

## Ensayo: Montaje: ejes de acción / ejes de mirada



Siendo el cine, probablemente, la disciplina artística con menos reglas, quienes se forman en esta suelen presentar resistencia a asimilar un mínimo conjunto de pautas, bastante simples, por cierto. Los ejes son una de ellas. De todas maneras soy de los que piensan que las reglas se crearon para ser violadas.

Por Adrián Szmukler.

Artículo realizado especialmente para GRUPOKANE (Revista de Cine y Artes Audiovisuales) | Octubre 2006

### MONTAJE: EJES DE ACCIÓN / EJES DE MIRADA

Por Adrián Szmukler

"Jerome, la historia del descubrimiento es la historia de gente que no siguió reglas"

Profesor Fulton (Cary Grant) en Vitaminas para el amor (1952), de Howard Hawks.

Con cierto asombro, en mi experiencia docente, me he encontrado con demasiada frecuencia con expresiones de horror en rostros de estudiantes del último nivel de la carrera como única respuesta cuando, al revisarles las plantas de sus cortos, les preguntaba: "¿Pero acá, dónde está el eje?".

No deja de ser curioso que siendo el cine, probablemente, la disciplina artística con menos reglas, quienes se forman en esta suelen presentar tanta resistencia a asimilar un mínimo conjunto de pautas, bastante simples, por cierto, si se las examina con tranquilidad.

Espero que no se me sospeche ningún fundamentalismo del *raccord*. Soy de los que piensan que las reglas se crearon para ser violadas. Pero sé que toda violación tiene un costo que indefectiblemente se paga si no se han preparado, digamos, las vías de escape y las coartadas apropiadas. En términos estéticos: si introduzco en mi sistema un factor de desequilibrio (sea por la razón que sea, salvo desconocimiento), tengo que saber qué elementos van a contrapesar ese desequilibrio, convirtiéndolo en un factor dinámico y evitando que por su causa todo el sistema se venga a pique.(1)

Es decir, para violar las reglas y que la cosa de todos modos funcione, tengo que conocerlas. Y muy bien. Los ejemplos de quienes rompieron reglas en todas las artes produciendo de todos modos objetos bellos, manejando previamente los sistemas que venían a romper, son legión y espero que no haga falta repasarlos.(2)

Las reglas de los ejes inciden decisivamente en la construcción del espacio ficcional y, de un modo más indirecto, en la percepción del tiempo. Renunciar a ellas, es desconocer una riquísima herramienta de organización del espacio. Una herramienta que permite economizar recursos narrativos, dramáticos y estéticos; potenciarlos en ciertas situaciones, regular la participación del espectador en el universo que le proponemos, dominar con precisión los puntos de vista, etc. Es verdad que estos mismos fines se pueden alcanzar mediante otros recursos, pero hay usos del espacio, y niveles de sutileza en su construcción, totalmente imposibles sin un conocimiento preciso de estas reglas. Desgraciadamente el espacio del que dispongo me impedirá abundar en ejemplos, pero piénsese que dominando los ejes se puede plantear una reunión de cuatro o cinco personajes únicamente en primeros planos, sabiendo perfectamente quién mira a quién en cada momento, situando, digamos, una puerta en un lugar preciso de ese espacio sin necesidad siquiera de mostrarla, etc. En cambio, si no se dominan estas reglas, necesariamente habrá que acudir a planos conjuntos, con referencias, con subjetivas -meramente para que la escena sea comprensible-, que inciden de un modo totalmente diferente en la organización dramática, en el manejo de puntos de vista y en la construcción de sentido. Tal vez, para la escena en cuestión, podría ser preferible esta segunda opción, pero si desconozco las reglas, directamente no puedo optar.

Las reglas de *raccord*, permiten que el espectador se represente un espacio ficcional con coordenadas propias y precisas. Que se ubique espacialmente, que sepa en todo momento hacia dónde mira o se dirige un personaje, que conozca la posición relativa de objetos, personajes y decorado a pesar -y a través- de la fragmentación de ese espacio en planos diferentes. Pero también permiten que un decorado cualquiera se vuelva extremadamente flexible, que se puedan "cambiar de lugar" puertas y ventanas, modificar dimensiones y configuraciones en el paso del espacio real al espacio ficcional que se organiza en el montaje. Inclusive que se pueda configurar un espacio ficcional con retazos diversos de locaciones reales. Y si quiero que el espectador se desoriente, más aún: tengo que controlar su desorientación. No es lo mismo estar perdido en un espacio que intuyo consistente, que deambular por un limbo donde nada tiene conexión con nada.

El espacio, en cine, es siempre un espacio dramático. Se caracteriza, entonces, por los desplazamientos dramáticos que sufren los personajes. La atención del espectador se dirige siempre hacia ellos; y estos desplazamientos se manifiestan fundamentalmente a través de acciones(3) y miradas (o, mejor, de las relaciones que se establecen a través de las miradas). Vale decir, entonces, que cuando voy a interrumpir una acción para cambiar mi punto de vista (emplazamiento de cámara) debo cuidar que la nueva posición guarde una correspondencia tal con la posición anterior que permita al espectador ubicarse de inmediato y que así pueda mantener su atención concentrada en el movimiento dramático. Esa correspondencia no es otra cosa que una determinada relación de la posición de cámara con lo que denominamos eje.

**La ubicación del eje no es arbitraria. Uno no elige el lugar donde colocar el eje, sino que éste está determinado o bien por el desplazamiento de un personaje (eje de acción), o bien por las posiciones relativas de dos o más**

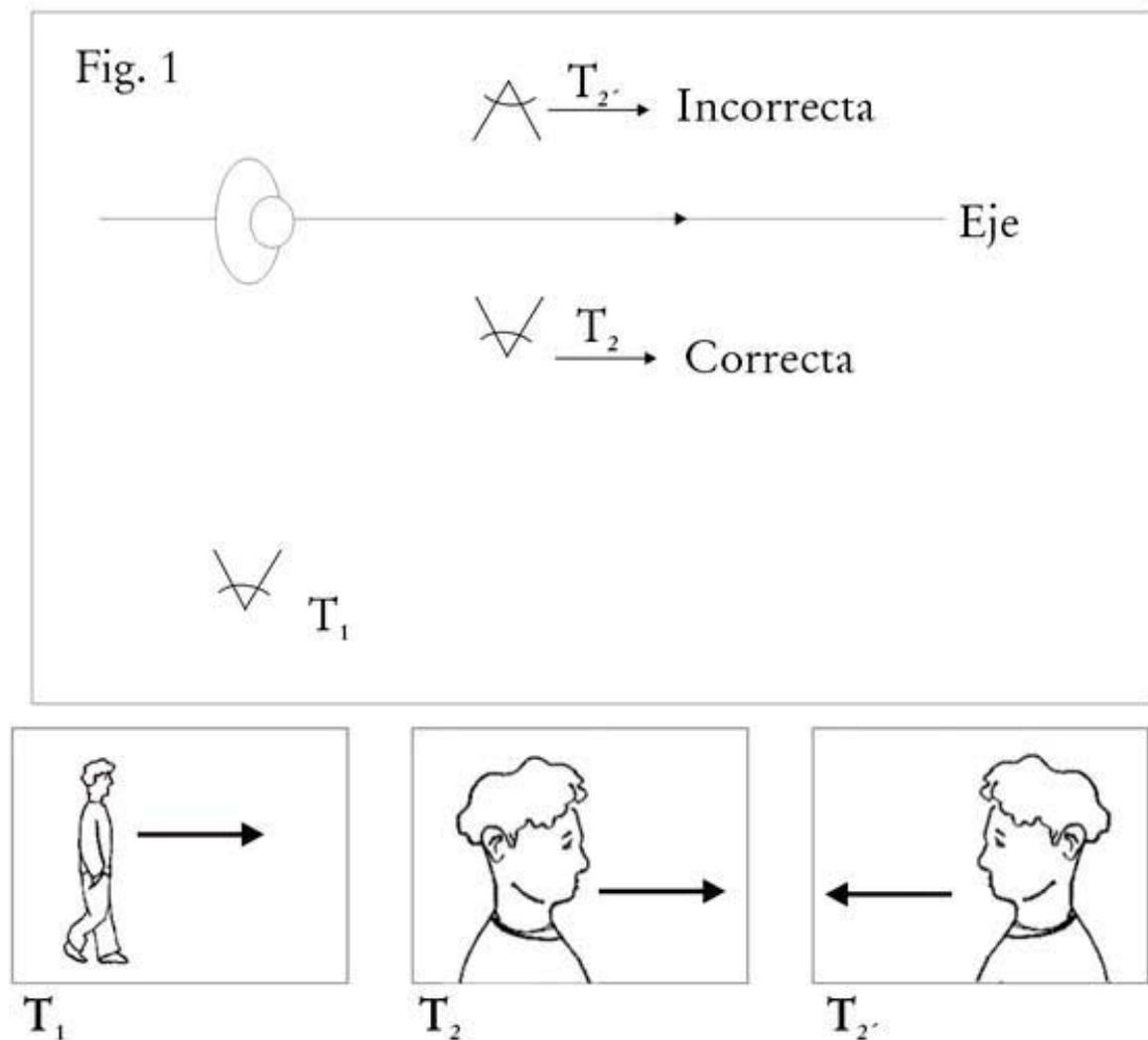
personajes (eje de miradas); acciones y posiciones que sí son decididas libremente por el realizador y que, por tanto, pueden adaptarse de modo tal de controlar la ubicación del eje. Es decir, que sólo puedo modificar la ubicación de un eje modificando las acciones de los personajes o sus relaciones espaciales.

Una vez determinado el eje, la regla básica es una: la cámara deberá estar colocada del mismo lado del eje en el que quedó al término de la toma anterior.(4)

El primer asunto, entonces, es cómo se determina el eje. Veámoslo por partes.

### EJES DE ACCIÓN

Cuando un personaje se desplaza por el espacio en forma rectilínea produce una recta imaginaria con su recorrido. Esa recta, es el eje de acción. Los emplazamientos adecuados de cámara estarán siempre del mismo lado del eje. (fig. 1) En el ejemplo vemos que el personaje se dirige de izq. a der. en T1 y T2. Si empalmáramos con T2', en cambio, al dirigirse de der. a izq. la sensación sería que fue y volvió y tal vez haya habido una elipsis entremedio.



El eje -tanto de acción como de mirada- siempre es una recta; si el movimiento del personaje no es rectilíneo, el eje se va moviendo a medida que se desplaza, siendo la recta tangente a la línea conformada por el recorrido del personaje (fig. 2).

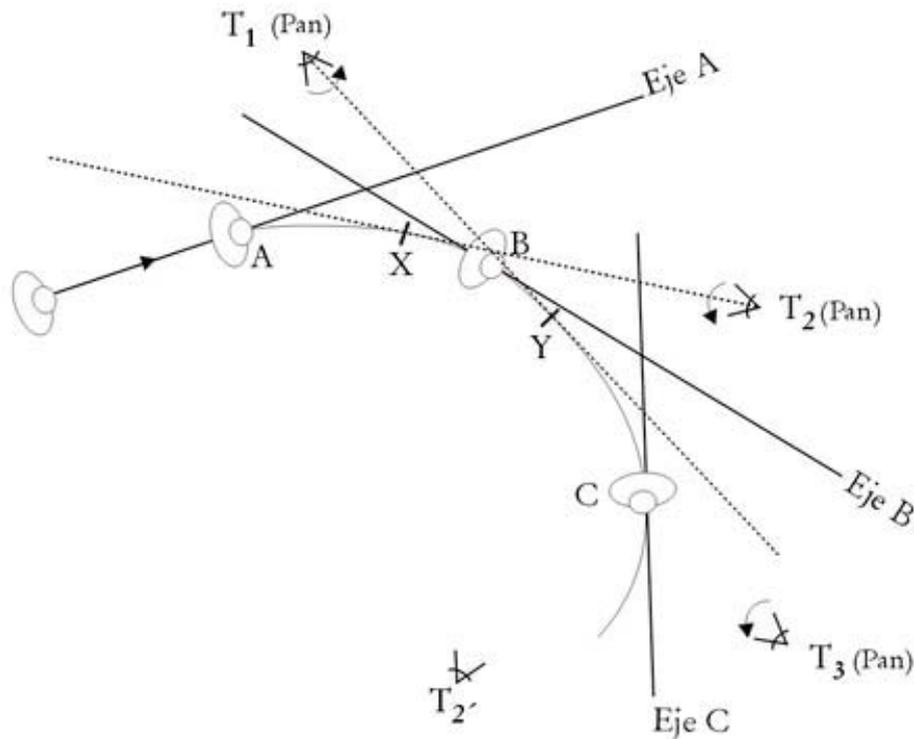


Fig. 2

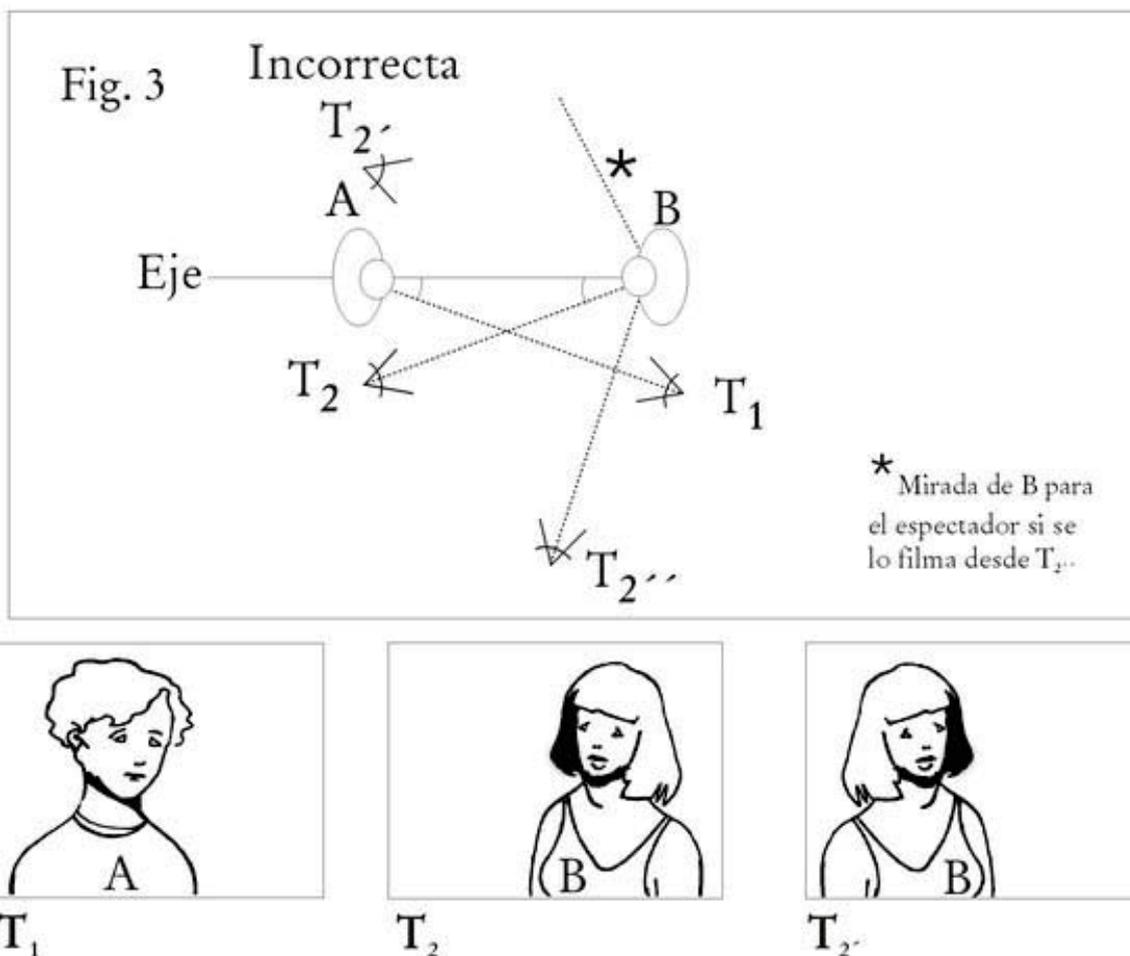
Es decir que para cada punto de su recorrido el eje va cambiando, y el que debo tener en cuenta es el eje que corresponde al punto del recorrido donde voy a cortar. En la fig. 2 vemos tres momentos puntuales (A, B y C) elegidos arbitrariamente, con el eje determinado en cada uno de esos momentos. Si tomo el inicio del recorrido del personaje con un paneo desde T1 y pienso cortar en el punto B, la posición correcta sería T2; antes del punto X y después del punto Y esas posiciones de cámara se sitúan en distintos lados del eje, con lo cual, cortando fuera de ese intervalo, me quedaría en una toma el personaje yendo en una dirección y en la siguiente, yendo en la dirección contraria. Si voy a cortar después del punto Y, la posición correcta sería T2', incorrecta en todo el recorrido hasta ese punto.

**Cuando tengo ejes de acción variables, el eje que tengo que tener en cuenta es el que corresponde a cada punto en el que voy a cortar** y muy probablemente será diferente el que corresponda al corte entre T1 y T2 que el que corresponda a T2 y T3 y así sucesivamente. Si el movimiento es muy complicado y está muy fragmentado puede producir la ilusión de ser extremadamente complejo aplicar estas reglas, pero no lo es si planifico adecuadamente los cortes en planta **y voy viendo para cada corte el eje que le corresponde, uno por uno y "olvidándome" del anterior**. En el ejemplo de la fig. 2, si el primer corte es en B, la posición correcta es T2 (teniendo en cuenta el eje B), y si voy a volver a cortar en C, la posición correcta es T3 (teniendo en cuenta el eje C y olvidando el eje B, que tomé en cuenta en el corte anterior).

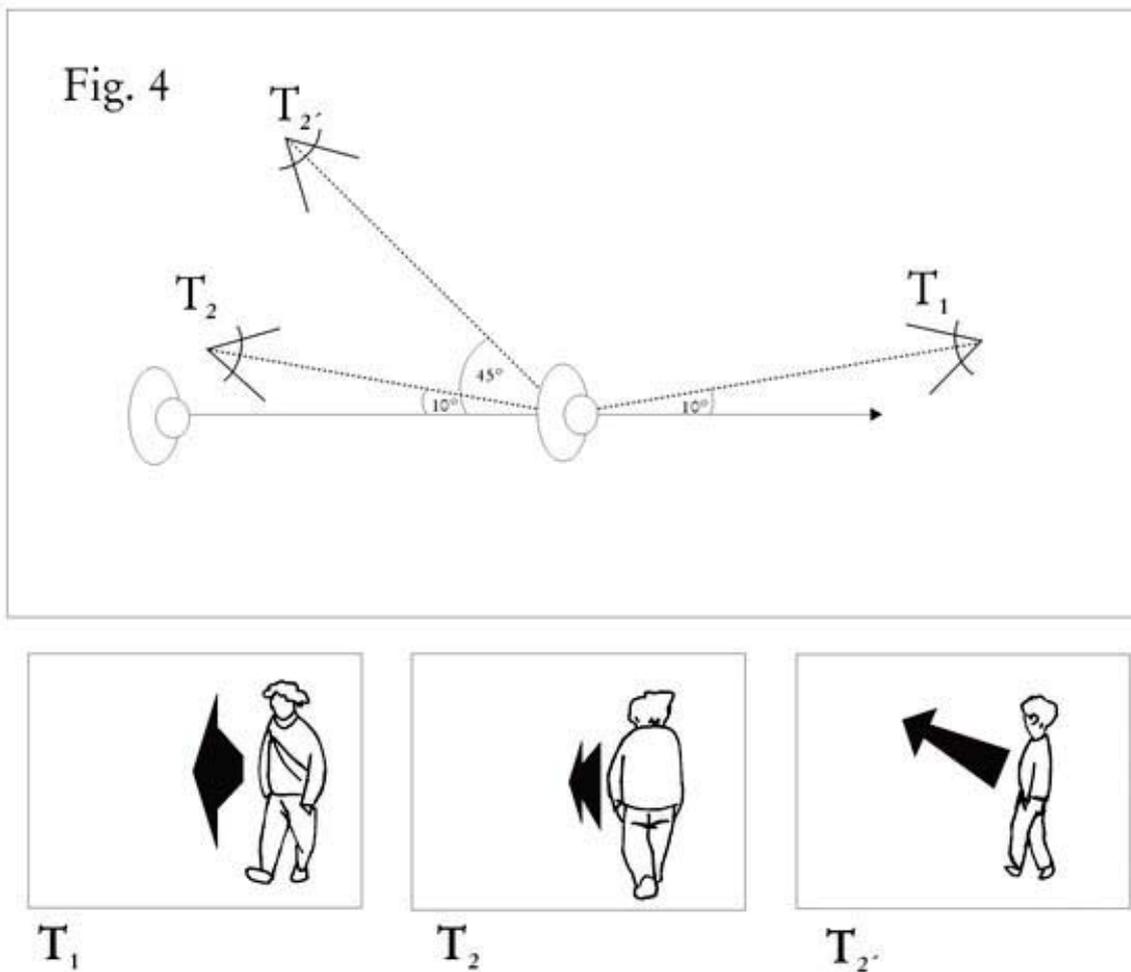
## EJES DE MIRADAS

**El eje de miradas se establece por la relación entre dos personajes**, no por la mirada (como a veces se dice), ya que uno de los personajes puede no estar mirando al otro. Es la línea imaginaria que une a ambos personajes (fig. 3) y la regla se aplica del mismo modo, la posición adecuada para la T2 será del mismo lado del eje en el que terminó la T1. De este modo si en T1 el personaje A mira de izq. a der., en la T2 el personaje B mira de der. a izq., produciendo la ilusión de que sus miradas se cruzan. En la posición 2' B mira en la misma dirección que A, dando la sensación de que ambos miran para el mismo lado (en rigor esto dependerá del fondo, la iluminación y otros factores pero, en todo caso, difícilmente produzca la sensación de que se están mirando).

Particularmente en este caso, tanta importancia como la regla del eje, adquiere la de las **simétricas complementarias**. No sólo es importante que T2 esté del mismo lado del eje que T1, sino que conviene que el ángulo formado entre el eje de miradas y el eje de cámara (punto de fuga) sea similar en ambas tomas. En el ejemplo de la fig. 3 vemos que T1 forma un ángulo de aprox. 30° en relación al eje de mirada, similar al ángulo formado por T2. De este modo, A, en T1 mira a unos 30° a der. de cuadro y B, en T2, mira a unos 30° a izq. de cuadro; produciendo la sensación de que se miran mutuamente. Si corto de T1 a T2'' (si bien están las dos del mismo lado del eje), en T2'' B mira a unos 80° a der. de cuadro. Al empalmarlas daría la sensación de que B está mirando a unos 50° a la der. de A. Es decir, como si efectivamente se hubiera filmado la toma en simétrica complementaria pero el personaje mirara hacia el sector señalado en la fig. 3.



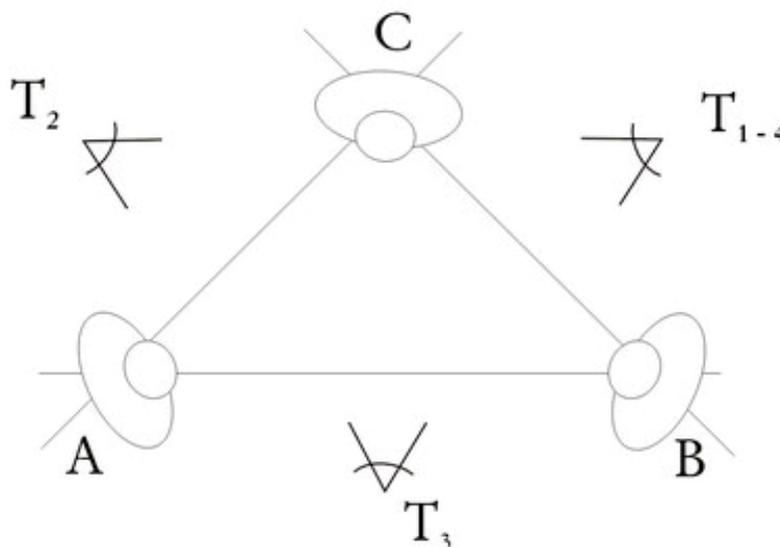
Esta regla de simétricas complementarias también rige para los ejes de acción, aunque habitualmente con una incidencia menor, dependiendo de las características del decorado. Si en una toma, p. ej. veo venir a un personaje hacia cámara en un ángulo de  $10^\circ$  y lo retomo de atrás, a un ángulo de  $45^\circ$ , puedo producir la sensación de que desvió su curso; para evitarlo, debo tomarlo también en un ángulo aproximado de  $10^\circ$ . (fig. 4) Si nos fijamos en el montaje propuesto para la fig. 2 se verá que  $T_2$  es simétrica complementaria de  $T_1$  y  $T_3$  simétrica complementaria de  $T_2$ . Montado así, el recorrido, aún sin referencias espaciales definidas (digamos en una llanura, un día nublado), será reconstruido por el espectador sin ninguna dificultad ni confusión.



Volviendo al eje de miradas, la cosa se complica cuando se agrega un tercer personaje. Aquí tenemos, nuevamente, ejes variables. En este caso, tenemos 3 ejes posibles: A-B, B-C, C-A. (fig. 5) Para armar el ejemplo de acuerdo a nuestras necesidades didácticas, supongamos que en  $T_1$  A le dice algo a B; éste comienza a contestarle y cortamos a  $T_2$  donde lo vemos mirando a A; todavía en  $T_2$  B es interrumpido en off por C y lo mira; cortamos a  $T_3$  mientras C sigue hablándole a B, luego se dirige a A y cortamos para tomarlo a éste en  $T_4$ , en la misma posición de  $T_1$ . Para cortar de  $T_1$  a  $T_2$ , tuve en cuenta el eje A-B; para cortar de  $T_2$  a  $T_3$  tuve en cuenta el eje B-C y para cortar de  $T_3$  a  $T_4$  tuve en cuenta el eje C-A. Para que el ejemplo sea más claro, hice que cada corte estuviera precedido por una mirada dirigida al personaje que voy a ver en la toma siguiente. Esto, si bien facilita la ubicación espacial del espectador, no sería necesario, ya que podría tomar a un personaje mirando a otro que no lo mira. Los ejes a considerar serían los mismos, ya que como expliqué antes, el eje de miradas se determina por la relación espacial entre personajes más allá de que se estén mirando. El eje a considerar será el que una a los personajes que el corte me va a vincular: Como el corte de  $T_1$  a  $T_2$  me vincula a A con B, el eje a tener en cuenta es el A-B, y así sucesivamente. Nuevamente, para cada corte tomo en cuenta un eje, que puede ser distinto en el corte siguiente. Uno de los errores más frecuentes en la aplicación de las reglas de raccord, consiste en pensar que si un personaje se desplaza de izq. a der. debe hacerlo todo el tiempo y lo mismo con la dirección de miradas. Esto puede resultar conveniente en situaciones particulares, altamente fragmentadas o con cortes vertiginosos, pero normalmente no es imprescindible y muchas veces puede no ser conveniente.

Si a algún lector estos ejemplos le resultan complicados, le sugiero que los lea despacio, representándose paso por paso la imagen que compone cada toma y tratando de visualizar la conexión con la siguiente. Verá que es bastante sencillo.

Fig. 5



En el ejemplo anterior (fig. 5) situé a los tres personajes formando un triángulo equilátero y coloqué la cámara para cada uno en el medio de los otros dos. Es un caso particular en el que tengo garantizadas las correspondencias de miradas porque todas las posibilidades de corte funcionan como simétricas complementarias. Desde luego que no siempre es así, si el triángulo no es equilátero, o por necesidades expresivas o dramáticas situé la cámara más cerca de un eje que de otro, la posición en que tomo a A cuando vuelvo de tomar a B, seguramente no me servirá para tomarlo cuando vuelvo de tomar a C, siempre que quiera obtener correspondencias de miradas precisas. En ese caso, tengo que ir viendo toma por toma cuál es la simétrica complementaria de la anterior. La cosa, claro, se puede seguir complicando si agrego personajes o los pongo en movimiento. **Lo que tengo que recordar siempre es que tengo que tener en cuenta el eje formado por los personajes que voy a unir con el corte y "olvidar" el eje que tomé en cuenta en el corte anterior. Si voy pensando esto toma por toma podrá ser trabajoso, pero no complicado.**

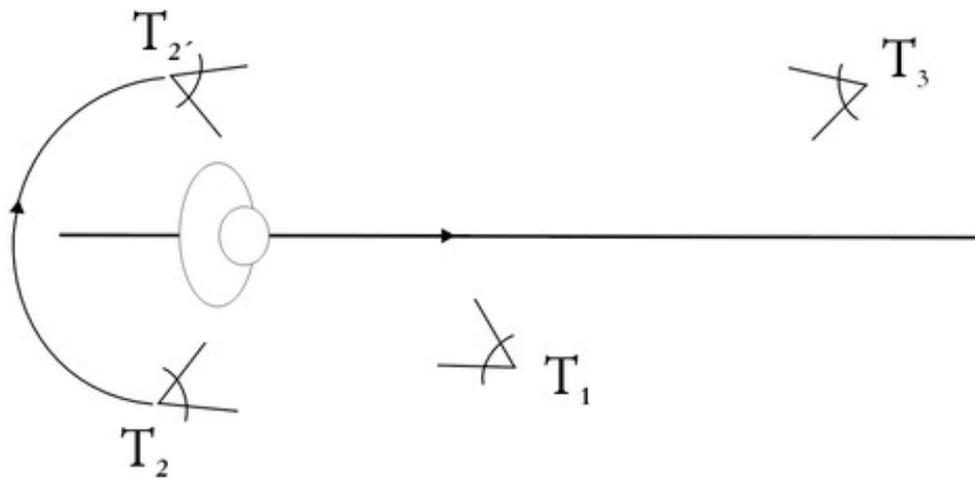
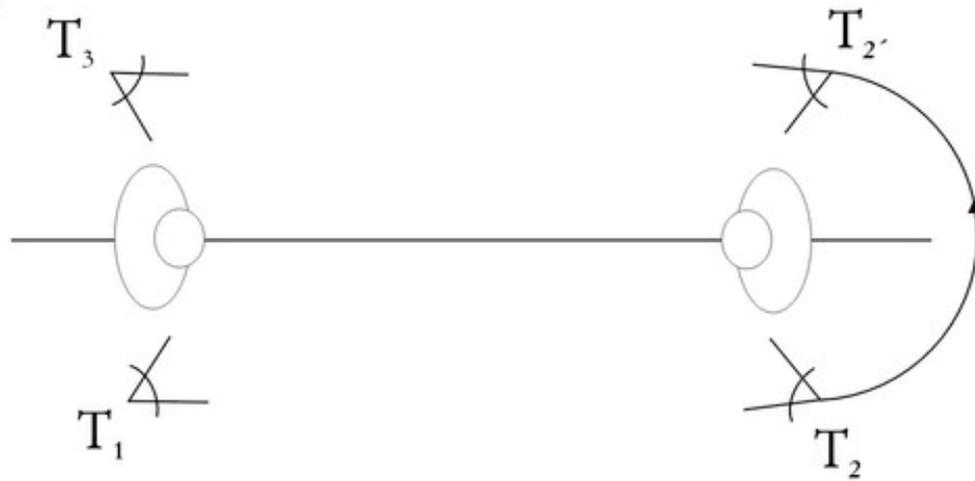
Todas las reglas de los ejes son fundamentales cuando estoy tomando a personajes aislados. Cuando tengo planos conjuntos, o personajes en referencia, se flexibilizan bastante. Al tener una relación entre personajes en cuadro, eso me orienta para ubicarme espacialmente y reconstruir las coordenadas con lo que la toma no me muestra. Por lo que podríamos sugerir que cuando nos sentimos perdidos en relación al eje (ya sea por cambios que las condiciones del rodaje nos impusieron a nuestra planificación, o por cualquier otra razón), si el criterio de puesta de la escena lo admite, pasar a algún plano conjunto o en referencia para reorientarnos. Dominar el grado de flexibilización posible, es algo que sólo se obtiene mediante la práctica ya que no hay reglas fijas para violar las reglas. Podrían multiplicarse los ejemplos de películas donde hay saltos de ejes que el espectador no percibe, o no resultan molestos. En todos ellos habrá compensaciones, elementos que orientan nuestra percepción adecuadamente, que podrán ser de orden plástico, dramático, sonoro, etc. (y habitualmente alguna combinación de varios). Siempre los hay, estudiarlos cuando los descubrimos (¿por qué esto que debería molestarme no lo hace?) es una de las mejores maneras para aumentar nuestra comprensión de cómo funciona el cine.

### CAMBIOS DE LADO DEL EJE LEGÍTIMOS.

Muchas veces sucede que en una escena, de acuerdo a lo que necesito mostrar y/o contar, me sirve un lado del eje al principio y me conviene pasar al otro lado del eje después. Hay varias formas en las que puedo hacerlo sin violar las reglas, las más usuales son las siguientes:

1. A través de un movimiento de cámara. Mediante un travelling, por ejemplo, desplazo la cámara hacia el otro lado del eje y, como siempre tengo que tener en cuenta el último encuadre de la toma anterior, la toma siguiente deberá respetar la nueva ubicación, del otro lado del eje. (fig. 6)

Fig. 6



2. A través de un movimiento del personaje en toma. El personaje, al desplazarse, modifica el eje y puede dejar a una determinada posición de cámara del otro lado. En la Fig. 7a, A se desplaza en la T2 pasando delante de cámara, si en T1 miraba a B de izq. a der., en T3 (la posición correcta para tomarlo) mirará a B de der. a izq. En la fig. 7b, en T1, A camina de izq. a der., corto a T2 donde sigue caminando de izq. a der. pero gira en toma antes de llegar a la cámara pasando a caminar de der. a izq., del mismo modo en que lo hace en T3.

Fig. 7- a

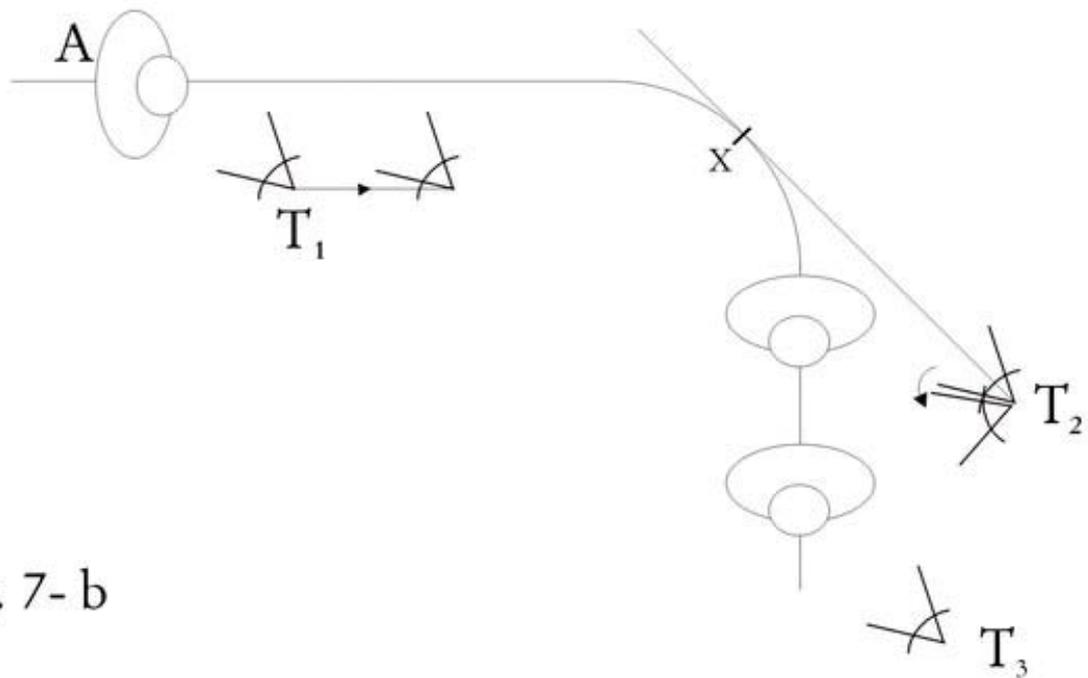
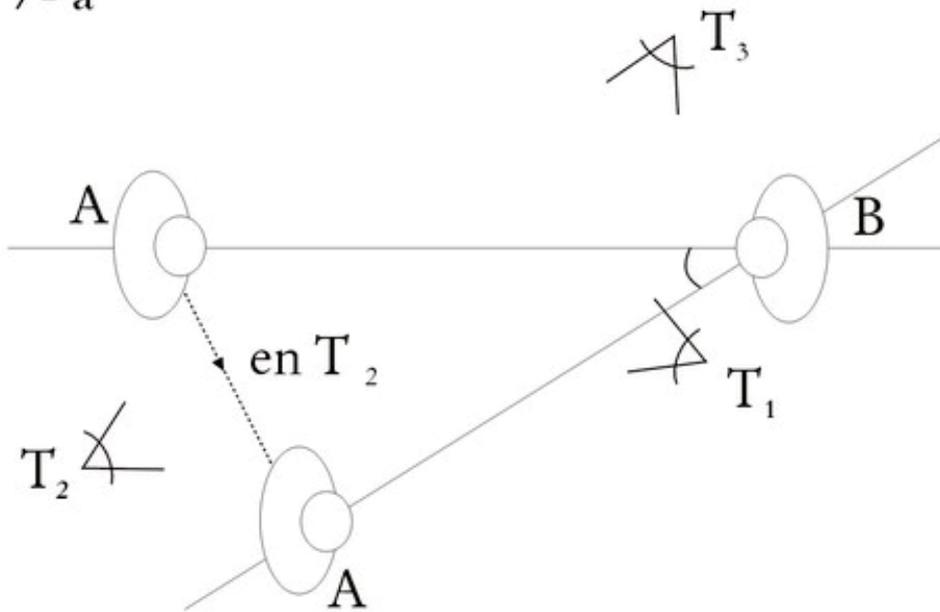
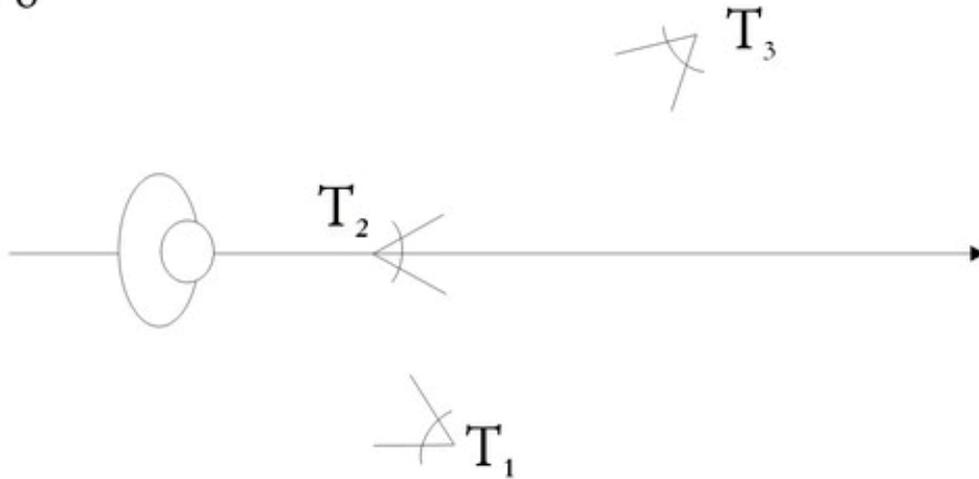


Fig. 7- b

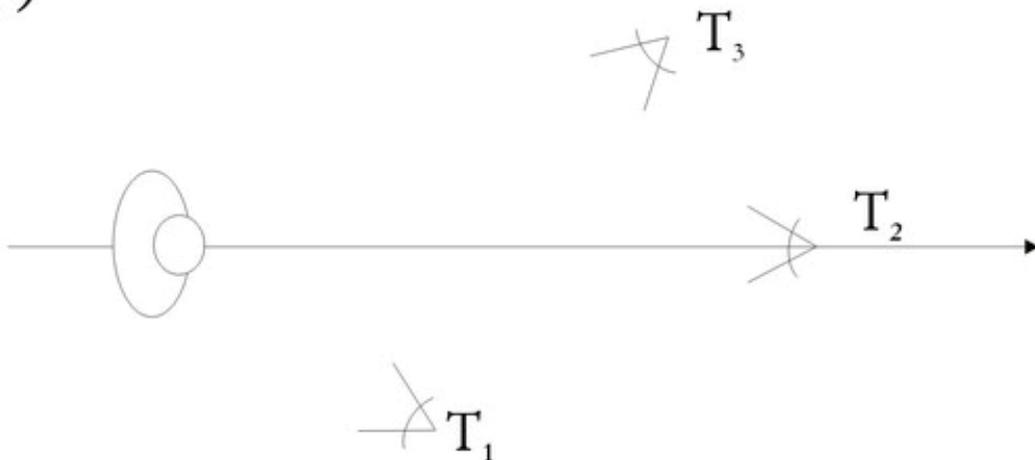
3. Pasando por una subjetiva. (fig. 8) Al situarse la subjetiva sobre el eje de mirada (y en el ejemplo al coincidir con el eje de acción) puedo salir de la subjetiva pasando al otro lado.

Fig. 8



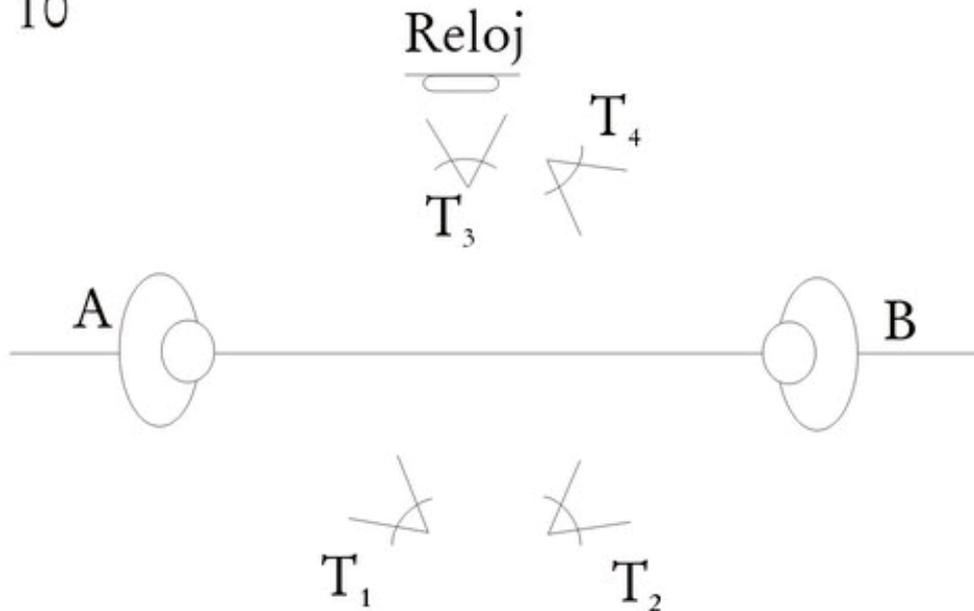
4. Pasando por el eje (puede convenir que me acerque progresivamente) (fig. 9)

Fig. 9



5. Pasando por un plano detalle. En la fig. 10 la T3 es un PD de un reloj, conviene, para evitar confusiones, que vuelva al mismo personaje. No es necesario que B mire el reloj, ni siquiera es necesario que sepamos dónde está el reloj. Lo que sí es imprescindible es que el reloj, o la hora, sea significativo en la escena.

Fig. 10



### CONFLICTO DE EJES. EXCEPCIONES FRECUENTES

En ciertas situaciones puede plantearse un conflicto entre qué debo considerar, si el eje de acción o el de miradas; p. ej. cuando dos personajes caminan juntos. Por lo general la solución es sencilla: si lo que me interesa es el recorrido, privilegio el eje de acción, y si lo que me interesa es la relación entre los personajes, privilegio el eje de miradas. Esto puede ir variando a lo largo de la escena, por momentos tengo en cuenta uno, por momentos otro. El espectador, en definitiva, es informado de qué es lo importante, precisamente por la elección que yo haga en cuanto a qué eje estoy considerando.

Hay ciertas situaciones típicas donde los ejes tienen poco peso, o ninguno. Por ejemplo, si tengo un personaje conduciendo un automóvil, el eje, claramente está indicado por la dirección del vehículo. Sin embargo, si estoy dentro del habitáculo, concentrado en el personaje, puedo pasar libremente de un lado al otro del eje. Más allá de que mire en algunas tomas en una dirección y en otras en la contraria, no puedo perderme porque el movimiento del fondo y la disposición del personaje en relación al auto me orientan de inmediato, de ningún modo puedo pensar que está yendo y viniendo. Sucede lo mismo cuando el decorado es muy reconocible; por ejemplo un personaje caminando por la orilla del mar, de un lado está el mar y del otro las dunas, siempre que se vea con claridad el fondo puedo pasar de un lado al otro con relativa libertad. Otro caso es cuando un personaje atraviesa una puerta; ésta me sirve de referencia, y mientras esté claramente en cuadro en las dos tomas, puedo pasar al otro lado del eje sin desorientar al espectador. Esto, de todos modos, puede no ser conveniente en ciertos casos, por ejemplo en alguna persecución vertiginosa.

### EL CORTE SOBRE EL EJE

Un corte sobre el eje es un corte en el que me acerco o me alejo de algún objeto o personaje manteniendo el mismo eje óptico. Mantener el eje, no es situar la cámara sobre el mismo eje óptico, sino mantener su angulación con relación al objeto, para que no se modifique la relación de este con el fondo (fig.11).

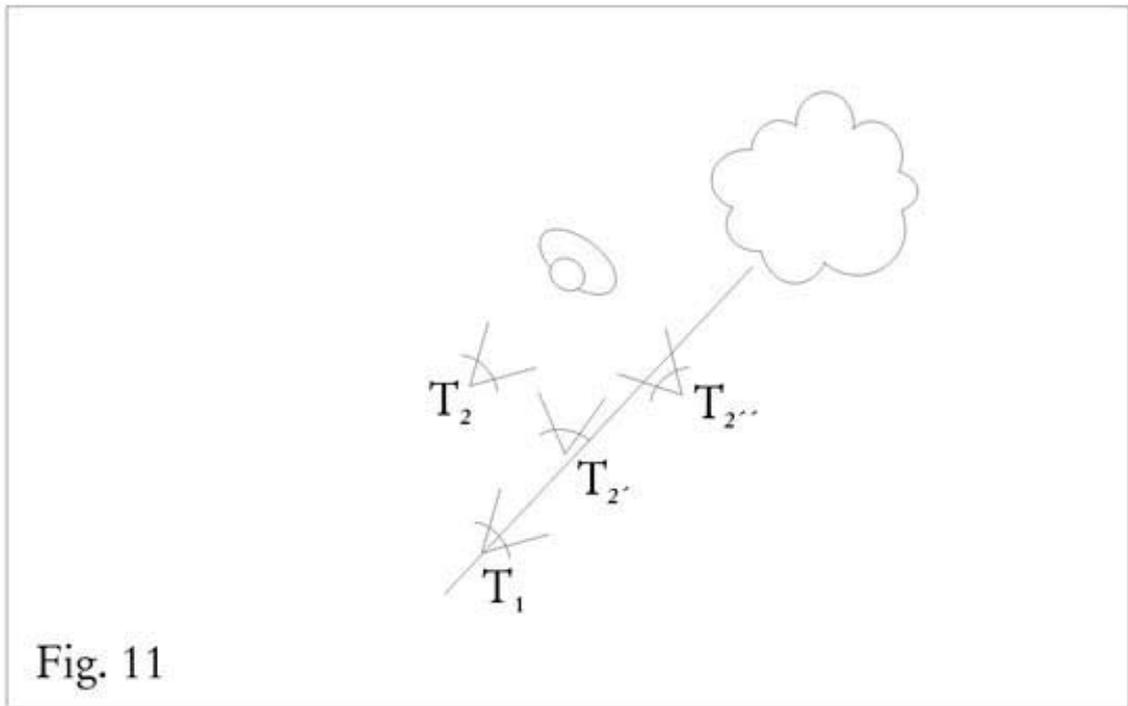
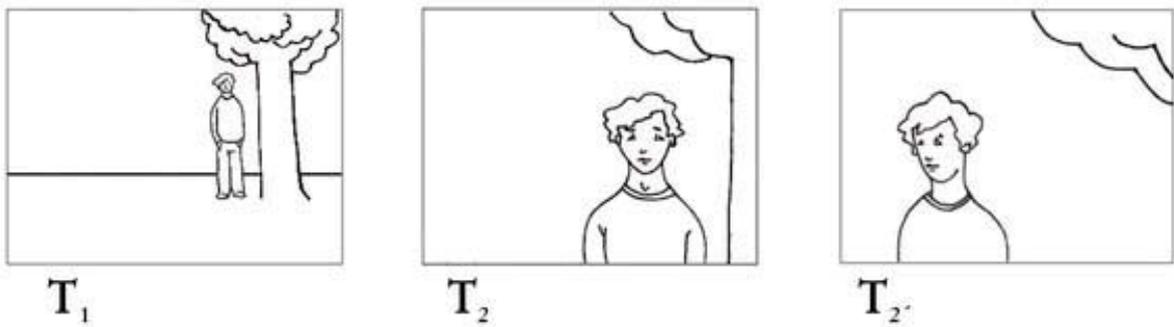
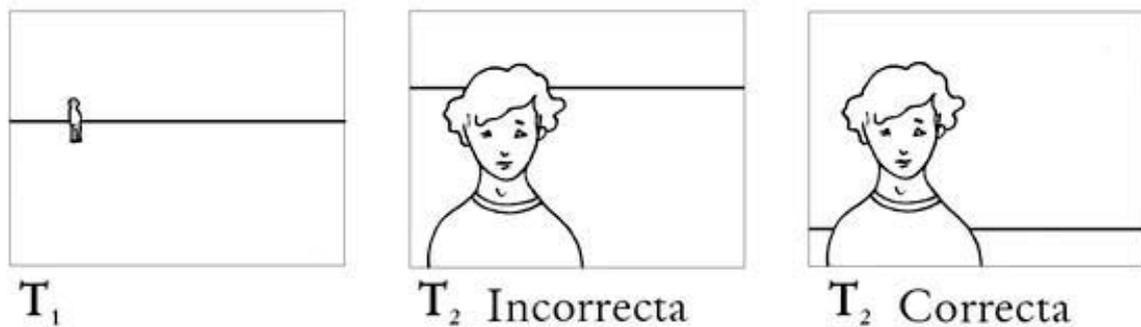


Fig. 11



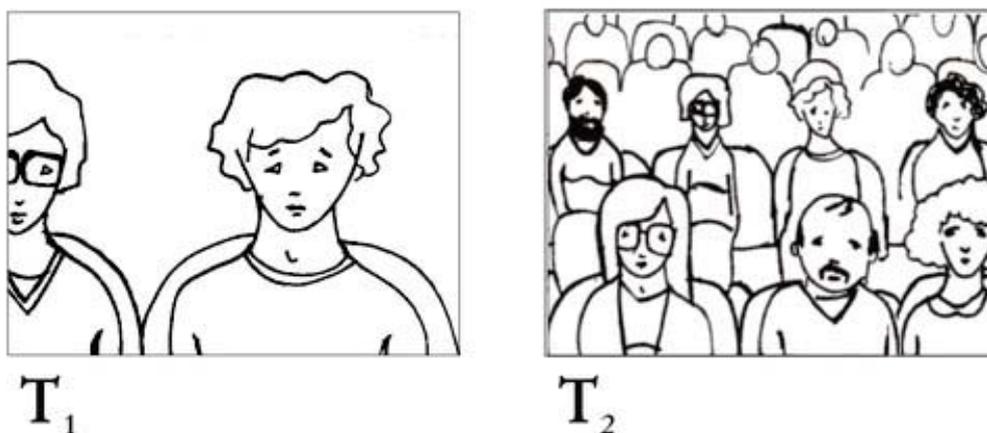
En el ejemplo de la fig. 11 T2 mantiene el ángulo con relación al personaje de la T1, por lo que la relación de éste con el fondo permanece estable, así como su dirección de mirada. En cambio, en T2' (situada sobre el eje óptico pero sin mantener la angulación con relación al personaje), el tronco desapareció de un salto y la mirada del personaje cambió de dirección. El corte resulta molesto. Si quiero cambiar el ángulo con relación al personaje, algo absolutamente válido, conviene que el cambio sea sustancial; siguiendo la sugerencia de Rafael Sánchez, no menor a 40° (por ej. T2''). En el corte sobre el eje, conviene evitar la presencia de líneas horizontales muy marcadas que puedan saltar en el corte. En caso de que no se pueda evitar, puede ser preferible cambiar levemente la angulación para situarla claramente en otro sector de la pantalla y evitar un salto pequeño (fig. 12).

Fig. 12



Por último, en el corte sobre el eje, conviene dejar en el mismo sector de cuadro al principal centro de atención en ambas tomas. Esto es de suma importancia sobre todo en proyecciones en pantalla grande ya que de lo contrario el ojo debe buscar en la segunda toma el centro de atención, generando una sensación molesta. Manteniendo el objeto en el mismo sector de cuadro el espectador lo ubica de inmediato, lo que, además de suavizar el corte, permite, p. ej., que podamos ubicar un personaje en una multitud inmediatamente (fig. 13).

Fig. 13



## FINAL

Hicimos un repaso somero y veloz de las aplicaciones más usuales de las reglas de ejes. Mucho, necesariamente, ha quedado afuera. Sobre todo la posibilidad de ampliar con ejemplos. De todos modos, creo que lo fundamental fue repasado, el resto son variaciones de lo mismo. El interesado en más detalles puede acudir al texto canónico sobre el tema: Montaje cinematográfico Arte de movimiento, de Rafael Sánchez, donde se describen con lujo de detalles todas las posibilidades. Más allá de alguna que otra diferencia de criterio que podamos tener con ese texto, es exhaustivo, claro y didáctico.

El cine no nació con las reglas de los ejes y produjo muchas obras maestras antes de que se desarrollaran. Si se crearon fue porque permitieron convertir al procedimiento cinematográfico en un instrumento de mayor precisión, fundamentalmente en el dominio del espacio. Respetarlas no garantiza la calidad de ninguna película ni ninguna sutileza en la construcción espacial. Pero tampoco romperlas. Lo importante, como siempre, está más allá de las reglas, está en saber para qué las respeto o no; a dónde quiero llegar y cuál es el camino adecuado para hacerlo. Si las reglas me ayudan a llegar allí, bienvenidas, y si alguna me molesta, veré cómo me las arreglo para pasar por encima. Quien no las conoce no sólo desconoce aspectos y matices fundamentales de la expresión cinematográfica, sino que se priva de posibilidades que le pueden servir.

## Notas al Pie

**(1)** Pensando, por ejemplo, en una película como Dogville (2003) de Lars von Trier, donde el espacio cinematográfico parece haber sido totalmente violentado -donde no sólo no hay raccord, sino que el artificio se lleva al extremo de que las casas del pueblo son marcas en el suelo del set (hasta un perro es una marca en el suelo)-, la representación se reconstituye en virtud de una rigurosísima construcción dramática y un empleo absolutamente transparente de una voz en off de un narrador omnisciente. Vale decir, recursos totalmente asimilados por todo espectador de cine, en los cuales puede hacer pie para incluirse en el universo autónomo de la película. Al punto de -si es lo suficientemente desprejuiciado como para dejarse llevar-, tras quince o veinte minutos de proyección, prácticamente "olvidar" la tan notoriamente artificial construcción del espacio y representarse imaginariamente ese espacio como el de un pueblo (ficcionalmente) real. Desde luego que el tema del espacio en Dogville para ser medianamente tratado precisaría de una extensión bastante mayor que la de toda esta nota. [\(Volver\)](#)

**(2)** En cine suele aparecer el nombre de Orson Welles como un ejemplo en contrario, ya que su ópera prima es nada menos que El Ciudadano (Citizen Kane, 1941) y la realizó a los 25 años. Se suele olvidar, no sólo su formación previa tanto como pintor, como actor, como director teatral; que conocía a la perfección la totalidad de la obra de Shakespeare por haber puesto en escena y representado desde los quince años muchos de sus roles; que durante un par de años estuvo adaptando semanalmente alguna novela a una versión de radioteatro, etc.; sino fundamentalmente que cuando tuvo la posibilidad de dirigir su primera película, siendo ya un cinéfilo, se dedicó a ver cine, y estudiarlo (dependiendo el reportaje va cambiando la cantidad, pero nunca bajan de 10, las veces seguidas que dice haber visto La diligencia de Ford; cuenta también con admiración un encuentro con Griffith, cuando éste ya no lograba filmar habiendo inventado -la expresión es de

Welles– el cine y él tenía –con 24 años y ninguna película en su haber– el mejor contrato que hasta ese momento había tenido cualquier director con un estudio). El Ciudadano es, seguramente, la primer película de un director cinéfilo. Además era un genio, claro. ([Volver](#))

**(3)** Entre las acciones incluyo, desde luego, los diálogos. ([Volver](#))

**(4)** Normalmente en los rodajes las tomas no se realizan en el orden en que van a ser montadas. Por lo cual, esto debe ser planificado previamente, teniendo en cuenta que la toma 8, p. ej., puede ser filmada antes que la 7. El seguimiento de esta continuidad entre tomas es tarea del continuista, para que se lleve a cabo sin problemas es fundamental contar con una planta o un story-board claro. ([Volver](#))