of **marketing communication** used to **promote or sell** something, usually a business's **product or service**.

In Latin, *ad vertere* means "to turn toward". The purpose of advertising may also be to reassure employees or shareholders that a company is viable or successful. Advertising messages are usually paid for by **sponsors** and viewed via various **old media**; including mass media such as **newspaper, magazines, television advertisement, radio advertisement, outdoor advertising or direct mail**; or **new media** such as blogs, websites or text messages.

Commercial ads seek to generate increased consumption of their **products or services** through "branding," which associates a product name or image with certain qualities in the minds of consumers. **Non-commercial** advertisers who spend money to advertise items other than a consumer product or service include political parties, interest groups, religious organizations and governmental agencies. Non-profit organizations may use free modes of **persuasion**, such as a **public service announcement** (PSA).

Modern advertising was created with the techniques introduced with tobacco **advertising** in the 1920s, most significantly with the campaigns of **Edward Bernays**, considered the founder of modern, "**Madison Avenue**" advertising.

In 2015, the world will spend about US\$529 billion on advertising. Internationally, the largest ("big four") advertising conglomerates are **Interpublic, Omnicom, Publicis, and WPP**.

ACTIVITY	
Name	2. Producción audiovisual y productos
Description	AUDIOVISUAL PRODUCTS 6 PHASES

AUDIOVISUAL PRODUCTS. STORIES TO BE TOLD

The MOST important moments for a PROFESSIONAL and TECHNICIAN



FROM: The Power Filmmaking Kit by Jason J. Tomaric

An adaptation for Audiovisual students

*I remember the moment as if it happened yesterday.
It was a day when I had a dream and...*

With the right resources, information, and guidance, it is possible to make your professional dream come true.

You just have to know where to start.

Be creative, persistent, and ambitious.

Think big and live your dream.

AUDIOVISUAL PRODUCTS

6 PHASES

There are six phases to any film and audiovisual product.

From conception through projected finished product, they are: **development, pre-production, production, post production, distribution and exhibition.**

Finally, you have to assess the results and start thinking of the following project.

1. DEVELOPMENT
2. PRE-PRODUCTION
3. PRODUCTION
4. POST-PRODUCTION
5. MARKETING & DISTRIBUTION
- EXHIBITION

DEVELOPMENT	PRE-PRODUCTION	PRODUCTION: THE CREW
<ul style="list-style-type: none"> ■ Having an idea ■ Development ■ Script Writing 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Producing ■ Scheduling and Budgeting ■ Casting the Roles ■ Working with Actors ■ Production Design ■ Locations ■ Technology and Equipment 	<ul style="list-style-type: none"> ■ The Producers ■ Assistant Director Department ■ Camera Department ■ Electric Department ■ Grip Department ■ Art Department
PRODUCTION	POST-PRODUCTION	MARKETING & DISTRIBUTION & EXHIBITION
<ul style="list-style-type: none"> ■ Camera and Lens ■ Lighting ■ Directing ■ Cinematography Techniques ■ Documentary Production ■ Grip and Rigging ■ Safety Training Audio Recording 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Editing ■ Audio Post-Production 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Marketing ■ Distribution ■ Exhibition

DEVELOPMENT	PRE-PRODUCTION	PRE-PRODUCTION	PREPRODUCTION - THE CREW
Development <ul style="list-style-type: none"> ■ The Studio System ■ Working For a studio ■ Making a Business Plan ■ Packaging Your Movie ■ Agents and Managers Script Writing <ul style="list-style-type: none"> ■ Developing the Idea ■ Story Structure ■ The Three Act Structure ■ A-Story and Subplots ■ Story Pacing ■ The Protagonist ■ The Antagonist ■ Conflict Types ■ Supporting Characters ■ Character Archetypes ■ Personality and Backstory ■ Dialogue and Subtext 	Producing <ul style="list-style-type: none"> ■ Raising Money ■ Tax Incentives ■ Forming a Production Company ■ Money Management ■ Hiring the Crew ■ Working with Vendors ■ Unions and Guilds ■ Working with SAG/AFTRA Scheduling and Budgeting <ul style="list-style-type: none"> ■ Breaking Down the Script ■ Scheduling the Production ■ Scheduling the Day ■ Budgeting ■ Insurance Casting the Roles <ul style="list-style-type: none"> ■ Finding Actors ■ Auditions ■ Callbacks ■ Working with Local Celebrities 	Working with Actors <ul style="list-style-type: none"> ■ The Art of Directing Actors ■ Rehearsing Actors ■ Rehearsal Exercises ■ Directing Mistakes Production Design <ul style="list-style-type: none"> ■ Set Design ■ Set Construction ■ Set Dressing ■ Creating the Look Locations <ul style="list-style-type: none"> ■ Finding Locations ■ Film Commissions ■ Working with Location Owners ■ Film Permits ■ Location Tech Scouting ■ Community Relations Technology and Equipment <ul style="list-style-type: none"> ■ Film vs. Video 	The Producers <ul style="list-style-type: none"> ■ The Line Producer ■ The Unit Production Manager Assistant Director Department <ul style="list-style-type: none"> ■ 1st Assistant Director ■ 2nd Assistant Director ■ 2nd 2nd Assistant Director Camera Department <ul style="list-style-type: none"> ■ Camera Operator ■ 1st Assistant Camera ■ 2nd Assistant Camera Electric Department <ul style="list-style-type: none"> ■ Gaffer ■ Best Boy Electric ■ Electricians Grip Department <ul style="list-style-type: none"> ■ Key Grip ■ Best Boy ■ Grips ■ Dolly Grip

<ul style="list-style-type: none"> ■ From Title to Outline ■ The First Draft ■ Rewriting ■ Marketing the Script 		<ul style="list-style-type: none"> ■ Analog vs. Digital ■ Low Budget Lighting Tools ■ How to Build a Light Kit 	Art Department <ul style="list-style-type: none"> ■ The Art Department ■ The Production Designer ■ The Art Director ■ The Construction Coordinator
---	--	---	---

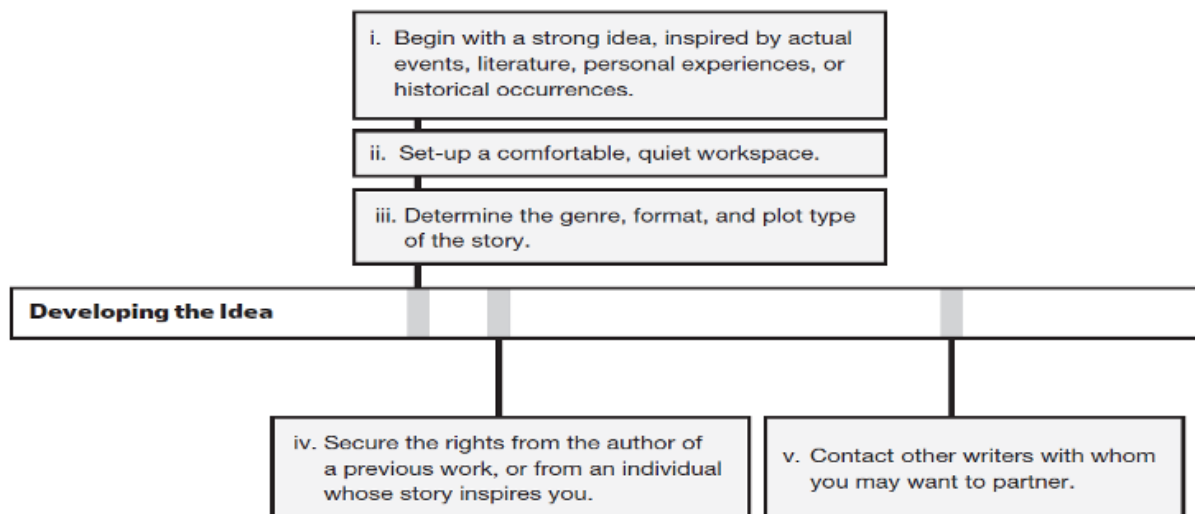
PRODUCTION	PRODUCTION	PRODUCTION	POST-PRODUCTION
Camera and Lens <ul style="list-style-type: none"> ■ General to Lenses ■ Lens Care ■ Basic Camera Techniques ■ Focus ■ Exposure ■ The Zone System ■ Focal Length ■ Macro Focus ■ Back Focus ■ The Shutter ■ Gain ■ Basic Shooting Techniques Lighting <ul style="list-style-type: none"> ■ Attributes of Light ■ Tungsten Lighting 	Directing <ul style="list-style-type: none"> ■ Beginning a Project ■ The Visual Story ■ How to Shoot a Scene ■ Blocking the Actors ■ Basic Coverage ■ Advanced Coverage ■ Storyboards and Pre-Visualization ■ Creating a Shotlist ■ Directing Actors on Set ■ Working with the Military ■ Directing Extras Cinematography Technique	Grip and Rigging <ul style="list-style-type: none"> ■ C-Stands ■ Stands ■ Roller Stands ■ Dolly and Track ■ Clamps ■ Rigging ■ Grip's Tools Safety Training <ul style="list-style-type: none"> ■ The Attitude of Safety ■ Basic On-Set Safety ■ On Location Safety ■ Studio Facilities Safety ■ Vehicle and Roadway Safety ■ Shooting Moving Vehicles 	Editing <ul style="list-style-type: none"> ■ Hiring an Editor ■ Working with an Editor ■ Concepts of Editing ■ Data Management and Workflow ■ The Assembly Cut ■ Stock Footage ■ Editing a Dialogue Scene ■ Editing Action ■ The Rough Cut ■ Test Screenings ■ The Fine Cut ■ Offline/Online Editing ■ Color Timing

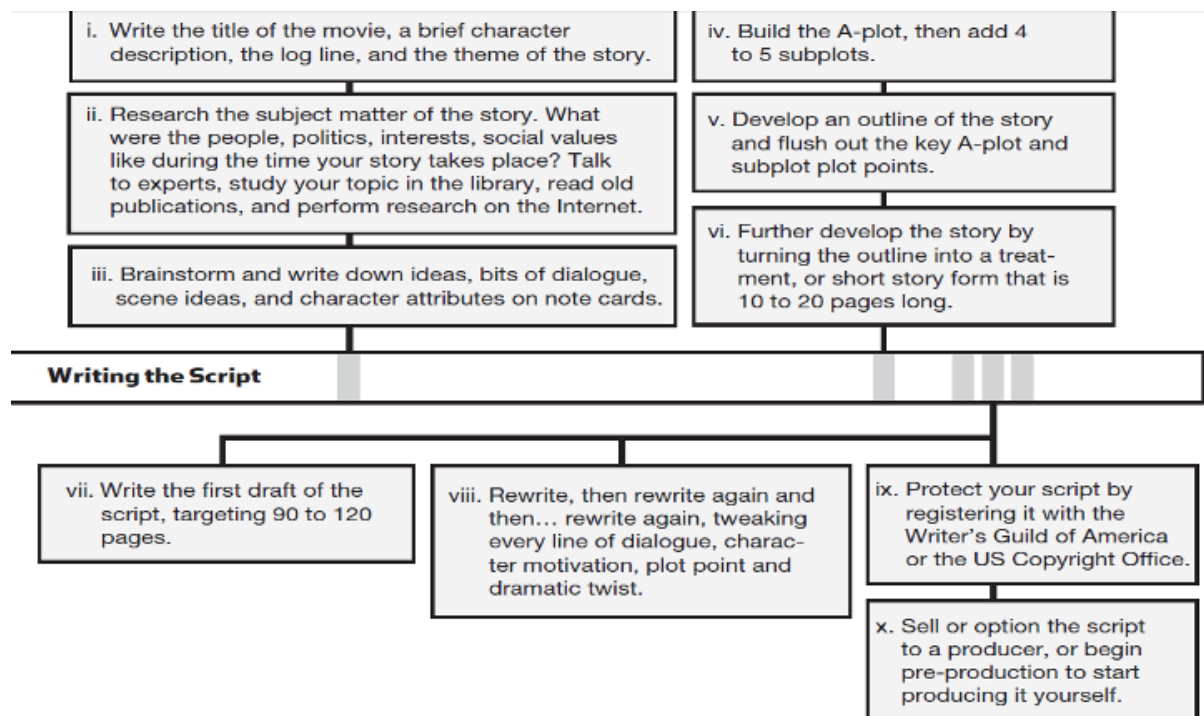
<ul style="list-style-type: none"> ■ HMI Lighting ■ Reducing Light ■ Softening Light ■ Shaping Light ■ Color ■ Temperatures ■ Lighting a Scene ■ Lighting Outside ■ Working with Mixed Light ■ Lighting People ■ Key Light Techniques ■ Advanced Lighting Techniques 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Green Screen Techniques ■ Using a Light Meter ■ Using a Monitor ■ Using a Clapboard ■ Filmmaker's Toolkit ■ The Frame ■ Shot Types ■ Composition ■ Framing People ■ Eyelines ■ Creating Depth ■ Rule of 180 <p>Documentary Production</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ General to Documentaries ■ Finding the Story ■ Documentary Pre-Production ■ Choosing the Gear ■ The Interview Location ■ Interview Camera Set-Ups ■ Preparing for the Interview ■ The Art of the Interview 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lighting Equipment Safety ■ Grip and Rigging Safety ■ Electrical Safety I ■ Electrical Safety II ■ Lifts, Trucks and Tools ■ Weapon Safety ■ Pyrotechnics and Special Effects ■ Environmental Safety <p>Audio Recording</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ The Physics of Sound ■ Microphone Basics ■ Microphone Pick-Up Patterns ■ Lavalier Microphones ■ The Boom Mic ■ Boom Operating Techniques ■ Audio Pre-Production ■ Location Recording Techniques ■ Recording the Audio ■ Cables and Adapters 	<p>Audio Post-Production</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Mixing the Audio ■ Scoring a Scene <p>MARKETING & DISTRIBUTION & EXHIBITION</p> <p>Marketing & Distribution</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ General to Distribution ■ Domestic Distribution ■ Foreign Distribution ■ Internet Distribution ■ Film Festivals <p>Exhibition</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Hollywood Formula ■ Creating Characters
--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ethics and Objectivity ■ Shooting B-Roll Footage ■ Field Shooting Techniques ■ Editing Documentaries 		
--	---	--	--

AUDIOVISUAL PRODUCTS: THE MOST IMPORTANT MOMENTS FOR A PRODUCER

DEVELOPMENT





STEP 2: GENRE

A genre is a category or type of story. Genres typically have their own style and story structure, and although there are several primary categories, movies can be a mixture of two or three different genres.

Some common genres include:

- | | |
|-------------------|-------------------|
| ■ Action | ■ Comedy |
| ■ Crime | ■ Drama |
| ■ Family | ■ Fantasy |
| ■ Horror | ■ Musical |
| ■ Romance | ■ Romantic Comedy |
| ■ Science Fiction | ■ Thriller |
| ■ War | ■ Western |

When choosing the genre for an independent film, be aware of the costs and difficulties of shooting certain genres like science fiction or westerns, for which the cost of sets, costumes, and props may be prohibitive.

FORMAT

Stories can be told in many different formats, each designed for a different purpose.

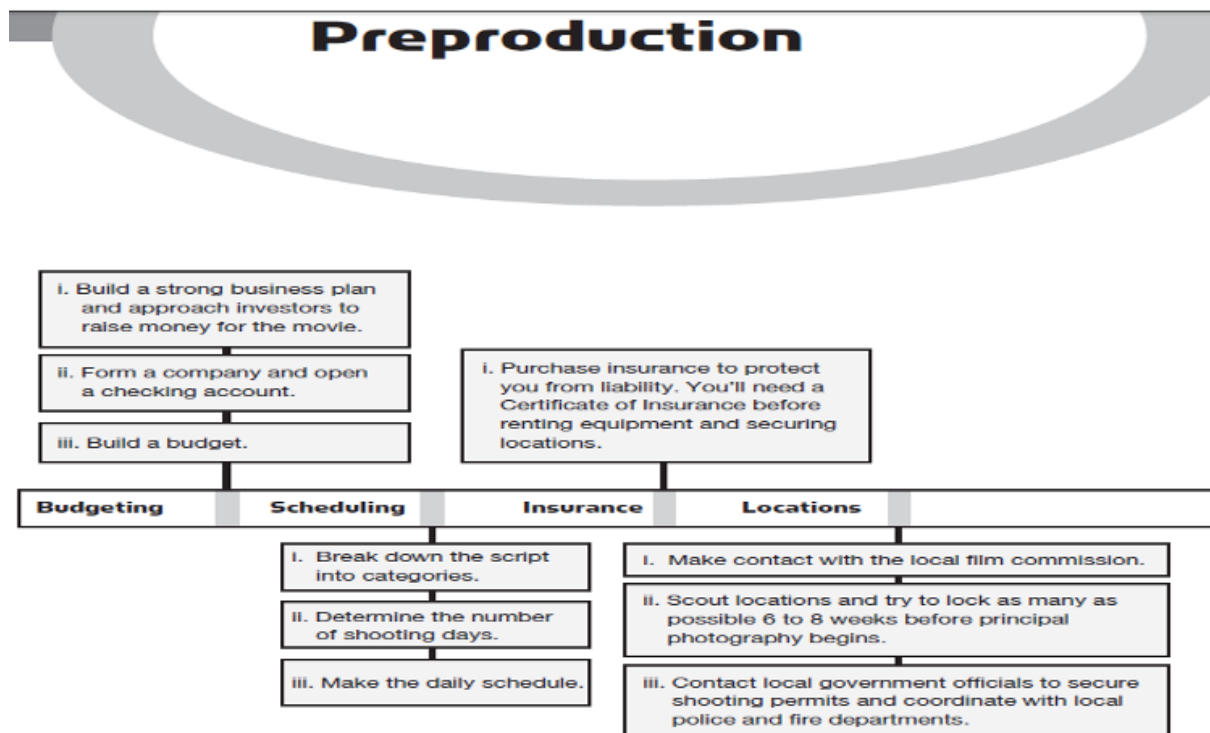
Be mindful of your budget, the availability of resources, and time when you choose the format for your story.

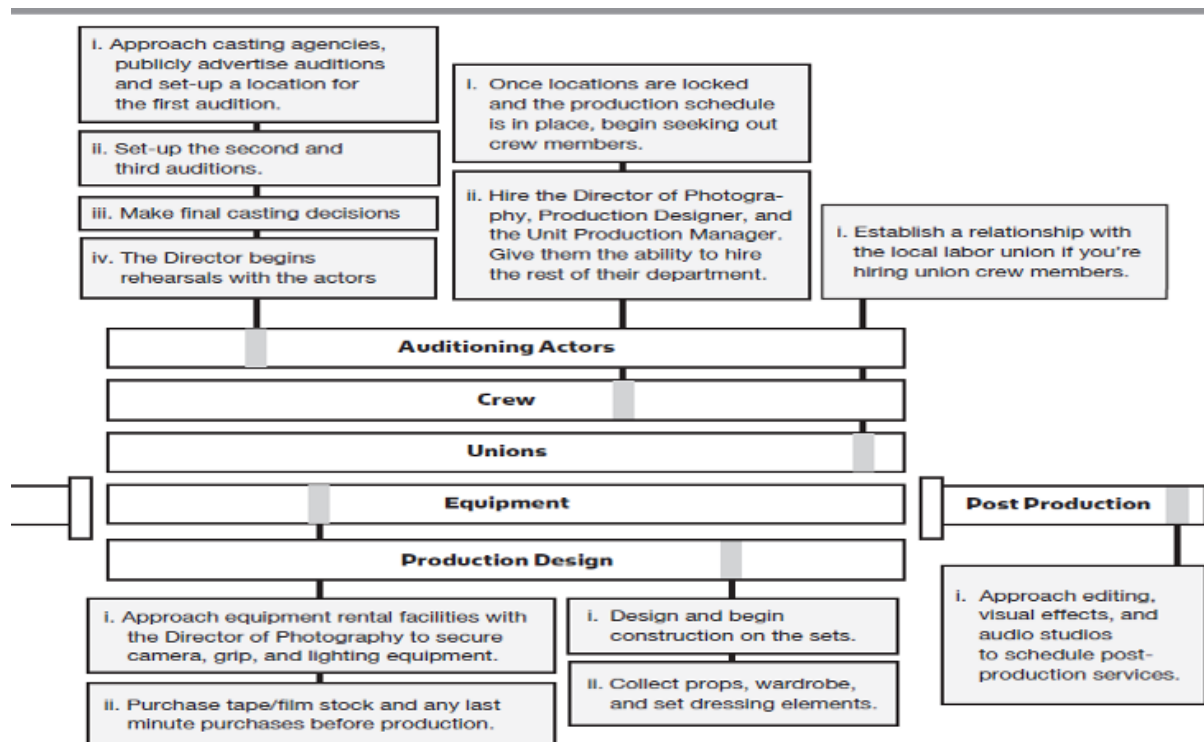
The main formats include:

- **Animation.** Produced either by hand or using computer technologies, 2D or 3D movies still rely on traditional story structures, although the means of production lie strictly with the animator and rarely include live-action elements. Animated films are very time consuming and technically elaborate.
- **Commercials.** Designed to advertise a product or service, television commercials incorporate a wide range of styles, techniques, animation, narrative, and hard-sell techniques into 10-, 15-, 30-, or 60-second time lengths. Commercials are a great way for filmmakers to showcase their style and story-telling and production capabilities and are among the most lucrative, well-paying forms of production.
- **Documentaries.** Documentaries are intended to study a subject, occurrence, theme, or belief in an attempt to either explore the subject or arrive at a conclusion about the subject. Documentaries can either take on an investigative approach, in which the filmmaker tries to answer a question or research a subject, or follow a subject and allow the story to unfold during the production. Documentaries can, in some instances, be inexpensive but time-consuming to produce.
- **Feature films.** The 90-minute narrative is the mainstay of Hollywood entertainment, and its production is the dream of millions of aspiring filmmakers. The riskiest style of production, feature films are expensive and time consuming and rarely recoup the monies invested.
- **Industrial/corporate.** These productions are typically marketing or how-to pieces for businesses. Although not very entertaining to watch or make, industrials are an outstanding way to make money in the production industry.
- **Music videos.** These highly stylized four-minute promotional videos for music artists are a great way for a filmmaker to explore unbridled

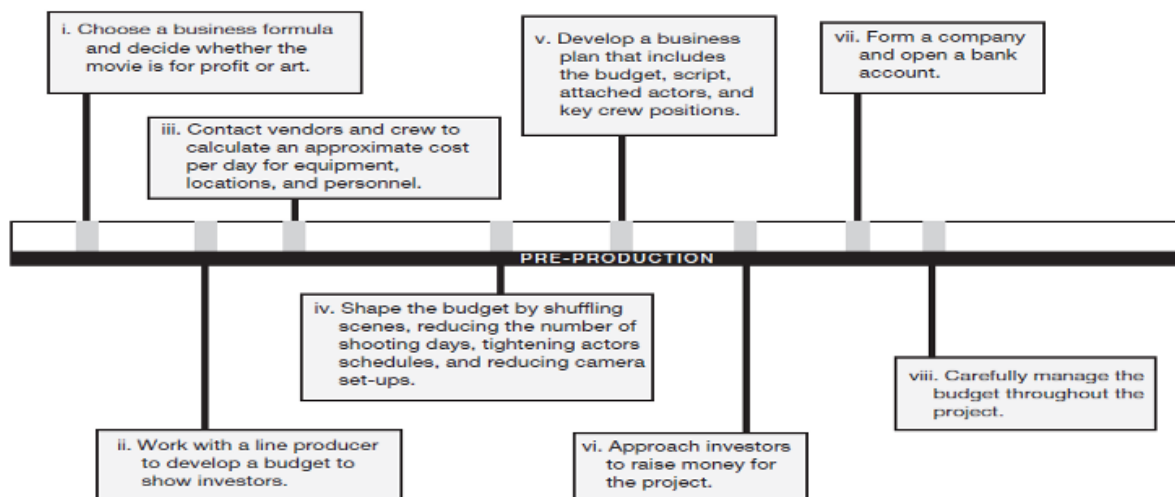
creativity using any medium, any style of narrative or performance, and artistic editing. Music videos are terrific short-format pieces that easily demonstrate a filmmaker's abilities.

- **Short films.** Short films are movies that are shorter than 80 minutes. Ideally under 20 minutes, shorts are a terrific way of learning the process of making a movie, showcasing the talents of the filmmakers, and generating interest from investors in future projects. Despite the educational and career benefits, there is virtually no market for short films, making it nearly impossible to see a return on the investment. Although there are a few distributors who may release a compilation DVD of short films, filmmakers rarely see their money back or see distribution of a short film by itself.





Budgeting



THE BUSINESS PLAN

The business plan should include:

- **The story.** What is the film about? Include a brief one-page synopsis of the story and include information on the characters, setting, and genre.
- **How well have other films in a similar genre done?** Reference the successes of projects similar to yours and demonstrate how your project may be able to achieve similar results. Look for projects with similar budgets, casts, genres, and production value.
- **What is the experience of the cast and crew?** Investors are looking for assurance that they will see a return on their investment. Listing the accomplishments of the key players, such as the cinematographer, producer, director, and actors, improves the perception that a professional, marketable product will be produced. Packaging a movie with experienced above-the-line cast and crew helps sell the marketability and viability of the movie.
- **Who is the audience?** Know the demographic data of the age, gender, education level, income level, and geographic location of the film's intended target audience. The demographics play a key role in which actors to cast, the cinematic and editing style of the movie, and which distributors to market the movie to.
- **Try to secure distribution deals first.** Contact distributors to see how well films like yours have sold in the past and how well they are selling now. Have they made their money back? Have they taken a loss? Is the genre of your movie consistent in sales? How would a distributor approach the sales of your film?
- **The director's past credits.** What proof can be provided of the director's past successes? Film festival screenings, awards, and distribution contracts assure the investor that the director is qualified to produce a marketable film and that the odds of seeing a profit are greater.
- **How much will it cost?** Provide a detailed budget to show the investor on paper how his money will be spent.
- **What will the investor stand to profit from the film?** Discuss the investor's percentage of ownership in the project. Be aware, however, that it is illegal to guarantee a return. It is traditional for investors to

recoup their investments from the first monies made from the sale of the film, before any profit sharing takes place.

- **Include any extra creative materials that may help sell the film.** Include storyboards, key art, photos of the actors, costume designs, set blueprints, and/or a mock-up poster to help the investor visualize the style and quality of the final production.

Once the business plan is complete, go to a local printer and have it professionally printed and bound using high-quality paper, or put it inside of a high quality presentation folder with your business card. First impressions are always critical when asking for investment dollars.

THE BUDGET CATEGORIES

Below are listed the most common line items for a movie budget. Use this list to help you when calculating your costs. For help, contact a line producer to break down the script and determine the budget.

1 Story and other rights	2 Continuity and treatment	3 Direction and supervision	4 Cast—day players—stunts
<ul style="list-style-type: none"> ■ Rights and expenses 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Writers ■ Optioning screenplay ■ Outline/treatment/first draft ■ Rewrite ■ Polish ■ Xerox/photocopy script, runners to deliver ■ Research ■ Story editors and consultants ■ Other charges ■ Script timing 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Producers ■ Executive producers ■ Associate producers ■ Directors ■ Dialog directors ■ Secretaries ■ Receptionist ■ Secretary /production coordinator ■ Casting director ■ Other charges 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Stars ■ Supporting cast ■ Celebrity cameos ■ Day players ■ Gorgeous extras ■ Stunt players ■ Stunt gaffer/stuntmen/stuntwomen ■ Stunt adjustments ■ Overtime, looping, and other

5 Travel and living expenses <ul style="list-style-type: none"> ■ Travel and living expenses ■ Out-of-state flights/trips ■ Room/board per diem ■ Executive travel ■ Executive per diem ■ Food/entertainment/promotion 	6 Production staff <ul style="list-style-type: none"> ■ Production manager ■ Unit manager ■ First assistant directors ■ Second assistant directors ■ Script supervisors ■ Location auditor ■ Payroll service organization ■ Technical advisors ■ 3D consultant ■ Production secretary ■ Additional hire ■ Production assistants 	7 Extra talent <ul style="list-style-type: none"> ■ Extras and stand-ins ■ Interviews and transportation ■ Atmosphere cars ■ Casting fees—extras ■ Other charges 	8 Art direction <ul style="list-style-type: none"> ■ Production designer ■ Art director ■ Assistant art director ■ Set construction coordinator ■ Set designers ■ Model makers ■ Sketch artists ■ Storyboarders ■ Set estimators ■ Materials ■ Expendables ■ Set construction ■ Set construction—materials ■ Set striking
9 Locations <ul style="list-style-type: none"> ■ Set operations ■ Police ■ Security ■ Firemen ■ Materials ■ Purchases ■ Rentals ■ Repair/replace damages ■ First aid 	10 Property: operations and strike <ul style="list-style-type: none"> ■ Property master ■ Assistant property master ■ Animal handlers/trainers ■ Animals ■ Purchases ■ Rentals ■ Ammunition 	11 Wardrobe <ul style="list-style-type: none"> ■ Costume designer ■ Local labor ■ Wardrobe manufacturing seamstress ■ Wardrobe purchases ■ Wardrobe rentals ■ Wardrobe cleaning 	12 Makeup and hairdressing <ul style="list-style-type: none"> ■ Makeup supervisor ■ Hair stylists ■ Body makeup ■ Purchases ■ Rentals ■ Hair pieces-purchases ■ Hair pieces—rentals

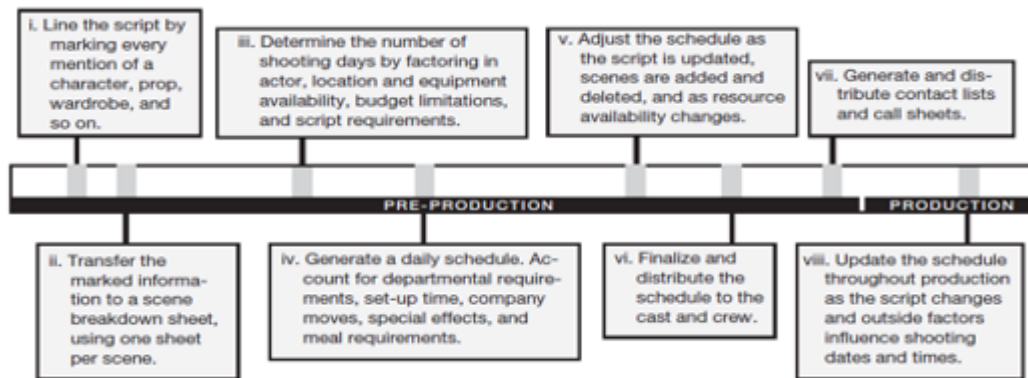
<ul style="list-style-type: none"> ■ Other charges ■ Special effects foreman ■ Other effects men ■ Rigging—effects and explosives ■ Effects—striking ■ Other department labor ■ Set dressing: operation and strike ■ Set decorator ■ Swing gang ■ Manufacturing labor 	<ul style="list-style-type: none"> and explosives ■ Picture vehicles—purchases ■ Picture vehicles—rentals ■ Repairs and damages ■ Other charges 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Wardrobe damages ■ Other charges 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Other charges
<p>13 Electric rigging: operations and strike</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Rigging ■ Strike ■ Lighting shooting company ■ Gaffer ■ Best boy ■ Lamp and arc rentals ■ Globes and expendables ■ Repairs ■ Generator rentals 	<p>14 Camera operations</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Director of photography ■ Camera shooting crew ■ Stillman ■ Purchases ■ Rentals ■ Other charges 	<p>15 Transportation</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Drivers ■ Vehicle rental ■ Dressing room rentals ■ Repairs and maintenance ■ Fuel ■ Transportation taxes and permits ■ Mileage allowance ■ Special equipment purchases and rentals ■ Other charges 	<p>16 Locations</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Transportation fares ■ Hotels, motels, etc. ■ Meals ■ Site rentals ■ Office equipment rentals ■ Telephone ■ Shipping, stationary, postage ■ Courtesy payments ■ Custom fees, duties, etc.

<ul style="list-style-type: none"> ■ Fuel ■ Purchases ■ Rentals ■ Other charges 			<ul style="list-style-type: none"> ■ Export taxes ■ Film shipment ■ Foreign travel permits ■ Flight insurance ■ Location scouting ■ Secretaries and typists ■ Location contact ■ Interpreters ■ Government censors ■ Policeman, watchmen, firemen ■ Other charges
17 Production film and laboratory <ul style="list-style-type: none"> ■ Picture negative ■ Film processing ■ Special laboratory work ■ Stills—negative and laboratory ■ Sound transfers dailies ■ Other charges 	18 Stage facilities <ul style="list-style-type: none"> ■ Studio stage rental ■ Distant location stage rental ■ Test stage rental ■ Additional studio facilities ■ Studio personnel required ■ Process—rear projection ■ Other charges 	19 Second unit: miniatures, special effects <ul style="list-style-type: none"> ■ Production staff ■ Cast ■ Extra talent ■ Set construction ■ Set striking ■ Set operations ■ Set dressing ■ Property ■ Men's wardrobe ■ Women's wardrobe ■ Makeup and 	20 Tests <ul style="list-style-type: none"> ■ Tests ■ Other charges ■ Fringe benefits Editing <ul style="list-style-type: none"> ■ Editing ■ Editor ■ ADR editor ■ Sound effects editor ■ Music editor ■ Film coding ■ Projection (production and editing)

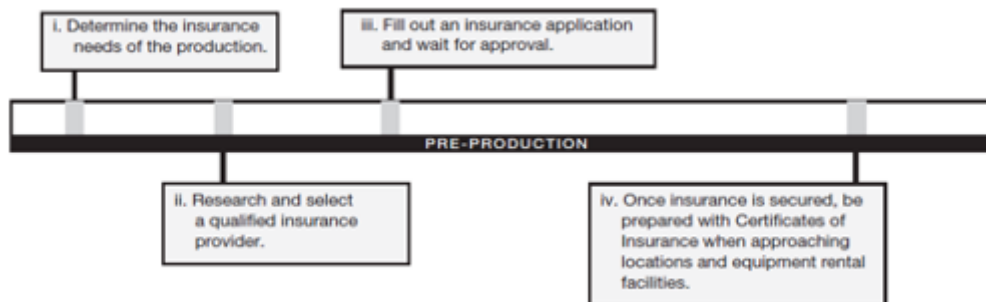
		hairdressing ■ Electrical ■ Camera ■ Sound ■ Special effects ■ Locations ■ Transportation ■ Purchases ■ Rentals ■ Other charges	■ Projection location ■ Film messenger ■ Cutting rooms ■ Equipment rentals ■ Purchases ■ Video transfers ■ Preview expense ■ Other charges
21 Music ■ Composer/conductor ■ Musicians ■ Arrangers ■ Copyists ■ Lyricists ■ Coaches, vocal instructors ■ Singers, chorus ■ Labor, moving instruments ■ Synchronization license (from publisher) ■ Recording rights ■ Music reuse fees ■ Special instrument rental ■ Other charges	22 Postproduction sound ■ Transfer ■ ADR facilities ■ Foley facilities ■ Scoring ■ Narration ■ Temporary dub ■ Predub ■ Magnetic stock ■ Optical track negative—stock and transfer ■ Music and effects track (foreign) ■ Other purchases ■ Rentals ■ Other charges	23 Postproduction film and lab ■ Reprints—one light color ■ Black and white reversal work prints ■ Negative cutting ■ Answer print ■ Protective master positives ■ Internegative ■ Optical effects ■ Develop sound-track negative ■ Process plates ■ Stock footage ■ Video cassette ■ 16 mm release print ■ Shipping	24 Main and end titles ■ Main and end titles ■ Foreign textless versión ■ Publicity ■ Publicity firm fee ■ Unit publicist ■ Negatives, prints, supplies ■ Production publicity costs ■ Other charges

		charges <ul style="list-style-type: none"> ■ Sales tax ■ Other charges 	
25 Insurance <ul style="list-style-type: none"> ■ Cast insurance ■ Negative insurance ■ Errors and omissions ■ Faulty raw stock and camera ■ Liability ■ Worker's compensation ■ Local insurance requirements ■ Miscellaneous equipment ■ Comprehensive liability ■ Property damage liability ■ Other charges 	26 Miscellaneous <ul style="list-style-type: none"> ■ Telephone ■ Printing and copying ■ Local meals ■ MPAA rating fee ■ Dialog continuities ■ Entertainment ■ Office supplies ■ Production servicing organizations ■ Other charges 	27 Fees and charges <ul style="list-style-type: none"> ■ Accounting fee ■ Legal fee ■ Other charges 	28 Deferments <ul style="list-style-type: none"> ■ Deferment breakdown

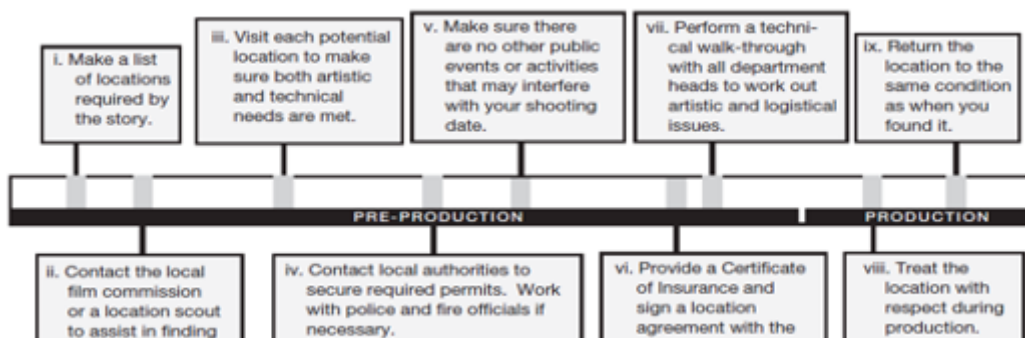
SCHEDULING



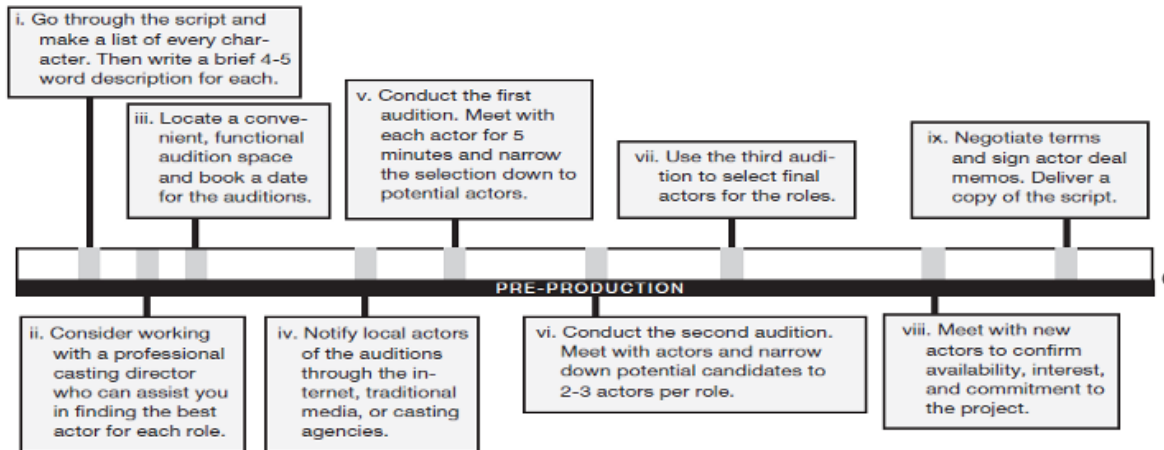
INSURANCE



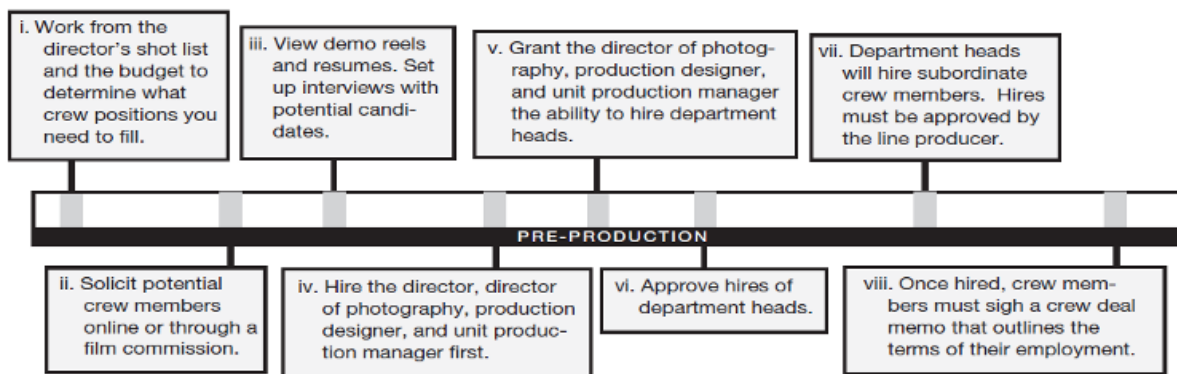
LOCATIONS



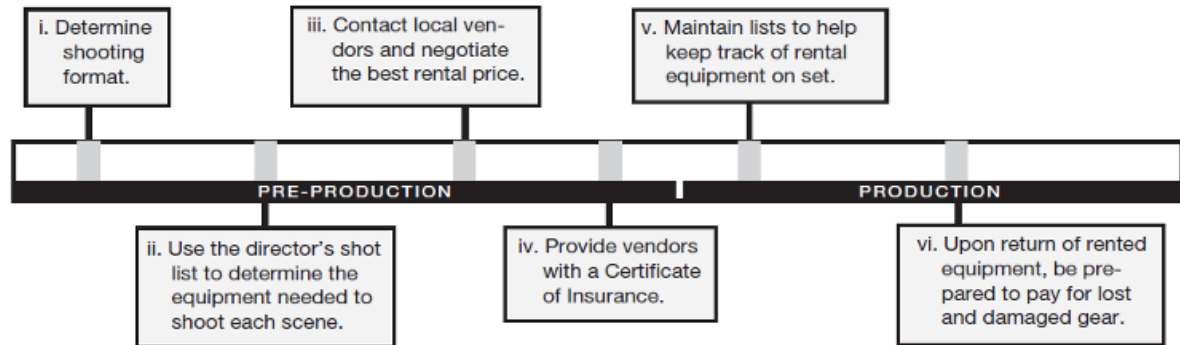
Auditioning Actors



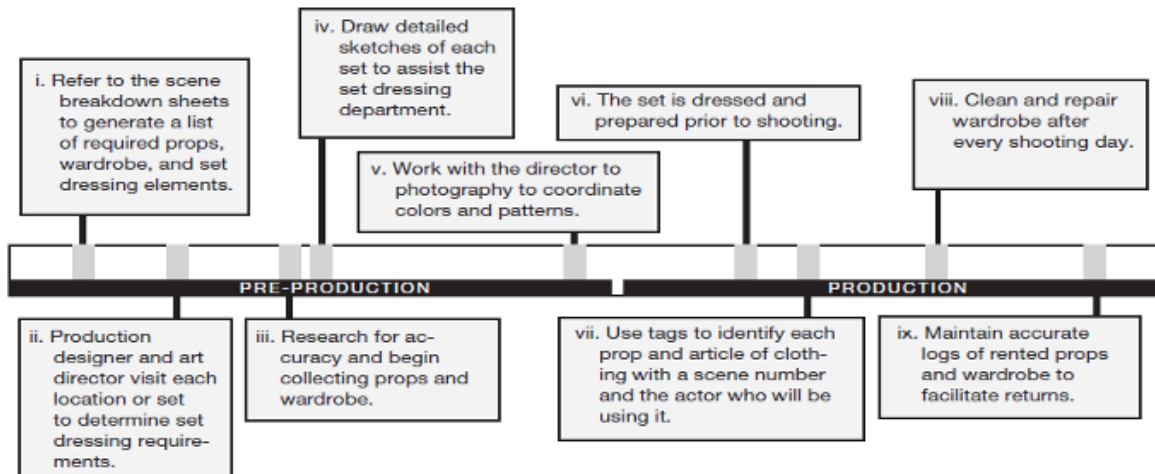
The Crew



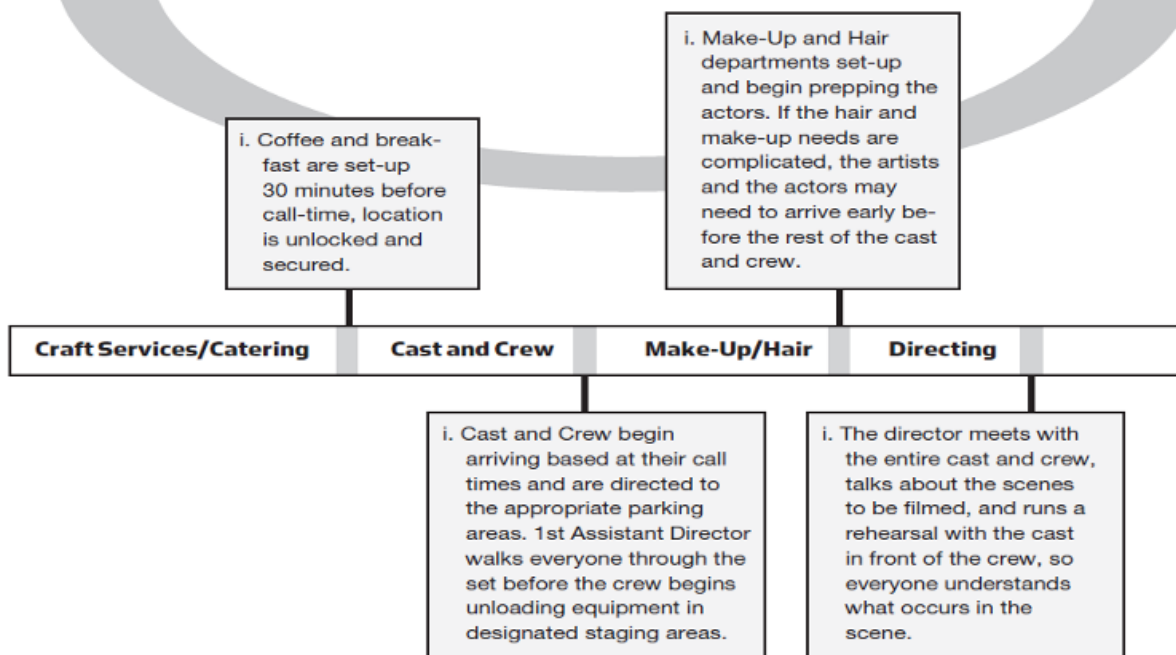
Equipment

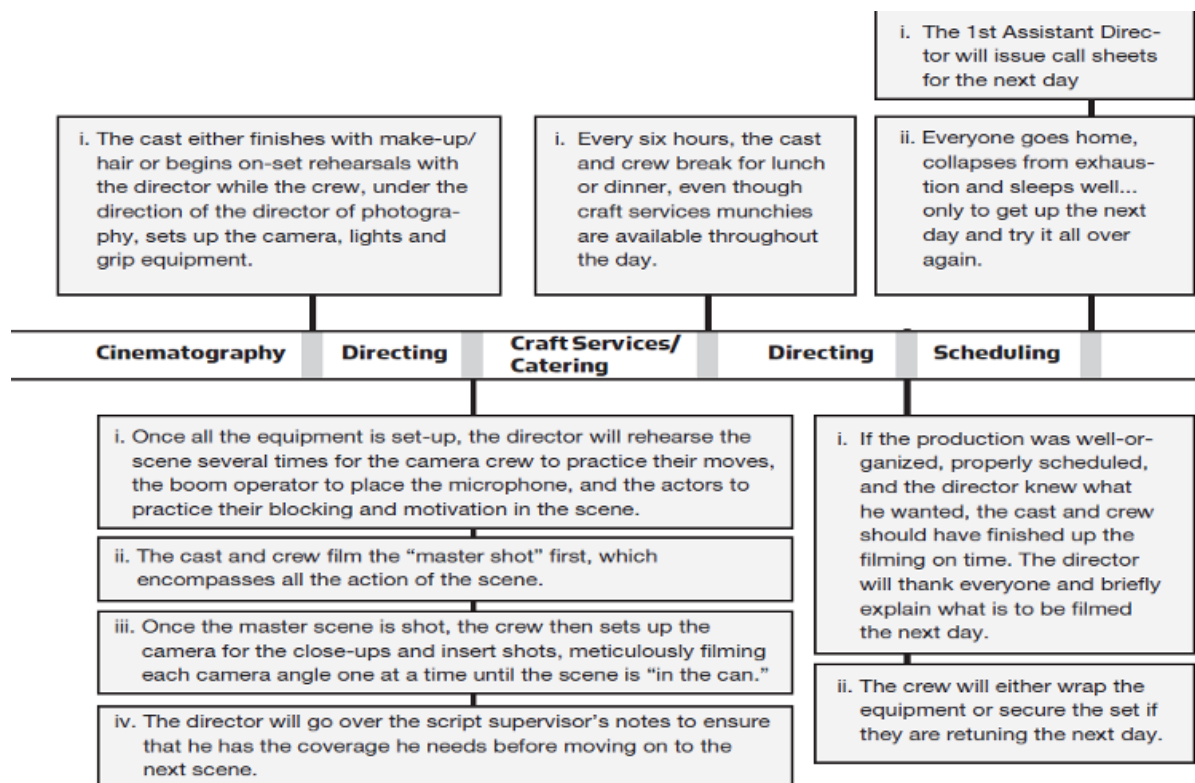


Production Design



Production





SAFETY

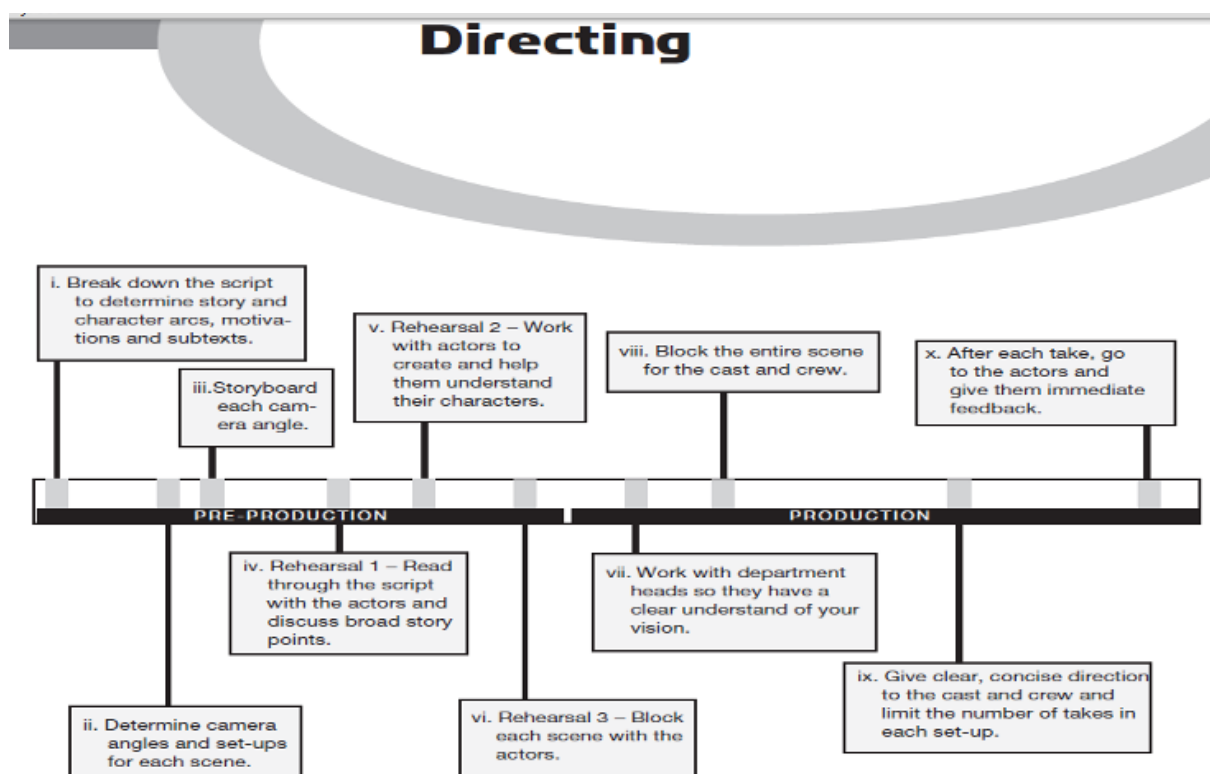
Safety is the single most important practice on set and should NEVER be compromised.

When shooting, minimize liability by running an organized, safety conscious set.

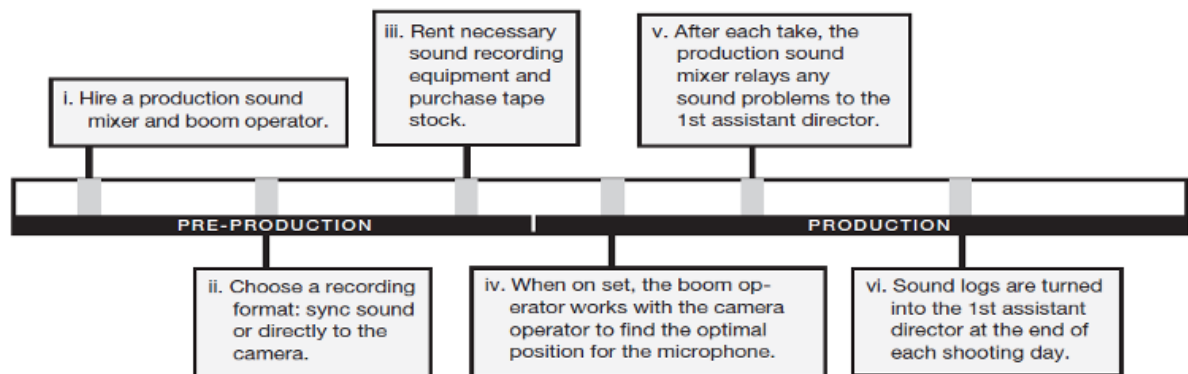
- Always bring a fire extinguisher and first-aid kit on set. During the morning meeting, the 1st AD should point out where they are located and where to go in the event of an emergency.
- List the contact information for local police departments, fire stations, and hospitals on the call sheet, so in the event of an accident, everyone knows where to go.
- When working with firearms or pyrotechnics, the armorer and pyrotechnician must have a safety meeting to go over safety practices when working with firearms and explosives.
- Make sure cables are neatly coiled on the ground, are not stretched across the set, and are taped to the floor in high-traffic areas.
- Make sure C-stands, lights, and gobo arms are rigged either high or low so pointy ends aren't at eye level.

- Whenever rigging overhead lights or grip equipment, always tie a safety line in case a light loosens and falls.
- Make sure all weight-bearing stands are weighted down with sandbags.
- Never overload circuits, power strips, or cube taps.
- Use dollies or hand trucks to move heavy pieces of equipment.
- When using ladders, have someone to assist, and never use a ladder that is too short for the job.

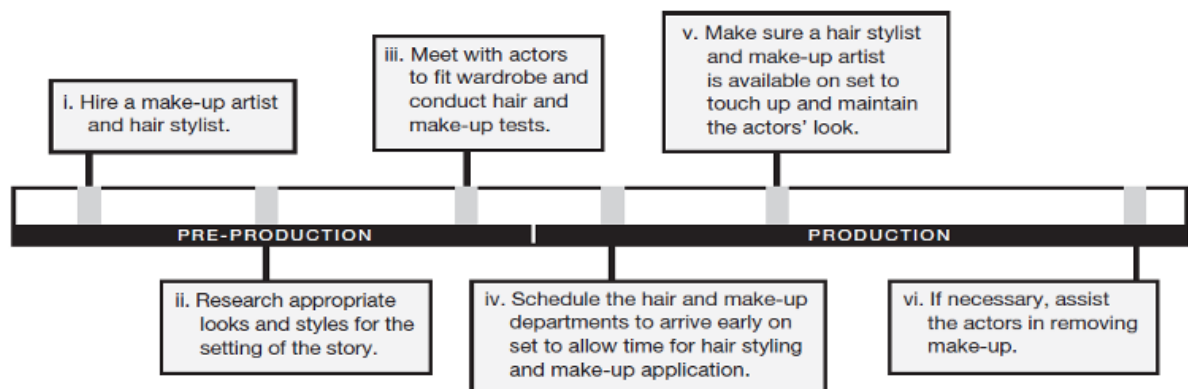
Overall, take your time, slow down, and think about what you're doing on set. The injury or death of a crew member is never worth making the production schedule.



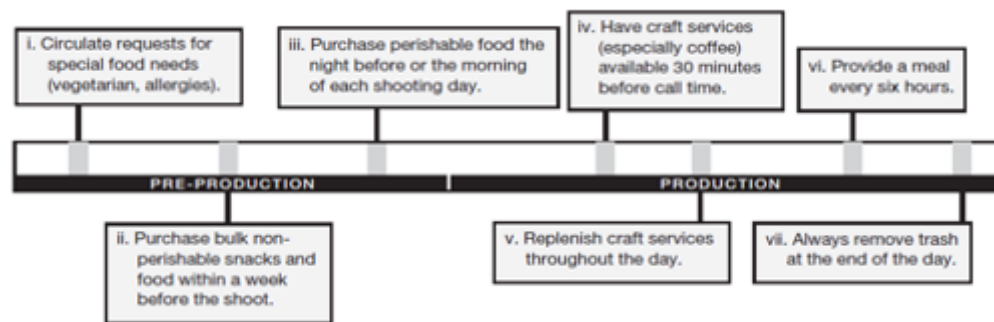
Audio Recording



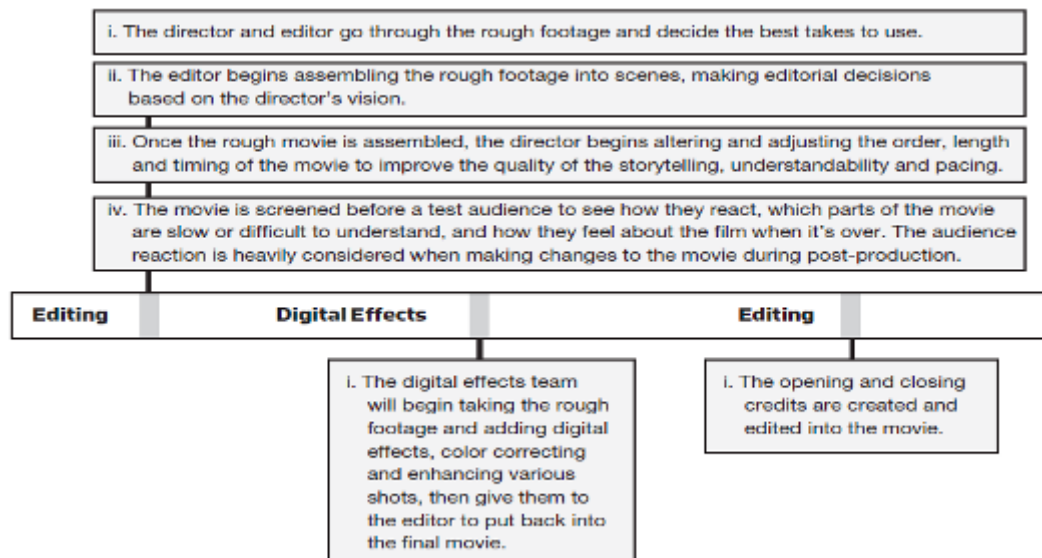
Hair and Makeup

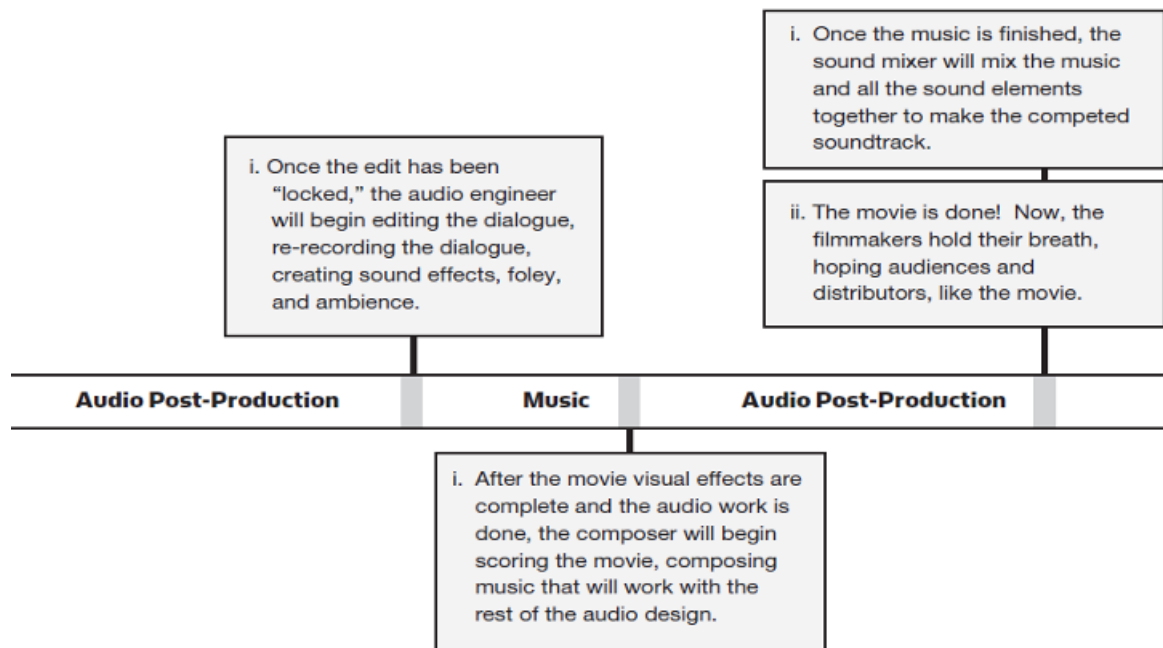


CRAFT SERVICES AND CATERING

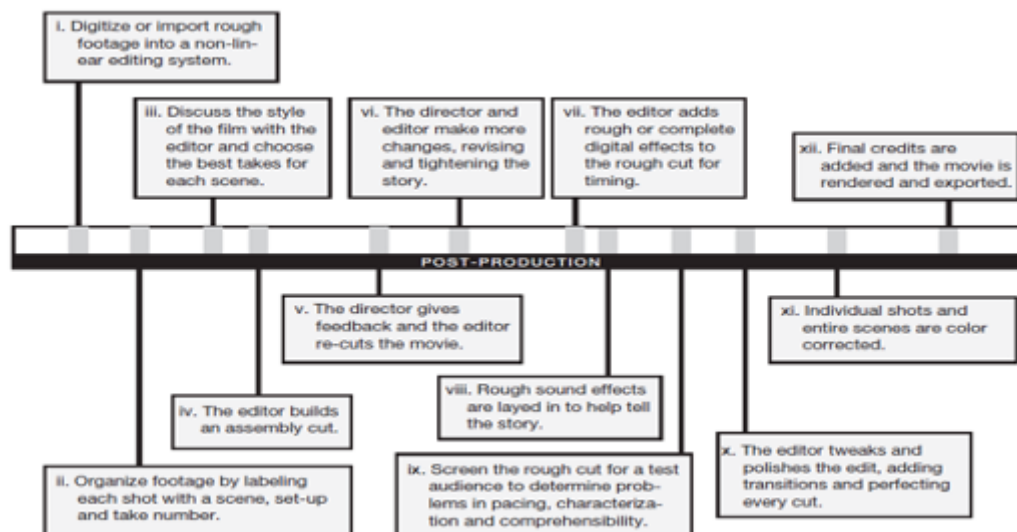


POST-PRODUCTION

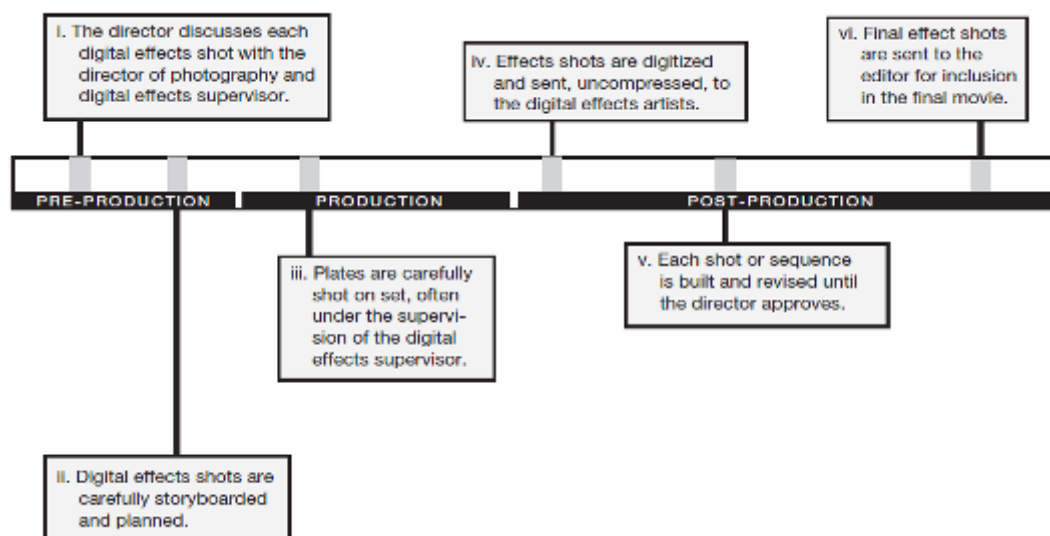




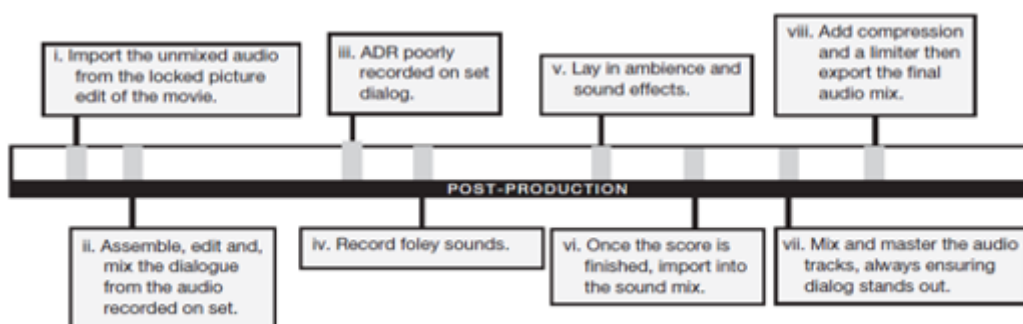
EDITING



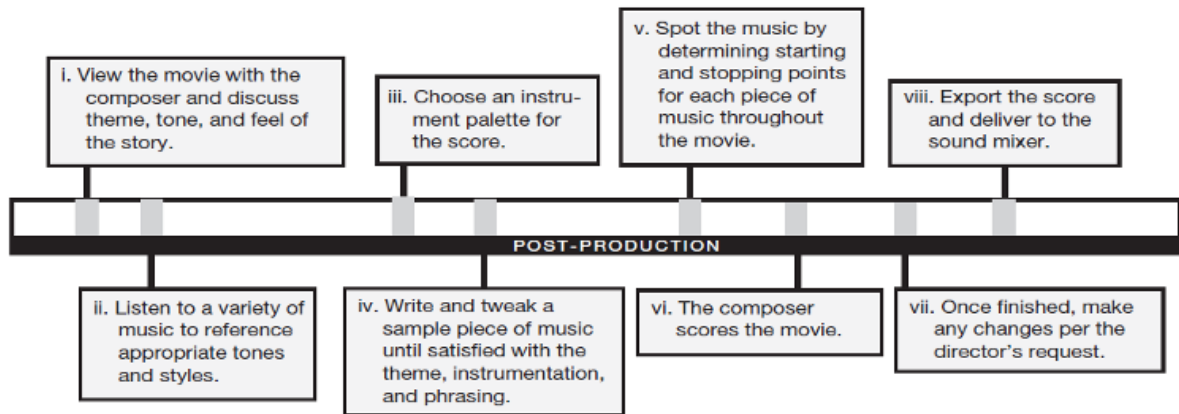
DIGITAL EFFECTS



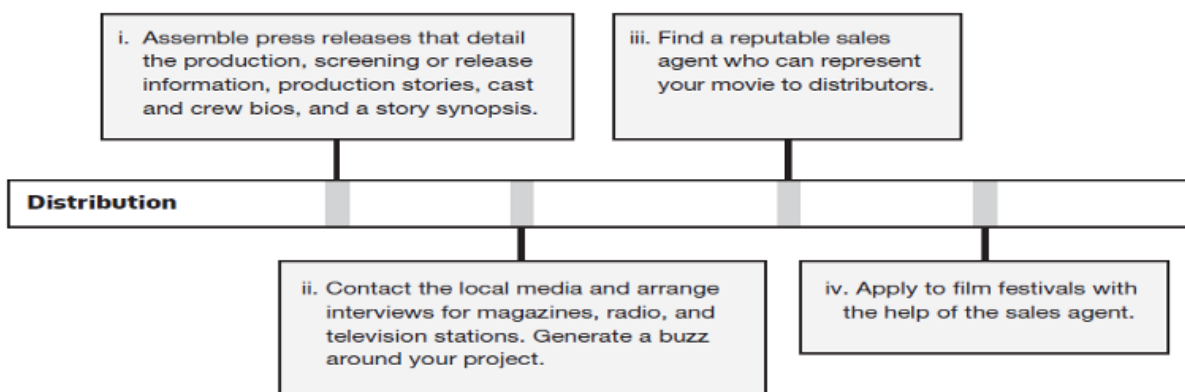
POST-PRODUCTION AUDIO

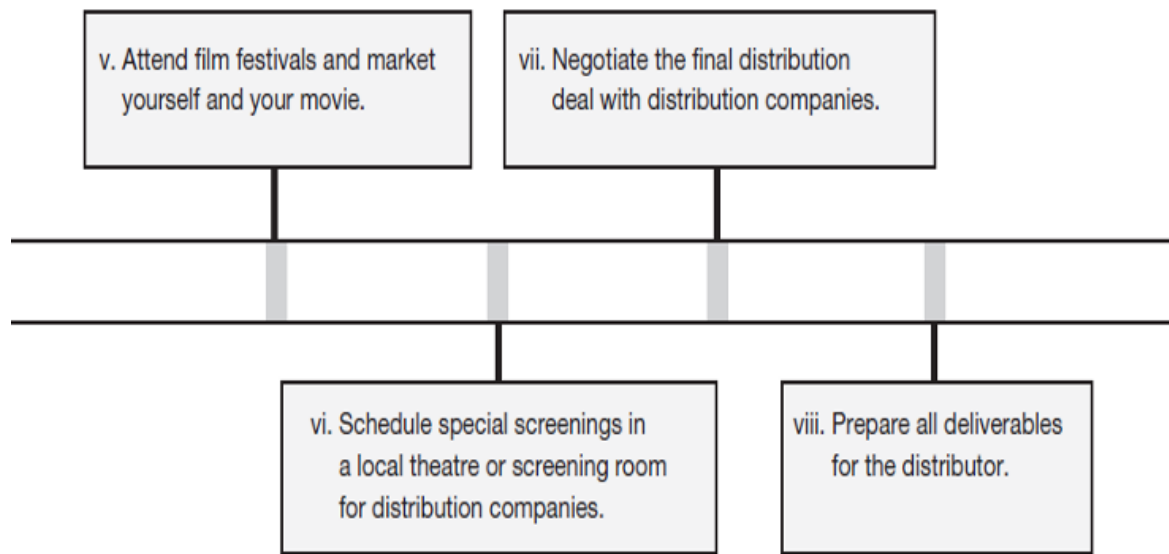


Music



Distribution





AUDIOVISUAL PRODUCTS

The importance of PRODUCTION

The first time I ever visited a professional set, I was shocked to see how many people were standing around. It seemed as though only a handful of people were actually working, while the rest congregated around the craft services table. What I later learned is that the people standing at crafty had already performed their jobs and were waiting for the camera crew and director to complete a series of takes so they could rush in and set up for the next take. If correctly organized, production is an extremely methodical, calculated process, with each person understanding his or her job and helping the machine move forward. Every camera setup is meticulously lit, the camera is prepped, the makeup and hair are touched up, the set is tweaked, props are placed, and a myriad of other processes occur for EACH AND EVERY TAKE. This type of organization and on-set rhythm is how movies get finished on time and on budget.

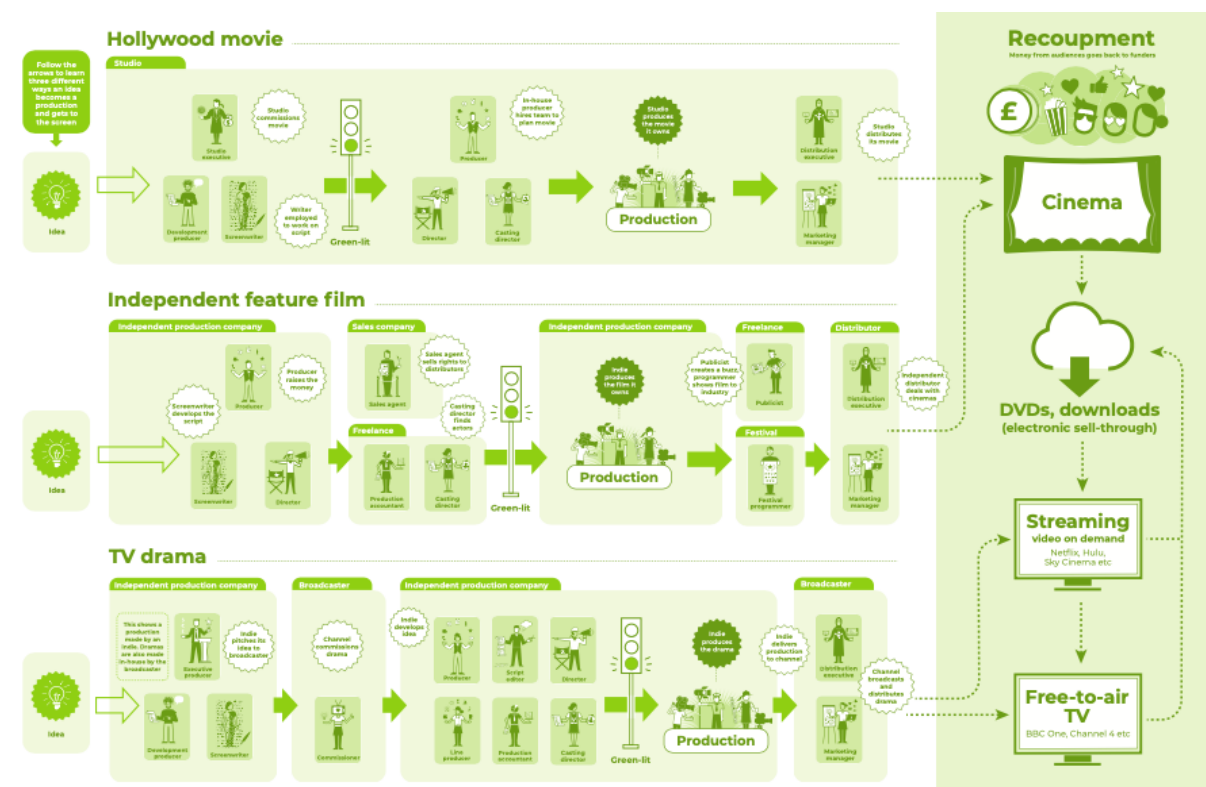
ACTIVITY	
Name	3. Puestos de trabajo y responsabilidades (Information gathered from Screenskills webpage https://www.screenskills.com/)
Description	<p>We're here to help you get into screen and develop your career. We can explore the roles that might be right for you going to screenskills.com/careers-inanimation and we can find all the job roles listed on this map with full details of how to get into each role.</p> <p>There are hundreds of different job roles in film, TV, games, animation and visual effects and the range of skills they require is wide. Jobs like director, producer, games designer, animator, concept artist, matchmover and gaffer really entail.</p> <p>Film, TV, games, animation and VFX offer amazingly rewarding career opportunities - but it can be hard to find your way in. ScreenSkills is here to help you navigate a path into working on screen. Here are some of the things we suggest you do:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Look at our career maps to see how the roles within industries fit together. • Go to our job profiles to learn how to get into your chosen role. • Step into a film set with our immersive video First day on set. • If you're interested in a craft role, learn how to build a portfolio. • Look for training and opportunities in your chosen area - a lot of them are free. • Get ready for work with our free e-learning, such as Addressing unconscious bias and Getting into the Screen Industries. • If money is a barrier to getting into the industry, check out our bursaries. • Register with ScreenSkills, so we can let you know about the training, opportunities and resources that are relevant to you. • Stay updated on industry news - subscribe to our newsletters.

- Create a profile that will be visible in our **community directory** - you can do this when you register.

Develop yourself. Whichever route you choose, take an active role in your own career progression. developing your skills, experiences and networks will be just as important as gaining qualifications.

➤ Adjunto mostramos los 5 ámbitos profesionales con sus perfiles de profesionales en el sector creativo audiovisual y las características básicas de los mismos:

- **FILM AND TV DRAMA**
- **UNSCRIPTED TV**
- **ANIMATION**
- **GAMES**
- **VISUAL EFFECTS VFX**



Film and TV drama: idea to screen

Go to ScreenSkills for more details:
www.screenskills.com/careers-in-film



ScreenSkills

The studio's distribution arm then does deals with cinemas - or chains of cinemas - in the US and across the world. They give

distributor gets the film shown in cinemas, on DVD and on platforms such as Netflix, channels give us to find a producer, cast and director and usually retains the rights to the production.

might find you can build your career best through the freelance route.

Content © 2013 ScreenSkills. All rights reserved.



TV PRODUCTION

A collage of blue and white icons representing various industries and professions. The icons include a robotic arm, a lightbulb, a megaphone, a person at a computer, a person at a podium, a person at a desk, and a person at a desk with a headset. The background is a solid blue color.

Introduction to Careers in Non-Scripted TV Production

The UK is home to thousands of talented television creators and is internationally respected for delivering quality programming across all genres. Working in UK TV opens up a world of opportunities - you could even be contracted for regional and global travel.

This map will explain a little about most of the craft and technical roles in non-scripted TV production and give you an idea of the skills required. Don't forget to check out the editorial and production management TV careers map on hiive.co.uk/careers, too!

What Is Non-Scripted Television?

The term non-scripted really means 'without actors'. But it may include other performers like contributors, entertainers and presenters. In truth, every TV programme has a narrative and script. Some craft and technical roles have the flexibility to work in a mix of genres and sectors (including scripted comedy, drama or film) whereas roles in editorial or production management tend to specialise in scripted or non-scripted and rarely cross over.

Children's

All programmes produced specifically for children aged up to 15 years. Themes and language used reflect the age of the intended audience from pre-school to teen. Content is created to encourage the viewer's imagination and educate outside the classroom environment. However, there are children's dramas and sitcoms which are scripted.

Entertainment

What it says on the tin - formatted programming meant to entertain. It often contains the same segments every episode. Programmes are fast paced and visually exciting. Entertainment programmes recorded in a purpose-built studio are sometimes referred to as 'shiny floor' because the vinyl floors reflect the studio lights. Programmes include; game shows, panel shows, music events, talent elimination formats and talk shows.

Factual

Television that documents actual events and real people. Some programmes are presented by known TV personalities, journalists or professional experts. Types of programmes include; cooking, current affairs, docudrama, genealogy, natural history, observational and fixed rig documentary and survivalist.

Factual Entertainment

Television documenting real events and people with a stronger entertainment element than serious factual programmes. Often hosted by TV personalities, programmes include celebrity or expert led experience like travelogues, dating and makeover formats, daytime magazine shows and reality.

News

News from around the world is packaged into short bulletins through the day, with longer programmes at lunchtime and in the evening. The news is presented by a trained journalist, who will usually write their own scripts with help from a small production team. News is collated from agency reports, video from external sources, live reports "in the field" and pre-recorded interviews. There is often a guest who can comment on a story.

Sports

Often technically complex (especially if broadcast live!) television coverage of sporting events, or analysis programmes discussing the sports action. It's heavy on action replays, graphics and unscripted chat and there are many opportunities for travel.

Why Choose A Career In Non-Scripted Television?

Careers behind the camera can be exciting, stimulating, surprising and rewarding with real 'money can't buy' experiences. It could be discovering the next superstar, meeting world leaders, observing pioneering surgery or having the best seats in the house at sporting events. You'll work with incredible talent, make friends for life and develop a range of soft skills to help you succeed in your chosen career.



Routes In

Many senior professionals will tell you they just 'fell into it' and every person will have a different story about how they got started in TV, but these days you can be a bit more strategic. It's not essential to go to university or film school but most craft and technical TV careers will benefit from starting with skills-based qualifications, then on-the-job experience. Once you're working, ongoing training in new techniques and technology is pretty essential to keep up with industry developments. After a while, you can choose to become a guru in particular skills, technology and genres.

The Vocational Training Route

Some broadcasters, independent production companies, specialist facilities and equipment hire companies offer internships and graduate programmes in craft and technical roles, but there are fewer than in editorial or production management areas - competition is fierce! Annual recruitment involves intensive application forms, assessments and interviews. On the upside, training can lead to long contracts at companies where you learn on the job and sometimes they will pay for additional courses for you. Keep tabs on company websites and social accounts to be alerted to opportunities.

The Apprenticeship

Apprenticeships combine working with on-the-job training. In technical roles, like engineering, this may be combined with an industry relevant degree. Find these official apprenticeships directly from company websites and social media.

The University Route

University courses are a great way to learn skills and progress your personal development, particularly for craft and technical careers. It's a good idea to find a course that has great relationships with professionals and access to equipment and software used by industry. It's important to recognise that a degree is not a golden ticket into a job and everyone has to start at the bottom. Some courses have been awarded the Creative Skillset Tick, a quality mark that ensures strong industry links. You can learn more at www.creativeskillset.org

Entry Level Jobs

While not very glamorous, these jobs are essential to the smooth running of a production. These jobs have a low level of responsibility but are the perfect way for new entrants to make a good impression and learn more about their chosen field. Every new entrant will start in an entry level role, including graduates. Specialist equipment hire companies and service suppliers offer entry level jobs and some graduate programmes. This could be in hires of audio, cameras, outside broadcast facilities, lighting and staging or makers of costumes, props and sets.

Common first job tasks could start with delivery driving and maintenance of specialist kit, taking reference photographs and notes, running errands and checking supplies.

In craft roles, there may also be opportunities to work with a senior professional, like a Camera Supervisor or Sound Recordist, who will train you on-the-job, as you assist them. You could be setting up and operating equipment, running errands, packing and tidying up. You'll need to approach individual professionals directly and ask if they have any openings.

Employment Prospects

Many craft and technical roles in television are freelance because work is project based. Depending on the size of the production, you may work for as little as a day or for months at a time. While working you will have to find your next job. Experienced professionals sometimes choose to join diary services or employ an agent to manage their work schedule. Every job will be different, although you'll often bump into past colleagues so don't burn any bridges! Permanent staff roles tend to be attached to facilities like studios or equipment hire and technical service companies. Places of work can include arenas, locations and studios. Most roles have a mixture of many. Work can involve a lot of travelling and being away from home for long periods.

Inclusivity

The television industry is committed to building an inclusive and culturally diverse workforce, welcoming talent regardless of age, disability, ethnic or socio-economic background, gender, religion or sexual orientation.

Pay

Craft and technical freelance pay is usually negotiated on daily rates, based on the length of the shooting day. The rates are high to compensate for potential periods without work. Entry level pay, per day, can range from UK minimum wage (NMW) to London Living Wage (LLW) with senior gurus earning close to £700 per day. Yes, really! Staff jobs will pay lower rates in comparison but are a fixed annual income.

Getting Jobs

Starting out, you'll need to identify and connect with senior professionals who can employ or recommend you to their contacts. Watching the credits at the end of a programme, reading the trade press and following social media accounts, will help you to identify them. Politely ask if you can shadow them at work, so they can meet you in person and you can see if their role is the right career path for you - you never know, they may even offer you a job if you impress.

It's essential to build a wide range of clients to ensure you always have income, so if you have one, don't give up your student job just yet - you'll need flexible, short term work while you build your professional experience and client base.

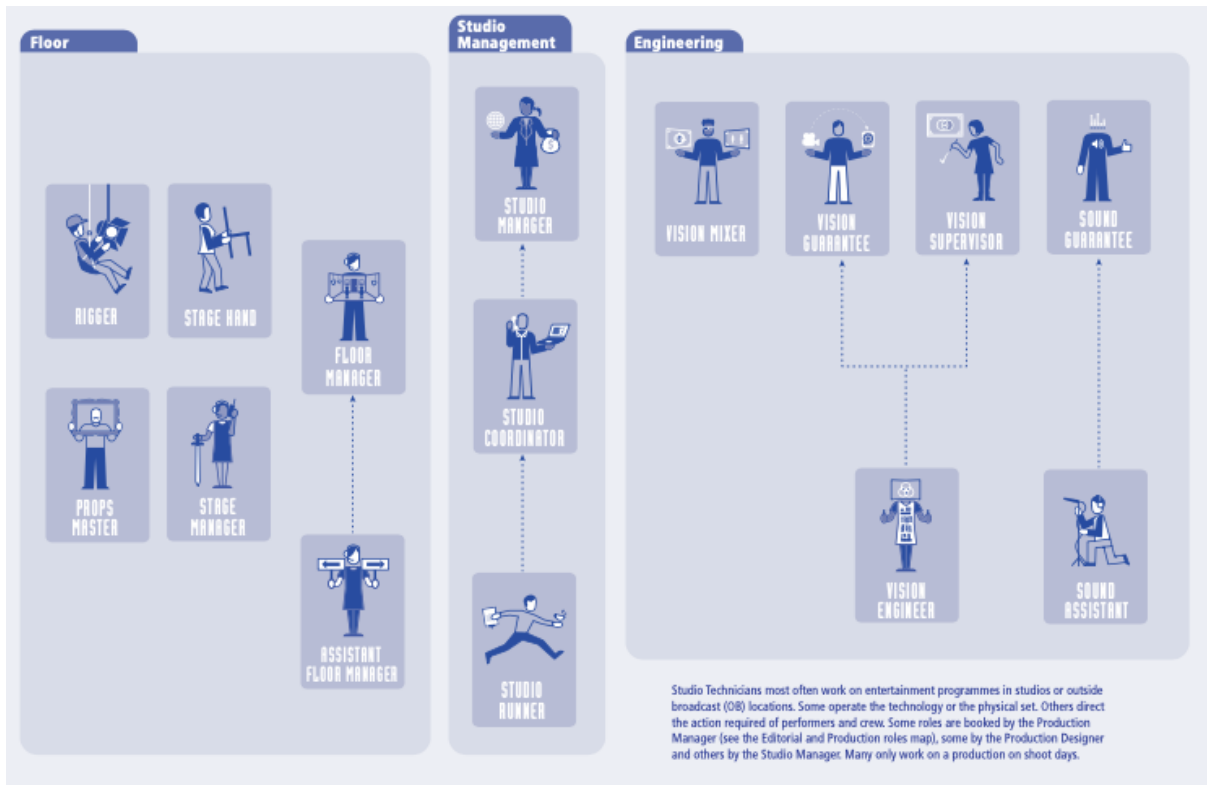
Hours of Work

Working days are usually scheduled for 8, 10 or 12 hours but there can be travel too, requiring early starts and late finishes. It's rarely a Monday to Friday job or even a five day week job, so expect to work weekends regularly. On the plus side, you can have days off in the middle of the week! If you need workplace stability and set hours, this is probably not the industry for you!

Networking

TV relies on personal introductions and recommendations. Don't believe the old saying that *'It's all about who you know'* - it's usually more about *'who knows you'*. You need to meet new people all the time but also introduce people to each other and they will do the same for you. Increase your connections by going to industry events, do some skills training, create your own content, join official organisations and Guilds and reconnect with former colleagues. Update your social platforms and let people know when you are available to hire.





TV PRODUCTION CAREER MAP: STUDIO ROLES

Download this map and other resources:
hiive.co.uk/careers

FLOOR



Riggers make the physical connection between lighting, scenic, sound equipment and the studio roof. Working to the scenic or lighting designer's plans and often at height, they suspend the equipment safely using cables or other equipment, ensuring both the roof and equipment can support the weight. They may also advise and implement the best cable routes for accessibility and Health and Safety. NVQ level assessment is common but additional specialist experience is required. Work is found via rigging equipment companies.



Stagehands* are on-hand for set construction. They need to follow the production designer's plans and connect elements of the set and staging like walls, doors, seated areas, scenery both on the studio floor and hanging from the rig. The job involves heavy lifting, working safely with materials and electrics and sometimes light construction. Work is often via event crew agencies. * AKA **Scenehand**



Floor Managers work on the studio floor and make sure everyone knows what they are doing and when to do it. They are the Director's eyes and ears for everything that can't be seen through the camera lens. It's key to have a good rapport with the key presenters. They relay instructions from the team in the gallery to the on-screen talent and floor crew, ensuring props are moved on and off the studio floor on time. They supervise rehearsals, health & safety regulations and audience participation. On large productions they may lead a team. You need to be a good communicator, with top skills in listening, multitasking, observing and time management. As you are on your feet all day, you'll need to be fit.



Assistant Floor Managers relay cues and chaperone performers between dressing rooms, green rooms, makeup, wardrobe and the studio floor. It's competitive to get onto a Floor Managers team of trusted assistants. You'll need to be active and fit! This role may also be filled by Floor Runners who work in the production office as Production or Office Runners between studio filming days. On some long-running programmes, Floor Runners may only work on the production on studio days.



Props Masters work purely for the Art Department, usually only on big entertainment programmes with many props. They manage the supply of items, working closely with the Art Director and Stage Manager. This can include supervising unloading of deliveries and checking all items are present. They need to have a good eye for detail and good organisation skills.



Stage Managers act as a go-between for the Art Department and Floor Manager. They prepare and position props as instructed, telling performers how to use them safely and returning them to suppliers. They may also take photographs for continuity. They need to respond quickly to changes and always have a backup plan. On smaller productions this role may be done by the Art Director.

STUDIO MANAGEMENT



Studio Managers* run the TV studio facility. Reporting to a senior management board, they are responsible for making the studio profitable. They will be aware of changes in working regulations, oversee health and safety, manage a team of staff and specially skilled freelancers and bring in clients. You need to have a good affinity for all departments and be able to communicate effectively with clients and staff. * AKA **Resource Managers**



Studio Coordinators support the Studio Manager with admin and logistics tasks like booking freelance technicians, looking after clients hiring the studio and managing studio runners. They don't work directly on productions but ensure that recording or broadcast runs smoothly.



Studio Runners support the Studio Manager and Coordinator with whatever low-skilled task is required. Often part of a pool of entry level people keen to work in a craft or technical department, tasks include; general errands, looking after clients and assisting on the studio floor. It's also possible to move into editorial or production management roles.



ENGINEERING



Vision Mixers manipulate different images to make a visually exciting programme. This role is required for multi-camera style formats like entertainment, news and sports. Following the Director's prepared script, they cut or mix different camera shots on the mixer desk, while listening to the Director's instructions and Script Supervisor's countdown to the next item and setting up transitions. As the Director's second pair of eyes in the gallery, they can see camera shots, VT inserts, EVS replays, graphics, subtitles and still images and make them all fit together seamlessly.



Vision Guarantees oversee the technical equipment in a studio or OB vehicle. They manage images from the cameras and playback sources, through the studio gallery equipment and onto the hard drive for future editing or out to live satellite broadcast systems. They can be responsible for preparing all equipment for vision, sound and lighting. They need specialist knowledge of software and broadcast equipment, IT and system maintenance. They must be good at troubleshooting under pressure, keeping up with technology and communications. AKA Technical Manager in a studio environment.



Vision Supervisors work directly to the Lighting Director but may work for the studio, OB facility or be booked directly by production management. They are responsible for the overall look of the show in terms of exposure and saturation (known as "racking") and ensure that all pictures from the cameras match in a multi-camera environment. On big jobs they may also manage additional Vision Engineers.



Vision Engineers rig external equipment on an OB shoot, e.g. monitors and fibre equipment. They work closely with the Vision Guarantee on shoot days, to make sure that everything inside and outside the truck is working correctly. Working to the Vision Supervisor, they may also "rack" up to five cameras to make sure all the pictures match in exposure and saturation.



Sound Guarantees have similar levels of responsibility as the Sound Supervisor but rarely for programme audio. They plan and build the audio technical facilities and operational systems, troubleshooting any issues as they arise. Work is usually via the studio or OB company and they must know how the equipment, cabling and workflow operates. *AKA **System Engineers / Audio Engineers**



Sound Assistants* despite the title, are not always junior in experience. They are the eyes and ears of the Sound Supervisor. They are responsible for setting up sound equipment, communication and public address systems and microphones. They are specialists in hiding radio microphones in clothes or hair! It's essential to be confident and have excellent communication skills. *AKA **Sound Floor Operator** on entertainment programmes.

LOOKING FOR RESOURCES OR FURTHER ADVICE?

You can find lots of information and resources about careers in screen industries online. Start with these sites and check their social media for more.

BAFTA	guru.bafta.org
BBC Academy	bbc.co.uk/academy
BFI	bfi.org.uk/education-research
Creative Skillset	creativeskillset.org/tv
Hiive	hiive.co.uk/careers
Royal Television Society	rts.org.uk/education-training

Follow us on Twitter @wearehiive @skillsetSSC



Supported by the BBC, Channel 4 and Channel 5 via the TV Skills Fund, managed by Creative Skillset

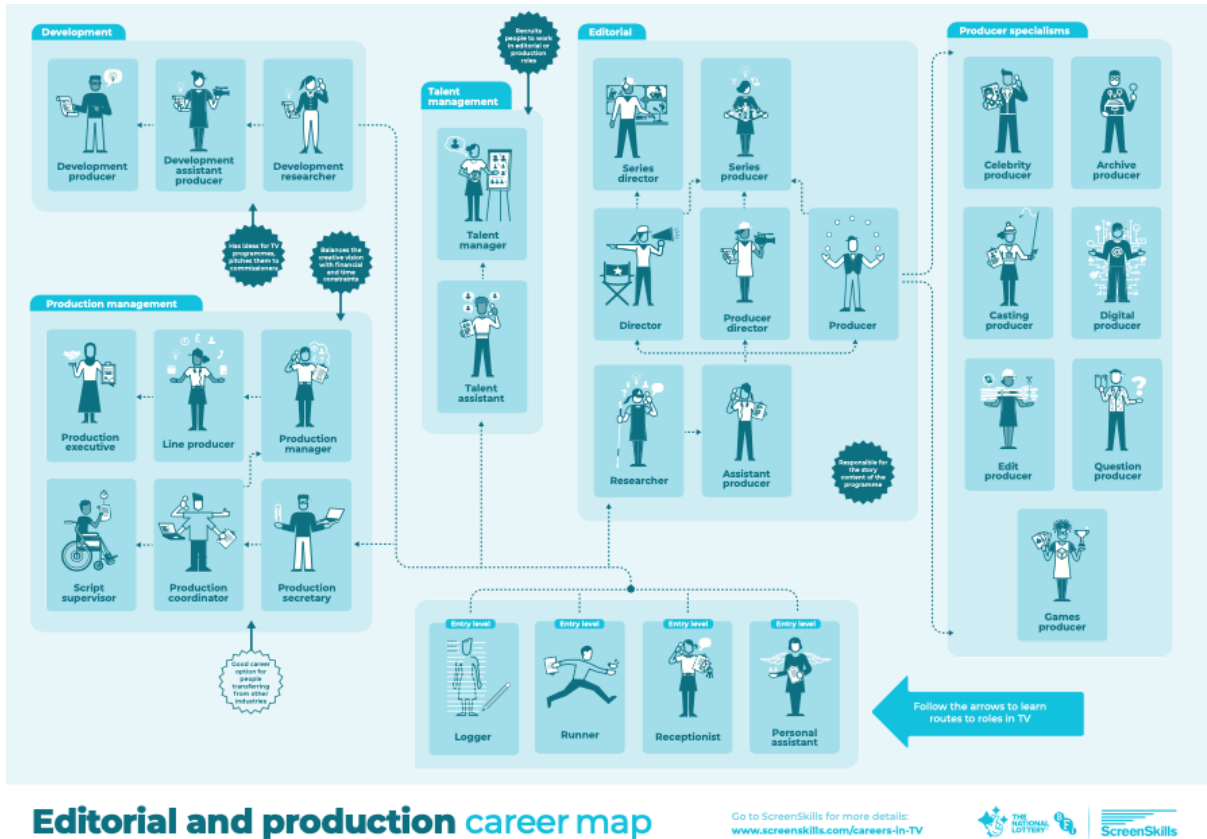
Commissioned by Creative Skillset © 2018

Original research and text by Jude Winstanley, www.judewinstanley.com

Design updated by Dave Gray, www.davegray.com

Concept reproduced with kind permission from IntoFilm

Original concept by Ian Murphy and Allan Burnell, Compositing Coach commissioned by IntoFilm



Editorial and production career map

Go to ScreenSkills for more details:
www.screenskills.com/careers-in-TV



What is unscripted television?

The term 'unscripted' really means 'without actors'. In truth, every TV programme has a narrative and a script. It's perhaps easier to think of unscripted TV as non-fiction television. It can be on any subject, from natural history, religion and music to dating, interior design and learning a skill. It's programmed on primetime TV, daytime TV and children's TV, as well as streaming platforms like Netflix and YouTube.

Unscripted TV genres

Entertainment

Fast-paced, visually exciting, heavily-produced and formatted programmes designed to entertain. Entertainment programmes are usually hosted by a presenters. When they're needed in a presenters' role, they're sometimes referred to as 'show boys' because the way they reflect the studio lights. This genre includes game shows, factual content, panel shows, live music events, quiz shows, talent showcases, format and talk shows, and more. The focus is on the show, not the host.

Factual

Television that documents actual events and real people. Some programmes are presented by hosts. Factual programmes, journalists or professional experts. This is a very broad category ranging from current affairs like Panorama to reality programmes like The X Factor. Factual programmes can be documentary, observational and/or interactive.

Factual entertainment

Television that documents real events and people, but with a stronger entertainment element than traditional factual programmes. Often hosted by TV personalities, factual entertainment programmes include magazine shows, reality, dating and makeover formats, celebrity and sport.

Unscripted TV careers

Entertainment

Fast-paced, visually exciting, heavily-produced and formatted programmes designed to entertain. Entertainment programmes are usually hosted by a presenters. When they're needed in a presenters' role, they're sometimes referred to as 'show boys' because the way they reflect the studio lights. This genre includes game shows, factual content, panel shows, live music events, quiz shows, talent showcases, format and talk shows, and more. The focus is on the show, not the host.

Factual

Television that documents actual events and real people. Some programmes are presented by hosts. Factual programmes, journalists or professional experts. This is a very broad category ranging from current affairs like Panorama to reality programmes like The X Factor. Factual programmes can be documentary, observational and/or interactive.

Factual entertainment

Television that documents real events and people, but with a stronger entertainment element than traditional factual programmes. Often hosted by TV personalities, factual entertainment programmes include magazine shows, reality, dating and makeover formats, celebrity and sport.

own unscripted programmes. They have access to the UK for their teams. Following the success of acquired shows like *Queen of the Damned* and *The Great British Bake Off*, unscripted programming is becoming a more visible part of the TV landscape.

Unscripted TV careers

Entertainment

Fast-paced, visually exciting, heavily-produced and formatted programmes designed to entertain. Entertainment programmes are usually hosted by a presenters. When they're needed in a presenters' role, they're sometimes referred to as 'show boys' because the way they reflect the studio lights. This genre includes game shows, factual content, panel shows, live music events, quiz shows, talent showcases, format and talk shows, and more. The focus is on the show, not the host.

Factual

Television that documents actual events and real people. Some programmes are presented by hosts. Factual programmes, journalists or professional experts. This is a very broad category ranging from current affairs like Panorama to reality programmes like The X Factor. Factual programmes can be documentary, observational and/or interactive.

Factual entertainment

Television that documents real events and people, but with a stronger entertainment element than traditional factual programmes. Often hosted by TV personalities, factual entertainment programmes include magazine shows, reality, dating and makeover formats, celebrity and sport.

own unscripted programmes. They have access to the UK for their teams. Following the success of acquired shows like *Queen of the Damned* and *The Great British Bake Off*, unscripted programming is becoming a more visible part of the TV landscape.

Unscripted TV careers

Entertainment

Fast-paced, visually exciting, heavily-produced and formatted programmes designed to entertain. Entertainment programmes are usually hosted by a presenters. When they're needed in a presenters' role, they're sometimes referred to as 'show boys' because the way they reflect the studio lights. This genre includes game shows, factual content, panel shows, live music events, quiz shows, talent showcases, format and talk shows, and more. The focus is on the show, not the host.

Factual

Television that documents actual events and real people. Some programmes are presented by hosts. Factual programmes, journalists or professional experts. This is a very broad category ranging from current affairs like Panorama to reality programmes like The X Factor. Factual programmes can be documentary, observational and/or interactive.

Factual entertainment

Television that documents real events and people, but with a stronger entertainment element than traditional factual programmes. Often hosted by TV personalities, factual entertainment programmes include magazine shows, reality, dating and makeover formats, celebrity and sport.

own unscripted programmes. They have access to the UK for their teams. Following the success of acquired shows like *Queen of the Damned* and *The Great British Bake Off*, unscripted programming is becoming a more visible part of the TV landscape.

Unscripted TV careers

Entertainment

Fast-paced, visually exciting, heavily-produced and formatted programmes designed to entertain. Entertainment programmes are usually hosted by a presenters. When they're needed in a presenters' role, they're sometimes referred to as 'show boys' because the way they reflect the studio lights. This genre includes game shows, factual content, panel shows, live music events, quiz shows, talent showcases, format and talk shows, and more. The focus is on the show, not the host.

Factual

Television that documents actual events and real people. Some programmes are presented by hosts. Factual programmes, journalists or professional experts. This is a very broad category ranging from current affairs like Panorama to reality programmes like The X Factor. Factual programmes can be documentary, observational and/or interactive.

Factual entertainment

Television that documents real events and people, but with a stronger entertainment element than traditional factual programmes. Often hosted by TV personalities, factual entertainment programmes include magazine shows, reality, dating and makeover formats, celebrity and sport.

own unscripted programmes. They have access to the UK for their teams. Following the success of acquired shows like *Queen of the Damned* and *The Great British Bake Off*, unscripted programming is becoming a more visible part of the TV landscape.

Unscripted TV careers

Entertainment

Fast-paced, visually exciting, heavily-produced and formatted programmes designed to entertain. Entertainment programmes are usually hosted by a presenters. When they're needed in a presenters' role, they're sometimes referred to as 'show boys' because the way they reflect the studio lights. This genre includes game shows, factual content, panel shows, live music events, quiz shows, talent showcases, format and talk shows, and more. The focus is on the show, not the host.

Factual

Television that documents actual events and real people. Some programmes are presented by hosts. Factual programmes, journalists or professional experts. This is a very broad category ranging from current affairs like Panorama to reality programmes like The X Factor. Factual programmes can be documentary, observational and/or interactive.

Factual entertainment

Television that documents real events and people, but with a stronger entertainment element than traditional factual programmes. Often hosted by TV personalities, factual entertainment programmes include magazine shows, reality, dating and makeover formats, celebrity and sport.

own unscripted programmes. They have access to the UK for their teams. Following the success of acquired shows like *Queen of the Damned* and *The Great British Bake Off*, unscripted programming is becoming a more visible part of the TV landscape.

Unscripted TV careers

Entertainment

Fast-paced, visually exciting, heavily-produced and formatted programmes designed to entertain. Entertainment programmes are usually hosted by a presenters. When they're needed in a presenters' role, they're sometimes referred to as 'show boys' because the way they reflect the studio lights. This genre includes game shows, factual content, panel shows, live music events, quiz shows, talent showcases, format and talk shows, and more. The focus is on the show, not the host.

Factual

Television that documents actual events and real people. Some programmes are presented by hosts. Factual programmes, journalists or professional experts. This is a very broad category ranging from current affairs like Panorama to reality programmes like The X Factor. Factual programmes can be documentary, observational and/or interactive.

Factual entertainment

Television that documents real events and people, but with a stronger entertainment element than traditional factual programmes. Often hosted by TV personalities, factual entertainment programmes include magazine shows, reality, dating and makeover formats, celebrity and sport.

Development

- Development producer** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for finding and developing ideas, securing rights, and getting the programme into production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Development assistant producer** supports the development producer. They handle administrative tasks, research, and liaise with the production manager and the production secretary.
- Development researcher** finds and researches ideas, formats, and talent. They provide information and advice to the development producer and the development assistant producer.

Production management

- Production executive** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Line producer** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Production manager** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production executive and the line producer.
- Script supervisor** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for ensuring that the script is followed correctly during filming. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Production coordinator** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Production secretary** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production coordinator.

Talent management

- Talent manager** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for finding and managing talent. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Talent assistant** supports the talent manager. They handle administrative tasks, research, and liaise with the production manager and the production secretary.

Editorial

- Series director** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Series producer** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Director** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Producer director** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Producer** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Researcher** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Assistant producer** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.

Producer specialisms

- Celebrity producer** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Archive producer** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Casting producer** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Digital producer** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Edit producer** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Question producer** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.
- Games producer** is a role at the start of a programme's life. They are responsible for managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.

Looking for further advice?

If you're interested in a career in unscripted TV, check out these websites to find out more:

- ScreenSkills** for information on careers and courses, interactive career guides in TV, radio, film, animation, games, film and television, games building, and digital production.
- UK ScreenSkills** for information on careers and courses, interactive career guides in TV, radio, film, animation, games, film and television, games building, and digital production.
- UK ScreenSkills** for information on careers and courses, interactive career guides in TV, radio, film, animation, games, film and television, games building, and digital production.

Unscripted TV careers

Unscripted TV careers are a wide range of roles that involve managing the production process, from pre-production to post-production. They work closely with the production manager and the production secretary.



Careers in unscripted television



ScreenSkills

182



Animation industry career map

Go to ScreenSkills for more details:
www.screenkills.com/careers-in-animation



The animation industry

Animation is an industry in which the UK excels. Think of the plasticine characters in *Early Man*, the hand-drawn *Tiger in the Hat* who came to life, or the computer-generated *Digby Dragon*. These productions, and many more, have established the UK animation industry as one of the best in the world.

What animation is
 Animation is the process of displaying images in a rapid sequence to create the illusion of movement, using knowledge of the way that a character or object moves to make them believable, and showing emotion to tell a story.

The different categories of animation include:

- Hand-drawn animation**, in which each frame is drawn by hand.
- Stop-motion animation**, in which frames are drawn on a computer, often in 3D, to create the illusion of movement.
- Computer-generated animation**, in which frames are drawn on a computer, often in 3D, to create the illusion of movement.

UK animation studios
 There are many studios in the UK, each with its own speciality. Some are known for their work in television, others in film, and some in both. The UK animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Increasingly, animation studios make content for all general and specialist audiences, from children's television to adult animation. This means that the industry is growing, and there are many opportunities for new entrants. The UK animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Explore the roles that might be right for you. Go to www.screenkills.com/careers-in-animation for more information on the roles in the animation industry. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

What animation employees earn
 The median salary within animation is £24,286. This means that you can expect to earn between £10,000 and £40,000 per year, depending on your experience and the role you are in.

Start creating
 If you want to be an animator or an animation producer, you need to start creating. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Choose the right course
 There are many courses available, each with its own speciality. Some are known for their work in television, others in film, and some in both. The UK animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Develop yourself
 Whether your role is creative, technical, or administrative, you need to develop yourself. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Production management
 Production management is the process of managing the production of an animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Development
 Development is the process of creating the initial concept for an animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Pre-production
 Pre-production is the process of preparing for the production of an animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Production
 Production is the process of creating the animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Post-production
 Post-production is the process of finishing the animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Sales and marketing
 Sales and marketing is the process of selling the animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Compositor
 Compositor is the process of creating the final image of an animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Junior animator - entry level
 Junior animator - entry level is the process of creating the animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Junior animator - entry level
 Junior animator - entry level is the process of creating the animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Junior animator - entry level
 Junior animator - entry level is the process of creating the animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Junior animator - entry level
 Junior animator - entry level is the process of creating the animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Junior animator - entry level
 Junior animator - entry level is the process of creating the animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Junior animator - entry level
 Junior animator - entry level is the process of creating the animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Junior animator - entry level
 Junior animator - entry level is the process of creating the animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Junior animator - entry level
 Junior animator - entry level is the process of creating the animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Junior animator - entry level
 Junior animator - entry level is the process of creating the animation. This means that you need to have a portfolio of work that shows your skills and experience. The animation industry is one of the best in the world, and the UK is home to many of the world's leading animation studios.

Looking for further advice?
 If you're interested in a career in the animation industry, check out these websites to find out more.

ScreenSkills
 ScreenSkills is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

Animation UK
 Animation UK is the national body for the animation industry. They provide advice and support for anyone interested in a career in the animation industry.

ACTIVITY	
Name	4. Terminología básica relacionada con la ocupación y las relaciones laborales.
Description	<p>Career and working opportunities in the audiovisual industry.</p> <p>This is a notoriously competitive industry to get into - as many jobs aren't advertised in the traditional sense, qualifications aren't as important as experience and film graduate schemes aren't readily available either.</p> <p>Instead, you'll need to be proactive in contacting film companies and studios through speculative applications to enquire about any vacancies. Even then, you'll find that structured entry-level programmes such as film production internships are scarce.</p> <p>Graduates may be able to secure a week or two of film work experience as a runner, but you'll need to grasp the opportunity by impressing the film crew with your skills and by turning your hand to anything asked of you in order to land a contract for the next shoot.</p> <p>If you didn't go to film school or study the subject at university, you can develop your filmmaking skills by working on student or local productions. There are plenty of resources online to learn about screenwriting, or you could join like minded individuals in making a short film through relevant social media groups.</p> <p>Despite the fact that careers in film can be incredibly rewarding, they typically come with a low level of job security as you'll usually be hired on a film-by-film basis. Wages, working hours and locations vary, depending on the size of the production you're working on and the level of funding behind it.</p> <p>Also, the majority of filmmaking jobs are filled by freelance workers, so it's up to you to show dedication to the craft and make a name for yourself.</p>

	<p>Read about the various industry jobs and explore those best suited to your talents and aspirations.</p> <p>LET'S HAVE A PROFESSIONAL LOOK AT THESE AUDIOVISUAL PRODUCTS AND TRY TO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Find new words, phrases and concepts to learn ➤ Analyze the content and message: key words, key concepts, pros, cons, advantages, disadvantages, etc.. ➤ Reflect on the product and how appropriate it is ➤ Make a proposal of an audiovisual product <p>Work Vocabulary https://www.youtube.com/watch?v=0s_Zsq0bEeo</p> <p>Vocabulary: Work and Income https://www.youtube.com/watch?v=UF6Va4scXwA</p> <p>My Job - Employment: Casual, Part-time or Full-time https://www.youtube.com/watch?v=dGGo7baIJPM</p> <p>Reasons to work in the Audiovisual Industry https://www.ravepubs.com/top-10-reasons-to-work-in-av/</p> <p>What an audiovisual technician career may look like!! https://www.sheffield.ac.uk/education/behind-scenes-av-technician-career</p> <p>Jobs in the audiovisual industry: https://www.prospects.ac.uk/jobs-and-work-experience/job-sectors/media-and-internet/jobs-in-the-film-industry</p> <p>Where do jobs come from? Employment vs self-employment https://www.youtube.com/watch?v=kUrQc9big4I</p> <p>Freelancing vs. Full Time Job Is Freelancing Better Than a Job? https://www.youtube.com/watch?v=KfgmouVmDCA</p> <p>Why Take The Risk? Job Security vs Entrepreneurship https://www.youtube.com/watch?v=CyTAQRslbAs</p> <p>Freelance Employees vs Freelance Entrepreneurs https://www.youtube.com/watch?v=IEEzMMHQIYs</p>
--	--

LA GESTIÓN DE LA PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES EN EL SECTOR AUDIOVISUAL EN ESPAÑA

Raquel M. Rodríguez Sánchez

ÍNDICE

1. LA PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES EN EL ÁMBITO AUDIOVISUAL EN ESPAÑA: CUESTIONES INTRODUCTORIAS.
2. ELECCIÓN DE LA MODALIDAD PREVENTIVA EN LA EMPRESA AUDIOVISUAL.
3. MEDIOS Y RECURSOS DE LOS SERVICIOS DE PREVENCIÓN AJENOS.
4. EL CONCIERTO DE LA ACTIVIDAD PREVENTIVA.
5. EMPRESAS DEL SECTOR AUDIOVISUAL EN MATERIA PREVENTIVA.
6. PRESTACIONES QUE SUELEN OFERTAR EN MATERIA PREVENTIVA LOS SERVICIOS DE PREVENCIÓN AJENOS.
7. OBLIGACIONES DE LOS SERVICIOS DE PREVENCIÓN AJENOS.
8. ESPECIAL MENCIÓN A LAS NORMAS AENOR.
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

1. La prevención de riesgos laborales en el ámbito audiovisual en España: cuestiones introductorias.

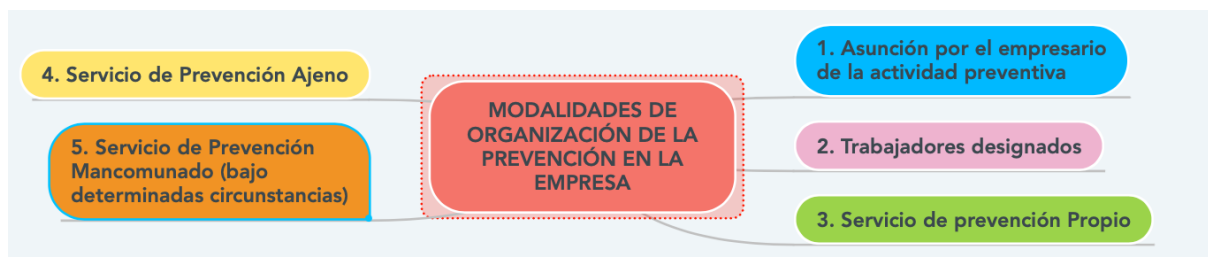
En lo relativo a la prevención de riesgos laborales en el sector audiovisual, puede prestarse atención a diversos aspectos (seguridad en el trabajo, higiene industrial, medicina del trabajo, ergonomía y psicología) pero la presente contribución a este seminario *“IT y nuevas tendencias en la gestión de RRHH en el área de producción musical”* celebrado a lo largo del curso académico 2021-2022 en el CFP José Luis Garci y coordinado por el CRIF Las Acacias, pretende centrar todos sus esfuerzos en la gestión de la prevención de las empresas del sector relacionadas y las obligaciones específicas en materia preventiva de los trabajadores (por cuenta ajena y autónomos) que conforman este colectivo.

El trabajo en el sector audiovisual en materia preventiva se define, esencialmente, por su *heterogeneidad*: día a día conviven diversas

profesiones diferentes, y éstas, a su vez, generan una serie de factores de riesgo diversos, susceptibles de producir lesiones para la salud, bien en forma de accidentes, bien en forma de patologías.

En primer lugar, debemos diferenciar entre cómo gestionar la prevención en nuestra empresa y qué nos exige la Ley 31/1995, de 8 de noviembre, de Prevención de Riesgos Laborales (en adelante, LPRL) en cuanto a la elección de la modalidad preventiva específica a la hora la constitución en calidad de empresario para la Seguridad Social (Real Decreto 84/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento General sobre inscripción de empresas y afiliación, altas, bajas y variaciones de datos de trabajadores en la Seguridad Social).

En cuanto a la segunda cuestión el art. 30.1 de la LPRL establece que: *“en cumplimiento del deber de prevención de riesgos profesionales, el empresario designará uno o varios trabajadores para ocuparse de dicha actividad, constituirá un servicio de prevención o concertará dicho servicio con una entidad especializada ajena a la empresa”*. A estas tres modalidades, el art. 30.5 LPRL añade la asunción por el empresario de las funciones de prevención.



Esta exposición, a su vez, se ordena y resume en el art. 10.1 del Real Decreto 39/1997, de 17 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de los Servicios de Prevención (en adelante, RSP), al decir que la organización de los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades preventivas se realizará por el empresario con arreglo a alguna de las modalidades siguientes:

- A) Asumiendo personalmente tal actividad.
- B) Designando a uno o varios trabajadores para llevarla a cabo.
- C) Constituyendo un servicio de prevención propio.
- D) Recurriendo a una organización especializada que actúe como servicio de prevención (Servicio de prevención ajeno).
- E) Optando por un servicio de prevención mancomunado (en determinados supuestos).

2. Elección de la modalidad preventiva en la empresa audiovisual.

De la ponencia de D^a Yolanda Jaramillo Ongil, CEO de la gestoría Nhoagest, S.L., entidad especializada en la gestión de RRHH para empresas audiovisuales, pudo deducirse que la modalidad de organización de la prevención más utilizada por las empresas productoras del sector audiovisual que optan por la forma jurídica societaria (SL y SA, mayormente), es la del servicio de prevención ajeno. Veamos a continuación todas las cuestiones que suscita la elección de esta modalidad preventiva y sus repercusiones efectivas en el sector audiovisual.

La opción de la productora por un servicio de prevención ajeno es fruto –como ya se ha dicho anteriormente– de la heterogeneidad del sector, pues el establecimiento de una organización interna eficiente puede resultar en la práctica muy difícil de llevar a cabo satisfactoriamente debido, sobre todo, a razones de competencia profesional, uniéndose a éstas las razones de índole económica.

Por ello, el legislador ha previsto la existencia de unas entidades especializadas, independientes de las empresas productoras y dedicadas únicamente a esta tarea de prevención en el sector. Este tipo de empresas ofrecen unos servicios con los que los empresarios puedan cubrir al cien por cien la cuestión de la prevención de riesgos en sus producciones, sustituir en lo que resulte necesario (por falta de personal cualificado o dotación de medios materiales y humanos) o complementar su propia actividad preventiva interna (normalmente con la disciplina de la Medicina del trabajo).

A este respecto la ponente aseguró que las razones que motivan este concierto con entidades externas especializadas son, básicamente, la eliminación de trabas, la minimización de costes y, principalmente la necesidad de que los trabajadores de la empresa no tengan que disponer de una titulación especial en materia preventiva (concretamente, de nivel medio o superior, según el RSP).

Para tener una visión de 360 grados sobre qué implicaciones tiene la elección de un servicio de prevención ajeno, debemos tener claro qué es un servicio de prevención ajeno. El art. 10 del RSP define a éste como “(...) *el prestado por una entidad especializada que concierte con la empresa la realización de actividades de prevención, el asesoramiento y apoyo que precise en función de los tipos de riesgos o ambas actuaciones conjuntamente*”.

El servicio de prevención ajeno es, pues, según Díaz Moliner (2007) una entidad organizada, interdisciplinar (pues los recursos personales de que disponga la entidad especializada deben cubrir, como regla general, la totalidad de las cuatro especialidades de Medicina del Trabajo, Higiene Industrial, Seguridad en el Trabajo, y Ergonomía y Psicosociología aplicada), especializada (en el sector o ámbito de actuación del mismo) y homologada, pues requieren de una acreditación específica de la Autoridad laboral.

A este respecto, el RSP recoge en su artículo 17 que el servicio de prevención ajeno debe ser **suficiente** (disponiendo de la organización, las instalaciones, el personal y los equipos necesarios para el desempeño de su actividad), debe estar **acreditado** por la Administración laboral, debe asimismo ser **objeto de aprobación** por la Administración sanitaria, ser **solvente** (constituyendo una garantía que cubra su eventual responsabilidad), y, finalmente, ser **independiente** (siendo imposible mantener con las empresas concertadas vinculaciones comerciales, financieras o de cualquier otro tipos).

3. Medios y recursos de los servicios de prevención ajenos.

El art. 18.1 RSP establece de una manera sumaria que las instalaciones y los recursos materiales y humanos con que deben contar las entidades especializadas que actúen como servicios de prevención serán los *que les permitan desarrollar adecuadamente la actividad preventiva que hubieren concertado*.

Esta noción de *suficiencia*, debe referirse a un doble plano: antes de ser acreditada, la entidad debe evidenciar que reúne los requisitos y recursos legales exigidos y, a su vez, una vez acreditada la misma, debe mantenerlos y cumplir estrictamente con las disposiciones normativas existentes al respecto.

En cuanto a los *recursos mínimos* que se les exigen a estos servicios de prevención ajenos, debe incidirse en que el RSP establece que la entidad especializada deberá disponer como mínimo:

- **De un médico especialista en Medicina del Trabajo.**
- **De un experto** por cada una de las disciplinas preventivas de **Seguridad en el Trabajo, Higiene Industrial y Ergonomía, y Psicosociología.**

Añade el art. 18.2.b) RSP en su último párrafo que **los expertos en las especialidades mencionadas actuarán de forma coordinada**, en

particular en relación con las funciones relativas al diseño preventivo de los puestos de trabajo, la identificación y evaluación de los riesgos, los planes de prevención y los planes de formación de los trabajadores.

4. El concierto de la actividad preventiva.

El concierto de la actividad preventiva es, esencialmente, un acuerdo entre empresa y entidad especializada por la que la primera encarga al segundo el desarrollo de todas o ciertas actividades en materia preventiva dentro de la empresa. Se trata pues, de un contrato, que, en la praxis diaria, debe a su vez cumplir con una serie de **requisitos y características**:

- Realizarse por **escrito** (art. 20.1 RSP).
- Se trata de un contrato **sinalagmático**, esto es, que genera obligaciones para las dos partes, y que una de ellas implica a su vez la onerosidad del mismo, pues estos servicios de asesoramiento y asistencia en materia preventiva no pueden prestarse gratuitamente.
- Si en la empresa productora existiesen **representantes de los trabajadores** (representantes unitarios) éstos deben ser consultados previamente a la firma del contrato.
- Y, como mínimo en el concierto se deben consignar:
 - A) La identificación de la **entidad** especializada.
 - B) La identificación de la **empresa destinataria de la actividad**, así como de los centros de trabajo de la misma a los que dicha actividad se contrae.
 - C) Los aspectos de la actividad preventiva a desarrollar en la empresa, especificando las **actuaciones concretas**, así como los medios para llevarlas a cabo.
 - D) La actividad de **vigilancia de la salud** de los trabajadores, en su caso.
 - E) La **duración** del concierto.
 - F) Las **condiciones económicas** del concierto (art. 20.1 RSP).

5. Empresas del sector audiovisual en materia preventiva.

Puesto que la mayoría de las productoras en nuestro país son PYMES, la gestión de la prevención suele contratarse cubriendo todas las posibles controversias, incidencias, protocolos y requerimientos en materia preventiva a modo de *pack*. Sobre todo, en la actualidad con los numerosos protocolos COVID y su diversa incidencia en función de la evolución de la pandemia y la legislación autonómica, hacen de este tipo de empresas un elemento primordial a la hora de inicial cualquier proyecto audiovisual en nuestro país.

A continuación, a modo de ejemplo, citaremos algunas de las empresas del sector más representativas, con una finalidad orientada exclusivamente a la docencia y que para quienes puedan ser destinatarios de este material, les resulte útil a la hora de citar y ejemplificar en el aula todas las cuestiones relativas a la gestión de la actividad preventiva en la empresa. Entre ellas, pueden destacarse:

- **A) Prevencine.** Es una consultoría técnica especializada en la prevención de riesgos laborales para producciones de cine y TV, publicidad y artes escénicas. <https://www.preventine.com>
- **B) Audiovisual Risk XXI.** Se trata de un SPA, que funciona a modo de boutique y ofrece, como servicio de prevención ajeno, la confección del Plan de Autoprotección y la realización de simulacros, el área de Medicina del Trabajo y vigilancia de la salud, la coordinación de actividades empresariales (CAE) y servicios de asesoría legal, entre otros. <https://www.risk21.com>
- **C) Audiovisual Crew.** Se trata de una empresa especializada en la gestión laboral del Régimen de Artistas, consultoría especializada en RRHH del sector audiovisual, ofreciendo también consultoría técnica especializada en prevención de riesgos laborales para producciones de cine y TV, publicidad y artes escénicas. <http://audiovisualcrew.com>
- **D) Prevent event.** Nace en 2008 con el objetivo de ofrecer un servicio especializado de asesoramiento y coordinación en materia de prevención de riesgos laborales en el sector de los eventos y espectáculos públicos dada la necesidad de todas las empresas concurrentes de organizar la actividad preventiva y asegurar el cumplimiento de la normativa en materia preventiva. Son miembros de ASPEC (Asociación de Carpas y de Instalaciones Temporales) y CNT311 (Comité Técnico de Normalización de la Industria del Entretenimiento). <https://preventevent.es>

- E) ESOC prevención. Esta entidad está acreditada por la Autoridad Laboral competente para ejercer como Servicio de Prevención Ajeno a nivel nacional en las cuatro especialidades preventivas. Ejerce, asimismo, labores de consultoría en materia de prevención de riesgos laborales en el sector y formación en materia preventiva. Su ámbito de actuación abarca servicios integrales de apoyo para la producción escenográfica y audiovisual en cualquiera de sus fases en materia preventiva. <https://www.esoc-prevencion.es>

6. Prestaciones que suelen ofertar en materia preventiva los servicios de prevención ajenos.

La empresa **Audiovisual Crew** ofrece en materia preventiva, entre otras tareas, la elaboración del Plan de Seguridad y Salud del Rodaje, las necesarias visitas técnicas al lugar o lugares de desarrollo de la actividad laboral, el necesario asesoramiento y apoyo a la entidad productora y a todo su personal (incluyendo posibles labores de colaboración y coordinación de servicios externalizados a través de ETT), el diseño de toda la documentación para la solicitud de permisos para menores de 16 años, la seguridad en platós, teatros o salas de eventos, la actualización y revisión y, finalmente, todo lo relativo a los protocolos COVID. Proporcionan asimismo al recurso preventivo (recurso humano, con labores de coordinación de la actividad preventiva conforme a la Ley 54/2003 y al RD 604/2006).

ESOC prevención. Esta empresa –muy probablemente la que ofrezca un servicio más completo y transparente–, incluye el área de prevención de riesgos laborales en el ámbito audiovisual a modo de *pack*. Dicho paquete de productos preventivos abarca la concertación del servicio de prevención ajeno de la productora, la elaboración del correspondiente plan de seguridad del rodaje, la dotación de todos los servicios sanitarios que sean necesarios *in situ* (como médico, enfermera, UVI móvil, pruebas diagnósticas COVID, etc.). Ofrece, asimismo servicios de seguridad acuática y en materia de Servicios de Seguridad y Salud en el Trabajo proporciona asistencia técnica, toda la relación de documentos necesaria en función de la producción y el lugar de realización, y cubre todas sus posibles modificaciones a lo largo del desarrollo del trabajo. Finalmente, proporciona también todos los recursos preventivos durante el rodaje (personal especializado), que coordine la seguridad del evento, rodaje o producción audiovisual o cultural.

7. Obligaciones de los servicios de prevención ajenos.

Las obligaciones básicas de los servicios de prevención ajenos circundan, en España, en torno a tres cuestiones:

- **A) El desarrollo de las actividades concertadas.** Los servicios de prevención ajenos están obligados contractualmente a cumplir los compromisos contraídos en los contratos que suscriban. Expresamente, el Real Decreto Legislativo 5/2000, de 4 de agosto, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley sobre Infracciones y Sanciones en el Orden Social (LISOS, en adelante) tipifica como infracción administrativa grave el hecho de *“incumplir las obligaciones derivadas de actividades correspondientes a Servicios de Prevención ajenos respecto de sus empresarios concertados, de acuerdo con la normativa aplicable”* (art. 12.21), pudiendo llevar en su caso aparejada la cancelación de la acreditación otorgada por la Autoridad Laboral.
- **B) El mantenimiento de las condiciones de acreditación.** Las entidades especializadas deberán mantener las condiciones en que se basó su acreditación como servicios de prevención. Cualquier modificación de las mismas será comunicada a la Autoridad laboral que la concedió (art. 27.1 RSP) incurriendo en otro caso en infracción grave (art. 12.21 LISOS).
- **C) Obligaciones adicionales de información** en materia preventiva, debiendo mantener a disposición de las autoridades laborales y sanitarias una memoria anual (art. 39.2 LPRL).

8. Especial mención a las normas AENOR.

Antes de finalizar la presente aportación al seminario del CIFP José Luis Garci sobre *“IT y nuevas tendencias en la gestión de RRHH en el área de producción musical”* ha de hacerse una última mención a las normas de AENOR y al concepto de normalización.

En la sociedad actual, caracterizada por el proceso globalizador, los intereses de usuarios y productores no siempre coinciden, pues los primeros demandan productos y servicios prácticamente perfectos y los segundos han de generarlos con las mayores exigencias de seguridad, pero con unos estrictos criterios económicos. Y, desde hace ya décadas, fue necesario establecer un consenso. Este consenso se logra a través de la **normalización**, que puede definirse como *la actividad propia de dar soluciones de aplicación repetitiva a problemas que provienen*

*esencialmente de las esferas de la ciencia, la técnica y la economía, con vistas a la obtención del grado óptimo en un contexto dado (definición ISO). De una forma algo más sencilla podría decirse que **normalizar es simplificar, unificar y especificar.***

La clave, por tanto, de estas **normas** (que no leyes) basadas en la convención y en el acuerdo, reside en el establecimiento de un criterio universal y objetivo acerca de los elementos que debe tener un producto, bien o servicio. En ellas han de definirse la seguridad, durabilidad, fiabilidad, mantenimiento e intercambiabilidad. Asimismo, habrán de garantizarse a través de ellas los niveles óptimos de calidad y seguridad para operar en el mercado.

En España, estas normas surgieron en la década de los años ochenta, de la mano de la también recién creada (1986) AENOR (Agencia Española de la Normalización), coincidiendo con la incorporación de España a la Comunidad Económica Europea (actual Unión Europea). En aquel momento, diversos agentes económicos, junto con la Administraciones Públicas, coincidieron en la necesidad de que España dispusiese de una organización similar a las que ya existían en otros países europeos. Así, se creó la ya mencionada agencia y se trasladó su labor no al legislador, sino a la iniciativa privada e independiente y sin fines lucrativos.

Junto a las normas ISO 9001, 14001 y 45001 sobre sistemas integrados de gestión de la calidad, en concreto, respecto al ámbito del sector audiovisual, han de mencionarse las siguientes:

- Norma UNE-EN 60065, relativa a Aparatos de audio, video y aparatos electrónicos análogos. Requisitos de seguridad.
- Norma UNE-EN 60268-3, sobre Equipos para sistemas electroacústicos.
- Norma UNE-EN 55103-2, relativa a la Compatibilidad electromagnética. Norma de familia de productos para aparatos de uso profesional de sonido, vídeo, sistemas audiovisuales y para el control de iluminación para espectáculos.
- Norma UNE-EN 60268-4, sobre Equipos de sistemas de sonido.
- Norma UNE-EN 60598-2-5, relativa a Luminarias.
- Norma UNE-EN 16263-3, sobre Artículos de pirotécnica.
- Norma UNE 311001, sobre la Industria del entretenimiento. Rigging. Sistemas de vuelo manual para artistas. Requisitos generales.

- Norma UNE-CWA 15902-2, sobre equipos de elevación y suspensión de cargas en escenarios y otras áreas de producción dentro de la industria del entretenimiento.
- Norma UNE-EN 62489. Electroacústica. Sistemas de bucle de inducción para la audiofrecuencia en audición asistida.
- Norma ISO 20121 sobre sistemas de gestión de la sostenibilidad de eventos. Requisitos con recomendaciones de uso.
- Norma UNE 167008, sobre Servicios de restauración.
- Norma UNE-EN 13430, relativa a envases y embalajes.
- Norma UNE-EN 16194, sobre cabinas sanitarias móviles no conectadas al alcantarillado.
- Norma UNE-ISO 22320, sobre protección y seguridad de los ciudadanos. Gestión de emergencias.

9. Referencias bibliográficas

9.1 Bibliografía

ALFONSO MELLADO, C. [et. al.]. *Prevención de riesgos laborales*. Valencia, Tirant lo Blanch, 2015.

DÍAZ MOLINER, R. *Guía práctica para la prevención de riesgos laborales*. Valladolid. Lex nova, 2007.

IGARTUA MIRÓ, M. *Sistema de prevención de riesgos laborales* (5ªed). Madrid, Tecnos, 2020.

LÓPEZ GANDÍA, J. *Curso de prevención de riesgos laborales* (20ª ed.). Valencia, Tirant lo Blanch, 2019.

MERCADER UGUINA, J. [et. al.]. *Esquemas de prevención de riesgos laborales*. Valencia, Tirant lo Blanch, 2008.

MONTOYA MELGAR, A. y PIZÁ GRANADOS, J. *Curso de seguridad y salud en el trabajo* (2ª ed.). Madrid, McGraw Hill, 2000.

SALA FRANCO, T. *Derecho de la prevención de riesgos laborales*. (10ª ed.). Valencia, Tirant lo Blanch, 2019.

VV.AA. *Prevención de riesgos laborales 2022-2023*. Madrid, Francis y Taylor, 2021.

9.2 Referencias legislativas

Ley 31/1995, de 8 de noviembre, de Prevención de Riesgos Laborales (LPRL)

Real Decreto 84/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento General sobre inscripción de empresas y afiliación, altas, bajas y variaciones de datos de trabajadores en la Seguridad Social.

Real Decreto 39/1997, de 17 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de los Servicios de Prevención (RSP).

Real Decreto Legislativo 5/2000, de 4 de agosto, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley sobre Infracciones y Sanciones en el Orden Social (LISOS).

Ley 54/2003, de 12 de diciembre, de reforma del marco normativo de prevención de riesgos laborales.

Real Decreto 604/2006, de 19 de mayo, por el que se modifican el Real Decreto 39/1997, de 17 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de los Servicios de Prevención y el Real Decreto 1627/1997, de 24 de octubre, por el que se establecen las disposiciones mínimas de seguridad y salud en las obras de construcción.

9.3 Webgrafía

<http://www.shootinginspain.info>

<https://www.previncine.com>

<https://www.risk21.com>

<http://audiovisualcrew.com>

<https://preventevent.es>

<https://www.esoc-prevencion.es>



GARCI **FP**

CENTRO INTEGRADO DE FORMACIÓN PROFESIONAL
EN NUEVAS TECNOLOGÍAS JOSÉ LUIS GARCI