

LENGUAJE AUDIOVISUAL

- La esencia del audiovisual es, por encima de todo, la comunicación.
- La vida ni está enmarcada, ni tiene tres dimensiones ni existe en ella el tiempo comprimido, sino real. Se parte de estas tres mentiras, con lo cual para que sea creíble y comprensible tenemos que usar convencionalismos. Las técnicas audiovisuales efectúan una compresión de la realidad, del tiempo, lo sugiere, ofrece retazos de realidad, condensaciones, extensiones, la realidad se segmenta y entrelaza, resurgiendo una realidad nueva a partir del ordenamiento de elementos dispersos.
- La convención, la asignación de unos significados normalizados y aceptados de forma consciente o inconsciente por los espectadores, hace posible la universalidad del lenguaje audiovisual. La percepción a través de los sentidos y las limitaciones de la cámara han alcanzado un grado de complementariedad que nos permite expresar cualquier acción o sentimiento con la seguridad de que, si hemos utilizado los códigos adecuados, será perfectamente comprendido por el espectador.



LENGUAJE AUDIOVISUAL

- La introducción de recursos expresivos y los avances técnicos acercan el cine a la realidad. Los creadores tomaron conciencia de que la cámara no actuaba como el ojo humano y por tanto no podía reproducir la vida. A partir de esta constatación se comenzó a crear y construir el lenguaje cinematográfico.
- Los medios audiovisuales son una articulación artificiosa de imágenes.
- El resultado obtenido por las cámaras no es en absoluto una copia de la vida real y se requiere la interpretación de sus convenciones, de forma consciente o inconsciente, para descodificar el mensaje. Se apoya en la utilización de recursos que el público conoce en otros contextos: se apoya en los recursos propios de la fotografía, el teatro y el comic.
- El lenguaje audiovisual es un lenguaje vivo que se amplía y enriquece día a día con nuevas aportaciones.
- Diferencias entre el ojo y la cámara: la cámara no responde con la rapidez y eficacia del ojo ante cambios o situaciones críticas de iluminación. También son diferentes a la hora de enfocar. El ojo no está limitado por el encuadre. La cámara no presenta la realidad sino una visión de la realidad. No presenta las imágenes para que el ojo explore y seleccione lo significativo. Todo lo que presenta está ya seleccionado y se convierte en significativo.
- Todos los medios de expresión visual dependen del encuadre. La limitación que tienen en cuanto a la necesidad de seleccionar el espacio se convierte, al mismo tiempo, en una poderosa herramienta creativa.

HISTORIA-SECUENCIA-ESCENA-TOMA-PLANO

- **HISTORIA.** Es la película.
- **LA SECUENCIA** es una unidad de división del relato visual en la que se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática.
- **UNA ESCENA** es una parte del discurso visual que se desarrolla en un único escenario y que por sí sola no tiene un sentido completo en la estructura dramática del programa.
- **LA TOMA** podría llamarse también *plano de registro*. Es un término que se aplica a la captación de imágenes por un medio técnico. El tipo de toma depende del encuadre inicial, de los movimientos de cámara y personajes y del encuadre final. Las primeras películas se resolvían en una sola toma.

EL PLANO

- Es el espacio escénico que vemos en el visor de la cámara o en la pantalla. Es la unidad básica de trabajo. Es todo lo registrado por la cámara desde el momento en que se aprieta el disparador hasta que se interrumpe.
- Es la unidad de significación más pequeña en un programa, es decir, la mínima unidad espacio temporal en que puede fragmentarse la narrativa.
- Su duración es ilimitada (desde unas décimas de segundo de un relámpago hasta un plano-secuencia de larga duración).
- En los comienzos del cine, el punto de vista era único: el plano general. Esto no era debido únicamente a limitaciones técnicas, sino a que consideraban que los márgenes de la pantalla no debían cercenar parte alguna de los sujetos u objetos. Los primeros planos se consideraban artificiales. Todo esto viene del teatro.
- Las primeras veces que se usaron primeros planos en el cine, conscientes de su artificialidad, se usaron trucos para introducirlos: observando a través de un telescopio, una lupa, una cerradura, unos prismáticos, etc.
- Un plano debe permanecer en pantalla el tiempo necesario y suficiente para que el espectador pueda relacionar sus elementos significativos.



PLANO DE ENCUADRE

- Al contemplar una imagen es importante su tamaño. Las imágenes se elaboran específicamente para su medio (cine TV, etc.) La fuerza de un plano general en una sala cinematográfica se pierde en televisión. La pequeña pantalla televisiva pone el énfasis en los primeros planos.
- El encuadre esta también ligado al formato de trabajo, es decir a la relación existente entre su altura y anchura, que se establece por la proporción entre los lados de la imagen:
 - Television y películas antiguas: 1:1,33.
 - Películas panorámicas: 1:1,66.
 - Películas Scope: 1:2,55.
 - Televisión alta definición y pal plus: 1:1,77.
- En la elección de uno u otro formato se producen importantes variaciones estéticas. La mayor parte de las películas actuales se ruedan en formatos panorámicos y cinemascope, especialmente en las producciones de alto presupuesto. Al producirse trasvases entre uno y otro medio aparecen problemas para hacer compatibles las diferencias (franjas negras, cortes, etc.).

TIPOS DE PLANOS

- La elección del plano va en relación con el efecto que se quiera conseguir.
- La riqueza narrativa se basa en la intercalación continua de sus diversos tamaños, ya sea por movimiento de los personajes o por el cambio de posición de la cámara.
- El uso excesivo de los tamaños extremos provoca que pierdan su efecto.
- Los planos generales sirven para establecer el ambiente y para mostrar el escenario y por ello su permanencia en pantalla debe ser mayor porque contienen mucha información que hay que asumir.
- Los planos cortos poseen un carácter mucho más dramático y su permanencia en pantalla ha de ser mínima.

TIPOS DE PLANOS

- **Gran Plano General (G.P.G).** Descriptivo. Nos permite hacer composiciones artísticas. Relaciona entre sí a los diversos elementos. A veces se emplea para realzar la insignificancia del hombre.
- **Plano General (P.G.).** Descriptivo. Se relaciona al sujeto con los elementos espaciales que lo rodean.
- **Plano Entero (P.E.).** Narrativo o descriptivo. El personaje predomina sobre el contexto.
- **Plano Americano o 3/4 (P.A.).** Narrativo. El decorado desaparece.
- **Plano Medio Largo (P.M.L.).** Narrativo. Corta al personaje por debajo del pecho. Es uno de los planos más utilizados en las entrevistas.
- **Plano Medio Corto (P.M.C.).** Expresivo.
- **Primer Plano (P.P.).** Expresivo. El rostro ocupa la mayor parte de la pantalla y concentra en ella el interés del espectador, enfoca la atención y enfatiza. El gesto adquiere una gran relevancia. La interpretación el maquillaje y la iluminación han de cuidarse mucho. Exige una dirección del actor muy meticulosa pues hasta el más ligero de los gestos se ve multiplicado.
- **Primerísimo Primer Plano (P.P.P.).** Expresivo. Incluye una parte incompleta del rostro. La expresividad es tan elevada que hay que usarla muy excepcionalmente. Su abuso conlleva un cierto agotamiento visual del espectador.
- **Plano Detalle (P.D.).** Expresivo.



plano detalle



primerísimo
primer plano



primer plano



plano medio
corto



plano medio



plano medio
largo



plano americano



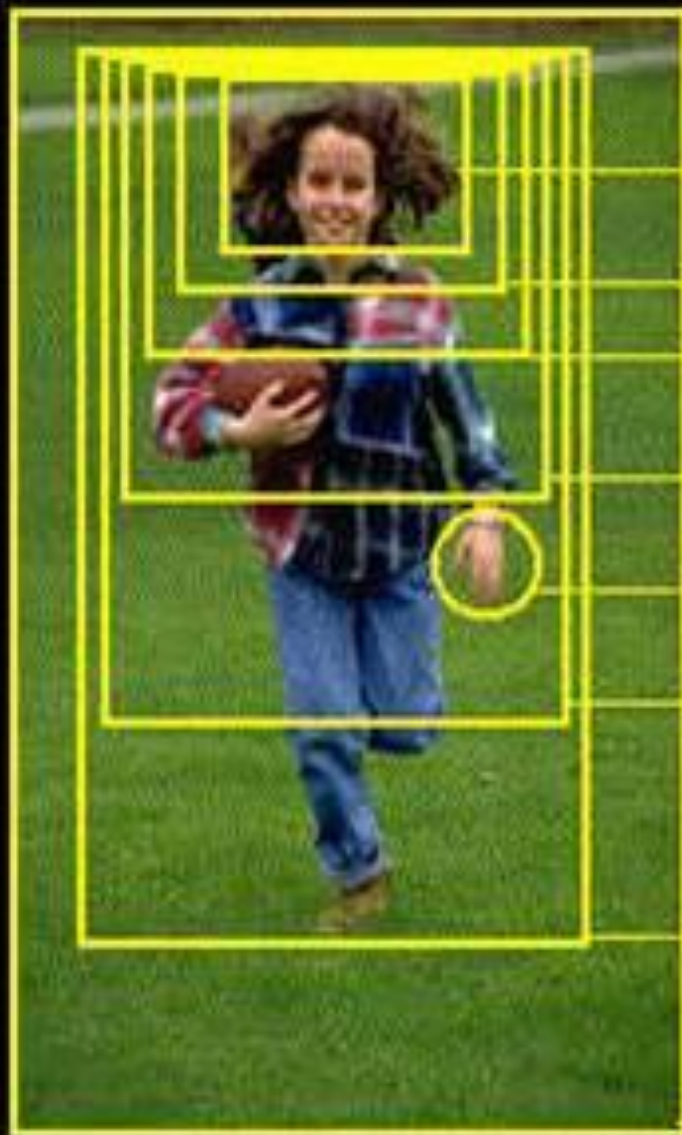
plano entero



plano general



gran plano
general



PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

PRIMER PLANO

PLANO MEDIO CORTO

PLANO MEDIO

PLANO DE DETALLE

PLANO AMERICANO

PLANO ENTERO

PLANO DE CONJUNTO

PLANOS

EXPRESIVOS

Se definen en relación a la proporción del cuerpo humano



PPP



PP



PB

Indican qué segmento de la escena vamos a seleccionar

Hay planos expresivos (psicológicos), narrativos (de acción) y descriptivos (de entorno)

NARRATIVOS



PM



PA



PE

DESCRIPTIVOS



PC



PG



GPG

CAMPO Y FUERA DE CAMPO



- Como ya hemos visto, la cámara limita el espacio con el encuadre. Según la lente utilizada la visión puede ser amplia (gran angular) o limitada (teleobjetivo). La utilización de la cámara implica una **SELECCIÓN** del espacio encuadrado y supone dejar parte de la realidad fuera del encuadre.
- Lo que se ve en el espacio encuadrado se dice que está **EN CAMPO** y lo que queda fuera se le llama **FUERA DE CAMPO O ESPACIO EN OFF**. El fuera de campo es aquello que el espectador cree que hay fuera del encuadre basándose en la información de lo que ve dentro del cuadro. Este espacio aunque invisible, no es neutro y puede ser silenciado a conciencia o puesto de relieve por omisión.
- La posibilidad de sugerir el fuera de campo es algo manipulador y creativo. En lo que afecta a la producción, poder sugerir el fuera de campo, posibilita que el decorado mínimo se concentre en el espacio, y basta construir un parte.

PROFUNDIDAD DE CAMPO

- El espacio encuadrado, aunque en dos dimensiones, sugiere la profundidad porque aparecen sujetos y objetos con diferente grado de aproximación y lejanía. Ello es debido a la profundidad de campo. La profundidad de campo es el espacio comprendido entre el objeto más próximo al objetivo y el objeto más alejado, entre los que la imagen se aprecia con nitidez. Esto depende del ángulo del objetivo, del formato de película usado, de la distancia al tema y de la apertura del diafragma. Los objetivos angulares proporcionan mucha más profundidad de campo que los teleobjetivos. Cuanto mayor es el formato de película empleado menor será la profundidad de campo. A distancias más cortas de enfoque, dispondremos de menor profundidad de campo. También los diafragmas más cerrados dan más profundidad de campo.



COMPOSICIÓN

- Es la organización o distribución de todos los elementos visuales dentro del encuadre. La composición es un problema de proporciones y distribuciones, o sea de medidas, contrastes y posiciones. Es un concepto presente desde la toma de imagen hasta el montaje definitivo e influye decisivamente en la información transmitida y en la expresividad del mensaje.
- Uno de los principios compositivos más importantes sería el de la claridad. Siempre hay que tener presente nuestro fin. Hay que organizar los elementos visuales de manera que sean inteligibles, útiles a la narración. Aunque no por ello debe caerse en la monotonía. La imagen debe impulsar el interés.



MAL

A



BIEN



MAL

B

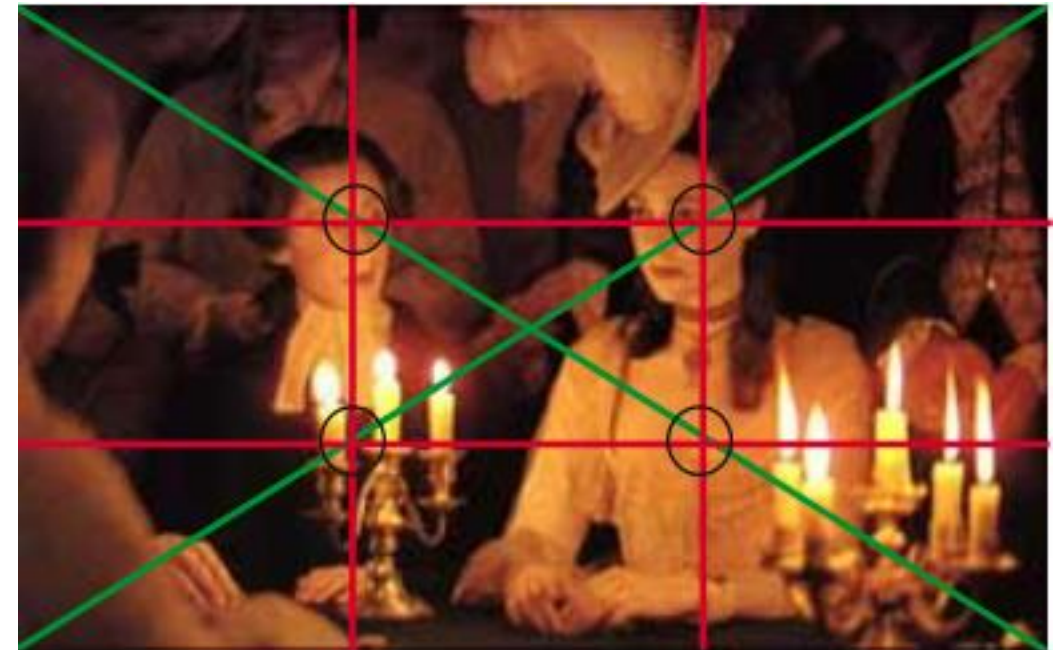


BIEN

COMPOSICIÓN

- La idea de equilibrio es un concepto de difícil definición y es más bien una sensación subjetiva, la impresión personal de que la organización de una imagen ha sido adecuada. El equilibrio puede ser estático o dinámico.
- La composición tiene dos finalidades: informativa y expresiva. Puede conferir ritmo interno al plano en sí y luego participar en la composición externa que se consigue con la edición. Mediante la composición podemos transmitir sensaciones de equilibrio, paz, armonía, ritmo, tensión, desequilibrio, etc.
- Las tomas frontales están carentes de perspectiva. Por ello, para transmitir sensación de espacio en profundidad, se efectúan tomas en escorzo de los personajes y tomas de 45 grados de los motivos, haciendo que aparezcan las líneas de fuga. La profundidad se consigue también mediante la disposición en profundidad de diferentes términos.

- **LINEAS VERTICALES**
- **LINEAS HORIZONTALES**
- **LINEAS INCLINADAS**
- **LINEAS CURVAS** abiertas y cerradas
- **SIMETRIA**
- **ESPACIO VACIO, AIRE.** Se establece una relación entre los elementos y el aire. El aire es el espacio que media entre los contornos de los sujetos y objetos que aparecen en la pantalla y los límites físicos del encuadre.
- **REGLA DE LOS TRES TERCIOS.** Intenta superar la monotonía visual de los encuadres simétricos. Se divide el encuadre en tres partes verticalmente y horizontalmente. Los cuatro puntos de cruce se consideran puntos fuertes. Se usa para los horizontes, que no se colocan en el centro sino en uno de los tercios, según se quiera destacar el cielo o la tierra.

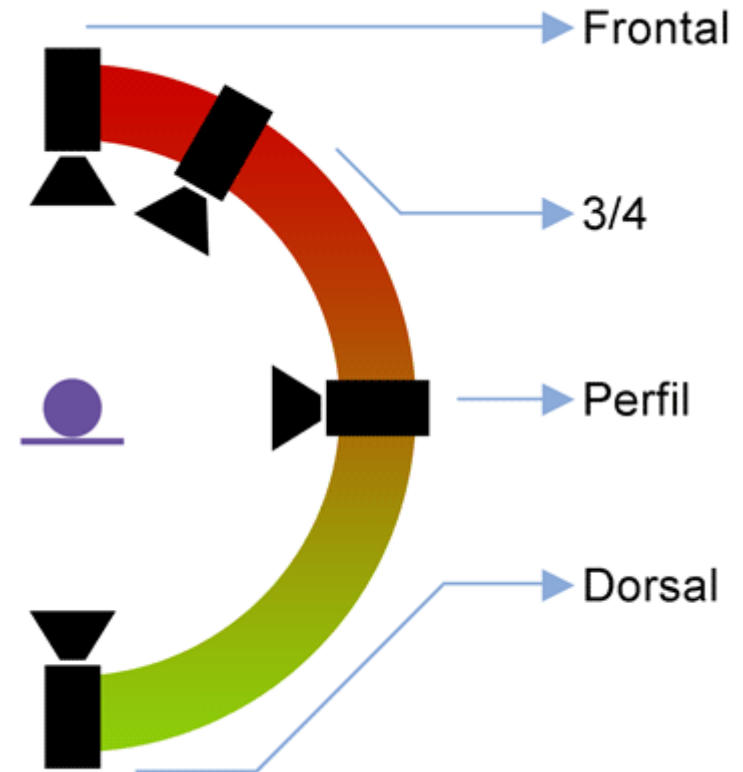


- Las formas están dotadas de diferente **peso visual o masa** según su:
 - Tamaño.
 - Color.
 - Ubicación.
 - Profundidad espacial.
 - Interés intrínseco: originalidad, monotonía, fascinación.
 - Acompañamiento o aislamiento.
 - Compacidad.
 - Posición respecto a otros.
 - Dirección.
 - Tono.
 - Contraste.
 - Movimiento.
 - Acción.



POSICIÓN DE LA CÁMARA

- La posición de la cámara lo es con respecto a la posición del objeto:
 - **NORMAL:** cámara a la misma altura del objeto.
 - **ALTA o BAJA:** cámara colocada por encima o por debajo del objeto pero con el eje óptico en posición horizontal.

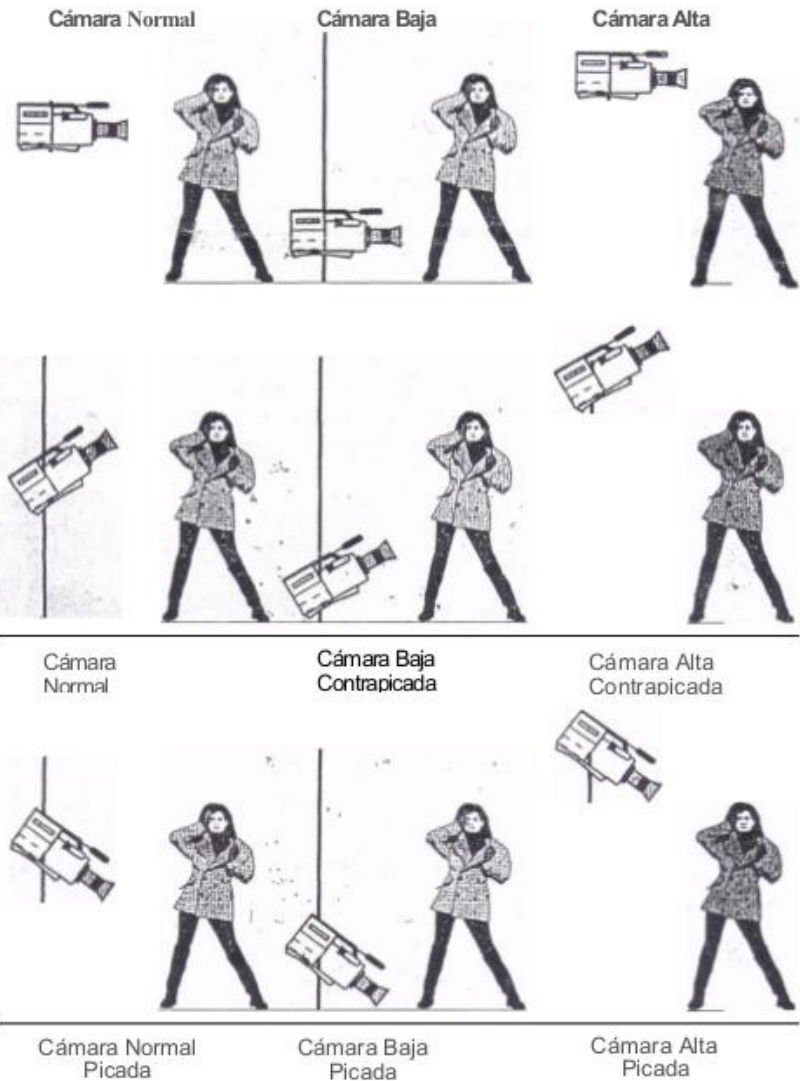
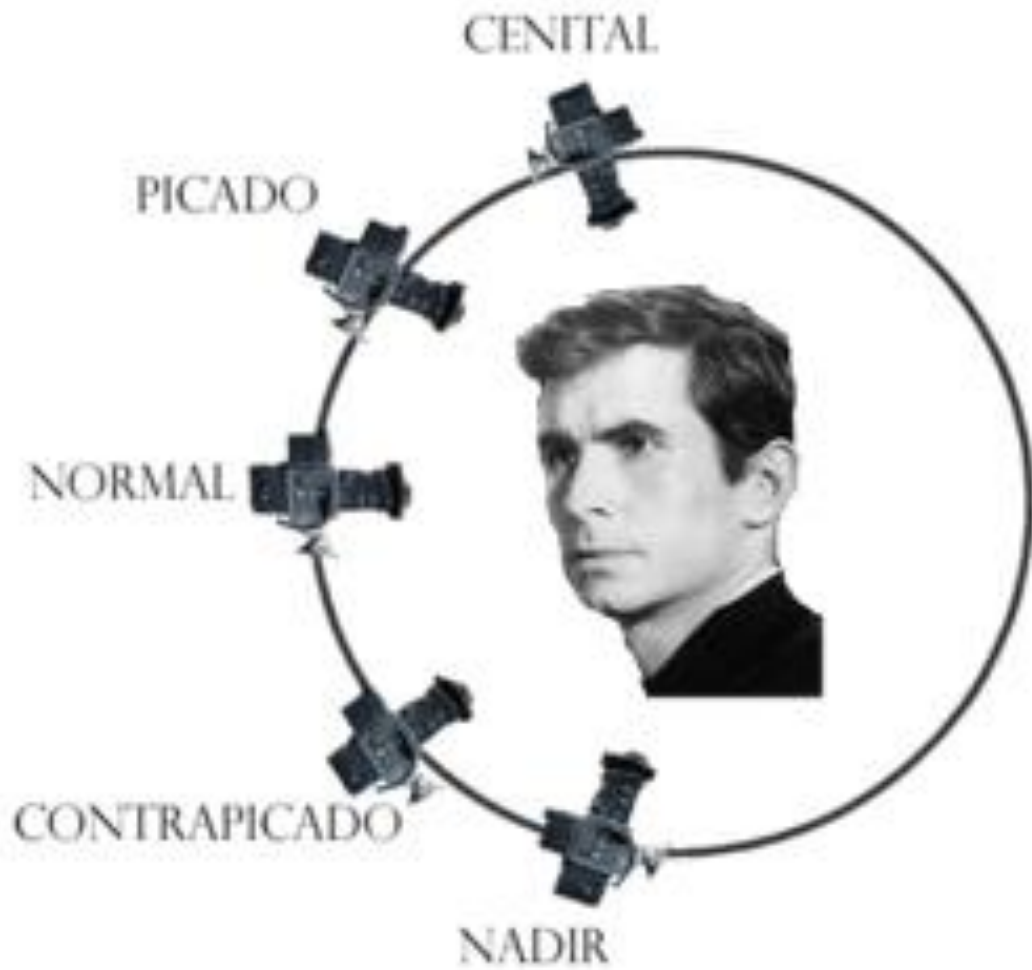


comohacertucorto.blogspot.com

- **Y también:** frontal, $\frac{3}{4}$, perfil y dorsal.

EL ÁNGULO DE LA CÁMARA

- En el caso de que exista una inclinación del eje de la cámara respecto al objeto entonces hablamos de angulación. Podemos con ella cambiar la actitud del espectador hacia el personaje.
 - **CENITAL.**
 - **PICADA.** El espectador tiene sensación de fuerza y superioridad, autoridad e incluso condescendencia, anula y masifica.
 - **NORMAL.** Favorece la coloquialidad entre actor y espectador porque está a la misma altura de sus ojos.
 - **CONTRAPICADA.** El personaje adquiere rasgos autoridad, fortaleza y poder, magnifica y destaca.
 - **NADIR.**
 - **ABERRANTE.**
 - **SUBJETIVA.**



Nota: Las posiciones cenitales y las Supinas o de piso, no están graficadas.

EL MOVIMIENTO DE LA CÁMARA

- Al principio de la historia del cine no existían los movimientos de cámara. Los actores se movían frente a ella y solo se utilizaban planos fijos que fijan un punto de vista único ante el que se desarrolla la acción. Tiene un origen teatral (el punto de vista del espectador en la butaca frente al escenario).
- No puede hablarse de una madurez del cine hasta que se liberaron de la inmovilidad del plano general a la manera teatral y experimentaron en la búsqueda de un lenguaje propio basado en la planificación y en los movimientos de la cámara. Estos movimientos surgieron de una forma espontánea paralelamente al desarrollo del cine.



EL MOVIMIENTO DE LA CÁMARA

- Pero el movimiento de cámara produce la sensación casi física de adentrarnos en la imagen y estar dentro de la acción y la película. El movimiento de la cámara imita los gestos y acciones que ejecuta el ser humano. La regla de oro a seguir es que el movimiento de cámara pase desapercibido para el espectador y que se efectúe tan solo cuando exista una poderosa razón para hacerlo.
- El dinamismo de las tomas viene condicionado por múltiples elementos: la propia actividad recogida en el encuadre, la variación de los centros de interés, el movimiento de la cámara o del zoom, la combinación con los planos anteriores y posteriores e incluso por la duración de permanencia en pantalla de las mismas. Las tomas en la grabación hay que hacerlas con una mayor duración en los planos de inicio y final (para poder cortar luego). A este exceso de grabación al final de la toma se le llama “dejar cola”.



- Podemos clasificar los movimientos según su intención:

- **DESCRIPTIVOS o de RECONOCIMIENTO:** movimiento lento sobre un espacio o personaje que permita al espectador fijarse en ciertos detalles.
- **DE ACOMPAÑAMIENTO:** siguiendo a un elemento en movimiento.
- **DE RELACIÓN:** asociando a más de un personaje u objetos.

- **TOMA FIJA:**

- Aun permaneciendo la cámara en una posición fija, el plano de encuadre puede variar si los personajes se acercan o se alejan de ella.



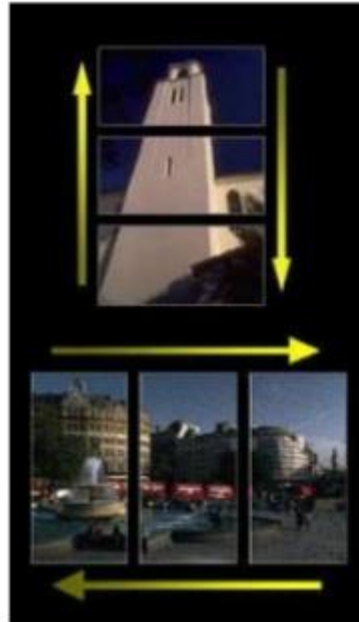
TIPOS DE MOVIMIENTO

- **PANORÁMICA**

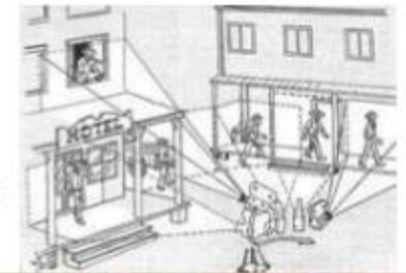
- Es el más simple. La cámara, quieta, gira sobre su eje. Se persigue una relación de causa entre los dos elementos extremos. Debe iniciarse con un plano fijo, desarrollar un movimiento de rotación uniforme y regular durante su trayectoria, y terminar con otro plano fijo. Debe hacerse con velocidad lenta. Conviene conservar el sentido de la dirección que es normalmente más fluido de izquierda a derecha. Las panorámicas pueden producir problemas de focalización y de luces. Por ello la toma debe ser perfectamente planificada y ensayada. La panorámica puede ser sustituida por planos fijos inicial y final para no dar la sensación de una mirada que explora.

- **HORIZONTAL**
- **VERTICAL** o basculamiento
- **CIRCULAR** O MIXTO
- **BARRIDO**. A gran velocidad, y produce un efecto que simula la dilución de los detalles en el movimiento. Produce un gran efecto dramático del paso de la acción, el espacio o el tiempo.

PANORÁMICA



La cámara explora un escenario.



La cámara acompaña los movimientos de un personaje.



TIPOS DE MOVIMIENTO

- **TRAVELLING**

- La cámara se desplaza mientras graba. Es difícil de ejecutar con perfección y requiere el mantenimiento de un ritmo y una sincronización con todos los elementos del encuadre. Añade, además, una dificultad: la necesidad de mantener la corrección del enfoque que variará en el caso de un acercamiento o alejamiento de la cámara respecto al objeto encuadrado. Se precisa de carriles, grúas, vehículos. A diferencia del zoom, con el travelling se mantiene el mismo ángulo de lente, conservando la perspectiva y la profundidad de campo.



TRAVELLING HORIZONTAL (LATERAL)

TRAVELLING VERTICAL

(ASCENDENTE/DESCENDENTE)

TRAVELLING MIXTO

AVANCE. Se acerca. Centra la atención.

RETROCESO. Se aleja. Relaja la tensión, a no ser que aparezcan otros objetos que antes no se veían, despertando nuevos focos de atención.



TIPOS DE MOVIMIENTO

- **CIRCULAR O EN ARCO.** Da toda la vuelta al objeto o personaje. Se ve la escena desde distintos puntos de vista.
- **ZOOM O TRAVELLING ÓPTICO.** La cámara no se mueve sino el zoom del objetivo. Es una técnica muy cómoda pero poco natural porque el ojo humano no puede hacer eso. El paso de objetivo angular a teleobjetivo lleva aparejada una pérdida de profundidad de campo por lo que el movimiento del zoom debe ser planificado y ensayado previamente para que la toma acabe en un plano con una imagen perfectamente nítida.
- **STEADYCAM.** Movimiento libre de cámara. Se consigue con un sistema de suspensión y absorción del movimiento que permite al operador realizar tomas de seguimiento en situaciones imposibles para un travelling (subir escaleras, atravesar un bosque).
- **CABEZA CALIENTE O GRUA.** Tiene varios ejes y permite cualquier tipo de seguimiento y movimiento. Es muy espectacular. Permite todos los puntos de vista posibles en continuidad.
- **CAMARA EN MANO.** Asociada al punto de vista subjetivo. Últimamente se ha enriquecido asociándolo a una sensación realista por su herencia del reportaje televisivo y a los efectos violentos y de tensión (persecuciones, terror).

GRUAS



ELIPSIS Y TRANSICIONES

- La realidad es que una hora dura 60 minutos. Esto no puede ocurrir en el cine. En los medios audiovisuales usamos la elipsis, suprimimos el tiempo muerto y mostramos solo lo relevante y significativo, de forma que por corte o por fundido o por cualquier otra forma de transición, podemos pasar a próximos tiempos. Las elipsis también se daban en el teatro. Las elipsis se representan con fundidos lentos y otros recursos como los “cierres de diafragma”. Un ejemplo máximo de elipsis temporal sería el de ***2001, una odisea en el espacio***.
- Con los nuevos sistemas de edición digital, las formas de transición se han multiplicado.



ELIPSIS Y TRANSICIONES

- Modos de transición:
 - **Corte.** Directo, en seco.
 - **Encadenado.** La transición es más suave. Una imagen se desvanece a la vez que aparece la otra superpuesta. Cuando el encadenado se prolonga en el tiempo hablamos de “sobreimpresión”. Consiste en mezclar imágenes para configurar una realidad nueva. La nueva realidad creada tiene carácter de irrealidad, lirismo, imaginación, sueño, delirio, etc.
 - **Fundido.** Gradual desaparición de la imagen hacia un color, normalmente el negro. Normalmente el fundido a partir del que aparece la siguiente imagen debe ser en el mismo color. El fundido da sensación de un salto en el tiempo mayor que el encadenado.
 - **Desenfoco.** Se desenfoca la imagen gradualmente y la siguiente aparece por un progresivo enfocado. Se usa para expresar una pérdida de consciencia del personaje. Cuando se hace además un zoom hacia su frente, puede indicar un sueño, recuerdo o flash back.
 - **Barrido.**
 - **Cortinillas.** Uso de formas geométricas para dar paso a otra imagen que conviven durante unos segundos en plano. Diferentes formas y dirección: de arriba abajo, lateral, diagonal, etc. Hoy día se ha perdido su uso y se emplean solo en películas evocadoras o como guiño cultural.

SIGNOS DE PUNTUACIÓN DEL CINE

CORTE



BARRIDO



ENCADENADO



CORTINILLA



LA CONTINUIDAD

- Es la coordinación, fluidez y armonía entre los diferentes planos. Toda obra audiovisual deberá poner especial énfasis en que exista continuidad de acción, gestual, de dirección de miradas, de profundidad de campo, de movimientos de cámara, de iluminación, de color, de vestuario, de atrezzo, de escenario, de interpretación, de progresión dramática, etc.
- Al principio se cometen muchos errores de continuidad. El resultado es un audiovisual a trompicones. La continuidad debe asegurar al disfrute del espectador que no va a verse despistado, confundido ni engañado. No solo atañe a los aspectos formales sino a la estructura dramática, a la narrativa, al tema y a la percepción.
- La continuidad o **RACCORD** hace referencia a la coherente transformación y evolución de los elementos de una forma lógica. Es posible grabar sin estar sujetos a un orden lógico del relato, con tomas realizadas con días o meses de diferencia. Con este procedimiento cabe la frecuente posibilidad de que se presenten fallos de continuidad, errores. Para evitar este tipo de problemas existe la figura del *script o secretario de rodaje*, que se encarga de anotar con extrema minuciosidad todos aquellos elementos de una toma para asegurar una total continuidad y coherencia con la toma siguiente.

LA CONTINUIDAD

- El espectador podrá ser sorprendido pero nunca confundido. Cualquier efecto inesperado, cualquier ruptura debe ser asimilable. Toda solución es buena siempre que sea comprendida instantáneamente de forma que la atención se concentre siempre sobre lo que aparece en pantalla y no sobre lo que acaba de suceder. El relato no se detiene para dejarnos reflexionar y sigue implacablemente su marcha.
- Al existir el fuera de campo, entradas y salidas de personajes, miradas a fuera de campo y otras interacciones, comenzaron a aparecer problemas relacionados con el mantenimiento de la continuidad. Se hizo preciso tener presente aspectos tales como la continuidad de dirección.
- La fragmentación de las escenas en planos y el “plan de producción” permiten racionalizar el orden de los registros según criterios de productividad y economía pero, al mismo tiempo, se agudizan los problemas de mantenimiento de la continuidad.



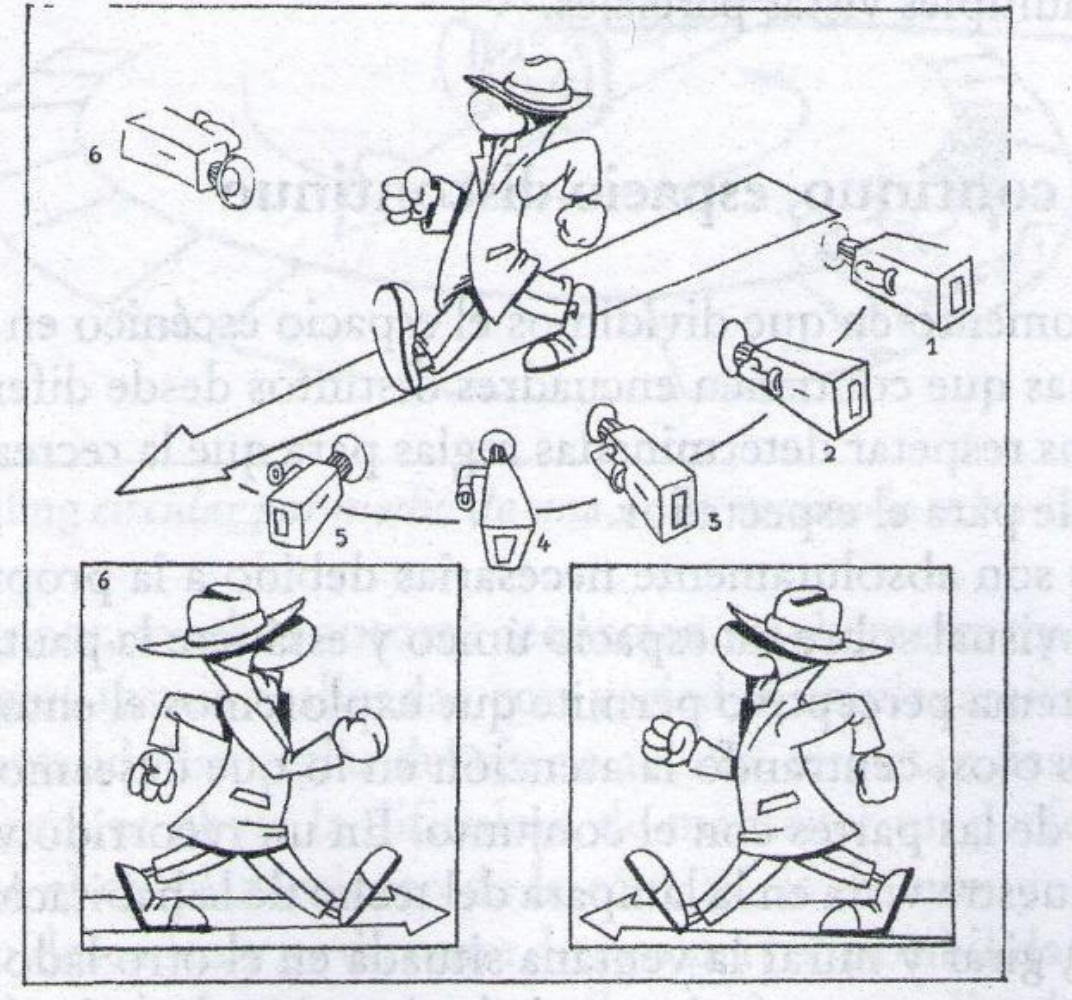
LA CONTINUIDAD

- **Programas en directo:** es frecuente el registro en un plano único y en tiempo real (conferencias, etc.) donde predomina el interés informativo. Si de uno de estos acontecimientos tomados en continuidad con una sola cámara, intentamos resumir la acción presentando los momentos principales y suprimiendo lo que no nos interesa, los saltos de imagen en los puntos de corte harían evidente y molesta la discontinuidad. Lo que se hace es registrarlo a la vez con dos o tres cámaras variando su posición y ángulo e ir intercalando sus imágenes. Los directos en televisión son un buen ejemplo de esto. El realizador decide en cada momento, la imagen de cámara a la que da entrada para ser grabada o emitida coincidiendo el conjunto de vistas presentadas con la exacta cronología del hecho observado en toda su duración. En los directos en televisión es fundamental que la primera toma sea un plano general del escenario donde va a ocurrir la acción y donde podrán observarse todas las relaciones espaciales entre los participantes en la acción. Es el llamado “plano master”.



EL EJE DE ACCIÓN

- Es una recta imaginaria que se traza sobre la dirección de la acción, es decir hacia donde el personaje se dirige, la dirección que marca su mirada, la línea que une la miradas de dos personajes que se hablan etc. El denominado “salto de eje” que se manifiesta cuando pasamos de realizar tomas de los sujetos desde un lado de la acción al otro lado, produce un efecto desorientador para el espectador, con lo que debe hacerse bien, mediante la relación de vistas parciales del proceso estar justificado. Todo el trayecto debe conservar el sentido de izquierda a derecha.



EL SENTIDO DIRECCIONAL

- Esto ha estado muy arraigado en la producción cinematográfica hasta el punto de trasladarlo a situaciones en que en la realidad esta correspondencia es inexistente. Un ejemplo de ello es la conversación telefónica en la que uno de los personajes se orienta hacia la derecha del cuadro y el otro hacia la izquierda como si estuvieran hablando en presencia física, mirándose. En el caso de los desplazamientos en barco o avión se mantiene la dirección de la marcha haciéndola coincidir con la orientación de los mapas. Existen, de hecho, formas estandarizadas para hacer correctamente el salto de eje. Si el personaje gira en su recorrido, el giro debe ser recogido por la cámara.
- Hay que tener en cuenta la existencia de los tres ejes:
 - **Eje de acción.**
 - **Eje óptico.** Determina la orientación del personaje respecto a la pantalla: perfil, escorzo, frontal, etc.
 - **Eje cámara-personaje.** Se trata de una línea imaginaria que une el centro del objetivo con el personaje.

CONCLUSIÓN...

- **PUEDO HACER LO QUE YO QUIERA (SALTARME LAS NORMAS) PERO:**
 - **1.- BIEN HECHO.**
 - **2.- POR UN MOTIVO.**