

***EL ESPECTADOR QUE SURGE CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS:
DEL “ESPECTADOR INMÓVIL” DEL CINE AL
“EXPLORADOR (CUASI) INMÓVIL” DEL VIDEOJUEGO***

Dra. Mar Marcos Molano

Profa. Universidad Europea de Madrid
Correo-e: mmar.marcos@tcom.cin.uem.es

Dra. María Luisa García Guardia

Profa. Universidad Complutense de Madrid
Correo-e: mluisa.garcia@tcom.cin.uem.es

Resumen:

La incorporación de las nuevas tecnologías a la producción y recepción de imágenes está gestando nuevas maneras de hacer y percibir la imagen. Se abre así una interesante línea que trata de analizar la figura del espectador y los cambios que dichas tecnologías están provocando en su rol tradicional.

Palabras clave:

Espectador cinematográfico; Jugador de videojuego; Interactividad; Interacción; Simulación; Narración; Concepción espacio-temporal

De “el espectador inmóvil” del cine...

A expensas de confirmar si las nuevas tecnologías traerán consigo alteraciones a los planteamientos cinematográficos tradicionales que nos permitan hablar de una nueva manera de *crear* y *entender* el cine, sí podemos precisar un aspecto muy significativo que viene observándose en los productos cinematográficos, todavía escasos, facturados con tecnologías digitales: la generación de unos mecanismos de creación y postproducción de imagen absolutamente fascinantes. No se trata de rupturas, sino de sutiles habilidades que ponen en jaque la construcción del relato clásico y su necesaria

ausencia de enunciación: rápidos y azarosos movimientos de cámara, brillantes efectos temporales como ralentizaciones, aceleraciones y congelados que actúan como elementos tradicionalmente considerados espaciales, para insistir en la presencia de un personaje o de la acción, alteración de los colores que, saturados en exceso, construyen espacios irreales, reconstrucciones tridimensionales de espacios virtuales que nunca han existido, ni existirán, hordas de personajes sin piel que responden a latidos binarios..., todos estos elementos manifiestan la presencia constante del autor sobre la obra, desmoronando la premisa clásica de un modelo *sin enunciación* que parecía funcionar casi automáticamente para el espectador (ideal), que insistía en probar su consistencia y medir sus límites [1].

Francesco Casetti articula un discurso que analiza más el texto cinematográfico en sí que la fruición desencadenada, estableciendo tres líneas de investigación para el estudio semiótico del espectador: el filme *construye* a su espectador, el filme *da sitio* al espectador y el filme *hace seguir* un trayecto al espectador:

“Nuestro terreno de maniobra, el ámbito disciplinario que se ha ido delineando a partir de la semiótica y de la sociología (pragmática). En efecto, el preguntarse de qué manera el filme dibuja a su propio espectador, fundamenta la presencia del mismo, organiza su acción –en una palabra, de qué manera dice tú-, significa resaltar precisamente lo que interesa a la pragmática, es decir las relaciones entre texto y contexto: descubrir en que cuadro se inscribe el primero, para qué destino se piensa, qué condiciones ponen para su propio uso, qué ejercicios permite, etc. [2]”.

De este modo, Casetti carga las tintas precisamente donde el planteamiento clásico la repelía, en la enunciación. Situando ésta en el punto de partida de la exploración del espectador, anula psicologías previas y proyecciones-identificaciones “ingenuas” [3], apuntando que el gesto que da vida a la película es el momento en que se convierten las *virtualidades* en *realizaciones* concretas, por lo que todo análisis que convenga al espectador debe iniciarse en el momento en que el filme toma consistencia real, “estalle” contra la pantalla y se abra a los ojos de quienes van a recorrer las imágenes.

Casetti pone de manifiesto cómo el propio texto, el enunciado, no es un terreno en el que el espectador se desliza en virtud de juegos proyectivos, sino que es el lugar donde una instancia creadora maniobra y una estancia receptora se interroga, con el ánimo de comprender cuáles son las piezas en juego y su importancia.

Es en este punto donde proponemos que las nuevas tecnologías digitales acentúan la presencia de la huella enunciativa, articulando maniobras explícitas de carácter formal con el fin de hacer interrogar al espectador por dichos planteamientos formales y sus vinculaciones al contenido. Esta huella explícita sobre el enunciado impide que al espectador introducirse “naturalmente” (tal como proponía Morin [4]), más bien le hace repeler su entrada en la ficción: la postproducción digital genera unos códigos formales que alejan la articulación del relato de la mirada natural del observador ideal. Es ahí donde vemos crecer las huellas de espectador en tanto que se pregunta por el texto y los recursos textuales que le dan forma: ¿por qué ralentiza sobre un primer plano de un personaje?, ¿por qué congela la acción en este punto y la acelera después?, ¿cómo ese espacio de generación virtual aparece a la imagen con presencia real?... , estas y otras preguntas extraen al observador del contenido del relato y le hacen divagar sobre cuestiones de forma del relato.

Es aquí donde estratégicamente sitúa Casetti la necesidad de una instancia abstracta, un *tú implícito* en la diégesis, hacia el que converge los planteamientos articulados por la estancia creadora, una especie de observador diegético, espectador en el interior del filme, sobre el que se modelan los elementos espacio temporales representados antes de modelarse sobre el espectador final.

Ese “Tú” diegético puesto por el filme articula una especie de comunicación en “dos pasos”, actúa como una “*interface* entre el mundo representado en la pantalla y el mundo del que la pantalla es uno de tantos objetos [5]”. Se crea así una instancia que arroja *proximidad* para el espectador en tanto que actúa como bisagra al marcar lo que se narra y al preparar la entrada en la diégesis de aquel al que se narra, guiándole e intentando que no se pierda en la pura representación:

“En efecto, la idea de una mediación permite ver hasta el fondo las relaciones entre el filme y el momento de su “lectura”, sea porque explicita el hecho de que hay un espectador en los recovecos de las imágenes y los sonidos que crece con su crecer, como porque empuja las hipótesis avanzadas por el texto hacia su realización, las reúne en un espacio concreto, las entrega a una verificación individual. Mejor dicho, la presencia de una *interface* da una completa legitimidad y un mayor espesor al problema de la reapropiación hacia el que se dirige el filme [6]”.

La incidencia de los recursos formales generados por las nuevas tecnologías, podrían elevar al “espectador digital” a una potencial “espectador analítico”, en el sentido de que la propia enunciación se manifiesta como un lugar más para el conflicto que para el relajo.

El código abandona su automatismo para insistir sobre sí mismo, informándole de su existencia y presencia constante. Ello obliga al “espectador digital” a reparar en la propia materialidad objetiva de la imagen, a articular una mirada respetuosa que guarda cierta distancia con respecto a la imagen creada y así, superada la actividad sensorial y emotiva, podría estar en disposición de acceder al estadio de las ideas, que es el lugar donde se encuentra el verdadero sentido de la imagen (cinematográfica).

...al “*explorador (cuasi) inmóvil*” del videojuego

Pero las Nuevas Tecnologías han hecho emerger un nuevo espectador que posa su mirada no ya en la pantalla de proyección de la sala cinematográfica sino en la pantalla del monitor de su ordenador personal. Se trata del espectador del videojuego que, heredando las formas de percepción clásicas de las representaciones espacio-temporales, se prepara para navegar por un espacio-tiempo de representación que le ofrece nuevas posibilidades: asistimos al paso del “viajero inmóvil” articulado por el relato cinematográfico al “explorador (cuasi) inmóvil” del videojuego.

Recordemos cómo el “viaje inmóvil” del espectador descrito por Noël Burch [7], se concretaba en la producción del efecto de un espacio “tangible” gracias a la articulación de diferentes planos, puntos de vista, encuadres, movimientos de cámara..., que conferían la ilusión de tridimensionalidad y profundidad para una mirada única, la

de un espectador que, sin moverse de su butaca, se sentía psicológicamente transportado al interior de una ficción con una situación de envidiable ubicuidad [8].

Por su parte el videojuego, al seguir impulsando e intensificando el atributo estético fundamental del cine, esto es, la representación de un espacio ilusoriamente realista, sitúa a su espectador ante unos parámetros que le son familiares. Pero no sólo eso, el videojuego, al igual que el cine, no puede desvincular el tiempo del espacio al articularse como relato. Si en el cine determinados elementos del lenguaje potenciaban la sensación de “estar ahí”, en el presente de la acción [9], el videojuego exalta esta condición al permitir al espectador ser dueño del tiempo, experimentando los acontecimientos en el “ahora” del juego en virtud de la simulación visual.

Pero aún hay más, mientras la escena clásica tiene un tiempo de lectura determinado por la estrategia enunciativa ante la que el espectador poco puede hacer (*una película dura lo que el autor determina*), un juego sólo comienza cuando el jugador lo inicia y se detiene sólo cuando éste así lo considera oportuno (*un videojuego dura lo que el espectador determina*). En el transcurso, para que el videojuego continúe necesita de la presencia del espectador al estar obligado a intervenir continuamente. El tiempo no es ya una estrategia obligada por el enunciador sino estrategia del propio espectador con presencia activa y dinámica. No se trata de una “proyección psicológica” como proponía Morin, ni siquiera se requiere de la existencia de ese “tú diégético” que precisaba Casetti, es el propio espectador el auténtico artífice de la realidad que se posa ante sus ojos. El videojuego ofrece al espectador tradicional una nueva vía de entrar en el universo de la ficción en virtud de una desconocida, hasta ahora, interactividad:

“Al espectador se le da la oportunidad de realizar una especie de exploración visual vicaria independiente. Situado en el tiempo presente y desde un punto de vista en primera persona, el espectador puede explorar el espacio que habita. Se mantiene la apariencia de orientación espacial realista propia de la estética del cine, pero al mismo tiempo, se la intensifica, tanto por la capacidad del ordenador para modelar el espacio tridimensional como por el control que se le concede a uno para decidir adónde va y qué es lo que hace. (...) Pese al hecho de que en el fondo este control/presencia sea limitado e ilusorio, es decir, que uno no pueda ir a cualquier parte ni hacer ni mirar lo que quiera, esta libertad parcial, no obstante, aumenta la impresión de presencia o participación cinestésicas en la imagen” [10].

La interactividad parece pues el atributo esencial del videojuego en su relación con el espectador en tanto que ofrece una nueva manera de involucración de éste, elevando la experiencia de ser espectador a una posición relevante por esencial [11]. Esta interacción presente en los juegos de ordenador implica tanto la toma rápida de decisiones como un control manual directo, aunque el alcance de ese control esté predeterminado y sea limitado. El espectador, consciente de ello, respeta las normas para actuar sobre ellas, de hecho está obligado a intervenir en el devenir de la acción y, consecuentemente, provocar un efecto directo sobre el curso de los acontecimiento y de la acción misma. Es esa misma interactividad la que determina que la duración del tiempo del juego, hasta cierto punto, se encuentre bajo el control del jugador haciéndose depender de otros atributos como la familiaridad con el juego o la destreza manual.

Visto así, parece que la interactividad es el elemento que rompe todo vínculo directo del espectador con representaciones audiovisuales anteriores como el cine.

Ciertamente, las expectativas del jugador de videojuegos tiene poco que ver con la proyección narcisista y “voyeur” del privilegiado “viajero inmóvil” del cine: mientras éste tiene el poder para entender los acontecimientos y no para cambiarlos, mientras que su respuesta, ya sea activa o pasiva, consiste en una actividad sedentaria perceptiva y mental, el “explorador (cuasi) inmóvil” del videojuego tiene el poder no sólo para entender los acontecimientos sino para cambiarlos, pudiendo alterar el curso de la acción y, consecuentemente, ser artífice de sus propias narraciones.

En este punto debemos ser cautos, porque si bien es cierto que el espectador puede elaborar una narración coherente, ésta se encuentra sujeta a los cánones normativos del juego y, no sólo eso, las narraciones del videojuego poseen una extraordinaria pobreza comparadas con las formas tradicionales de narración. En el primero de los casos, la idea de narración aparece limitada por un conjunto de posibilidades más o menos predeterminadas. Es verdad que el jugador toma decisiones, pero siempre dentro de unos límites, y aunque no es menos cierto que los acontecimientos se producen a medida que avanza en el juego, las opciones, muchas o pocas, se instalan en un abanico de oportunidades determinadas a priori. En lo que a la pobreza de la narración se refiere, la impresión se hace más intensa cuando se tiene en cuenta la esquematizada y reduccionista visión del mundo que ofrecen los videojuegos en sus argumentos, sobre todo en los “shoot-‘em-ups”, los “de lucha” o los de “simulación deportiva”, históricamente, los que han gozado de mayor popularidad.

En este sentido, puede comprobarse cómo el modelado de los personajes que dan vida al relato tradicional, es en los videojuegos un elemento poco destacable: “La profundidad psicológica no forma parte del juego” [12]. Los personajes y su construcción psicológica constituyen el rasgo esencial de la narración clásica cinematográfica en lo que a la causalidad narrativa se refiere. Se trata de seres de la ficción, dotados de profundidad psicológica, con los que el espectador se identifica a medida que se esfuerzan en su universo ficcional por superar obstáculos y conseguir sus objetivos. Sin embargo, no todos los teóricos coinciden en este punto, Barthes opina que la identificación diegética en el cine utiliza mecanismos más complejos que la pura empatía por lo que esa identificación deviene un efecto de “estructura”, una cuestión más de lugar, que de “psicología”. De hecho, para que el espectador encuentre su lugar, el espacio narrativo de una secuencia o una escena, basta con que se inscriba en esta escena una red de relaciones, una situación. En este punto, poco importa que el espectador conozca a los personajes. De este modo, se podría afirmar que la “identificación no tiene preferencias psicológicas, sino que es una operación estructural: yo soy aquél que ocupa el mismo lugar que yo” [13]. Desde este punto de vista, la identificación del espectador es una cuestión de lugar, un efecto de posición estructural. “De ahí la importancia de la situación como estructura de base de la identificación en un relato de tipo clásico: cada situación que surge en el curso del filme redistribuye los lugares, propone una nueva red, una nueva posición de las relaciones intersubjetivas en el interior de la ficción” [14]. Podríamos vincular esta posición descrita por Barthes al estudio del espectador del videojuego dado que en éste son los propios espectadores los que asumen el espacio de la acción de modo “estructural” y no “psicológico”, son ellos mismos los que intentan alcanzar ciertos objetivos y superar determinadas dificultades deviniendo personajes en sentido estricto.

La noción de interactividad es pues la que da forma a la nueva relación que el espectador establece con la imagen gracias a las posibilidades que le ofrece el

videojuego. Cuando en muchos aspectos la interacción no es un concepto nuevo dado se da en toda fruición estética sea ésta perceptiva, sensorial o cognitiva, en los juegos de ordenador encuentra una acepción fascinante: el jugador se sitúa por primera vez como un espectador en tiempo real dentro del espacio diegético del universo creado por el juego, dada su habilidad para influir en lo que ocurre y la posesión de cierto albedrío y control sobre el desarrollo del mismo:

“Aunque, claramente, el jugador interactivo no actúa, en absoluto, con total libertad (con frecuencia las normas y las limitaciones resultan demasiado evidentes), el tipo de interactividad que ejerce constituye no obstante un adelanto fascinante y potencialmente importante” [15].

NOTAS

- [1] “En el caso del planteamiento clásico, la enunciación pasa por ser invisible, de manera que las situaciones parecen presentarse al espectador por sí mismas, como si nadie las contara, como si el propio espectador las viviera como en su vida real. Las estructuras funcionan de manera que el código empleado parece funcionar automáticamente dando la ilusión de “ausencia de la enunciación”. Esa es la fuerza del cine narrativo clásico que en la regulación invisible de la enunciación, y borrando las “huellas” del autor sobre ésta, mantiene la impresión de que es el propio espectador el que entra en el relato y sus situaciones, es el único, deviene el centro de las emociones que le provoca el filme”.
MARCOS, M. *El espectador: “l’enfant terrible” de las propuestas audiovisuales. El observador como centro de la representación*. Binaria, Vol.III, Madrid, febrero 2004
- [2] CASETTI, F. *El film y su espectador*, Madrid, Cátedra, 1989, p.174
- [3] “Piénsese en muchos usos ingenuos de las nociones de identificación y de proyección, para los cuales lo que se ve y quien ve se sobreponen gracias a un automatismo, por decirlo así, espontáneo”.
CASETTI, F. *op. cit.*, p. 181
- [4] MARCOS, M. *op. cit.*
- [5] CASETTI, F. *op. cit.*, p. 180
- [6] CASETTI, F. *op. cit.*, p. 184
- [7] BURCH, N. *El tragaluz del infinito*, Madrid, Cátedra, 1999
- [8] Así construido el dispositivo cinematográfico, el proceso de fruición es sencillo dado que sin esfuerzo de movilidad, el observador ocupa el lugar de aquel que todo lo percibe, el lugar de Dios cimentado sobre un modelo filosófico idealista a partir del cual viajar en el espacio-tiempo diegético. Se ofrecen pues, las condiciones necesarias para que el espectador se sumerja en un acto participativo de dimensiones ilimitadas al sentirse proyectado sobre su propia mirada, esto es, identificado con el sujeto de la visión, con el ojo de la cámara que ha visto antes que él. El hecho de identificarse con su propia mirada le confiere un sentimiento de activo narcisismo entrando de lleno en la representación de la ficción al sentirse foco de la misma, sujeto privilegiado y

central. Se asiste al relevo del “observador implícito” renacentista al “observador ideal” definido por la teoría fílmica.

MARCOS, M. *op. cit.*

- [9] Gracias a la cámara móvil, “actualizamos” el espacio representado porque el espacio en que nos movemos efectivamente no podría ser otra cosa que un espacio actualmente presente. Las cosas están haciéndose porque nosotros las seguimos en su movilidad misma, según un desarrollo continuo. Este “aquí y ahora” nos lo proporciona el TRAV físicamente. De manera que la realidad representada parece más verdadera. El carácter de autenticidad es más sensible cuando el drama parece desenvolverse en una realidad presente en la que nos hallamos, en cierta forma, comprometidos.
- [10] DARLEY, A. *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2002, pp.249-250
- [11] El término “interactivo” se refiere a un modo característico de relacionarse con representaciones o ficciones audiovisuales. Al jugador se le otorga una manera de
- [12] DARLEY, A. *op. cit.*, p. 239
- [13] BARTHES, R. en AUMONT, J. BERGALA, A. *Estética del cine*, Barcelona, Paidós, 1996, p. 274
- [14] BARTHES, R. en AUMONT, J. BERGALA, A. *op. cit.*, p. 274
- [15] DARLEY, A. *op. cit.*, p. 302