

# El eje de acción. el salto de eje y la regla de los 180º

## Índice

|      |                                                                                                       |   |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 1.   | El eje de acción y el salto de eje .....                                                              | 2 |
| 2.   | ¿Qué es la ley o regla de los 180º en el cine? .....                                                  | 2 |
| 3.   | El salto de eje.....                                                                                  | 3 |
| 3.1. | ¿Cuándo ocurre el salto de eje? .....                                                                 | 3 |
| 3.2. | ¿Por qué el salto de eje provoca desorientación en el espectador? .....                               | 3 |
| 3.3. | ¿Qué pasa si hay más de dos personajes con la ley de los 180º y el salto de eje?.....                 | 4 |
| 3.4. | ¿Qué pasa si el personaje se mueve con la ley de los 180º y el salto de eje? .....                    | 4 |
| 3.5. | ¿Y si el personaje se mueve, está en una conversación con la ley de los 180º y el salto de eje? ..... | 4 |
| 3.6. | ¿Cómo evitar el salto de eje? .....                                                                   | 4 |
| 3.7. | ¿Se hace un salto de eje voluntariamente (intencionado) en algún momento? .....                       | 5 |

## 1. El eje de acción y el salto de eje

El **eje de acción** es una línea imaginaria que se traza sobre la **dirección de la acción o la mirada**, es decir, hacia donde el personaje se dirige o hacia donde mira; también puede ser la **línea imaginaria que une las miradas de dos o más personajes** que se hablan.

El **salto de eje en cine** hay que evitarlo para mantener una geografía clara en los espacios donde transcurre una obra en la **realización audiovisual**.

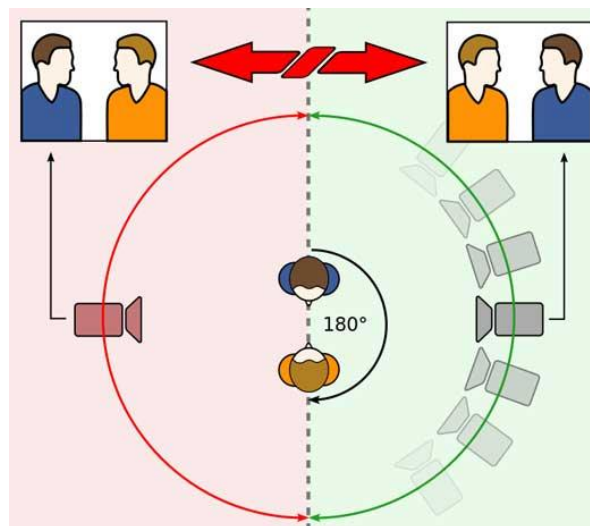
Si un personaje camina de derecha a izquierda, en el siguiente plano **hay que mantener esa dirección** para que no nos produzca un salto en la mirada, lo cual se denominaría **SALTO DE EJE**.

Todas las tomas efectuadas desde un mismo lado del eje **mantendrán la dirección** de la acción y de la mirada del sujeto en el mismo sentido, pero si la cámara pasa al otro lado de la línea, la dirección de la acción y de la mirada se invierte.

## 2. ¿Qué es la ley o regla de los 180º en el cine?

Básicamente es la ley que defiende al máximo el eje de acción y que evita que se dé el salto de eje, que es lo que veremos a continuación.

La ley de los 180º en cine implica que debe grabarse una escena a un lado del eje durante todo el tiempo, impidiendo así que se den saltos de eje y desorienten al espectador.



Se llama ley de los 180º porque si dividimos la escena en un círculo, sólo se debe de grabar en la mitad del círculo que representa uno de los lados del eje de acción (o la línea que divide la unión de los dos elementos principales).

Esta regla consiste en trazar una línea imaginaria entre los dos personajes.



Para no saltarnos el eje situaremos la cámara en cualquier posición siempre en el mismo lado del eje.

¿No podemos pasar al otro lado del eje nunca? Sí, sí que podemos cambiar el eje de acción. Pero hay que saber hacerlo para que el espectador no se desoriente.

### 3. El salto de eje

Si nos saltamos el eje, el espectador corre el riesgo de **perder la orientación** y la ubicación o **dirección de los personajes**, e incluso de perderse con la historia, si por ejemplo no entendemos hacia dónde se dirige un vehículo.

#### 3.1. ¿Cuándo ocurre el salto de eje?

El salto de eje se puede realizarse por **error** en diferentes situaciones, como por ejemplo:

1. Una conversación. Este es el escenario más típico en el que cual suele realizarse y en el que se genera más confusión, ya que la interacción entre los dos sujetos es bastante notable.
2. Cuando un sujeto se desplaza hacia un lugar determinado. Pongamos que el protagonista se desplaza de “X” a “Y”, pues lo ideal sería grabar todo el rato a uno de sus lados o, como mucho, por delante y por detrás, haciendo un plano y contraplano, pero nunca desde el lado contrario al que se ha establecido.
3. Si dos sujetos están interactuando entre sí, aunque no mantengan una conversación, también puede hacerse un salto de eje.

En todas estas situaciones hay dos elementos que interactúan, incluyendo un destino como elemento (en el caso dos).

#### 3.2. ¿Por qué el salto de eje provoca desorientación en el espectador?

Cuando se produce por error un salto de eje se produce cierta sensación de confusión en el espectador, concretamente confusión en cuanto al espacio en el que se encuentran los personajes.

En una conversación normal entre dos personajes, grabada sin salto de eje (es decir, filmada de forma correcta), siempre se cumplen las siguientes condiciones:

- El personaje A mira hacia el B y el B mira hacia el A, lo que se traduce en que uno mira a la derecha y el otro hacia la izquierda.
- El personaje A se encuentra a un lado y el B se encuentra en el otro lado.

Esto es algo completamente normal. Pues bien, cuando se hace un salto de eje (por el motivo que sea) pasa lo siguiente:

- Durante el plano (o los planos) grabado al otro lado del eje imaginario que los une, se invierten tanto las posiciones como las miradas, dando la sensación de que han cambiado las posiciones o ahora se encuentran el uno al lado del otro.

Por ejemplo, si el personaje A está a la izquierda mirando hacia la derecha (donde está el personaje B haciendo exactamente lo contrario) y, de repente, se hace un salto de eje y grabamos desde el otro lado del eje imaginario que los une... Dará la sensación de que el personaje A estará a la derecha mirando hacia la izquierda (donde estará el personaje B haciendo lo contrario). De hecho, en el primer momento en el que se hace el salto de eje puede llegar a dar la sensación de que uno de los personajes está hablando consigo mismo (si se ha roto el eje con dos planos sucesivos del mismo personaje).

Y es precisamente esta la sensación que da realizar un salto de eje y por ello hay que evitarlo a toda costa.

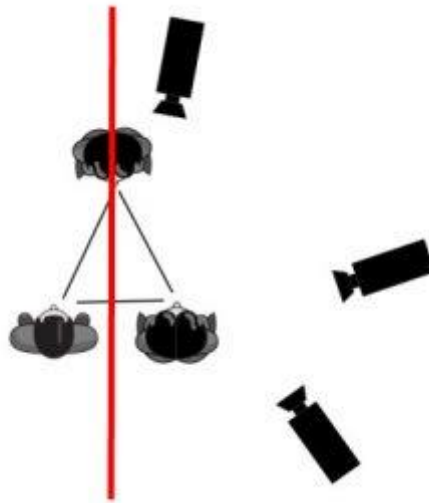
También está la opción de que haya un salto de eje cuando un sujeto está desplazándose a un lugar en concreto, provocando en este caso que, de repente, se está desplazando hacia la dirección opuesta, ya que habrá pasado de andar hacia la derecha a andar hacia la izquierda (o al revés).

Por otra parte, he de decir que aunque el espectador no sintiera desorientación por el salto de eje, sí estaría recibiendo información falsa y narrativamente incorrecta, ya que ninguno de los personajes ha cambiado realmente de posición.

NOTA: cuando se retransmite un partido de fútbol o cualquier deporte, las cámaras se sitúan sólo a un lado del campo para no confundir al espectador, ya que si pusieran cámaras en ambos lados del campo, saltándose el eje, el espectador no sabría dónde está la portería de cada equipo en cada momento. De hecho, cuando se muestra una imagen desde el otro lado del eje se indica mediante un texto en pantalla: “ángulo inverso”.

### 3.3. ¿Qué pasa si hay más de dos personajes con la ley de los 180º y el salto de eje?

Si hay más de dos personajes en una conversación, o hay una conversación de grupo, has de dividir este en dos, tal como se ve en la siguiente imagen, y grabar todo el rato a uno de los lados del eje de acción que divide el grupo en dos personas, evitando hacer un salto de eje.



A veces puede desorientar un poco, o sea que lo mejor que puedes hacer es incluir planos generales de vez en cuando (sin hacer ningún salto de eje en estos tampoco, obviamente) para recordar al espectador dónde se encuentra cada personaje y que sea menos desorientador cada uno de los primeros planos que uses en la conversación. Eso sí, ten cuidado porque el plano general puede enfriar la interacción.

### 3.4. ¿Qué pasa si el personaje se mueve con la ley de los 180º y el salto de eje?

Es sencillo. Si el personaje se está desplazando hacia un lugar, la forma de no saltarse el eje, rompiendo la ley de los 180 grados, es estar todo el rato al mismo lado del personaje, dando la sensación que este va siempre en todos los planos de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.

### 3.5. ¿Y si el personaje se mueve, está en una conversación con la ley de los 180º y el salto de eje?

Esta es, posiblemente la situación más complicada, cuando hay una conversación y, además, un desplazamiento.

En este caso se elige uno de los dos ejes de acción, el de movimiento o el de la mirada, y es este el que se sigue todo el rato.

Opciones:

- Si el desplazamiento es contundente, es decir, si se da en un espacio abierto y hay bastante desplazamiento, entonces elegiría el eje de movimiento y me aferraría a él.
- En cambio, si el desplazamiento se da en un espacio pequeño, como puede ser una casa, elegiría el eje de miradas y me aferraría a este.
- Haría lo mismo si hubiera, además, un grupo de personas.
- En cualquiera de los casos intentaría añadir planos generales para poner en contexto lo que está pasando de forma global al espectador y que se desoriente lo menos posible.

### 3.6. ¿Cómo evitar el salto de eje?

Está claro que hay que evitar el salto de eje en la medida de lo posible, a pesar de que el espectador no suele darse cuenta en la mayoría de ocasiones de forma explícita. No obstante, que no se dé cuenta explícitamente no quiere decir que no note una sensación extraña de desorientación al ver una conversación o situación en la que hay un salto de eje.

Para evitar el salto de eje solo hay que tener claro el concepto y haber visto muchas escenas en las que se ha realizado un salto de eje y su visualización ha sido dolorosa, por lo que tendrás tan integrada la norma del eje de acción que evitarás a toda costa saltarte el eje sin querer.

Aunque como ya hemos visto lo ideal es evitar que pase a toda costa, no siempre es posible. Si se da el caso de que al montador/editor le llega material grabado en el que se ha hecho un salto de eje por error, este puede realizar un par de cosas en el montaje con el fin de evitarlo/aligerarlo.

- La primera forma de aligerarlo es introduciendo un plano recurso justo antes del plano que se salta el eje, disminuyendo la percepción del mismo y, por lo tanto, la confusión o desorientación del espectador.
- En el caso de que no haya elementos muy singulares en el fondo, tatuajes o textos en algún lugar del plano, puede realizarse el efecto espejo o volteo de la imagen sobre el eje vertical. De este modo, volverán a estar los personajes cada uno en su lado. (Cuidado con lo descrito en este párrafo, medida).

### 3.7. ¿Se hace un salto de eje voluntariamente (intencionado) en algún momento?

Puede que te estés preguntando esto. Y **la respuesta es un rotundo SÍ**. ¿En qué circunstancia? En aquella en la que se quiera desconcertar al espectador porque es una situación de estrés, entre otras.

- En una pelea es una buena atmósfera para realizar saltos de eje aleatorios (aunque puedes confundir al espectador con quién está pegando a quién, pero si es eso lo que quieres provocar, perfecto).
- Una persecución en la cual ya se ha corrido por todas partes y el protagonista ya no sabe ni dónde está.
- En una escena en la que el personaje esté drogado o mareado es una muy buena situación para hacer un salto de eje.
- También puede hacerse en una conversación normal en la que el director quiere generar tensión dramática en el espectador. A pesar de estar mal visto, es muy posible que consiga el efecto que quiere.

Por supuesto, y además de estas situaciones en las que se hace literalmente un salto de eje, este también puede cruzarse. ¿Cruzarse? Sí, cruzarse.

Por ejemplo, para **generar confusión y caos**, podríamos pasar directamente al otro lado del eje, pero con un plano más amplio.

Aquí tienes un ejemplo de cómo lo hizo **Kubrick en *El resplandor***.



### ¿Cómo hacer un correcto salto de eje o cruzar el eje?

Cuando se cruza el eje o se hace un correcto salto de eje es cuando se graba en el otro lado del eje, habiendo hecho una transición que no desoriente al espectador. Sí, esto puede hacerse y, de hecho, se hace.

Cruzar el eje implica una de estas situaciones:

- En mitad del plano, y mediante un movimiento de cámara que incluya desplazamiento, se cruza el eje de acción, realizando un cambio del punto de vista de la acción de forma en la que no se desorienta al espectador, ya que este se ha enterado de que se ha desplazado la cámara.
- También siendo el protagonista el que cruza el eje mediante su desplazamiento. En este caso el espectador también se entera de que el punto de vista de la cámara se encuentra ahora en el otro lado del eje, ya que ha podido ver el desplazamiento en el propio plano.

- Grabando un plano neutro que reinicie el eje de acción. Es decir, cuando grabas situando la cámara sobre el propio eje, estás grabando un plano neutro. A partir de este plano, se da por reiniciada la ley de los 180 grados y puedes comenzar a grabar en el otro lado del eje de acción.
- Mediante el uso de un plano inserto. Es decir, un plano que no tenga nada que ver con la acción que se esté realizando. Suelen ser planos detalles de objetos. Así podemos empezar de cero y establecer una nueva geografía espacial al otro lado. Es decir, en **un nuevo eje de 180 grados**.

Este plano también sería un plano neutro, que no tiene dirección. También nos serviría recurrir a cualquier plano recurso de ese decorado. O recurrir a un plano de un personaje que está fuera de esa conversación, como un personaje que entra en la habitación.

- Otra opción es hacer un plano muy general, de los que enfrían la conversación porque los personajes están muy alejados y, entonces, puedes resetear el eje grabando en el lado que quieras.

**En resumen: a la hora de rodar resulta esencial tener claro el eje de acción.**

**Éste se establece por el movimiento de un personaje, de un vehículo, por el cruce de miradas de dos personajes, etcétera.**