

Ubicuidad y trascendencia

Es curioso que cuando se trata de identificar al sujeto de la enunciación, la teoría de la literatura utilice una terminología inspirada en el arte figurativo. Se habla de «punto de vista» aunque literalmente el nivel de la narrativa literaria –a diferencia del de la pintura renacentista– no sea un *punto*. En una novela no se trata de una orientación de la *vista* sino del *habla*. En el arte figurativo, el punto de vista es un verdadero punto, el lugar donde el artista coloca un ojo (cerrando el otro), con el propósito de traducir el espacio tridimensional al plano bidimensional del cuadro, según los cánones de la perspectiva central. *Punto de vista* es el estilete que Alberto Durero utilizaba para fijar la mirada, o el orificio de espiar de la *tavoletta* (tablilla) de Brunelleschi, y hasta el visor de las cámaras, la fotográfica y la cinematográfica. Incluso el término *enfoque*, con que la teoría literaria se refiere a determinadas características del proceso narrativo, es también una metáfora inspirada en la óptica. Ahora bien, con la «narrativa» cinematográfica sucede que ésta devuelve el «punto de vista» a su origen óptico, resituándolo en el centro topográfico de la imagen, o sea en la lente de la cámara. Por lo tanto, el cine –el cine narrativo, por supuesto– se esfuerza por lograr una síntesis del sujeto narrador (el que «cuenta») con el sujeto enunciador de la imagen (el que ve y, por extensión, oye); una síntesis intuitiva, desde luego, y no siempre bien resuelta, como sucede en esos momentos en que un comentario *over* (interno, pasado) coexiste con un paisaje obtenido a través del ojo de la cámara (externo, presente).

La pintura del Quattrocento se caracteriza sobre todo por la convergencia hacia un punto de fuga único de todas las líneas que representan los planos perpendiculares a la tela. Ese punto, metáfora óptica del infinito, se sitúa en la punta de una línea recta cuyo objeto opuesto diametral es otro punto, ubicado fuera del cuadro, donde está el ojo nivelador de la escena; en una palabra, el punto de vista del sujeto de la figuración. El punto de vista es, por ende, la inscripción del lugar desde donde se mira la escena, punto de fijación de los aparatos utilizados por el artista para situar la imagen en perspectiva. Con la sistematización del código renacentista de la perspectiva en la cámara fotográfica y cinematográfica, el punto de vista pasó a coincidir con una posición de la cámara en relación con el objeto enfocado. Aunque no se muestre materialmente en el cuadro, y aunque la mayoría de las veces sea un lugar invisible para el espectador, el punto de vista está inscrito en la tela a través del estrechamiento —en forma de embudo— de dos planos en dirección al punto de fuga. En otras palabras, el sujeto, aunque ausente de la escena, se encuentra incorporado a ella por el simple hecho de que la topografía del espacio está determinada por su posición: las proporciones relativas de los objetos varían según que esos objetos se aproximen al punto originario (que organiza la disposición de la escena) o se aparten de él.

Lo que importa para nuestros propósitos es observar que la idea de «punto de vista» y, por extensión, la de «sujeto», nacen como consecuencia de los cánones del código renacentista de la perspectiva. A partir de ella, cualquier cuadro se convierte en una visión organizada por un punto de origen, por un ojo único e inmóvil (el «centro visual»), que otorga coherencia global a los objetos dispuestos en el espacio. Entonces el mundo visible es expuesto a través del prisma incontrolable de la subjetividad: no sólo es un paisaje que se abre ante nuestra mirada, sino uno ya mirado y dominado por otra visión, que conduce la nuestra. Así, la unión de la pintura con la geometría euclidiana produjo una contradicción fundamental en los sistemas figurativos: por un lado, la representación apunta a la objetividad científica, es decir, a la impersonalidad, algo que no debe parecer raro porque en el epicentro se encuentra la visión con aparatos de reproducción automática (la cámara es el ejemplo más obvio); y por otro, sin embargo, esta visión impone la determinación de una visión globalizante, que somete el mundo visible al

arbitrio de un sujeto. «La historia de la perspectiva se puede concebir como un triunfo del sentido de lo real que constituye sustancia y objetividad, pero también como un triunfo de ese deseo de poder que hay en el hombre y que anula toda distancia, como una sistematización y estabilización del mundo exterior, al mismo tiempo que como un agrandamiento de la esfera del Yo» (Panofsky, 1975: 160). *

En los dominios de la figuración, como sucedería más tarde en el terreno de la ficción literaria, el punto de vista que torna visible la escena no coincide exactamente con el ojo del pintor, sino que es un dato intrínseco de la figuración y a veces puede estar inscrito dentro del cuadro.

Esto es lo que sucede en la célebre pintura de Velázquez *Las meninas*. En esta obra, los protagonistas principales están fuera del cuadro, ocupando el lugar en que habitualmente se encuentra el espectador, pero señalados interiormente por la dirección de la mirada de los personajes que sí aparecen representados y por el reflejo de un espejo en el fondo de la escena (Foucault, 1968: 17-33). En este elocuente ejemplo, el paisaje que apenas se revela a través del marco del cuadro nos lo da la mediación de la mirada de esos protagonistas invisibles; es un paisaje subjetivo en el sentido lato del término, o sea que está dominado por la verdad que constituye al sujeto. Dentro de esa disposición escénica, el espectador es incorporado a la trama de desdoblamientos: al hacer coincidir su mirada con la del sujeto invisible que contempla la escena, él también se deja subyugar, identificándose así con la invitación a ver. Por tanto, cada vez que contempla *Las Meninas* el espectador encarna el papel de los monarcas, representados por elipsis (ausencia de éstos) y experimenta el goce de ocupar ese lugar privilegiado desde donde y hacia donde se descubre la escena. En ese momento el espectador es, si no el sujeto mismo de la figuración, por lo menos su representante.

El código de la perspectiva renacentista hace que el ojo del sujeto sea el elemento fundacional y central de la representación. Como principio de orden que confiere coherencia al mundo visible, el espectador organiza el universo entero en función de la posición ideal del ojo enunciador. Sin embargo, muchas veces el sujeto no está señalado explícitamente, como en la escena producida por Velázquez. Se encuentra desterrado en un lugar impalpable, privilegiado para la contemplación, un lugar panóptico desde donde el mundo se ve

como un paisaje contemplado por omnividencia. Por supuesto, todo esto está relacionado con las reformas políticas y los desplazamientos gnoseológicos que tuvieron lugar en Occidente alrededor del siglo XV. En ese contexto ideal de «humanización» de la cultura, el mundo es considerado en función de las significaciones que un sujeto trascendente le confiere. «De ese modo [el código de la perspectiva central] ofrece una representación sensible de la metafísica occidental que, por lo menos desde Descartes, opera a partir de la oposición entre el sujeto (de la representación) y el objeto (representado), donde la conciencia se ve frente al mundo, separada de él, trascendente a él, tomándolo como objeto» (Xavier, 1983: 360). El universo representado en la pantalla ya no es un paisaje abierto, impersonal e indeterminado. Compuesto en el interior del encuadre, contemplado por un ojo y dispuesto en relación con él en términos de distancia y de ángulo de la mirada, el universo se transforma en objeto dotado de sentido, es decir, objeto intencional, implicado en la acción del sujeto que lo contempla.

Tanto la cámara cinematográfica como la fotográfica tienen incorporado, en su misma constitución, el código de la perspectiva central; pero la primera, al contrario de la segunda, puede inscribir el movimiento y, en consecuencia, anotar sus propios desplazamientos. Como se sabe, el cine multiplica los puntos de vista por medio de los movimientos del aparato grabador y lo vuelve a hacer gracias a los cortes y la sucesión de los planos. Todo parece indicar que el cine nos ofrece puntos de vista variables, descomponiendo el espacio en una multiplicidad de perspectivas. Algunos analistas poco avisados llegaron a comparar el montaje cinematográfico con la técnica de la fragmentación propia del cubismo, debido a que el corte introduce un desplazamiento de la visión y sustituye así un punto de vista por otro en una misma escena. El error está en pasar por alto todo el trabajo que conllevan los efectos de la continuidad en el cine, tanto en el nivel técnico más elemental como en el nivel sintagmático de articulación de los planos. Ahora bien, lejos de abolir la acción de un sujeto enunciador, el cine refuerza su poder y produce la hipérbole de ese efecto de centralización cuyo principio constitutivo es la perspectiva central.

Empezaremos por analizar cómo se introduce en el cine el sonido sincronizado. Por lo general, la voz y el ruido se colocan en el filme con una intensidad variable, según la distancia a que se en-

cuentren los seres y objetos a los que esas voces o esos ruidos se refieren. Como es fácil imaginar, los sonidos relacionados con objetos distantes de la cámara se oyen con una intensidad menor que los que están más próximos. Ese hecho (que casi siempre se produce artificialmente, en la fase de mezcla de las bandas sonoras) muestra que el sonido se coloca en la película para referirse a un punto de origen que coincide, en el plano de la imagen, con el momento en que se ve la escena. Por lo tanto, el cine sonoro refuerza la inscripción del sujeto enunciador en el «texto» del filme y amplía su hegemonía para abarcar elementos hasta entonces refractarios a ese poder de centralización. Volveremos a esa cuestión cuando tratemos específicamente el tema del sonido en el cine.

Pero eso todavía no es lo más importante. Todo el trabajo de la película tiene la función de organizar la mirada, de identificar el comportamiento de la cámara (y de otros recursos técnicos del filme, como el montaje y el sonido) con la visión de un observador inmaterial y privilegiado, capaz de asumir posiciones y desplazamientos que serían imposibles para un ser humano común. La cámara, encarnación de ese observador omnividente, siempre trata de dar la mejor imagen posible de lo que sucede en la escena, poniendo todo el énfasis necesario para que la historia sea inteligible. La cámara puede ver una acción de modo distanciado, desde un punto alejado y en un plano superior en relación con la escena, y también puede saltar inmediatamente hasta situarse muy cerca de un personaje, apenas para observar un sutil gesto de vacilación en su rostro. En el transcurso de la proyección de la película vemos que esos desplazamientos se multiplican: la cámara salta frenéticamente de un lado a otro, o se desliza sobre sus rieles para seguir el movimiento de los personajes, como si el cuerpo en que se ha encarnado no estuviera trabado por las leyes de la materia:

Tomemos como ejemplo el caso de una marcha de manifestantes por una calle, e imaginemos que alguien observa el cortejo. Para tener una idea clara y exacta de lo que sucede, ese observador se debe desplazar de un lado a otro. Tendrá que subir a un tejado para, desde allí, apreciar el espectáculo en conjunto y evaluar sus dimensiones; después tendrá que bajar a una ventana del primer piso para poder leer lo que transmiten los carteles que portan los manifestantes; y por último, se deberá mezclar con la multitud para tomar un contacto más íntimo con los

Orgen arte!
Melies

manifestantes. O sea que adoptará tres puntos de vista con el propósito de ver la marcha de cerca y de lejos, y así poder formarse una idea completa y exhaustiva del fenómeno que está observando. El cine estadounidense fue el primero que dio a la cámara el papel de observador con esas características. En sus películas los directores demostraron que una escena no se puede registrar solamente con una cámara en el lugar fijo del espectador de teatro, sino que hay que hacer desplazar esa cámara de un punto a otro, como haría el observador de nuestro ejemplo imaginario; y también demostraron que este segundo proceso es más claro y eficaz que el primero. La cámara, que hasta entonces había sido una espectadora inmóvil, finalmente cobró vida. Adquirió la propiedad que la caracteriza: dejó de ser espectadora de teatro y se transformó en una observadora de la realidad (Pudovkin, 1961: 98-99).

Desde que surgió la televisión, con sus técnicas de emisión en vivo, es posible asistir a determinados espectáculos mientras se están realizando. Hoy en día mucha gente prefiere, por ejemplo, ver un partido de fútbol o asistir a un concierto a través de la televisión, en vez de ir al estadio o a la sala de conciertos. Y no se trata sólo de una cuestión de comodidad o de economía. La visión que tiene un espectador frente al televisor es mucho más amplia y, en cierto sentido, más completa que la que tendría si hubiera de valerse solamente de sus propios medios, mezclado con una multitud de otros espectadores. Pero gracias a la intermediación de las cámaras, al espectador le «nacen» alas con las que realiza vuelos rasantes sobre la escena, se aproxima hasta casi tocar a los jugadores o a los intérpretes del concierto y se aparta para contemplar de lejos la multitud que ovaciona o aplaude; realiza, en fin, toda clase de movimientos y experimenta el evento desde todos los ángulos de visualización posibles. Todo ha sido pensado y está preparado para que ese espectador siempre tenga una visión privilegiada: la cadena televisiva reserva las mejores ubicaciones para colocar sus cámaras, distribuyéndolas con objeto de que abarquen toda la escena; utiliza *travellings*, cámaras *dolly*, *steadicam* y otros aparatos de desplazamiento rápido.

Obviamente, en la televisión los desplazamientos de cámara están limitados, si no por los recursos técnicos, al menos por el hecho de que en una transmisión en vivo hay muchos eventos imprevisibles, y suele suceder que los cámaras tengan que aguantar críticas del público. Por ejemplo, se pueden perder un gol, no grabarlo, y

frustrar así a los telespectadores. Pero el cine narrativo, que trabaja con una realidad simulada, puede —mucho más que la televisión— producir una experiencia de esa visión trascendental, esa visión que bien podría ser la de un dios que se desplaza en medio de los acontecimientos como un cuerpo inmaterial, omnividente y sin límites. De hecho, muchas situaciones vividas en el cine jamás podrían ser vividas por un individuo común: por ejemplo, la toma aérea con el punto de vista de las aves en la secuencia del estallido de la gasolinera en *Los pájaros*; o la perspectiva del ordenador Hal 9000 en la secuencia en que «lee» el movimiento de los labios de los astronautas, en *2001: una odisea del espacio*. Es evidente que en el cine el observador ideal no sólo debería tener una movilidad absoluta y una transparencia total, sino convertirse también en una especie de ser omnipotente, capaz de encarnar en un pájaro o en un ordenador, volar como un ave o colocarse en ángulos imposibles, como si fuese una expresión de la divinidad. A ese poder que tiene el ojo enunciator de penetrar en las cosas como un observador invisible y totalizador se le suele dar el nombre de ubicuidad, ya que como el «narrador omnisciente» de la literatura, la cámara cinematográfica es un ojo que lo capta todo y puebla todos los lugares, y que consiga de los eventos, aun los más íntimos y los más clandestinos, su visualización ideal.

Cuando el cine introduce el movimiento en el terreno de la representación visual lo hace disimulando, al mismo tiempo, la discontinuidad que lo constituye. Las reglas de la continuidad sirven, básicamente, para recentralizar los eventos de la diégesis, amenazados de dispersión por la multiplicidad de cortes y por los desplazamientos del punto de vista. Es decir que la continuidad cinematográfica ordena la sucesión de planos y de puntos de vista con objeto de obtener un efecto de multiplicación de la mirada ofrecida por la cámara, pero tendiendo siempre a ampliar el poder de esa primera etapa del sentido que está en el centro de todo. Jean-Louis Baudry ha señalado una curiosa correspondencia entre la representación cinematográfica, basada en el principio de la continuidad, y la forma en que la fenomenología de Husserl entiende el acto de la conciencia de «fijar la mirada intencionalmente» y las operaciones de síntesis a través de las cuales el «sujeto trascendental» da sentido a la multiplicidad de aspectos con que el mundo se presenta ante él: «La búsqueda de esa continuidad narrativa, tan difícil de obtener, sólo se

puede explicar por un enfoque ideológico esencial: el intento de salvaguardar, a cualquier precio, la unidad sintética del lugar originario del sentido, la función trascendental constituyente que remite, como consecuencia natural, a la continuidad narrativa» (Baudry, 1970: 6).

En cuanto al espectador, se podría decir que, frente a la película clásica, se identifica principalmente con la mirada de ese sujeto invisible y «trascendente» que centraliza el espectáculo. En la sala de proyección el espectador ya no se encuentra inmovilizado en su butaca: por el contrario, se vuelve elástico, cambia constantemente de posición en relación con las imágenes que pululan frente a él, modificando cada momento su campo visual para así poder abarcar siempre, de la mejor manera posible, la escena de la narrativa. O, para decirlo de otro modo, su butaca se torna un centro espacial, y en relación con éste las imágenes y sonidos se sitúan y luego cambian de ubicación, para desplazar sucesivamente el punto de observación. «Lo que quiere decir que, en el cine, yo estoy al mismo tiempo dentro de la acción y fuera de ella, en ese espacio y fuera de ese espacio. Dotado del don de la ubicuidad, estoy en todas partes y en ninguna parte» (Mitry, 1965, vol. 1: 179).

En el fondo, el gran problema que la filmación narrativa debe resolver es, precisamente, ubicar al espectador en su espacio y dar coherencia a sus desplazamientos, para que se pueda constituir como el sujeto unificador de la visión, el equivalente plástico de lo que Lacan denomina, en el campo de la filosofía, el «sujeto de la certeza» (Descartes). Así, el espectador —aunque inmovilizado frente a la pantalla— se encuentra imaginariamente en perpetuo movimiento, dado que el mundo que tiene a su alrededor (o mejor dicho, frente a él), si bien marcado por la diferencia y por la dispersión, se unifica y centraliza en torno a su figura fundacional. Si la película consigue regular y dominar ese movimiento, logra también producir la fascinación del reconocimiento e insertarse en ese esquema de circulación mercantil que constituye el cine llamado «clásico», «institucional» o simplemente «comercial».

⊕
Pero desde luego también existe lo contrario. En manos de realizadores más inquietos, el poder de esa mirada divina que rige los planos puede producir, paradójicamente, una crisis o falencia de la visión. En la periferia de la producción dominante, cuando lo cierto y lo sabido se sitúan entre paréntesis y la investigación supera a la convención, la función de mediación que permite ver (y oír) la

historia se niega a asumir una supuesta condición de divinidad y se reconoce, en cambio, como ojo precario de saber provisional, al que la realidad de los hechos se le escapa como agua entre las manos. Basta con recordar el uso sistemático de la cámara lejana y del trípode bajo que sugieren la mirada de un monje sentado en posición de meditación, por ejemplo, en la reposada obra de Yasujiro Ozu, sobre todo en su período de madurez. O los encuadres tortuosos, oblicuos, muy remarcados, que más bien esconden en vez de mostrar, con lo que incorporan al campo visual zonas muertas del escenario, dificultando así la «lectura» del cuadro. En este caso la posición de mediación de la cámara se percibe como un obstáculo a la visión plena, según se puede constatar, con mayor o menor énfasis, en la obra de autores modernos como Antonioni, Bresson y Straub, entre otros. Y por último, en el límite mismo de la desconstrucción de la omnivigencia, vemos que retorna el plano fijo teatral y la figura del «caballero de la platea», que determinaba el «punto de vista» en los filmes llamados primitivos, como sucede en la filmografía de Syberberg y Duras, por citar sólo los ejemplos más extremos.