



TEMA 8: Continuidad visual

TEMA 8

2

I. FALLO DE RACCORD

II. EJE DE ACCIÓN

III. LEY DEL SEMICÍRCULO

IV. SALTO DEL EJE

V. RACCORD DE MIRADAS

VI. REGLA DE LOS 30°

VII. REGLA DEL SALTO PROPORCIONAL

Introducción

- El cine y la televisión presentan en pantalla una acción aparentemente continuada pero, en realidad, **fraccionada en una sucesión de planos**.
- La clave del éxito de una narración audiovisual es la **fluidez**, la **continuidad** con que el espectador ve la sucesión de planos sin reparar en los continuos cambios de puntos de vista.
- Una película, no es más que una sucesión de trozos de **espacio** y de **tiempo**. Cada uno de ellos supone un cambio de plano, un cambio de punto de vista desde el que filmamos realizando una parada de la cámara.

- La continuidad visual o *raccord* se define como la relación de continuidad entre un plano y su precedente y/o siguiente.
- La sucesión entre un plano y otro debe resultar **natural**. En general, no debe existir ningún tipo de salto indeseado que desoriente al espectador y la mejor manera de asegurar esto es mantener la **continuidad o *raccord***.
- Lograr que un plano suceda a otro manteniendo la unidad de sentido requiere que entre ellos haya una continuidad en aspectos tales como la **presencia y posición de los personajes y de los objetos en la escena, sus movimientos, la posición de la cámara e, incluso, la iluminación**.

I. FALLO DE RACCORD

El **fallo de raccord** es popularmente conocido como un fallo técnico de continuidad en una escena. Puede ser de vestuario, gesto, objectual...

Ejemplos:

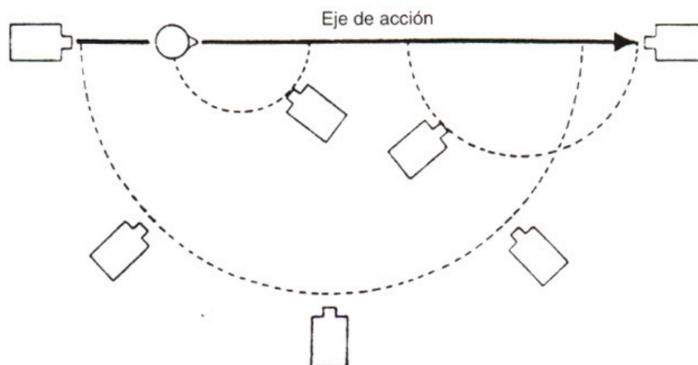
- **Fallos en la continuidad y raccord**
 - <http://www.youtube.com/watch?v=JLbgJ8deKyc>
- **Errores GRAVES en Películas muy conocidas.**
 - <http://www.youtube.com/watch?v=h6AT4OnXiig>

II. EJE DE ACCIÓN

- Cuando nuestra intención es filmar o realizar una acción desde varios puntos de vista sucesivos, lo primero que hemos de conseguir es respetar la dirección del movimiento en la pantalla.

III. LEY DEL SEMICÍRCULO O DE LOS 180°

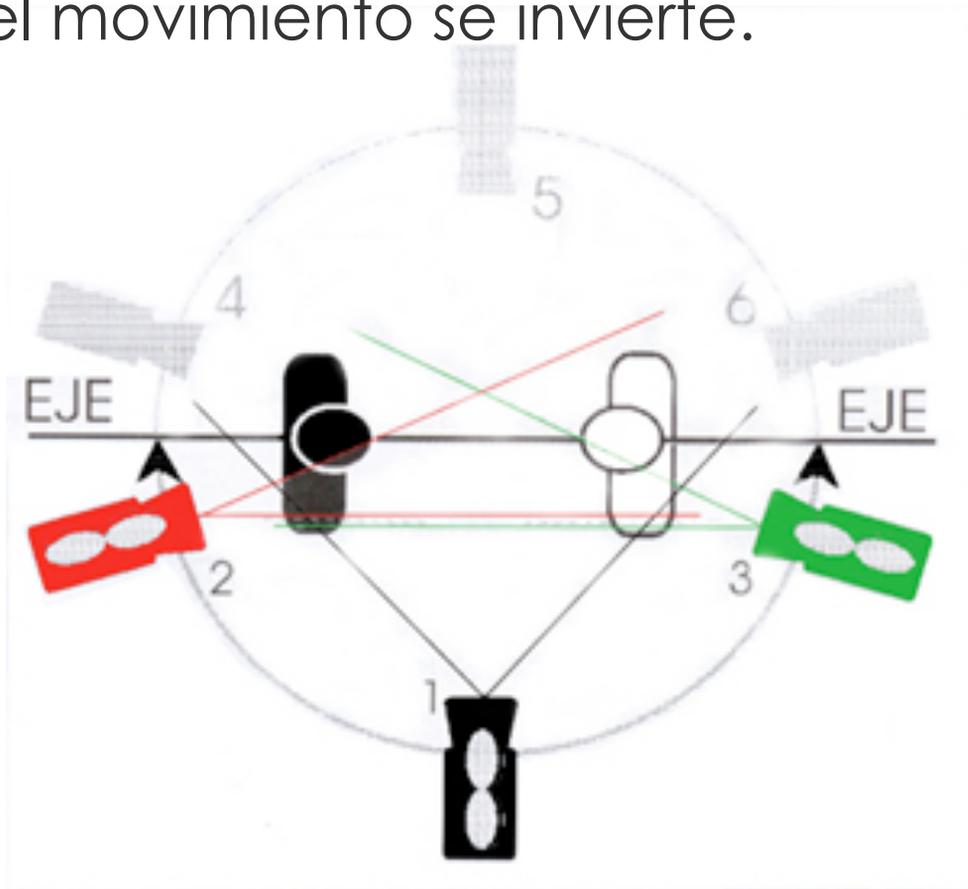
- Consiste en delimitar el **eje (de acción del sujeto o de miradas)** e imaginarnos a uno de sus lados un semicírculo, dentro o sobre el cual podremos situar la cámara sin problemas. Cualquier toma desde este lado del recorrido o incluso desde el propio eje producirá una misma dirección del movimiento del sujeto o en la pantalla.



IV. SALTO DE EJE

- Si colocamos la cámara al otro lado del eje de acción, cuando montemos el plano el sujeto pasará a moverse en dirección contraria en la pantalla, produciéndose así un **salto de eje**.
- Para que esto no se produzca, nos situaremos siempre del lado del que vayamos a filmar el **plano general**.

- El movimiento del personaje crea un **eje de dirección** que es necesario respetar. Cuando la cámara (1) salta al otro lado (2), el sentido del movimiento se invierte.



- Para mantener la **continuidad** en la **dirección** hay que tener en cuenta las salidas y entradas en cuadro, un personaje que sale de cuadro por la derecha (1), en el siguiente plano ha de entrar por la izquierda (2), de esta forma mantenemos la **dirección del movimiento**.

Existen, no obstante, **tres formas de cruzar el eje** sin desorientar al espectador, es decir, sin producir impresión de cambio de dirección:

1. Cambiando la dirección del sujeto dentro del plano mediante un *travelling* que sigue al personaje hasta saltar el eje visiblemente, pudiendo filmar a partir de entonces desde el otro lado.
2. Con una toma sobre el mismo eje, de forma que el personaje vaya de frente o de espalda a la cámara.
3. Intercalando un plano neutral (toma subjetiva)

Ejemplo: ¡TÍA, NO TE SALTES EL EJE!

<http://www.youtube.com/watch?v=svejkenpJJU>

V. RACCORD DE MIRADAS

- La forma en que realicemos el encuadre de los rostros de los personajes también está directamente relacionada con la continuidad.
- Para mantenerla, debemos respetar el sentido de las miradas, de manera que el personaje situado a la izquierda en el plano general de situación, cuando esté encuadrado en un plano separado, deberá mirar o dirigirse a la derecha de la cámara, y viceversa.
- Es necesario dejar aire de referencia entre los ojos del actor y el extremo del encuadre hacia el que mira el sujeto.
- Cada personaje debe conservar su propia zona.
- Solamente si el personaje está dirigiéndose directamente al espectador y mirando a cámara encuadraremos un primer plano centrado.

VI. REGLA DE LOS 30 GRADOS

- El cambio de ubicación de la cámara no será lícito si la información que aporta es escasa o poco relevante.
- Por lo tanto, no está justificado desplazar la cámara a un punto de vista contiguo de un mismo sujeto si no hay una diferencia de al menos 30 grados entre tales puntos de vista.

VII. REGLA DE SALTO PROPORCIONAL

- No está justificado planificar que a un plano general le siga un plano detalle o primer plano. Lo conveniente es intercalar entre ambos un plano de escala intermedia para reducir el salto que provoca pasar directamente de uno a otro.