

- APUNTE 8

CONTINUIDAD / EJES

LAS CINCO CLAVES DEL CINE. JOSEPH MASCELLI

cámara se cambia al lado opuesto del eje, el recorrido, será en la dirección errónea. Ambos elementos deben ser cambiados, de modo que cuando se invierte el movimiento, la cámara está filmando desde el lado opuesto del eje, dando como resultado la preservación de la dirección original del recorrido (ver gráfico Nº 14).

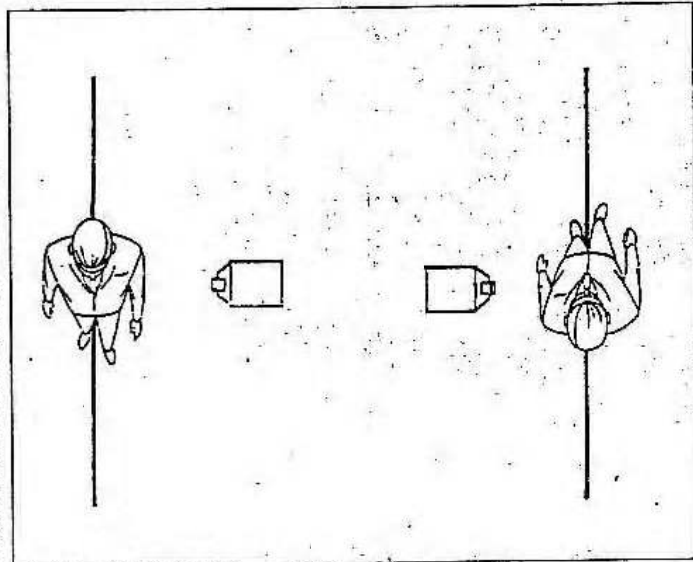


GRÁFICO Nº XIV:

El eje de acción puede ser la línea para sacar provecho del ángulo del sol, al fondo o al terreno, previendo que tanto el movimiento del sujeto como la posición de la cámara sean invertidos. El sujeto puede moverse en dirección opuesta, si la cámara es puesta del lado opuesto del eje. Por ende, la relación entre movimiento del sujeto y posición de cámara permanece igual.

El falseamiento del eje de acción en planos de exteriores debe ser cuidadosamente manejado para que el ángulo del sol y las sombras no descubran el falseo. Se puede hacer un considerable falseamiento en exteriores alrededor del mediodía o en primeros planos cuando se usan reflectores o luces potentes para iluminar las áreas sombreadas de las caras. Los planos largos filmados a primera o última hora del día pueden mostrar largas sombras en una dirección opuesta a aquella ya establecida. Un plano hecho a última hora de la tarde, por ejemplo puede mostrar a los actores caminando hacia el oeste, al sol, con grandes sombras hacia cámara. Un falso inverso, filmado en otra parte tendrá que ser hecho a la mañana en dirección al este para alcanzar el ángulo establecido del sol y el patrón de sombra.

ENTRADAS Y SALIDAS

Un sujeto deberá entrar y/o salir de cuadro bajo las siguientes condiciones:

Toda vez que una serie de planos con movimientos se filman contra fondos diferentes. Una entrada y una salida proveen al editor de un desarrollo de plano. Los actores que caminen de un cuarto a otro —o los automóviles en una secuencia de persecución—, deberán dejar un lugar entrar en otro. Es imposible describir una progresión si el sujeto está ya en el centro del cuadro cuando la escena comienza y no sale de cuadro durante el plano. No pueden editarse una serie de planos en una secuencia, porque el sujeto en movimiento está constantemente entrando en el cuadro— paneado o seguido por un momento, y dejado allí cuando el plano termina. El sujeto en

movimiento estaría repentinamente en alguna otra parte en el próximo plano, contra un fondo diferente.

Esto es particularmente indeseable cuando el sujeto —por ejemplo un automóvil en movimiento es filmado del mismo modo, con el mismo tamaño de imagen y el mismo ángulo de imagen, en ambos planos. En el salto en el corte resultante, el sujeto permanece igual, pero el fondo cambia abruptamente. Los camarógrafos de documentales tratan, ocasionalmente, de salvar la película filmando un sujeto en panorámica menos con entradas y salidas.

La cámara deberá comenzar a filmar antes que el sujeto entre a cuadro y cortar después que el sujeto sale. Las entradas y salidas deberán ser filmadas "limpias", no justo cuando el sujeto entra y cortadas exactamente antes de una salida completa. El corte del film es la función del editor, no la del camarógrafo.

Una salida hecha muy cerca del costado de la cámara deberá ser seguida por un plano que muestre al sujeto entrando a cuadro de modo similar. Si el sujeto entra por el costado alejado del cuadro en el plano siguiente, el público se distraerá porque la distancia es demasiado grande para ser cubierta por cortes directos. (ver gráfico Nº 15).

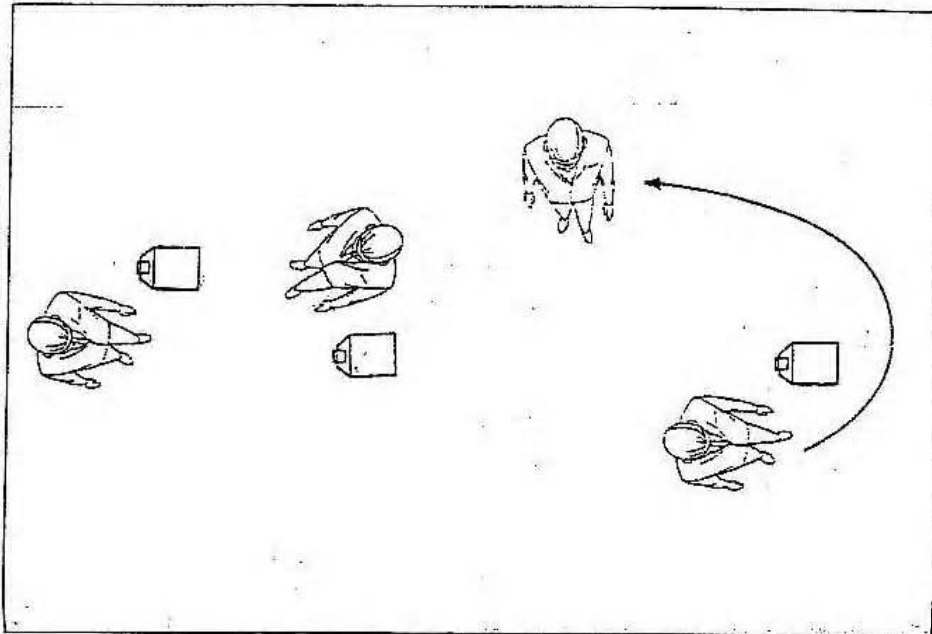


GRÁFICO Nº XV

La salida lateral próxima a cámara debe ser seguida por la entrada a cuadro del mismo. La salida por izquierda de cuadro es seguida por la entrada por derecha de cuadro. El actor en movimiento no debe salir próximo al costado de la cámara en un plano y entrar en el siguiente lejos del costado de cámara y caminar a lo largo del cuadro. La distancia fuera de cuadro a recorrer es demasiado lejana para recorrerla entre planos consecutivos.

Las entradas y salidas a través de puertas deberán ser cuidadosamente enlazadas cuando haya un corte directo. Dos o más actores seguirán en la misma progresión si fueron filmados a través de la entrada, del exterior al interior de un edificio, o de un cuarto a otro. Esto puede parecer obvio, pero durante un largo intervalo entre tales posiciones de cámara puede ocurrir un falso raccord, a menos que se tomen notas cuidadosamente y se las cumplan.

Un sujeto no deberá entrar o salir de cuadro bajo las siguientes condiciones:

Una serie de planos consecutivos con el mismo fondo pueden ser intercaladas si el sujeto permanece centrado en imagen.

Debido a que el fondo permanece igual, no hay otra progresión que no sea la mostrada dentro del plano. Por ello, un plano medio o un primer plano pueden ser intercalados en un plano largo mientras el sujeto permanece centrado. En este caso es mejor, en la edición, hacer que el sujeto entre a cuadro en el primer plano y salga de cuadro en el último plano para mantener la progresión en secuencias sucesivas.

Los planos individuales con movimiento pueden ser filmados con el sujeto centrado en la imagen, sin una entrada o una salida, si están editados por el fondo cambiante en los diferentes planos. Es aconsejable hacer entradas o salidas ocasionales para lograr variedad visual, pero no son necesarias para los fines de la edición, porque los planos con movimiento están intercalados con otras escenas.

Cuando exista una duda, se deberá filmar una entrada y/o una salida para proveer al editor con un material que le permita una edición correcta cinematográficamente.

PRIMEROS PLANOS DE REACCION PARA CAMBIAR LA DIRECCION DE RECORRIDO

Hay diferentes opiniones relativas a la dirección en la cual un actor debería girar su cabeza siguiendo el movimiento de la acción opuesta en primeros planos de reacción. A menudo se filman ambas variantes.

El actor deberá seguir con un giro de su cabeza al objeto en movimiento, como si estuviera detrás de cámara. El actor puede ser considerado como miembro del público: viendo la acción en pantalla, un avión que vuela de izquierda a derecha en pantalla, será seguido por el espectador girando su cabeza en la misma dirección. Dado que la cámara filma un plano inverso esto resulta en movimiento de derecha a izquierda en pantalla en el primer plano en reacción. Aunque esto parezca ilógico es correcto. (ver gráfico Nº 16).

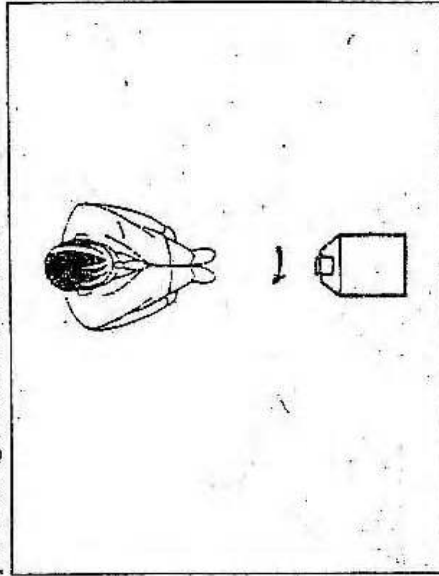


GRAFICO Nº XVI:

Un actor que observa una acción en movimiento debe girar su cabeza como si estuviera siguiendo el movimiento que ocurre detrás de cámara.

Ante de filmar un primer plano, el movimiento direccional del plano que enlace con éste debe ser confirmado. El actor deberá seguir la acción como si estuviera ocurriendo detrás de cámara. A menudo, se obtiene una mejor reacción si alguien camina o corre detrás de cámara, de manera que el actor tenga un objeto móvil y una velocidad para seguir.

Los planos de reacción pueden también ser usados para distraer al público, de modo que el movimiento en pantalla pueda ser cambiado a la dirección opuesta. En este caso el actor seguirá el movimiento que suceda en la segunda serie de planos. Una secuencia puede comenzar moviéndose de izquierda a derecha y luego cambiar de derecha a izquierda. Si un giro en derredor no fue mostrado, el cambio puede ser cubierto cortando a un plano en head-on o tail-away, seguido por un primer plano de reacción de un actor supuestamente mirando la acción en la nueva dirección. El plano neutro ayudará a fragmentar el patrón direccional establecido y el plano de reacción distraerá al público. "Explicando" el cambio direccional. Tales planos de reacción pueden ser filmados después que se haya filmado la película, si son necesarios para pulir la secuencia. Pueden ser filmados contra el cielo o árboles si existen problemas de enlace de fondos.

INVERSION DE LA DIRECCION

La dirección de recorrido establecida deberá ser preservada, si es posible, o explicada si se la invierte por necesidad.

Las direcciones contrastantes no pueden ser cambiadas sin confundir al público. Una vez que se establece un patrón direccional debe ser rígidamente mantenido. La dirección constante es, a menudo, alterada inadvertidamente o por factores de producción que no permitan una estricta continuidad direccional.

Toda vez que sea posible, se deberá mostrar en pantalla un cambio en la dirección constante, para informar al público del cambio. El corte de una persona o vehículo moviéndose en una dirección a un plano, describiendo el movimiento en dirección opuesta, confundirá al público. El cambio en la dirección puede ser explicado en los siguientes modos: Mostrar a la persona o vehículo girando.

Filmar a través del eje de acción en una curva o esquina para permitir al sujeto en movimiento salir por el lado erróneo del cuadro. Insertar un primer plano de reacción de un observador mirando el movimiento en la nueva dirección.

Usar un plano en head-on con el personaje o vehículo saliendo por el lado erróneo del cuadro, para enlazar con la persona o vehículo yendo en la nueva dirección. Un plano en tail-away sólo distraerá al público momentáneamente y no es, ni de cerca, tan efectivo porque el personaje o vehículo no salen del cuadro.



Establecida la dirección de movimiento de un sujeto se puede intercalar un primer plano insertar de un sujeto mirando en otra dirección como pasaje otro plano de diferente dirección al primero.

Se puede ganar efectividad cortando al interior de un coche, tren, bote o avión, y luego cortar al exterior del vehículo en movimiento yendo en dirección opuesta. Si sólo se usó un plano es mejor cortar a una vista en head-on de los actores. Si se usan una serie de planos, el ángulo de cámara puede ser trabajando en derredor del sujeto de manera que el plano final tenga a los actores mirando en la nueva dirección, que enlazará la escena que se filme en el exterior del vehículo.

DIRECCION DE MAPA

Un viaje a través de grandes distancias deberá emplear el diagrama de dirección de mapa, con el este siempre a la derecha y el oeste siempre a la izquierda. Es así como se establece un mapa en la mente humana. Debido a que el norte y el sur son, usualmente, descriptos como arriba y abajo, es difícil manejar tales direcciones en una pantalla horizontal. Si fuese posible, un viaje hacia el norte deberá ser establecido con una línea ascendente desde abajo y a la izquierda hacia arriba y a la derecha; un viaje hacia el sur, en un viaje descendente desde arriba y a la izquierda hacia abajo y a la derecha. Esto cumple con el concepto composicional aceptado de movimientos hacia arriba o hacia abajo.

Un avión comercial de línea que vuela de París a Nueva York deberá ser mostrado dirigiéndose hacia izquierda de pantalla, u oeste. Un buque que navegue de Hawai a los Estados Unidos deberá ser filmado moviéndose de izquierda a derecha, dirigiéndose hacia el este. La toma inicial del piloto del avión, el capitán del buque, o los pasajeros, deberá mostrarlos mirando en la dirección de recorrido establecida. Esto preserva la continuidad del eje de acción. Más tarde la cámara puede moverse en derredor y mostrar a los miembros de la tripulación o a los pasajeros desde cada lado del vehículo.

Esto puede parecer sin importancia para los directores o camarógrafos sin experiencia, quienes cuestionan la validez de la teoría probada. "Por qué el coche, avión o nave en movimiento no pueden ser vistos desde el otro lado, yendo en la dirección opuesta, y aún sin estar viajando correctamente?" Pueden! Pero por qué no sacar ventaja de un concepto pre-establecido, ya planteado en la mente del público?

Esto hará tan fácil como sea posible que los espectadores comprendan los sucesos que ocurren.

Mover un avión, nave, tren o coche, en una dirección de mapa opuesta establecida, en la mente del espectador, una confusión-subconiente, que le advierte de que el movimiento es erróneo.

El público estará momentáneamente distraído. Es prudente mantener al público apropiadamente orientado, estableciendo y manteniendo la dirección de mapa en todos los planos de recorrido del sujeto.

LOCACION DE INTERIORES

Filmar a través del lado abierto de sets de tres paredes ayuda a mantener la continuidad direccional de los actores que se muevan alrededor del set o yendo de cuarto en cuarto. Filmar en interiores de locaciones naturales, complejos y con muchos pisos, con un laberinto de cuartos, pasillos y escaleras, a menudo complica la continuidad direccional. Si existen demasiados recorridos de cuarto a cuarto, de piso a piso o por escaleras, es prudente mantener todas las posiciones de cámara del mismo lado del edificio, de manera que el punto de vista de la lente esté siempre en la misma dirección general y la cámara nunca cruce el eje de acción.

El recorrido en cualquier dirección, aún escaleras arriba o abajo, deberá siempre enlazar y los actores siempre se moverán en una dirección similar en cualquier parte del edificio.

Si existen limitaciones físicas u otras que impidan colocar la cámara sobre el mismo lado, se deberán filmar planos en head-on o tail-away los actores pero deberán entrar o salir de cuadro por el lado que conserve la dirección de recorrido establecida. Por ello, el recorrido hacia el frente de

edificio, por ejemplo, puede ser de izquierda a derecha y hacia el fondo, de derecha a izquierda.

RECORRIDO PLANEADO

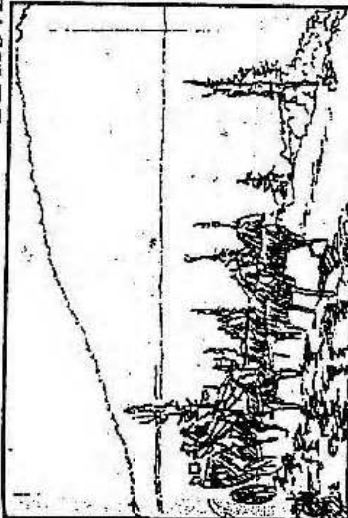
Todo recorrido en un cuadro debe ser analizado detenidamente antes de exponer un metro de película. Si se filma a partir de un guión, se deberán usar notas marginales. Los esbozos o diagramas, son importantísimos si se filma sin guión previo.

Es esencial trabajar a partir de un esquema definido, de modo que tanto el desarrollo constante como los movimientos contrastantes sean fotografiados en las direcciones establecidas.

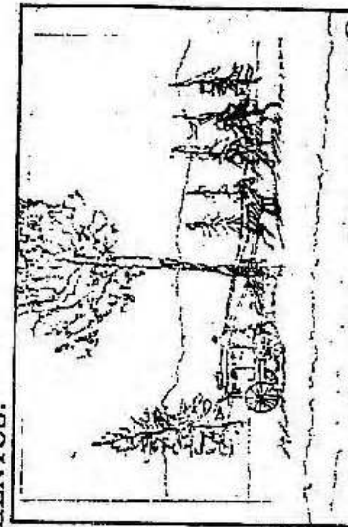
La dirección establecida deberá ser mantenida durante toda la filmación.

Aún cuando la preservación de la continuidad de la dirección de recorrido pueda parecer una simple tarea, tiene peligros latentes. Los planos largos pueden ser fotografiados un día y los primeros planos para intercalar, ser hechos varios días después. O unas series enteras de planos de recorrido pueden ser filmados al mismo tiempo en ambas direcciones. El camarógrafo o el director, quienes se sienten muy preocupados con el fondo, el ángulo del sol o el ángulo de cámara, pueden olvidar la dirección de recorrido establecida.

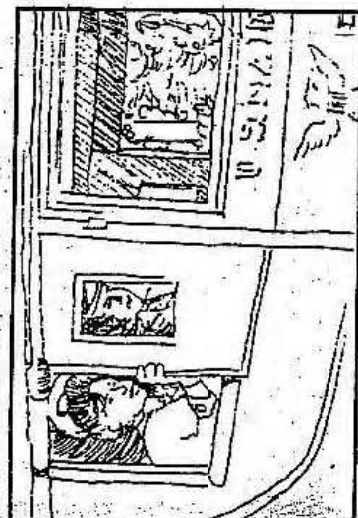
¿CUANTAS POSICIONES DE CAMARA PUEDEN USARSE PARA ESTABLECER Y MANTENER UNA APROPIADA DIRECCION DE MOVIMIENTOS?



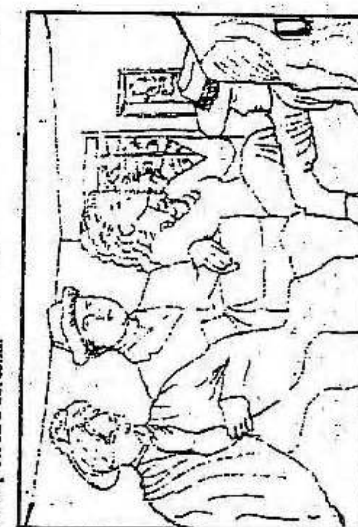
A: La diligencia establece un movimiento de izquierda a derecha hacia la cámara en 3/4.



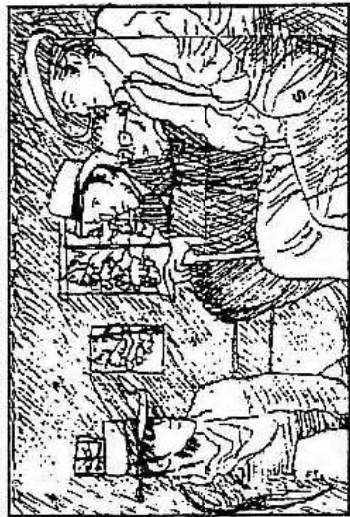
B: La diligencia continúa en desplazamiento cruzando cuadro de izquierda a derecha.



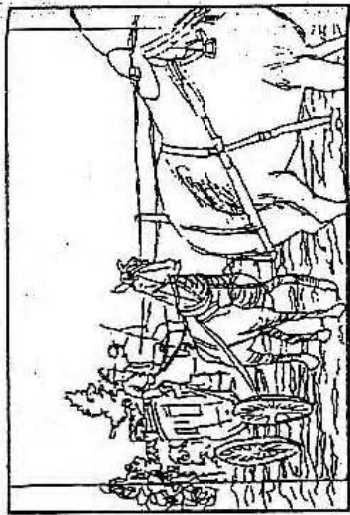
C: Los actores son filmados desde el exterior de la diligencia, manteniendo el mismo eje y ángulo.



D: El plano interior muestra a los actores desde el mismo ángulo.



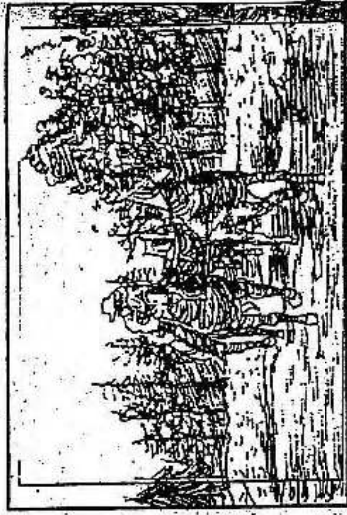
E): Los actores sentados del lado opuesto son filmados desde el mismo lado del eje de acción.



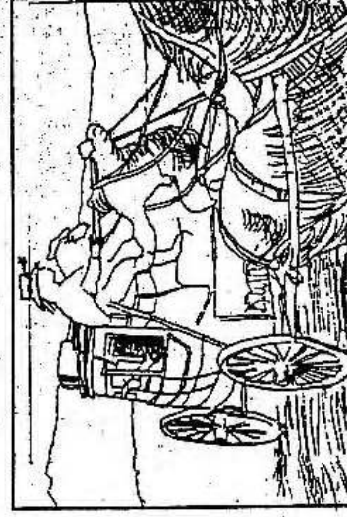
F): La diligencia continúa en la misma dirección, entrando en cuadro por la izquierda y saliendo por la derecha.



H): El conductor es filmado en 3/4 de ángulo en plano conservando el eje.



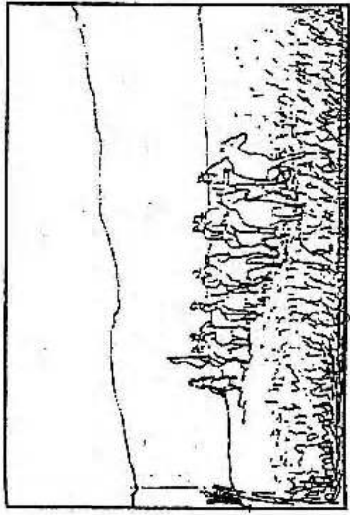
I): La diligencia conserva la misma dirección de desplazamiento.



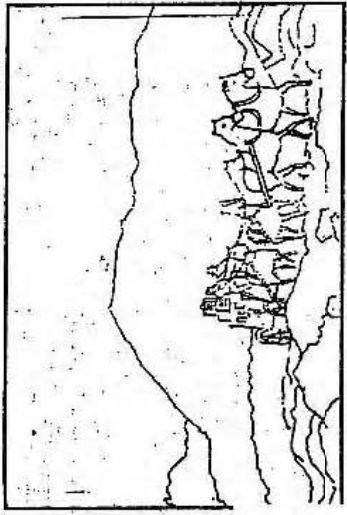
K): Toma de los indios atacando en 3/4 de ángulo.



G): Los indios perseguidores, se mueven de izquierda a derecha de cuadro.



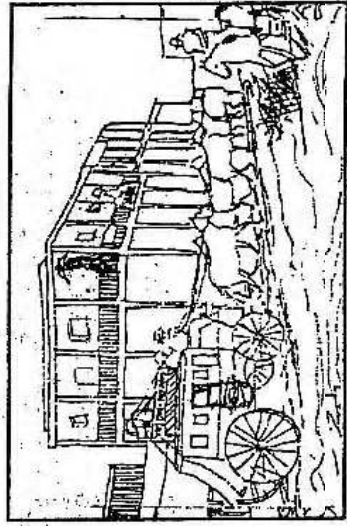
L): Plano insert de la caballería que entra en escena.



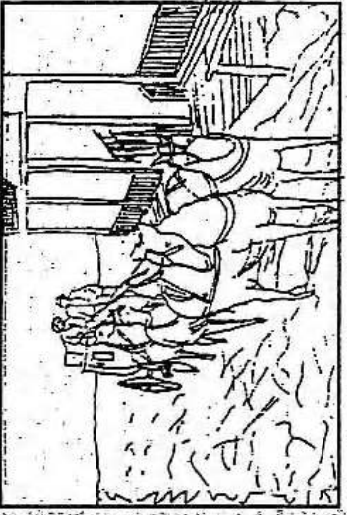
M): Diligencia filmada en 3/4 de ángulo.



N): La caballería escolta la diligencia.



O): La diligencia entra al pueblo de izquierda a derecha.



P): La diligencia se detiene de izquierda a derecha.

El eje de acción es, a veces, descuidado para filmar un plano individual plásticamente hermoso. Este descuido puede ser evitado si todos los planos de una secuencia están planeados definitivamente y el eje de acción se establece para favorecer los mejores ángulos de cámara y fondos.

No hay necesidad de sacrificar un plano particularmente bueno con el objeto de preservar la continuidad direccional.

Las secuencias que entrañan un gran número de planos pueden ser mejor planeadas trabajando hacia atrás, y estudiando el terreno donde el núcleo principal de la secuencia será puesto en escena. Un sitio o edificio de locación particular puede requerir filmar desde un cierto ángulo, que decidirá la dirección de recorrido cuando se alcance la locación. El sujeto en movimiento puede ser "levantado" con un plano en head-on y simplemente planeado al volver en la nueva dirección. O puede mostrárselo saliendo por el lado erróneo del cuadro uno ó dos planos antes, y cambiando su recorrido a la nueva dirección antes que llegue a destino, de manera que el sujeto se mueva en la dirección apropiada para entrar al nuevo decorado.

Todo el terreno cubierto por los planos de recorrido deberá ser estudiado para establecer los ángulos del sol, las posiciones de cámara y los fondos, a la hora del día en que se filmarán los varios planos. Sólo entonces el camarógrafo estará seguro que puede llevar los problemas a un mínimo mientras filma la secuencia entera.

Las secuencias de viaje que incluyan escenas de interiores de coches, ómnibus, trenes o aviones, deben ser cuidadosamente planeadas con las posiciones de cámara tanto interiores como exteriores. Un film de estudio puede recurrir a una maqueta de un vehículo que tenga un lado solamente. O filmar en un avión real, puede dejar poco espacio para la angulación de cámara.

La transición del exterior al interior, o del interior al exterior, pero particularmente la primera, deberá ser filmada desde, aproximadamente, el mismo ángulo de cámara, como si la cámara se moviese a través de una ventana o costado del vehículo para mirar adentro.

El eje recorrido original se mantiene para lograr un enlace suave. Los planos de interiores pueden ser filmados desde varios ángulos de cámara.

DIRECCION ESTATICA

La dirección estática está relacionada con el modo en el que los actores se enfrentan y miran en la pantalla. El tratamiento cinematográfico de cuerpos sin movimiento puede parecer incongruente, pero aún las películas de acción presentan a los actores en descanso o, al menos, en una posición estática mientras hablan o actúan.

El principio del eje de acción es exactamente tan importante al filmar disposiciones estáticas de los actores como filmar planos de sujetos en movimiento. La continuidad direccional establecida debe ser mantenida no sólo cuando los actores se mueven, sino también cuando están en descanso, de manera que la dirección en la cual mira enlacen a través de series de planos consecutivos.

La posición en la cual un actor enfrenta a otro puede no ser necesariamente la misma dirección en la cual mira. Un actor puede enfrentar el costado derecho del cuadro pero sus ojos pueden mirar sobre los hombros del otro personaje hacia la izquierda. Es importante, por lo tanto, enlazar miradas cuando se discute la dirección en pantalla en lugar de, simplemente, enlazar posiciones de rostros. Un actor - o dos o más actores - debe mirar en la misma dirección en cada costado de un corte enlazado, de modo que los planos editados presenten una apariencia consistente. Un actor puede mirar a izquierda en un plano y luego, repentinamente, mirar hacia derecha en el plano siguiente, a menos que se lo muestre desviando su mirada.

El eje de acción podrá ser descuidado en escenas estáticas si las películas son filmadas con puesta en escena frontal, el punto de vista de la cámara siempre desde el ángulo del público y los actores y decorados visibles solamente desde un lado. Una cámara ubicada en cualquier lugar

desde el punto de vista del público, filmada desde cualquier ángulo de cámara y distancia respecto del sujeto, registrará planos que enlacen perfectamente debido a que la lente permanecerá a un lado del eje y los actores serán vistos solamente desde el punto de vista del público, nunca desde el lado opuesto.

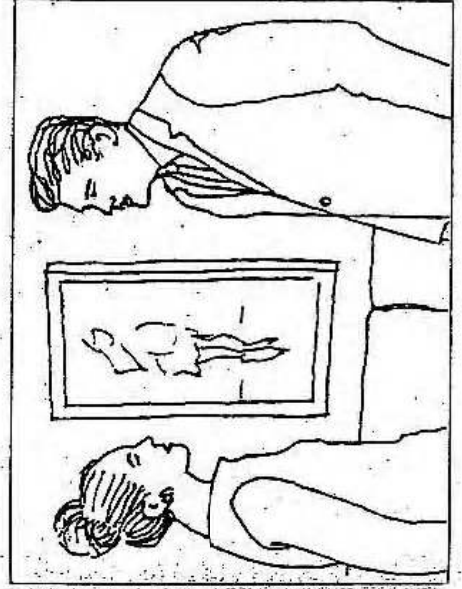
Muchos shows televisivos en vivo y muchas obras filmadas para televisión particularmente comedias de enredos, son presentados de este modo, para que puedan ser filmadas en continuidad con cámaras múltiples. (Nota).

Nota: Esto se aplica únicamente a teatros dramáticos u otro tipo de historia, donde los actores se relacionan solo entre sí a través de un escenario. No se aplica a un show televisivo en vivo o filmado, donde el animador mira hacia el frente y se relaciona con el público. Sin embargo, las modernas técnicas de producción requieren filmar con una sola cámara cambiada de posición entre planos para que cada parte de la acción sea presentada desde un ángulo de cámara diferente. A pesar de los actores en movimiento y la reubicación de la cámara, es necesario que los planos enlazados sean filmados con un punto de vista unilateral. El eje es un medio que permite permanecer a un costado de los actores, de modo que sus posiciones y sus miradas parezcan coherentes de plano a plano a medida que la secuencia se desarrolla, a pesar del movimiento del actor o de la cámara.

El eje de acción se establece trazando una línea imaginaria entre los dos actores más cercanos a cámara y en lados opuestos del cuadro. El punto de vista de la cámara y las miradas de los actores deben permanecer del mismo lado de esta línea imaginaria en los planos consecutivos. Una secuencia puede ser filmada ubicando la cámara en cualquier lugar dentro del arco de 180 grados que puede ser trazado sobre un lado del eje.

La cámara puede ser ubicada cerca o lejos, filmar cualquier número de actores o a un solo individuo, pero no debe cruzar la línea trazada. La cámara no puede ser movida 180 grados de una posición a otra. Puede ser movida dentro de los 180 grados, un semi-círculo completo, sobre un lado del eje solamente, cada vez que la cámara sea ubicada para un plano enlazado. Si la cámara cruza la línea y mira a los actores desde el lado opuesto, ellos serán transpuestos en el cuadro, de manera que un actor visto anteriormente a la derecha, aparecerá súbitamente sobre la izquierda. Un primer plano de un actor filmado a través de la línea, será registrado con una "falsa inversión" o sea con una mirada en la dirección opuesta a la establecida previamente.

Un primer plano filmado de este modo, parecerá en pantalla como si el actor estuviese mirando a otro lado en lugar de hacerlo hacia el otro actor.



A: Posición de cámara 1 (ver gráfico XVII)

Note que la cámara no debe cruzar el eje para filmar un ángulo inverso desde el lado opuesto. Sin embargo, la cámara puede cruzar sobre el eje para filmar a un actor ubicado en el fondo del set, necesitando trazar un nuevo eje de acción paralelo al eje original y ubicar la cámara del mismo lado utilizado para el eje principal. Un método simple para filmar a través del eje es recordar que la cámara puede moverse a través del eje para filmar cualquier plano que podría filmar desde el lado del eje original en el que se encuentra con un teleobjetivo o un zoom. Por ende, la cámara cruza el eje ópticamente y el punto de vista permanece el mismo. La cámara más cerca del sujeto para filmar un plano que podría haber sido fotografiado con una lente de longitud focal más larga, empleando el eje original para la posición de cámara.

ENLACE DE MIRADA

La razón para que la cámara permanezca a un lado del eje, cuando se filma a dos o más actores, es rápidamente comprendida, debido a que es manifiesto el cruce del eje de acción en la transposición de la escena, porque, bruscamente, el actor de la izquierda aparecerá a la derecha y el actor de la derecha aparecerá a la izquierda. Se debe evitar un error tan obvio.

Sin embargo, los errores ocurren cuando se filman primeros planos individuales y opuestos de dos actores, porque la mirada de alguno o ambos puede cruzar el eje. Esto puede ocurrir en un primer plano en el cual el actor está enfrentando cámara. Tales descuidos pueden ser evitados ubicando al actor que permanezca fuera de cuadro sobre el costado apropiado de la cámara, para preservar la relación establecida en el plano de dos personajes. El actor en cuadro siempre mirará sobre el lado correcto del eje si se hace esto. Si el actor en cuadro simplemente lee sus líneas a un actor imaginario fuera de cuadro, puede mirar hacia el lado erróneo de la cámara y ser filmado con una mirada en la dirección errónea. (ver gráfico Nº 17).

Se encontrará poca o ninguna dificultad con un ángulo de tres cuartos, desde que la posición en que el actor está mirando, generalmente gobernará la dirección de mirada. Un ángulo en punto de vista frontal puede resultar en una dirección de mirada errónea, porque los ojos pueden, inadvertidamente, cambiar la mirada hacia el lado incorrecto del eje trazado anteriormente.

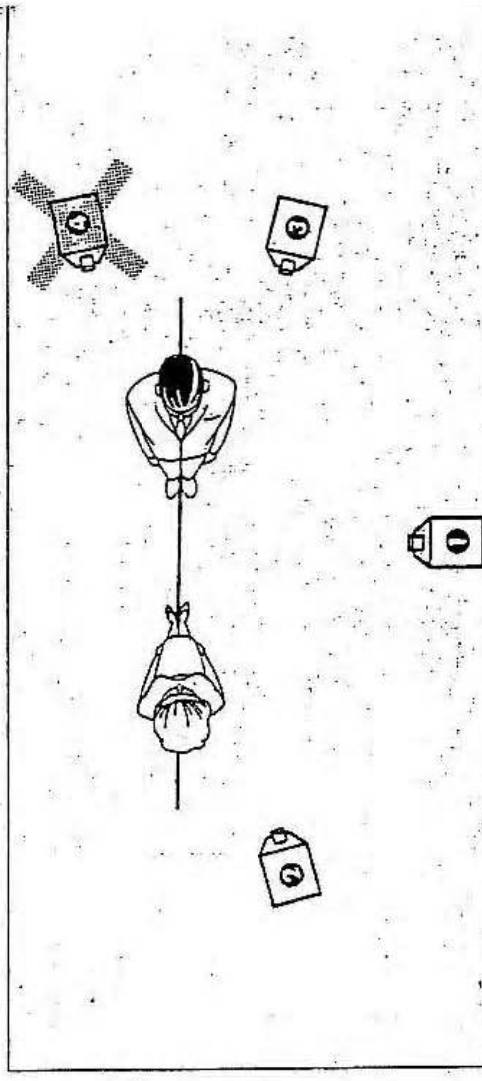
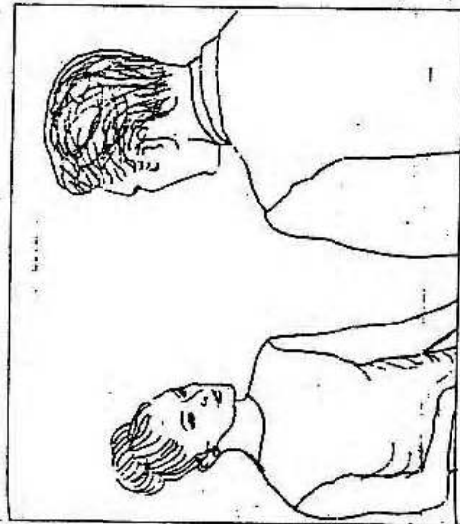
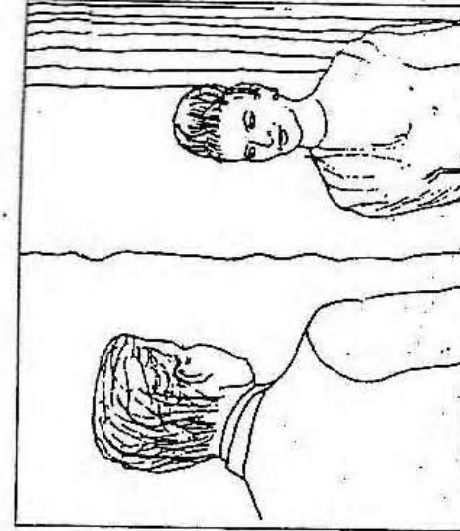


GRÁFICO Nº XVII: Cámara Nº 1: filma un plano de dos (la chica sobre la izquierda, el muchacho sobre la derecha). Cámara Nº 2: filma un primer plano del muchacho sobre el hombro de la chica. Cámara Nº 3: filma un primer plano de la chica sobre el hombro del muchacho. Cámara Nº 4: cruza el eje y filma sobre el hombro erróneo del muchacho, transponiendo a los actores; el muchacho está ahora sobre la izquierda y la chica sobre la derecha.

82 - MASCELLI



B: Posición de cámara 3



C: Posición de cámara 4

Los ojos gobiernan la mirada. Una persona perfectamente centrada, que enfrenta la cámara, puede mirar a derecha ó a izquierda, arriba ó abajo, ó directamente hacia la lente; sin mover su cabeza. O se puede girar la cabeza en una dirección y la persona mirar sobre sus hombros en la dirección opuesta. Es muy importante que la mirada sea la correcta, de modo que los actores en oposición se relacionen entre sí suavemente en una serie de planos consecutivos.

Se debe mostrar cualquier cambio en la mirada; ello no debe ocurrir entre planos de manera que el cambio sea súbitamente opuesto a la mirada mostrada en el plano previo. El enlace de las posiciones y miradas mostradas de los actores es un requisito absoluto, si se debe enlazar en el corte durante una serie de planos consecutivos, de modo que toda la secuencia parezca como una acción continua.

Se debe prestar una particular atención a los ángulos de cámara alto y bajo, que pueden ser necesarios para filmar planos en punto de vista "de un lado a otro" de adultos y de niños; o si un actor está sentado y el otro parado. La mirada debe ser siempre hacia un lado de la cámara, pero deberá ser dirigida ligeramente arriba de la lente por el actor que mira hacia abajo. Se puede utilizar un considerable falsose ubicando la cámara por altura, pero se debe tener cuidado en no cruzar el eje de acción mirando hacia el lado erróneo de la cámara.

El movimiento del actor que entra o sale de un primer plano debe, también, ser manejado adecuadamente, o se puede cruzar el eje. Esto es particularmente importante cuando la cámara está muy cerca de la línea del eje de acción, como por ejemplo, en la filmación de un primer plano en punto de vista donde un actor está mirando de cerca a un costado de cámara. Los movimientos que atraviesan el cuadro darán pocos problemas porque ellos apuntan, obviamente, hacia derecha ó izquierda. El movimiento en head-on a veces parece neutro al actor, camarógrafo o director, y es muy fácil cometer un error, y mirar en una dirección y luego salir en la dirección opuesta. Para preservar la dirección de recorrido en los primeros planos, donde el actor entra y sale de escena muy cerca de un costado de cámara el movimiento deberá ocurrir siempre entre la lente y el eje de acción. (ver gráfico Nº 18, 19 y 20).

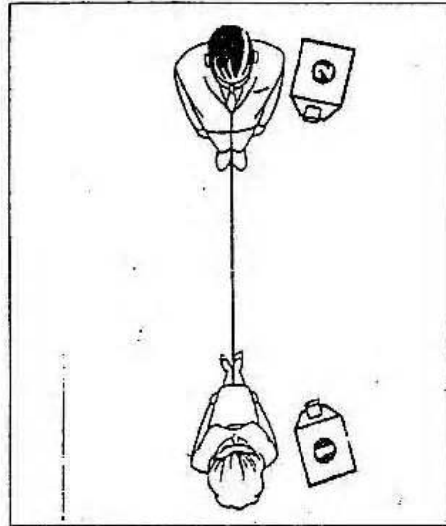


GRAFICO Nº XVIII:

Las posiciones de cámara para primeros planos en punto de vista opuestos deben estar muy próximos al costado de los actores, de modo que la mirada sea al costado de la lente.

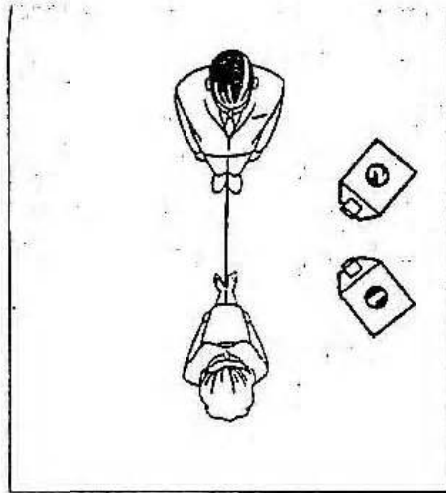


GRAFICO Nº XIX:

Las posiciones de cámara para primeros planos con ángulos en tres cuartos opuestos se ubican en ángulos objetivos impersonales.

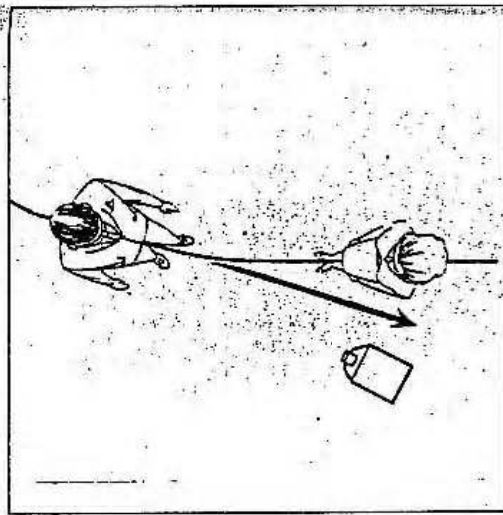
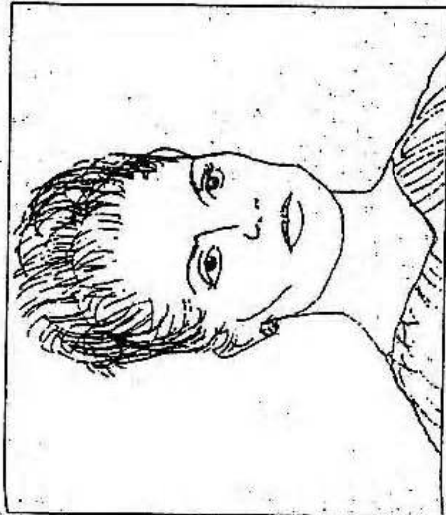


GRAFICO Nº XX:

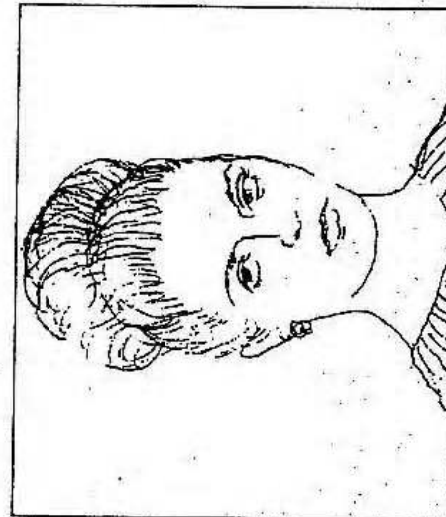
El actor en un primer plano que se relacione con un actor fuera de cuadro debe salir de cuadro entre la cámara y el eje de acción. Esto es particularmente importante en primeros planos en punto de vista, porque el actor está trabajando próximo al eje y filmando casi de frente a la cámara.

Mirada a ambos lados de la lente

Un actor puede girar su cabeza, y mirar, de un lado a otro más allá de la cámara, para relacionarse con los actores que estén en cualquiera de los dos lados de la misma o que un actor en cuadro mire a un actor fuera de cuadro. El truco de pasar una mirada más allá de la lente es para evitar mirar directamente dentro de la misma. La mirada debe pasar exactamente arriba o abajo de la lente, dependiendo de si la cámara está debajo o arriba del nivel de los ojos del actor. Un actor profesional no tendrá dificultad en pasar la mirada más allá de la cámara, sin mirar el hecho dentro de la lente. Sin instrucciones cuidadosas, un amateur puede "escabullirse" una



Filma a la actriz desde el punto de vista del actor.



La actriz cruza el eje con la mirada fijando una nueva posición de la cámara.

mirada dentro de la lente por el rabo del ojo.

Los camarógrafos y directores sin experiencia a menudo dudan en permitir a un actor una mirada traspasada, porque tamen que la mirada pueda ser dentro de la lente o el plano no enlazará con escenas sucesivas. El actor puede girar y mirar a ambos lados de la lente en cualquier momento en que esté ubicado entre dos o más actores; o en cualquier momento en que cambie su mirada de un actor en cuadro a un actor o acción fuera de cuadro. Por ejemplo, puede girar para observar a un actor entrar a un cuarto o a un coche que llega. Se crea un nuevo eje de acción cada vez que un actor cambia su mirada al final de un plano. El plano siguiente debe estar basado en la línea trazada entre el actor y el sujeto con quien se relaciona. Esto es importante toda vez que el actor mire a un actor fuera de cuadro, quien es luego mostrado en un primer plano de reacción en cut-away.

Mirada neutra

Cada vez que una persona mire arriba o abajo de la lente, la mirada resultante es neutra. La mirada neutra debe ser usada con discreción porque rompe subitamente las miradas normales a derecha e izquierda y fuerza a una mirada no direccional, confundiendo al público. La mirada neutra está tan cercana a una mirada directa hacia la lente que puede ser mal interpretada. Algunas veces los camarógrafos y directores recurren a una mirada neutra, para cubrir un falso raccord inadvertido, que se deba a un movimiento erróneo del actor o de la cámara.

La mirada neutra raramente tiene éxito si ambos actores son de la misma altura, debido a que ellos deben mirarse el uno al otro en primeros planos en oposición y no pueden mirar hacia arriba o hacia abajo. La mirada neutra puede ser usada si un actor está sentado, si un personaje es derribado durante una pelea, o si un actor está en otro nivel (tal como la cima o el pie de una escalera o montaña). Un personaje que mire hacia arriba, en tales circunstancias, mirará exactamente arriba de la lente. Uno que mire hacia abajo mirará exactamente debajo de la lente. Sin embargo, aún en estos casos, la mirada hacia arriba o hacia abajo deberá ser a un lado de la cámara para preservar el eje de acción. La mirada neutra sólo deberá ser usada en caso de emergencia, cuando no se puede filmar retomas, o cuando un camarógrafo o director deben filmar a un actor que mire hacia arriba o abajo para enlazar con material de archivo que no ha sido elegido aún, o cuya dirección de mirada sea desconocida. Si sólo están comprendidos un plano o

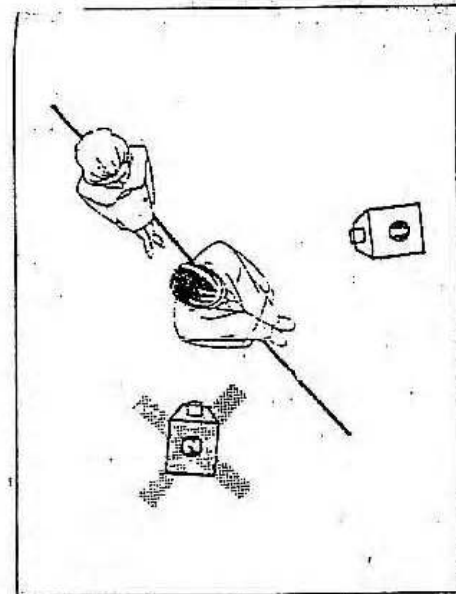


GRAFICO Nº XXI:
Ejemplo de cruce de eje: La posición de cámara N°1 retrata al actor con el cuchillo sobre la izquierda de cuadro y la cámara N°2 ha cruzado el eje y transpuesto a los actores en la imagen.

dos, es mejor filmar los planos dos veces, con una mirada tanto a derecha como a izquierda —en lugar de una mirada neutra—, de modo que el editor pueda hacer su elección de acuerdo al material que posee.

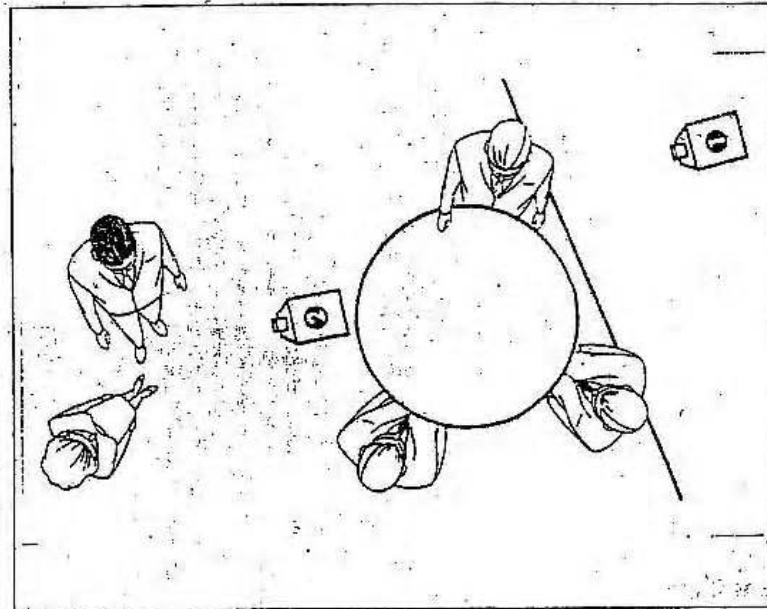


GRAFICO Nº XXII:
El punto de vista de la cámara puede cruzar el eje de acción para filmar a los actores que están al fondo del set. La cámara N°1 filma el plano completo. La cámara N°2 puede ser ubicada atravesando el eje para filmar un plano medio de los actores que están en la parte posterior de la imagen. Esto es lo mismo que dibujar un eje paralelo a filmar a través del original con una lente de mayor longitud focal.

Enlace de mirada con actores en movimiento

El enlace de miradas de actores en actitud estática presenta pocos problemas porque el eje de acción permanece fijo. Cuando los actores se mueven durante un plano, el eje de acción se mueve con ellos y debe ser retrazado al final de cada plano, por ende, el eje de acción puede ser nuevamente definido como una línea trazada entre los actores más cercanos en lados opuestos del cuadro cada vez que la cámara para de filmar.

Esto es necesario, porque los actores pueden cambiar sus posiciones o la cámara puede pausar o ir en dolly, para originar una nueva mirada en una dirección diferente de aquella con la cual comenzó el plano. Los actores, la cámara o ambos, pueden cruzar el eje mientras la filmación avanza porque el público observa el cambio en movimiento de sus posiciones. Sin embargo, el actor o la cámara no pueden cruzar el eje entre posiciones de cámaras, porque las posiciones del actor serían cambiadas inexplicablemente y el siguiente plano no enlazaría.

Cualquier cosa puede suceder durante un plano, nada debe ser alterado entre planos. Trazar un eje nuevo al final de cada plano mantendrá, automáticamente, miradas enlazadas porque la cámara estará siempre del lado correcto del eje de acción. Para evitar saltos en el corte se debe tener cuidado de duplicar las posiciones de los actores.

Enlace de miradas en plano en cut-in de escena principal

Cuando se filman planos consecutivos en orden cronológico, es bastante simple enlazar la mirada de actores en movimiento. Las dificultades surgen, a veces, cuando diversos planos en cut-in deben ser enlazados dentro de una escena principal. El enlace de miradas en los planos más cerrados puede ser falso, si hubo mucho movimiento de actor y/o cámara en el plano de establecimiento. Desde que el eje de acción se mueve con los actores, y puede ser alterado por un movimiento de cámara que cruce el eje original, es necesario que el eje sea trazado entre los actores en el punto en particular del plano de establecimiento donde el plano más cerrado será intercalado. Si se esboza todo el movimiento del actor y de cámara, y se filma con la ayuda de marcas de tiza o cinta adhesiva sobre el piso, volver a cualquier posición y repetir el eje de acción en ese punto, es bastante simple. La cámara Polaroid es una valiosa ayuda para enlazar posiciones y miradas con precisión. Las fotos fijas pueden ser tomadas durante el plano de establecimiento para ayudar a los actores y al camarógrafo a recordar posiciones y miradas. Se debe tener cuidado especial al filmar primeros planos que puedan atraer la mirada del actor en una dirección en un punto del plano de establecimiento y en una dirección opuesta más tarde, cuando se filme un plano en cut-in por separado. Aunque tales primeros planos se filmen a un tiempo, no se deberán desatender los cambios de dirección de mirada.

Enlace de mirada con un único actor

Un individuo (sentado a un escritorio, trabajando con una máquina u operando un panel de instrumentos) debe ser filmado con una mirada coherente en una serie de planos consecutivos. El hecho de que esté solo y sin relación con alguien más en el plano no hace diferente el problema de dirección de mirada. El principio del eje de acción continúa vigente cuando se filma a un individuo, porque la mirada debe ser coherente en cada lado del corte, a menos que el actor o la cámara crucen el eje durante un plano y comience una nueva mirada. Un trabajador que opere una máquina no debe ser mostrado primero desde un lado izquierdo y luego desde su derecha, a menos que gire durante el plano (ver gráficos Nº 25 al 29).

La persona que se filme debe ser considerada en relación a su trabajo, de manera que el eje sea trazado en la dirección en que esté mirando. Si por ejemplo, está firmando papeles sentado a un escritorio, puede ser filmado en un ángulo frontal de tres cuartos mirando hacia izquierda de cuadro. El eje será trazado a partir de él, en la dirección en que está mirando. La cámara puede ser ubicada en cualquier lugar dentro de un arco de 180 grados sobre el lado derecho de la línea. Un plano "con referencia" (cuando está firmando papeles o leyendo un informe) será filmado sobre el

hombro izquierdo. Si la cámara filmase sobre su hombro derecho cruzaría la línea y presentaría, repentinamente, al actor transpuesto en cuadro (mirando en la dirección opuesta). La cámara puede ser movida frontalmente para hacer un plano en head-on, pero la mirada todavía debería ser hacia izquierda de cuadro. Si la cámara fuese llevada demasiado lejos, cruzaría la línea y cambiaría la dirección del actor, porque estaría mirando a derecha de pantalla.

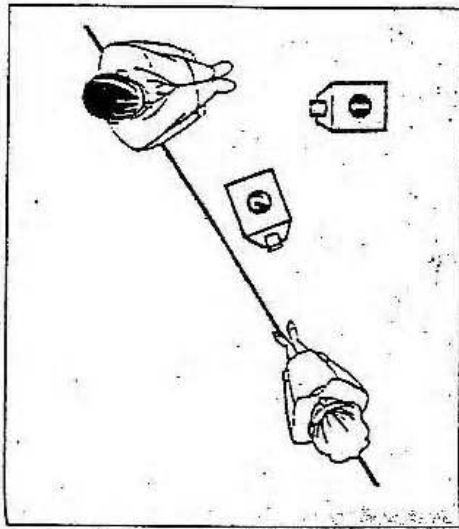


GRAFICO Nº XXV:

El eje de acción para planos en cut-away se dibuja desde el actor en cuadro al actor fuera de cuadro. La cámara Nº 1 filma al actor en cuadro. La cámara Nº 2 filma al actor fuera de cuadro. Las miradas se oponen entre sí cuando los actores en cuadro y en off son filmados desde el mismo lado del eje.

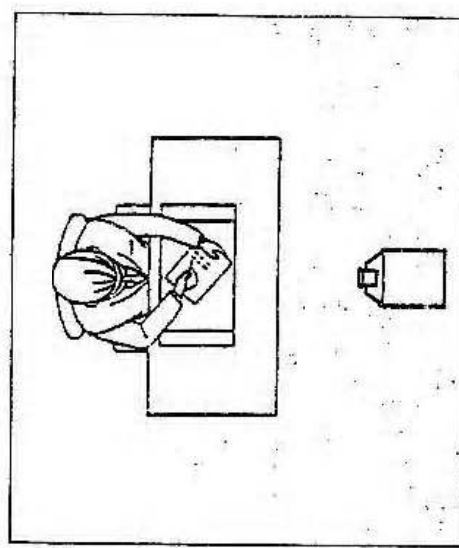


GRAFICO Nº XXVII:

Un hombre sentado a un escritorio puede ser filmado con cámara neutra en head-on para un plano subjetivo con mirada a la lente o para un plano objetivo en el cual recorre con la mirada a derecha y a izquierda.

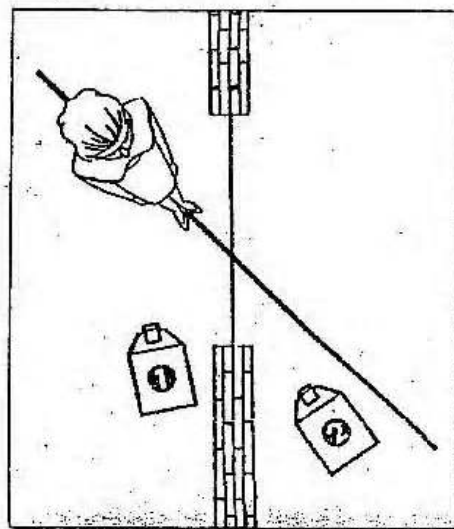


GRAFICO Nº XXVIII:

La persona mirando a través de una ventana debe tener el eje de acción trazado en la dirección de su mirada. Tanto las posiciones de cámara interiores como las exteriores deben filmar el mismo lado del eje.

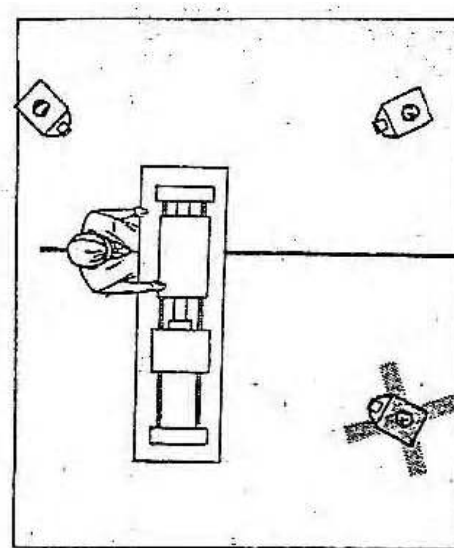


GRAFICO Nº XXVIII:

La filmación con cámara múltiple de la operación de una máquina debe basarse en el eje de acción trazado en la dirección de la mirada del trabajador. La cámara Nº 1 y Nº 2 filman al trabajador con la misma dirección de mirada. La cámara Nº 3 cruza al eje y filma una -mirada opuesta.

GRAFICO Nº XXIII:

Los primeros planos de actores sentados a una mesa no deben ser filmados con objetos entre ellos, ya que aparecerán a la derecha en un primer plano y a la izquierda en el otro (gráfico de arriba). Ese objeto debe ser excluido o ubicado próximo a un actor (gráfico de abajo), de modo que aparezca sólo en su primer plano.

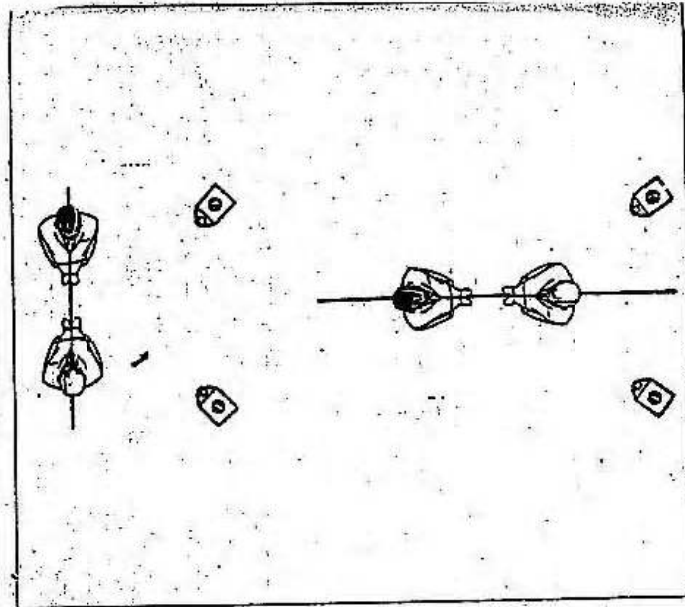
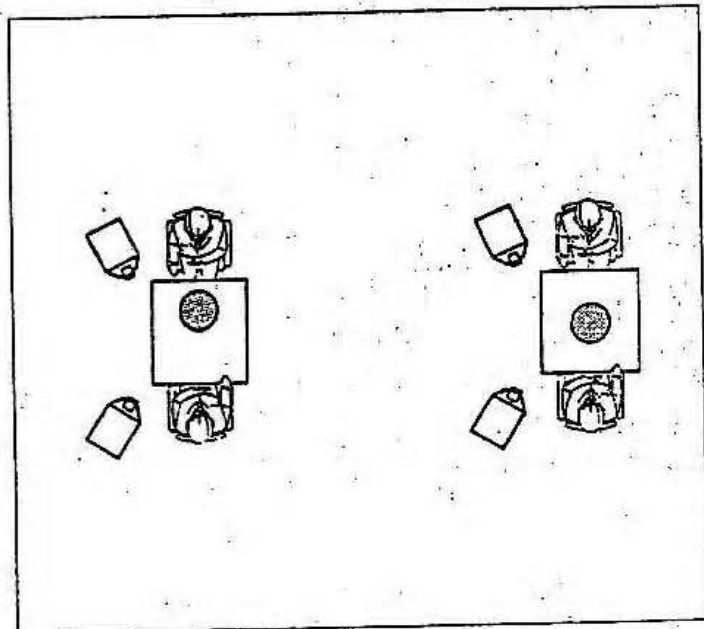


GRAFICO Nº XXIV:

Las cámaras múltiples deben permanecer del mismo lado del eje a través de la escena. Los ángulos opuestos (gráfico de arriba) entorpecerán. Si los actores se mueven de un lado a otro (como en una escena de pelea), de modo que las cámaras filman desde ambos lados del nuevo eje (gráfico de abajo), los actores aparecerán transpuestos cuando los planos sean intercalados.

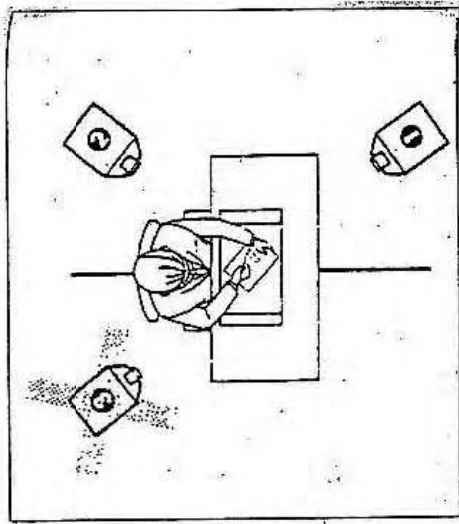


GRÁFICO NºXXXIX.
La cámara Nº1 filma con ángulo en tres cuartos a un hombre que mira a izquierda de cuadro.
La cámara Nº2 filma sobre el hombro izquierdo del hombre, quien todavía mira a izquierda de cuadro. La cámara Nº3 está ubicada del otro lado del eje y filma sobre el hombro derecho; el hombre está transpuesto en imagen: ahora mira a derecha de cuadro.

La persona puede girar su cabeza en cualquier dirección durante el plano. La cámara puede hacer un dolly a través del eje durante el plano. Pero cualquier plano que termine con una nueva dirección de mirada requiere un eje correspondiente para filmar. Tal situación puede surgir si otra persona entra a cuadro y se queda parada o se sienta en una posición que crease un nuevo eje. Sin embargo, es prudente mantener el eje original cuando se filma a una persona en una posición estática, particularmente para una secuencia corta que requiere sólo unos pocos planos.

Antes de filmar el plano general, es mejor chequear si la persona es diestra o zurda. De otra manera, el primer plano puede requerir filmar sobre el hombro erróneo para no ocultar la acción. Un diestro, por ejemplo, debe ser filmado sobre su hombro izquierdo, para que el público pueda ver que está firmando o mirar que está haciendo con su mano derecha. Filmar sobre su hombro derecho oscurecería la acción, si cubre el acto de firmar u otra acción hecha con esa mano.

El empleo de cámaras múltiples para filmar una persona trabajando requiere una cuidadosa ubicación de todas las cámaras del mismo lado del eje, de modo que la persona no sea cambiada de posición en alguno de los planos. El funcionamiento de una máquina y el test de ingeniería o prueba de campo, deben ser filmados de modo que el individuo fotografiado mire y trabaje en una sola dirección.

Aún cuando se filme con una cámara neutra, filmando ininterrumpidamente, la mirada debe estar sobre el lado correcto de la lente para preservar el eje de acción. Las cámaras pueden ser ubicadas detrás enfrente o a un costado para todo tipo de planos individuales, pero no deberán estar ubicadas sobre el lado opuesto del eje. Luego, toda la operación debe ser invertida. Se requiere una cuidadosa ubicación de cámara si el suceso cubre una gran área, como por ejemplo, el alcance del disparo de un rifle. Aunque muy apartado entre sí, el tirador y su blanco forman el eje. El blanco puede ser filmado en head-on desde el punto de vista del tirador, pero todas las posiciones de cámara que filmen el alcance del disparo deben estar del mismo lado del eje, para que el arma siempre apunte en la misma dirección.

Enlace de miradas entre orador y público

El manejo del eje de acción cuando se filma a un orador (por ejemplo a un maestro de ceremonias, un instructor, un profesor) hablando a su público, difiere del de la filmación de una pieza de teatro o show de televisión actuado para un público.

Los actores se relacionan entre sí a través de un escenario en una pieza teatral. Un orador se relaciona directamente con el público, cuando se dirige a él. Un instructor habla a su clase, como

si estuviere comprometido en un plano de dos personajes con cada individuo. Para ello, el orador y cada persona del público deben tener miradas opuestas, lo mismo que en un plano de dos personajes. Pueden surgir dificultades en el enlace de miradas opuestas porque el público está desplegado en una fila, de modo que el orador debe mirar tanto a la derecha como a la izquierda para relacionarse con las personas. El público forma la base de un triángulo, con el orador en el vértice.

Hay dos modos de filmar a un orador y un público. Cada método puede ser empleado individualmente o combinarse entre sí.

El eje de acción puede ser trazado sobre el corredor central del salón. Si no hay corredor, se puede trazar una línea central. La cámara puede ser ubicada sobre un lado, filmado hacia la línea central. Este es el método más simple para presentar a un maestro de ceremonias, maestro o profesor (y público o clase) con miradas opuestas, como en un plano de dos personajes. Puede, por ende, filmarse primeros planos de perfil del orador y de los miembros de la clase o público. Los primeros planos en ángulos de tres cuartos y en punto de vista similares a aquellos en un plano de dos pueden, también, ser filmados con la seguridad de que el orador siempre mirará en una dirección y los miembros de la clase en la dirección opuesta.

Los planos largos o medios del auditorio o clase pueden ser filmados desde el fondo hacia el escenario o desde el escenario hacia el público con la cámara próxima al eje o desde las esquinas de la sala para lograr planos angulados con las mismas miradas en oposición. Este método se recomienda para filmar una clase o secuencia teatrales cortas. Tal tratamiento puede tornarse monótono cuando es extenso en tiempo porque carece de variedad visual (ver gráfico Nº 30).

El método alterno es trazar el eje de acción a través del público, paralelo a cualquier fila de asientos, o base del triángulo.

La cámara puede ser ubicada en cualquier lugar dentro del triángulo formado por el orador en el vértice y una fila de personas a lo largo de la base. Esto es similar a un plano de tres personas. Esto permite filmar al orador o al público mirando en cualquier dirección. El orador puede ser filmado ininterrumpidamente y pasear su mirada más allá de la cámara de modo que mire tanto a derecha como a izquierda, a todo el público. Los miembros del público, a un lado, mirarán hacia izquierda; del otro lado mirarán hacia derecha. En la edición de estas imágenes, es prudente intercalar los planos a modo que una mirada del orador sea seguida de una mirada de una persona del público en la dirección opuesta. O si varios primeros planos del público ven uno detrás del otro, con miradas en oposición, el plano final del público debe oponerse al próximo plano del orador.

Esto debe producir una continuidad más suave, como el tratamiento de miradas opuestas empleado para enlazar planos consecutivos del orador y del público (ver gráfico Nº 31).

En los planos medios de varias personas, o primeros planos individuales, las personas deben mirar de acuerdo con sus ubicaciones. Aquellos sentados del lado izquierdo del auditorio deben mirar a derecha; los de la derecha deben mirar a izquierda. Por ende, cada miembro del público y el orador están comprometidos en un plano de dos personajes, con miradas opuestas.

O el orador y dos miembros cualesquiera del público en lados opuestos de la sala pueden ser considerados comprometidos en un plano de tres, que se convierte en dos planos de dos. El orador mira a uno y a otro de modo que su mirada crea un nuevo eje para el siguiente plano de dos.

Los planos neutros pueden ser insertados entre los planos del orador y del público que no presentan miradas en oposición. Los neutros también quiebran el tratamiento de oposición de ida y vuelta de los planos con dirección de mirada. El orador puede cambiar su mirada en un plano neutro, de un lado del auditorio a otro, y el plano puede enlazar con un plano pecho de los miembros del público con mirada opuesta.

Los planos largos individuales del escenario o el público deben ser filmados en head-on para lograr un tratamiento neutro; o desde el mismo lado de la línea central para un efecto de oposición. Los planos largos del escenario o del público, filmados desde lados opuestos de la línea central

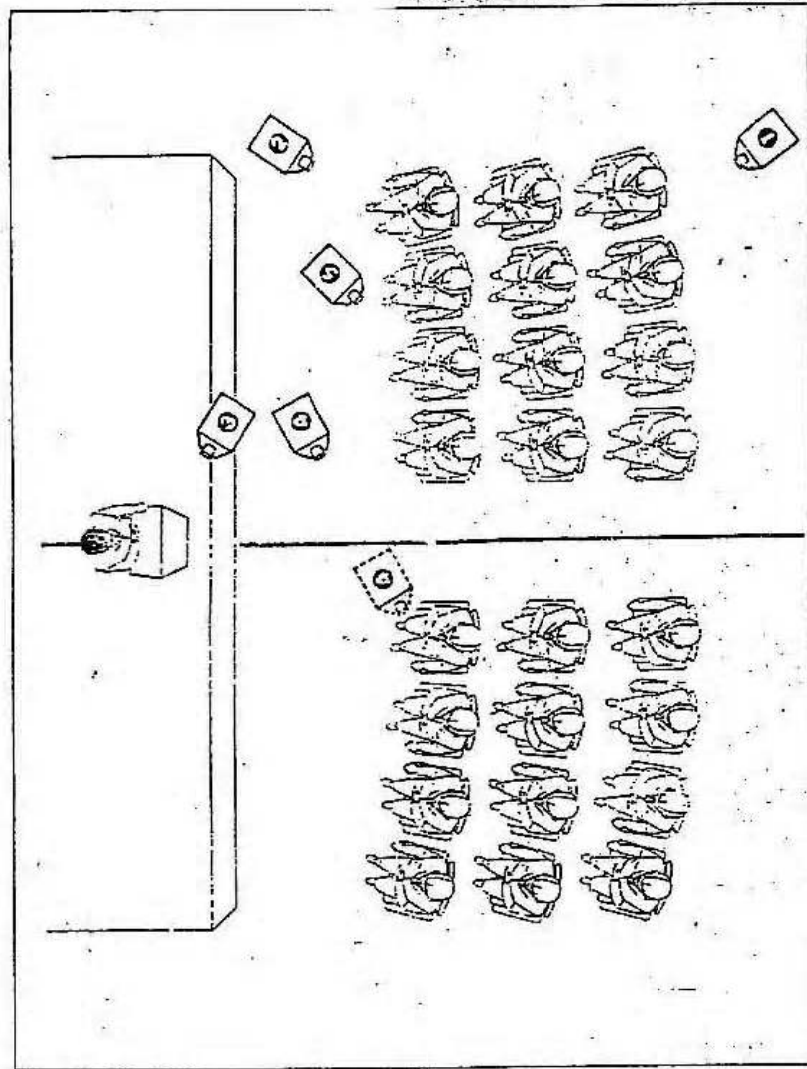


GRAFICO XXX

Debido a que el orador sobre el escenario de un teatro se relaciona directamente con el público, la secuencia debe ser filmada con eje central para un tratamiento de oposición entre orador y público, similar a la filmación de dos actores con primeros planos en oposición. La cámara N° 1 filma hacia el escenario para un plano largo del público y del orador. La cámara N° 2 filma un plano largo opuesto del público desde el mismo lado del teatro. La cámara N° 3 filma al orador mirando a izquierda de cuadro. La cámara N° 4 filma al público mirando a derecha de cuadro. El punto de vista de la cámara N° 4 puede cruzar ópticamente el eje, para filmar primeros planos de personas. La cámara N° 5 filma personas en lados opuestos del teatro con miradas a derecha de cuadro. Todas las posiciones de cámara filman hacia la línea central, para presentar al orador con mirada hacia izquierda de cuadro y a las personas del público con mirada opuesta, hacia derecha de cuadro.

deben ser evitados porque el orador y el público, mirarán en la misma dirección, no el uno hacia el otro. El tratamiento de línea central es el mejor para las secuencias simples, como una clase. El tratamiento de línea paralela (o una combinación de ambos tratamientos) puede ser empleado toda vez que se desee una mayor libertad en la ubicación de la cámara o mayor variedad visual.

Cualquiera, o ambos, de estos tratamientos pueden ser empleados para filmar cualquier tipo de pieza, demostración o acción puesta en escena, donde las personas ubicadas en el escenario no se relacionan con el público. Tal filmación es menos complicada porque las personas ubicadas en el escenario se relacionan solamente entre sí y el público es mero observador. No se requieren miradas en oposición.

El punto importante a recordar es que la cámara debe permanecer a un lado del eje de la línea central toda vez que se requieran miradas en oposición. O puede permanecer neutra para planos en

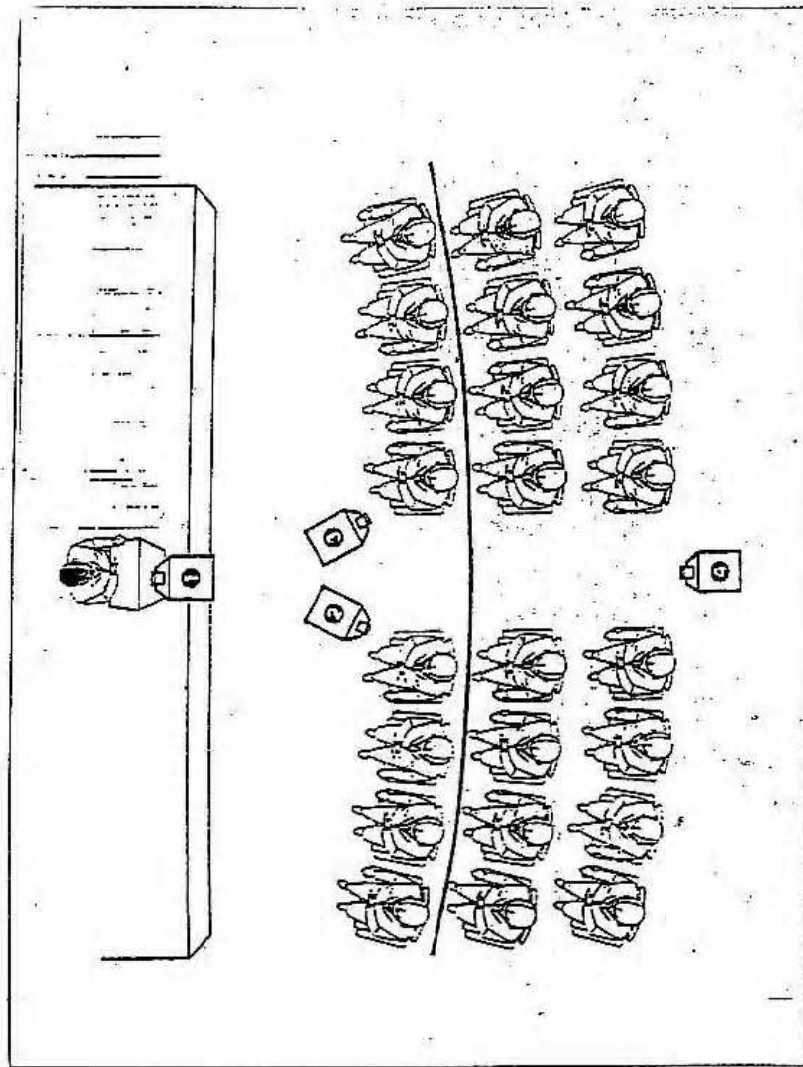


GRAFICO Nº XXXI

La misma secuencia puede ser filmada con eje paralelo (o línea trazada paralelamente a las filas). La cámara N° 1 filma al orador, que puede pasear su mirada a izquierda y a derecha, para relacionarse con personas del público en el lado izquierdo del teatro, con mirada hacia derecha de cuadro. La cámara N° 3 filma a aquellas personas ubicadas en el lado derecho, con mirada a izquierda de cuadro. Se deben intercalar planos del público y del orador con miradas en oposición para lograr un mejor efecto pictórico. La cámara N° 4 filma planos neutros desde la parte trasera del teatro. El eje central y el eje paralelo pueden ser combinados en secuencias largas para lograr variedad visual.

head-on. La cámara no puede cruzar el eje de la línea central cuando se filman planos consecutivos, porque las miradas tendrán la misma dirección, en lugar de estarlo en oposición.

En una secuencia larga, la cámara puede ir a cualquier lugar, si los planos sin raccord quedan espaciados entre sí por un plano o dos cuando se editen. Esto puede ser manejado, porque un auditorio es una situación fija con un frente y un fondo definidos, y las personas están sentadas, mirando en una sola dirección. El espectador no estará confundido no importa que tipos de planos estén en pantalla o cómo estén editados. Los resultados son gráficamente más efectivos y más fáciles de ver cuando se presentan miradas en oposición, de modo que el orador y el público se relacionen en planos consecutivos.

Eje de acción para tres actores

Los planos de tres personajes requieren una especial consideración de acuerdo con la puesta en escena. Hay dos tipos de planos de tres personajes; con un actor dominante que se relaciona con

otros dos, quienes están cerca entre sí, o con tres actores que están separados entre sí y, por turno, dominan la escena.

El primer tipo ocurre cuando un sacerdote se relaciona con una pareja de novios; un maestro habla a dos alumnos; un mozo sirve a una pareja. En estas circunstancias el actor dominante debe ser ubicado a un lado del cuadro, y los otros dos actores del lado opuesto. Los actores subordinados son tratados como una unidad y la puesta en escena es manejada por oposición, con el actor dominante mirando a derecha de cuadro y los otros dos mirando a izquierda de cuadro. Los primeros planos con referencia, objetivos y en punto de vista, pueden ser filmados con el mismo tratamiento que un plano de dos personajes, con la cámara ubicada del mismo lado del eje de acción trazado entre los dos actores más cercanos a cámara, en lados opuestos del cuadro.

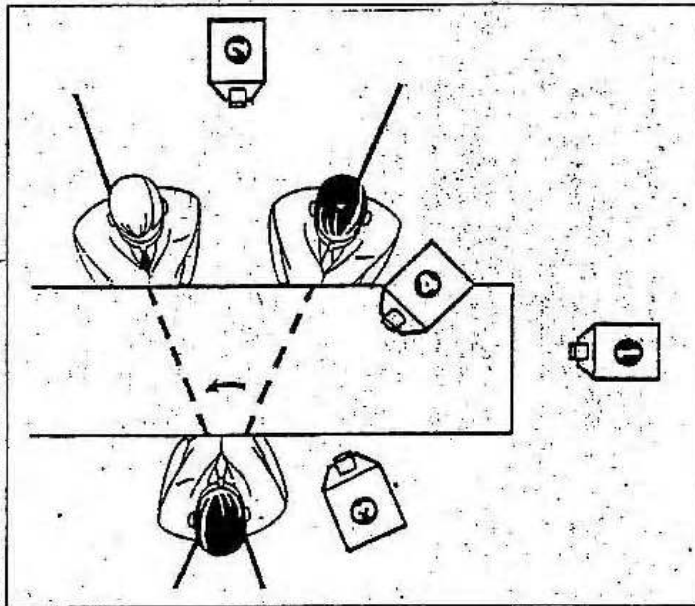


GRAFICO Nº XXXIII:

El plano de tres personajes, en el que una persona domina el cuadro puede ser filmado desde un ángulo lateral, con el actor dominante mirando a derecha y los actores secundarios mirando a izquierda. La cámara Nº 1 filma el grupo entero.

Las cámaras Nº 3 y Nº 4 pueden filmar primeros planos opuestos.

Cuando el barman mira o sirve bebidas al actor en el fondo derecho, se crea un nuevo eje de acción. La cámara Nº 2 filma al barman mirando a derecha para conservar la dirección de mirada original.

Los actores subordinados pueden ser filmados juntos o en primeros planos individuales, ambos con la mirada hacia izquierda de cuadro. (ver gráfico Nº 33).

Cuando el actor dominante mira al actor a la derecha y al fondo, la mirada crea un nuevo eje entre ellos. La cámara ahora puede ser colocada entre los dos actores de la derecha para filmar un primer plano de frente del actor dominante. Es importante que la mirada sea dirigida hacia derecha de cuadro-hacia el actor lejano, de modo que, resulte en un corte suave del ángulo lateral al ángulo entre los que están atrás. Muchos directores y editores prefieren un diálogo o acción fuertes, lo cual logra una conexión definida entre el actor dominante y el actor lejano. Se prefiere una acción tal como servir una bebida, de modo que los dos planos puedan ser cortados en el movimiento, con un desplazamiento hacia derecha para preservar la mirada en dicha dirección del actor dominante. En situaciones más débiles la cámara no debe ser llevada a ubicarse entre los actores subordinados: debe permanecer del mismo lado del eje original.

El segundo método con los actores separados entre sí y cada uno dominante a su turno debe ser

filmado con un único eje.

Por ello, dos actores estarán en el frente y uno en el fondo.

Si la cámara cruzase el eje uno de los actores del frente aparecerá, súbitamente, sobre el lado opuesto de cuadro y el actor de más atrás del otro lado.

La cámara puede cruzar ópticamente para filmar al último actor en primer plano y, a su turno puede relacionarse con cada uno de los actores en planos separados. Cada plano de dos personajes puede ser manejado, individualmente, con primeros planos con referencia, en puntos de vista y objetivos, según se desee.

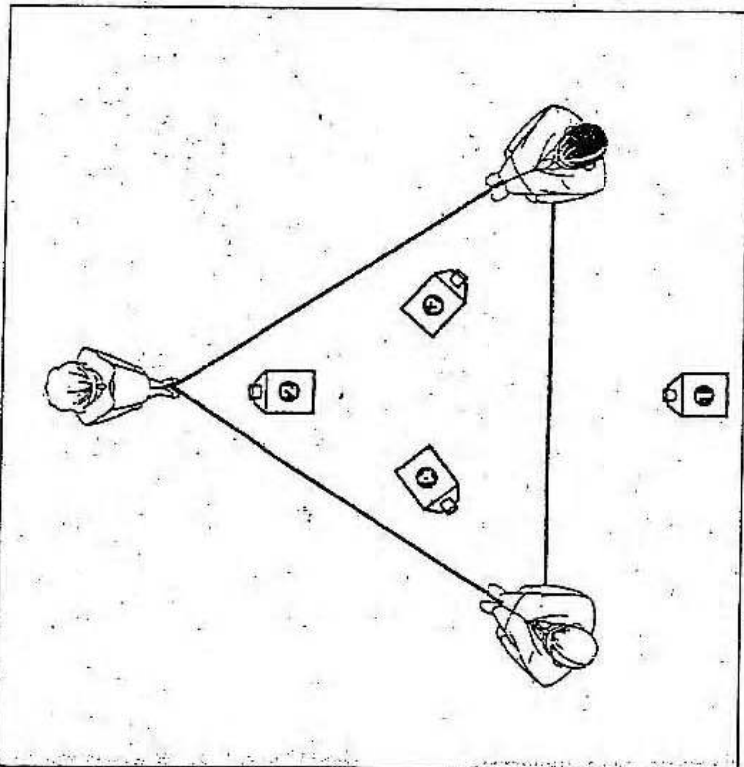


GRAFICO Nº XXXII:

Eje de acción para planos de tres personajes. La cámara Nº 1 filma a través del eje paralelo (similar a la secuencia del teatro, con el orador enfrentando cámara y las personas del público a cada lado del centro). La cámara Nº 2 puede hacer un cruce óptico para filmar un primer plano de la chica, quien puede mirar a cada dirección para relacionarse con el muchacho de la izquierda en un primer plano opuesto (filmado por la cámara Nº 4) o con el muchacho de la derecha (cámara Nº 3). El plano de tres personajes puede ser dividido en planos de dos personajes y primeros planos opuestos.

Cuando dos actores están cerca entre sí, deben ser tratados como una sola unidad. Cualquiera de ellos, o ambos, deben ser filmados en el mismo lado del ángulo, de modo que presenten la mirada hacia el actor opuesto. Un plano de tres personajes, con un actor dominante y los actores subordinados están en puntos opuestos del eje.

Cuando tres actores están separados entre sí y cada uno domine a su turno, a medida que habla o reaccione a la acción de los otros, cada uno debe ser tratado individualmente y presentar una mirada opuesta a la del actor con quien se relacione en el momento. El plano de tres, entonces, proviene en una serie de planos de dos, con cada plano de dos creando su propio eje de acción a medida que los actores cambian la dirección de sus miradas.

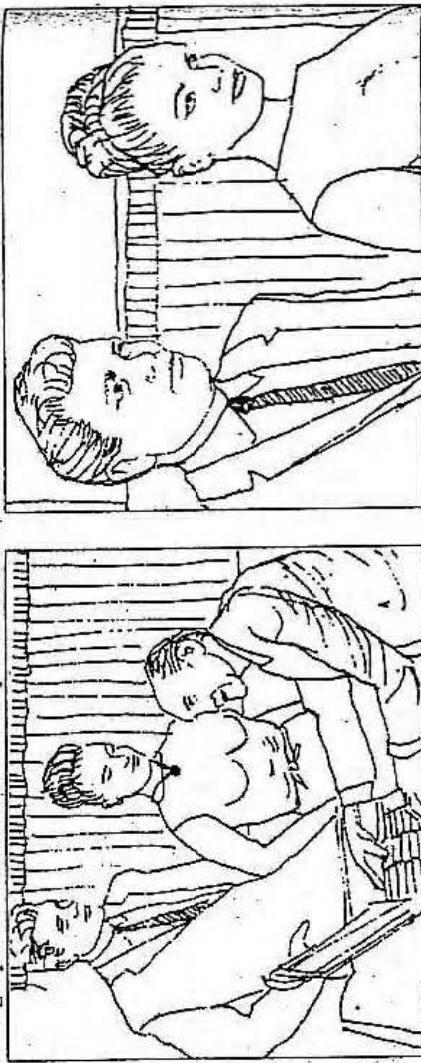
Enlace de miradas en un grupo sentado a una mesa

Las dificultades pueden surgir cuando se filme a un grupo de actores sentados a una mesa,

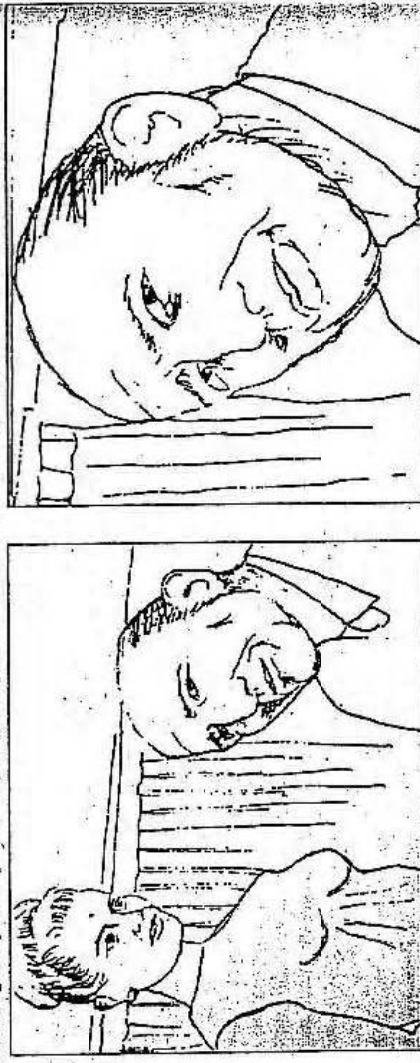
particularmente a una mesa redonda. Un círculo cerrado de actores, mirándose entre sí, requiere filmar escenas que estén puestas con las pautas de edición en mente. Tales escenas deben estar bien establecidas, de modo que el espectador no quede confuso cuando dos o más actores -mostrados en planos de dos o primeros planos- hablen a los actores que estén fuera de cuadro.

El eje debe ser trazado entre los dos actores más cercanos a cámara, en lados opuestos del cuadro. La cámara puede cruzar el eje para filmar a un actor lejano -o varios actores- trazando un eje paralelo. Un actor puede mirar a otro actor que esté en o fuera del cuadro, trazando el eje entre ellos, de modo que sean filmados del mismo lado del eje y con miradas opuestas. Si un número de primeros planos se siguen unos a otros, es mejor volver hacia atrás a intervalos y re-establecer la escena general.

La cámara puede moverse alrededor del grupo para filmar primeros planos de los actores a través de la mesa desde la posición de cada uno de los otros, porque la mirada del actor que está en cuadro hacia otro que está fuera de cuadro crea un nuevo eje de acción. Un actor puede mirar en una dirección y relacionarse con otro actor que es mostrado con una mirada opuesta. Luego el primer actor puede cambiar su mirada de dirección y relacionarse con otro actor al otro lado de la mesa. No habrá confusión en la mente del espectador si la escena es establecida y se muestra a cada grupo de actores con miradas opuestas entre sí.



En el segundo y tercer plano la mujer aparece primero a la derecha de cuadro y luego a izquierda, este salto no es aconsejable.



No es aconsejable filmar un plano de tres actores, seguido de un par de planos de dos que ubiquen al actor del medio a un lado de cuadro en un plano y en el lado opuesto en el plano siguiente. Es mejor fragmentar tales planos en planos de dos y primeros planos o en primeros planos individuales.

Reubicación del eje de acción para el falso del fondo

A menudo es imposible filmar un primer plano invertido de un actor a causa de limitaciones de espacio en una locación interior o la ausencia de un fondo en un set de dos o tres paredes. En tales circunstancias el actor puede ser ubicado contra otra pared, previendo que el ángulo de cámara y la posición y la mirada del actor guarden la relación de la posición original. Primero, la cámara deberá ser ubicada en la posición original. Luego, tanto, la cámara como el actor deberán ser dados vuelta, como si ambos estuviesen en una plataforma giratoria, de modo que la relación quede inalterada. De este modo, la cámara y la mirada del actor permanecen del mismo lado de la nueva línea tal como estuvieron en el eje original. El actor opuesto que está fuera de cuadro deberá ser ubicado sobre el lado correcto de la cámara para intercalar el diálogo. El fondo puede necesitar una re-decoración -por ejemplo, con un cuadro-, para sugerir otra pared, si la pared aparece en otros planos, (ver gráficos Nº 34 y 35).

Enlace de mirada entre material de archivo y escenas de producción

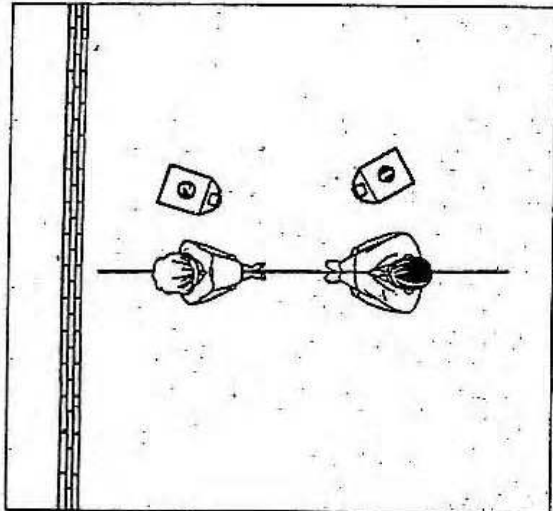


GRAFICO Nº XXXIV y XXXV:

La cámara Nº 1 filma a la chica.

La cámara Nº 2 no puede filmar al muchacho a causa de la falta de fondo. Tanto la cámara como el muchacho son girados en el sentido de la aguja del reloj, de modo que el muchacho pueda ser ubicado contra la pared disponible y filmado desde el ángulo original opuesto. La posición del actor puede ser falseada, previendo que la relación original entre actor y cámara se mantenga.

La cámara Nº 2 no puede filmar al muchacho a causa de la falta de fondo. Tanto la cámara como el muchacho son girados en el sentido de la aguja del reloj, de modo que el muchacho pueda ser ubicado contra la pared disponible y filmado desde el ángulo original opuesto. La posición del actor puede ser falseada, previendo que la relación original entre actor y cámara se mantenga.

A menudo es necesario enlazar material de archivo con escenas recién producidas. Un plano de archivo de una gran audiencia puede ser usado con escenas recién filmadas de un orador en un escenario. O una película puede ser hecha casi enteramente con planos de archivo y con planos de reacción en cut-away recién filmados u otras escenas necesarias para proveer de continuidad o transiciones al material empleado. En cualquier caso, es prudente estudiar los planos de archivo antes de filmar las nuevas escenas, de modo que puedan registrarse miradas opuestas o de enlace.

apropiadamente orientadas. Es aconsejable proyectar los planos de archivo o estudiarlos en una moviola y hacer un listado detallado con pequeños diagramas describiendo ángulo de cámara y dirección de mirada. Si es posible pequeños trozos de film deben ser estudiados en el set cuando se filman las escenas a intercalar con los planos de archivos.

El mejor modo de asegurar el enlace es hacer un pánico mental de la mirada en el plano de archivo al plano que se va a filmar.

Esto sugerirá, automáticamente, la mirada correcta. Si un público está mirando a derecha de cuadro, la cámara "mental" se panea para mostrar -en el ojo "mental"- la mirada opuesta del orador, como así también el apropiado ángulo de cámara opuesto.

Si un misil o avión se remontan en el aire, el plano de rescisión se filma haciendo que el actor imagine que está viendo la acción que transcurre detrás de cámara. Si el decolaje o aterrizaje de un avión debe enlazar con un plano de archivo, el avión debe decolar o aterrizar en la misma dirección. Si se filma un primer plano del piloto para insertar en un plano de vuelo de archivo, el piloto deberá estar mirando en la dirección de recorrido del avión.

Tomas invertidas

A causa de los problemas de enlace que pueden causar, a veces, los planos invertidos parecen confusos. Ubicar la cámara del lado opuesto de un set o sala -o de lo contrario, girando la cámara de modo que apunte en la dirección opuesta-, merece un serio análisis, porque puede invertir la posición de los actores. La inversión de la cámara también introduce un nuevo fondo, a veces completamente diferente. Esto puede confundir al espectador, porque las posiciones de los actores deben ser reorientadas en relación al decorado.

Los problemas de enlace y de edición pueden ser eliminados si se sigue el principio del eje de acción. Los primeros planos con referencia de otro actor y los planos de recorrido en head-on y tail-away en oposición son filmados desde ángulos invertidos diametralmente opuestos. Aún así, a través del uso del eje, las miradas de los actores y la dirección de recorrido del sujeto permanecen coherentes. Por lo tanto, el simple expediente del eje de acción asegurará, automáticamente, el éxito en el registro correcto en los planos invertidos.

El ángulo de cámara puede ser invertido libremente en teatros, iglesias, juzgados o en vehículos -autos, omnibuses, trenes, aviones-, porque la gente está ubicada en asientos fijos. Tales decorados tienen en común frentes y fondos claramente distintos: escenario, altar o escaño del juez; extremos frontales y traseros de vehículos.

Las personas sentadas pueden ser fotografiadas desde el frente, de atrás o de un costado. El espectador inmediatamente sabe que la cámara, y no la gente, es la que ha cambiado de lugar. Sin embargo, aún bajo estas condiciones, es prudente permanecer del mismo lado de un eje de línea central siempre que sea posible, de modo que se presente una dirección de mirada uniforme en todos los planos. La cámara debe filmar planos neutros en frontales o de atrás; o filmar hacia el frente o fondo del decorado o vehículo, desde el mismo lado del eje. O se puede insertar un plano neutro entre escenas filmadas con miradas opuestas, debido a un cruce del eje de acción. La inversión de la cámara puede ser lograda felizmente, sin confusión, en cualquier decorado o cuarto con un rasgo distintivo como por ejemplo, una escalera, una gran entrada, una chimenea, estantería de libros, etc. Un cuarto de difícil descripción con paredes similares, mobiliario indistinguible, cortinas y otros atavíos, puede confundir al espectador. Aún cuando un plano invertido en esta situación puede retratar a los actores desde un ángulo nuevo, presentará un fondo similar. Usualmente es más seguro establecer el decorado total, de ese modo el público conocerá la geografía del cuarto y comprenderá, rápidamente, el cambio a un ángulo de cámara invertido.

Una inversión de cámara donde un actor o grupo de actores camina hacia cámara y sale -y luego son "levantados" en un plano invertido caminando a y alejándose de cámara, para cruzar el cuarto- deberá basarse en una pan-mental. Esta mostrará que si el sujeto sale por derecha, deberá entrar por izquierda. El recorrido se filma desde el mismo lado del eje de acción. Esto es lo mismo que filmar planos en head-on y en tail-away para una secuencia de viaje (ver gráfico Nº 36).

96- MASCELLI

GRAFICO Nº XXXVI:

La posición de cámara invertida para filmar a una persona que cruza una habitación debería basarse en una panorámica "mental". La cámara Nº 1 filma al actor que se levanta del escritorio y sale por derecha de cuadro. La cámara Nº 2 filma desde el ángulo inverso -como si fuera puesta a la redonda-, mientras el actor entra a cuadro por izquierda y se une a otros actores en el lado opuesto de la habitación.

Si un grupo de actores permanece estático y la cámara lo filma primero desde un lado de un cuarto y luego desde el lado opuesto, se presenta una situación diferente. Los actores pueden mirar fuera de cuadro para observar a un nuevo actor que entre sobre el lado opuesto del cuarto, para mostrar al actor atravesando la puerta hacia ellos. (ver gráfico Nº 37).

Los actores, al mirar fuera de cuadro, crean un nuevo eje entre ellos y el actor que entra. Si la cámara permanece del mismo lado del eje del plano invertido, la mirada direccional de los actores será la misma en ambas escenas. La cámara puede ser ubicada para filmar al actor que entre,

MASCELLI - 99

entre otros dos actores desde el ángulo invertido -previendo que el nuevo actor camine hacia la mirada del grupo. (ver gráfico Nº 38).

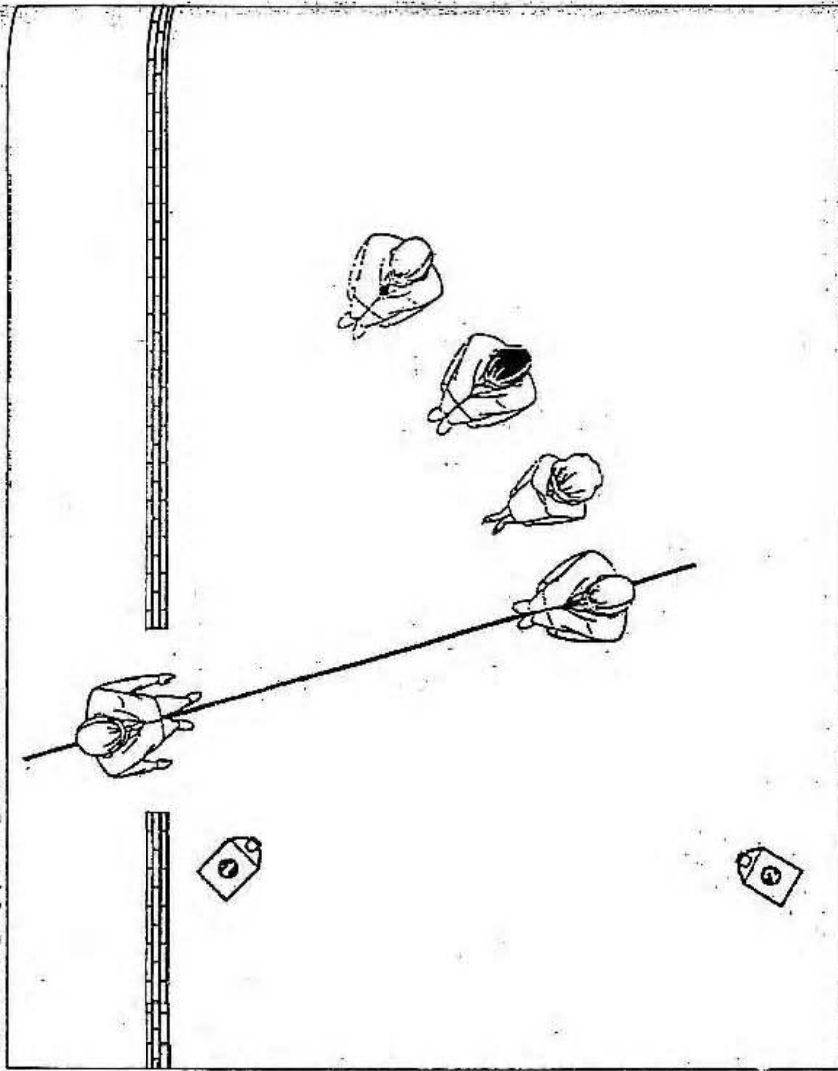


GRAFICO Nº XXXVII:

La posición de cámara puede ser invertida sin encontrar problemas, siempre que pueda ser reubicada del mismo lado del eje de acción.
La cámara Nº 1 filma a un grupo de personas, que se da vuelta para observar a un actor entrando a la habitación. Se traza el eje desde el actor del grupo más cercano a cámara hasta el nuevo actor. La cámara Nº 2 filma el plano inverso, mientras el actor entra y se une al grupo.

Una inversión puede ser realizada con una mirada del actor hacia fuera de cuadro, que permita que la cámara sea dada vuelta para mostrar que ve, ese actor. Un actor puede mirar más allá de la cámara, hacia el lado opuesto de un cuarto, y la cámara ser invertida para mostrar la escena desde su punto de vista. Esto deberá ser filmado desde el mismo lado del eje, si el actor se relaciona con otro actor, de modo que presenten miradas opuestas. Esto es equivalente a un par de primeros planos objetivos o con punto de vista filmados como parte de un plano de dos personajes, excepto que cubra un área más amplia. (ver gráfico Nº 39).

Lo más importante, cuando se invierte la posición de cámara, es que el espectador no debería ser enfrentado a actores transpuestos contra fondos nuevos. La escena deberá ser establecida de modo que el público quede inmediatamente enterado del tipo de decorado: iglesia, omnibús, automóvil. O la cámara deberá ser ubicada de modo que se vea un rasgo característico del decorado en una vista

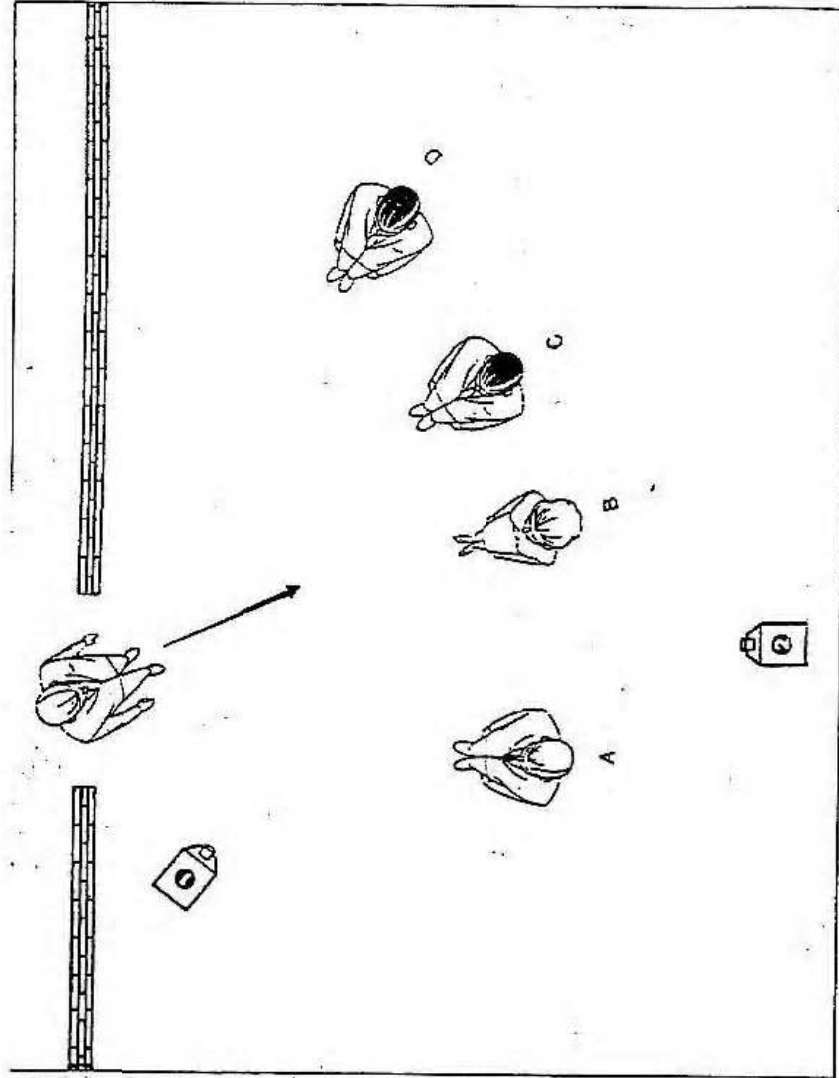


GRAFICO Nº XXXVIII:

La cámara Nº 1 filma al grupo que se da vuelta para observar al actor que entra a la habitación. La cámara Nº 2 se ubica entre los actores A y B para filmar desde el ángulo inverso. El actor que entra debe caminar hacia los actores B, C y D, para que presente la dirección de recorrido y de mirada hacia derecha de cuadro, que se oponga a la mirada de los actores hacia izquierda de imagen, filmada por la cámara Nº 1.

total. Por ende, la inversión posterior no causará confusión en el espectador.

CONCLUSION

La continuidad direccional debe ser mantenida a través de una secuencia que describa una acción continua, sin solución de continuidad. Los movimientos, posiciones y miradas del actor, deben enlazar a cada lado de un corte directo. El movimiento de los actores hacia adentro o fuera de varios decorados debe ser filmado con entradas y salidas que enlacen en la continuidad direccional establecida. Todos los actores -ya sea que estén en o fuera de cuadro- deben ser presentados tanto en cut-in como en cut-away, con miradas apropiadamente enlazadas, que no dejen dudas en el público acerca de dónde están ubicados los actores y con quien se relacionan. El eje de acción debe ser retrazado al final de cualquier plano donde el movimiento del actor y/o cámara haya originado un cambio respecto del eje original.

El eje de acción fortalece antes, que suprime el uso de ángulos de cámara. Mediante el uso de

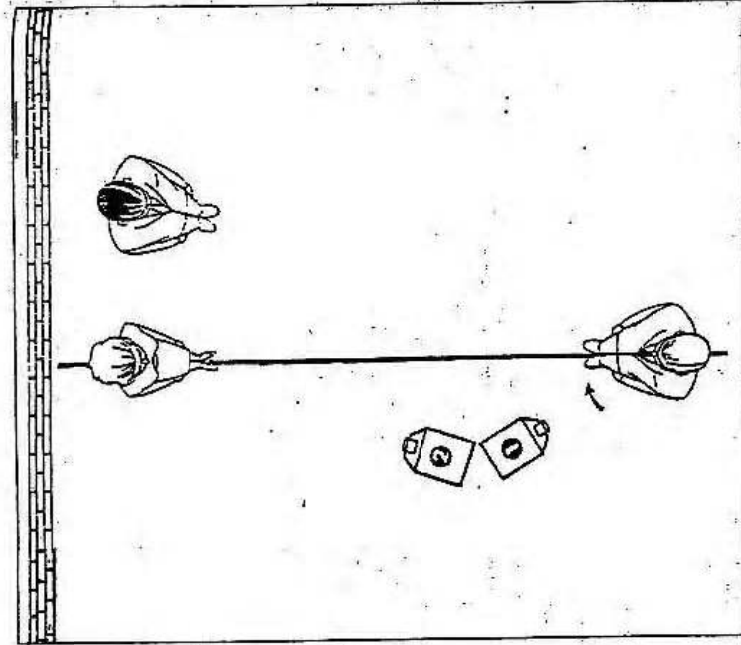


GRAFICO Nº XXXIX:
La mirada del actor puede mover la posición inversa de cámara. La cámara Nº 1 filma al actor, que gira para mirar a través de la habitación. El eje de acción se traza entre el actor y la chica en los lados opuestos de la habitación. La cámara Nº 2 filma un plano inverso desde el mismo lado del eje, de un modo similar a un primer plano de ángulo opuesto, excepto para un ángulo más amplio.

Este principio, la cámara y los sujetos son libres de vagar por el set o mirar en cualquier dirección sin temor a una dirección de mirada errónea. No hay restricciones para el movimiento de cámara o actor. El hecho más importante para recordar es que el movimiento del actor o las miradas del actor deben ser las mismas de cada lado de un corte enlazado. Por ello, el movimiento o la mirada al comienzo y al final de cada plano deben ser anotados y trazados el nuevo eje entre los actores al final de plano, si difiere del eje con el que el plano comenzó.

Cualquier cosa puede cambiar durante un plano: los actores pueden invertir la dirección o cambiar las miradas o las posiciones; los actores pueden cruzar el eje; la cámara puede pansar o ir en dolly en cualquier dirección; la cámara puede cruzar el eje; tanto la cámara como los actores pueden moverse de cualquier manera, en cualquier dirección, en cualquier combinación. Nada deberá ser cambiado entre planos: los actores no pueden cambiar la dirección de movimiento o cambiar las direcciones de miradas o posiciones; la cámara no puede cruzar el eje establecido por los actores al final del último plano. Todo esto se aplica solamente a cortes enlazados, en los cuales la acción es continua de plano a plano. No se aplica a escenas conectadas por sobreimpresiones u otros efectos de truca; o a escenas editadas dentro de otras escenas que sucedan en otra parte; o a casos en los que se unen ejes de líneas central y paralelos. Toda vez que la acción sea interrumpida por edición o por truca, es posible presumir que los cambios pueden haber ocurrido en el interín. La dirección de recorrido establecida deberá ser preservada en una serie de planos, como una persecución, por ejemplo, las cuales son editadas, alternativamente, con otros planos, desde que a los fines prácticos, estas escenas son continuas. En el análisis final, la continuidad direccional consista en que actores y vehículos permanezcan del mismo lado del eje de acción, ya sea que estén en movimiento o estáticos, de modo que el movimiento o la mirada establecidas sean mantenidas en planos consecutivos.

Elipsis de tiempo y espacio

Ordinariamente, la continuidad fílmica debe fluir en una secuencia ininterrumpida de imágenes. No siempre puede ser práctico o deseable describir una historia cinematográfica entera de un modo continuo.

Esta puede imponer pasajes sin sentido, los cuales distraerán la atención del público de la narración de la historia y retardarán antes que acelerar la narración desde las escenas introductorias de apertura, a través de las secuencias de desarrollo, hacia el clímax y desenlace.

El tiempo real, por reloj, puede ser usado en una secuencia continua. Sin embargo, los planos en cut-in y cut-away permiten la remoción o inclusión de acción, sin que el público se de cuenta de que el tiempo ha sido abreviado o ampliado. Debido a que las películas son una ilusión, no se pueden formular reglas fijas para describir tiempo y espacio.

Prescindiendo de cómo se manejen éstos elementos, el público deberá recibir la precisa impresión de ver sucesos en su totalidad. Aún los films de archivo deberán presentar una imagen continua, toda vez que se presenten unas series de escenas consecutivas. Tal ilusión debe ser apropiadamente transmitida, o el encanto de la narración de la historia puede ser quebrado. Toda vez que un lapso de tiempo o un cambio de decorado deba ser explicado, dentro de una secuencia o entre secuencias, pueden ser empleados varios recursos de transición para la elipsis de tiempo o espacio.

Recursos de transición

DE IMAGEN

SONOROS

Estos métodos pueden ser usados individualmente o combinados, para una elipsis de tiempo espacio.

Transiciones de imagen

El método más simple para lograr transiciones de imagen suave es el uso de títulos introductorios, informando lugar y/o tiempo para establecer el lugar y el momento de la acción. El nombre del lugar y el tiempo calendario, como, por ejemplo, Omaha Beach Junio 6, 1944, presentará una secuencia que muestre la invasión de Europa por las Fuerzas Aliadas en la Segunda Guerra Mundial. EL tiempo transcurrido puede también ser cubierto con el título: Cinco Años Después. Un mapa puede mostrar, a intervalos, el progreso durante una jornada, o la locación del suceso que sigue. La escena puede abrir sobre el nombre del lugar en un puerto de entrada, o una estación aérea, ferroviaria, o de ómnibus. O puede abrir sobre a diario enfocando lramente la fecha.

Las transiciones de imagen pueden emplear cualquiera de los recursos ópticos siguientes

FUNDIDOS
SOBREIMPRESIONES
CORTINA