

B. "LA IMAGEN EN MOVIMIENTO"

1 Introducción

Objetivo: Distinguir los medios de comunicación que trabajan con imágenes en movimiento de aquellos que lo hacen con imágenes fijas.

Duración: 2'43"

Medios como el cine y el vídeo se caracterizan por representar la realidad a través de imágenes en movimiento, a diferencia de otros medios como la fotografía, el cómic o la fotonovela. En este programa se contemplan tres aspectos concernientes a las imágenes en movimiento: su tecnología, el proceso de producción y su lenguaje.

Primera Parte: Tecnología

Objetivo: Describir los aspectos tecnológicos básicos de los principales medios de imágenes en movimiento.

Duración total: 23'33" (Del 2'43" - 26'16")

La ilusión del movimiento

Objetivo: Comprender los principios que explican la sensación de movimiento en cine y vídeo.

Duración: 7'30" (2'43" - 10'13")

El movimiento en cine y vídeo es una ilusión. En realidad, sólo se producen imágenes fijas que, exhibidas con una cierta frecuencia, producen la sensación de movimiento. Este fenómeno se debe al retardo con que se eliminan las imágenes grabadas en la retina. La *persistencia en la retina* provoca que las imágenes fijas sucesivas se fundan entre sí en continuidad, sin advertir que entre ellas existen espacios en negro, momentos en los que no reciben ningún estímulo luminoso.

La película de cine es una sucesión de fotogramas fijos. Estos se proyectan a razón de veinticuatro por segundo. Lo cierto es que no son necesarios tantos para verlos en continuidad y sin parpadeos. De hecho, en el cine de los primeros tiempos se rodaba y proyectaba con una frecuencia de dieciséis fotogramas por segundo. Fue la aparición del sonoro la que obligó al aumento de la velocidad para poder registrar y reproducir el sonido con una aceptable gama de tonos. El proceso en vídeo es algo más complejo aunque el principio

es idéntico: la sucesión de cuadros fijos fundidos entre sí en la retina. En vídeo, son veinticinco las imágenes que se suceden en un segundo.

En el programa "El vídeo" –bloque "Formación de la imagen"– y en el apartado "Sistema visual" del capítulo 1 del libro "La Imagen", hallará información más extensa sobre la formación de imágenes en movimiento en estos medios.

Tanto el cine como el vídeo se basan, pues, en la sucesión de imágenes fijas que imprimen la sensación de movimiento. Este principio tecnológico abre las puertas para que la reproducción del movimiento de la realidad sea alterado. Se trata en suma, de acelerar o ralentizar el movimiento de lo real. En cine, este efecto se puede realizar desde el mismo rodaje variando la velocidad del motor de la cámara. En vídeo se realiza en la fase de reproducción, modificando la velocidad de las cabezas de lectura del magnetoscopio. Las repercusiones expresivas de estas manipulaciones se estudian en la tercera parte de este vídeo.

2 La Animación

Objetivo: Comparar las principales técnicas de animación.

Duración: 8'40" (10'13" - 18'53")

El cine de animación es una consecuencia directa del fenómeno de la persistencia en la retina. El rodaje fotograma a fotograma hace posible registrar las fases del movimiento de cualquier objeto o representación gráfica. La proyección convencional recrea luego el movimiento diseñado paso a paso.

El proceso de animación comienza con el *boceto gráfico*. En este boceto previo se plantean las fases básicas de cada uno de los movimientos de una película de animación. Más tarde, si se trata de un filme de dibujos, los animadores realizan uno a uno los *pasos intermedios* necesarios para dar continuidad al movimiento. Al proyectarse a veinticuatro imágenes por segundo, si se desea que un movimiento dure, por ejemplo, tres segundos, habrá que establecer setenta y dos pasos intermedios de dicha acción.

Los dibujos de los personajes se realizan en acetatos capaces de superponerse. De esta manera, si un personaje sólo mueve los ojos, en un acetato se dibuja el cuerpo y en otro exclusivamente los ojos. Para economizar esfuerzos, en cada fotograma que se rueda sólo se altera aquello que se desea mover.

El coloreado y el diseño de los fondos es la última etapa antes del rodaje. La filmación se efectúa con un conjunto de elementos denominado truca. La truca facilita el movimiento vertical de la cámara para realizar acercamientos o alejamientos sobre el tablero donde se disponen los acetatos. El rodaje se lleva a cabo fotograma a fotograma.

Además de los dibujos, existen otras técnicas de animación. En realidad, cualquier objeto puede moverse siguiendo el principio de la filmación por pasos. En la animación por muñecos, por ejemplo, hay en los países del Este una tradición de excelente calidad. Otros creadores como el canadiense Norman McLaren han trabajado pintando directamente sobre la película. En la actualidad, las técnicas de animación se están refinando con el concurso del ordenador. Los ordenadores facilitan el prolijo trabajo del diseño de los pasos intermedios.

Si desea profundizar en las técnicas de cine de animación, consulte los siguientes libros: "Así se hacen películas de dibujos", del Ed Tietjens (Instituto Parramón Ediciones); "La técnica de los dibujos animados", De John Halas y Roger Manvell (Ediciones Omega).

3 Nuevas tecnologías

Objetivo: Informar de los principales avances tecnológicos en las formas de representación mediante imágenes en movimiento.

Duración: 7'23" (18'53" - 26'16")

El ordenador se está convirtiendo en un poderoso instrumento en la producción y manipulación de imágenes en movimiento. Las *paletas gráficas*, por ejemplo, son capaces de generar mediante técnicas digitales distintas de las técnicas convencionales de carácter analógico, imágenes sintéticas, imágenes sin referente real.

Junto a los soportes fotográfico y magnético propios del cine y del vídeo, se están popularizando los *sistemas optoelectrónicos* cuya más conocida versión está representada por los videodiscos y los "compact-disc". Estos soportes funcionan, sobre todo, con señales digitales registradas y leídas mediante láser. La capacidad de almacenamiento de los soportes optoelectrónicos es asombrosa. Los discos CD-ROM, de sólo doce centímetros de diámetro, pueden albergar la información equivalente a una enciclopedia de cientos de volúmenes. El acceso a esta información es, además, inmediato.

Las nuevas tecnologías están facilitando enormemente el desarrollo del *vídeo interactivo*. En el vídeo interactivo se busca la conjunción entre las prestaciones del vídeo y el ordenador. Esta interrelación abre grandes posibilidades en campos como el de la enseñanza programada.

También se observa con optimismo una tecnología aún incipiente: la *holografía*. La holografía es un sistema de representación visual que permite obtener imágenes en tres dimensiones.

Las nuevas tecnologías están llamadas a modificar el mundo de los medios de comunicación. Los riesgos son evidentes: saturación visual, fomento de la pasividad, colonización cultural por parte de los países detentadores de este poder tecnológico... No obstante, el uso adecuado de estos medios los convierte en vehículo de acceso a la información y cultura, en instrumentos capaces de abrir nuevas perspectivas a los procesos de creación.

Si desea ampliar este bloque, consulte el libro colectivo "Cultura y Nuevas Tecnologías", editado por el Ministerio de Cultura en 1986.

Segunda Parte: Proceso de producción

Objetivo: Conocer las fases de realización de una obra en cine y vídeo.

Duración total: 23'51 (26'16" - 50'07")

1 Preparación

Objetivos: Describir la estructura y funciones de los guiones técnico y literario. Definir la función del plan de trabajo en una producción audiovisual.

Duración: 6' (26'16" - 32'16")

La preparación de una obra en cine y vídeo comienza con el *guión literario*. El guión se divide en secuencias con unidad narrativa. Las secuencias, a su vez, se dividen en escenas. Las escenas poseen unidad espacial y temporal. Ya sea en columnas separadas o empleando márgenes de anchura diversa, en el guión se separa muy claramente lo que concierne a la imagen y al sonido. En el bloque de imagen se describen los escenarios, los personajes y la acción. En el bloque de sonido se incluyen los diálogos, la música y los ruidos.

La siguiente etapa se cubre con el *guión técnico*. El guión técnico es un documento de trabajo para el director mediante el cual prevé el encuadre de cada uno de los planos que se propone registrar.

La preparación continúa con la *localización* de los escenarios y la elaboración del *plan de trabajo*. En el plan de trabajo se planifica el orden de registro de las escenas y se tienen en cuenta todas las necesidades que surgirán durante la fase de realización.

Para ampliar este bloque consulte el apartado "Producción de imágenes para la alfabetización audiovisual" del capítulo 15 del libro "La imagen". Una información aún más detallada la encontrará en el libro "El guión en el rodaje y la producción", de Avril Rowlands (Ed. Instituto Oficial de Radio y Televisión).

2 Registro

Objetivo: Conocer las funciones del equipo de trabajo en una producción audiovisual

Duración: 10'51" (32'16"-43'07")

La producción en cine y vídeo requiere del trabajo conjuntado de un equipo en el que se distribuyen claramente una serie de funciones. Estas funciones se pueden clasificar en tres categorías: dirección, operación y producción. Dentro del equipo de *dirección* se encuentra el realizador, el ayudante de realización y el script. En el equipo de *operación* se cuenta con el operador jefe, el segundo operador, el ayudante de cámara, el operador de sonido y el eléctrico-maquinista. El trabajo de *producción* lo acometen el jefe de producción y su ayudante.

No hay sistemas únicos para llevar a cabo un rodaje o grabación. Cada realizador tiene su estilo. Una de las formas usuales consiste en registrar un *plano máster* que recoja toda la acción y *planos secundarios*, desde posiciones más próximas, en los que se tomen fragmentos parciales. Es en la fase posterior de montaje cuando se elige entre todos los planos registrados los más adecuados.

De cualquier modo, como el orden en que se toman los planos difiere del que luego tendrán en su forma final, conviene identificarlos de manera precisa. Esta identificación se efectúa con la *claqueta*.

El registro no consecutivo de planos lleva aparejada la necesidad de controlar la *continuidad*. Esta puede afectar a aspectos muy diversos: la acción, el atrezzo, el vestuario, la luz, los diálogos...

3 Postproducción

Objetivo: Comparar la mecánica de los procesos de finalización en cine y vídeo.

Duración: 7' (43'07" - 50'07")

Es en la fase de postproducción donde cine y vídeo difieren en mayor medida. Las imágenes de vídeo están ya listas para ser visionadas desde el mismo momento del registro. La película cinematográfica precisa, sin embargo, del revelado en el laboratorio.

El *montaje* de cine se realiza con la moviola. En el montaje se ordenan los planos con un ritmo determinado.

Si en el rodaje no se tomó sonido directo, en esta fase se procede al *doblaje* de las voces. Dada la dificultad para hacer coincidir las palabras con el movimiento de los labios, el doblaje se hace en pequeños fragmentos llamados "takes". En estos fragmentos se une el principio con la cola de tal manera que, si se ha producido algún fallo, se vuelve a grabar la voz sin detener los aparatos para dar marcha atrás y volver arrancar.

En el programa "El vídeo", se describe más extensamente el proceso de postproducción en este medio.. Conviene insistir, sin embargo, en uno de los aspectos que lo diferencian radicalmente del cine. En vídeo, la inserción corrige alguno de los errores que se hayan podido cometer al editar pero estas correcciones son sólo puntuales. Si se desea eliminar un plano ya montado hay que insertar otro de idéntica duración. Esa es una de las grandes desventajas de la edición en vídeo. En cada momento del montaje se están tomando decisiones que afectan al ritmo de la producción sin que el realizador se haga una idea muy exacta del ritmo total. Cuando la edición acaba y se visiona el programa, es frecuente advertir errores graves: bloques demasiado largos o demasiado cortos, planos mal elegidos, empalmes defectuosos... Muchos de esos errores sólo se pueden solucionar volviendo a montar de nuevo todo el programa. En cine se quitan o añaden cuantos planos se deseen con sólo cortar y empalmar la película. Frente a esta desventaja, la edición en vídeo permite realizar, si se cuenta con los equipos necesarios, todo tipo de efectos visuales y comprobar al momento cómo funcionan en el conjunto del programa.

Tercera Parte: Lenguaje

Objetivo: Reconocer algunos de los elementos expresivos del lenguaje de la imagen en movimiento

Duración total: 39'57" (50'07" - 1h30'04")

El plano es la unidad básica del lenguaje de las imágenes en movimiento. El registro de cada plano supone una doble elección: qué es lo que se va a mostrar y cuánto va a durar. *Espacio y tiempo* son los materiales que maneja el realizador. El orden y el ritmo definitivos son operaciones que se llevan a cabo durante la fase de montaje.

1 Espacio

Objetivo: Describir los recursos espaciales en el lenguaje de las imágenes en movimiento

Duración: 11'01" (51'33" – 1h02'34")

La *planificación* comienza con la elección del tamaño del espacio seleccionado a través del encuadre. La selección del encuadre está en función predominante. Los más grandes son de índole informativa; los más cercanos ofrecen aspectos más subjetivos.

El encuadre se ve modificado por el *punto de vista*. Básicamente, existen estos puntos de vista: normal, contrapicado, picado, aberrante y subjetivo. El uso de uno u otro punto de vista posee repercusiones expresivas. Mientras que, por ejemplo, un contrapicado pone un acento enfatizador, un picado aplasta al personaje sobre el que se encuadra.

Los anteriores recursos son comunes a las imágenes fijas. El realizador de cine y vídeo puede además servirse de los *movimientos de cámara*: panorámica, travelling y grúa.

Todos estos recursos se desarrollan en profundidad a lo largo del capítulo 7 del libro "La imagen": "El encuadre".

2 Tiempo

Objetivo: Enunciar los recursos temporales en las imágenes en movimiento.

Duración: 9'34" (1h02'34" – 1h12'08")

En las imágenes en movimiento el tiempo es un factor de primer orden. Una escena puede reproducirse respetando su duración real pero ésta también puede modificarse, ya sea para acortarla o para alargarla.

Una forma de prolongar la duración de una acción es la *ralentización*. La ralentización realiza acontecimientos que, de otro modo, se sucederían con

excesiva velocidad. Este procedimiento también tiende a “poetizar” las imágenes. Otra forma de alargar el tiempo real se produce mediante una *reiteración* del montaje. La repetición de planos desde distintos puntos de vista de una misma acción subraya emotivamente el significado.

La *aceleración* sirve para condensar el tiempo real. Este efecto suele servir como eficaz recurso cómico. No obstante, la forma más usual de condensación del tiempo se da mediante un *montaje elíptico*. El montaje elíptico se sirve de diversos tipos de transiciones entre dos escenas: corte directo, encadenado, fundido, barrido, desenfoque, cortinillas, efectos digitales...

El tiempo real se alarga, se acorta y, además, puede adoptar un orden nuevo. Es posible, por ejemplo, visionar los acontecimientos en orden inverso: desde el final al principio. Se trata de la *marcha atrás*. El montaje también nos proporciona una estructura temporal distinta con los *flash backs* o los *flash forwards*. En ambos casos se trata de romper el hilo contemporáneo del relato para introducir una escena determinada. En el caso del “flash back” es una acción del pasado; en el “flash forward”, algo que está por ocurrir.

Para ampliar este bloque, consulte el capítulo 9 del libro “La Imagen”: “El tiempo”.

3 Montaje

Objetivo: Analizar los recursos expresivos del montaje en las imágenes en movimiento.

Duración: 17'56" (1h12'08" – 1h30'04")

La integración entre el tiempo y el espacio de las imágenes en movimiento es una operación que toma su forma definitiva a través del montaje. El montaje descansa sobre dos principios: el orden de los planos y el ritmo. Con estas herramientas, el montaje puede llegar a construir un tiempo y un espacio ideales, una nueva realidad.

La operación de montaje no empieza, contra lo que se cree, cuando se ha acabado el rodaje o grabación de una obra. El montaje empieza al escribir el guión según un determinado orden de secuencias. Prosigue después con la realización, cuando se registran planos en los que se toman decisiones determinantes sobre el espacio representado y la duración de la acción. Termina

propriadamente con el trabajo de montaje, donde los planos adoptan su orden y ritmo definitivos.

La ordenación de planos consecutivos lleva aparejada la resolución de un factor de suma importancia en el montaje: la *continuidad*. La continuidad entre los planos determina la fluidez narrativa.

Hay una continuidad básica a la que ya se hizo referencia al describir la fase de registro. Es la que afecta a la similitud de todos aquellos elementos que se repiten de un plano a otro. La continuidad depende también del salto proporcional de una imagen a otra y de la lógica de direcciones de movimientos y miradas.

Repase este concepto en el apartado "Continuidad" del capítulo 7 del libro "La Imagen"

Una de las posibilidades más fascinantes del montaje consiste en la creación de distintos significados a partir de las mismas imágenes. Se trata de jugar con la *alteración del orden* de los planos. Lo que parece que es definitivo en el rodaje o grabación puede de esta forma adquirir un nuevo sentido, un significado incluso opuesto al que inicialmente poseía. Nuestra percepción tiende a crear significados que relacionen a una sucesión de imágenes.

Esa es la razón última que explica la creación de nuevos significados por la alteración del orden de planos. Esta facilidad para establecer un sentido propio a imágenes dispares que se observan en continuidad explica, a la manera del montaje que preconizaban los cineastas soviéticos clásicos, cómo pueden generarse realidades que sólo existen en la pantalla.

En lo que concierne al tiempo, en el proceso de montaje es necesario determinar la duración de cada plano. Los planos *sostenidos*, por ejemplo, proceden por síntesis. La acción no se fragmenta. El caso más notorio es el de los planos secuencia. En el otro extremo de la escala de permanencia, se encuentran los *planos cortos* y los *flashes*. Estos planos proceden por análisis. Fragmentan la acción.

Sin embargo, el montaje supone mucho más que la selección aislada de la duración de cada plano. Se trata entonces de valorar la relación que los planos tienen entre sí para configurar el *ritmo* de una obra. El ritmo no viene dado exclusivamente por el tiempo que dura en pantalla una toma. Es más bien

incluso factores de índole espacial. Ante dos planos de igual duración, nos parecerá más lento aquel que contiene menos información por una reducción del encuadre. Por otra parte, un filme resuelto con abundancia de movimientos de cámara tendrá un ritmo diverso de otro eminentemente estático.

No hay que confundir, por otro lado, ritmo con velocidad. De una película de acción en la que se suceden acontecimientos vertiginosamente, se suele decir que tiene "mucho ritmo". A menudo ocurre que este ritmo es impostado, no está realmente justificado por las necesidades del relato. La velocidad en el cambio de plano, aunque no tenga nada que ver con la acción, es un truco para dar dinamicidad a la historia. Ese es el secreto de muchos spots publicitarios donde apenas se informa de nada pero que "hipnotizan" con su abigarrado caudal de planos. Una velocidad progresiva en el cambio de planos aumenta el interés de una escena, pero la cadencia en los cortes ha de tener siempre presente el contenido de las imágenes. El ritmo ha de estar al servicio exclusivo de la narración.

Si está interesado en ampliar aspectos referentes al montaje consulte los siguientes libros: "Técnicas del montaje cinematográfico", de Karel Reisz (Ed. Taurus); "Técnicas de realización y producción en Televisión", de Gerald Millerson (Ed. IORTV)

4 Epílogo

Objetivo: Señalar la heterodoxia de las normas del lenguaje de las imágenes en movimiento

Duración: 6'22" (1h30'04" – 1h36'26")

El lenguaje del cine y el vídeo está en permanente evolución. Las nuevas tecnologías van a influir de forma decisiva en su desarrollo. No faltan creadores –con frecuencia, los más jóvenes– que experimentan con nuevos recursos audiovisuales. La producción de imágenes en movimiento es un terreno todavía abierto a la imaginación.

Actividades

1. Las imágenes en movimiento son posibles por el fenómeno de la persistencia en la retina. Compruébelo usted mismo construyendo su propio taumátropo. Revise la escena en que aparece este juguete para estudiar

su funcionamiento. Es muy sencillo fabricarlo. Basta con una cuerda, un trozo de madera o cartón y dos dibujos que, al girar, puedan fundirse en uno sólo.

2. Seguro que, cuando era pequeño, estropeó algún libro pintando muñecos animados. Le invitamos a que realice de nuevo la experiencia. En las esquinas de hojas sucesivas, dibuje las fases de un movimiento sencillo: una cara que ríe, una bailarina, un levantador de pesas...
3. Hay un método artesanal para realizar una obra de animación con una cámara de vídeo. Se trata sencillamente de pulsar el botón de grabación de la cámara para ponerla en marcha e, inmediatamente, pulsar, para detener el registro. Lo ideal sería que sólo se grabara una o dos imágenes en cada una de estas operaciones pero siempre se graban algunas más. A pesar de ello, el efecto es sorprendente. Coloque la cámara en un trípode y haga la prueba. Podrá mover cualquier objeto.
4. Si tiene acceso a un equipo de cine en Súper 8, le proponemos que realice una pequeña película de animación. Recuerde todas las fases que se describen en el vídeo: desde el guión a la filmación. Es muy probable que no encuentre una truca para el registro. Se puede servir entonces de un trípode lo suficientemente sólido.
5. En muchos centros educativos y de recursos se cuenta con proyectores de 16 mm. que casi nunca se utilizan. Si tiene acceso a uno de estos aparatos, puede realizar una película de animación pintando sobre el mismo acetato. Además de película transparente, necesitará rotuladores de tinta permanente, laca de bombillas y pinceles.
6. Hay bastantes películas en vídeo que se pueden alquilar cuyo guión literario ha sido editado: "Annie Hall", "La prima Angélica", "Maravillas" ... Visione una de estas obras y lea su guión. Analice cómo han sido resueltas visualmente algunas de las escenas escritas. Observe el tipo de plano, ángulos de visión, movimientos de cámara...
7. Seleccione un anuncio de publicidad emitido por televisión y analice su planificación. ¿Qué encuadres predominan y cuál es su función?
8. Grabe a un personaje en plano medio desde todos los puntos de vista posibles. Evalúe los resultados. Aunque el personaje ostente siempre la misma expresión, el punto de vista modifica el sentido de la imagen.

9. Los movimientos de cámara pasan a menudo desapercibidos pero, aunque no seamos conscientes de ello, están “opinando” sobre aquello de lo que se acercan o se alejan. Revise alguna película grabada y trate de detectar movimientos de cámara con una función expresiva.
10. Grabe un travelling de acercamiento sobre un personaje hasta encuadrarlo en plano medio. A continuación, partiendo del mismo emplazamiento original, grabe otro plano usando el zoom. Analice las diferencias entre ambas tomas.
11. En el vídeo se muestra como ejemplo de montaje reiterativo la escena del paso de un tren militar por una estación. Estudie a fondo esta escena para comprender cómo se alarga el tiempo mediante la reiteración. Advierta asimismo el empleo de movimientos de cámara y puntos de vista contrapicados y aberrantes para multiplicar la fuerza emotiva de la acción.
12. Si es usted educador y proyecta explicar a sus alumnos el lenguaje de las imágenes en movimiento, le vendrá muy bien disponer de un repertorio de recursos grabados en una cinta. Recoja de películas emitidas por televisión un surtido sistematizado de transiciones elípticas: corte directo, encadenado, fundido, cortinillas...
13. En el vídeo se ilustra la capacidad del montaje para sugerir una nueva realidad con el riesgo de una manguera a cargo de personas muy diversas que, sin embargo, parecen una sola. Idee una situación semejante y grábela; por ejemplo, una mujer que se arregla: plano detalle de mano cepillándose el cabello, plano detalle pintándose los ojos, plano detalle abotonándose la blusa...
14. El orden de los planos constituye uno de los pilares del montaje. En el vídeo se ilustran algunas de las posibles transiciones con imágenes desordenadas en las que aparecen tres personajes: dos hombres y una mujer. Estas imágenes pueden tener continuidad y sentido lógico adoptando otro orden. Realice un montaje de esos planos y descubra la historia que encierran.
15. Seleccione tres fragmentos de películas de distintos géneros: aventuras, dramática y cómica. Investigue el ritmo de frecuencia en el cambio de plano. Para ello, elabore una gráfica en la que una abscisa mida minuto

a minuto la duración del fragmento y, en la otra, el número de planos. Compare los resultados.

16. Escriba un guión literario de corta duración con el fin de realizarlo en vídeo con sus alumnos o amigos. Atégase a la estructura en dos bloques diferenciados imagen y sonido y a la división en secuencias y escenas.
17. Elabore el guión técnico de su relato. Manteniendo la estructura del guión literario –separación entre imagen y sonido; compartimentación en secuencias y escenas–, distribuya la acción en planos. Especifique el tipo de encuadre, punto de vista y si prevé algún movimiento de cámara. Si lo cree necesario, elabore un "story board" o boceto gráfico.
18. De acuerdo con la persona encargada de la producción, realice un desglose del guión para tener en cuenta todas las necesidades. Diseñe el plan de trabajo.
19. Elija a los miembros de su equipo. Algunas de las funciones que se acometerán durante la fase de grabación pueden ser asumidas por una sola persona. El equipo mínimo de trabajo constará de los siguientes integrantes: realizador, ayudantescript, productor, operador y ayudante de cámara–técnico de sonido.
20. De acuerdo con el productor y el operador, localice los escenarios donde se grabará la obra. El operador supervisará las condiciones de iluminación. El productor se encargará de gestionar los permisos. Si necesita actores, entre en contacto con ellos y confirme las fechas de grabación.
21. Ya puede dar comienzo la grabación. Procure seguir el plan de trabajo trazado y el guión técnico. No se olvide de identificar cada plano para facilitar la labor de edición.
22. Cuando todo el material esté registrado, comience la última fase: el montaje y la sonorización.