

Apunte: "Continuidad Visual"

Autor: Daniel Beauvais.

Libro: "Producir en video" Edición Video Tiers-Monde. Montreal. 1989.

Taller de Producción Audiovisual I

Cátedra II

Vamos entonces a anticipar algo de la edición, ciertas nociones preliminares que serán útiles posteriormente, en la sección consagrada a la edición propiamente dicha

Continuidad visual

Tanto en documental como en ficción, uno se vale de ciertas reglas que aseguran la continuidad visual a fin de establecer un vínculo adecuado entre los planos que describen una situación que tiene lugar de modo continuo.

Por supuesto, no todas las situaciones de rodaje reclaman que uno se preocupe de la continuidad con la misma agudeza; a veces cualquier búsqueda de continuidad puede ser inútil si las escenas se dan en lugares y tiempos totalmente distintos

Lo que se denomina "continuidad visual" abarca el conjunto de códigos observados y métodos utilizados casi universalmente, para asegurar el desarrollo y el encadenamiento coherente de una acción continua de un plano a otro. Esta definición abstracta será más clara en los próximos ejemplos y explicaciones.

Dichos métodos se apoyan en tres exigencias fundamentales: el ajuste del movimiento, el ajuste de la posición y el ajuste de la dirección de miradas.

Continuidad en la dirección

Supongamos que rodamos en cuatro planos el desplazamiento de un sujeto desde un lugar a otro.

En el plano 1 el sujeto entra por la izquierda de la pantalla, se dirige hacia la derecha y sale por la derecha (->) En el plano 2, el mismo sujeto (visto de perfil) prosigue moviéndose de izquierda a derecha (>) Aún si no está más en el mismo contexto que en el plano 1, comprendemos así que se dirige siempre en la misma dirección, es decir hacia la derecha (->) En el plano 3 nuestro sujeto ha entrado de nuevo por la izquierda de la pantalla pero esta vez nos da la espalda y se aleja de la cámara; note que se des-

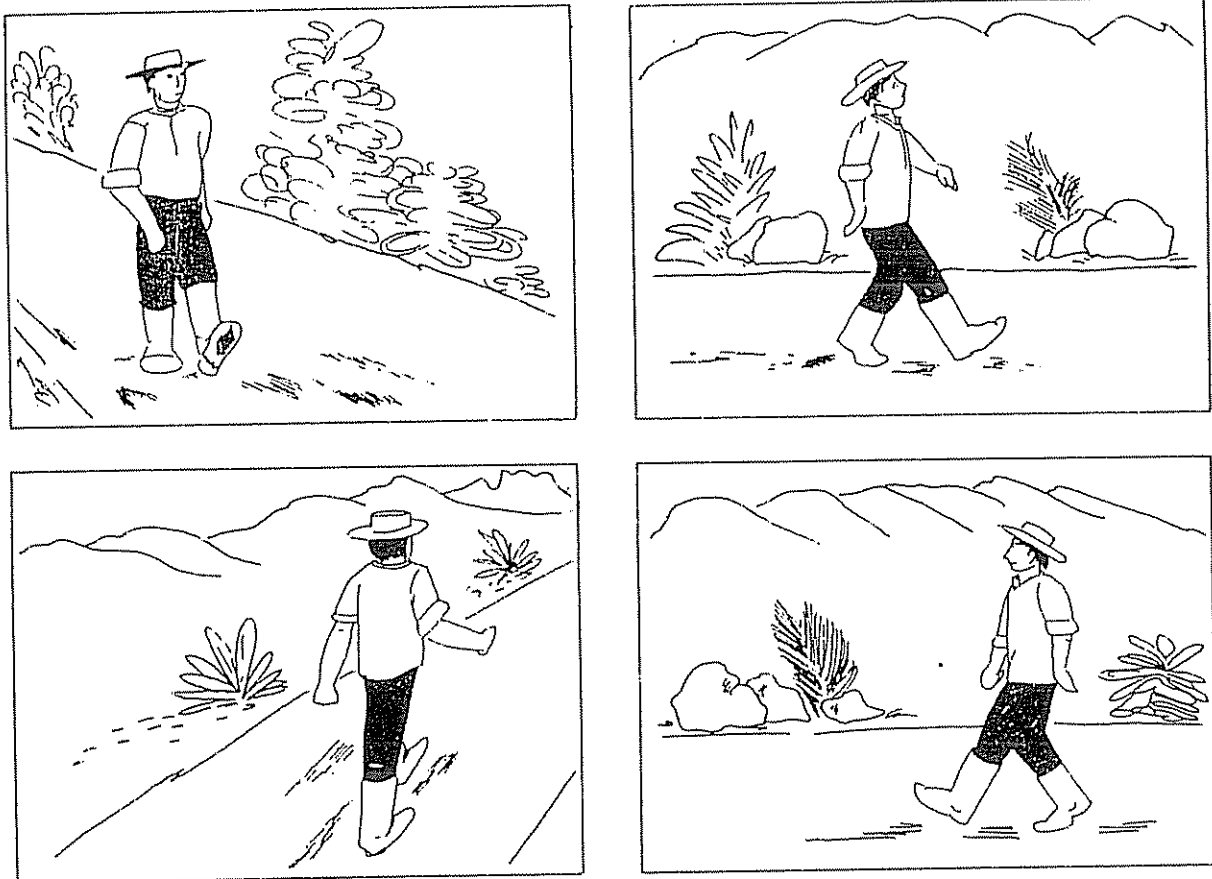


Ilustración 1.29.
La dirección establecida en los planos 1, 2 y 3 será contrariada si uno le inserta el plano 4.

plaza siempre en la misma dirección y que saldrá otra vez del lado derecho de la pantalla (->).
 Al revés, en el plano 4 el sujeto se desplaza de la derecha hacia la izquierda (<-).
 Supongamos que insertamos el plano 4 entre los planos 1 y 2 ó 2 y 3 ¿qué sucederá?
 La dirección que hemos establecido desde el plano 1 (de izquierda a derecha ->) se invertirá bruscamente. El espectador tendrá toda la razón para concluir que el sujeto ha cambiado de dirección y que regresa por donde vino, es decir por la izquierda (<-).

Pensemos en la retransmisión televisada de un partido de fútbol. Usted ve un jugador dirigiéndose al lado del equipo adverso; su movimiento sigue una trayectoria de izquierda a derecha. De pronto, en el siguiente plano, se desplaza de derecha a izquierda.

¿Podría no pensar que ahora va hacia su propio equipo? Usted quedaría confuso, y con razón, a causa de una mala elección de imágenes por parte del realizador.

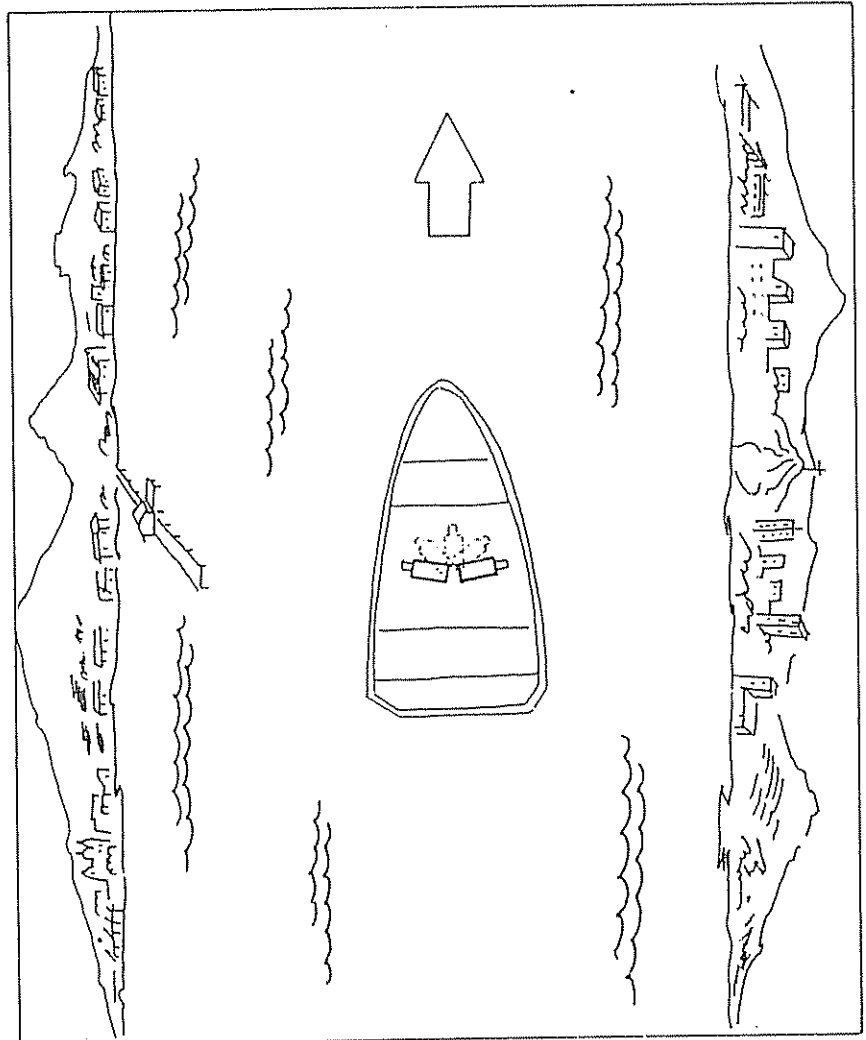
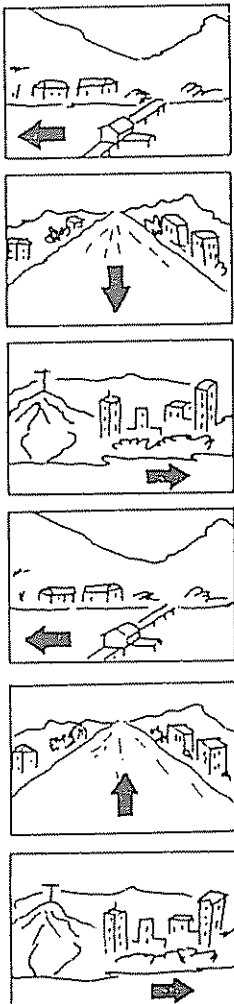
Concluimos que si usted establece desde el inicio que el sujeto se dirige hacia un lugar desplazándose en una dirección determinada, debe conservar esta misma dirección hasta que haya llegado a su destino, sino el espectador quedará desorientado.

Cambio de dirección

No es siempre posible rodar respetando una dirección constante en los desplazamientos y ajustar armoniosamente el movimiento de un plano a otro. Supongamos que usted navega en un río a bordo de una embarcación. Al comienzo rueda planos a babor; el pueblo del que partió se desplaza en la imagen de derecha a izquierda y desaparece entonces del cuadro por la izquierda (-); en todas las imágenes rodadas de este lado de la embarcación, los objetos se desplazarán siempre de derecha a izquierda (-);

Ilustración 130.

En los planos en movimiento desde un lado de una embarcación en movimiento (desde babor), el paisaje se desplaza de derecha a izquierda; desde el lado opuesto, (desde estribor), el movimiento es inverso, de izquierda a derecha.



En el momento de la llegada, usted cambia de lado en la embarcación puesto que el pueblo en el que desembarca está situado en la otra ribera. Usted rueda planos de la llegada a estribor, pero ¿qué sucede? En la imagen, los objetos se desplazan ahora de izquierda a derecha (--). Así, el pueblo, la rampa, y la gente que lo recibe parecen venir de la izquierda de la pantalla... es decir, exactamente de donde usted partió.

Una vez editadas las imágenes de la partida yuxtapuestas a las de la llegada, producen un efecto muy divertido: se diría que usted ha cambiado de dirección en el transcurso y que regresó al punto de partida. Eso percibirá el espectador, pese a sus posibles explicaciones en el sentido contrario.

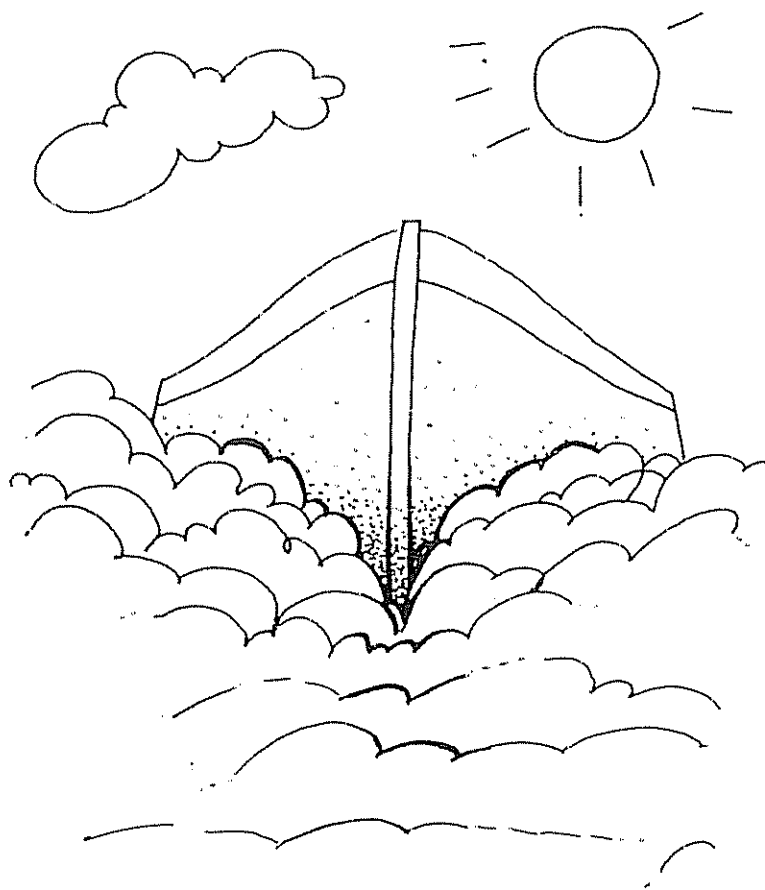
¿Qué hacer para evitar este tipo de confusión y conservar la continuidad visual cuando se cambia físicamente de dirección? Son posibles varias soluciones.

Planos de corte

Ya hemos mencionado los planos de corte en la sección 1.2.1.1 del presente capítulo. Cuando uno está obligado a cambiar físicamente de di-

Ilustración 1.31.

Para pasar sin problemas de un plano de la ribera izquierda a un plano de la ribera derecha, bastará insertar entre los dos grupos de planos un plano de corte indicando que viajamos siempre en la misma dirección.

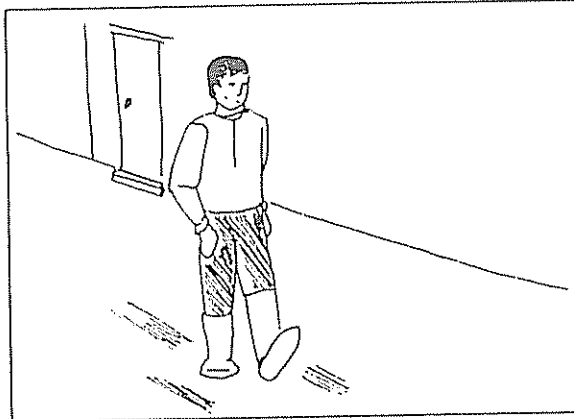


rección de un plano a otro, los planos de corte pueden ser de gran utilidad. Regresemos a nuestra embarcación

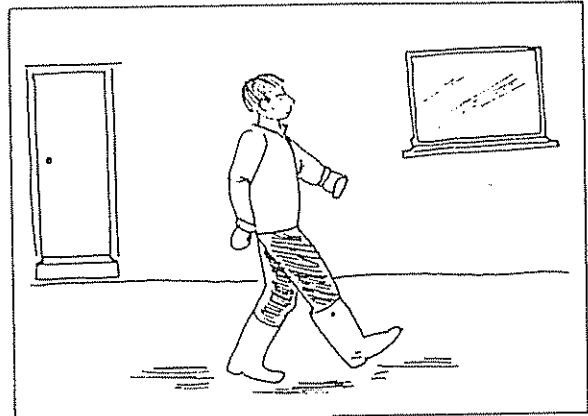
Ilustración 1.32.

En el plano 3 el sujeto gira sobre sí mismo y cambia de dirección. En el plano 4 prosigue su marcha en la misma dirección establecida (derecha a izquierda)

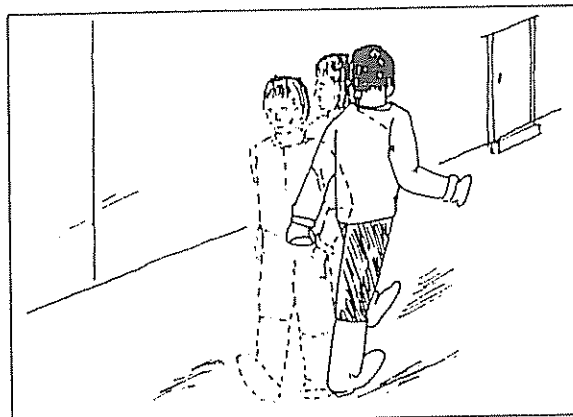
Por ejemplo, el plano de un pasajero mirando primero hacia la ribera izquierda y luego volteando hacia la ribera derecha. O una panorámica comenzando sobre la ribera izquierda, pasando por delante (o por detrás) del barco y deteniéndose en la ribera derecha. O sino un plano fijo mostrando la ribera delante o atrás.



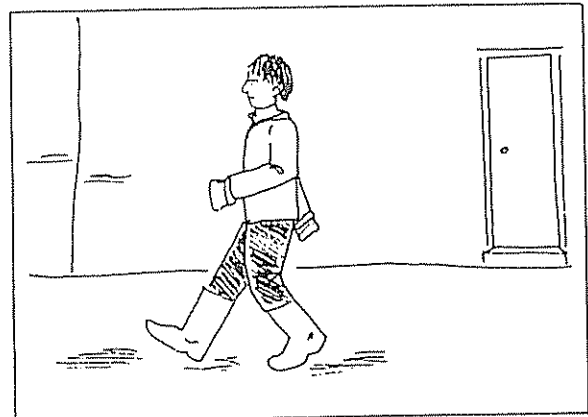
Plano 1



Plano 2



Plano 3



Plano 4

Planos de este tipo tendrían por efecto establecer y justificar un cambio de dirección del movimiento en la imagen, anunciándolo claramente y orientando al espectador

Regresemos a nuestro ejemplo del sujeto caminando en la calle (ilustración 1.32). Para explicar un cambio de dirección entre el plano 3 y el 4 podríamos simplemente ver al personaje girar y cambiar de dirección durante el plano 3. Este cambio de dirección indicado por el sujeto mismo justificaría la nueva dirección en el plano 4.

Podríamos también usar uno o dos planos de corte neutro, es decir, que no comporten indicaciones determinadas de dirección ni hacia la izquierda ni hacia la derecha de la cámara. O un plano fijo de peatones vistos de frente y caminando hacia ella. O sino un plano fijo de automóviles en la calle yendo y viniendo en el mismo eje de la cámara.

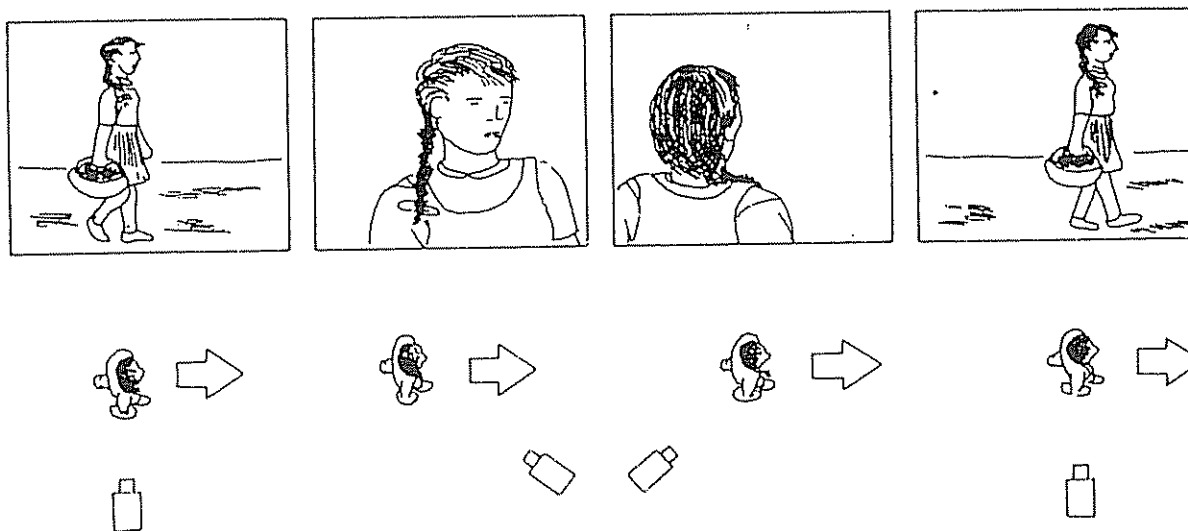
Ilustración 1.33.

Plano 1: el sujeto (de perfil) camina de izquierda a derecha. Plano 2: el sujeto (de tres cuartos) camina hacia la cámara, siempre de izquierda a derecha. Plano 3: el sujeto (de espaldas) se aleja de la cámara, siempre hacia la derecha. Plano 4: el sujeto (de perfil) camina de izquierda a derecha. Observe en cada plano la posición de la cámara en relación a la trayectoria del sujeto

El plano de corte insertado entre dos planos de direcciones inversas tiene el efecto de distraer la atención del espectador; así, éste aceptará fácilmente que durante el lapso que ha transcurrido, el sujeto ha cambiado de dirección.

El uso del campo/contracampo ("head-on/tail away")

El uso correcto del campo /contracampo puede ser otra solución a un cambio de dirección de un plano a otro. Retomemos de la ilustración 1.33, el ejemplo del sujeto caminando en la calle.



Observemos esos cuatro planos en orden (ilustración 1.33). En el plano 1, el sujeto camina de izquierda a derecha (->). En el plano 2, vemos al sujeto de tres cuartos: camina en dirección de la cámara y sale completamente de la pantalla por la derecha (->). En el plano 3 vemos al sujeto (de espaldas) entrar a la pantalla por la izquierda y alejarse de la cámara hacia la derecha (->). En el plano 4 vemos al sujeto continuar su camino de izquierda a derecha (->). No ha habido cambios de dirección. ¿Por qué? Porque el plano 2 contiene un índice evidente de dirección (izquierda -> derecha) que obliga al camarógrafo (o editor) a conservar la misma dirección en el plano 3 y en el plano 4.

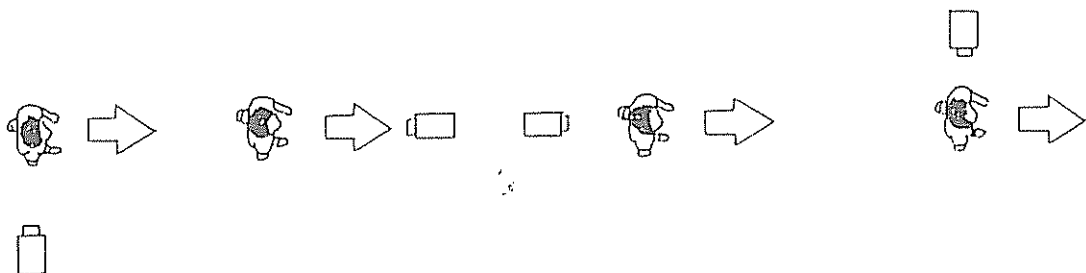
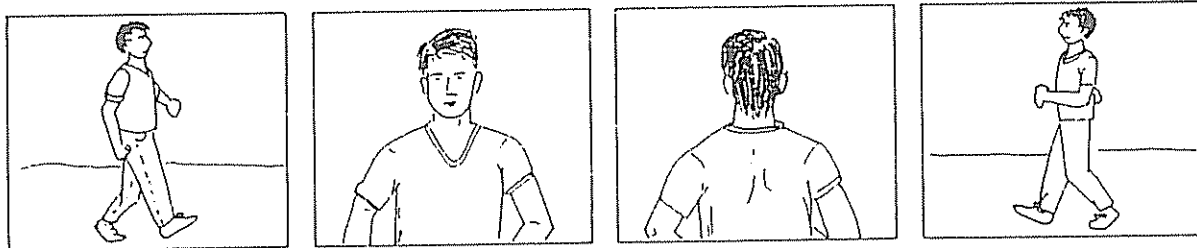


Ilustración 1.34.

Plano 1: el sujeto (de perfil) camina de izquierda a derecha. Plano 2: el sujeto (visto de frente) camina hacia la cámara. Plano 3: el sujeto (de espaldas) se aleja de la cámara. Plano 4: el sujeto (de perfil) camina de derecha a izquierda. Observe las posiciones de la cámara en relación al sujeto: en el plano 4 la cámara ha cambiado de lado en relación a su trayectoria.

Aquí (en la ilustración 1.34) el plano 1 es idéntico al del ejemplo anterior (dirección izquierda -> derecha) En el momento que el sujeto llega al centro de la imagen se corta el plano 2. Entonces se ve al sujeto avanzando de frente (y no de tres cuartos) hacia la cámara; el sujeto es encuadrado al centro de la imagen de suerte que no da ninguna indicación de movimiento ni hacia la izquierda ni hacia la derecha. En el plano siguiente (plano 3) el sujeto es visto de espaldas y se aleja de la cámara.

El sujeto no sale de campo ni en el plano 2 ni en el plano 3. Esta ausencia de dirección específica permite pasar al plano 4 en el cual el sujeto se desplaza de derecha a izquierda (<-).

Los planos 2 y 3 son en campo/contracampo interno, es decir, exactamente sobre la línea del trayecto efectuado por el sujeto.

En el primer ejemplo (ilustración 1.33) los planos 2 y 3 son en contracampo externo, es decir, en retizada de la línea del trayecto del sujeto. Note también que en el ejemplo de la ilustración 1.33 la cámara está colocada siempre del mismo lado en relación a esta línea.

Hay, claro está, maneras menos "pesadas" y menos académicas de hacer cambios de dirección. Continúe todavía la lectura de algunas páginas -hasta la sección sobre la ley de 180°- y observe los ejemplos dados en el video de acompañamiento.

Entrada y salida de la pantalla

Retomemos el primer ejemplo de campo/contracampo (ilustración 1.33). Observe un detalle importante: en el plano 2, el sujeto visto de tres cuartos sale de la pantalla por la derecha, mientras que en el plano 3 entra en ella visto de espaldas, pero proveniente de la izquierda.

Es la única manera de rodar esta situación de campo/contracampo. Si el sujeto saliera y entrara del cuadro del mismo lado de la pantalla, estaríamos desorientados. De un plano a otro, el personaje debe conservar

-en sus entradas y salidas- la dirección establecida al inicio, o sea de izquierda a derecha en este caso particular.

No hay nada misterioso en ello; se explica por el hecho que un campo/contracampo es equivalente a las dos posiciones extremas de una panorámica.

Imagine la misma situación en panorámica: el sujeto viene hacia la cámara desplazándose de izquierda a derecha; cuando pasa a su lado, usted se le adelanta con una panorámica rápida de izquierda a derecha; entonces él entra en el cuadro por la izquierda para enseguida alejarse de la cámara.

La posición de inicio y de llegada de la panorámica sin el movimiento de cámara: he aquí lo que es un campo/contracampo en esta situación.

Observe atentamente los ejemplos usados en el video de acompañamiento y note el efecto de los diferentes planos de corte empleados para explicar o justificar los cambios de dirección.

Ilustración 1.35.
¿Se producirá el encuentro en la toma 5?

Uso adecuado del contraste de direcciones

Imagine la secuencia constituida por los siguientes planos:

Plano 1: un hombre marcha de izquierda a derecha (->) manteniendo su mirada en la dirección de su desplazamiento. Plano 2: una mujer



camina de derecha a izquierda (<-). Plano 3: el mismo hombre del plano 1 se desplaza siempre de izquierda a derecha (->). Plano 4: la mujer prosigue su camino de derecha a izquierda (<-).

Sin conocer la continuación, ¿qué podemos prever a partir de estos cuatro planos sucesivos? Aun si no los vemos nunca juntos en el mismo plano, deducimos que el hombre y la mujer se van a encontrar pronto pues caminan el uno hacia el otro. Creamos este efecto manteniendo constante la oposición de sus respectivas direcciones. Al contrario, si en el plano 4 presentásemos a la mujer desplazándose de izquierda a derecha (->), este efecto ya no se produciría. Podríamos pensar que durante el momento en que no se le ve, en el plano 3, la mujer se ha volteado hacia atrás; así, el hombre se encuentra ahora siguiendo a la mujer puesto que caminan ambos hacia la derecha de la pantalla (->->).

Sólo el plano 5 podría indicarnos si el hombre llega a encontrarse con la mujer. Pero ésa es otra historia.

Ley de 180 grados o teoría de la línea imaginaria

Los ejemplos que hemos examinado se someten todos, más o menos, a una regla fundamental: la ley de 180°, llamada también teoría de la línea imaginaria.

Es una ley que nos da indicaciones importantes porque establece el código de referencia al espacio, tal como se le representa en cine y video en la mayoría de países del mundo. Está basada en la siguiente información: existe una distancia máxima entre los ejes ópticos de dos tomas sucesivas, más allá de la cual el espectador tiene dificultad para retener la posición relativa de los personajes en el espacio en una misma acción y lugar.

Examinemos de cerca este enunciado abstracto y veamos cómo se aplica concretamente.

En primer lugar, ¿qué es la línea imaginaria? Seamos francos: no existe en ninguna parte salvo en nuestro espíritu; sin embargo, es una referencia muy necesaria. Pero lo que disminuye ligeramente su plena eficacia es el hecho que se moviliza constantemente según las situaciones. Veamos cómo.

Para establecer dónde poner la línea imaginaria, haga primero un esquema ilustrando la situación de rodaje tal como la ve desde lo alto (sujetos principales, elementos importantes del entorno y posición inicial de la cámara). Supongamos que rodamos un diálogo entre los personajes A y B.

El criterio que sirve para definir la posición de la línea imaginaria es doble: la línea une los dos elementos más importantes o más significativos de la escena y al mismo tiempo más cercanos a la cámara. Por lo tanto, la línea imaginaria es el eje de la acción (o la línea de interés) que une a los sujetos A y B.

Nosotros trazamos la línea imaginaria entre los dos sujetos más importantes ubicados más cerca de la cámara, o sea A y B. Trazando esta línea, formamos dos zonas distintas: la zona X y la zona Y. La línea imaginaria está en la frontera que separa dichas zonas.

Ilustración 1.36.

La línea imaginaria es el eje de la acción (o la línea de interés) uniendo a los sujetos más importantes y situados más cerca de la cámara.

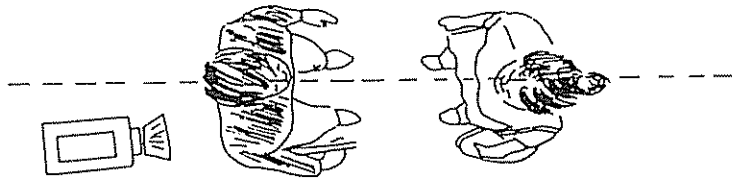
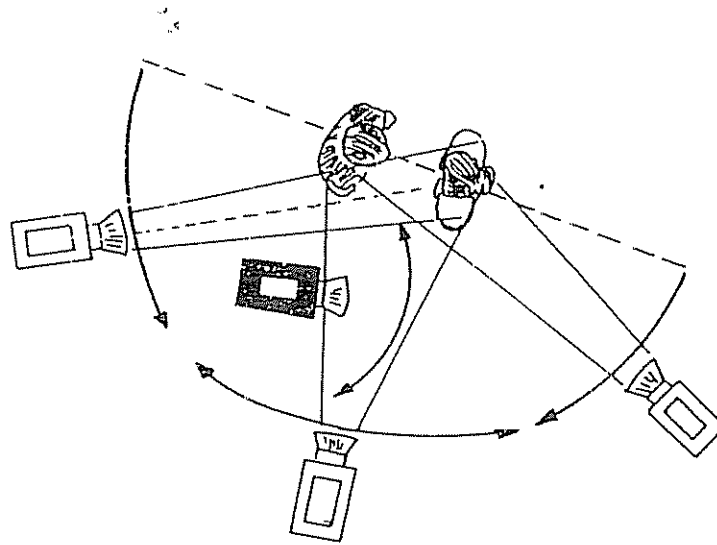


Ilustración 1.37.

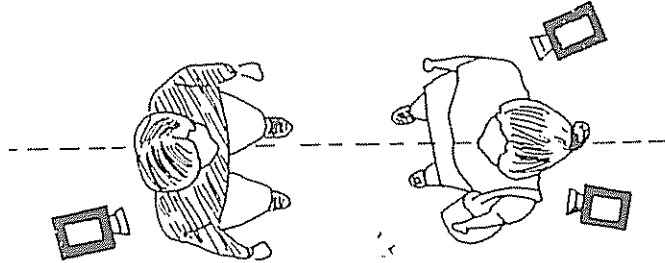
En la ilustración anterior las posiciones de la cámara 1, 2 y 3 son correctas; la posición 4 es incorrecta porque la cámara no está dirigida hacia el eje de la acción.



A lo largo de la línea imaginaria se puede colocar un medio-círculo o una serie de medio-círculos en la zona X. Teóricamente, la cámara puede estar colocada en cualquiera de esos medio-círculos, con tal que el eje (la dirección hacia la que apunta) corresponda al radio de uno de esos medio-círculos.

Ilustración 1.38.

De un plano a otro, la posición de sujetos en el cuadro (izquierda o derecha) debe permanecer igual, ello se respeta cuando uno pasa del plano 1 al plano 2. ¿Pero qué ocurre en el plano 3?



Supongamos que nuestra primera imagen (ilustración 1 38) presenta al sujeto A de espaldas (a la izquierda) conversando con el sujeto B situado de frente (a la derecha); (posición de cámara No. 1). El plano siguiente podría tomarse a partir de la posición de la cámara No. 2; la imagen correspondiente nos revelaría al sujeto B de espaldas (a la derecha) conversando con A visto de frente (a la derecha). La distancia entre las dos posiciones de cámara no sobrepasa el ángulo de 180°. Usted notará que de un plano a otro los sujetos A y B ocupan respectivamente la misma porción de la imagen. El sujeto A sigue a la izquierda de la imagen y el B a la derecha.

¿Qué sucedería si sobrepasáramos, el ángulo de 180° o si atravesáramos la línea imaginaria y colocáramos la cámara en la zona Y? En la imagen, la posición respectiva de los dos sujetos se invertiría. El sujeto A pasaría a la derecha y el B a la izquierda. El espectador se desconcertaría. Se sorprendería del inesperado desplazamiento de los sujetos de una zona a otra de la pantalla entre el plano 1 y el plano 2.

El campo/contracampo en situaciones de entrevista

El campo/contracampo consiste en mostrar la alternancia de dos interlocutores a partir de dos posiciones opuestas de cámara pero siempre situadas a menos de 180° la una de la otra, tal como indica la ley de la línea imaginaria. Es la clásica situación de la entrevista o del diálogo, tal como se producen miles cada día en todo el mundo.

En la ilustración 1 39, el personaje A es el entrevistador, el personaje B, el entrevistado. En el plano No. 1, A se pone a la izquierda de la pantalla y B a la derecha. En el plano No. 2, A se mantiene siempre a la izquierda y B a la derecha.

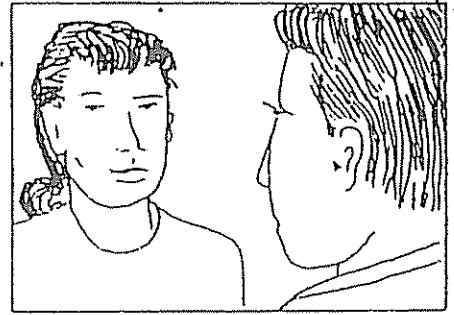
Examinemos atentamente el plano No. 1: el sujeto A se muestra al borde izquierdo, es decir, en primer plano de la imagen y a vista parcial (su hombro derecho y una parte de su cabeza). Siempre en el plano #1, el sujeto B es presentado en tres cuartos o casi de frente, en plano medio o en primer plano, a la derecha de la pantalla. Es el plano que repondremos para mostrar a B respondiendo a las preguntas de A reaccionando con gestos a las interrogaciones.

Observando en el plano No. 2 notamos que B está al borde derecho y A es visible en tres cuartos o de frente (a la izquierda). Es la posición que adoptaremos para mostrar a A preguntando o reaccionando a las respuestas de B.

Notará que de un plano a otro, pese a los cambios de posición de la cámara, A se ha mantenido a la izquierda de la pantalla y B a la derecha. De este modo el espectador puede conservar un punto de orientación visual constante. Si A y B pasaran indistintamente de izquierda a derecha y luego de derecha a izquierda de un plano a otro, habría una confusión absoluta para el espectador. Éste no sabría dónde está cada cual y perdería su tiempo en tratar de orientarse sin escuchar lo que se dice. He aquí el costo de romper con la ley de 180° en situaciones como la expuesta.

Ilustración 1.39.

Ya sea que uno se acerque o se aleje de los sujetos de un plano a otro, A y B se mantienen siempre en el mismo lado de la pantalla.



La dirección de miradas

Regresemos al ejemplo de los dos planos de una entrevista en campo/contracampo (ilustración 1.39).

Concretamente, con una sola cámara, ¿cómo podría usted rodar este género de situación? Supongamos, como sucede casi siempre, que usted no tiene tiempo de cambiar la posición de la cámara entre cada pregunta. Sería, además, muy fastidioso.

Sin duda, usted comenzaría primero a rodar en bloque las preguntas de A y las respuestas de B a partir de la posición correspondiente al plano No. 1 (con A visto de espaldas fuera de campo o al borde de la imagen); podrá obtener así encuadres similares a los planos 1a, 1b, 1c de la ilustración 1.39.

En un segundo momento, una vez terminada la entrevista real, usted desplazará la cámara para obtener una imagen correspondiente al plano No. 2 y rodará en bloque todas las preguntas del entrevistador (serie 2a, 2b, 2c...). Usted hasta podrá aprovechar para hacer primeros planos de rostro y pedirle simular reacciones a las preguntas de B, mover la cabeza, rascarse el mentón, tomar notas... lo que sea. De todos modos, cuando sólo faltan los primeros planos de A (como en 2c) ya no necesita la presencia de B. Se debe recalcar que en estas situaciones no sólo es preferible sino esencial, dejar un espacio libre (de respiro) en la dirección de la mirada del que habla. Es decir, descentrar hacia la derecha para el sujeto B, y hacia la izquierda para el A (ver Ilustración 1.39).

En la edición sólo tendría que alternar los planos de tipo 1 y los de tipo 2 para crear la ilusión que la entrevista se desarrolló sin interrupción, con dos cámaras.

En resumen, si usted hace el rodaje en dos bloques (primero: preguntas de A; seguidas de respuestas de B; segundo: preguntas de A) debe prestar mucha atención a la dirección de las miradas.

En los planos tomados desde la posición No. 1, B mira siempre hacia la izquierda (hacia A); para los planos tomados a partir de la posición No. 2, A mira siempre hacia la derecha (hacia B). Siempre deberá ser así en esta situación de campo/contracampo, de lo contrario el espectador quedará desorientado.

Ley de la distancia mínima entre dos planos sucesivos

Se trata aquí del problema inverso al que planteaba la ley de 180°; ¿qué distancia mínima debe existir entre dos tomas sucesivas para que el espectador perciba con nitidez una diferencia entre las dos imágenes?

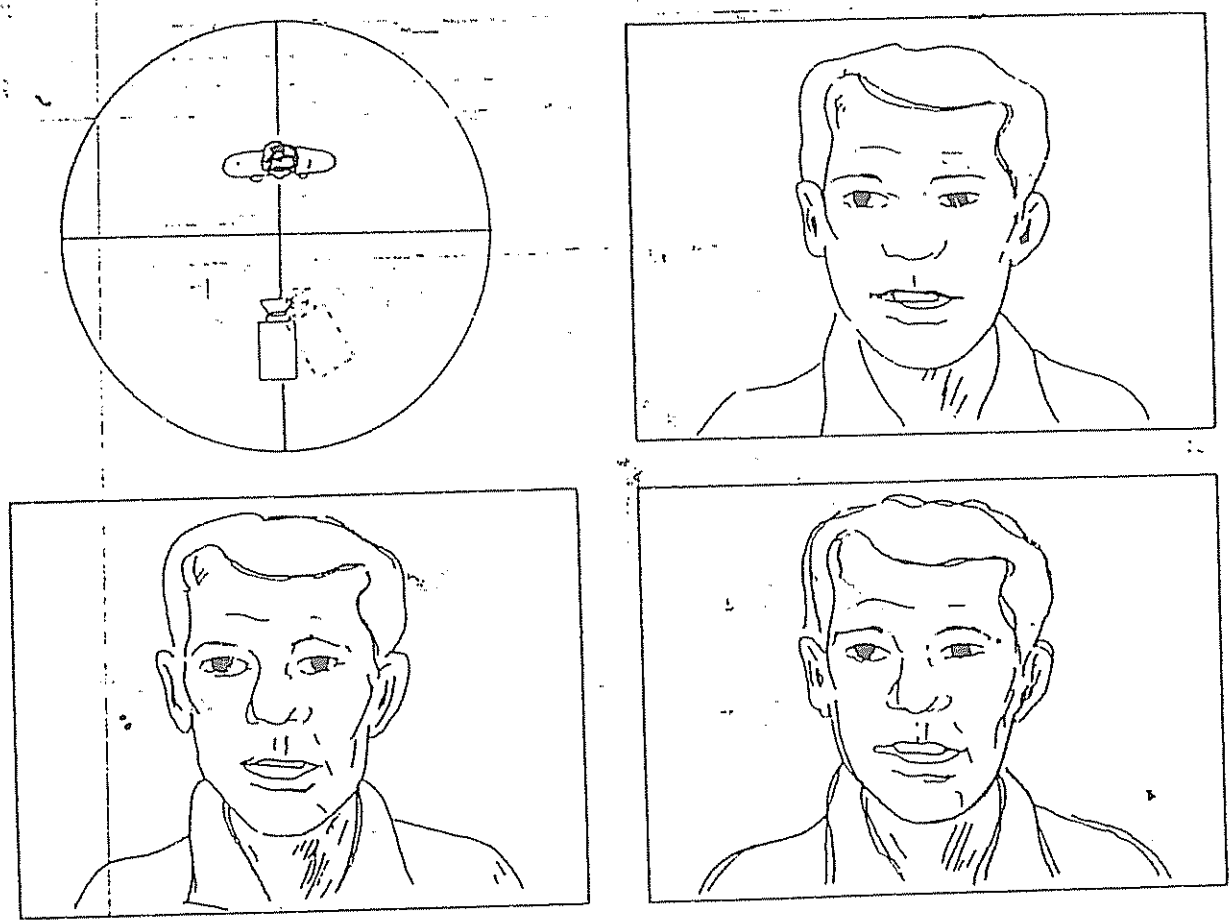


Ilustración 1.40.
Una distancia de ángulo insuficiente (menor de 30°) entre dos planos sucesivos de un mismo sujeto, da la impresión de un salto en la imagen ("jumpcut").

Supongamos la situación siguiente: colocamos la cámara frente al sujeto y rodamos un primer plano; al momento de rodar el plano siguiente desplazamos ligeramente la cámara unos 10° en relación al eje cámara-sujeto del plano precedente. Una vez reunidos en la edición los dos planos, la diferencia entre la imagen obtenida en el plano 1 y la del plano 2 sería tan pequeña que el espectador no podría percibir el cambio entre las dos posiciones de cámara. Tendría la impresión de ver dos veces la misma imagen. Entre los dos planos, al momento del corte se produciría un salto ("jump cut") cuyo efecto sería quebrar la impresión de continuidad.

Entre dos planos sucesivos debe existir, por tanto, una distancia de ángulo suficiente para que las dos imágenes aparezcan como verdaderamente distintas.

¿Cuál es esta diferencia de ángulo? Algunos la evalúan en 30°; otros afirman que no debe ser inferior a 40°. A cada cual corresponde evaluar la situación.

Con certeza usted podrá salvar este obstáculo si marca bien la diferencia entre dos planos sucesivos, haciendo algo más que simplemente cambiar de ángulo en relación al sujeto; por ejemplo, modificando la distancia cámara-sujeto (pasando de un plano medio a un plano cercano o a la inversa).

Réplicas de planos y de ángulos

Réplicas de planos:

Acabamos de hablar del cambio de la distancia cámara-sujeto entre dos planos sucesivos. En este sentido, existe una regla que establece que no se debe saltar más de tres grados de un plano a otro, a menos de crear un choque visual demasiado marcado.

¿Usted recuerda la escala de planos? Dividimos el cuerpo humano en secciones (ojos, cabeza, hombros, busto, etc...) correspondientes a los grandes tipos de planos (cercaños, medios, lejanos).

La "ley de los tres grados" enuncia que si pasamos de un sujeto en plano lejano, a un primer plano de su rostro o a un plano detalle de sus ojos (primerísimo plano), creamos un choque visual difícil de asimilar por el espectador. Dicho de otra manera, nos acercamos demasiado rápido al sujeto.

Esta ley es útil y bien fundada, pero en algunos casos no debe temerse su transgresión, justamente para crear efectos dramáticos intensos.

El término "réplica de ángulo", se refiere al ángulo de "ataque" utilizado para "replicar", es decir, para responder al plano precedente.

Ilustración 1.41.

(ver la página siguiente)

- de a a b: alejamiento/aproximación
- de a a c: alejamiento/aproximación
- de a a e: ángulos cruzados
- de b a d: objetivo-sujeto
- de c a d: ángulos independientes
- de a a f: ángulos independientes

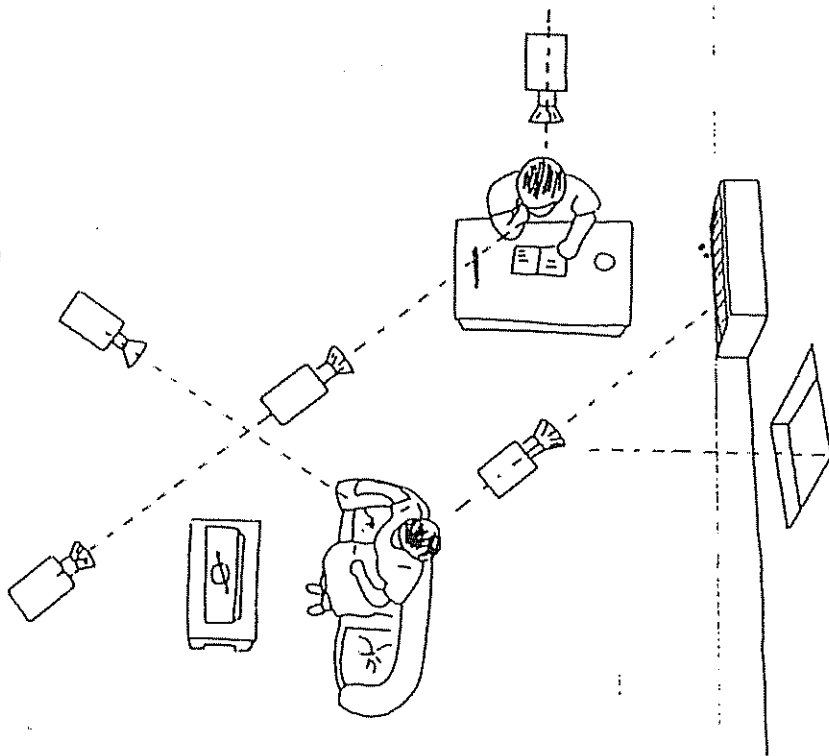
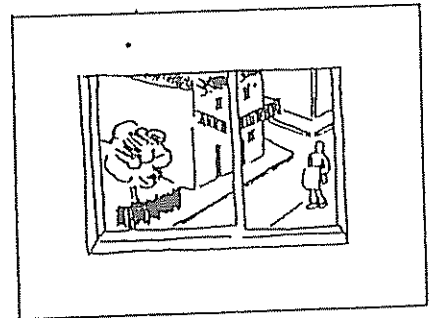
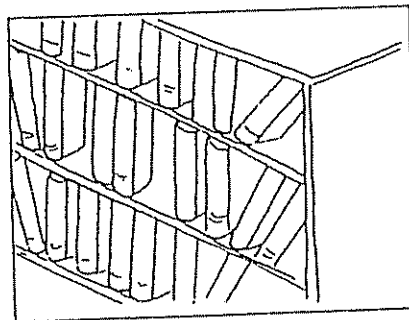
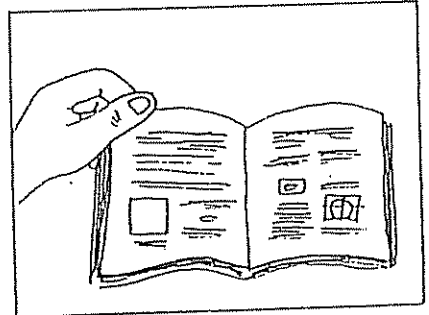
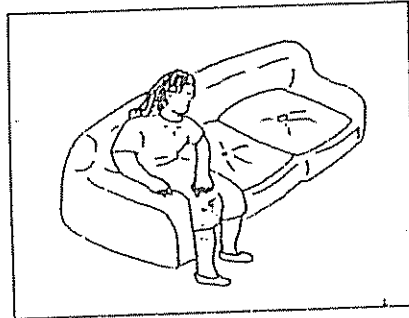
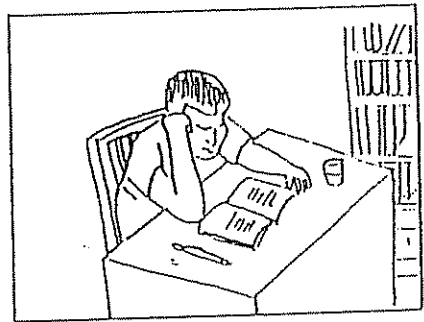
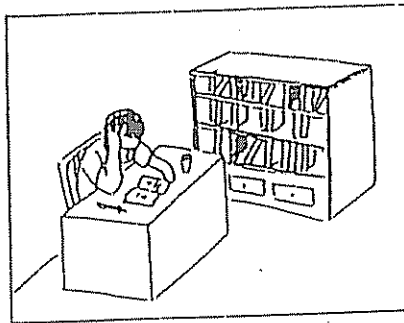


Ilustración 1.41.

- de a a b: alejamiento acercamiento
- de a a b: alejamiento acercamiento
- de a a c: ángulos cruzados
- de b o d: objetivo/subjectivo
- de c a d: ángulos independientes
- de a a f: ángulos independientes



Por ejemplo, rodamos un plano de un sujeto leyendo un libro; al plano siguiente situamos la cámara detrás de él para ver lo que lee. Acabamos de hacer una réplica de ángulo del tipo objetivo/subjectivo: hemos pasado de un punto de vista exterior (objetivo) de testigos, a un punto de vista subjectivo de participantes (tomando el lugar de sus ojos).

La réplica de ángulo está, pues, definida por la relación entre el eje óptico de un plano nuevo en relación al eje óptico* del plano precedente. El esquema siguiente ilustra cinco tipos de réplicas de ángulos: las réplicas de ángulos, las réplicas de ángulos paralelos, las réplicas de alejamiento/aproximación (sobre el mismo eje óptico), las réplicas de ángulos de tipos objetivos/subjectivos y las réplicas de ángulos independientes.

* eje óptico: la línea imaginaria que parte del objetivo de la cámara hasta el sujeto.

