

dente, que tampoco es capaz de darse cuenta de lo que ocurre, aunque lo vea todo y lo haga bien. O sea que para que el evento pueda surgir en su plenitud, es preciso dejar que él también «hable» con las miradas que ya están contenidas en él; es preciso someterse a esa geometría de miradas, reverberación infinita del *percipere* y del *percipi*, cuya elocuencia marca la ambivalencia del sujeto de la mirada.

## 5

## La escisión de la mirada

Si bien en el cine son raros los ejemplos de uso sistemático de la cámara subjetiva como encarnación de la mirada de un personaje, el cierre de la narrativa en una perspectiva individual constituye una práctica corriente sólo en algunos instantes privilegiados del «texto» fílmico, hasta el punto de crear, junto con la *ubicuidad*, una tensión rica en consecuencias. Por ejemplo, en *El profesor chiflado* (nada que ver con la espantosa nueva versión interpretada años más tarde por Eddie Murphy, sino una parodia cinematográfica de la historia del doctor Jekyll y mister Hyde, de Stevenson, que es también una incursión literaria en los dominios del espejo y del doble), poco después de que el profesor Julius F. Kelp, horrible y zaparrastroso, se transforme en el seductor Buddy Love (ambos interpretados por Jerry Lewis), tenemos una secuencia íntegra en cámara subjetiva desde la perspectiva de este último, mientras camina por las calles de la ciudad, bajo las miradas maravilladas de los transeúntes. Aquí se juega inicialmente con el enigma de la cara oculta del héroe (ya que hasta entonces el tal Buddy Love no ha sido mostrado objetivamente en la pantalla, y el asombro de la multitud que lo observa podría indicar tanto que se trata de un galán como de un monstruo), para luego invertir las miradas y objetivar al personaje en la pantalla. El sujeto que mira y que dirige la cámara subjetiva se convierte también en objeto de la mirada, sin que para ello sea necesario presentar un espejo en la escena; y en este caso el juego del campo/contracampo funciona como resguardo de los reflejos. Buddy Love está

sucesivamente detrás de las cámaras y frente a ellas, en ambos lados de la mirada, constituyéndose como sujeto en la ambigüedad fundamental del *percipere* y del *percipi*.

La organización de las miradas, o sea el juego entre lo que cada personaje ve y cómo es visto dentro de la trama, constituye en el cine, sobre todo en el llamado «clásico», la clave de un tipo determinado de construcción narrativa que ya no se basa —o por lo menos no principalmente— en la perspectiva ubicua de ese sujeto trascendental que manipula los personajes como si fueran piezas en un tablero de ajedrez, sino en esa simetría o asimetría de intenciones y conocimientos que cada personaje posee en relación con los demás. En ese tipo de construcción, parte de la trama se ofrece en cámara subjetiva y simula una perspectiva concreta, como en el caso de *Film y de La dama del lago* pero, a diferencia de estos últimos, la sucesión de los planos hace variar al personaje interiorizado en el ojo de la cámara para que, a lo largo de cada secuencia, la mirada materializada en la pantalla se multiplique en una pluralidad de miradas diferenciadas. La estructura básica del campo/contracampo permite hacer perceptible la cadena de acciones y reacciones que mueve a los agentes de la intriga, constituyéndolos simultáneamente en sujetos y objetos de las mutuas miradas. Es evidente que, en términos muy generales, una estructura de esa especie todavía está regida por una omnivigencia central que establece la mediación de las miradas, pero que aquí ya no asume la perspectiva trascendental e inhumana de quien se superpone a los eventos como un observador inmaterial. Por el contrario, esa perspectiva se apoya ahora en la confrontación de las informaciones que cada personaje acumula sobre los restantes. De ahí, entonces, esa perspectiva cambiante, ese pluralismo que constituye la complejidad y la fascinación del filme «clásico», que no es sino el efecto de una modulación de miradas que la instancia narradora opera por intermedio de la suya, como en un juego de espejos.

En inglés se da el nombre de *eye-line match* (concordancia de la dirección de la mirada) para concretar ese tipo de construcción en la que toda la coherencia de las relaciones espaciales y del desarrollo de la intriga se produce predominantemente a través de la dirección de las miradas en una sucesión de planos. Los franceses tienen una expresión más poética para designar la misma construcción; se trata de una metáfora: *mise-en-regards*. Ambas expresiones preten-

den abarcar ese trueque sistemático de miradas a través del juego de posiciones de la cámara, esa ambigüedad fundamental del sujeto/objeto que intercepta la acción de los personajes y diseña la interacción en que están involucrados. Estas expresiones condensan el concepto de la reversibilidad de los puntos de vista en la escena clásica del cine, o sea, la idea de que el corte y el desplazamiento de posición de la cámara tienen la función primordial de hacer alternar los puntos de vista de los personajes. Por esa razón en ese cine, al contrario que en la escena basada en la ubicuidad, no hay gran variación de ángulos de toma, ya que la posición de la cámara está determinada por la posición de cada personaje que entra en escena. El corte clásico, basado en la alternancia del campo/contracampo, funciona reiterando en todo momento un número limitado de puntos de vista, correspondientes a la distribución topográfica de los personajes que están en escena. Pero lo que se quiere no es producir la experiencia de la omnipotencia de la mirada, sino de la «ambivalencia de la constitución del personaje» (Aumont *et al.*, 1983: 179) en relación con la mirada del otro.

Para poner un ejemplo concreto y brillante de esa intrincada geometría del campo escópico, tal como nos lo da el cine «clásico», recurriremos a un estudio ya consagrado de este tema: el minucioso análisis que hizo Raymond Bellour (1969: 24-38) de una secuencia de *Los pájaros*, la que muestra el recorrido de ida y vuelta de Melanie Daniels en barco a través de las aguas de Bodega Bay hasta la mansión de los Brenner, para llevar una jaula de pequeños pájaros a la hermana de Mitch, con la intención de seducir a este último. El estudio de Bellour es demasiado exhaustivo para los límites de este texto y no viene al caso repetirlo aquí, cuando su mejor abogado defensor es el autor. Por eso sólo citaremos algunos ejemplos, que nos parecen valiosos para evaluar esa dualidad de la mirada que causa la ambivalencia del sujeto y para verificar en qué nivel de complejidad se puede jugar con la dirección apuntada por los ojos, hasta el punto de construir un diálogo mudo pero muy elocuente entre los dos protagonistas principales.

En términos generales, la secuencia se construye por medio de planos que describen una alternancia observador/observado en la que el espectador es encuadrado en un plano fijo próximo (entre primer plano y plano medio) y el observado en plano distanciado (del plano medio al plano de conjunto) con movimiento. Durante el

trayecto de ida, Melanie hacer las veces del observador, puesto que Mitch, el observado, todavía no sabe que está presente. En consecuencia, todas las imágenes de Mitch son presentadas como «subjetivas» de Melanie. Pero tan pronto como la mujer deposita la jaula con los pájaros en la mansión de los Brenner y vuelve al barco, se produce una ruptura en el esquema que ya hemos descrito. Melanie, encuadrada en primer plano, pasa a ser observada y se convierte en objeto de la mirada de Mitch. La ruptura se explica: el joven Brenner descubre la presencia de la mujer y la capta en su mirada con ayuda del catalejo. La narrativa, ordenada hasta entonces por la visión de un único personaje, se desdobra para responder a la dualidad de la visión. Después de un plano inicial en el que la mujer aparece encerrada en la máscara del catalejo sin devolver la mirada a Mitch (está ocupada en hacer funcionar el motor del barco y no mira a quien la contempla, pero seguramente sabe que está siendo observada) se produce el encuentro de miradas porque los dos se ven vistos: cada plano convierte simultáneamente a cada personaje en observador y observado: la imagen de cada uno funciona como «subjetiva» del otro, que lo mira y a la vez es observado por el primero. El intercambio de miradas termina, finalmente, con una doble sonrisa cómplice, cuando cada uno de los personajes siente que el otro capta su deseo.

Por razones de reducción, es evidente que estamos simplificando bastante las cosas. En el análisis de Bellour, ese esquema aparece matizado por desvíos de la más diversa especie. Por ejemplo: el viaje a través de la bahía que hace Melanie a la ida se muestra inicialmente por medio de tres planos generales, antes de que la secuencia concluya en el juego de miradas al que ya nos hemos referido. Son tres planos aparentemente inexpresivos, que apenas parecen explicar la duración del recorrido en barco de la mujer. Sin embargo, esos planos ya están atravesados por la escisión del ojo y de la mirada. El plano inicial muestra el barco de Melanie a través de un descenso (*plongée*), que hace que la posición de la cámara se corresponda con la de los ojos del pescador que se ha quedado en el muelle. La mirada de éste, a partir de la cual se produce, en cámara subjetiva, la imagen de la mujer, corresponde exactamente al punto que será ocupado más tarde, en el recorrido de vuelta, por la mirada de Mitch, cuando esté esperándola en el muelle. Lo curioso es que Melanie no advierte la mirada del pescador, porque está ocupada en descubrir al joven Brenner al otro lado de la bahía, el mismo joven que ya

aborda premonitoriamente, instalado en la mirada del pescador. El plano siguiente sirve sólo de transición, ya que no está dominado por ninguna mirada, excepto la ubicuidad de la cámara. Pero en el tercer plano general, Melanie es vista desde el punto de visión de la mansión de los Brenner, ese mismo punto que, momentos después, será ocupado por Mitch, cuando éste tome su catalejo. Ese plano, que muestra a la mujer observando a los habitantes de la casa antes de que ellos la hayan visto, ya la coloca, en detrimento de esa situación, en la posición de objeto de una mirada que sólo intervendrá más tarde. Incluso antes de que se produzca el encuentro de los protagonistas, el paisaje ya está cargado de miradas, que se intercambian de un lado al otro de la bahía.

En el final de la secuencia, cuando Mitch espera a Melanie en el muelle, al mismo tiempo en que le dirige la mirada, transformando la imagen de la mujer en una imagen «subjetiva» de su mirada, se produce una inversión de la relación *observador/plano aproximado* - *observado/plano distanciado*, que venía dominando hasta entonces. Mitch aparece encuadrado en plano general y Melanie en plano medio. Pero esa inversión encuentra una explicación en la sucesión de los planos: Melanie, observada por Mitch, no está mirando en ese instante al sujeto que la aborda, sino a uno de sus guantes, manchado con la sangre de la herida que le ha causado una gaviota. Entonces, la alternancia de la mirada se desplaza: Melanie sustituye a Mitch en la cadena significativa y se convierte ella misma en objeto de su mirada, en el preciso instante en que es objeto de la mirada de Mitch. El plano, que muestra el dedo manchado de sangre, constituye la mediación de los ojos conjugados de Mitch y Melanie. Se trata de una mirada «subjetiva» de Melanie incrustada dentro de una «subjetiva» de Mitch, como en las construcciones entrecruzadas de la heráclida. Él la mira, pero ella no lo ve, aunque se sepa observada, porque está preocupada con su herida. El plano resume muy bien la situación que se produce en el muelle: los ojos de Melanie se encuentran en aquella encrucijada en que su mirada se cruza con la de Mitch y devuelve lo visible al vidente. Bellour define muy bien esa situación como «la visión de Melanie Daniels, jugando con la ambigüedad del término "visión"»: la visión que ella tiene de los otros y la que los otros tienen de ella.

En el cine «clásico», la alternancia de los puntos de vista determina una intensa fragmentación de la escena para multiplicar la mi-

rada en una pluralidad de visiones particulares. La instancia vidente se borra, por así decirlo, detrás de las miradas que se enfrentan y se superponen en la escena, renunciando la mayoría de las veces a su propia visión en beneficio de la que tienen los personajes unos de otros. «Pero ese juego, que es grave, no nos debe hacer olvidar que es ficticio» (Bellour, 1969: 37). De hecho, según las normas de ese cine, el sujeto de la enunciación no se deja disolver totalmente en la multiplicidad de las miradas, sino que se retira discretamente y queda fuera del alcance del espectador, para evitar que su presencia condicione la evolución de la trama como si fuese un orden superior. Las imágenes nos llegan a través de la subjetividad del personaje, lo que impide toda intromisión indiscreta de un observador privilegiado aunque seguramente él está allí, listo para reasumir el control cada vez que juzgue necesario ordenar la narración. Por esa razón el filme «clásico», a pesar de activar un conflicto de miradas, según la experiencia perceptiva del espectador nunca resulta caótico ni inarticulado. Las miradas se reparten y se superponen armónicamente porque la instancia narradora está presente, acechando, enmarcándolas para garantizar un flujo «natural» de la intriga.

Por citar un ejemplo del propio Hitchcock, en *La soga*, mientras todos los invitados están distraídos conversando, la cámara se desliza alejándose de los personajes para mostrarnos un detalle enteramente desvinculado de la fiesta: el ama de llaves recogiendo los platos sucios que estaban sobre el baúl y preparándose para guardar en el mueble los libros esparcidos por el piso. No habría nada de especial en ese hecho si el espectador no supiese (porque lo ha visto al comenzar el filme) que el cadáver de David está oculto dentro de aquel baúl y que si la mujer lo abre todos los invitados se enterarán del crimen. Ahora bien: la escena del ama de llaves haciendo la limpieza no la ve ninguno de los personajes. Entonces, ¿quién la ve? Evidentemente, el «narrador», interesado en aprovechar, para el desarrollo de la trama, lo que el espectador sabe y los personajes no. Volviendo a la secuencia de *Los pájaros* ya citada, Bellour (1969: 35) señala algo semejante. Cuando Melanie deposita la jaula con los pájaros en el interior de la mansión de los Brenner, el montaje introduce, en la sucesión de los planos, un primerísimo plano que muestra la jaula y las manos de la mujer rasgando el sobre dirigido a Mitch (¿por vergüenza?, ¿por sentimiento de culpa?) Ese plano no corresponde a la visión de Melanie, puesto que la posición de la cá-

mara es totalmente opuesta a la de sus ojos. Bellour señala que ese detalle «rima» con el otro único plano de detalle de la secuencia: el del guante ensangrentado de Melanie que, como dijimos, surgió como resultado del cruce de las miradas de ambos protagonistas. La vinculación entre esos dos planos colocados en ambos extremos de la secuencia y en los dos lados de la bahía deja entrever una connotación de fondo moral que sólo se puede atribuir a la intromisión de una instancia omnividente: la punición simbólica que alcanza a Melanie en la mirada de Mitch, a través del golpe del ave asesina, deriva de la culpa por la entrega simbólica de los pájaros del amor (los periquitos, llamados también *pájaros del amor*, porque viven siempre en pareja).

El esquema de la concordancia de las líneas de la mirada se rige, por lo tanto, por una autoridad narradora que preserva su saber (poder) frente a las visiones particulares de los personajes, manteniendo unificada y homogénea la evolución de la trama. «Hay un centro fijo —explica Ismail Xavier (1983b: 58)— a partir del cual se dibuja la visión del mundo que domina la relación narrador/narrado y que mantiene la nítida separación entre los polos de esa relación.» La heterogeneidad del campo escópico no impide que para nosotros lo visible se centralice a través de la cámara y del montaje que la rige. Si a una recepción desatenta, ese tipo de discurso cinematográfico le parece sin voz (sin mirada), es porque «habla» por medio de las visiones de los personajes y los manipula en su beneficio, como una forma de jugar con el conocimiento y el desconocimiento de los protagonistas y espectadores. Así la instancia omnividente puede esconder hechos y dar pistas falsas, elaborando la información que tienen unos personajes de otros y la emoción del espectador frente a lo conocido y lo desconocido. Las miradas que se intercambian en el campo/contracampo no vagan en la escena como cometas errantes, sino que gravitan en torno de ese «centro» que se presenta como la mediación necesaria, sin la cual la inteligibilidad de la intriga no sería plena y la incursión en el imaginario no estaría administrada.

La precariedad de la visión en los filmes de Hitchcock (por ejemplo, no sabemos concretamente qué es lo que sucede en la torre en *Vértigo*, ni en el caserón de Norman Bates en *Psicosis*) funciona como un dispositivo de ocultamiento de datos, que el «narrador» maneja con maestría con el propósito de captar la atención del espectador. ¿Habrá burla mayor en el cine que la que Hitchcock establece en

*Sospecha*, donde tanto el personaje Lina MacKinlaw como el del espectador sufren terrores de todo tipo, al suponer que John Aysgarth piensa matar a su esposa, para que al final se descubra que todo había sido una ilusión óptica? La instancia omnividente escoge, en cada etapa de la intriga, lo que debe mostrar u ocultar para insuflar misterio a la historia y para generar tensión en los espectadores. Así, los momentos clave de la trama son revelados al final o en las escenas convenientes. Por eso en la mayoría de filmes de Hitchcock el misterio se explica al final (*Vértigo*, *Psicosis*, *Marnie*), las cosas se arreglan y el orden vuelve a reinar en la escena, amenazada hasta entonces por la heterogeneidad del campo escópico. Eso no es así en *Los pájaros*, su película más desconcertante, porque allí el «centro fijo» no puede brindar competencia para que una narrativa que se abre cada vez más y que escapa —a medida que se multiplican los pájaros y las miradas— a toda posibilidad de explicación que sea más coherente. Además, en este caso la parábola de la moral doméstica ya no es suficiente para explicar la hecatombe que se precipita sobre Bodega Bay. Eso se debe a que *Los pájaros* ocupa una posición limítrofe en la obra de Hitchcock, ya que en ella, como en *Blow Up* de Antonioni, los datos que faltan para explicar la trama no están simplemente ocultos, sino que permanecen fuera del alcance de los personajes, de los espectadores y hasta de la instancia omnividente, hasta el punto que se podría decir que la «laguna» es un elemento constitutivo de la misma obra.

El cine moderno no prescindió del juego alternativo del campo/contracampo, tal vez la invención más elocuente del cine «clásico», pero lo ejerció en detrimento de ese «centro fijo» que ordena las miradas. Decimos «cine moderno» por una cuestión de localización diacrónica, pero de hecho se trata de un retorno a la libertad de tratamiento de los planos y de las miradas que tenía el cine llamado «mudo», antes de que el modelo «clásico» fuese hegemónico. De hecho, en una película como *El perro andaluz*, por ejemplo, ya encontramos escenas de campo/contracampo absolutamente alucinatorias, como aquella en que la mujer sale de su casa, situada en pleno centro urbano de París, cierra la puerta a sus espaldas y lanza una mirada asombrada al espacio *off* que tiene frente a ella, al mismo tiempo que un contracampo muestra lo que ella ve ante sus ojos: una playa salvaje, donde la espera su amante. En cuanto a los soviéticos, cuya negativa a aplicar las reglas de la continuidad no hacía

concesiones, no utilizaron la contradicción del campo/contracampo para reconstruir un espacio-tiempo lineal, coherente o, por decirlo así, «natural», sino para producir una situación y un ambiente fundamentalmente ambiguos e inciertos. Y lo hicieron porque la lógica de la concordancia de la línea de las miradas depende de una obediencia ciega a las reglas de la oblicuidad de la mirada y de la variación de los ángulos de toma dentro del eje de la cámara, sin lo cual nadie puede saber con exactitud quién mira a quién, ni hacia dónde se dirige la mirada. Gracias a esas reglas fijas, la instancia omnividente puede disponer de la sucesión de los planos en su beneficio, centralizando la contraposición de las miradas. Pero una vez soslayadas esas reglas, la escena se descompone en una multiplicidad de perspectivas que disuelve cualquier «centro fijo» imaginable, efecto que recuerda el paisaje fracturado del cuadro cubista. Sirva como ejemplo la secuencia inicial de *La tierra*, en la que la dirección de las miradas de las personas reunidas en torno al viejo moribundo no permite reconstituir una escena «coherente» según el sistema «clásico» de orientación de las miradas; o la secuencia del drama en la proa del barco en el filme *El acorazado Potemkin*, cuando cada uno de los pelotones de marineros mira hacia una dirección diferente en el momento en que en el mástil surge el espectro de los ahorcados. Y todo eso sucedía cuando al mismo tiempo —antes aun del advenimiento del sonido sincronizado— el modelo «clásico» ya mostraba su vitalidad en filmes como, por ejemplo, *El doctor Mabuse*.

En el cine moderno veremos, a partir de la *nouvelle vague*, a Godard reinventando de manera totalmente anticonvencional el mecanismo de la concordancia de la línea de la mirada. Toda la claridad, toda la transparencia de la topografía de las miradas, que en el cine clásico garantizaba el refinado industrial del producto, ahora se encuentra problematizada por un manejo del campo/contracampo que mezcla las categorías del *percipere* y el *percipi* en un nivel de complejidad que muestra que ya no se puede seguir trazando con precisión los límites entre «el narrador» y «lo narrado». A partir de *Al final de la escapada*, la figura iluminadora del «centro fijo» se encuentra en crisis de autoridad y de competencia y ya no puede poner en funcionamiento, con la misma seriedad de intenciones del cine «clásico», los procedimientos de construcción de la trama a través de las miradas de los personajes. Cada plano sigue siendo el campo donde se

deposita una mirada; pero ¿la de qué personaje y de qué instancia vidente? Esa ambigüedad es el efecto de una multiplicación de «voces» (de miradas) que incorpora la escena a una experiencia sobre ver y oír más abierta y menos controlable que la que puede motivar el producto tradicional, con su tabla de valores bien definida. La ruptura con el esquema monológico de la mirada bendecido por la industria amplía el alcance del debate propuesto por el filme y produce una representación donde al espectador se le obliga a considerar de una manera más compleja la experiencia social y humana, con sus tradiciones y sus múltiples aspectos. Así, imagen y sonido escapan al control de calidad –convenciones del cine dominante– y el narrador no ostenta la misma certeza de que esas convenciones son capaces de abarcar «todo lo fundamental que hay para decirse, para expresar» (Xavier, 1983b: 61).

Veamos algunas verificaciones. En *Une femme mariée*, Charlotte hojea una revista femenina y el contracampo nos muestra una sucesión de anuncios publicitarios de prendas de vestir íntimas, que supuestamente debería corresponder a la mirada de la mujer. Pero de pronto, como en un torbellino, el personaje pasa frente a un anuncio y entonces descubrimos que ya estamos en la calle, que aquel está en el cartel al aire libre y ya no en la revista, y que la mirada que se posa en el paisaje ya no es la de la mujer. «La mirada de Charlotte, que es la única seguridad que la narrativa nos ofrece, no puede englobar la tarea de armonizar la secuencia de miradas en el cine; a medida que la mirada de Charlotte se niega a trabajar para ellos, los espectadores se comprometen en un activo proceso de visión» (MacCabe, 1980: 38). Y hay un caso aún más desconcertante: en *Deux ou trois choses que je sais d'elle*, Juliette, sentada a la mesa de un café, observa a una pareja que tiene frente a ella. El hombre, que lee el *France Soir*, se vuelve de vez en cuando hacia Juliette y le dirige una mirada. La mujer que está con él se encuentra completamente absorta en la lectura de una revista femenina y no se da cuenta de que Juliette la aborda. Un corte, un contracampo ¿y qué vemos entonces? ¿Un primer plano de la mujer desde el punto de vista de Juliette? De ninguna manera: lo que vemos es, nuevamente, una serie de detalles de la revista hojeada por la mujer de la pareja. Sólo que ahora esas imágenes que pertenecen a la exclusiva mirada de la desconocida son transmitidas a través de la mirada de Juliette. Una mirada dentro de otra, un contracampo, algo parecido al guante ensangrentado de Me-

lanie en *Los pájaros*, con la diferencia de que ahora un narrador *over* entra en la banda sonora y mezcla las cosas diciendo: «*Voici comment Juliette, à 15h 37, voyait remuer les pages de cet objet que, dans le langage journalistique, on nomme une revue*» («He aquí que Juliette, a las 15.37 ve desplazarse las páginas de ese objeto que, en lenguaje periodístico, se llama revista»). Ahora bien, quien ve las páginas de la revista es la otra mujer y no Juliette. Por lo menos, así sería en una «lectura» tradicional, si esa escena no estuviese atravesada por una ambigüedad fundamental: las imágenes que muestra la revista –dibujos eróticos de mujeres semidesnudas– activan la mediación del deseo que la mujer busca en la revista y en la otra mirada femenina que la aborda, en el deseo que Juliette busca en la otra mujer y que el hombre busca en Juliette. ¿Quién ve el deseo de quién? En la escisión del ojo y de la mirada, cada personaje ve que su deseo se multiplica infinitamente en el deseo del otro.

En la estela de la revolución godardiana, el cine moderno ya nunca consiguió tomar demasiado en serio la funcionalidad de las reglas de la concordancia de la línea de la mirada; e incluso cuando lo hizo (como ocurre a menudo en los filmes de Fassbinder), el resultado tendía más bien hacia la perversidad corrosiva de la parodia que había en la celebración de valores cristalizados. Ahora cada nueva película descubre su propia manera de jugar con lo visible y lo vidente y de extraer consecuencias de esa reversibilidad infinita del sujeto y del objeto. En *Persona*, cuyo tema es la (con)fusión de personalidades entre la paciente, Elizabeth Vogler, y su enfermera, Alma, la ambigüedad del *percipere* y del *percipi* es llevada a la evidencia estructural, con la repetición de la misma escena desde dos puntos de vista diferentes, campo y contracampo reconstituidos integralmente y no reconstituidos ni asimilados a las reglas de continuidad, para que finalmente los dos rostros reversibles de la observadora y de la observada aparezcan fundidos en una cara única, como los rostros fragmentados de Picasso. Y en *París, Texas*, en las dos secuencias que transcurren en el *peeping show*, se desmonta el campo/contracampo por medio de una separación física entre el hombre y la mujer, interponiendo entre ellos un cristal falseado, que hace que el hombre pueda ver a la mujer pero que no pueda verle a él. La comunicación entre ambos se produce exclusivamente en el plano sonoro, pero las dos voces se escuchan deformadas por los aparatos intercomunicadores. Oculto en su apartamento oscuro, Tra-

vis se niega, sin embargo, a encarar directamente a la mujer, y da la espalda al lugar del contracampo, mientras que Jane sólo se puede ver reflejada en el vidrio del *peeping show*. Ninguna imagen es «subjetiva» de nadie, puesto que ningún protagonista puede ver al otro, o se niega a mirarlo. La estructura del campo/contracampo permanece sólo como una posibilidad abstracta, que la instancia narradora asume de forma alterna. Entonces, cuando Jane percibe que la historia contada por el desconocido es su propia historia, se dirige a la barrera de vidrio y trata de mirar hacia el lado exterior. El rostro próximo de la mujer proyecta una sombra en el trozo correspondiente del cristal, de modo que Travis, que ahora la observa, se ve también reflejado dentro del rostro de Jane, lo que produce una extraña fusión de fisonomías: el otro dentro de uno mismo. Finalmente, la idea de invertir la iluminación de los respectivos apartamentos permite crear una penumbra que armoniza los dos ambientes, de manera que cada personaje pueda ver al otro a través del mismo cristal en que se ve reflejado. En cierto sentido se trata de la reformulación de una idea ya explorada por Akira Kurosawa en el final de su película *El infierno del odio*, cuando los dos personajes principales se enfrentan en la prisión y se encaran al mismo tiempo en que el cristal que los separa refleja, para cada uno de ellos, su propia imagen. La crisis existencial que, en *París, Texas*, separa y al mismo tiempo atrae a la pareja, encuentra aquí una expresión plástica absolutamente elocuente y cinematográfica, pues coincidiendo con la crisis de la institución misma del campo/contracampo permite vislumbrar nuevas formas de «decir» realidades no conocidas. El tortuoso juego de miradas, en cuyo movimiento los protagonistas se seducen, se repelen, se torturan, se enmascaran y se desean, marca un momento en que a la producción del imaginario le falta la certeza originaria de un sujeto trascendente. Ahora el sujeto es lo que falta, no lo que llena.

## El sistema de la sutura

«¿Por qué reconocemos al primer vistazo una foto tomada de una película?» —pregunta Pascal Bonitzer (1982: 97)—. Y se responde a sí mismo: «Porque las líneas más destacadas de la imagen, los movimientos congelados, las miradas y las líneas de fuga del escenario parecen estirados, aspirados por un centro de gravedad situado más allá del cuadro y oblicuo al eje del objetivo». Ya se sabe que la mirada que se dirige directamente a la cámara es habitual en la fotografía y una norma común en la televisión, mientras que en el cine, e incluso en el cine documental, tiene un efecto francamente transgresor. Asimismo, el plano frontal es bastante frecuente en la fotografía (principalmente en los retratos de personas y en los paisajes) y es casi una ley en la televisión pero en el cine es tan raro que cuando se usa sistemáticamente (Méliès en el primer cine y Syberberg en el cine moderno) produce un efecto «teatral» o, como se suele decir, «anticinematográfico». En el cine predomina el encuadre oblicuo respecto al eje del objetivo, lo que hace que las miradas (todas, sin excepción) que se cruzan en la escena no se dirijan jamás a la cámara, sino a un punto situado a la izquierda o la derecha del cuadro, en el espacio *off*. Mientras que el presentador de televisión «conversa» directamente con su platea, el personaje del filme la omite, puesto que el interlocutor al que se dirige siempre es otro personaje, situado en el espacio establecido más allá del cuadro y revelado sucesivamente en los planos siguientes. Por lo tanto, el espectador de la película nunca es interpelado directamente por los personajes. En el