

¿PODEMOS ELIMINAR EL PUNTO DE VISTA?

Anabela Moutinho

[Sintiéndome atrapada por la línea temática común a esta serie de ponencias, «¿cómo se filma un pensamiento?», estaría satisfecha si, al final de mi intervención, pensarán que lo que les he contado no guarda la más mínima relación con ese tema.]

Déjenme comenzar realizando algunas consideraciones triviales sobre el cine. La primera de ellas versará sobre la multiplicidad de miradas. La segunda, sobre la multiplicidad de espacios. La tercera, tratará de lo indescriptible que es el pensamiento en y sobre el cine, excepción hecha de las suposiciones que uno podría realizar tras teorizar sobre lo que las miradas y los espacios cinematográficos nos permiten decir sobre el pensamiento. En este discurso, por falta de tiempo, no hablaremos sobre el tiempo (pasado, presente y futuro) que sostiene la vista, el espacio y el pensamiento en el cine. El tiempo, que relaciona y está relacionado con el movimiento y la duración, con el *decoupage* y la edición, con el sonido, la música y las palabras y con la memoria presente en todos estos temas. Este es, por consiguiente, el primero de los diversos *fantasmas* que me acompañan esta tarde. Estos fantasmas tendrán una utilidad doble: por un lado, metodológica —ya que sólo tengo la oportunidad de mencionar sus nombres sin analizar su esencia— y, por otro, fundamental —ya que me obligan a ser prudente y a llevar a cabo ciertas exclusiones (simplemente porque estos fantasmas se centran en asuntos que yo no quiero o no puedo explicar).

Normalmente, decimos que vamos a «mirar» una película (las razones por las que no decimos que vamos a escucharla constituyen el segundo fantasma de mi texto; lo que

oímos, cómo lo oímos y dónde lo oímos también forma parte del cine). De esa forma, simplificamos por partida doble nuestro contacto con una película ya que podemos mirarla de formas muy diversas. Una expresión puede resumir esta idea: teniendo en cuenta las formas en las que podemos mirar una película, diré que no vamos a mirar, sino que vamos a definir nuestro punto de vista en torno a ella. Una película, una secuencia, una escena, una toma [en francés, *plan*] se ven desde puntos de vista diferentes: un punto espacial (escalas, ángulos y profundidad determinados por el espacio), un punto narrativo (en la ficción y en los documentales), sin mencionar (aunque yo ya esté haciéndolo) el punto de vista que Joel Magny denomina « uso metafórico del término» y que yo llamo punto de vista filosófico, es decir, el único que representa una actitud crítica y creativa personal sobre lo que ocurre en la película y dentro, fuera y al margen del mundo cinematográfico. De manera que la cuestión aquí es conocer qué tipo de forma de mirar estoy presentando. Deseo hablar sobre la mirada que engloba todas las miradas posibles que aparecen en una película, es decir, sobre la forma en la que los ojos miran, sobre lo que denominamos «punto de vista». El punto de vista en la unidad mínima de una película (y no la toma, como se cree habitualmente; la base de cualquier toma es el punto de vista desde el que se graba). El punto de vista es realmente la línea de salida en lo que respecta al cine, sobre todo porque los diferentes puntos de vista mencionados anteriormente están relacionados con el origen, el interior y el exterior de una película: el director, los personajes y el espectador (el que mira).

Comenzaremos por el último: el punto de vista del espectador es siempre el mismo desde un punto de vista espacial; en algunas ocasiones es el mismo, cuando coincide con el del personaje; y nunca es el mismo cuando está relacionado con el del director.

Ampliación. Estamos siempre en el mismo lugar (es evidente, no es necesario profundizar en esta idea), ocupamos algunas veces el mismo lugar que el personaje (explicaré posteriormente el porqué) y nunca estaremos en la misma posición en la que se encuentra el director (ya que existe una diferencia vital y gnoseológica entre el director, que ha elegido el punto de vista más adecuado según el suyo propio o el que él considera más adecuado al del personaje, y el espectador, que accede a un punto de vista seleccionado

previamente y, por lo tanto, únicamente en un momento posterior e intermedio puede reflexionar sobre el punto de vista del director y, de vez en cuando, entenderlo). Evidentemente, la diferencia entre estos tres casos es más importante porque son ontológicamente irreducibles: el personaje es una ficción real [en francés, *une fiction réelle*], el director es una realidad ficticia [en francés, *une réelle fiction*] y el espectador, como receptor, es una realidad en busca de ficción y, como categoría cinematográfica, una invención que anhela la realidad. En mi opinión, esto ocasiona que el enfoque semiológico respecto a estas preguntas sea tan exhaustivo, el cognoscitivo tan adecuado y el psicoanalítico tan fascinante. No obstante, no desarrollaré ninguno de estos enfoques en este momento porque lo que me interesa es la otra perspectiva, más inmediata y básica, de la consideración del espacio filmico y de los reinos de las miradas en y sobre el cine.

Lo que se me ocurre de forma inmediata es que la única coincidencia posible entre todos estos lugares, el único punto de intersección de todas estas instancias (director, personaje y espectador) no se encuentra dentro de la imagen sino fuera de ella. Es el no-lugar lo que define y delimita qué es el lugar, es decir, es el no-lugar el que explica el punto de vista que he seleccionado como objeto de estudio de este artículo.

Ha llegado el momento de tratar la segunda consideración de mi discurso: la multiplicidad de espacios. No me refiero a los múltiples espacios existentes dentro de la imagen o a todos esos modos técnicos y narrativos de crear y ampliar espacios dentro de un fotograma, espacios sensoriales, intelectuales, diegéticos, simbólicos o geográficos dentro de la pantalla. Me refiero a los siete espacios de los miles que integran una película y que se deben tener en cuenta en cada fotograma: primero, el espacio único o múltiple de la imagen o para utilizar la expresión que se adecua a este contexto, el espacio *en la pantalla* [en francés, *champ*]; a continuación, los seis espacios externos a la imagen o, para utilizar la expresión correcta en este contexto, el espacio *fuera de la pantalla* [en francés, *hors champ*]. Descifrar: lo que vemos en la pantalla (es decir, una imagen, una toma, un fotograma) está delimitado por otros seis espacios invisibles que, por su parte, determinan (me atrevería a decir «siempre determinan») el espacio visible. De hecho, la parte derecha e izquierda de la pantalla componen el espacio lateral fuera de la pantalla: el personaje acaba

de desaparecer por la parte izquierda de la pantalla y entra por el lado derecho, o mira fuera de la pantalla o interactúa con lo que se encuentra fuera de ella. El arma que dispara contra un enemigo situado a la derecha o a la izquierda del personaje. Entonces, hay un espacio fuera de la pantalla por encima y por debajo del fotograma: la vaca que cae del cielo sobre los novios (*Luna Papa*, Bakhtiar Khudojnazarov) o las ranas que caen del cielo y golpean la ventana del coche (*Magnolia*, Paul Thomas Anderson) o, desde el punto de vista contrario, Buster Keaton cae dentro del agujero que estaba haciendo en un lago helado intentando conseguir su comida (*El Polo Norte*). Otros ejemplos pueden ser: las oraciones mirando al cielo (*Juana de Arco*) o a lo que yace bajo tierra (*Ponette* de Jacques Doillon, trágica película en la que una niña de 4 años no quiere aceptar que su madre está enterrada bajo tierra). Existe también el espacio de detrás de la pantalla: por ejemplo, el personaje deja la habitación por la puerta de atrás o Charlot se retira hacia nosotros andando por una carretera solitaria o papá diciendo adiós a su hija mientras se aleja más y más de ella que incansablemente agita la mano diciendo adiós. Nosotros ocupamos la misma posición que la niña, mientras el padre se aleja, por la posición de la cámara que está quieta mientras el hombre se aleja cada vez más dirigiéndose hacia la parte posterior de la pantalla (*Trás-os-Montes*). Y finalmente, la parte que más me interesa (todo lo mencionado hasta ahora, aumenta el número de fantasmas que giran en torno a este artículo...): la parte de «delante de la pantalla», delante del fotograma, lo que Marc Vernet denomina *le en-déça*. Pero ¿qué hay delante de la pantalla?

1. Un espacio vacío que puede ocupar un personaje. Esta característica la comparten todos los espacios situados fuera de la pantalla mencionados hasta ahora y, en este sentido, su potencial narrativo, diegético, simbólico, técnico y cinematográfico es el mismo que en los otros espacios.
2. El espacio ocupado por la cámara y por lo que la rodea (así, el personaje puede desaparecer de la imagen porque sale de ella andando hacia delante, pasando al lado de la cámara, ocupando su lugar). En este sentido, su expresión es incuestionable comparada con los otros espacios.

3. El espacio ocupado por el espectador, un espacio que es real pero también psicológico, simbólico y filmico. En este sentido, su papel deviene más complejo al compararlo con los demás.

La parte de «delante de la pantalla» [en francés, *en-deçà*] es para mí un lugar fascinante porque nos muestra todo ocurre incluyendo lo que se ve (la imagen) y lo que no se ve. Pero es un espacio fuera de la pantalla particular porque está ocupado, al mismo tiempo, por la cámara, por el director y también por el espectador. Es decir, este espacio externo a la pantalla conduce la acción visible a un lugar invisible que está ocupado por alguien que está viendo o por alguien que crea la posibilidad de ver. Podéis manifestar vuestro desacuerdo conmigo diciendo que este tipo de transferencia ocurre también cuando los disparos del enemigo proceden de la derecha o la rana cae del cielo o el cuerpo de la madre está enterrado bajo tierra, es decir, ocurre en el otro tipo de espacio fuera de la pantalla que he descrito anteriormente. Pero en aquellos espacios externos a la pantalla, el punto de vista no es el del enemigo, el de la rana o el del cuerpo muerto. En la parte de «delante de la pantalla», cuando un personaje mira a la cámara o la cámara mira dentro de la imagen, estamos frente a un punto de vista que algunos llaman «subjetivo», que los más precavidos llaman «semisubjetivo» (Jean Mitry) y los más insignificantes denominan «ocularización». Definiré punto de vista subjetivo como la acción de ver lo que alguien está viendo. Existen incluso casos extremos en películas, que fueron creadas total o parcialmente desde un punto de vista subjetivo: en *La senda tenebrosa* de Delmer Daves (1947) cuya primera media hora se ve a través de los ojos de Bogart; en *La dama del lago* de Robert Montgomery (1947) en la que sólo vemos la cara del personaje principal y vemos transcurrir toda la acción a través de sus ojos cuando cruza un espejo; y hace menos tiempo, en *La femme défendue* de Philip Harel en la que ni siquiera existen aquellas pequeñas miradas y la película termina sin haber visto ni un segundo al personaje principal a través de cuya mirada hemos visto todo, incluidas las escenas de sexo. Podemos atribuir un punto de vista subjetivo a una persona, un animal, un monstruo, un muerto, un moribundo, un niño recién nacido, un cuerpo enterrado: el Sr. Lars Thorwald vista con las prismáticos de James Stewart (*La ventana indiscreta*), la crueldad humana desde los ojos de un mono en *El azar de Baltasar* de Robert Bresson, la persecución cruel a la que el asesino de la

película *Halloween* de Carpenter somete a sus víctimas. Es un punto de vista contrario al denominado «objetivo», expresión en la que la cámara es un mero canal por el que miramos dentro de la imagen.

Por el contrario, observamos una coincidencia en el punto de vista subjetivo debido a que lo situamos en la parte de «delante de la pantalla»: literalmente entre la cámara y la mirada del personaje o lateralmente entre la vista de la cámara y el personaje-espectador. Tomando otra vez los ejemplos mencionados anteriormente, un punto de vista subjetivo sería ver un disparo que viene directamente hacia nosotros, es decir, hacia el personaje que lo recibe; otro punto de vista subjetivo sería ver a la rana golpeando la ventana de nuestro coche o ver a la hija desesperada que intenta llevarnos bajo tierra.

Asimismo, me parece muy interesante el caso opuesto: cuando se mira directamente a la cámara (como dicen los franceses, el *regard-caméra*). En esta situación, la mirada a la cámara puede ser hacia un personaje que está, en ese mismo momento, dando el punto de vista subjetivo (un diálogo directo con la cámara); aunque, de otro modo, puede ser una mirada hacia la nada, hacia la parte posterior de la cámara, al vacío, al no-lugar desocupado de la parte de delante de la pantalla. O, al contrario, pueden ser frases dirigidas al público y no a un personaje situado en el punto de vista de la cámara como en *Al final de la escapada* de Belmondo, en *Amor y muerte* de Woody Allen o como solían hacer Groucho Marx o Olivier Hardy. En ambos casos existe diálogo, pero a la inversa: lateralmente entre la mirada del personaje y la cámara situada enfrente de él y siempre literalmente entre la mirada del personaje y la del espectador.

En conclusión: tanto en el punto de vista subjetivo como en la mirada a la cámara tiene lugar el juego de los «otros» (en francés, *jeu entre alterités*). Más aún, los dos tipos de miradas son subjetivas porque suponen, llaman y exigen al Otro en la dirección de la mirada, por lo que es al individuo (como única instancia comunicadora) al que guían. No sólo es subjetiva la mirada sino también la situación de la mirada, ya que requiere otra mirada, es decir, otro individuo. Así que, en mi opinión, cada uno de ellos debería definirse

como «intersubjetivo», es decir, el punto de vista intersubjetivo y la mirada a la cámara intersubjetiva.

Sé que no estoy respetando las reglas y de esta forma, pueden contradecirme fácilmente con la diversidad de ejemplos concretos en los que supuestamente no existe causa subjetiva alguna en el otro lado (por ejemplo, el punto de vista subjetivo puede mostrar un simple paisaje) o en la parte frontal del lado (por ejemplo, la mirada a la cámara puede no ser intencionada). Sin embargo, sigo pensando que, por el contrario, este no-lugar está siempre ocupado, este vacío está siempre lleno, esta ausencia está siempre presente, ya que la parte de «delante de la pantalla» es el único espacio que pueden cruzar el personaje, la cámara, el director y el espectador. Por consiguiente, la parte de delante de la pantalla es el único espacio físico y cinematográfico que está habitado por dos o más instancias subjetivas o «subjetivables». En este sentido, el lugar de oposición directa entre lo que está «en» y «fuera» de la pantalla permite la intersubjetividad.

Resumir: el no-lugar, el vacío y la ausencia son condiciones sin las cuales no puede existir la intersubjetividad en el cine. Por lo tanto, podemos decir que el no-lugar, el vacío y la ausencia son las condiciones para la existencia de diálogo o la falta de él entre los ejemplos subjetivos y subjetivables. De esta forma, creo que todos y cada uno de los pensamientos en el cine o sobre el cine ocupan una posición especial (la interrogacional) cuando uno considera los puntos de vista intersubjetivos y los espacios tanto físicos como cinematográficos. Estos puntos de vista nos conducen a hacer ciertas preguntas. ¿No es cierto que la pregunta, al menos en lo que respecta a lugares cotidianos, sin que sea menos cierto por su clasificación como cotidianos, es la condición previa a cualquier pensamiento? ¿O es sólo cuando la pregunta se transmite al pensamiento como reflejo, análisis o crítica?

Finalmente, veremos algunas imágenes (final de *Les quatre cents coups*).

He facilitado mi tarea al elegir el aspecto más interrogativo, el final más parcial de la Historia del cine. Pero estoy convencida de que podemos decir lo decible, por analogía o

mera transferencia, sobre cualquier situación en que en una película aparezcan el punto de vista subjetivo, la mirada a la cámara o ambos.

Veamos: (...) Antonie Doinel, el personaje, se gira hacia la cámara y mira un punto concreto. François Truffaut, el director, le immortaliza en ese punto: primero, cuando decidió que el personaje hiciera ese movimiento; después, porque él decidió immortalizar ese movimiento. La cámara, a la que miraba Doinel, es, por lo tanto, el punto de intersección de 4 entidades diferentes: primera entidad, Doinel quien entabla un diálogo en silencio con la cámara a través de la que vemos la escena, el cine como una realidad artística y como una etapa para las elecciones éticas, estéticas e ideológicas; segunda entidad, la cámara, como objeto capaz de ver y mostrar, colocada por el director en el espacio de «delante de la pantalla» y por lo tanto, condenada a la soledad infinita (Louis Seguin); tercera entidad, el director, cómplice de Doinel y que mantiene una relación con él más allá de la diégesis interrumpida y desafía al espectador a entender, reconocer, en una palabra, a comunicarse; finalmente, la cuarta entidad, el espectador que desde el no-lugar que ocupa él o los objetos de su mirada, le dejan estar o no directamente situado enfrente de Doinel, de la cámara y del director. «¿Me ves?» «¿Me estás viendo?» «¿Qué vas a hacer conmigo de ahora en adelante?» «¿Qué harás contigo mismo de ahora en adelante?» Estas son algunas de las preguntas obvias que esta imagen final de *Les quatre cents coups* suscita en todas las entidades presentadas.

En mi opinión, siempre que encontremos en una película situaciones de puntos de vista subjetivos, *regard-caméra* o ambos simultáneamente, nos enfrentaremos a un grupo de preguntas, planteadas de forma previa o *a posteriori* que cada entidad suscita. Es un juego múltiple de subjetividades que surge de la dialéctica entre lo de dentro de la pantalla y lo de fuera, entre lo visible y lo invisible, lo lleno y lo vacío, el lugar y el no-lugar. Esta dialéctica entre los puntos de vista intersubjetivos es responsable de algunas de las muchas preguntas sin respuesta que surgen en las películas. Y sigo afirmando que uno puede extrapolar esta conclusión a cada tipo de punto de vista. El punto de vista en el cine fue y sigue siendo una pregunta cuya respuesta induce a otras preguntas. Puedo, por lo tanto, enunciar una tercera consideración sobre lo indescriptible que es el pensamiento en y sobre

el cine, excepción creada de las suposiciones que uno podría considerar tras conocer la relación entre las miradas y los espacios del cine con el pensamiento.

[¡Uh! ¡Uh!... me persiguen todos los fantasmas que deje atrás...]

En conclusión, el pensamiento surge cuando el punto de vista origina las preguntas y respuestas en las películas, es decir, grabar es ejercitar un pensamiento, interno y externo a la película. Este pensamiento asienta sus principios, raíces y transmisión en el origen de la mirada. Así que, no podemos eliminar ni el pensamiento ni el punto de vista. Excepto cuando una película no es cine. Pero esto es otro tema y, desde luego, no el que me ha traído aquí.