

El Eje de Acción

Introducción

Supongamos que un sujeto se desplaza de un punto a otro en línea recta, supongamos que sale de una casa, atraviesa la calle y entra en la casa del frente y, en lugar de seguir su recorrido total con una cámara que gira manteniendo el sujeto en cuadro, desde que sale de la primera puerta hasta que entra en la segunda, lo hacemos en tres tomas diversas: salida de la primera puerta y primeros pasos hacia la cámara, atravesando la calle. Llegando a la puerta de enfrente. fácil comprender, que si la cámara adopta una posición falsa en una sola de estas tomas, la impresión del recorrido rectilíneo se destruirá.

Por de pronto, la dirección del recorrido representado por estas tres tomas en pantalla, no es rectilíneo.

A pesar de la aparente confusión de direcciones, estas tres posiciones son correctas y todo espectador queda con la seguridad de haber presenciado un viaje rectilíneo.

El simple secreto de estas tres posiciones radica en que todas ellas muestran al sujeto desplazándose hacia la derecha del cuadro.

Por lo tanto, deduzcamos de esta práctica que todo viaje rectilíneo marca una línea que denominamos **eje de acción**.

Eje de Acción y la Continuidad

En forma idéntica, aquí como en toda colocación de la cámara, el Eje de Acción y los semicírculos de un costado son esenciales. Allí se trataba de conservar la dirección de un movimiento físico, un recorrido del sujeto. Aquí se trata de conservar la **dirección del movimiento intencional entre diversos sujetos**.

El principal de tales movimientos es la *mirada*, cuyo tratamiento nos llevará a uno de los trabajos más difíciles de dominar en la producción de un film. Difícil para los que ponen cámara, difícil para los actores, difícil para el Compaginador que debe ajustar el material filmado con pleno conocimiento de las posiciones de la cámara y todo el otro cúmulo de recursos y leyes del ritmo espacial y temporal del montaje.

Así, pues, dos personas que aparezcan en una escena, estén una frente a la otra, una al lado de la otra, una sentada y otra de pie, con tal que aparezcan de cualquier modo relacionadas, han creado una línea imaginaria que las une: **un eje de acción**.

Si la t1 de una escena ha mostrado a una mujer al lado derecho de pantalla y un hombre al lado izquierdo de la pantalla, todas las siguientes tomas que fraccionen la escena deberán respetar **esa dirección establecida**.

Para lograrlo, bastará con no traspasar el Eje de Acción, pues cualquier cámara que vea a ambos actores o que vea a uno sólo desde el otro lado del eje, confundirá al espectador. Es el caso de las tomas 4 y 5.

Como no existe otro signo de relación más común y más importante que la mirada entre dos seres humanos, será esa línea que une los ojos de dos personajes el verdadero eje de acción. Ahora bien, si uno de ellos no responde a la mirada, el eje de acción sigue idéntico sobre la línea que existiría si lo mirase.

Supongamos que una mujer se acerca por un lado a su esposo que lee una revista, sentado en un sillón. Le pregunta si está listo para salir y él no le responde ni la mira. Ella se molesta, reclama, se da media vuelta y se

va de la habitación dando un portazo.

En tal caso, el eje de acción se ha construido sobre la supuesta relación de miradas. El esposo no la miró, no quitó los ojos del libro.

Es por esto que hemos preferido buscar un nombre genérico para estas relaciones entre diversos personajes: relación intencional.

Siempre, por lo tanto, será una relación intencional la que marca el Eje de acción sobre sujetos quietos.

Enlace de posiciones, desplazamientos y dirección de miradas de los actores

La cámara cinematográfica sólo descubre una parte del espacio real, de manera que una sucesión de tomas configurando determinada acción debe cuidar la ubicación y el campo del objetivo, para que el espectador no pierda la sensación del espacio y de la continuidad, y para que su atención no descuide la historia que se narra por causa de enlaces bruscos.

Damos aquí algunas de las convenciones más usuales para el logro de una continuidad lógica:

- **Campo y contracampo:** Se llaman así a las posiciones relativas de la cámara en oposición sobre el eje.

Por extensión, se denominan *campo* y *contracampo* las tomas que captan alternativamente personajes enfrentados (se las llama también *de angulación correspondiente*)

Salvo alguna necesidad especial es pues necesario mantener la cámara a un mismo lado del eje que forman los personajes.

Las Miradas

No olvidemos que las miradas encontradas (o por encontrarse) crean la línea o eje de acción. Son, por lo tanto, **más importantes que las poses corporales de los personajes** en cuanto a las posiciones de cámara.

Durante una toma, los personajes pueden mirar donde quieran y pasear la mirada, inclusive hasta el otro lado del eje de acción. Lo importante es que al término de la toma la mirada se ajuste a la dirección que ha quedado establecida. En otros términos, que vuelva a restablecer la dirección intencional.

Dirección de miradas

Los continuos cambios de plano y las relaciones entre los personajes obligan a un extremo cuidado en la dirección de las miradas de cada uno con respecto a los demás, para mantener la continuidad, aunque se filme en lugares y días muy diferentes.

Hay generalmente una primera toma que fija la posición relativa de los personajes. A partir de allí pueden subdividirse las tomas siguientes de cualquier manera. Si la dirección de miradas se ha mantenido correctamente, la continuidad será perfecta.

Pueden cambiar las direcciones de las miradas, a condición de que el cambio esté visiblemente justificado por la acción, como puede verse en el ejemplo de abajo.

Miradas y Nivel de Cámara

Llámase nivel normal, en toda la cámara objetiva, al término medio de la altura—ojos en el común de las gentes. Aproximadamente 1.55 m.

Nivel alto y nivel bajo se aplica a ángulos lo suficientemente acentuados en inclinación de cámara como para que las líneas verticales dejen su paralelismo y aparezcan en perspectiva.

En un diálogo, el nivel normal estará determinado por los ojos de ambos actores:

Si ambos están de pie y son de igual altura, la cámara permanecerá en el nivel normal que quedó establecido en el two shot.

Si ambos están sentados se comenzará por el nivel normal sobre ambos en two shot para ir bajando de nivel a medida que se pasa a angulaciones correspondientes.

Si uno está de pie y el otro sentado la mirada, siempre a un lado de la cámara, estará dirigida *un poco más arriba* del lente para que el actor que mira hacia arriba y *un poco más abajo* para el actor que mira hacia abajo.

En los personajes del gráfico de abajo, se presentan tres líneas que servirán de base:

1—nivel de ojos del personaje más alto

2—nivel de ojos del personaje más bajo

3—unión de miradas.

Se formará un cuadrilátero, cuya diagonal será la línea de unión de ambas miradas.

Las Miradas y las entradas y salidas de Campo

No siempre están dentro del cuadro cinematográfico los personajes que intervienen en la acción. Entran y salen de campo, se miran a través de distintas tomas. Es imprescindible entonces mantener una lógica visual a través de las distintas tomas.

En el caso de los personajes del punto anterior, se desprende que cualquier toma suelta de uno de ellos deberá mantener la posición relativa dentro del cuadro y sobre todo la dirección de la mirada.

Sea cual fuera el tamaño de la toma, la correcta dirección de la mirada establece la continuidad y el enlace.

El desplazamiento de uno de los personajes durante la acción puede sugerirse con la dirección de las miradas.

En lo que respecta a las entradas y salidas de campo de los personajes, debe mantenerse este concepto simple: si un personaje sale por la derecha, y continúa el movimiento, entra por la izquierda en la toma siguiente.

Para tener en cuenta:

- Si las cámaras se alejan demasiado de la línea de las miradas, se cometerán dos errores:

a—el hombre, por mirar demasiado abajo, aparecerá mirando al suelo y no a los ojos de la mujer.

b-el fondo no responderá al que vería la mujer desde abajo.

- Los mismos errores se darán, a la inversa, sobre la mujer, si la cámara estuviese en nivel demasiado bajo.

Ejemplos de la investigación teórica sobre Ejes y dirección de Miradas con TP realizados y film asignado

TP realizados

En nuestro grupo, el H 3, realizamos los siguientes 3 cortos. Explicaré en cada caso lo ocurrido respecto a los ejes y la dirección de las miradas:

El Tanguero: no fue un trabajo muy bien logrado, pero respecto a los ejes de miradas, logramos unas tomas en que el personaje del hombre miraba a la chica en fuera de campo, lo que nos daba la pauta, a pesar de la ausencia física del objeto observado, de que era la chica ese objeto.

La continuidad y la lógica se lograron por medio del montaje en cámara, que nos sirvió para evaluar la importancia tanto del montaje en edición como en el tiempo para pensar cada toma y no perder tiempo.

Acoso: en este trabajo, utilizamos en todos los casos eje de miradas en campo, salvo una escena en que el chico está esperando a la chica para sentarse en la mesa.

Las nociones de lógica y continuidad estuvieron mucho mejor trabajadas y logradas debido a la experiencia adquirida en el anterior trabajo.

La Decisión: todos los integrantes del grupo coincidimos en que este fue el mejor trabajo de toda la cursada.

Los ejes de mirada fueron trabajados, en general, en objetos en campo, salvo con la excepción de la toma final en que el Chueco termina apuntando a un fuera de campo, el cual se entiende perfectamente que es la policía que lo viene a buscar. Esto es lo que se llama relación intencional

Film asignado

Rosaura a las Diez: en general, se usan dirección de miradas fuera de campo en donde predomina la mirada hacia la nada, tal es el caso de la toma en que Milagros comienza a pensar acerca del origen de las cartas, su mirada se pierde en su pensamiento sin dirigirse a nada.

La continuidad y lógica del film se logra con mucha eficacia: es un recurso del director mostrarnos dos veces un cuadro para reforzarnos la ubicación como espectadores en lo que está pasando a fin de que no nos perdamos de nada. Tal caso es el de Milagros cuando toma el retrato de Rosaura: se hace PP del retrato, PA de ella con la hija y vuelta al PP del retrato.

Conclusiones personales

Luego de analizar con detenimiento las posturas de los diferentes autores utilizados para este parcial y lo aprendido durante la cursada del primer cuatrimestre de este año correspondiente a las materias **Montaje 1** y **Diseño Audiovisual 1**, llego a la conclusión de que **el eje de las miradas hace a la continuidad y lógica del film**. No sólo porque nos indica la ubicación del otro personaje en una conversación o de un objeto en la acción, sino porque nos ayuda a comprender qué pasa en realidad en el film.

Como bien explica Rafael Sánchez, no hay nada más común y más importante que la mirada entre dos seres

humanos, será esa línea que une los ojos de dos personajes el verdadero eje de acción. En pocas palabras, define con excelencia el significado de esta línea imaginaria: la acción pasa por la mirada, los ojos nos indican qué está pasando, cuándo está pasando y dónde está pasando lo que pasa en el film; nos dice todo lo que necesitamos saber para comprender en forma básica las primeras impresiones de lo que nos muestra la pantalla.

Por otra parte, creo que es preciso que se le de la importancia debida a este tema, ya que he observado varios films en los que el eje de miradas no se respeta y éste error produce un salto grande en el espectador. Tal es el caso de una escena en particular de Testigo en Peligro, con Harrison Ford, film analizado durante la cursada de Montaje 1. Durante esa clase, vimos puntualmente la escena en que Harrison Ford está en la carpintería de la casa y la chica se le acerca a ofrecerle un vaso de limonada. Muchos de nosotros sentimos fuertemente ese cambio y salto.

Nos sorprendió a varios ver que este tipo de errores se cometa en grandes producciones como son las de Hollywood, por lo que este hecho nos dio a pensar que no por ser una gran productora, hay que dejar temas sin tocar, y más aún **temas que hacen a la continuidad y lógica de la historia.**

Bibliografía

–Apuntes de Montaje 1, Cátedra Alberto Ponce, FADU–UBA

–Apuntes de Diseño Audiovisual 1, Cátedra Arturo Balassa, FADU–UBA

–FELDMAN, SIMÓN, La Realización cinematográfica, Editorial Gedisa, Buenos Aires, Marzo 1931, pág: 143–147

–FELDMAN, SIMÓN, Cine: Técnica y Lenguaje, Ediciones Megápolis, Buenos Aires, Junio 1979, pág: 248–250

–SÁNCHEZ, Rafael C, El Montaje Cinematográfico, Arte del Movimiento, Editorial Universidad Católica de Chile, Editorial Pomaire, pág: 109–147