GLOSARIO BASICO PARA LA PRODUCCION TELEVISIVA

A continuación presentamos un glosario básico sobre términos y conceptos para la producción televisiva. Creemos que esta recolección no es completa ni mucho menos profunda, pero sí da cuenta de manera primaria de lo que significan y cómo se usan los principales términos técnicos en televisión. El orden que presentaremos en este glosario será el siguiente:

1. Términos generales
2. Tomas
3. Movimientos de cámara
4. Recursos de transmisión
5. Algunos aspectos sobre la dirección
6. Cómo se hace un programa de televisión (guión del audiovisual "Cómo se hace un programa de televisión")

1. TERMINOS GENERALES

- AMPLITUD: distancia extrema entre las polaridades positiva y negativa en una señal eléctrica.

- BARRIDO: exploración del cuadro o imagen por el haz de electrones del iconoscopio. Exploración del soporte magnético (cinta) por el cabezal del magnetoscopio.

- BARRIDO ENTRELAZADO: forma de exploración del cuadro alternada en líneas pares e impares. Regulado por E. I. A. en Japón y E. U. y por C. C. I. R. en Europa.

- BARRIDO HELICOIDAL: forma de exploración de la cinta magnética en trazos transversales que contienen la información visual. Regulada por las normas E. I. A. J. para magnetoscopios de formato pequeño.

- BOBINAS DEFLECTORAS (o de barrido): son aquellas que producen, de acuerdo con la señal de sincronismo, los campos magnéticos que "dirigen" el haz de electrones del tubo analizador de imagen y del tubo de imagen, en la cámara electrónica y en el monitor de video respectivamente.

- CAMPO: mitad de una imagen magnética completa o cuadro. Según la norma C. C. I. R. (Europa), un campo contiene 312 1/2 líneas y se produce cada 1/50 de segundo.

- CELULA FOTOELECTRICA: dispositivo que hace posible la transformación de los efectos luminosos en energía eléctrica (impulsos eléctricos).

- CUADRO: imagen magnética completa formada por dos campos consecutivos y que se produce cada 1/25 de segundos (según C. C. I. R.)

- ICONOSCOPIO: tubo de rayos catódicos empleado para la reproducción icónica.

- IMAGEN: representación que se produce por el concurso de los rayos de la luz en el foco de un objetivo óptico. Término con el que en lo audiovisual se designa al componente visual.

- LINEA: trayectoria horizontal del punto luminoso producido en la pantalla luminiscente del monitor de video (iconoscopio) por el haz de electrones.

- MOSAICO FOTOEMISOR: elemento del tubo analizador de imagen de la cámara electrónica (iconoscopio) que de la confluencia de la imagen óptica y del haz

de electrones deriva las variaciones de tensión que se recogen en la llamada señal video. Se denomina también placa fotoconductiva o target. Se basa en el principio de la célula fotoeléctrica.

- TUBO DE RAYOS CATODICOS: tubo transparente básico que consta de una pantalla o superficie (ánodo) donde incide el haz de electrones provenientes del cañón electrónico (cátodo) a partir del cual se pueden obtener entre otros efectos, la lectura y reproducción electrónica de una imagen (iconoscopio). En la cámara electrónica se llama tubo analizador de imagen.

GENERADOR DE CARACTERES:

Son letreros que aparecen en la pantalla de manera electrónica, se emplean como elementos de apoyo al contenido y principalmente cuando se desea que los alumnos copien un texto. Respecto a esto, es conveniente hacer notar que se ha detectado que los alumnos suelen copiar todos los generadores "en frío" (letreros que aparecen en la pantalla solos sobre un fondo monócromo), por lo que se debe aprovechar esto para que tomen los apuntes que deseamos, evitando este recurso en otros casos. El uso de Generador no debe ser excesivo. En general debe ponerse con este recurso lo esencial del programa en textos cortos y comprensibles, ya que serán los apuntes del educando. Además de la aparición "en frío" el generador tiene la posibilidad de aparecer en super imposición (SUPER) sobre cualquier imagen. Las modalidades de CRAWL (letras que aparecen en una sola línea o por un lado de la pantalla y desaparecen por el otro) y ROLLER (El letrero aparece por abajo de la pantalla y va subiendo hasta desaparecer por arriba) carecen de efectividad, pues se ha detectado que causan angustia a los alumnos al no poder leerlos y mucho menos copiarlos. Sin embargo pueden utilizarse las modalidades de CRAWLL STOP (las letras entran por la izquierda de la pantalla y se detienen al llegar al otro lado) y ROLLER STOP (El letrero va apareciendo por la parte baja de la pantalla y se detiene al llegar arriba), para dar movilidad y variedad a la aparición de generadores.

Este recurso es adecuado cuando los letreros resultan claros, no se presentan cortados y permanecen en pantalla el tiempo suficiente para ser leídos dos veces con calma. Se ha detectado también que la mayor efectividad se obtiene con el tipo de letra HELVETICA 30, negra, con sombra blanca, sobre fondo verde claro, el generador puede también hacer diferentes efectos, como flechas, asteriscos y otras señales.

PANTALLA DE BACK PROJECTION:

Es una pantalla de cine, transparente en la que se proyectan transparencias o películas desde atrás. Se puede utilizar con el conductor frente a ella. Otra modalidad es un panel cualquiera sobre cuya superficie se puede meter generador de caracteres, o se pueden superponer imágenes por medio del WIPER (Proceso electrónico que limita especialmente la superimposición de imágenes).

CROMA KEY:

O croma proceso electrónico basado en la discriminación y bloqueo de colores. Consiste en un espacio de color azul croma sobre el que está la persona u objeto cuya imagen se quiere superponer a otra; una cámara toma una imagen, una segunda cámara la otra y se superponen electrónicamente.

Tiene la limitación de que sólo se puede hacer con tomas estáticas, es decir, la persona u objeto que está en el espacio de croma se puede mover, pero las cámaras deben permanecer "amarradas" fijas, por lo que las secuencias en este caso deben ser muy cortas.

PANTALLA DE CROMA:

Es un panel pintado de azul croma en el cual pueden aparecer imágenes fijas o en movimiento. Sirve para ejemplificar, ilustrar o subrayar el contenido que da el conductor, que es el que generalmente lo usa.

CARTONES:

Son letreros, gráficas o cuadros ya preparados que sirven para apoyar el tema que se desarrolla.

Pueden ser presentados por el conductor, actores, narrador o por sí solos (Los dibujos que se presentan en cartones entran en la categoría de ilustración).

ILUSTRACION:

Son dibujos, estampas o grabados, en color o blanco y negro, que ayudan a complementar visualmente la presentación del contenido. Se les puede imprimir dinamismo por medio de movimientos de la cámara. En caso de utilizarse para presentar el retrato de algún personaje, el nombre del mismo debe aparecer en super, también es conveniente poner sus fechas de nacimiento y muerte cuando el dato sea verdaderamente relevante.

FOTO FIJA:

Fotografía en blanco y negro o color tomada por la cámara. En general es preferible el telecine o dinamizar la foto con movimientos de cámara. Se le aplicarán las mismas especificaciones de la ilustración.

MAPAS:

Un mapa es la representación de la totalidad o una parte de la superficie terrestre en imagen plana o esférica. Puede ser un cartón, una maqueta, o hacerse en generador. También pueden ser animadas marcando una zona, ciudad o accidente geográfico. Además se pueden usar efectos de generador para señalar y nombrar.

MAQUETA:

Es una representación física, a escala, de una escena, edificio, lugar, etc. que aparece en la pantalla. No debe utilizarse gratuitamente y hay que explotarla al máximo.

MODELOS:

Representación de un objeto que se utiliza cuando el real no se puede conseguir o no es televisivo, por ejemplo el modelo de una molécula, un modelo anatómico, o un esqueleto. Se utilizan con fines demostrativos para permitir la mejor comprensión de conceptos y funciones.

ANIMACION:

Dibujos que se presentarán con una sucesión de movimientos que ayudan a la comprensión y explicación de un tema. Puede usarse para mapas, gráficas y muchos otros recursos.

TOMA:

Se le llama también encuadre. Es el conjunto de objetos y/o personas que aparecen en la pantalla y su disposición en la misma en un momento determinado.

SECUENCIA:

Serie de tomas o escenas que tienen un lugar común. (SET O LOCACION), un tiempo determinado y unidad de acción o pensamiento.

SET:

Decorado que se construye en el estudio. Puede ser:

SET NEUTRO:

También se llama cámara negra, es un decorado uniforme de color NEGRO que se puede utilizar para mimos, conductor, laboratoristas o ciertas dramatizaciones.

SET INSTITUCIONAL:

Es un decorado para el conductor que generalmente no representa un lugar específico. Puede tener escritorio, rotafolios, pantalla de croma y algunos objetos ilustrativos que vaya a utilizar o mostrar el conductor. Cuando haya objetos específicos se deben enumerar expresamente.

SET CARACTERIZADO:

Representa un lugar específico (una sala o comedor, una habitación, una celda u oficina, por ejemplo) se debe especificar muy bien cómo se quiere.

LOCACION:

Lugar fuera de los estudios donde se graban escenas puede ser un exterior (jardín, calle, campo) o un interior (escuela, casa, algún edificio, mercado, tienda, etc.) Se debe especificar muy bien cuál se quiere o de qué tipo.

AUDIO:

Es todo lo que se va a escuchar en el programa. Incluye parlamentos, sonidos vivos, música y efectos de sonido.

VIDEO:

Es todo lo que aparece en la pantalla, tanto actores y conductores como objetos (utilería), decorados, y toda clase de imágenes o letreros (telecines, cartones, maquetas, generadores, etc).

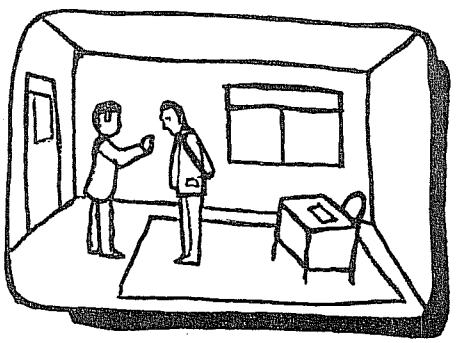
AIRE:

Espacio que hay entre el objeto o sujeto retratado y la orilla de la pantalla.

2. TOMAS

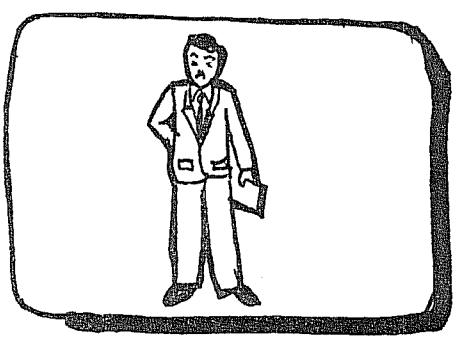
ESTABLISHING SHOT:

Se abrevia E.S. Es una toma totalmente abierta en la que se establece o muestra un espacio completo en el que se va a desarrollar una acción. Aquí lo importante es el espacio, los personajes se ven muy pequeños y con mucho aire a su alrededor.



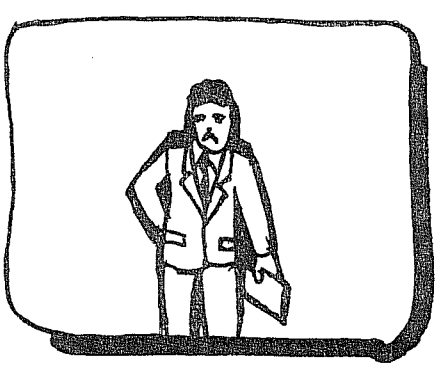
FULL SHOT:

Se abrevia F.S. En esta toma, el personaje u objeto retratado ocupa toda la pantalla con muy poco aire alrededor y se ve completo.



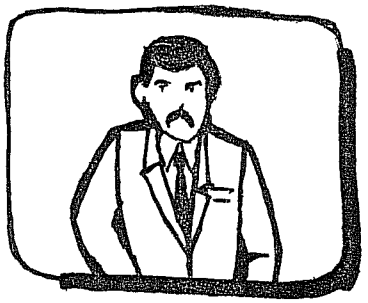
KNEE SHOT:

Se abrevia K.S. Es una toma un poco más cerrada que la anterior con mínimo aire. El personaje aparece desde la rodilla hasta la cabeza. Este tipo de toma se inventó originalmente para las películas de vaqueros, se utiliza principalmente para las tomas de duelos y sirve para enfatizar las pistolas, en otros casos es una mera variación de FULL SHOT.



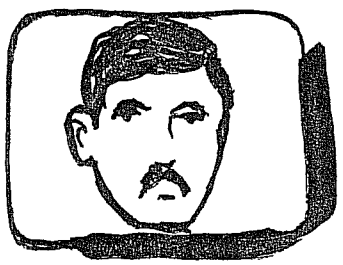
MEDIUM SHOT:

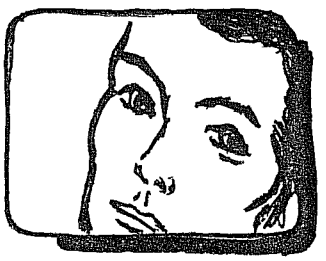
Se abrevia M.S. Es la toma más utilizada en T.V. puede ser desde mediacintura hasta la cabeza o desde el pecho hasta la cabeza. Es una toma relajada y poco comprometedora, neutral.

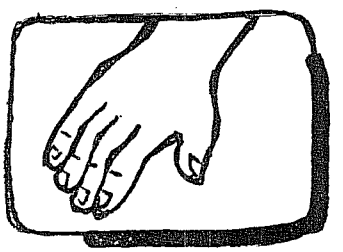


CLOSE UP:

Se abrevia C.U. Aparece el rostro del personaje casi sin aire a su alrededor o sin ningún aire.
Es una toma dramática, que enfatiza la expresión del rostro. También puede hacerse sobre un objeto o sobre otra parte del cuerpo, como una mano o pie.

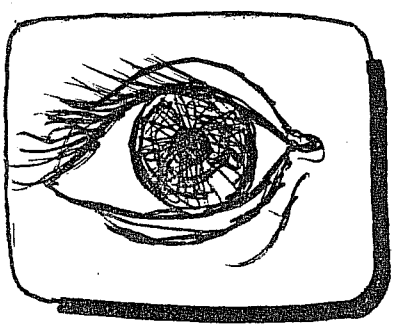


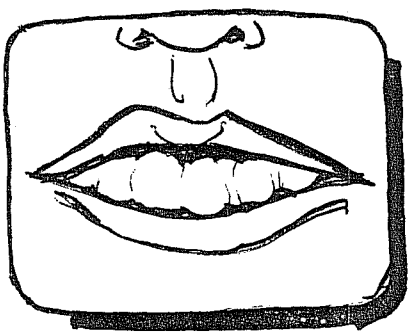




BIG CLOSE UP:

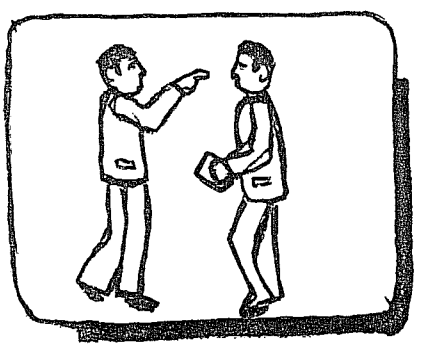
20 Se abrevia B. C. U. Es una toma de mucho detalle; por ejemplo un ojo, la boca, la nariz o un dedo. Es una toma altamente dramática, puede utilizarse para hacer especial énfasis en lo retratado.

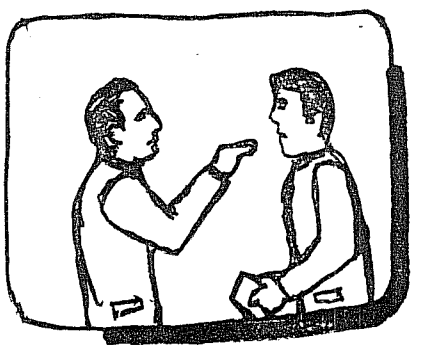




TWO SHOT:

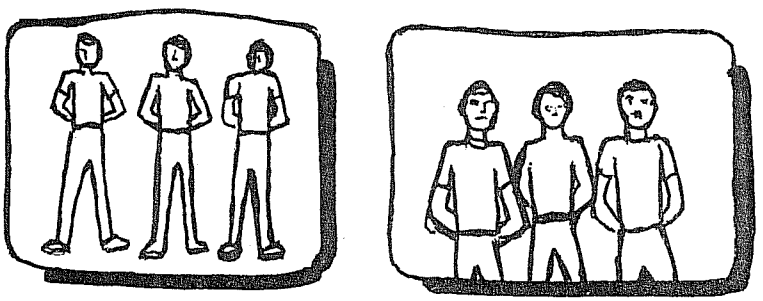
Se abrevia 2. S. Es una toma en la que hay dos personajes, pueden estar en FULL SHOT o en MEDIUM. Las abreviaturas en estos casos son 2.F.S. o 2.M.S.





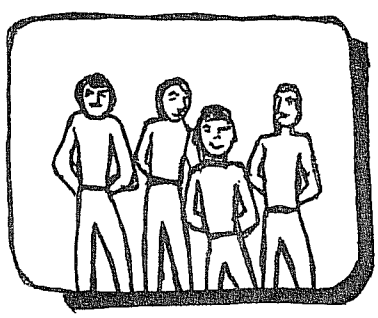
THREE SHOT:

Se abrevia 3.S. Tiene las mismas características de la toma anterior pero con tres personajes a cuadro. También puede ser en FULL SHOT o en MEDIUM. Las abreviaturas en estos casos son 3.F.S. y 3.M.S.



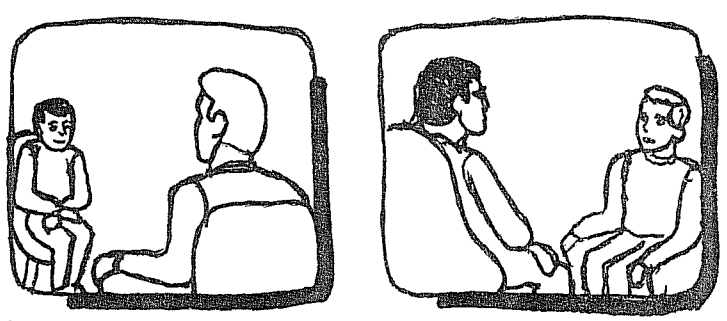
GROUP SHOT:

Es una toma en la que hay más de 3 personajes.



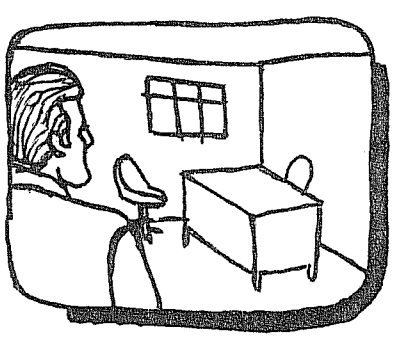
CAMPO-CONTRACAMPO:

Es un contrapunto de tomas en que se ve a dos actores en diferentes planos de profundidad, uno en primer plano y otro en segundo. Las tomas se intercambian quedando alternativamente en primer plano los dos actores.



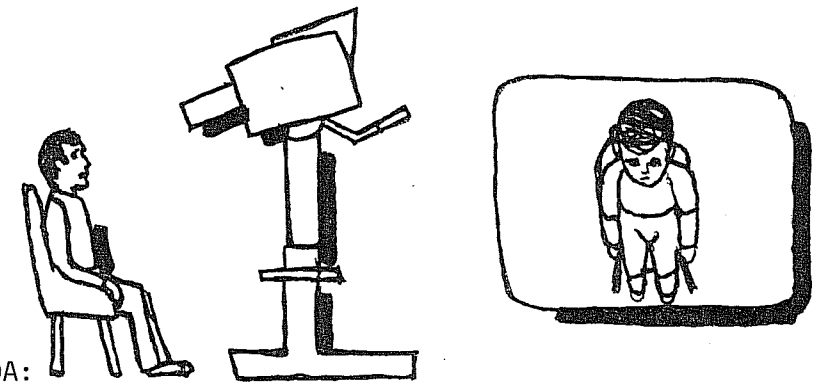
OVER SHOULDER:

Se abrevia O.S. Es una toma desde atrás del hombro de un actor , que aparece en primer plano, el resto de la escena se ve en segundo plano. A veces el Campo Contracampo puede ser una sucesión de dos Over Shoulders.



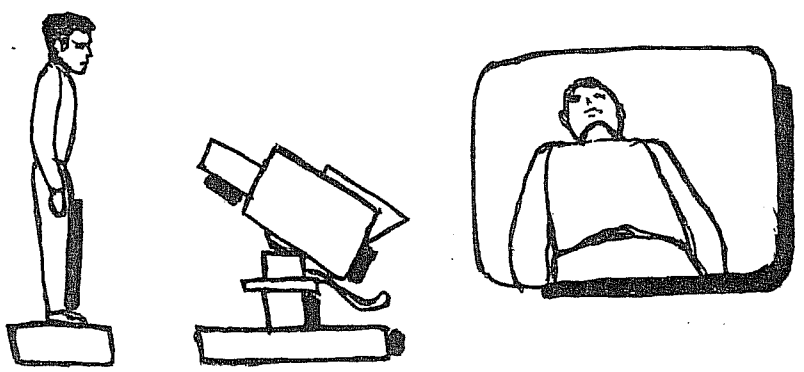
PICADA:

Es una toma desde un nivel superior al del sujeto u objeto fotografiado. Es una toma dramática, que minimiza o subyuga al sujeto, al presentarlo desde una perspectiva superior a él.



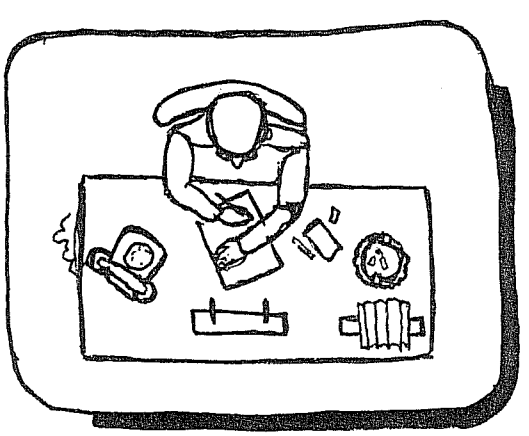
CONTRA PICADA:

Es la toma contraria a la Picada. Se hace desde un nivel inferior al del sujeto fotografiado. Sirve para imprimir dramatismo y da fuerza al sujeto, al presentarlo desde una perspectiva inferior a él.



CENITAL:

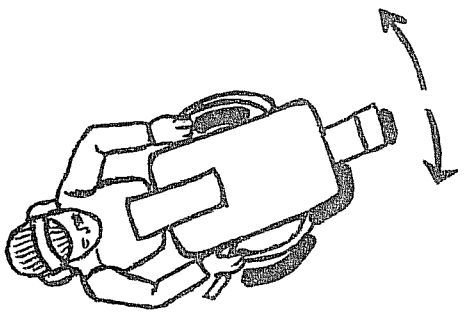
Es una toma completamente desde arriba del sujeto, sirve, por ejemplo, para mostrar lo que hay sobre una mesa y que el personaje está manipulando. Puede producir la sensación de estar "espiando" la acción.



3. MOVIMIENTOS DE CAMARA

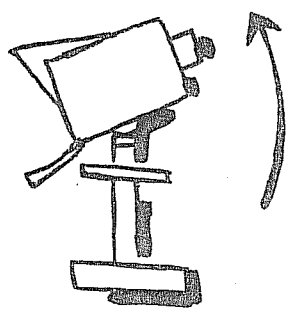
PANEO:

Es un giro paralelo al piso de la cámara sobre su propio eje, sin desplazarse. Muestra una panorámica del lugar y sirve para seguir el desplazamiento de un actor. Puede ser hacia la derecha o hacia la izquierda. El ángulo de visión cambia de acuerdo con la amplitud del giro.



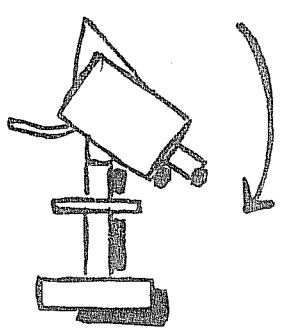
TILT UP:

Se abrevia T.U. Es un giro vertical de la cámara sobre su propio eje de abajo hacia arriba. Equivaldría a un paneo hacia arriba.



TILT DOWN:

Se abrevia T.D. Es un giro vertical de la cámara sobre su propio eje de arriba hacia abajo. Equivale a un paneo vertical hacia abajo.



ZOOM IN:

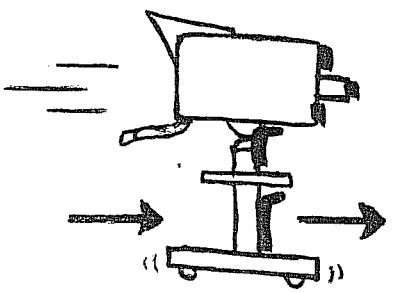
Se abrevia Z.I. Es un movimiento del Zoomer o lente de la cámara que "acerca" al objeto o sujeto que se está tomando, mientras la cámara permanece inmóvil, sin desplazarse.

ZOOM BACK:

Se abrevia Z.B. Algunas personas lo conocen como ZOOM OUT (Z.O.) Es un movimiento del lente que "aleja" al objeto que se toma. La cámara no se desplaza.

DOLLY IN:

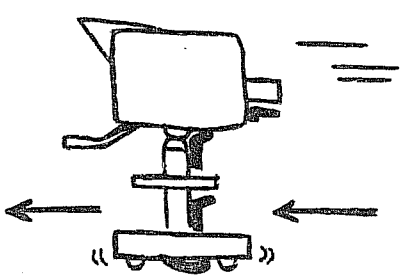
Se abrevia D.I. Desplazamiento de la cámara hacia adelante. Da una sensación de acercamiento real al objeto o sujeto tomado. Se diferencía del ZOOM IN en que el desplazamiento es muy notable. Se puede hacer sobre rieles, o con el pedestal de la cámara.



DOLLY BACK:

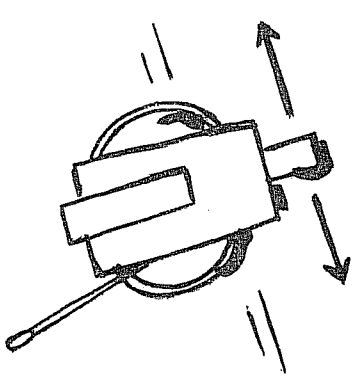
Se abrevia D.B. Desplazamiento de la cámara hacia atrás tiene las mismas características del DOLLY IN, pero evidentemente hacia atrás.

24



TRAVEL:

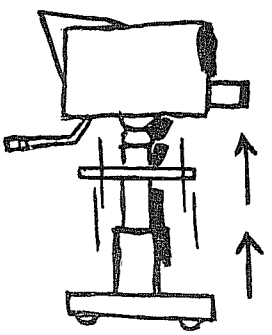
Desplazamiento de la cámara hacia la derecha o izquierda. Se puede hacer sobre rieles o sobre el propio pedestal de la cámara, generalmente sirve para seguir a los actores en desplazamientos prolongados.
El ángulo de visión no cambia como en el Paneo. Produce la sensación de acompañar al personaje.



BOOM UP:

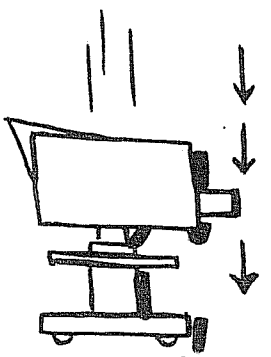
Este movimiento tiene denominaciones muy variadas e imprecisas, pero parece ser que éste es el más aceptado. Aunque también se le llama PLUMEO hacia arriba.

Consiste en un desplazamiento vertical hacia arriba de la cámara que se logra subiendo la "PLUMA" o Pedestal de ésta, o por medio de una grúa (cuando la hay).



BOOM DOWN:

Con este movimiento sucede lo mismo que con el anterior en cuanto a denominación. Se le llama también Plumeo hacia abajo. Consiste en un desplazamiento hacia abajo de la cámara. También se puede hacer con la pluma o con grúa.



NOTA:

Todos estos movimientos se pueden mezclar, entre sí, es decir, algunos se pueden hacer al mismo tiempo: un paneo con Zoom In, o un travel con Zoom Back o un Dolly In con Tilt Up.

También implican una toma específica, por ejemplo: E. S. Z. I. a M.S. Siempre se deben limitar, es decir, especificar en qué tipo de toma comienza y en qué tipo de toma acaba.

4. RECURSOS DE TRANSMISION

- EL CORTE:
  - El método más rápido, simple y usado para pasar de una a otra cámara es el corte liso y llano, que es instantáneo y llano, que es instantáneo y definido.
  - Es el método más rápido por el que dos escenas pueden ser reunidas o relacionadas a la vez que muestra al espectador lo que quiere ver, cuando lo quiera ver.

- Cuando se hace corte, de una cámara a otra, es por lo general porque se quiere dar al espectador otra visión de la acción desde otro ángulo o situación.

- La fuerza del corte no debe ser subestimada. El corte directo puede emplearse, y con mucha eficacia, en muchas formas.
  - Crear impresión súbita; crea choque dinámico.
  - Mediante cortes bruscos, el director puede crear la ilusión de aumentar el ritmo de un programa, que de otra suerte se vería lento.
  - Cortes breves y rápidos, si se dan con buen criterio, dan emoción a la emisión.
  - Cortes durante la acción deben hacerse de tal suerte que el choque visual del corte no moleste.

- Cuándo cortar
  - Cuando lo pida la acción.
  - Para variar, para mantener interés en la continuidad.
    - Corte a diferentes ángulos
    - Para dar acento dramático.
      - Al final de una frase, nunca a la mitad
      - Al final de una frase musical (sincronizar los cortes con la música).
      - En acción o movimiento.
      - Buscando reacción.

- Cuándo no cortar

  - No abuse
  - No corte a ciegas
  - No corte a tomas idénticas
  - No corte a ángulos extremos
  - No corte de un giro de cámara a una toma estacionaria
  - No corte a ángulos del todo diferentes.

EL DESVANECIMIENTO:

- Es un término que indica que se está produciendo un cambio importante en la continuidad visual del programa.
  - Si se usa "aparición gradual" (fade in) significa que la imagen va saliendo de una pantalla negra para cobrar toda su intensidad (telón de alza)
  - El desvanecimiento (fade out)propiamente dicho es lo contrario: la imagen se desvanece hacia el negro, lo cual indica (cae el telón).

DISOLVENCIA O MEZCLA:

- La disolvencia es una transición combinada, algo parecido a la disolvencia cruzada de la radio.
- Simultáneamente hay 2 cámaras en acción: una con la imagen afocada y que está en el aire, y la otra lista para entrar en acción.
  - La cámara que está en el aire se desvanece en tanto que la otra aparece gradualmente. Las dos imágenes deben pasar hacia afuera y hacia adentro. Por un momento las 2 cámaras están en el aire.

- Se ocupa o puede significar:
  - Breve lapso de tiempo
  - Cambio de lugar
  - Transición de ángulo
- La disolvencia debe mezclar un carril de pensamiento dentro de otro.

DISOLVENCIA SIMULTANEA:

- Implica el empleo de 2 cámaras con tomas de 2 sujetos y objetos íntimamente relacionados.

DESAFOCAMIENTO A APOCAMIENTO:

- Esta técnica puede usarse de muchos modos (por ejemplo, en secuencias de sueño, para sugerir que una persona está perdiendo la conciencia, creando un efecto nebuloso o borroso).
- El retrospectivo es un recurso excelente para cambiar o trasladarse del presente al pasado.

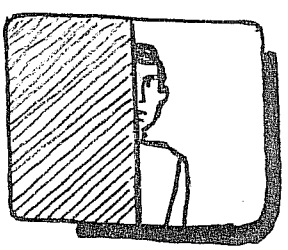
LA SUPER:

- Este término es apócope de "superposición". Su efecto es comparable al de la doble exposición de la fotografía. En televisión se sobrepone la imagen de una cámara sobre la imagen de otra, mezclando las dos imágenes en una imagen que tiene su significado.

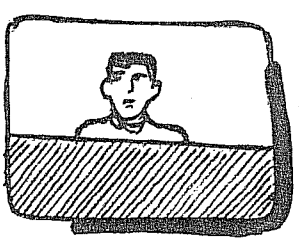
WIPER:

Proceso electrónico que divide la pantalla y se pueden ver dos imágenes, o fragmentos de ellas simultáneamente. Puede ser:

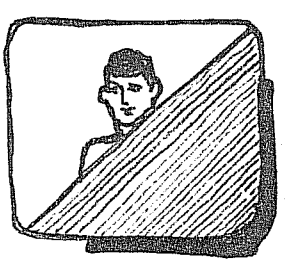
- HORIZONTAL

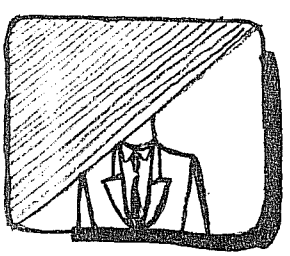


- VERTICAL

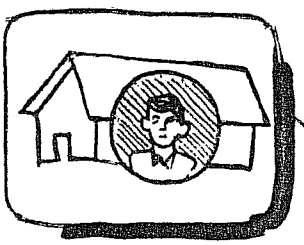


- DIAGONAL



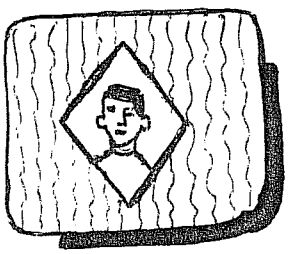


- CIRCULAR

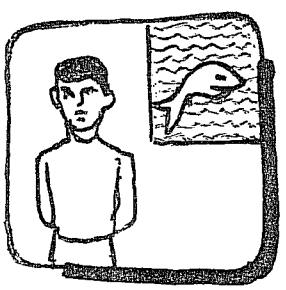


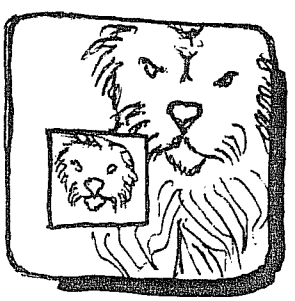
Pueden ponerse en cualquier punto de la pantalla por medio del señalador

- DE DIAMANTE



- RECUADRO

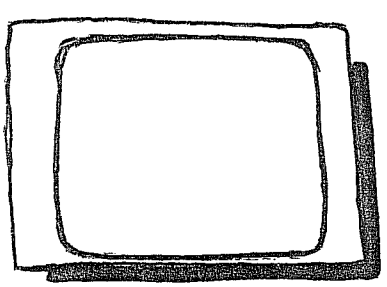




Los Wipers pueden aparecer por corte ir desarrollándose paulatinamente según se quiera.

PANTALLA DIVIDIDA:

Se hace por medio del Siper, se utiliza para mostrar 2 imágenes simultáneamente. Pueden ser dos fotos o dos acciones de estudio tomadas por las cámaras, por ejemplo, en un lado al conductor y en otro una foto o parte de una dramatización. Se puede hacer con Wiper vertical u horizontal, pero suele ser más conveniente el vertical por la proporción ligeramente rectangular, en sentido horizontal, de la pantalla.



Proporción de la pantalla de T.V. 3X2

SEÑALADOR:

Es un Wiper, generalmente circular, que puede hacerse aparecer en cual - quier parte de la pantalla y desplazarse "buscando" algo.

SPOT LIGHT:

Efecto que da la impresión de un círculo de luz y que sirve para localizar y señalar.

DISOLVENCIA:

Superimposición de dos imágenes una de las cuales va desapareciendo y la otra aparece paulatinamente. El Proceso de entrada y salida de las imágenes puede detenerse en cualquier momento e incluso invertirse. La disolvencia se utiliza para dar transiciones cortas de tiempo o para dar un cambio de lugar.

FADE OUT:

La imagen va desapareciendo hasta quedar la pantalla negra.

FADE IN:

La imagen aparece poco a poco desde Negros.

Generalmente a un Fade Out debe seguir un Fade In. El proceso Fade out - Fade In sirve para dar transiciones largas de tiempo, o para cambiar de tema. Equivale en cierto modo al telón en una obra de teatro o al cambio de capítulo en un libro.

CROMA:

Proceso electrónico para superponer imágenes. Sirve para incrustar a un personaje en una fotografía, dibujo o pintura.

5. ALGUNOS ASPECTOS SOBRE LA DIRECCION

Del trabajo en la sala de control.

- La mayor parte del tiempo el director tiene que estar en contacto con todo su staf, lo hará a través de "intercomunicadores".

  Varias de sus preocupaciones son:

  - Hablar con los miembros de su equipo técnico.
  - Hablar con el director de iluminación sobre los efectos de iluminación.
  - Hablar con el equipo de producción del estudio.
  - Ver, según el número de cámaras que esté usando, cuando menos 3 monitores simultáneamente.
  - Oirá todos los ruidos: palabras, música y efectos sonoros.
  - Tendrá contacto con anunciadores, narradores y cualquier persona que esté relacionada con todo lo que se diga fuera de cámara.
  - Deberá seguir el guión.
  - No quitará la vista del reloj de la sala de control.

- El director deberá comprobar que está disponible todo el equipo que se usará en los ensayos antes de iniciarlos. Probablemente tenga que programarlos de acuerdo con las disponibilidades de dicho equipo. Deberá hacer comprobaciones y verificaciones sobre todo el equipo que se usará en

los ensayos y durante la emisión, inclusive cámaras, lentes complementarios y especiales, equipo de efectos especiales, todo el equipo de audio (micrófonos, sonido vivo, como es la música y efectos musicales) películas y diapositivas además del equipo para proyectarlas. Deberá hacer una requisición de tal equipo con toda la anticipación necesaria. Deberá conocer al dedillo las normas que rigen la T.V.

ENSAYOS

- Primer ensayo:

  a) Con todo el reparto se lee todo el guión y se analiza en términos del tema, estado de ánimo, ambiente, caracterización, trama y desarrollo de la trama, relación de los personajes con la trama y relación de los personajes entre sí.

  b) Ensayo de prueba fuera del estudio, por lo común en un cuarto grande o en una salita de ensayos; se puede acondicionar con:

     - Cintas marcadoras
     - Sillas para representar sofas, mesas, etc.

  c) Durante este período de ensayo el director comienza a repensar en términos de imágenes y va procurando, mientras va de un lado a otro, establecer tomas tentativas de los varios ángulos y posiciones en que colocará más adelante sus cámaras.

     - Apunte las posibles tomas, movimientos y acciones (se ayuda con los dedos)

30

  d) Ya memorizado el guión se pasa a ensayar al estudio y se repasa todo el programa. No se usa equipo aunque debe estar todo el personal, pues es aquí donde se plantean todas las posiciones de la cámara y las tomas (según su tarjeta de cámara).

  e) Repaso con cámaras.

  f) Ensayo con vestuario y con cámaras (es el último ensayo previo a la transmisión).

- Plan abreviado de ensayo:

  a) Lectura total

  b) Detenerse y empezar por escenas o actos. Repetición de la escena para darle fuerza.

  c) Repaso completo (varias veces) para verificar la duración general, las máximas de audio, la ubicación de los micrófonos, la coordinación de la cámara y los movimientos de los actores. Anótese los errores suceptibles de aclararse en la siguiente repetición.

  d) Ensayo con vestuario, completo, con todos los elementos de video y de audio, escenografía y cambios en ella; utilería, maquillaje, vestidos, luces, títulos y créditos.

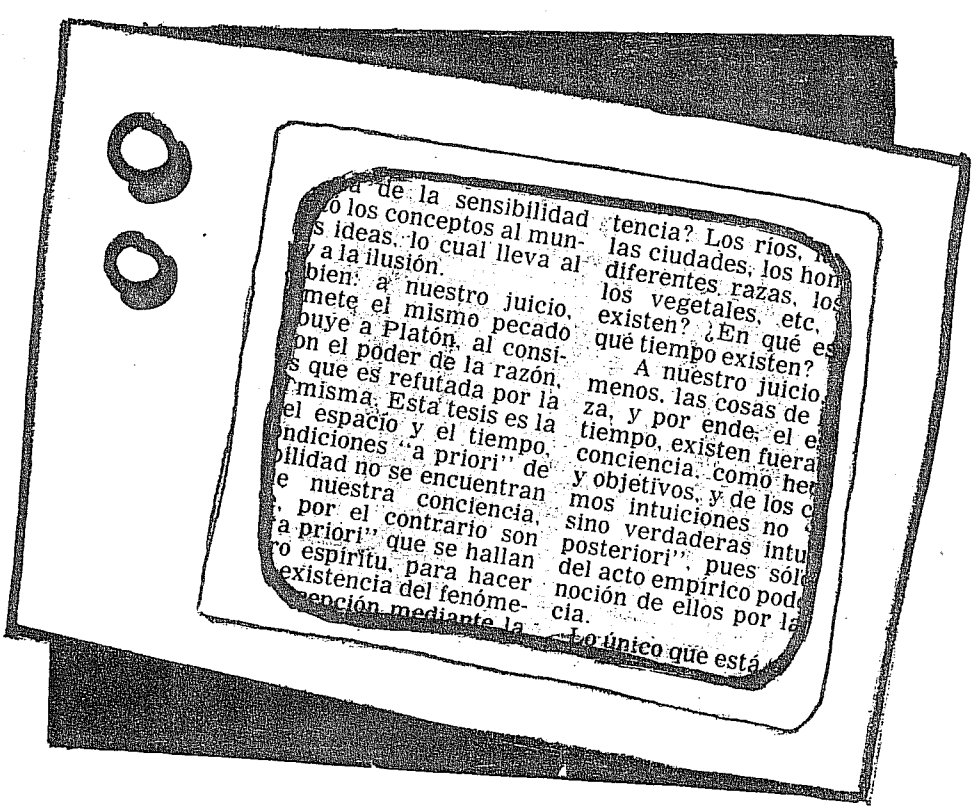
SINCRONIZACION DEL GUION:

La sincronización de cualquier programa deberá hacerse en "fracciones de segundo".

- "Sincronización hacia adelante":
  - Los programas se dividen en segmentos.
  - El director suma todos los segmentos del programa y el resultado es una sincronización general del comienzo al final del programa.

Tiempo	Segmento	Duración del segmento

EMISION

Antes de entrar al aire, el director debe percatarse de que los siguientes apuntes estén correctamente:

- En el estudio, con el director de piso -escenarios, utilierías, luces, micrófonos, canalletes, gráficas,tablas y otros elementos visuales.
- Con el director de piso, con respecto a los actores - que estén todos presentes, con su maquillaje y vestuario, y en sus sitios.
- Con el ingeniero de audio - tema, la demás música, efectos sonoros grabados.
- Con el ingeniero de video - película, diapositivas, video tape.
- Con los proyectores de película.