

NA 13188

P4093

rojo  
Deposito

**JOSÉ PRÓSPER RIBES**

*Profesor de Estructura de la Información  
y Tecnología de los Medios Audiovisuales del CEU*

*Doctor en Ciencias de la Información*

*Realizador*

# EL PUNTO DE VISTA EN LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA

Lección magistral leída en la apertura  
del curso 1991-92

<b>BIBLIOTECA C.E.U. SAN PABLO</b>	
Sección	P4093
Entrada: día	11 de 2 1992
Núm. Registro	4093

**C. E. U. SAN PABLO**  
**Biblioteca**  
**Centro Universitario**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA SAN PABLO CEU**

**VALENCIA**

**1991**



P04093

*De esta edición  
se han impreso  
500 ejemplares  
numerados del 1 al 500*

EJEMPLAR **300**

Ilustración cubierta: Juan García González

Impreso en España  
Printed in Spain

I.S.B.N. 84-600-7770-5

Depósito legal: V. 2.751 - 1991

Artes Gráficas Soler, S.A. - La Olivereta, 28 - 46018 Valencia - 1991

## ÍNDICE

	<u>Págs.</u>
A) Introducción. Punto de vista general y particular . . . . .	9
B) El narrador. Características generales y tipología . . . . .	17
C) Narrador y personaje. El flash-back . . . . .	31
D) Narrador y personaje. Grado de conocimiento . . . . .	37
<b>E)</b> El plan subjetivo . . . . .	49
F) Adopción del punto de vista y relación de sentido . . . . .	87

UNIVERSIDAD DE GUATEMALA  
BIBLIOTECA  
Centro Universitario

## A) INTRODUCCIÓN. PUNTO DE VISTA GENERAL Y PARTICULAR

Todo relato, todo proceso narrativo, implica de manera necesaria la consideración de abordar los acontecimientos y los personajes que lo constituyen a partir de un eje donde se dote de sentido y unidad a lo que se cuenta. Este eje narrativo determina la forma en que los distintos acontecimientos y personajes van a ir siendo mostrados y definidos, y por lo tanto, la manera en que van a ser comprendidos por el espectador. En la narrativa cinematográfica se consigue a través de la utilización del espacio y del tiempo, formando diversas estructuras narrativas.

El flujo informativo que recibe el espectador, en la narrativa clásica cinematográfica, es siempre referencia a un personaje o acontecimiento y a partir de un personaje o acontecimiento. Relatar una acción supone siempre de manera ineludible dejar algo sin contar, pues es imposible informar exactamente de todos los hechos producidos, y al mismo tiempo determinar cómo se va a informar. En esta situación, la información que recibe el espectador se genera a partir de un eje de interés que sirve para estructurar la información y decidir qué se va a contar y cómo se va a contar. Este eje sobre el que hablamos es el punto de vista a partir del que se desarrolla la información.

Respecto a la narración, el punto de vista es una parte del proceso de selección, organización y elección que implica la acción

**C. E. U. SAN PABLO**

Biblioteca

Centro Universitario

narrativa a través de la construcción, uso y alternativas que ofrece el material que será narrado. El punto de vista hay que entenderlo tanto desde "fuera de la narración" como desde "dentro de la narración". Desde fuera en tanto que el autor aborda los acontecimientos que pretende relatar desde su propio ángulo y visión, lógicamente determinados por el modelo ideológico de representación, y por sus propios gustos estéticos, experiencias personales, pretensiones narrativas e influjos de la sociedad donde desarrolla su trabajo. Y desde dentro teniendo en cuenta que la presentación de los acontecimientos arranca en torno a unos centros de interés y determina el tono general del relato. Esta es la parte que nos interesa analizar.

Conviene señalar que para designar el concepto "punto de vista" no existe un único término. Así, podemos señalar por su importancia y uso términos como *post of observation*, *foco de narración* y *visión*. Sin embargo, el término *punto de vista* es el más utilizado. Este es uno de los motivos por el que utilizamos este término. Pero también porque consideramos que es el más correcto.

A continuación vamos a dar una serie de definiciones de lo que se puede entender por punto de vista según los diversos estudiosos del tema. Percy Lubbock dice en *The craft of fiction* que el punto de vista es:

"La relación en la cual el narrador es presentado" (1).

Una definición prácticamente similar nos ofrece Todorov:

---

(1) LUBBOCK, Percy: *The Craft of fiction*, visto en CASTAGNINO, Raul. El análisis literario, 6ª edición, Nova, Buenos Aires, 1969, pág. 158.

“El término visión o punto de vista se refiere a la relación entre el narrador y el universo representado.” (2)

Una definición distinta es la de Brooks y Warren en *Understanding fiction*:

“La disposición y criterio -intención intelectual- a través de las cuales el material del relato es presentado.” (3).

Como vemos en estas definiciones representativas, hay dos líneas básicas para entender el concepto del punto de vista:

- 1) Aquellas que toman únicamente al narrador para poder configurar el sentido de la información que se va a dar.
- 2) Aquellas que abogan por considerar el concepto punto de vista en un sentido mucho más amplio que engloba la totalidad de la obra.

Nosotros pensamos, como expondremos un poco más adelante en nuestra propia definición, que el concepto punto de vista supera el sentido restringido de las primeras definiciones y aborda toda la estructura general del relato. Por otra parte, nos encontramos que las definiciones anteriores hacen referencia al punto de vista en la literatura. Nosotros partimos de la base que toda narración tiene un conjunto de principios en común, aún cuando sean diferentes los

- 
- (2) TODOROV: Visión en la narrativa en DUCROT y TODOROV, *Diccionario de las ciencias del lenguaje*, Traducción de Enrique Pezzoni, Ed. Siglo XXI, junio 1974, pág. 369.
  - (3) BROOKS y WARREN: *Understanding Fiction*, visto en CASTAGNINO, Raul. *El análisis literario*, Op. Cit., pág. 158.

instrumentos utilizados para su creación. Pero, evidentemente, este conjunto común de principios adquiere unas características peculiares según los instrumentos que se utilicen. Así pues, en las consideraciones generales trataremos de dar un sentido amplio a todas estas posturas, dado que se pueden aplicar perfectamente -siempre con carácter general- a la narrativa cinematográfica, y especificar en su momento, las peculiaridades propias del punto de vista en la narrativa clásica cinematográfica a partir del funcionamiento en modelos concretos.

Sin embargo, conviene advertir ya que en la narrativa cinematográfica, el hecho de mostrar personajes y acontecimientos produce unos efectos en la concepción del punto de vista completamente distintos, variados, ricos y complejos que en la novela, aunque la base narrativa sea similar. No hay ningún parangón en las descripción novelesca que puede ofrecer un personaje cuando narra lo que observó frente, por ejemplo, a un plano subjetivo.

Castagnino en su notable trabajo "El análisis literario" define el punto de vista de la siguiente forma:

“Procurando una interpretación ecléctica será conveniente admitir que punto de vista -como tecnicismo de la ciencia literaria morfológica- es relación y referencia del narrador y al narrador para ubicarse y ubicarlo como tal frente a lo relatado y en el relato, para identificarlo o diferenciarlo del autor; es criterio para organizar el material narrativo desde dentro de la ficción o desde fuera de ella; es la especial iluminación de especiales ángulos del relato, de determinados modos de su temporalidad; es el punto de observa-

ción desde el cual el relato puede ser observado e imaginado.” (4)

En esta definición se encuentran englobadas las distintas acepciones que se pueden otorgar al término punto de vista, entendido como una estructura narrativa clave a partir de la cual aparece la relación informativa entre el espectador y el universo diegético, determinando los aspectos más importantes. Consideraremos que el punto de vista afecta al desarrollo total del relato, superando el importante tema del narrador. Por nuestra parte, entenderemos por punto de vista:

Las diferentes formas de abordar una historia (en la narración) desde diversas opciones (cada una de ellas implica que se muestre algo y, al mismo tiempo, que no se muestre algo), elecciones en la manera en que será mostrada (cómo serán presentados personajes y acontecimientos) y puntos de observación para organizar las acciones y acontecimientos.

La importancia del punto de vista radica en que un mismo acontecimiento relatado a través de dos puntos de vista distintos varía sustancialmente. Así, y en relación con la narrativa cinematográfica, no solamente tiene importancia la colocación de la cámara, sino también la posición de todo el resto de elementos en relación con la cámara y las interacciones, en todas sus variantes posibles, que puedan tener lugar entre la imagen visual y la imagen auditiva. Todos estos factores nos conducen a presentar la historia a partir de un punto de vista determinado, lo que equivale a tomar parte de la historia y a mostrar esa historia según una forma muy parcial de entender los acontecimientos.

(4) CASTAGNINO, Raul: *El análisis literario*, Op. Cit., pág. 159



Vamos a clasificar el punto de vista a partir de dos grandes bloques:

- 1) PUNTO DE VISTA GENERAL.
- 2) PUNTO DE VISTA PARTICULAR:
  - 2.1. Con narrador.
  - 2.2. Sin narrador.

Entenderemos por punto de vista general, el punto de vista que aborda con carácter global el autor para contar una historia. En la narrativa clásica cinematográfica se da por supuesto que el punto de vista es "objetivo", esto es, que no hay una intervención ajena al proceso informativo que lo manipule. Lógicamente, no ocurre así. No es sino un proceso técnico que causa tal efecto; es el llamado efecto de la transparencia. Así, a través del punto de vista se muestran los diversos acontecimientos de forma tal que parece ser la mejor manera posible para el relato de dichos acontecimientos. El punto de vista general en la narrativa clásica cinematográfica debe limitarse a mostrar los acontecimientos sin que pueda considerarse como un punto de vista ajeno al relato. A partir de aquí se debe dar al espectador la impresión de que la historia se cuenta por sí misma. En tales circunstancias, el factor determinante de relato se estructura en torno a la situaciones producto de las relaciones que mantienen los diversos personajes entre sí. Por lo tanto, el objetivo fundamental de la realización audiovisual en la narrativa clásica cinematográfica es "limitarse" a mostrar dichas relaciones sin interferir para nada en la acción. Sin embargo, en la narrativa clásica cinematográfica es prácticamente imposible imponer sistemáticamente a lo largo de toda una película un punto de vista general. Y esto es debido, fundamentalmente, a que su objetivo de relatar una historia y mostrar a los personajes de forma tal que se cree un proceso de

empatía entre espectador y personajes, fuerza a que en determinados momentos del relato se tenga obligatoriamente que adoptar el punto de vista de un personaje o personajes, sobre una serie de acontecimientos o situaciones. Es lo que hemos llamado punto de vista particular. Cada personaje, dentro de la narración, mantiene una visión propia y particular sobre los acontecimientos, que le afectan de diversas formas, y conoce una serie de hechos al mismo tiempo que desconoce otros.

Así pues, a lo largo del relato se combina el punto de vista general y el punto de vista particular. Pero no es necesaria la presencia de un narrador para que pueda hablarse de adopción del punto de vista de un personaje, ni tan siquiera de la presencia de cámara subjetiva. Puede perfectamente existir un narrador y en determinados momentos adoptar el punto de vista de otro personaje sin que este último personaje cumpla la función de narrador. Adoptar el punto de vista de un personaje supone ofrecer y mostrar información según entiende los acontecimientos dicho personaje, con referencia a las consecuencias que esos acontecimientos tengan para él, y siempre partiendo de sus intereses dentro de la ficción. Por supuesto, esto no es más que una primera aproximación al tema de la adopción del punto de vista de un personaje, tema del que nos ocuparemos de inmediato.

Para finalizar este apartado, hay que señalar que las estructuras narrativas que forman el relato pueden, y de hecho funcionan así en numerosas ocasiones, fusionarse en un momento concreto. El relato no se construye en torno a estructuras narrativas que funcionan por separado, sino que se manifiestan, por norma general, conjuntamente.

## B) EL NARRADOR. CARACTERÍSTICAS GENERALES Y TIPOLOGÍA.

La presencia en el relato de un personaje que expone unos hechos, que relata unos acontecimientos, supone la presencia de un punto de vista particular dentro de la narración, aunque, como observaremos más adelante, no tiene necesariamente que imponer una única dirección en el punto de vista, esto es, determinar una sola serie de datos. Es también la primera figura sobre la que se establece y gira la adopción del punto de vista de un personaje. Es el narrador el que cuenta y presenta los hechos según su visión del acontecer, es decir, según la visión de que le dotó el autor. Así mismo, sobre la figura del narrador se ha producido la mayor parte de los estudios críticos sobre el punto de vista en la narrativa, especialmente en los trabajos de literatura. Para German Gullón:

“Entendemos la novela en y desde el enfoque del narrador y su realidad (la creada en el texto) es la que nosotros en función de lector, reconocemos como la realidad. Ella es la única que en la novela existe y es una creación, y hasta una imposición del autor, que al situar al narrador en una perspectiva decidió el modo en que la realidad se constituiría.” (1)

---

(1) GULLÓN, German: *El narrador en la novela del siglo XIX*, Madrid, Taurus, 1976, pág. 21

La presente definición contiene algunos aspectos muy interesantes, pero otros con los que no podemos estar de acuerdo en su totalidad. Efectivamente, el flujo informativo estará determinado por el enfoque que le dará el narrador. Los datos suministrados al espectador tienen el "pretexto" de proceder de un personaje de la ficción, de alguien que de una manera u otra intervino en los acontecimientos o recibió una información procedente de la propia diégesis. Son datos que en la narrativa clásica pueden considerarse como válidos. Sin embargo, no toda la información en la narrativa clásica, y especialmente en la narrativa clásica cinematográfica puede partir de un único punto de vista.

Consideremos ahora algunas de las características que debe poseer el relato para entender que existe un narrador y para que pueda ser considerado como tal. En primer lugar debe ser un personaje de ficción, un personaje integrado en el relato completamente. No se puede confundir al autor o autores (quienes realmente elaboran la narración) con el ente al que se le encomienda la función de actuar de intermediario entre el espectador y la narración. El grado de integración en el relato no tiene importancia en estas consideraciones. Posteriormente, volveremos sobre este tema. Pero debe estar integrado necesariamente. Como conclusión lógica, debemos señalar que debe manifestarse su presencia de una forma u otra. Consideramos, en oposición a otros autores como Tacca (2), que cuando no se manifiesta la presencia de algún intermediario que relata no se puede considerar que exista un narrador en la obra. Sería el caso, en la novela, de la presentación de acontecimientos en tercera persona sin ninguna referencia hacia el que relata. En la

---

(2) TACCA, Oscar: *Las voces de la novela*, Col. Biblioteca Románica Hispánica, Madrid, Gredos, 1973, pág. 65

narrativa audiovisual entenderíamos que no hay ningún tipo de dato que señale hacia un posible narrador, como la voz off por ejemplo, hacia alguien que cuente la historia. En estos casos podría ser interesante, aunque no es objeto de nuestro estudio, hablar de un autor implícito, lo que también puede analizarse aunque exista un narrador, tal y como lo entiende Wayne C. Booth (3), pero nunca, a nuestro juicio, de un narrador que fuese omnisciente y que jamás se presenta. Este sería, si fuera el caso, el autor. El narrador es un personaje más de la ficción y a través de él la información llega al espectador con un sentido determinado. El narrador es una figura narrativa, valga la redundancia, de la que puede o no servirse el autor, un instrumento más entre los muchos que tiene para elaborar un relato. Y como tal figura debe de manifestarse en un momento dado. Igualmente, no debe confundirse el punto de vista del narrador con el punto de vista de un relato con carácter general. Hablando con propiedad, solamente se puede considerar la presencia de un narrador si se manifiesta como tal.

Entenderemos al narrador como:

aquel personaje de la ficción que cumple, entre otras posibles funciones, la de informar de los diversos sucesos que acontecen a un conjunto de personajes o a un único personaje y actúa como intermediario entre la historia y el espectador.

El narrador es, pues, ante todo un informador. A través de la figura del narrador se canaliza la información que recibirá el

---

(3) BOOTH, Wayne C.: *La retórica de la ficción*, Traducción de Santiago Gubern, Barcelona, Bosch, 1974.

espectador. De hecho, en la narrativa clásica el único personaje que puede dirigirse durante el desarrollo del relato al espectador es el narrador. Y esto no impide que el espectador tenga la sensación de que el relato se cuenta por sí mismo, esto es, sin que se produzca (aparentemente) una intervención ajena. Y esto ocurre así, fundamentalmente, porque el narrador es un personaje más de la ficción, aunque pueda darse el caso de que no intervenga en los acontecimientos que narre. Desde el preciso instante en que aparece en un relato, sea cinematográfico o no, un personaje encargado de informar al espectador de aquello que ocurrió, ya se encuentra plenamente integrado en el relato, sea cinematográfico o no, un personaje encargado de informar al espectador de aquello que ocurrió, ya se encuentra plenamente integrado en el relato. Constituye una figura narrativa y como tal debe ser comprendida.

El narrador siempre se dirige al público ya sea de forma explícita o implícita y, en segundo lugar, siempre actúa como intermediario entre los acontecimientos que conforman la historia y el público, aunque en distinto grado según sea su participación en dicha historia. Vamos a desarrollar estos puntos a continuación.

Entenderemos que el narrador se dirige al público implícitamente cuando no se manifiesta de forma concreta esta acción hacia los espectadores reales. En este caso, el narrador no hace ningún tipo de referencia a un posible, y de hecho real, espectador situado fuera de la ficción. Sin embargo, siempre que habla un narrador es para alguien. Por lo tanto hay que considerar unos espectadores hacia los que se dirige. En el presente caso tenemos dos fórmulas básicas:

- 1) El narrador parece no dirigirse a nadie. Este es el caso, por ejemplo, de la película *Gilda*. Aquí el narrador comienza

a relatar su historia sin referencia a un posible espectador. Pero el destinatario lógico a quien se dirige es el público real.

- 2) El narrador se dirige a otro personaje. Uno de los ejemplos más bonitos de este proceder podemos encontrarlo en ¡Qué bello es vivir! En este caso es Dios (!) quien le cuenta a un ángel como era y es George, protagonista de la historia. En primera instancia, es el ángel el destinatario lógico de la información. Pero en segunda instancia es el espectador. Podemos hablar en este caso de un desdoblamiento (cuidado de no confundir con empatía) del espectador, en tanto que está siendo representado dentro de la ficción a través del ángel, pero durante el relato de Dios únicamente. El narrador (Dios) se dirige en este caso simultáneamente al ángel y al espectador.

Entenderemos que el narrador se dirige al público explícitamente cuando se manifiesta de forma concreta esta acción hacia los espectadores reales. Tomemos como ejemplo *La salida de la luna*, donde el narrador se dirige al público de la sala y les habla de Irlanda y de los irlandeses, señalando que la película fue rodada en escenarios naturales. Además introduce la primera historia, la segunda y la tercera. Otros dos ejemplos de esta fórmula los encontramos en *El crepúsculo de los dioses* y *La dama del lago*.

En principio, el narrador proporciona un mayor grado de credibilidad, refuerza la ilusión de realidad. Sin embargo, no es una función prioritaria, pues aunque no exista narrador, en la narrativa clásica cinematográfica se logran los mismos resultados sin que sea necesaria su función. Pero como intermediario debe ser respetuoso

con el acontecer al relatarlo. Es un intermediario que facilita una información. En la película *El crepúsculo de los dioses* este intermediario, (que es el protagonista aunque en estos precisos instantes del comienzo todavía no lo sepa el público), se ofrece a contar los sucesos frente a otros intermediarios de ficción que ofrecerán datos falsos. El narrador, en voz off, explica al espectador que se difundirán distintas versiones tergiversadas de los hechos, pero él se ofrece a contar los verdaderos acontecimientos. Finaliza esta parte diciendo: "Pobre tipo, siempre quiso una piscina. Bueno, al final consiguió una, solo que el precio resulto ser un poco alto. Retrocedamos unos meses hasta el día que todo empezo." (Hay que considerar que está muerto en una piscina). El narrador sabe todo esto y lo que contará muy bien porque el personaje al que se refiere y que se encuentra muerto es... él mismo. También en *La dama del lago* el protagonista de la historia se propone contar al espectador la verdad. Así se pretende reforzar el carácter verídico de los acontecimientos, dado que es el protagonista quien nos cuenta la historia, y conseguir un mayor grado de subjetividad, aunque sea respetuoso con los acontecimientos. Veracidad y subjetividad se entrelazan en este caso. Hay una cierta similitud con el arranque de *El crepúsculo de los dioses*. Hay una insistencia en ofrecer la verdad y en eliminar otros intermediarios, como los periodistas, entre los acontecimientos y el espectador. Pero aún en estos dos casos, el narrador-protagonista continúa siendo un intermediario que ofrece su versión de lo que ocurrió. (Hablando estrictamente, en *El crepúsculo de los dioses* no llega a ser así, pues se ofrecen otros puntos de vista. Por lo que respecta a *La dama del lago*, volveremos a propósito de la cámara subjetiva).

Nos falta por determinar qué ocurre cuando un personaje recuerda una serie de acontecimientos pasados. Por supuesto, este



personaje actúa como narrador. Igualmente se convierte en un intermediario entre esos acontecimientos y el público. Pero, ¿podemos decir que en este caso también se dirige al público? Teniendo en cuenta que el recuerdo de un personaje está ligado al flash-back, conviene señalar que para Jean Mitry:

“El flash-back no nos muestra lo que piensa el héroe, sino aquello en lo que piensa.” (4)

Efectivamente. Y el modo, añadimos nosotros, en que se recuerdan los acontecimientos tiene la finalidad de informar al espectador de forma conveniente. No son sensaciones, imágenes psicológicas del personaje, sino que el recuerdo está estructurado siguiendo los mismos cauces que el resto de acontecimientos. Por supuesto, nos referimos a lo que podemos denominar como recuerdos “standar” o recuerdos tipificados dentro de la narrativa clásica cinematográfica. Lógicamente, se pueden dar otros casos. Pero en este tipo de recuerdo se da prioridad a la necesidad que tiene el espectador de ser informado. El personaje le cuenta al espectador sus recuerdos sobre algún acontecimiento importante. Por lo tanto, se dirige a él en el grado máximo de lo que hemos llamado forma implícita de dirigirse al público.

Vamos a estudiar a continuación los modos fundamentales en que podemos clasificar al narrador. Antes, sin embargo, debemos hacer constar que entre la gran multitud de ensayos críticos que se han producido al respecto, la mayoría tiende a analizar conjuntamente el tipo de narrador y el punto de vista. Como ya hemos

---

(4) MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine*, Traducción de Mauro Armiño, Madrid, Siglo XXI, Volumen II, pág. 74

señalado, la figura del narrador se debe entender a partir del punto de vista, pero no confundir. Nosotros analizaremos algunos aspectos por separado para intentar delimitar las características y funciones de una figura narrativa y de una estructura narrativa en la que se integra dicha figura. Algunas clasificaciones, como la de Norman Friedman o la de Brooks y Warren, son muy importantes y es conveniente tenerlas como referencia. Entre los autores hispánicos cabría destacar las de Castagnino, Imbert o Tacca. Teniendo estas clasificaciones presentes, procederemos a analizar los tipos fundamentales de narrador. Podemos considerar al narrador según el grado de integración en los acontecimientos que se narran o bien según el grado de conocimiento que tiene de los acontecimientos que relata. Este último aspecto lo consideraremos más adelante en un apartado dedicado por completo a él. Por lo que respecta al primer aspecto, podemos ofrecer la siguiente clasificación:

## GRADO DE INTEGRACION EN LOS ACONTECIMIENTOS QUE SE NARRAN

- I. Participa en los acontecimientos
  - I.1.- Protagonista.
  - I.2.- Secundario.
  - I.3.- Testigo.
  
- II. No participa en los acontecimientos

Como ya hemos señalado, el narrador debe estar integrado necesariamente en el relato para que pueda ser considerado como tal. A partir de aquí, conviene determinar el grado de integración del narrador en el conjunto de sucesos y acontecimientos que van a ser narrados. Por lo tanto, la primera división lógica consiste en deter-

minar si el narrador participó en los acontecimientos que relata. Consideraremos que el narrador participó en los acontecimientos que relata cuando de un modo u otro bien vivió, bien observó los sucesos. Cuando no se produce esta circunstancia, entenderemos que el narrador no participó en los acontecimientos. Pero esto no quiere decir que el narrador no se encuentre integrado en el relato, dado que es necesario. El narrador puede no participar en ninguno de los acontecimientos que narra y sin embargo estar integrado en el relato. Vamos a exponer un ejemplo donde este punto se encuentra muy claro. Tomemos *Centauros del desierto*. Nos encontramos en el momento del relato en que Charlie llega a la cabaña de los Jorguensen y entrega a Laury una carta de Martin (uno de los personajes protagonistas). A partir de estos instantes nos enteraremos de lo que les ocurrió a Ethan y a Martin por mediación de lo que se cuenta en la carta. Así, en primera instancia, la función del narrador la asume Martin, pues es quien relata los diversos acontecimientos a través de la carta. Es, pues, un narrador que participa en la historia y en grado de coprotagonista. Sin embargo, la información llega a los miembros de la familia y a los espectadores a través de Laury, que es el personaje que lee la carta a la familia y por lo tanto a los espectadores. Así pues, también asume la función de narrador. Nos encontramos entonces con un narrador que no participó en los acontecimientos que narra. Pero, evidentemente, se encuentra integrado en el relato. Además, este ejemplo plantea un doble narrador. En primer lugar Martin, que es quien cuenta los acontecimientos que vivió, y en segundo lugar Laury, quien actúa de intermediario entre la carta y los espectadores. El personaje de Laury es secundario en la película, pues interviene en otra serie de acontecimientos. Pero lo destacable en este caso es que los acontecimientos que narra a través de la carta le son ajenos en tanto que no intervino en ellos en modo alguno, ni tan siquiera como testigo. Se encuentra fuera de ellos.

Consideramos en toda narración la presencia de una historia y un discurso. La historia es el conjunto completo de acontecimientos que forman la narración. Todos los personajes que aparecen están integrados en la historia. Así, como en este caso, el narrador puede no haber intervenido en modo alguno en los sucesos relatados, pero sí en otros. La sola presencia del narrador ya implica su integración. Por este motivo, consideramos que debe hablarse del grado de integración en los acontecimientos que relata, y nunca planteamos si está integrado en la historia, pues siempre estará integrado en ella, al menos tal y como la entendemos nosotros. Hay que considerar que el personaje de Laury cumple todos los requisitos para ser considerado como narrador, aunque se limite a reproducir lo que cuenta Martin en la carta, y a pesar de la voz off de Martin en algunos instantes del relato. El personaje Laury informa de unos acontecimientos y actúa como intermediario. Asume estas funciones dentro de la ficción y por lo tanto, en esos instantes, es un narrador.

También hay que señalar que en el transcurso de una narración, puede existir un narrador todo el relato o bien, como en *Centauros del desierto*, que la figura del narrador solamente aparezca durante un periodo o periodos de tiempo determinados. Es muy común en la narrativa clásica cinematográfica esta última situación, aunque no es la fórmula adoptada en *Centauros del desierto*. Sería el caso en que un personaje recuerda un hecho cualquier que sucedió en el pasado. Por lo tanto, cualquier personaje puede cumplir durante el desarrollo del relato la función de narrador, pero la función de narrador no tiene porque ser forzosamente cumplida durante todo el relato. Un personaje puede durante unos instantes ser el narrador y a continuación dejar de serlo. La función de narrador, en principio, en la narrativa clásica cinematográfica, siempre está subordinada a las características del personaje.

El siguiente punto consiste en considerar a los personajes que participan en la historia. Los hemos clasificado en protagonistas, secundarios y testigos. Esta clasificación se funda en la cantidad de acciones que realizan y el tiempo de presencia en el relato, pero no según la calidad e importancia de dichas acciones. Por supuesto, por lo que respecta al personaje-testigo, es su función de observador sin intervención sistemática en las acciones lo que le califica. Normalmente, los protagonistas son los que realizan las acciones más importantes y participan en los acontecimientos más destacados. Pero también un personaje secundario puede realizar acciones decisivas. Vamos a exponer a continuación un ejemplo de cada una de estas posibilidades. En la película *Gilda*, el narrador participa en los acontecimientos en el grado de protagonista. Está contando un periodo de su vida. Este es el caso más frecuente. Un personaje se convierte en narrador para relatar una serie de acontecimientos que experimentó y tuvieron una importancia decisiva en su vida. Un ejemplo de personaje secundario con funciones de narrador lo encontramos en *El beso de la muerte*, donde la chica que cuida a los hijos del protagonista y que posteriormente se casará con él, relata los acontecimientos. Un ejemplo de narrador-testigo lo tenemos en *¡Qué bello es vivir!*, donde Dios cuenta la infancia y juventud del protagonista.

La presencia de estos narradores determina en parte el sentido de la información, pero también es un recurso narrativo que facilita en buena medida el desarrollo de la acción. Funciona como un instrumento más a disposición del autor. A través del narrador se puede resumir muy bien un conjunto de acontecimientos, resaltando los matices más importantes y sólo utilizar las imágenes visuales estrictamente necesarias. La narrativa clásica cinematográfica utiliza en numerosas ocasiones la figura del narrador para economizar

imágenes visuales, para suprimir todo aquello que pueda estar de más en la acción. A través del narrador se dulcifican toda una serie de rupturas bruscas que de otra manera podrían chocar al espectador. Igualmente, la voz off del narrador permite decir aquello que no se muestra, bien porque sea innecesario mostrarlo a través de imágenes visuales o porque sea excesivamente reiterativo. Así pues, una de las funciones que tiene el narrador es agilizar el relato y resumir acciones. Todos estos puntos los estamos centrando en torno a la narrativa clásica cinematográfica. De esta forma, podemos señalar tres tipos básicos:

**PRIMER TIPO:** Se suprimen datos en la imagen visual que el narrador cuenta mediante la voz off. Veamos un sencillo ejemplo. En la película *El crepúsculo de los dioses*, el protagonista Joe Guillis está hablando por teléfono. Vemos que hace dos llamadas, sin embargo la voz off nos dice que realizó cinco llamadas. Mostrar visualmente al personaje realizando cinco llamadas podría resultar pesado y lento. Sin embargo, era necesario informar al espectador que el personaje llamaba a toda la gente posible para buscar ayuda. Aquí entra en juego la voz off del narrador. También hay que señalar que mientras vemos realizar las llamadas telefónicas al protagonista, el verdadero centro de interés reside en lo que cuenta el narrador a través de la voz off.

**SEGUNDO TIPO:** A través del narrador se procede a señalar tan sólo aquellos acontecimientos que son significativos en un corto espacio de tiempo, pero que en la vida de los personajes tardan mucho tiempo en producirse. Es el caso de *¡Qué bello es vivir!* cuando Dios, actuando como narrador, cuenta los principales sucesos que acontecieron al protagonista en su niñez y juventud. Aquí, la figura del narrador relaciona unos acontecimientos con

otros, dándoles continuidad y coherencia, algo fundamental en la narrativa clásica cinematográfica.

**TERCER TIPO:** A través del narrador se realizan rupturas temporales. El relato del narrador justifica diegéticamente estas rupturas temporales. El ejemplo más claro es el recuerdo de un personaje. La historia se traslada a un tiempo pasado de forma natural, según los códigos de la narrativa clásica cinematográfica. En estos casos, el narrador acerca al público las cuestiones íntimas de su persona y de la historia, cerrando el relato sobre sí mismo, haciendo más potente el efecto de la transparencia y rechazando la presencia de un autor ajeno a la historia. Pero también facilita la utilización de la elipsis, concediendo una mayor coherencia y lógica al paso de una secuencia a otra secuencia. Tomemos nuevamente un ejemplo de *El crepúsculo de los dioses*. Joe Guillis acaba de salir de la cabina del teléfono. La voz del narrador comienza a decir a propósito de su agente: "¿Estaba buscando trabajo para el pobre Joe Guillis? Hum, trabajaba mucho en el club (comienzo de un encadenado) con los palos de golf." La frase finaliza con el plano detalle de una bola de golf que entra en un hoyo. La voz off sirve como encabalgamiento entre estas dos secuencias.

El narrador es uno de los instrumentos más interesantes con los que cuenta el autor para confeccionar la narración. Puede ser desde un pretexto para facilitar el desarrollo del relato, hasta un elemento fundamental para estructurar la información que recibirá el espectador. En la narrativa clásica cinematográfica hay que destacar que la función del narrador está siempre subordinada al desarrollo de la acción y a la presentación lógica de los acontecimientos. Sin embargo, a través de la información que se facilita se puede establecer una cierta incongruencia entre lo que sabe el

narrador y lo que sabe el público. Este punto será analizado con detalle más adelante. Pero ahora lo mencionamos porque conviene señalar ya que esta aparente incongruencia no es más que el resultado de la subordinación total del narrador tal y como hemos señalado. La función del narrador se encuentra determinada por las necesidades informativas del espectador. El narrador es, por una parte, el resultado de realizar un personaje una función: la de contar una serie de acontecimientos. Así pues, el narrador en tanto que personaje forma parte de la historia de la narración. Pero al mismo tiempo es un elemento discursivo. Pertenece tanto a la historia como al discurso.



## C) NARRADOR Y PERSONAJE. EL FLASH-BACK

La acción del narrador dentro del relato implica forzosamente, tal y como se entiende en el concepto tradicional, una referencia a un tiempo pasado. El narrador cuenta una historia que ya aconteció. Por lo tanto, es necesario un tiempo que sirva como eje para el salto al pasado o los sucesivos saltos que se puedan producir. Este tiempo que se constituye como eje a partir del cual se articulan los posibles pasados, en la narrativa clásica cinematográfica, se entiende como presente. La presencia del narrador se encuentra sistemáticamente engarzada con la presencia del flash-back. Y ello no solamente en la narrativa clásica cinematográfica, sino en la inmensa mayoría de obras cinematográficas.

Pero cabría considerar si existen otras posibilidades. La respuesta es afirmativa. Un relato es siempre un sistema abierto que permite cualquier posibilidad. Pero estos relatos toman un modelo de procesos narrativos como referencia, de ahí que se pueda hablar, por ejemplo, de narrativa clásica. En otras manifestaciones audiovisuales podemos encontrar la presencia de un narrador que relata acontecimientos presentes. Es el ejemplo claro de una retransmisión en directo donde existe un narrador que relata, con la consiguiente redundancia informativa, los acontecimientos que se producen en ese mismo instante. Por supuesto, se trata de una manifestación audiovisual de muy distinta naturaleza. En el caso de relatos de

ficción, en los que estamos centrando nuestro trabajo, la posibilidad de un narrador que no cuente a partir de un tiempo pasado puede darse. Una vez considerada esta posibilidad, es imprescindible señalar la facilidad con la que se asimila un flash-back frente a un flash-forward. El relato en flash-back de un narrador se encuentra perfectamente codificado. Igualmente en la narrativa clásica cinematográfica, los diversos tiempos que pueden sucederse deben encontrarse jerarquizados.

El relato de un narrador es siempre un recuerdo de un conjunto de acontecimientos pasados. Pero podemos distinguir dos modalidades básicas para su presentación. La primera modalidad consiste en establecer el relato a partir de una acción del narrador hacia el exterior. La fórmula más común es utilizar la voz del narrador, ya se encuentre éste presente en imágenes visuales en el momento en que comienza a contar lo sucedido como en *La dama del lago*, ya sea a través de la voz off tal y como sucede en *Gilda*. En esta segunda película, aparece al principio de la historia el personaje, pero cuando todavía no ejercía la función de narrador.

En la segunda modalidad la acción del narrador hacia el exterior no es tan manifiesta y su origen se encuentra en el propio personaje que en un instante determinado del relato recuerda, piensa en algún suceso que ocurrió antaño, como en la película *Casablanca* cuando Rick comienza a recordar lo que sucedió entre Ilsa y él en París. Sin embargo, como ya vimos, en este último caso su función también es explícita, aunque en un grado mínimo. Consideramos que en la primera modalidad, el narrador es reiterativo, mientras que en la segunda modalidad no es reiterativo. Ahora bien, el proceso general narrativo y técnico no varía sustancialmente de una modalidad a otra, excluyendo la voz off en determinados momentos,

característica de la primera modalidad. De hecho, en la narrativa clásica cinematográfica, no se pueden diferenciar por su estructura y organización ambas modalidades. Cuando un personaje recuerda algo, este recuerdo es ofrecido de la misma forma que si lo relatara a un tercero o, inclusive, si no existiera narrador. Fundamentalmente es un recurso técnico tal y como hemos señalado anteriormente, y una forma de introducir en el proceso narrativo un cierto grado de subjetividad que aporte verosimilitud y credibilidad a la historia que se cuenta. Es mucho más sencillo, dentro de la costumbre de los espectadores y dentro del marco de la narrativa clásica cinematográfica, saltar a un tiempo pasado a través del recuerdo de un personaje, transformándose en narrador, que hacerlo directamente. Así, en la narrativa clásica cinematográfica se encuentra fuera de lugar, porque no se utiliza, el monólogo interior entendido como:

“Primero por tratarse de un descenso en la conciencia que se realiza con intención de análisis u ordenamiento racional, es decir, que reproduce fielmente su devenir (en lo que tiene de espontáneo, irracional y caótico), conservando todos sus elementos en un mismo nivel; segundo -y fundamentalmente-, porque su verdadera realidad está dada en el plano de la expresión mediante la introducción de un discurso que rompe definitivamente con los caracteres peculiares que el análisis introspectivo (causalidad, simplicidad, claridad) había consagrado en el monólogo o soliloquio tradicional.” (1)

---

(1) TACCA, Osacar: *Las voces de la novela*, Col. Biblioteca Románica Hispánica, Madrid, Gredos, 1973, pág. 100

El recuerdo en la narrativa clásica cinematográfica respeta escrupulosamente el orden y las normas establecidas para mostrar los acontecimientos. No es en ningún momento un retrato de un proceso psicológico y emotivo del personaje de carácter fundamentalmente subjetivo, sino que supone más bien rescatar del pasado un acontecimiento aprovechando el recurso de un personaje que recuerda.

A partir de lo expuesto anteriormente llegamos a otro punto básico: aquello que relata el narrador debe ser fidedigno. La información que suministra el narrador tiene que ser en su totalidad respetuosa con lo acontecido. Por este motivo, el relato de un narrador no puede resultar excesivamente subjetivo, pues rompería la credibilidad. El relato de un narrador a través de un flash-back se encuentra fuertemente codificado en la narrativa clásica cinematográfica. Y siempre se entiende que ocurrió aquello que se narra. Al respecto resulta interesante la opinión de Hitchcock acerca del relato falso de un narrador a través de un flash-back que introdujo en su película *Pánico en la escena*:

“-A.H. Ya sabe que en esta historia heca algo que nunca debí permitirme... un flash-back que era mentira.

-F.T. Se lo han reprochado mucho, incluso los críticos franceses.

-A.H. En el cine aceptamos de buena gana que un hombre haga un relato falso. Además, aceptamos también de buen grado que cuando alguien cuenta una historia que se desarrolla en el pasado, que esté ilustrada por un flash-back como si ocurriese en el presente. En este caso, ¿por qué no

podríamos contar una historia falsa en lugar de un flash-back?" (2)

Hitchcock rompe la fidelidad que siempre le es concedida al narrador cuando relata algo a alguien a través de un flash-back. Por supuesto, en este caso no podemos hablar de flash-back o es o no es, pero nunca puede ser falso por su misma naturaleza. En *Pánico en la escena* no podemos hablar de flash-back falso porque sencillamente no ocurrió nunca lo que relata el narrador. Es una mentira del narrador. Pero se le concede credibilidad, hasta que se descubre que miente, por lo estrechamente ligados que se encuentran narrador y flash-back. De hecho, Hitchcock sabía muy bien lo que estaba haciendo y jugó con la credibilidad que el espectador concede al flash-back para sorprenderle posteriormente. Entonces podemos decir que Hitchcock basó el falso relato de narrador en este principio: el público no pensará que está mintiendo (dado que es un narrador y hay un flash-back) hasta que yo quiera que descubra que es una mentira. En ocasiones se utiliza un proceso técnico muy codificado y aprovechando que el público está acostumbrado a su utilización típica, sorprenderlo con una nueva utilización. Al asumir la función de relatar, el narrador se transforma en el vehículo que proporciona al espectador los datos básicos de un acontecimiento, y el espectador lo considera como incapaz de mentir, al menos "a priori". Al narrador se le supone veracidad en el momento de contar los acontecimientos. De esta forma, es comprensible, como veremos en el próximo apartado, que cuando el narrador suministre información que nunca pudo provenir de él, salvo que sea una mentira manifiesta, sea aceptada sin que se dude de esta información.

---

(2) TRUFFAUT, François: *El cine según Hitchcock*, Traducción de Ramón G. Redondo, Madrid, Alianza Editorial, 1974, pág. 163

Pero además de la fidelidad del narrador y de la credibilidad de la información que proporciona, hay un tercer punto importante: el narrador transmite toda la información que tiene de cada situación. Generalmente, en la narrativa clásica cinematográfica, el narrador no se reserva información sobre una situación planteada, pero sí que puede reservarse información sobre el conjunto global de acontecimientos o sobre el resultado que tendrá una acción en el futuro. Pero cuando cuenta un hecho determinado, debe informar al espectador de todo lo que él sabía sobre tal hecho en el momento de producirse.

También el hecho de desarrollar un acontecimiento en flash-back a través del relato de un narrador plantea otro problema. El narrador es por definición un personaje de ficción, pero existe un desdoblamiento en el carácter del personaje. Podemos preguntarnos: ¿cuándo un personaje se convierte en narrador? Evidentemente cuando de un modo u otro suministra información. Pero esta respuesta también se puede convertir en pregunta y así tenemos: ¿cuándo se puede considerar que el narrador suministra información? La respuesta es clara: desde el instante en que se pone de manifiesto su acción de informar hasta que, igualmente, se pone de manifiesto la finalización de dicha acción. De esta forma, una película como *Gilda* está íntegramente relatada por el narrador. Sin embargo, en *Centauros del desierto* cuando finaliza la lectura de la carta, finaliza también la acción del narrador.

Generalmente, el narrador suele participar en los acontecimientos que relata. Y aquí nos encontramos con un desdoblamiento del personaje. Por un lado es narrador pero por otro lado fue, dado que aquello que cuenta transcurrió en un pasado, un personaje. Por lo tanto, el personaje que relata y cumple la función de narrador ya no es exactamente el mismo personaje que figuró en los acontecimientos pasados.

## D) NARRADOR Y PERSONAJE. GRADO DE CONOCIMIENTO

El narrador es siempre un emisor de información. Pero previamente, debe haberse constituido en receptor. Entre estos dos aspectos debe moverse la información que recibirá el espectador. Para que el narrador pueda informar de un acontecimiento, deberá tener conocimiento de dicho acontecimiento. Siguiendo este razonamiento, parece obvio que el narrador solamente podrá informar de aquello que conoce. Es decir, que la información que recibirá el espectador cuando se genere a partir del narrador, estará limitada por el grado de conocimiento que posea éste. Sin embargo, esto no siempre ocurre exactamente así. En la narrativa clásica cinematográfica, la función del narrador está subordinada al desarrollo de la historia, como ya hemos indicado, y no al revés. Por lo tanto, la información que procede a través del narrador en numerosas ocasiones no se corresponde con lo que realmente puede saber el narrador. Esto es una constante en la narrativa clásica cinematográfica pero que no se produce en función de un sutil juego informativo entre personaje-narrador y espectador como eje de la ficción, sino en función del desarrollo de la acción y por la necesidad ineludible en determinados instantes de suministrar al espectador una información complementaria que le permita tener los suficientes elementos de juicio para integrarse en la historia. Por lo tanto, además de quién cuenta la historia nos debemos plantear cómo es contada la historia por este narrador. Así pues, debemos plantearnos las siguientes cuestiones:

- A) Qué grado de conocimiento tiene el narrador de los diversos acontecimientos que narra y
- B) Cómo distribuye la información a partir de su saber y qué tipo de información.

A continuación analizaremos estos dos aspectos considerando:

1) El narrador, como personaje, encuentra dentro de la propia ficción sus fuentes de información a través de:

- 1.1.) Participando en los acontecimientos que relata ya sea como protagonista, secundario o testigo.
- 1.2.) A través de cualquier tipo de referencia informativa dentro de la ficción, ya sea una carta, otro personaje que le cuenta algo, etc.

Por lo tanto, su información se encuentra limitada por las posibilidades que la ficción le concede en su función de personaje.

( 2) El narrador cuenta algo que ya ocurrió. Así pues, posee toda la información en conjunto y por lo tanto con un sentido global. A partir de esta circunstancia, el narrador puede introducir cualquier tipo de comentario personal sobre lo acontecido con conocimiento de causa, pues ya sabe el resultado final. Sin embargo, en la narrativa clásica cinematográfica (nuestro único punto de referencia; cualquier alusión que se salga de sus límites la señalaremos como tal) los comentarios adicionales no tienen gran importancia. El narrador nunca puede subjetivar excesivamente el relato contanto sus impresiones una y otra vez, sobre el conjunto global de la historia. La información debe necesariamente suministrarse de forma que el



narrador sea un simple intermediario, introduciendo en instantes determinados su punto de vista, pero al mismo tiempo, sin que el aspecto subjetivo que tiene la información rompa la verosimilitud del relato. También, a partir de su conocimiento global, la información que suministra el narrador no tiene que encontrarse subordinada necesariamente a la información que posea el personaje, en el caso de narrador-personaje y antes de convertirse en narrador, en los instantes en que sucedía aquello que es relatado por el narrador. Vamos a exponer un ejemplo para aclarar convenientemente este punto. En la película *Gilda* uno de los personajes. Valim, pretende hacer creer que ha tenido un accidente cuyo resultado es su muerte. Este accidente es simulado y al personaje no le ocurre nada. Toda la película está construida en torno al relato de otro personaje: Johnny. Cuando ocurrió dicho acontecimiento, y en esos instantes, el personaje Johnny no sabía nada. Pero cuando se encuentra relatando los acontecimientos, el personaje-narrador Johnny sabe que no fue más que un simulacro. Por lo tanto, esta información que el narrador suministra al espectador se encuentra perfectamente encajada dentro del conocimiento que tiene de los sucesos como narrador.

3) En la narrativa cinematográfica se cuenta a través de imágenes visuales y auditivas. Es preciso mostrar los diversos acontecimientos. Esta situación plantea el problema de cómo a través del narrador se puede mostrar un acontecimiento.

Una vez considerados estos puntos, que incidirán sobre las dos cuestiones claves que nos hemos planteado, pasemos a desarrollar el grado de conocimiento que puede tener el narrador y, una vez analizado éste, introducir cómo distribuye la información y qué información es distribuida. Partiremos del siguiente esquema:

## GRADO DE CONOCIMIENTO DEL NARRADOR RESPECTO A LO QUE RELATA.

- A) DE LOS ACONTECIMIENTOS
  - A.1.- Total
  - A.2.- Parcial
  
- B) CON RESPECTO A OTROS PERSONAJES
  - B.1.- Mayor
  - B.2.- Igual
  - B.3.- Menor
  
- C) CON RESPECTO AL ESPECTADOR
  - C.1.- Mayor
  - C.2.- Igual
  - C.3.- Menor

Hemos considerado que para poder analizar con cierta exactitud el grado de conocimiento de un narrador era necesario tomar estos tres puntos de referencia. En primer lugar los acontecimientos. Es el narrador la figura encargada de transmitir la información sobre los sucesos que se desarrollan. Por lo tanto, para poder determinar su conocimiento nos tenemos que plantear cómo distribuye la información y qué información. Consideraremos, en primera instancia, que podemos entender que el grado de conocimiento del narrador es total cuando la información que emite sobre los acontecimientos es suficiente por sí misma para, en cada situación concreta, tener los elementos necesarios que permitan comprender todo lo que se está desarrollando. Cuando no ocurre esto, consideraremos que el conocimiento del narrador es parcial. Por supuesto, para poder llegar a estas consideraciones partimos del hecho, ya

expuesto, de que el narrador es fiable, creíble y transmite toda la información que posee de cada situación concreta, lo que ocurre generalmente en la narrativa clásica cinematográfica.

El ejemplo más claro que podemos encontrar de un narrador que posee un conocimiento total de los acontecimientos que relata está en la película *¡Qué bello es vivir!*. Es el caso en que Dios se convierte en narrador. Aquí es la función del personaje lo que le permite disponer de un conocimiento ilimitado. Pero, ¿qué ocurre con la mayoría de personajes que cumplen la función de narrador? El grado de conocimiento que pueden tener de una situación concreta difícilmente puede ser considerado siempre como total. Sin embargo, en la narrativa clásica cinematográfica, se introduce información complementaria tal y como hemos indicado. Por lo tanto, tenemos la siguiente situación:

- Personaje-narrador que tiene en la mayoría de las ocasiones un conocimiento parcial de los hechos.
- A partir del personaje-narrador es suministrada una información al espectador que difícilmente se puede entender que ese narrador tenga.

Por lo tanto, la distribución de la información en determinados instantes es independiente del grado de conocimiento de los acontecimientos que tiene el narrador. La información que se distribuye en esas ocasiones no puede proceder del narrador, y sin embargo se encuentra perfectamente encajada dentro del conjunto informativo que suministra el narrador. Así pues, es preciso retomar las consideraciones anteriores sobre el grado de conocimiento del narrador, dado que aunque la información que recibe el espectador pueda ser completa y aparentemente proceda del narrador, en realidad no es

así. Entonces hay que señalar que si bien el narrador puede tener un conocimiento parcial de una serie determinada de acontecimientos, la información que puede recibir el espectador, aparentemente de este narrador, para completar su conocimientos sobre los hechos, no puede en su totalidad ser conocida por el narrador. Como vamos observando a medida que analizamos el grado de conocimiento del narrador, los tres puntos de referencia (acontecimientos, personajes y espectador) están estrechamente unidos. Igualmente, podemos señalar que se desarrolla un sutil juego de apariencias y simulacros sobre la información, pero no como finalidad en sí mismo, sino para desarrollar con mayor fluidez el relato, sin dependencia exclusiva del narrador.

Con respecto a otros personajes del relato, en líneas generales, el narrador en la narrativa clásica cinematográfica sabe más. No podemos olvidar que es precisamente el narrador el ente que informa sobre el resto de personajes que forman la historia, y, así mismo, los califica. Su visión de estos personajes suele determinarlos y definirlos. Igualmente, hay que considerar que estos personajes realizan acciones que pueden incidir directamente sobre el personaje-narrador y según le afecten, o mejor dicho, según le afectaron en el pasado que nos relata el narrador, serán presentados de una manera u otra. El narrador al contar la historia fija un eje alrededor del cual actuarán, y por lo tanto serán calificados, el resto de los personajes que intervienen en la historia. Este eje se construye en torno a los diversos intereses y problemas que tiene el narrador en los acontecimientos que relata. Sin embargo, la subordinación del narrador en el marco de la narrativa clásica cinematográfica impone estos dos importantes aspectos:

- 1) Si bien a partir del narrador se califica y muestra a los personajes, estos nunca estarán completamente definidos, fundamentalmente si son importantes, según la visión del narrador. En numerosas ocasiones existen datos referentes a estos personajes que escapan al conocimiento del narrador, pero no al conocimiento del espectador.
- 2) El narrador sabe más que el resto de personajes sobre el conjunto de acontecimientos, pero puede existir la posibilidad en una determinada situación en que el narrador sepa menos que algún personaje.

Estos dos aspectos están claramente determinados por el punto anterior: el grado de conocimiento que tiene el narrador sobre los acontecimientos. Al estar su capacidad de saber determinada y limitada por su función como personaje, su conocimiento será parcial, excepto cuando su función como personaje le permita conocer todo. Esto es fundamental en la narrativa clásica cinematográfica: el narrador siempre está subordinado a su personaje y al desarrollo de la historia. Por lo tanto, salvo excepciones como *¡Qué bello es vivir!*, nos encontraremos con un narrador que tiene un conocimiento parcial. Sin embargo, volvemos a insistir, el espectador recibe una información complementaria que no puede proceder del narrador.

Llegados a esta situación, es claro que el espectador normalmente sabe más que el narrador. En principio, y dado que la información procede del narrador, el grado de conocimiento debería ser similar. Pero esto no es así. El narrador tiene menor conocimiento de aquello que relata que el espectador, por esta información adicional que recibe el espectador y nunca puede proceder del

narrador. Y esta situación es fundamental. De hecho, consideramos que los dos puntos anteriores confluyen en este. El suministro de información gira en torno a la necesidad de saber del espectador.

Vamos a exponer a continuación una serie de ejemplos que nos permitan considerar con mayor propiedad todo lo expuesto anteriormente. Previamente volvemos a insistir en un hecho fundamental: la planificación de los acontecimientos es siempre libre, aún respetando íntegramente el recuerdo del narrador. Es perfectamente lógico emplazar la cámara en cualquier posición y mostrar el acontecimiento de la forma más conveniente siempre que se respete el recuerdo del personaje. Sin embargo, cuando se muestran acciones que el personaje no pudo comprobar, se rompe el nexo del recuerdo en sentido estricto, pero, como ya hemos señalado, si lo que se cuenta es cierto no hay flash-back falso, sino simplemente el flash-back no se ajusta al recuerdo del personaje en algunos instantes. En la película *Gilda* Valim se encuentra sólo y llama por teléfono al aeropuerto en un instante determinado. Es absolutamente imposible que el narrador pudiera tener conocimiento de este acontecer y del momento concreto en que se produce, no solamente en esos instantes, algo que no importa pues el narrador cuenta algo que ya sucedió y con un conocimiento global, sino ya cuando se encuentra asumiendo la función de narrador. No puede tener conocimiento de ese hecho en ningún momento. En esta película podemos encontrar varios ejemplos como este. Pero acudamos ahora a *El crepúsculo de los dioses*. Norma Desmond ha sido citada por los estudios Paramount. Acude con Max y Joe Guillis. Entran con el coche en los estudios y se corta al estudio dieciocho donde se encuentra Cecil B. DeMille. Está dando instrucciones para preparar el rodaje de un plano. Esta secuencia cumple dos fines:

1.- Ambientar. Se describe el lugar.

2.- Sirve para que llegue a DeMille la noticia de que Norma Desmond desea verle.

A partir de estos instantes la secuencia tiene una importante función. Cuando le llega la noticia, DeMille dice: "Debe tratarse de ese horrible guión." Posteriormente, DeMille se entera de que Norma Desmond fue llamada para tratar de alquilar su coche. De estos acontecimientos y de la forma en que se producen, el narrador no tiene la más mínima idea. Sabe que a Norma Desmond la llamaron para alquilar su coche porque se lo dice Max, pero no sabe cómo se entera DeMille, y puede saber lo que ocurre cuando ella está dentro, Joe Guillis permanece fuera, porque la propia Norma se lo pudo contar. Pero es imposible que conozca los hechos anteriores referentes a DeMille y lo que éste hace después: evitar que vuelvan a llamar a Norma para pedirle el coche. Por lo tanto, esta información no puede proceder del narrador.

El problema de la información que se suministra en un flash-back tiene estos dos aspectos:

- Acontecimientos que no puede conocer el narrador porque no está presente y no hay forma de que pueda enterarse por otros procedimientos.
- El narrador está presente, pero no puede apreciar en su complejidad los acontecimientos.

Hemos expuesto dos ejemplos donde se informa al público de acontecimientos que no puede conocer el narrador porque no está presente. A continuación, expondremos uno que corresponde al segundo punto, donde el narrador está presente pero no puede

percibir un detalle determinado. Tomemos la película *Casablanca* y en concreto el flash-back a través del recuerdo de Rick, que se convierte de esta forma en narrador. Rick recuerda el último encuentro con Ilsa hasta que ésta llegó a Casablanca. En el flash-back, Rick insiste en casarse cuanto antes, mientras Ilsa le dice que no realice proyectos. Al final, Ilsa le pide que le bese como si fuera la última vez. Están ambos en Primer Plano. Cuando se besan, y Rick cierra los ojos, la cámara realiza una panorámica vertical hacia abajo siguiendo el brazo de Ilsa que derrama la copa. El simbolismo de este plano es muy claro, y, además, muy bonito: la copa con la que hicieron el brindis es derramada, los proyectos de futuro para ambos se rompen. Pero es imposible que Rick se enterase de lo acontecido y la forma en que se produce. Y es un recuerdo. Esto ocurre por la intención de abordar todos los aspectos de la historia.

Pero tenemos todavía un nuevo problema adicional cuando la información procede del narrador. Este problema se deriva de la necesidad de mostrar en la narrativa cinematográfica. Tomemos un ejemplo de la película *Gilda* ya expuesto anteriormente. Valim simuló un accidente. Esta información la tenía el narrador en el momento de contar la historia. Pero él no pudo comprobar lo que estaba ocurriendo, de la forma que ocurría. El problema es: ¿cómo podía saber el narrador la forma en que se produjeron los acontecimientos? En este caso no es prioritario qué sucedió, pues ya lo sabe el narrador, sino cómo sucedió. Y esto último es imposible que lo supiera el narrador. Cuando se muestra el rescate de Valim después del simulacro de accidente, hay que realizarlo de forma concreta y esta información no puede proceder del narrador. Lo mismo ocurre cuando Gilda estaba bailando en un local de Montevideo. El narrador puede conocer este acontecimiento, pero no saber la forma y manera en que bailaba Gilda.



Por lo tanto hay que señalar que la información que se genera en el relato no puede proceder en su totalidad del narrador. Y esto implica algo fundamental: la presencia de un narrador no supone forzosamente adoptar su punto de vista sobre los acontecimientos. En los siguientes apartados estudiaremos otros sistemas de adopción del punto de vista de un personaje.

## E) EL PLANO SUBJETIVO

Tradicionalmente se viene considerando que el mejor sistema posible para la adopción del punto de vista de un personaje en el relato audiovisual consiste en la utilización de planos subjetivos, es decir, mostrar al espectador aquello que el personaje ve con sus propios ojos. Desde una perspectiva puramente pragmática, la utilización de planos subjetivos, sean totales o parciales, permite desarrollar, en algunos casos muy concretos, la historia que se narra con mayor fluidez. Pero también se pretende en determinadas situaciones que se convierta en el reflejo de la visión de los personajes, mejor aún, en la idea que tienen los personajes de los acontecimientos que se suceden. Se considera subjetivo en tanto que se supone corresponde a la mirada de un personaje y por lo tanto hay un subjetivismo innato, pero también porque refleja su punto de vista sobre el acontecer, y en esta última parte ya no podemos estar de acuerdo por completo. Adoptar el punto de vista de un personaje implica, entre otras cosas, reflejar el sentir de los personajes. Y si esto es un logro que se consigue con la presencia de planos subjetivos lo comprobaremos a continuación.

Obviamente, existe una evidente diferencia entre la mirada humana, aquello que captamos a través de nuestra vista e interpretamos en nuestro cerebro percibiendo lo que nos rodea, y la "mirada" que puede ofrecernos la cámara. Por supuesto, el espectador es

consciente de esta diferencia, pero por mediación del aprendizaje de un lenguaje, en este caso cinematográfico y por lo tanto audiovisual, se acepta este convencionalismo de tal forma que el espectador considera que a través del plano subjetivo se muestran las cosas tal y como las ve el personaje. Este proceso hay que entenderlo a lo largo de la historia del cine. Al igual que aceptar otros tipos de convencionalismos en el relato cinematográfico, como el primer plano por ejemplo, costó cierto tiempo. Pero está aceptado plenamente. Así pues, creemos que no es pertinente realizar complejas disquisiciones sobre la posible semejanza o no del plano subjetivo, y en especial de la cámara subjetiva, con la mirada humana. El público acepta el plano subjetivo como la mirada del personaje. Y esto es suficiente. Lo que si queremos reseñar con insistencia es el carácter puramente convencional, (como lo es en su conjunto el lenguaje cinematográfico) del plano subjetivo, pues posteriormente esta consideración será retomada a propósito de una posible o no identificación primaria del espectador con la cámara.

Entenderemos por planos subjetivos aquellos planos donde lo que se muestra al espectador es lo que ve el personaje. Los planos subjetivos pueden ser totales o parciales. Si son totales hablaremos de cámara subjetiva y si son parciales de cámara semisubjetiva. Las diferencias entre ambas vendrían dadas por:

*plano subjetivo total*

I) La cámara subjetiva está situada exactamente en el mismo lugar que el personaje. Así pues, sustituye al personaje completamente.

*parcial* La cámara semisubjetiva no está situada exactamente en el mismo lugar que el personaje. Así pues, no sustituye al personaje.

II) La cámara subjetiva muestra exactamente lo mismo que ve el personaje desde la posición que ocupa. Hay una identificación cámara-personaje.

La cámara semisubjetiva muestra lo mismo que ve el personaje pero no desde su posición exacta.

Por lo tanto, la utilización de la cámara subjetiva implica, aparentemente, un mayor grado de subjetividad. Ambas aparecen con mayor frecuencia, y por motivos lógicos, con el raccord de mirada. En el plano A un personaje mira hacia un lugar determinado. En el plano B se nos muestra aquello que ve. Pero hay que considerar tanto la efectividad de la cámara subjetiva como de la cámara semisubjetiva en la adopción del punto de vista de un personaje. Nosotros consideramos, entendiendo el punto de vista como una estructura narrativa, que su efectividad depende de la situación en concreto que se quiera mostrar y de su utilización en el resto de la película.

Conviene dejar igualmente claro, la posibilidad de realizar transgresiones con las normas que marcan el uso de la cámara subjetiva y de la cámara semisubjetiva. De esta forma, se puede introducir en una película planos que parezcan subjetivos pero que realmente no lo sean. Nosotros no consideramos pertinentes para nuestro trabajo su estudio. Este tipo de planos que parecen ser subjetivos pero que no lo son, se utilizan para "engañar" al espectador en un momento dado, proporcionándole información falsa, para posteriormente sorprenderle haciéndole comprender que no eran planos subjetivos en realidad.

A continuación vamos a exponer una serie de ejemplos para comprobar cómo se puede estructurar el punto de vista a través

de la utilización de planos subjetivos adoptando la visión de los acontecimientos que tiene un personaje o conjunto de personajes. Tomaremos, en primer lugar, una secuencia clave de la película *Centauros del desierto*, en la que los indios rodea a un grupo de expedicionarios que buscan a dos niñas secuestradas por aquellos. Su importancia radica en que se cuenta constantemente a partir del punto de vista de los expedicionarios, y para ello se debe realizar una pequeña "cabriola técnica". Al principio, los expedicionarios en primer término se ven rodeados por los indios. Esto es suficiente para crear tensión. Pero es preciso mantenerla e incrementarla. A continuación tenemos un plano corto del grupo mirando a su izquierda. A la utilización del primer término, se le suma la adopción del punto de vista. Es preciso ver como el grupo es rodeado bajo su punto de vista. De esta forma, se asegura más la ligazón emotiva entre el grupo de expedicionarios y el espectador. El hecho tiene importancia en cuanto supone una relación con el grupo, dando solamente una visión de los acontecimientos y deshumanizando a los indios. ¿Acaso los indios no tienen otra visión de lo que sucede? En *Estación Comanche* tenemos otro ejemplo similar cuando los indios rodean al héroe. Hasta el momento en que aparece un plano desde la posición de los indios, una vez consumada completamente la emboscada, toda la situación se encuentra planteada a partir de Cody. Primero mira a su izquierda. Tenemos un plano de los indios. Después mira a su derecha y tenemos otro plano de los indios. Lo significativo es que normalmente (ya veremos a su debido tiempo las excepciones) se adopta el punto de vista del héroe en perjuicio de otros personajes. Por supuesto, la adopción del punto de vista de un personaje establece, como punto de partida, una relación entre dicho personaje y el espectador. Al mismo tiempo, se ofrece una información de sentido único, a no ser que a continuación se adopte el punto de vista de otro personaje. En estos casos, el espectador cuenta con

una información similar a la que tiene el personaje cuyo punto de vista se adopta. Por lo tanto, tenemos ya dos cuestiones claves en la adopción del punto de vista de un personaje:

*10.000 y 10.000*

- Relación entre espectador y personaje.
- Tanto espectador como personaje comparten una misma información.

Hemos expuesto dos ejemplos simples pero, a nuestro juicio, claros. Pondremos a continuación un nuevo ejemplo algo más complejo y nos plantearemos la disyuntiva entre cámara subjetiva o cámara semisubjetiva. La película que nos sirve de referencia es *El beso de la muerte*. Vamos a comprobar como se adopta el punto de vista del protagonista, Nick. Para comprender mejor la secuencia, tenemos que señalar que Nick tiene miedo de haber sido descubierto por sus antiguos compañeros de fechorias. A partir de aquí tenemos:

1. Plano Medio de Nick. Se escucha en off el ruido de un coche. Nick se aproxima a la lámpara (la cámara lo sigue) y la apaga.
2. Primer Plano de Nick.
3. Plano Entero de Nick mirando por la ventana que es iluminada por un coche que se detiene.
4. Primer Plano de Nick mirando.
5. Plano del coche desde el interior de la habitación. (Entendemos que es cámara subjetiva).
6. Primer Plano de Nick.
7. Plano del coche. Un hombre al que no podemos distinguir (y dado que es cámara subjetiva, Nick tampoco) sale del coche y se encamina hacia la casa.
8. Primer Plano de Nick. Está muy inquieto.

9.

P. Sene S

Plano Americano de Nick que avanza y queda en plano medio. Gira y mira hacia el portal. A continuación, tenemos en primer término su cabeza y hombro. El hombre del coche abre la puerta del portal (Nick se retira inmediatamente) y entra.

10. Primer Plano de Nick mirando.
11. Plano Entero del hombre. Se va aproximando. No se le puede distinguir en la oscuridad. Toca el timbre de la casa de Nick. Este plano esta tomado desde la misma posición que el plano número nueve.
12. Primer Plano de Nick. Suena el timbre en off.
13. Plano de la puerta de la casa. Suena el timbre.
14. Primer Plano de Nick.
15. Plano Conjunto. A la derecha Nick. Se escucha el ruido de la puerta al abrirse. Entonces Nick se revuelve con una pistola y en esos instantes, reconoce al fiscal.

Lo primero que hay que señalar es que nos encontramos con una secuencia larga, para la acción que muestra, y muy montada. La duración desde que se escucha el ruido del coche hasta que el fiscal abre la puerta y Nick lo reconoce es de un minuto y cuarenta y tres segundos aproximadamente. Esta duración temporal se encuentra dilatada para mantener la tensión. Toda la secuencia esta montada partiendo de Nick. Se adopta su punto de vista y este es el motivo principal de la tensión que se respira en la secuencia. Si por el contrario, el espectador supiera desde el principio que la persona que acude es el fiscal, el clima se perdería por completo, aún a pesar de su duración (que seguramente parecería demasiado larga) y de su montaje. Analizando técnicamente la secuencia, podemos considerar cámara subjetiva los planos inmediatos a Nick mirando por la ventana. Es fundamental que aquello que el espectador sea lo mismo

que ve Nick. Al ser cámara subjetiva se produce una identificación frente a lo que se perciba, una identificación informativa que, en este caso concreto, produce una identificación informativa que, en este caso concreto, produce una identificación emotiva ante lo que sucede. Sin embargo, ¿Podemos considerar que la cámara subjetiva podría haber sido sustituida por una cámara semisubjetiva sin que los planos hubieran variado su valor? La respuesta debe ser afirmativa. Veamos, en el plano nueve se ve a Nick (cabeza y hombro) en primer término a la derecha del plano, y al fondo al otro hombre ante la puerta del portal en la oscuridad. Apenas se le distingue. Nick se retira y sale de campo. Este plano, obviamente, no puede considerarse como cámara subjetiva y sin embargo, a pesar de que se ve al personaje y por este motivo, hay que considerarlo como cámara semisubjetiva pues muestra lo mismo que ve el personaje, salvo la parte de su cuerpo, desde otra posición. No podemos olvidar que la narrativa clásica cinematográfica tiende a convertir en subjetivos un gran número de planos. Aquí ni el espectador ni Nick pueden reconocer al personaje que entra, entre otros motivos porque si Nick lo reconociera su reacción sería totalmente distinta. El plano subjetivo no se encuentra limitado por completo al campo-contracampo ligado al "raccord" de mirada. Por supuesto, aquello que ve el personaje debe verlo también el espectador, aunque no forzosamente desde su misma posición. Y aquí en un único plano, nos encontramos con cámara semisubjetiva. Por lo tanto, aparece una modalidad distinta de cámara semisubjetiva independiente del campo-contracampo, modalidad esta última también utilizada en la secuencia que estamos analizando. La utilización de la cámara subjetiva en un único plano es menos frecuente que la fórmula campo-contracampo, aunque su funcionalidad, como podemos comprobar en esta secuencia, es tan aceptable como la modalidad basada en el campo-contracampo. Los siguientes planos del hombre atravesando el



portal están tomados desde el mismo lugar, y aunque se alternan con primeros planos de Nick mirando, no se pueden considerar con rigor como cámara subjetiva, dado que la cámara no ocupa el lugar exacto de Nick en la referencia que tenemos del plano número nueve, pero si se pueden considerar como cámara semisubjetiva. En este caso práctico, cámara subjetiva y cámara semisubjetiva han resultado intercambiables. De hecho se utilizan ambas. Pero su presencia conjunta determina por completo el resultado final al permitir adoptar el punto de vista del protagonista ante una situación dada. La información se encuentra determinada por este proceso. Así, la organización de la secuencia se basa en compartir una información personaje y espectador, determinada por la adopción del punto de vista del personaje. Y al mismo tiempo, nos encontramos con un buen ejemplo de estructura de suspense. En la narrativa audiovisual, los procedimientos pueden derivar fácilmente unos en otros.

QUE LO SEPAS

\* En la película *La ventana indiscreta* tenemos un magnífico ejemplo de adopción del punto de vista de un personaje sustentado en el raccord de mirada. La película nos narra la historia de un fotógrafo (Jeff) con una pierna escayolada, y por lo tanto inmovilizado, que desde su habitación observa los distintos sucesos que acontecen en el edificio situado enfrente. Sobre esta película comentaba Truffaut con Hitchcock:

“F.T. Supongo que lo que le tentó como punto de partida fue, en primer lugar, el desafío técnico, la dificultad. Un inmenso y único decorado y todo el film visto a través de los ojos del mismo personaje...

A.H. Totalmente, pues ahí tenía la posibilidad de hacer un film puramente cinematográfico. Por un lado, tenemos al hombre inmóvil que mira hacia afuera. Es un primer trozo

del film. El segundo trozo hace aparecer lo que ve y el tercero muestra su reacción. Esto representa lo que conocemos como la expresión más pura de la idea cinematográfica." (1).

La película está construida en torno a este esquema:

- La cámara permanece siempre dentro de la habitación, salvo un breve momento en que se instala en el patio.


- Adopción del punto de vista de un personaje, Jeff, durante la mayor parte de la película a través de planos subjetivos. Como comprobaremos más adelante, también tendremos planos subjetivos de otros personajes sin que esto signifique automáticamente adopción del punto de vista.

*Plano subjetivo*

Como otra cuestión clave en esta película, se plantea una cierta similitud entre la condición y situación de Jeff (personaje interpretado por James Stewart) y la del público de una película. ante unos hechos que se producen no son sino observadores, aunque en distinto grado. Jeff, inmovilizado por su pierna rota, no puede intervenir directamente en los acontecimientos que se desarrollan ante sus ojos. Asiste como un "espectador indiscreto" al espectáculo que le ofrecen sus vecinos del edificio de enfrente. Estos acontecimientos le producen alegría, estupor, curiosidad, etc., es decir, pueden llegar a alterar su estado emocional. Pero permanece ante ellos con un cierto distanciamiento propio del espectador. A medida que avanza la película, su implicación aumentará, pero aún así, su

(1) TRUFFAUT, François: *El cine según Hitchcock*, T: Ramón G. Redondo, El libro de bolsillo, Reimpresión de 1984, Madrid, Alianza Editorial, 1974, pág. 186.

posición se asemeja a la de los espectadores. Por supuesto, no podemos olvidar que Jeff es un personaje de ficción y por lo tanto de una forma o de otra debe intervenir en el curso de los acontecimientos: No es un personaje completamente pasivo. De hecho, su actuación como parte integrante de la ficción será determinante. Pero existe una clara semejanza entre su posición y la del espectador, aunque no se pueda confundir. Tanto es así, que podemos calificarlo de "personaje-espectador." Tendrán que ser otros personajes lo que realicen acciones por él, ante la imposibilidad física de poder trasladarse, ante la imposibilidad de cambiar su posición de "espectador." Por tanto, ya desde el principio se establece una identificación (en cuanto a condición y situación) entre Jeff y espectador (entendiendo el término únicamente como alguien que contempla un suceso. Posteriormente, expondremos nuestra opinión sobre que supone ser espectador).

—  El principio de la película ya es muy significativo. a través de una ventana se ve el "despertar" de un edificio. Todo se contempla mediante el movimiento de la cámara desde la habitación. A continuación, la cámara muestra un Primer Plano de Jeff durmiendo. La importancia del principio radica en que marca todo lo que será la película: se mostrarán los acontecimientos desde una habitación, salvo una excepción. En este principio, y a través de imágenes visuales, nos enteramos que Jeff es un fotógrafo que tuvo un accidente y tiene una pierna escayolada. También que es verano y, por lo tanto, las ventanas están abiertas. Jeff recibe una llamada telefónica. Mientras habla se entretiene mirando por la ventana. Tenemos un Plano Conjunto de Jeff hablando por teléfono. Mira por la ventana. Corte a Plano Americano de Jeff. Mira por la ventana hacia arriba. Corte a Plano de un helicóptero. La conversación telefónica continúa en off a cada plano que se corresponde con la

mirada de Jeff. Corte a Plano Americano de Jeff mirando en otra dirección. Plano General de una chica joven bailando ligera de ropa. Corte a Plano Medio de Jeff. Su atención se dirige más hacia la chica que a la conversación telefónica. Corte a Plano Conjunto Corto de la chica. Continúa una sucesión de planos donde Jeff mira, el siguiente plano muestra aquello que ve y el tercero su reacción. Si cambia la dirección de la mirada, el siguiente plano de aquello que se ve es distinto al del plano anterior que se correspondía con la mirada. Existe, pues, cámara subjetiva del personaje. Este es el primer eslabón para adoptar el punto de vista de Jeff en la película. Y es importante hacer constar que el aspecto subjetivo no se limita únicamente a las imágenes visuales, sino también a las imágenes sonoras. De esta forma, el espectador escuchará aquello que escuche el personaje. Conviene hacer una breve referencia hacia el tamaño de los planos subjetivos de Jeff. El primer plano de la chica bailando, es más amplio que el segundo plano de la misma chica. Esto es debido al interés de Jeff por verla mejor. En el segundo plano, al ser menor, se ve a la chica con más detalle, ocupa más espacio, su tamaño es superior al del plano anterior. Nos encontramos nuevamente ante un convencionalismo más en la utilización de la cámara subjetiva. Aquí, la diferencia de tamaño entre un plano y otro, (ambos subjetivos, ambos muestran la misma situación) señala el interés de Jeff ante lo que ve.

Durante la conversación telefónica, Jeff se queja de aburrimiento. Su distracción será mirar por la ventana, hecho que le reprocharán el resto de personajes, principalmente su enfermera Stella y su novia Lisa Fremont. Jeff conocerá, y con él los espectadores, las costumbres y comportamientos de la gente del barrio. Esto se debe tanto a su situación como a su curiosidad. Lo importante es que esta curiosidad de Jeff por el acontecer de sus vecinos se traslada al espectador manteniendo al principio una información idéntica

entre ambos. La adopción del punto de vista del personaje Jeff es, por lo que respecta al primer tercio del film aproximadamente, en referencia hacia fuera, hacia el edificio de enfrente. Sin embargo, como consecuencia de adoptar el punto de vista de Jeff sobre el barrio, el espectador adoptará también su punto de vista sobre otro aspecto clave de la película: el matrimonio. Antes de volver sobre este punto, conviene señalar los siguientes aspectos. Dado que dentro de la habitación los planos no pueden considerarse como subjetivos (salvo dos excepciones que señalaremos), tenemos el siguiente esquema:

- Dentro de la habitación no se adopta el punto de vista de Jeff por lo que respecta a planos subjetivos.

- Todo lo que sucede fuera se conoce a través de la adopción del punto de vista de Jeff utilizando planos subjetivos durante el primer tercio del film.

En este último punto, la situación se plantea de la siguiente forma:

Plano de Jeff mirando por la ventana.

Plano de aquello que mira.

Plano de Jeff y su reacción ante lo que observa.

De esta forma, nos encontramos con una relación informativa entre espectador y personaje establecida en torno a:

- 1) Ambos, personaje y espectador, comparten una misma serie de datos ante lo que sucede a través de la mirada de Jeff. Y esos datos tienen el mismo sentido, cuestión absolutamente clave, para el espectador y el personaje. Por lo tanto, hay adopción del punto de vista de Jeff.

- 2) El espectador conoce la reacción de Jeff ante los hechos que observa. El personaje, lógicamente, también conoce su propia reacción. Por lo tanto, la relación informativa establecida a través del punto de vista es doble y más efectiva. Volver al personaje para comprobar sus reacciones supone un apoyo para las propias reacciones y emociones del espectador.

Sin embargo, debemos insistir en que la adopción del punto de vista de un personaje a través de planos subjetivos no establece a priori una relación emotiva entre espectador y personaje, pero es un elemento fundamental, cuando se utiliza sistemáticamente, en esta relación. Primero establece una relación de carácter informativo y posteriormente puede, si procede, establecer una relación de carácter emotivo.

Es muy importante señalar que en *La ventana indiscreta* se respeta lo que podemos considerar como planificación clásica, no se "fuerza" en ningún momento. De hecho, cuando interesa se rompe la adopción del punto de vista de Jeff hacia fuera.

En la ventana indiscreta podemos establecer dos líneas argumentales:

- 1) La disputa entre Jeff y el resto de los personajes a propósito del matrimonio.
- 2) La resolución de un asesinato.

Nosotros consideramos que la primera línea argumental es la fundamental, y la segunda desemboca en aquella. Por lo referente a la adopción del punto de vista del personaje, en ambas líneas

argumentales se adopta el punto de vista de Jeff, pero con mayor intensidad en la primera. Partiendo de los planos subjetivos de Jeff, el espectador recibe información sobre el comportamiento de las personas del edificio de enfrente y la forma en que las relaciones amorosas los afectan. A Jeff se le presiona por parte del resto de personajes para que se case con Lisa, mientras que él se resiste. Hay dos motivos fundamentales:

- Jeff no desea cambiar su forma de vida.
- Jeff observa lo que sucede con los vecinos y no le acaba de gustar.

Por otra parte, nos encontramos que la relación que mantienen en esos instantes Jeff y Lisa es similar a la del matrimonio Thorwald pero a la inversa. Jeff está impedido por su pierna rota, y debe ser Lisa quien realice las cosas por él, mientras que en el matrimonio Thorwald es la mujer la impedida y el marido quien puede desplazarse. Y el marido asesinará a su esposa. Lo importante de la situación es que, en esta película en concreto, a través de una adopción sistemática, al principio, del punto de vista del personaje, se crea una relación emotiva entre personaje y espectador que conduce a una adopción por parte del espectador de las ideas de Jeff, o si se prefiere, de su punto de vista moral. Hay una relación de empatía entre Jeff y los espectadores establecida a través de la adopción del punto de vista. Una vez establecida esta relación entre espectador y personaje, todas las simpatías del espectador se dirigen hacia el personaje y es muy difícil variar esta situación.

A continuación, vamos a examinar como comienzan en Jeff la sospecha sobre el asesinato y qué ocurre con la adopción del punto de vista. Jeff está solo. Mira por la ventana. La cámara recorre

casas. Las ventanas o están cerradas o tienen las cortinas bajadas. Se escucha un ruido y un grito. La cámara (mirada de Jeff) se detiene. Corte a Plano Medio de Jeff mirando al edificio de enfrente. Está intrigado. A continuación hay un Fundido a negro (paso de tiempo). Hasta estos instantes comparten la misma información personaje y espectador. Durante la noche Jeff continúa contemplando (entre "cabezadas" y con él los espectadores) lo que ocurre en el edificio de enfrente. Uno de los hechos que más llama su atención (y que se marca de forma principal en el tercer plano: 1.-Mira, 2.- Lo que ve y 3.- Reacción ante lo que ve) son las idas y venidas de Lars Thorwald con una maleta. El espectador también se intriga por su proceder, tanto por el hecho en sí, como por la reacción de Jeff. Aquí es muy importante para la adopción del punto de vista el tercer plano, la vuelta al personaje para observar sus reacciones ante lo que ve, reacciones que el espectador llega a adoptar como suyas. Sin embargo, hay un acontecimiento fundamental: salvo en la presentación, hasta este preciso instante, siempre se utilizaron planos subjetivos de Jeff para mostrar lo que ocurría en el barrio. Aquí se rompe esta situación y no se utilizan planos subjetivos de Jeff en un momento clave, con lo que ya no tenemos una correlación informativa entre espectador y personaje. Veamos lo que sucede. De un fundido en negro se pasa a Plano Medio Corto de Jeff durmiendo. La cámara se mueve en dirección al edificio de enfrente hasta encuadrar la salida del apartamento de Lars. Vemos salir a éste con una mujer. La cámara vuelve a Jeff que continúa durmiendo. Esta vuelta al personaje es muy importante para remarcar que al estar durmiendo, Jeff no puede enterarse de este acontecimiento. Posteriormente, comprobará que la mujer ya no está en el apartamento. Y es preciso dejar muy claro, pues supone una ruptura total con todo lo anterior, que en esos instantes ya no hay planos subjetivos de Jeff.



A partir de aquí, Jeff comienza a sospechar de Lars. Los planos del exterior vuelven a ser subjetivos. Jeff (y con él los espectadores) observa el comportamiento de Lars y, entre otras cosas, como lava la maleta. Jeff utiliza para ver mejor a Lars unos prismáticos y una cámara fotográfica con teleobjetivo. Se intenta mostrar cómo sería la imagen resultante con la utilización de estos aparatos, tanto en el tamaño (más grande -lógicamente- que a simple vista) como en la forma (por ejemplo, oscurecer en círculo los extremos de la imagen). Esto es otro convencionalismo aceptado. La imagen resultante es distinta y esto lo sabe cualquier persona que haya utilizado una cámara reflex. Actualmente, la imagen se presenta de otra forma: aparecen los numeritos del diafragma, de la velocidad, el punto central de enfoque, etc. Pero es un convencionalismo que era y es aceptado. Simplemente se intenta apoyar el plano subjetivo a través del raccord de mirada presentando una mayor similitud con lo que ve el personaje. A través del teleobjetivo se ve a Lars envolver un cuchillo de carnicero y una sierra en un pedazo de papel. Es interesante plantearse lo siguiente: el espectador vió como Lars salía con una mujer (posiblemente su esposa), hecho que no observó Jeff. Sin embargo, Jeff plantea los problemas con lógica, aunque el resto de personajes, al menos durante el principio de las sospechas, no parece hacerle mucho caso. Entonces, ¿con quién está el espectador? A pesar de que sabe más que el personaje, y es un dato fundamental, comienza a tener sospechas, está con Jeff. La adopción del punto de vista de un personaje está estrechamente relacionada con la información. Sin embargo, una vez establecida una relación emotiva entre espectador y personaje, el espectador puede llegar a compartir el punto de vista de un personaje sobre un acontecimiento aunque su información no coincida exactamente, hecho este producto de una relación de empatía entre personaje y espectador. Por lo tanto, debemos plantearnos dos situaciones en la adopción del punto de vista de un personaje con carácter general:

- I) Adopción durante unos instantes de su punto de vista a través de planos subjetivos.
  
- II) Adoptar a lo largo de una situación dramática el punto de vista de un personaje, ya sea a través de planos subjetivos o por otros procedimientos que analizaremos a su debido tiempo. Esto fuerza, tal y como entendemos el punto de vista en estos instantes del trabajo, o bien una cierta correlación entre lo que sabe el personaje y lo que sabe el espectador, o bien una relación de empatía muy fuerte entre espectador y personaje que pueda subsanar un cierto desfase informativo.

En estos instantes de la película nos encontramos con un posible asesinato (situación dramática). La información no es la misma para espectador y personaje. Pero esta diferencia de conocimiento entre espectador y personaje no es determinante por sí misma, y se suman otros datos (limpieza de maleta, cuchillo, sierra, comportamiento de Lars, etc.) compartidos por espectador y personaje. Esta serie de datos crean un espíritu de sospecha en el espectador que lo inclina hacia el lado de Jeff. Por supuesto, si la información manejada por personaje y espectador fuera completamente distinta y contradictoria, por mucha relación de empatía que hubiera entre personaje y espectador, no se podría hablar con rigor de adopción del punto de vista del personaje.

Jeff logra involucrar en el asunto a otros personajes. Lisa y Stella comienzan a sospechar y el teniente Doyle (un amigo de Jeff) investigará a Lars, aunque mantendrá una postura de incredulidad ante el posible asesinato. Posteriormente, Doyle informará a Jeff que Lars salió con su esposa del apartamento a las seis, cuando

Jeff estaba durmiendo. En esta secuencia hay que señalar un aspecto muy interesante y divertido que hace referencia a una de las líneas argumentales de la película: el matrimonio. Mientras Jeff y Doyle hablan del posible crimen, el detective mira por la ventana. Es un Plano Conjunto. El detective sonríe. Jeff, después de observar a Doyle, también mira por la ventana. A continuación tenemos un plano de la señorita Torso bailando ligera de ropa. Plano Medio del detective mirando. Plano Medio Largo de Jeff mirando, se gira hacia el detective y le pregunta: "¿Y tu mujer?" Plano Medio del detective que dice: "Muy bien" con un gesto de fastidio y se vuelve, como si hubiera sido pillado en falta. Hay adopción del punto de vista de Jeff tanto en el plano subjetivo (pues es suyo y no del detective) como en lo referente al matrimonio. Por otra parte, en esta secuencia la información entre espectador y personaje se torna similar. Jeff ya sabe que Lars salió con una mujer, aunque duda que fuera su esposa. Los datos continúan señalando que la posibilidad de un crimen es real. Así, Jeff (y con él los espectadores a través de planos subjetivos) observa como Lars saca de un bolso de mujer joyas, entre ellas anillos, mientras habla por teléfono. Además, Lars se dispone a abandonar el apartamento. Lisa se convence por completo de que Lars es un asesino y comienza a ayudar a Jeff en la investigación pero a cambio de algo. Lisa le dice: "Te propongo un trato: mi intuición femenina a cambio de pasar aquí la noche." Lo que supone que Lisa ayudará a Jeff a resolver el crimen a cambio del matrimonio. A medida que se avanza en la resolución del crimen, se avanza en el matrimonio de Lisa y Jeff.

Vamos a examinar a continuación un momento interesante de la película en lo referente al plano subjetivo y a la adopción del punto de vista de un personaje. En el apartamento se encuentran Jeff y Lisa. Esta última está en otra habitación preparando unas copas.

Entra el teniente Doyle. Escucha una canción. Mira hacia arriba. Corte a Plano de una sombra que se proyecta (Plano subjetivo del teniente Doyle). Corte a Plano de Jeff que mira en la misma dirección y luego al teniente. Corte a Plano del teniente Doyle. Mira hacia abajo. Corte a Plano del conjunto de salto de cama y zapatillas de noche de Lisa. Tenemos dos planos subjetivos del teniente Doyle. Sin embargo, no podemos hablar con rigor de adopción del punto de vista de Doyle. En primer lugar, el espectador ya poseía esa información. Pero lo que realmente determina que no exista adopción del punto de vista de Doyle es la existencia del punto de vista de Jeff. La presencia en un instante dado, como este, de planos subjetivos no implica necesariamente adopción del punto de vista de dicho personaje. Aquí nos encontramos con una situación preestablecida y con una estructura muy cerrada. De manera sistemática, se ha adoptado el punto de vista de Jeff frente al resto de personajes y no se puede romper por la simple presencia de planos subjetivos aislados de otros personajes. Hay que señalar que posteriormente, también tendremos planos subjetivos de Stella, Lisa y Lars. Lo importante es que todos los elementos que constituyen el fenómeno narrativo mantienen una unidad entre sí, y su sola presencia no determina, no basta para crear un efecto. Aquí nos encontramos con una situación preestablecida que conduce a que no exista adopción del punto de vista del teniente Doyle. El plano subjetivo, como el resto de elementos narrativo-cinematográficos, no se puede entender aisladamente, sino formando parte de un conjunto. Por sí mismo no determina nada, sino entendido como parte de un todo. La adopción del punto de vista de un personaje, como una estructura narrativa, hay que considerarlo en relación al conjunto de mecanismos que operan en esos mismos instantes en el relato. Y puede variar en cada caso concreto. Es la propia utilización en el proceso narrativo la que nos dará un resultado u otro. Esto no quiere decir que

no podamos generalizar, algo que de hecho estamos realizando. Antes al contrario, pero generaliza de manera obligatoria a partir de casos concretos y considerando que la presencia de un mecanismo cinematográfico no determina sin más un efecto. Así, podemos comprobar como en este caso el plano subjetivo no implica adopción del punto de vista del personaje. Sobre este mismo punto volveremos más adelante.

Volvamos a la línea argumental de la película y al posible asesinato. Jeff y Lisa está a punto de convencerse de que no hubo tal asesinato. En esos momentos se produce otro hecho trascendental, tanto que por primera vez la cámara sale de la habitación: el asesinato de un perrito. Todos los vecinos se asoman ante los gritos de la duñea, salvo uno: Lars. Entonces queda claro que Lars es un asesino. Lisa entrará en su apartamento para buscar la alianza de la mujer de Lars. Es también un momento clave en lo referente al matrimonio. Lisa encuentra la alianza de la señora Thorwald y se la pone en el dedo. Este acontecimiento supone dos cosas:

- 1) Lars Thorwald asesinó a su esposa.
- 2) Lisa y Jeff se casarán.

Es también uno de los momentos más interesantes por lo que respecta a la identificación entre espectador y personaje como mirones, como seres que contemplan lo que sucede con emoción pero sin poder intervenir. Lars descubre a Lisa en su casa. Jeff llama a la policía. Pero a partir de esos instantes, su actitud es puramente contemplativa y emotiva. Ve lo que sucede como si fuera un espectador, sin poder intervenir en la acción, pegado a su silla de ruedas.

Como ya hemos señalado, también hay planos subjetivos de Lars. Estos planos los encontramos cuando Jeff se defiende disparando con su flash. Era conveniente mostrarlos, para que el espectador entendiera que el disparo del flash cegaba momentáneamente a Lars Thorwald, lo que ya sabía Jeff. Así, el plano subjetivo tiene un fuerte tono rojizo al principio para desaparecer progresivamente. Son planos de carácter informativo, que refuerzan el conocimiento del espectador sobre el efecto de los disparos del flash en Lars. Sin embargo, toda la emoción del espectador se encuentra con Jeff, con la angustia que siente al verse solo frente a Lars, como anteriormente ocurrió con Lisa. Estos planos subjetivos de Lars no tienen el mismo sentido para espectador y personaje y por lo tanto no hay adopción del punto de vista de Lars. Pensamos que este es un buen ejemplo de cámara subjetiva donde no existe adopción del punto de vista del personaje a quien "pertenece" la cámara subjetiva. Finalmente, la policía interviene a tiempo. Pero, ¿podemos hablar de final feliz. Por su actitud (provocada por su excesiva curiosidad) Jeff tendrá el castigo que se merece: se rompe la otra pierna (matrimonio) y cambiará su forma de vida como Lisa cambia de revista.

---

Otra película absolutamente clave en este tema es *La dama del lago*, dirigida en 1947 por Robert Montgomery. Aquí la utilización de la cámara subjetiva es llevada a sus últimas consecuencias con un planteamiento extraordinariamente radical: se trata de sustituir a un personaje a través de la cámara subjetiva. De esta forma, todas las vivencias del personaje se reflejan a través de la cámara que se desplaza entre el resto de personajes y decorados como si fuera un personaje más. Existe, evidentemente, una completa identificación entre la cámara y el personaje, hecho singular que no se producía, por ejemplo, en *La ventana indiscreta*. Ya no se trata "simplemente"

de un personaje que mira y a continuación se nos muestra en el siguiente plano aquello que está mirando, sea en cámara subjetiva o cámara semisubjetiva, para volver, si procede, a un plano del personaje y observar sus reacciones. Por el contrario, en *La dama del lago* al personaje solamente se le puede ver cuando él se ve a sí mismo en un espejo. Con esta utilización de la cámara subjetiva se pretendía lograr el mayor grado posible de subjetividad. Sin embargo, esto no ocurrió. En primer lugar, porque la cámara subjetiva no sitúa al espectador en lugar del personaje. Esto es un grave error, como expondremos más adelante, sobre el que se han sustentado consideraciones teóricas que por este motivo resultan falsas. No podemos considerar *La dama del lago* como una película comprendida en el terreno de la narrativa clásica cinematográfica, pero debemos analizar algunos aspectos de ella por resultar muy interesantes y fundamentales para la correcta concepción del punto de vista y de la cámara subjetiva. Por otra parte, resulto un experimento único que es imprescindible tener en consideración.

Hay una serie de características de la cámara subjetiva que en esta película resaltan con gran claridad. Vamos a comenzar partiendo de dos características fundamentales:

- 1) La cámara subjetiva crea por sí misma un espacio fuera de campo adicional: el que ocupa el propio personaje suplantado por la cámara. Es, por lo tanto, un espacio fuera de campo que remite directamente a la misma ficción. El resto de los personajes deben mirar al objetivo de la cámara porque se dirigen al personaje. Este espacio fuera de campo se restituye cuando el personaje mira a un espejo, se refleja y se ve. Esta sencilla observación (espacio fuera de campo del personaje) ha sido pasada por alto por autores como Noël Burch con lamentables consecuencias.

- 2) Hay que considerar dos tipos de manipulación temporal (referidas al tiempo fílmico), bien alargando o acortando la duración del acontecimiento del relato, ya sea en una misma secuencia mecánica o entre secuencias. Por lo que respecta a esta última, la utilización de la cámara subjetiva no implica de manera imperiosa ninguna variación con respecto a su no utilización. Sin embargo, en una misma secuencia mecánica esto es completamente distinto. La cámara subjetiva supone forzosamente un auténtico plano secuencia. Si el personaje se encuentra en una habitación, y está hablando con una chica, en principio se tiene que realizar en un único plano, no se puede fragmentar el espacio del modo habitual porque ello supondría abandonar la cámara subjetiva. Así, si el personaje Marlowe se sienta, es la cámara la que baja su altura y tenemos al personaje Adrienne en contrapicado. Cuando ella se sienta y se levanta Marlowe, la vemos en picado, tal y como la vería el personaje, pero todo ello de modo continuo, sin poder fragmentar las acciones. Esto es, al menos, en teoría.

No podemos considerar los problemas específicos que se plantean cuando se acorta el plano, hay un zoom, etc., y su comprensión con la mirada humana. Este tema ya está aclarado. Pero lo importante del asunto en cuestión, es que al no existir una fragmentación real del espacio no se puede manipular el tiempo y por lo tanto, todas las secuencias mecánicas deben tener la misma duración que el tiempo real invertido en su ejecución. Esto es una concesión a la utilización de la cámara subjetiva de forma tan radical. Sin embargo, esta continuidad en *La dama del lago*, esta no fragmentación del espacio para respetar la continuidad de la mirada del personaje es más aparente que real. En determinados momentos y



por cuestiones técnicas, es necesario fragmentar el espacio, aunque no debe notarse ni dar sensación de que ocurre, pues rompería la ilusión de cámara subjetiva. Veamos un ejemplo. Marlowe está mirando al detective DeGarmont. Se escucha en off: "Tome Marlowe." Este dirige su mirada hacia donde procede la voz (panorámica). Se puede apreciar que no existe continuidad real. Hay un empalme de dos planos. En el primero, el policia que le da sus objetos personales no está situado en la misma posición que en el segundo plano. Se aprovecha la panorámica para realizar un cambio de plano. Esto mismo ocurre en otras ocasiones. Se utiliza un movimiento de cámara para cambiar de plano, dando sensación de continuidad y así reorganizar el espacio y los movimientos de los personajes. Hay, pues, fragmentación espacial y en algunos casos elipsis o dilatación temporal ya sea para subir una escalera o para permitir que los personajes entren en campo en el momento preciso. Pero lo importante es que apenas se nota. Nosotros lo percibimos en su estudio detenido. En la película se intenta respetar la unidad de espacio. Y esta fragmentación obedece fundamentalmente, insistimos, a problemas de orden técnico durante el rodaje.

La utilización de la cámara subjetiva de esta forma tan radical ofrece igualmente otros problemas. Tomemos el ejemplo del puñetazo que le pegan a Marlowe. Se produce un "negro" y de forma inmediata la cámara, desenfocada, se mueve sin sentido hasta caer al suelo y producirse otro "negro". Lógicamente, es el personaje el que cae afectado por el golpe. Sin embargo, el espectador ve (y por lo tanto el personaje) el inicio del golpe, el desarrollo y su conclusión. Y aunque la acción es rápida (pero no lo suficiente para evitar ser apreciada nitidamente) un detective debe saber resolver una situación parecida, tener reflejos, iniciar alguna acción, etc. El problema es que el espectador debe saber lo que va a ocurrir y para

ello se debe mostrar. Por lo tanto, hay una desfase entre la manera general de actuar del detective y lo que ocurre aquí. Hay otros casos similares. Se sacrifica una buena narración, una buena caracterización del personaje, por una serie de efectos provocados por el uso de la cámara subjetiva.

A propósito de esta película, Noël Burch ha vertido una serie de opiniones con las que no podemos estar de acuerdo. Vamos a citarlo porque trasciende de la película en sí misma para plantear unos problemas que abarcan un campo mucho mayor donde se incluye una cierta concepción teórica de la cámara subjetiva. Noël Burch parte de las ideas expuestas por Baudry y Christian Metz acerca de una identificación primaria del espectador con la cámara, que sería el aparato base. Tomemos *Psicoanálisis y cine. El significativo imaginario*, de Christian Metz para observar como desarrolla esta teoría que es el punto de partida de Noël Burch. Metz, para explicar su teoría, comienza comparando la situación de un niño pequeño que precisa identificarse y la del espectador. Así:

“De modo que la película es como el espejo (...) El niño se ve como ser ajeno, y junto a otro ser ajeno. Este otro ser ajeno le garantiza que el primer ser es él (...) Así pues, el Yo del niño se forma por identificación con su semejante (...) En el cine (...) ha desaparecido el reflejo del propio cuerpo.” (2).

Entonces, ¿cómo y con quién se identifica el espectador? Metz considera insuficiente la identificación del espectador con el perso-

---

(2) METZ, C.: *Psicoanálisis y cine. El significativo imaginario*, T: Josep Elias, Colección Comunicación Visual, Barcelona, Gustavo Gili, 1979, pág. 47.

naje de ficción, que solamente tendría valor en películas narrativo-representativas, tal y como él las denomina, y que, además, sería una identificación secundaria. Sin embargo, la inmensa mayoría de las películas son, en un modo u otro, narrativas, con una concepción de lo que supone narrar que puede variar. En segundo lugar, Burch aplicará esta teoría a una película narrativa como es *La dama del lago*. Pero volvamos con Metz y su teoría de la "identificación primaria" porque afecta tanto a películas narrativas como no narrativas. Veamos como responde a la necesidad de identificación del espectador:

"El espectador se halla ausente de la pantalla (...) La pantalla, en tal sentido no es un espejo." (3).

Por lo tanto:

"El espectador se identifica a sí mismo, a sí mismo como puro acto de percepción (...) Y es cierto que, al identificarse a sí mismo como mirada, el espectador no puede más que identificarse también con la cámara (...) Durante la sesión de proyección, esta cámara está ausente, pero tiene un representante que consiste en otro aparato justamente llamado "proyecto". (4).

Sinceramente, opinamos que esta teoría es insostenible, y es imposible aplicarla al fenómeno comunicativo en su conjunto y

---

(3) METZ, C.: *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*, Op. Cit. pág. 49.

(4) METZ, C.: *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*, Op. Cit. pág. 50.

al narrativo en particular. La narración audiovisual es un complejo proceso comunicativo institucionalizado que se desarrolla en sucesivas etapas, desde la preproducción de una obra hasta su consumo por parte del espectador. Es un proceso social donde entran en juego un conjunto de factores ideológicos previos a la configuración de la obra. El espectador recibe una serie de estímulos que interpreta de una forma u otra según su formación. Y esto es porque el espectador nunca mira una película en sentido estricto, sino que percibe una película, un hecho completamente distinto. Percibir es una acción global, fundamentalmente cognitiva, donde los estímulos sensoriales recibidos son contrastados con el conjunto de informaciones almacenadas en los distintos grados memorísticos del cerebro e interpretados según le afecten al interesado. Un espectador que percibe una película nunca es pasivo, pues la acción de percibir implica necesariamente una actividad que remite directamente al conjunto de emociones y conocimientos del espectador. Percibir una película, por lo tanto, remite a una experiencia previa donde se incluye no únicamente vivencias personales o vicarias del espectador, sino también un aprendizaje en cómo entender una situación dada, e inclusive en cómo poder interpretar un proceso narrativo determinado, producto de una serie de convenciones impuestas en último término, como todo lo anterior en lo que respecta a su interpretación fuera de la pura supervivencia, por un modelo ideológico de representación que sirve de referencia. Percibir, por lo tanto, no es un acto neutro. Por el contrario, supone una identificación con un marco de referencia puramente ideológico. Así pues, si el espectador se identifica a sí mismo como puro acto de percepción -por seguir el discurso de Metz en sus mismos términos- jamás puede identificarse con la cámara, que es donde va a parar Metz y con él Burch. Y la cámara, o hablando con propiedad, la estructuración de un espacio y un tiempo narrativos o no, remite también

directamente a un modelo ideológico de representación. Cuando se utiliza deja de convertirse en un instrumento neutro y se carga de contenido. El uso de cualquier instrumento le confiere un sentido ideológico. Para nosotros, la identificación primaria del espectador en el cine, televisión o en cualquier manifestación comunicativa, remite directamente al modelo ideológico de representación, a su formación cultural, en sentido amplio, y a la estructura social. Todos estos factores determinan una forma de percibir y una forma, pues, de consumir el producto. El propio sistema social determina la relación de consumo que se establece entre el espectador y el espectáculo que le es ofrecido, y por lo tanto la acción de percibir se verá también afectada por esta relación en su conjunto. El espectador que acude al cine, al teatro o enciende el receptor del televisor para ver (en el sentido de percibir) un programa determinado se dispone a asistir, ya sea en un local creado expresamente para tal fin o en su propia casa, a un espectáculo donde imperan y rigen un conjunto de convencionalismos de los que participa y que asume a fin de poder dar sentido a lo que se desarrolla ante sus ojos y oídos. El espectador se subordina al tipo de espectáculo al que asiste, a sus reglas y a sus normas, algo absolutamente necesario para dotar de significado al conjunto de símbolos que le son ofrecidos. Por lo tanto, el propio espectáculo también determina la forma de percibir, y el espectáculo está determinado a su vez por el modelo ideológico de representación y por el sistema social. Partir de un concepto u otro supone variar por completo la forma de entender la estructura y el funcionamiento de un relato. De hecho, si aplicamos esta teoría de Metz (que asume Burch) a la televisión, ¿qué ocurre?, ¿también aquí se produce la identificación del espectador con la cámara? Entonces, ¿con qué se identifica como elemento que sustituye a la cámara no presente?, ¿con la antena?, ¿con el tubo del receptor?, ¿quizás con el material luminiscente que forma la pantalla del receptor? Pero

claro, si se aplica esta teoría a la cámara subjetiva, tendría que ser a toda cámara subjetiva o incluso semisubjetiva, no solamente a la cámara subjetiva de *La dama del lago*. Este es el problema, como veremos, que se le plantea a Burch. Pero volvamos nuevamente a Metz para comprobar una justificación que da de la identificación entre espectador y cámara:

“Sin esta identificación con la cámara, no podríamos comprender ciertos hechos que sin embargo son constantes: ¿cómo puede ser, por ejemplo, que el espectador no se extrañe cuando la imagen “da vueltas” (=panorámica), pese a que sabe muy bien que él no ha movido la cabeza? Sucede que no ha necesitado moverla de verdad en tanto que omnividente, en tanto que identificado con el movimiento de la cámara, como sujeto transcendental y no como sujeto empírico.” (5)

¡Pues por puro y simple convencionalismo! El espacio audiovisual no se tiende a ver como espacio real, sino como espacio convencional. Igualmente, es un espacio bidimensional frente al espacio tridimensional real. En este caso, si que no se puede justificar la adaptación del espectador al espacio bidimensional a través de una hipotética identificación primaria con la cámara, sino por asumir una de las convenciones del cine o de la televisión.

Pero ya es hora de pasar a examinar la opinión de Noël Burch sobre los problemas que se derivan en *La dama del lago* del uso de la cámara subjetiva de forma tan radical. Al respecto, señala:

---

(5) METZ, C.: *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*, Op. Cit. pág. 51.

“Por una parte, los planos secuencia de la película, con sus complicados, para no decir pedantes, movimientos tiende a una cierta desnaturalización, una cierta mecanización de proceso de producción de sentido: la cámara borrada durante tanto tiempo, invisible (especialmente porque seguía discretamente a los personajes, en lugar de pasar, como aquí ocurre, abruptamente de una a otra) de pronto se interpone de nuevo entre público y “mundo diegético”. Pero, sobre todo, estas miradas de los actores dirigidas al objetivo de la cámara descubren incesantemente el meollo de la cuestión: el secreto de la maximalización del proceso diegético es la invisibilidad/invulnerabilidad del espectador. Pretender que el sujeto de la identificación narrativa se apropie del “lugar” que ya ocupa en el espacio mental de la experiencia fílmica el sujeto de “la identificación primaria”, es provocar que el espectador se encuentre proyectado súbitamente sobre la parte delantera de la escena, por decirlo así, mientras que el personaje de Marlowe se encuentra expulsado “más atrás, en alguna parte”. La elección de un tono bastante lejano, como demasiado proyectado, para la voz off del detective parece haber sido inconscientemente determinada por el resultado de este combate desigual entre ambos modos de identificación. Desde el punto de vista del sujeto, este conflicto puede resumirse así: cómo es posible que “yo” continúe manteniendo “mi” lugar si “yo” ya no soy invisible, si estas personas “me” miran sin cesar.” (6)

---

(6) BURCH, N.: *El tragaluz del infinito*, T: Francisco Llinás, Colección Signo e imagen, Madrid, Cátedra, 1987. pág. 251.

Hemos respetado la extensión original de esta cita para comprobar como Burch realiza su concepción teórica de lo que ocurrió con *La dama del lago*. En principio, tenemos que manifestarnos de acuerdo, a rasgos generales, con la primera parte de la cita. Efectivamente, el proceso técnico en que se ve envuelta la película para poder respetar en su integridad la identificación personaje-cámara que lleva consigo el uso tan radical de la cámara subjetiva, comporta necesariamente, como ya indicamos, la obligación de utilizar un único plano para cada secuencia mecánica, aunque como observamos anteriormente, esto es más aparente que real. Pero además, la cámara debe sustituir al personaje en sus diversas evoluciones y actuaciones en los distintos escenarios en que se encuentra. Esto provoca un conjunto de movimientos de cámara "extraños" para el espectador de la época, aunque se tiende en la película a apoyarlos a partir de, por ejemplo, el movimiento de un personaje, una voz off, etc., es decir, a justificarlos diegéticamente. Sin embargo el proceso técnico se nota. Tenemos en esta película un claro ejemplo en determinadas ocasiones de un discurso que llega a solapar a la historia, aunque no fuera esto lo que pretendía el autor. Sin embargo, Burch llega a justificar todo el proceso en su segunda parte, asegurando que el espectador se siente "desprotegido de su invisibilidad" por las miradas que le dirigen los actores. Y aquí sí que no podemos estar de acuerdo. La cámara subjetiva, como otros tantos elementos narrativos y cinematográficos, está codificada dentro de la estructura narrativa general. Cuando se utiliza una cámara subjetiva y un personaje mira al objetivo, el espectador sabe perfectamente que dicho personaje no lo está mirando a él, sino que está mirando al otro personaje suplantado por la cámara. Como ya hemos señalado anteriormente, la cámara subjetiva crea un espacio fuera de campo adicional: el que ocupa el personaje suplantado por la cámara, algo que Burch no parece haber tenido en cuenta, y que



se encuentra perfectamente determinado dentro de la referencia que da el universo diegético donde se desarrolla la historia. Además, si tomamos la opinión de Burch de forma estricta, sería prácticamente imposible utilizar la cámara subjetiva (aunque fuera una única vez a lo largo de toda una película) sin romper la "invisibilidad" del espectador, puesto que se produciría una confusión entre la mirada del personaje y la mirada del espectador. Y, por supuesto, sería imposible que cualquier otro personaje mirara a una cámara subjetiva, porque el espectador entendería que le está mirando a él en vez de al otro personaje. Pero esto, evidentemente, no es así. De hecho, la cámara subjetiva y la cámara semisubjetiva continúan vigentes en la actualidad. Su utilización en *La dama del lago* de forma tan radical resultó un fracaso, pero por otros motivos muy distintos como comprobaremos un poco más adelante. Todas estas conclusiones de Burch se basan en su punto de partida: una identificación primaria entre el espectador y la cámara. Ya hemos señalado nuestra opinión al respecto y donde se encuentra ese proceso primario de identificación del espectador. Pero conviene señalar que cualquier otra identificación del espectador parte necesariamente de la distinción, de la diferente posición entre el espectador y aquello que ocurre en el relato. Solamente así, el espectador puede llegar a "sufrir" una experiencia vicaria y compartir emociones con los personajes de ficción. Esto es fundamental. El espectador reacciona ante los hechos que le ocurren a un "alter" perfectamente diferenciado. Esto le permite diferenciar perfectamente la mirada de un personaje de la suya propia, y, por lo tanto, las miradas que le dirigen a otro personaje. Por su parte, Jean Mitry expone:

"El espectador se "ve" actuar, en tanto que hombre, a través del actor. Pero por el mismo motivo de que se proyecta sobre este actor, se separa de él y se distingue de

él, y precisamente porque se distingue en efecto de él no puede hacer otra cosa que asociarse a él.” (7)

Partiendo de estas consideraciones, Jean Mitry señala a propósito de *La dama del lago*:

“Por otro lado, estas sensaciones que experimentamos compartiéndolas tenemos que poder atribuirles a ese otro que adivinamos tras ellas, a fin de comprenderlas, o si se prefiere, a fin de conocer sus motivaciones. Por lo tanto, ese otro debe tener una existencia concreta, para que nosotros nos hallemos en situación de validar nuestras impresiones trasladándoselas a él, que las asume y debe hacerlo necesariamente. Al afirmarse como “no nuestra” esa vivencia no puede ser evidentemente más que la suya. Ahora bien (a excepción de la escena del espejo), no le vemos nunca. Lo ignoramos en tanto que individuo que vive y actúa. No podemos, por tanto, objetivar las sensaciones que experimentamos, y sabemos muy bien que no experimentamos sino por persona interpuesta. Aquello que se nos quería hacer tomar por una “vivencia subjetiva” se desvanece para convertirse en un no yo vago e impreciso.” (8)

Mitry toca muy acertadamente otro de los problemas que plantea el uso radical de la cámara subjetiva en *La dama del lago*:

- 
- (7) MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine*, T: René Palacios, Madrid, Siglo XXI, 1978, Volumen II, pág. 75.
- (8) MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine*, Op. Cit. Volumen II, págs. 76 y 77.

C. E. U. SAN PABLO

Biblioteca

Centro Universitario

la ausencia efectiva y concreta del personaje en la imagen al ser suplantado por la cámara. Vemos aquello que él ve y de la misma forma que lo ve, pero al detective Marlowe no se le ve, salvo cuando se refleja en un espejo o "porciones" de su cuerpo como una mano o un pie. Todo este proceso nos conduce a una evidente imposibilidad de comprender al personaje. Sus reacciones nos son totalmente escamoteadas. No existe ninguna referencia objetiva (observar al personaje y sus reacciones ante cualquier suceso) sobre la que poder basar un mínimo acercamiento al personaje. De hecho, no tenemos tal personaje, no está bien definido. Este es uno de los motivos fundamentales por los que falla la adopción del punto de vista del personaje. Como ya hemos señalado anteriormente, la adopción del punto de vista de un personaje tiene uno de sus pilares claves en la información. Tanto personaje como espectador deben compartir una información similar, salvo excepciones en algún instante preciso del relato como el observado en *La ventana indiscreta*. Pero esta información debe tener el mismo sentido, el mismo valor. Y esto nos conduce directamente a una comprensión del personaje. Dado que esto no ocurre así en *La dama del lago*, no podemos considerar que en esta película se logre adoptar el punto de vista de un personaje. Se intenta pero no se logra. Ocurre todo lo contrario que en *La ventana indiscreta*. En esta última película, la presencia constante del personaje facilita la adopción de su punto de vista. Siempre observamos sus reacciones y el espectador puede tomarlas como suyas. Por el contrario, en *La dama del lago* la falta de unas reacciones del personaje que se puedan observar, motiva una ruptura entre personaje y espectador. Por lo tanto, el punto de vista de un personaje no puede asociarse con la utilización de la cámara subjetiva de forma total. La utilización de la cámara subjetiva facilita, efectivamente, la adopción del punto de vista de un personaje, pero dentro de una estructura general. En el caso de *La dama del lago*,

falla de manera rotunda. Junto a este motivo que acabamos de exponer, podemos señalar otros tres:

- 1º) Un punto de vista óptico único no puede ser tomado como elemento base de la subjetividad.
- 2º) La narrativa clásica cinematográfica tiende a subjetivar un gran número de planos sin utilizar cámara subjetiva.
- 3º) En *La dama del lago* la utilización constante de la cámara subjetiva fuerza a prescindir de una buena parte del sistema técnico de planificación habitual (y al que se ha acostumbrado el público) para contar una historia dada. Elementos tales como plano-contraplano, descripción de acciones paralelas, etc., son abolidos. Nos encontramos ante una planificación "extraña" para el espectador de la época. No es solamente porque los personajes constantemente dirijan su mirada hacia la cámara, algo ya asumido por la institucionalización de la cámara subjetiva. El espectador se encuentra despistado por el proceso técnico que le ofrece *La dama del lago*.

Vamos a finalizar este apartado examinando un nuevo ejemplo que presenta una serie de características distintas a las vistas hasta ahora. La película que nos sirve de referencia es *Raíces profundas* dirigida por George Stevens. Vamos a tomar la secuencia del duelo final de Shane frente al ganadero y Wilson (pistolero contratado por el ganadero). Lo interesante de esta secuencia es fundamentalmente que la adopción del punto de vista que al principio se suponía sería la del protagonista (Shane), varía para ser la de un niño. El duelo se verifica en un típico "saloon". Allí entra el niño

con un perro y se esconde debajo de la mesa. Por lo tanto, tendremos numerosos planos en contrapicado. En segundo lugar, hay una identificación entre el espectador y el niño como testigos del duelo. Sin embargo, conviene señalar que no todos los planos son subjetivos del niño. Pero una vez establecida la adopción del punto de vista del niño, no es necesario utilizar siempre planos subjetivos suyos para mostrar lo que ocurre. Basta con utilizarlos en el momento adecuado. En el comienzo de la secuencia, una vez el niño se encuentra debajo de la mesa, tenemos: Plano Entero de Shane en contrapicado. Plano Medio del niño con el perro (siempre está con el perro) escondido mirando a Shane. Cambia la dirección de su mirada. Plano Entero de Wilson en contrapicado. A través de la cámara subjetiva se acaba de establecer la adopción del punto de vista del niño. Tanto el niño como el espectador están de parte de Shane y son testigos con una alta participación emotiva. Pero la parte más importante sucede al final. Veamos, Shane acaba de matar al ganadero y a Wilson. Entonces, el hermano del ganadero aparece en Plano Entero y contrapicado saliendo de una habitación situada arriba del "saloon" donde se ha producido el duelo. Se mueve sigilosamente y lleva un rifle para matar a Shane. Puede parecer plano subjetivo, pero no lo es. A continuación, tenemos los siguientes planos:

- Plano Entero de Shane que avanza hasta quedar en Plano Americano.
- Plano Entero del hermano del ganadero avanzando sigilosamente.
- Plano Medio de Shane mirando.
- Plano Entero del ganadero muerto. Es un plano subjetivo de Shane. Así pues, tenemos un nuevo ejemplo de plano subjetivo que no implica adopción del punto de vista.

- Plano Medio de Shane dándose la vuelta.
- Plano Americano del camarero.
- Plano Detalle de la mano de Shane haciendo malabarismos con su pistola.
- Plano Entero del niño. (Así pues, el anterior subjetivo).
- Plano Medio Shane de espaldas.
- Plano Medio del hermano del ganadero en contrapicado disponiéndose a apuntar.
- Plano Medio del niño mirando.
- Plano Medio del hermano del ganadero a punto de disparar. (Subjetivo del niño).
- Plano Medio del niño. Avisa a Shane.
- Plano de Shane. Se gira y dispara.

En primer lugar, observamos que hay pocos planos subjetivos del niño, pero son fundamentales para el desarrollo de la secuencia. En segundo lugar, es preciso crear un cierto desfase informativo entre el niño y el espectador para crear tensión. Al espectador se le debe informar que el hermano del ganadero puede matar a Shane a traición. Pero no al niño todavía, pues inmediatamente informaría a Shane. En el conjunto, la adopción del punto de vista del niño implica una participación “distanciada de Shane” del espectador, pero sin embargo más intensa todavía, lo que le permite “participar” a través del niño. El deseo del público de avisar en un momento dado al protagonista se materializa a través del niño.

Hasta aquí, hemos examinado el plano subjetivo y su relación con la adopción del punto de vista de un personaje. Hemos podido comprobar que constituye un magnífico mecanismo para facilitar la adopción del punto de vista, pero siempre integrado en una estructura general. Por sí mismo, el plano subjetivo no es

suficiente para poder adoptar el punto de vista de un personaje. A continuación, examinaremos otros mecanismos que nos permiten adoptar el punto de vista de un personaje.

## F) ADOPCION DEL PUNTO DE VISTA Y RELACION DE SENTIDO

Hay dos fórmulas básicas para adoptar el punto de vista de un personaje:

- 1- La presencia en la historia de un narrador.
- 2- Utilizar planos subjetivos de un personaje.

Ambas fórmulas de adopción del punto de vista de un personaje tienen sus virtudes y sus deficiencias, pero lo verdaderamente significativo e importante es que por sí mismas no bastan para permitir que se adopte el punto de vista de un personaje, sino que deben integrarse en el conjunto de mecanismos que operan en un momento dado para poder permitir dicha adopción. Nosotros pensamos que junto con estas dos fórmulas, y entendiendo el punto de vista como una estructura narrativa, existe otra fórmula mucho más sutil y compleja de adopción del punto de vista de un personaje. Cuando se intenta abordar parte de una historia según siente un personaje, la utilización de un narrador o de planos subjetivos no es siempre la mejor forma de expresión. Si partimos de las situaciones e intereses de los personajes cuyo punto de vista queremos que adopte el espectador, debemos conseguir transmitir esos sentimientos e intereses de la mejor forma posible, lo que no quiere decir que siempre que se lleve a cabo esto, se este adoptando el punto de vista de un personaje. Por otra parte, la presencia de un narrador o de planos subjetivos no implica sistemáticamente que se adopte un



determinado punto de vista. No son necesarias ambas fórmulas para adoptar el punto de vista de un personaje, pero si, por el contrario y al menos en los inicios de la adopción del punto de vista de un personaje, una cierta relación informativa entre espectador y personaje que revierta necesariamente en una relación de sentido y de interés único para ambos. De hecho, a través de la utilización de un narrador o de planos subjetivos podemos obtener la adopción del punto de vista de un personaje una vez que se logra establecer, a partir de la relación informativa que producen, esta otra relación de sentido e interés único.

Por otra parte, en el plano subjetivo no hay que considerar únicamente la imagen visual, como generalmente se viene haciendo, sino también la imagen sonora. ¿Cuándo se puede entender que un sonido es subjetivo o no lo es? Por supuesto, cuando tanto espectador como personaje escuchan lo mismo. Pero además, esta imagen sonora, para permitir adoptar el punto de vista de un personaje, debe tener el mismo sentido para el espectador y el personaje. No podemos olvidar que el cine es también sonido. El problema de la imagen sonora es siempre su menor concreción con respecto a la imagen visual. Pero, ¿qué ocurre en un plano que presenta una imagen visual no subjetiva y una imagen sonora subjetiva? Vamos a ver a continuación un magnífico ejemplo de lo que acabamos de comentar en la película *Centauros del desierto*. Después de una serie de peripecias, quedan tres hombres persiguiendo a los indios que secuestraron a Debbie y Lucy: Ethan, Martín y Brady (novio de Lucy). Un poco antes, Ethan descubrió que a Lucy la mataron los indios. No se lo dice en esos instantes a los muchachos. Pero al anochecer, lo cuenta. Brady no puede soportarlo y, a pesar de la oposición de Ethan, se lanza contra los indios que lo matarán. Brady, loco de angustia, se dirige a la muerte. Pero se

adoptará el punto de vista de Ethan y Martin. Se podría pensar que lo mejor sería colocar un plano subjetivo de Ethan y Martin y ver como matan a Brady. Pero entonces, la relación del espectador se hubiera producido más con Brady que con Ethan y Martin. ¿Cómo se resuelve la situación en la película? Totalmente al contrario. Tenemos un Plano Medio de Ethan y Martin mirando hacia la derecha. Suenan fuera de campo varios disparos de revolver y dos de escopeta. Es un espacio fuera de campo no restituído pero sabemos lo que ocurre: acaban de matar a Brady. Se aguanta el plano con las miradas angustiosas de Ethan y Martin. Mucho más importante que la muerte de Brady es la impotencia y la rabia de Ethan y Martin. Se está adoptando su punto de vista. Hay tanto una relación informativa de sentido único a través de la imagen sonora subjetiva que permite saber al espectador lo que ocurre, como, gracias al plano donde se puede observar a Ethan y a Martin, tener un conocimiento exacto de las reacciones de los personajes, lo que facilita y permite la adopción de su punto de vista. En este caso, la imagen sonora subjetiva por sí misma tampoco sería suficiente.

Vamos a examinar un nuevo ejemplo de adopción del punto de vista de un personaje. En este caso no existe ningún tipo de imagen subjetiva, y sin embargo, tenemos un magnífico ejemplo de cómo se puede manifestar la adopción del punto de vista de un personaje. La película que nos sirve de referencia es *Gilda*. Se adopta el punto de vista de tío Pio, el encargado de los servicios del local de Valim. La situación es la siguiente: tres personajes se reúnen para cenar. Son: Johnny, Valim y Gilda (mujer de Valim). Antes de la cena, tío Pio insiste una y otra vez: "Habrà que verlos juntos", refiriéndose a Johnny y a Gilda. Y, efectivamente, eso es lo que ocurrirá. El deseo de tío Pio (y de los espectadores) se materializará a través de la planificación. Tenemos:

1. Plano General. Johnny y Valim se sientan. Gilda ya estaba sentada.
2. Plano Conjunto. A la izquierda parte del rostro y hombros de Valim, Gilda en plano medio está situada en el centro-derecha y Johnny también en plano medio en el centro-izquierda.
3. Plano Medio Valim solo.
4. Plano Medio Corto de Gilda y Johnny.
5. Plano Medio Valim solo.
6. Plano Medio corto Gilda y Johnny.
7. Plano Medio Valim solo.
8. Plano Medio Corto Gilda y Johnny.
9. Plano Medio Valim solo.
10. Plano Medio Corto Gilda y Johnny.
11. Plano Medio Valim solo.

Como podemos observar por esta serie de planos, a través de la planificación se está ligando a Gilda y a Johnny frente a Valim. Solamente al principio aparecen los tres juntos, y a Valim casi no se le ve. A continuación, Valim es mostrado solo, mientras que Gilda y Johnny aparecen juntos. La expectativa creada por tío Pio se materializa y por lo tanto se adopta su punto de vista. Valim queda aislado en la cena por la planificación, y vemos una y otra vez a Gilda y a Johnny. Pero el simbolismo visual va más lejos todavía. Gilda y Johnny visten de blanco, mientras que Valim viste de negro. Gilda y Johnny son jóvenes, Valim maduro. En definitiva, se ofrece un importante contraste visual entre Gilda y Johnny por una parte y Valim por otra. Todos estos comentarios los realizamos sin tener en cuenta el sentido de la conversación que mantienen los tres personajes.

Si este ejemplo constituye efectivamente adopción del punto de vista de un personaje, estamos obligados a reconsiderar la teoría sobre la adopción del punto de vista. Al respecto, es ciertamente interesante la siguiente definición de Tarnowski:

“La adopción del punto de vista de un personaje (...) se materializa por la existencia de planos que tienen el mismo valor, el mismo sentido, para el espectador y el personaje en cuestión. De donde se puede deducir:

1. Que, en primer lugar, ello manifiesta no una identidad de situación y de emoción como se piensa generalmente (el espectador “en lugar” del personaje en su doble sentido de posición y de sustitución), sino más bien una identidad de relación con lo que se muestra (el espectador mantiene frente a lo que ve, una relación que puede asimilarse a la del espectador, quien nunca deja de ser más que espectador).
2. Esto manifiesta igualmente la no-reciprocidad del punto de vista: los planos que traducen un punto de vista son de sentido único, iguales para espectador y personaje (la identidad de relación implica la unidad de indicaciones en la adopción de un punto de vista).” (1)

A continuación Tarnowski señala que en una secuencia de *Frenesí* no hay adopción del punto de vista del personaje porque:

---

(1) TARNOWSKI: *Hitchcock, Frenesí/Psicosis*, Valencia, Fernando Torres, 1978, págs. 42 y 43.

“Negativamente se puede establecer esta afirmación por la ausencia efectiva de planos “subjetivos”, de planos de punto de vista (es decir, y como hemos dicho, que tengan el mismo sentido para el espectador y para el personaje del estrangulador).” (2)

Tarnowski realiza una definición bastante aceptable y estamos de acuerdo en parte. Pero es muy conveniente realizar unas cuantas matizaciones a esta definición. En primer lugar, la adopción del punto de vista no implica necesariamente, como parecer creer Tarnowski, planos del mismo valor para personajes y espectadores, sino situaciones e intereses. Y esto se consigue a través de la información, ya sea en un plano subjetivo o no. Volvamos al ejemplo de *Centauros del desierto* comentado anteriormente. El plano final no tiene el mismo valor para personajes y espectador. No es un plano, por lo que respecta a la imagen visual, subjetivo. Se supone que los personajes están contemplando como los indios matan a Brady y, por el contrario, el espectador ve la reacción de Ethan y Martin. Sin embargo, con este plano la información de espectador y personajes es similar: matan a Brady y de dos tiros de escopeta (Brady llevaba revólver). La relación de los personajes claves (Ethan y Martin) con el espectador es mucho más intensa y se transmiten sus sentimientos. Por algo Ethan es el héroe y Martin el personaje complementario más importante. Por lo tanto, la idea de Tarnowski resulta insuficiente y no puede ser aceptada como completa. Vamos a señalar tres cuestiones absolutamente claves en el tema de la adopción del punto de vista de un personaje para encauzar la idea global que tenemos al respecto y corregir las deficiencias que existen en la definición de Tarnowski.

---

(2) TARNOWSKI: *Op. Cit.*, pág. 43

- I) La adopción del punto de vista de un personaje no tiene que materializarse necesariamente en planos que tengan el mismo valor y sentido.
  
- II) El plano subjetivo de un personaje impone a priori un conjunto de datos similares para el espectador y el personaje. Pero esto no implica, tal y como dice Tarnowski, ni un sentido único ni una identidad de relación con lo que se muestra. Esto ocurre a posteriori y dependiendo del desarrollo del relato. Por ejemplo, cuando el héroe es amenazado (y una vez conseguida una adecuada relación de empatía con el espectador) y se utilizan planos subjetivos del personaje amenazador, la emoción del espectador se encuentra con el héroe, no con el personaje que realiza la acción amenazadora, y, por norma general, la identidad de relación con lo que se muestra deviene relación emocional con el héroe. Tanto para espectador como para personaje amenazador hay un conjunto de datos similares, pero el sentido de la información es muy distinto. Este ejemplo lo vimos en *La ventana indiscreta*, cuando Lars intenta asesinar a Jeff. No hay adopción del punto de vista de Lars, a pesar de que los planos subjetivos son suyos. Tarnowski identifica adopción del punto de vista de un personaje con la presencia de planos subjetivos, y aquí comete un doble error: 1º) No es necesaria la presencia de planos subjetivos para adoptar el punto de vista de un personaje y 2º) Los planos subjetivos no siempre tienen el mismo sentido para espectador y personaje.
  
- III) Sin embargo, para que exista adopción del punto de vista de un personaje, si que es necesario que la información

tenga un sentido único y exista una identidad de relación frente a lo que se muestra englobado en el "todo narrativo".

Por lo tanto, para adoptar el punto de vista de un personaje es absolutamente necesario que la información transmitida al espectador pueda ser perfectamente comprendida por éste y adquiera el mismo sentido que tenga para el personaje. Esto es, que el espectador integre la información en el universo diegético del personaje y comprenda lo que supone cada dato en relación con el acontecer de dicho personaje. En este orden de cosas, el plano subjetivo puede presentar un nuevo problema. Podemos preguntarnos qué ocurre cuando al espectador le es presentada una imagen subjetiva que no puede interpretar correctamente. El ejemplo típico puede ser el plano subjetivo de un jugador de ajedrez que se corresponda a una posición dada de las piezas. Si el espectador no sabe jugar al ajedrez, el sentido nunca será el mismo para personaje y espectador. Por lo tanto, no hay adopción del punto de vista del personaje. Pero casos en los que el espectador no entienda la información suministrada, son más frecuentes que este ejemplo. Adoptar el punto de vista de un personaje es "sencillamente" dar a un conjunto de datos la misma interpretación que le da el personaje, es decir, subjetivarlos a partir del personaje..

Vamos a examinar a continuación las interesantes ideas de Jean Mitry sobre el tema que nos ocupa. Previamente señalaremos que Mitry utiliza una terminología algo distinta a la que utilizamos nosotros. Para él, la mejor forma de exponer el punto de vista de un personaje es, en su terminología, la imagen semisubjetiva o asociada (que no tiene nada que ver con lo que nosotros hemos llamado plano semisubjetivo). Para Mitry:

“La imagen “asociada”, conservando todas las cualidades de la imagen “descriptiva”, abarca el punto de vista de uno cualquiera de los personajes que, presentado objetivamente, ocupa una situación privilegiada en el cuadro (primer plano, plano medio o fragmento de primer plano). La cámara le acompaña en sus desplazamientos, actúa con él y ve como él y al mismo tiempo que él.

En última instancia, el personaje en cuestión puede servir de intermediario, de forma que su punto de vista coincida con el del autor. Se obtiene entonces lo que llamaremos una imagen total, es decir, a un tiempo descriptiva (por lo que muestra), analítica (identificada con la visión del personaje) y simbólica (por las estructuras de composición que de ella se desprenden).” (3)

Tenemos que dar la razón a Jean Mitry en algunos puntos. Así, cuando un personaje ocupa una posición privilegiada en el plano, cuando tiene mayor número de planos que otros personajes, tiende a ser comprendido por el espectador con facilidad, tiende a convertirse en el eje de la historia y por lo tanto, su punto de vista sobre los acontecimientos puede parecer muy claro. Pero para que se produzca adopción del punto de vista de un personaje hace falta algo más. No basta esta situación privilegiada del personaje. Nuevamente volvemos a la cuestión informativa y a la necesidad de dotar de sentido único a dicha información. Jean Mitry toma, entre otros ejemplos, la película *Jezabel* para exponer su visión sobre el tema. Una de las secuencias que analiza de dicha película es el célebre instante en que Preston (personaje interpretado por Henry Fonda)

---

(3) MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine*, T: Mauro Armiiño, Madrid, Siglo XXI, 1978, Volumen II, pág. 89.



sube empujando un bastón a la habitación de July (personaje interpretado por Bette Davis). (4) En este caso, estamos de acuerdo, una vez más, con Mitry. Pero vamos a analizar la secuencia desde otra perspectiva. El primer elemento clave a tener en cuenta para comprender la secuencia con toda su complejidad, es que el espectador sabe que July quiere ir al baile del Olimpus con un vestido rojo (cuando la tradición exige que las mujeres solteras acudan con vestido blanco) y Preston todavía no. Alrededor de esta diferencia de información entre espectador-July frente a Preston gira toda la trama de la secuencia. La "ignorancia" de Preston se va a dilatar al máximo posible. Toda la planificación de la secuencia se apoya en este hecho. Por otra parte, el resto de personajes aconseja a Preston que trate con mano dura a la indomable July. Ante la negativa de July de bajar a saludar a Preston, éste acude enfurecido a su habitación. July, al principio, no le abre la puerta. Mientras Preston habla en off, July en la habitación toma el vestido rojo y lo traslada de lugar (importancia del vestido). Preston golpea la puerta con el bastón (símbolo fálico). Tenemos la siguiente serie de planos:

1. Plano Americano de Preston en contrapicado golpeando la puerta.
2. Plano Conjunto habitación. July se dirige a la puerta y la abre. La cámara le sigue. Aparece Preston enmarcado por la puerta y blandiendo el bastón en su mano derecha (consideraremos la posición final de este plano como situación A).

---

(4) MITRY, Jean: *Op. Cit.* Volumen II, págs. 86 y 87.

3. La cámara se encuentra en el contracampo de A (consideraremos esta posición como situación B) y en contrapicado. Se respeta, lógicamente, el eje de posición. July mira al bastón y después a Preston.
  
4. Corte a situación A. Preston tiene el bastón apoyado en el suelo, ya no existe la amenaza. (Hay un fallo de raccord - sin importancia real- con respecto al plano anterior). Hay una sucesión de ambos planos. Aquí se está marcando la importancia del bastón, mejor dicho, de sus diferentes posiciones. Es preciso alejar la amenaza del bastón antes de que Preston puede ver el vestido. Esta situación finaliza con un plano subjetivo de July mirando el bastón que Preston dejó apoyado en la puerta. Entonces, y solamente entonces, (una vez que la amenaza pasó de largo) July le pregunta a Preston si quiere ver su vestido. Preston se sorprende. Lo importante es que no se da un plano subjetivo de Preston. El espectador -y July- desean observar la reacción de Preston una vez se entera del color del vestido. Toda esta secuencia está destinada a mostrar el punto de vista de July y los factores que intervienen para lograrlo son múltiples. Cuando por fin Preston se marcha, July le dice que se olvida el bastón (!), a lo que responde Preston: "¿Ah si? También he olvidado usarlo."

A partir de estos ejemplos, conviene señalar los tres mecanismos claves en la relación informativa espectador-personaje que permite adoptar el punto de vista de un personaje. Dos de estos mecanismos ya los hemos comentado, pero vamos a ilustrarlos con nuevos ejemplos y a integrarlos con un nuevo punto. Resumiento parte de lo comentado anteriormente, vamos a considerar los siguientes aspectos para adoptar el punto de vista de un personaje.

- I) Informar de algún acontecimiento al mismo tiempo que al personaje.
- II) Mostrar los acontecimientos tal como los entiende el personaje.
- III) Dar a la información el mismo sentido para el espectador y el personaje.

Conversando con Truffaut a propósito de *Rebeca*, Hitchcock realiza la siguiente observación:

“Sí, precisamente esto es algo que hice sistemáticamente en *Rebeca*, la señora Danvers no anda casi, nunca se la veía moverse. Por ejemplo, si entraba en la habitación en que estaba la heroína, la muchacha oía un ruido y la señora Danvers se encontraba allí, siempre, de pie, sin moverse. Era un medio de mostrarlo desde el punto de vista de la heroína: no sabía jamás dónde estaba la señora Danvers y de esta manera resultaba más terrorífico; ver andar a la señora Danvers la hubiera humanizado.” (5)

Efectivamente, la presencia en imagen de la señora Danvers se encuentra subordinada al punto de vista de la señora Winter. Se informa sobre ella al mismo tiempo que a la heroína, se la muestra tal y como la entiende y siente la heroína y con el mismo sentido. De ahí que resulta tan agobiante su presencia, pues de hecho es agobiante para la heroína. Es este proceso informativo basado en estos tres

---

(5) TRUFFAUT, T. *El cine según Hitchcock*, T: Redondo, Madrid, Alianza Editorial, 1979, pág. 109

puntos, lo que conduce a definir un personaje tal y como lo entiende otro personaje. Evidentemente, para Max de Winter, la señora Danvers tiene otras características, inexistentes para su mujer, y por lo tanto, para el espectador. Al adoptar el punto de vista que la señora Winters tiene de la señora Danvers, al espectador únicamente se le ofrece una versión muy parcial de las cualidades de un personaje. Y el espectador juzga y, por lo tanto, comprende a un personaje en función de la información que recibe sobre este personaje. Como vamos observando, la decisión del autor del relato de mostrar la información de forma tal que se adopte el punto de vista de un personaje, resulta fundamental para la contrucción total del relato, y se debe medir muy bien las consecuencias que tendrá. Como podemos comprobar, es una cuestión prioritaria para el resultado final. Por lo tanto, podemos señalar que el punto de vista revierte en una relación de jerarquía, privilegia la figura de unos personajes frente a otros y establece un conjunto de líneas argumentales en la narración, confiriéndole un especial significado a los acontecimientos que se producen a partir de un eje sobre el que gira la historia.

Vamos a exponer un nuevo ejemplo. En la película *¡Qué bello es vivir!*, el protagonista George Baile, amargado, está pensando seriamente en poner punto final a su vida. En ese preciso instante, su ángel particular se tira del puente y George lo secunda, pero para salvarlo. A partir de aquí, el ángel hace que todo transcurra como si George no hubiese nacido. Personaje y espectador descubren juntos un nuevo mundo, una nueva situación. En este caso, la información es novedosa (en relación a la situación previa) para personaje y espectador que mantienen frente a ella una identidad de relación y al mismo tiempo, tiene un sentido único para ambos.

Nos encontramos, pues, en condiciones de intentar ofrecer una definición propia sobre cómo se adopta el punto de vista de un

personaje. Vamos a partir de un nuevo ejemplo para su mejor comprensión. En la película *El forastero*, dirigida por William Wyler, tenemos una muestra sencilla y clara, al mismo tiempo que muy eficaz. Harden (personaje interpretado por Gary Cooper) prometió al juez Roy Bean (personaje interpretado por Walter Brennan) un mechón del cabello de Lily Langtry. Pero Harden, ni conoce a Lily Langtry ni tiene un mechón de su cabello. Entonces, le pedirá el mechón de pelo a una granjera. Se adopta el punto de vista de Harden. La acción comienza en un Plano Americano de Harden y de la chica. A continuación, en Plano Medio de ambos, Harden le dice a la granjera que tiene el pelo más bonito que nunca vió. El espectador sabe perfectamente lo que ocurre y los propósitos de Harden, algo que desconoce la chica. El espectador mantiene desde el principio una relación de complicidad con Harden. Breves instantes después, Harden saca unas tijeras y empieza a jugar con ellas ¡¡cortando una cuerda!! Es muy clara la manera de abordar la secuencia a partir de Harden. Después dice: “¿Podría cortar un mechón?” A lo que la chica replica: “¡No!, no puede.” Estamos todavía en el Plano Medio. Plano que no tiene el mismo valor para Harden y espectador. Pero, repetimos una vez más, está muy claro que se cuenta a partir del punto de vista de Harden, pues la información si que tiene el mismo sentido. A continuación, la chica gira su cabeza y le muestra el cabello. Harden toma un mechón y cuando la chica se gira otra vez a su posición primitiva, le corta el mechón como por casualidad. Aquí nos encontramos con la clave de todo el problema de la adopción del punto de vista de un personaje. Podemos afirmar que:

**La adopción del punto de vista de un personaje se materializa con crear una serie de expectativas compartidas entre el personaje y el espectador.**