

LA CÁMARA Y LAS MIRADAS DEL CINE

La mirada de la cámara recoge todo lo que la película ofrece, es el producto final que va emergiendo a través del encuadre, con toda la complejidad técnica que hay detrás y todas las intenciones del creador.

La mirada de la cámara es posible gracias a la sistematización técnica del encuadre y sus planos, de los movimientos que puede realizar y los ángulos que toma. Pero más allá de estas posibilidades técnicas la mirada de la cámara puede influir al espectador y lograr su identificación con los personajes y la historia.

Esas formas de mirar consiguen que el espectador fusione su mirada con la de la cámara para vivenciar el relato fílmico con si estuviera inmerso en los acontecimientos, generando determinados efectos psicológicos que canalizarán la forma de entender el filme e identificarse con la historia y personajes.



EL PROCESO DE IDENTIFICACIÓN A TRAVÉS DE LA MIRADA

El espectador solo ve lo que la cámara ya ha mirado por él con anterioridad, pero logra una fusión de tal fuerza que identifica su mirada con la mirada de la cámara, y esto sería la identificación primaria según plantea AGUILAR, P. (1998); pero lo que ocurre realmente es que el espectador se identifica con su propia mirada, que en ese momento es la de cámara.

La identificación secundaria se considera la que se adquiere con los personajes gracias a los movimientos de la cámara que provocan puntos de vista concretos que el director quiere establecer para generar sentimientos distintos (angustia, miedo, bienestar, empatía, pena,...).

Pensemos por ejemplo en un plano en el que el “malo” de la película está cometiendo un delito y la cámara nos muestra a un policía que avanza hacia el ladrón con intención de detenerlo sin él saberlo. En este caso se ha creado una tensión en la que nos estamos identificando con el ladrón por saber que va a ser sorprendido “a traición” y es porque la cámara nos ha puesto su ojo detrás del férreo policía, acompañándole en su recorrido hasta atrapar al “pobre” ladrón.

Desde luego que los mecanismos de identificación en una película son mucho más complejos, pero en síntesis, siguiendo a AGUILAR, P. (1996), la identificación en conjunto con el relato se hace través de la identificación primaria (con la mirada de la cámara) y la secundaria (con los personajes).

LA CÁMARA Y EL ESPECTADOR, ¿VEN IGUAL?

François Truffaut decía que las personas siempre miramos en plano general y que, en cambio, con el objetivo de la cámara podemos seleccionar el plano y, por lo tanto, el espacio que queremos mostrar¹.

Cuando vamos al cine vemos lo que mira la cámara, que técnicamente es más de lo que vemos directamente en la realidad, pues nosotros no podemos mirar con los movimientos de una cámara, sus ángulos y sus tipos de plano. Sin embargo la cámara no ve más allá de los límites del rectángulo del encuadre y nosotros sí en la realidad, pero paradójicamente la cámara nos sugiere lo que hay más allá de sus límites y nos hace suponerlo², en suma, nos permite verlo de un modo diegético, en nuestra mente.

Se trata de un espacio invisible que prolonga lo visible mediante un conjunto de elementos que, aun no estando incluidos en el campo, sin embargo le son asignados imaginariamente, por el espectador a través de cualquier medio³.

En este juego, la cámara es capaz de cambiar continuamente de puntos de vista, ángulos, distancias, enfoque, trayectorias de la mirada,... en suma, puede jugar con el espacio y el tiempo mientras mira, superando las posibilidades de contemplación que tiene el ser humano al desenvolverse en una situación real.

Por ejemplo, cuando vemos en la realidad a dos personas dialogando lo hacemos normalmente desde uno de los lados o los vemos de perfil, sin embargo el cine va alternando planos diferentes de uno y otro personaje y de ambos a la vez con un ritmo y una duración muy estudiadas que albergan intenciones de identificación con alguno de ellos.

En síntesis, nuestra mirada es más global pero más monótona, más lineal y menos dinámica que la de la cámara, pero si se da esa identificación primaria se funden ambas y entonces, por ejemplo, podremos estar corriendo entre dinosaurios, buceando junto a tortugas marinas en una corriente de agua, o volando pegados a una pluma que se mueve a su libre albedrío⁴.

ELEMENTOS EFECTISTAS DE LA MIRADA DE LA CÁMARA

Fundamentalmente los efectos que la cámara genera en la mirada del espectador dependen de su ubicación, ángulos y movimientos, algunos ejemplos de esas miradas que fabrica la cámara y que nunca podríamos ver como humanos podrían ser:

EFECTO	CARACTERÍSTICAS	EJEMPLO
SUBJETIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Es la cámara subjetiva. • Se relaciona directamente con la visión de uno de los personajes. • El espectador ve a través de los ojos del protagonista. • Genera una alta identificación con el personaje en cuestión. • El espectador asume una posición “activa” pero limitada. 	La primera secuencia del tsunami en la película “Mas allá de la Vida” de Clint Eastwood, nos permite ver bajo el agua como si fuésemos una de las víctimas arrastrada por la corriente de agua entre las calles.

¹⁻³ VV.AA. (2002): *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona, Ed. Paidós Comunicación. (www.despazio.net/critica.reaudiovisual/ventanaindiscreta.htm).

² Hablamos del fueracampo, definido en el capítulo *El lenguaje de los planos y sus componentes*.

⁴ Secuencias de las películas *Parque Jurásico*, *Buscando a Nemo* y *Forrest Gump*, respectivamente.

EFECTO	CARACTERÍSTICAS	EJEMPLO
VOYEURISMO	<ul style="list-style-type: none"> • El espectador tiene el placer de ver sin ser visto. • Es un gran mecanismo de identificación. • No se paga precio alguno por verlo todo. 	<p>En <i>“La ventana indiscreta”</i> de Hichtcock el protagonista se convierte en un voyeur, y el espectador de esta película a su vez también lo es. La mirada es el tema principal de la película.</p>
SUPERIORIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • El espectador ve más que el personaje, puede anticipar sucesos que el personaje ignora. • La cámara ve al mira la personaje y a su contexto próximo donde ocurren cosas • Se consigue ampliando los planos. 	<p>La típica secuencia en la que alguien va andando por la calle y al doblar la esquina otro personaje lo espera para atracarle.</p>
ADHESIÓN Y SUPLANTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • La cámara en STEADY-CAM, sujeta y nivelada al cuerpo del operador es capaz de moverse junto al personaje, muy cerca. • También representa la visión directa del protagonista, como la cámara subjetiva. • En ambos casos y emula los movimientos de la deambulación. 	<p>En <i>“Salvar a Soldado Ryan”</i> de Steven Spielberg, en el desembarco de la playa la cámara es un soldado más que corre, salta, se tira, se oculta,...</p>
UBICUIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • La cámara nos lleva instantáneamente de un sitio a otro. • Se consigue con cambios de puntos de vista y ángulos de la cámara. 	<p>En <i>“El Color Púrpura”</i> de Steven Spielberg, se da alternancia de planos entre dos secuencias: el intento de asesinato de la protagonista a su marido y simultáneamente la carrera de su amiga que corre hacia la casa para evitarlo.</p>
PERSONALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • La cámara mira desde objetos diversos, como si estos “tuvieran ojos”. • Somos capaces de ver desde lugares que humanamente sería imposible. 	<p>Planos que miran a los personajes desde un contestador automático, desde dentro de un horno, desde detrás de una rejilla de aire acondicionado,...</p>
CONTINUIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos de cámara en GRÚA enlazan múltiples puntos de vista en una trayectoria visual continua. • Transmite corpus, ligazón, unidad. 	<p>En <i>“Titanic”</i> la cámara “vuela” y se aproxima al barco, descendiendo y paseándose literalmente por entre las chimeneas de cubierta.</p>
ATEMPORALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • La mirada de una cámara lenta manipula el tiempo y permite recrearnos en detalles que veríamos con el ojo pero no podríamos analizar por su fugacidad. • Si se trata de cámara rápida en escenas de acción el efecto es “resumir” movimientos que se suponen. 	<p>En la película <i>“300”</i>, las escenas de lucha combinan diferentes velocidades: rápida en los movimientos de los guerreros, enlazadas con cámara lenta para apreciar el efecto de ese movimiento (por ejemplo un “rápido” golpe de espada seguido del “lento” seccionamiento de un brazo).</p>

EFECTO	CARACTERÍSTICAS	EJEMPLO
SEGUIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Se consigue con el movimiento PANORÁMICO. • Permite seguir con perspectiva a alguien o algo en movimiento. • La visión humana sí alcanza a realizar este movimiento. • Con el barrido se pasa de un plano a otro con rapidez, y transmite el efecto de shock. 	En “ <i>Apocalipto</i> ” de Mel Gibson, en la secuencia en que los nativos cruzan una llanura mientras son atacados tiene planos puramente panorámicos que permiten ver la trayectoria de la huida en zigzag.
ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Se consigue con el movimiento de cámara de TRAVELLING, moviéndose sobre raíles a la misma velocidad que el personaje u objeto. 	La mirada sigue de cerca de un atleta corriendo, a un coche de carreras, a una persona huyendo, un tren en marcha...
NARRACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • La cámara narrativa envuelve al personaje, girando en torno a él, a distinta velocidad y angulación. • Traza una mirada centrípeta de 360° hacia el protagonista. • Al igual que la cámara subjetiva tiene un alto poder de identificación. 	La típica secuencia de un luchador en posición de combate al cual vemos desde todos sus ángulos, dispuesto para atacar; o una persona que sufre a la que la cámara rodea (mirada empática), o al culpable de un delito (mirada acusatoria).

Se concluye este artículo proponiendo como reflexión la que es sin duda una gran diferencia entre la mirada del espectador y la de la cámara, en el sentido de que la primera es receptiva, con predisposición neutra y aséptica para mirar y generalmente sin propósitos preconcebidos, mientras que la segunda es sistemáticamente fabricada, llena de intencionalidad y con poderosos mecanismos que rozan el “*encantamiento*” y que son capaces en muchas ocasiones de neutralizar la crítica de los espectadores y llenarlos de los contenidos y mensajes con los que la película está concebida y realizada.

Aprendamos pues a mirar mediante la cámara pero no como ella exactamente.

BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR, P. (1996): *Manual del espectador inteligente*. Madrid. Ed. Fundamentos.

AGUILAR, P. (1998): *Mujer, amor y sexo en el cine español de los 90*. Madrid. Ed. Fundamentos.

MARTINEZ EXPOSITO, A. (2006): *Organización semiológica del espacio y del tiempo en el cine*. Revista ALPHA (online), nº 23 (citado 18/01/2012), pp. 181-200.
 Disponible en: www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22012006000200011&script=sci_arttext.

MITRY, J. (1999): *Estética y psicología del cine*. Madrid. Ed. Siglo XXI.
 (www.despazio.net/critica.reaudiovisual/ventanaindiscreta.htm)