

2

metodologías
de análisis
del film

Javier Marzal Felici
Francisco Javier Gómez Tarín
(editores)

a



x

El espectador, el jugador y la historia.

Gestión de expectativas y evaluación de desempeños

Luís Nogueira
Universidade da Beira Interior, Covilhã, Portugal

Interpretando el plano subjetivo (o la cámara subjetiva o *point-of-view shot*) como dispositivo del lenguaje cinematográfico recurrente en el discurso narrativo, lo que se esboza en este estudio es la realización de una topología de la subjetividad en la película y en el videojuego.

Si reconocemos la existencia de semejanzas y divergencias generales entre la narrativa y el juego, podremos entonces concluir que también la función (o conjunto de funciones) del plano subjetivo habrá de ser distinta en ambos casos. Para conducirnos en este análisis, vamos a utilizar dos personajes de la historia del cine que, de alguna manera, pueden ser entendidos como alegorías del rol del sujeto en el videojuego y en la película (o sea, del rol del jugador y del espectador). Son L. B. Jeffries, personaje interpretado por James Stewart en la película de 1954 *Rear Window*, de Alfred Hitchcock, y Eliot Ness, interpretado por Kevin Costner en la película de 1987, dirigida por Brian De Palma, *The Untouchables*.

En el primer caso, Jeffries nos surge como un muy buen ejemplo del lugar y del desempeño del espectador: a causa de un accidente, Jeffries tiene una pierna enfajada, lo que le impide moverse. Por eso, se pasa su tiempo en una silla, contemplando la vida de sus vecinos a través de la ventana de su piso. Está confinado, relativamente inmovilizado. Sin poder moverse, todo lo que puede hacer es mirar. Los eventos que aprecia están distantes, no pueden influenciar a su decurso. Observa, se intriga, se cuestiona, interpreta. Crea expectativas y escenarios –hay una narrativa discurriendo delante de sus ojos, un conjunto de eventos aliñados por una causalidad.

En el segundo caso, hay una secuencia que ilustra claramente lo que nos interesa tratar aquí: Eliot Ness está en la estación de tren. Tiene un objetivo: detener a un contable que posee importantes documentos para el decurso de la investigación policial que Ness tiene a su cargo. Ness observa todos los movimientos que se suceden en la estación: elige al lugar ideal para mirar –un lugar panorámico que le permite obtener una perspectiva global sobre el hall de la estación; identifica a todos los involucrados; mide el tiempo hasta la hora del tren. Tiene un objetivo. Prepara su estrategia. En algún momento podrá actuar. Hay un momento en el que la acción es preparada –como si se tratara de una introducción narrativa, semejante al que sucede en las *cut-scenes* de los videojuegos. Y hay un momento en el que la acción es consumada (un tiroteo).

Esta descripción sumaria de las secuencias en cuestión nos permite desde luego identificar algunos de los trazos distintivos de los desempeños del jugador y del espectador: en un caso, la primacía de la contemplación; en el otro, el imperativo de la acción. Pero a lo mejor es conveniente rehacer, antes de seguir, una breve arqueología de la mirada narrativa –la que instituye nuestra inmersión en la película como en el videojuego.

LUGARES DE LA MIRADA

Podemos identificar un primer momento de creación de la mirada narrativa: el momento en el que el teatro delimita su propio lugar de representación. Recordemos: teatro significa etimológicamente *lugar de donde se mira*. El momento en que el cortejo y el ritual dan lugar al escenario y el arco de proscenio demarca dos espacios distintos (el espacio común y el espacio de representación), empieza una separación que es también una ilusión, o sea, un tipo de juego (si aceptamos la definición etimológica de ilusión –*inlusio*, o sea, entrar en el juego). Señalando claramente el lugar del espectáculo (el escenario) y el lugar del espectador (la platea), es creada para siempre una modalidad convencional de representación: en beneficio de la integridad y de la autonomía del universo diegético, quien observa no interfiere en el decurso de la acción. El cine narrativo norteamericano habría de refinar y normalizar este procedimiento en su estrategia discursiva, permitiendo algunas, aunque muy pocas, excepciones. El espectador puede apenas aceptar protagonizar el juego de la ilusión. Puede deslindar causas para los acontecimientos e interpretar sus consecuencias, pero no le asiste ningún derecho de ingerencia. En el siglo XX, en el teatro, las ideas de *performance* y de *happening* como géneros teatrales habrían de intentar y experimentar la liberación del espectador. Consecuentemente, algunos autores reconocen estructuras e intenciones coincidentes entre estas modalidades teatrales y el juego. El juego de la representación clásica, por su parte, es el juego de la identificación y de la creencia: nos identificamos con los personajes y sus vivencias y suspendemos por algún tiempo la incredulidad. En consecuencia, estamos de algún modo en el tipo de juego que Roger Caillois define como *mimicry* (o hacer de cuenta). En el juego mismo, estamos en pleno régimen de la intervención: o sea, dificultades que deben ser vencidas, cumpliendo ciertas normas, recurriendo a determinados medios. O sea: actuar para vencer.

Otro momento que importa referir en este sucinto esbozo histórico de la topología del sujeto es la depuración e institucionalización de la perspectiva artificial en el *Quattrocento*. Sus consecuencias en la mirada occidental han sido bien subrayadas e innumerables veces estudiadas. Cualquier análisis de la evolución de los medios visuales pre-cinematográficos sólo podrá reiterar la influencia de ese período en el que, al confinar la representación visual a los límites de un

marco, se ha instituido el punto de vista ideal de donde el sujeto deberá observar el cuadro. Es un lugar fijo y preciso. Cámara oscura, cámara fotográfica y cámara cinematográfica tienen aquí su principio genealógico. Pero el lugar ideal es aquí, como en el teatro, un lugar cautivo. Inmóvil y distante, el espectador estará todavía y siempre en el exterior de la representación (y de la narrativa). Los eventos se suceden y él, aunque ocupando un lugar central y privilegiado, está en el margen, en una situación de ilusión mediada por los dispositivos de representación.

En cuanto al videojuego, lo sabemos, solamente puede existir cuando alguien lo esté jugando. La participación del jugador es fundamental. Aunque los eventos sigan sucediéndose, su decorso y su final sólo serán conocidos en función de su desempeño. Delante de la pantalla del ordenador (o pantalla interactiva, según Manovich), él se asume como agente. Es todavía espectador –hay una narrativa que se está procesando y que él debe contemplar, comprender e interpretar; hay eventos que se conectan en una causalidad y que se suceden en el tiempo; hay un principio, un medio y un final que dan al juego una sensación de totalidad, categoría fundamental en el diseño narrativo aristotélico; hay un estado de equilibrio, una perturbación y una resolución. Pero hay también algo más. Veremos lo que se añade a la narrativa en el videojuego. Pero ahora mismo busquemos comprender en que consiste el plano subjetivo y de que modo podrá elucidarnos sobre la topología de la subjetividad.

EL PLANO SUBJETIVO EN LA PELÍCULA

Empecemos por el plano subjetivo en la película. Ahí, este tipo de plano pone en evidencia tres miradas por lo menos: la del narrador, la del espectador y la del personaje (siendo este el que le va a distinguir). Del punto de vista del narrador, se trata de una cuestión de focalización, o sea, de una modalidad de acceso a la información narrativa en la que, de alguna manera, la presencia del narrador se aleja lo más posible: toda la información surge a través de la mirada del personaje. Es evidente que esta delegación de la focalización en el personaje sólo es inteligible en función de otra información (otros planos) que la encuadra en un contexto. Para el espectador, por su turno, el plano subjetivo surge como una posibilidad de inmersión intensa en la narrativa –recordemos los efectos de *suspense* y sorpresa conseguidos, por ejemplo, en las películas de terror a través de la combinación del plano subjetivo con el fuera-de-campo. Inmerso en la acción, durante el plano subjetivo, el espectador sabe solamente lo que sabe el personaje. De alguna manera, el espectador encuentra aquí un nuevo punto de vista privilegiado –no ya el lugar fijo de la perspectiva renacentista, pero un lugar en el interior de la diégesis. Para la gramática de los videojuegos, este será un aspecto determinante, como podremos constatar más adelante.

La idea de una inmersión privilegiada en la diégesis deberá ser articulada con otras dos que van a completar el conjunto de funciones fundamentales del plano subjetivo: por una parte, la idea de selección o restricción de la información, por otra, la idea de una organización jerárquica de la información. Esta idea de una jerarquía de la información nos dice que, al mirar, todos nosotros seleccionamos o perseguimos información relevante. En el caso del plano subjetivo, son los personajes (o, si lo deseamos, el narrador) quienes asumen esas funciones selectivas y ordenadoras. El personaje es aquí el destinatario privilegiado de la información narrativa entendida o recibida a través del plano subjetivo. Mientras sea un elemento de la narrativa, es él el que va a gestionar esa información. El espectador es un destinatario secundario, una vez que la información sólo será relevante para él mientras lo sea para el personaje y para su trayecto en la narrativa.

Como lo ilustra el personaje de Jeffries, la mirada del espectador cinematográfico es una mirada cautiva, una mirada que actúa desde la inmovilidad –como si el espectador fuera un sujeto (o una mirada) sin cuerpo, sin movimiento, sin energía. Pero también una mirada diferida –precisamente cuando la cámara cinematográfica se mueve, como un tipo de prótesis visual. El movimiento de la cámara de filmar permite la exploración del espacio diegético en el plano subjetivo –y todavía esta es, desde luego, la movilidad del narrador justamente a través del personaje. La cámara de filmar es un vehículo que nos hace descubrir la extensión del espacio –como podemos observar en las secuencias iniciales de las películas *Halloween* o *Strange Days* o en el clip musical *Smack my bitch up* de Prodigy –pero el espectador nada puede y nada necesita hacer para navegar subjetivamente en el espacio; esas son tareas del personaje y del narrador. El espectador cinematográfico es entonces un espectador platónico: fijo, contempla el espectáculo sin que pueda interferir en ello. Su actitud no podrá ser nada más que crítica: analizando y juzgando los acontecimientos, desplazado de plano en plano, de movimiento en movimiento, en el plano subjetivo y afueras, solamente podrá crear expectativas (¿que va a pasar a continuación?), seguir pistas y aguardar la resolución final. No actúa, interpreta. El plano subjetivo le conduce al interior de la diégesis pero no le libera del lugar que ocupa delante de la pantalla.

EL PLANO SUBJETIVO EN EL VIDEOJUEGO

En el videojuego, tenemos todavía esta multiplicidad de miradas: la mirada del narrador (todo el videojuego puede poseer una perspectiva narrativa y numerosos tipos de focalización: omnisciente, interna y externa, ya que de sus combinaciones resulta la cualidad de la información que es facultada) y la mirada del espectador (el sujeto es colocado delante de la pantalla, como un espectador renacentista ideal). Pero ahora se les unen dos nuevos tipos de mirada: la mirada del avatar y la mirada del jugador. La mirada del avatar es precisamente eso: solamente una mirada. El avatar, si queremos ser precisos, no mira –el que mira es el espectador. El espectador mira a través del avatar y este se apaga, deja de existir, una vez que no le atribuimos una conciencia. Sirve solamente como vehículo del jugador para la exploración del espacio –al explorar el espacio estamos otra vez en el régimen de la inmersión diegética. También en el videojuego el plano subjetivo sirve para seleccionar y organizar jerárquicamente la información y para hacernos bucear en la diégesis. Pero se le añade una nueva función: la simulación. Esto significa que el jugador no sólo mira y explora el espacio, sino que también actúa sobre él –una facultad ausente en el espectador.

Si el jugador es también un espectador, una vez que es colocado delante de una pantalla, hay una nueva modalidad de mirada: una mirada móvil –el avatar es comandado por el jugador, con lo cual explora el espacio, se transforma en un vehículo de transporte, una prótesis que va a permitir al jugador la interacción diegética (recordemos que en el plano subjetivo cinematográfico la prótesis que permite la navegación del espacio es más la cámara de filmar y menos el personaje). En el videojuego, el sujeto, en tanto que jugador, inviste su cuerpo, su energía, se mueve (aunque de un modo también diferido). No hay un movimiento integral –él permanece delante de la pantalla–, pero hay un movimiento que parece del orden de la magia, o si queremos de la magia de la tele-presencia y de la tele-acción: la presencia y la acción a distancia. El teclado, el *mouse*, el *joystick*, las interfaces son las prótesis mediadoras que permiten la simulación y con eso el juego, una vez que permiten manipular el avatar y a través de él explorar el espacio y actuar sobre los acontecimientos.

En el videojuego, el destinatario de la información del plano subjetivo es el jugador. Él no tiene solamente una actitud crítica e interpretativa, sino también una actitud responsable: el decurso de los eventos que constituyen el juego y la conclusión del propio juego son de su responsabilidad; es él el que contesta a las interpelaciones que le coloca la diégesis: sin su acción, sin su influencia, no hay juego. Jugar es contestar a un surtido de objetivos, utilizando un conjunto de medios, en el interior de ciertas normas o restricciones. Jugar es, inevitablemente, una forma de actuar. Y de actuar con responsabilidad.

PERSONA, PERSONAJE, AVATAR

Si es así, podemos decir que la topología de la subjetividad es también un análisis de los lugares de responsabilidad, una vez que la responsabilidad es uno de los atributos de la acción. Podemos entonces distinguir entre persona, personaje y avatar. Las personas existen en el mundo de la vida. Y ahí no hay plano subjetivo –como sabemos, el plano subjetivo (o focalización interna) es un dispositivo meramente narrativo–, o sea, jamás nos situamos integralmente en el lugar del otro. En el mundo de la vida, estar en el lugar del otro es siempre un acto delegado, una metáfora –o sea, en el límite cada sujeto será siempre el responsable último de sus acciones. El libre arbitrio y la autonomía en la acción son las condiciones fundamentales de la subjetividad. A pesar de los patrones de comportamiento que encuadran nuestras expectativas con relación al otro, lo imprevisible y lo imponderable de sus decisiones y actitudes son inalienables. De una persona, todo se puede esperar.

El personaje narrativo es en ese aspecto muy semejante: suponemos que él contesta por sus acciones y que al espectador toca solamente interpretar, criticar y juzgar. En el universo diegético que habita necesita solamente de alguna veracidad y plausibilidad para constituirse como sujeto. Y una vez que es sometido a una estrategia narrativa, en la que es protagonista de un enunciado, puede ocupar el lugar del sujeto – el plano subjetivo es el momento en el que el narrador se oculta para unir personaje y espectador.

Siendo así, el lugar del otro es, sobre todo, el lugar del narratario, una vez que la responsabilidad del personaje es una responsabilidad delegada por el narrador –incluso cuando recogemos la información a través de un plano subjetivo, eso sólo es posible porque el narrador lo permite.

Del avatar podemos decir que la responsabilidad está ausente. Es una especie de grado cero de la responsabilidad en la topología de la subjetividad mediada. La naturaleza del avatar es la inercia. El avatar se abstiene de contestar. Él no tiene voz porque él no actúa. No tiene que dar cuentas de nada. Es por eso que, en el videojuego, él desaparece (se eclipsa) en el plano subjetivo. Y es eso también lo que hace del plano subjetivo el dispositivo ideal para construir la sensación de inmersión del sujeto en el universo diegético. Porque las acciones que cuentan son las acciones del jugador. El avatar jamás será criticado o juzgado –sólo en términos de sus capacidades en el juego (si contesta convenientemente o no a los comandos del jugador), pero en ese caso la responsabilidad será siempre del autor del juego, no del avatar. El avatar, casi podría decirse, posee una caracterización (un conjunto de trazos y características), pero no un carácter (ya que no actúa) –consecuentemente, no podrá ser confundido ni con una persona ni con un personaje. Sólo es personaje cuando no es avatar (por ejemplo, en las partes narrativas de los videojuegos), y cuando es avatar deja de ser personaje – precisamente porque no le reconocemos carác-

ter. Y no hay en el videojuego mejor dispositivo para comprobar este apagamiento del avatar que el plano subjetivo, justamente el momento en que le olvidamos, el momento en que el jugador asume toda la responsabilidad.

Esta cuestión de la responsabilidad puede ser analizada a través de la distinción entre mirar y ver. En el mundo de la vida, vemos a las personas mirando, pero no sabemos exactamente lo que miran –no hay plano subjetivo, ya lo hemos dicho. En la película, sólo vemos lo que ven los personajes en el plano subjetivo. Fuera del plano subjetivo les vemos mirar –y nosotros, espectadores, vemos lo que ellos miran. En el videojuego, el plano subjetivo sirve para que el jugador vea –el avatar no ve, sirve apenas como prótesis visual para que el espectador pueda mirar el mundo diegético y para que pueda explorarlo. En el exterior del plano subjetivo, el avatar no contempla, porque su visión está en el grado cero. En el videojuego, entonces, el plano subjetivo sirve (como sucede con Eliot Ness) para que el jugador pueda observar y explorar espacios, recogiendo información con el intento de actuar.

LA EXPECTATIVA

El espectador cinematográfico es un gestor de expectativas. Y aquí podemos socorrernos otra vez del personaje de L. B. Jeffries en *Rear Window*. Lo que le inquieta, como a todos los espectadores, es saber lo que pasa, lo que ha pasado y lo que va a pasar. Se trata de un trabajo de anticipación. Una anticipación que es también una operación deseante –deseo y anticipación que son fundamentales para la identificación del espectador con la historia. Hay una empatía entre el espectador y el personaje en la medida en que el objetivo del primero es también el objetivo del personaje: descubrir la causalidad que explica a los acontecimientos y encontrar un final que remate toda la trama.

El espectador cinematográfico (como todo narratorio) es un sujeto de creencias: cree en lo que ve o en lo que le dicen, cree en las premisas y cree que consigue predecir el final. No puede hacer más que especular, deducir, inducir, creer –sólo al final sabrá si está o no equivocado. Y entonces puede desilusionarse o tranquilizarse. Sólo la catarsis le espera, jamás la gloria como sucede en el juego –ningún espectador es vencedor. Ningún espectador está en peligro (*jeopardy*, como dicen los norteamericanos). Solamente los personajes están en peligro –y ente este peligro, el espectador será siempre impotente, pues la frontera diegética no podrá jamás ser traspasada. El suspense, la sorpresa y el misterio, dispositivos narrativos tan caros al universo cinematográfico, sólo existen porque el espectador nada puede, una vez que la información es seleccionada por un narrador y el decurso de los acontecimientos, aunque convocando la suspensión de la incredulidad, impide toda la influencia sobre los mismos. Es la selección de la información la que permite al autor gestionar las expectativas. Y eso ocurre como en un juego (en un sentido metafórico, o no tanto): hay un desafío lanzado al espectador que él deberá intentar vencer.

EL DESEMPEÑO

Es seguro que la anticipación y el deseo de saber (como el suspense y la sorpresa, aunque de otra especie) existen en el juego. Anticipamos las consecuencias, conocemos las causas y calculamos los efectos –ya no de las acciones de los personajes pero de nuestras acciones como

jugadores. La lógica del juego es la lógica del objetivo, de la tarea, de la misión. Claro que la prosecución de un objetivo o de una misión constituye una narrativa –el jugador aprehende los acontecimientos en términos de causalidad y de temporalidad (dos de las características fundamentales de la narratividad). El ciclo de jugabilidad en cada tarea –que comprende la intención, la decisión, la ejecución y el resultado– sólo puede ser entendido en términos narrativos. Si queremos socorrernos otra vez de la secuencia de la película *The Untouchables*, percibimos que Eliot Ness opera exactamente de ese modo: intención de detener al contable, decisión de enfrentar a los enemigos, ejecución de una tarea que termina siendo cumplida, a pesar de las dificultades –exactamente lo que es pedido a todos los jugadores. Siendo así, todo jugador es al mismo tiempo un narratario: cada tarea que tiene que cumplir equivale a un evento de una narrativa. Cuanto mejor consiga enlazar y evaluar narrativamente sus acciones, sus procedimientos e interpretar sus resultados, más estará aumentando su destreza, corrigiendo todos los errores y venciendo todos los obstáculos. Pensar narrativamente es fundamental para la evaluación de desempeños. La narrativa como procedimiento cognitivo y el juego como procedimiento de gestión están necesariamente interconectados. Del mismo modo que cada tarea es una especie de evento que se conecta con otros eventos, cada juego puede ser retrospectivamente comprendido como una narrativa que posee un objetivo, una estrategia y una conclusión.

Sin embargo, los objetivos de un juego y de una película son necesariamente distintos: si ningún espectador puede (en principio) reivindicar para sí mismo el título de vencedor, para el jugador es ese el atributo que más le importa. Jugar es iniciar un esfuerzo de superación, es buscar la gloria. De la narrativa podemos decir que el espectador busca el aprendizaje o la catarsis (en sus varias formas y no solamente como piedad y terror); en el juego el sujeto busca el suceso (aunque también este pueda ser catártico). La lógica agonística del juego es aquella que más le distingue –aunque, atentando en la tipología de Caillois, tendríamos que reconocer que hay formas de juego (¿pero será que aquí el término juego resulta apropiado?) que dispensan esa dimensión de lucha –como los juegos de *mimicry*, de *ilynx* y de *fortuna*.

CONCLUSIÓN

En la esperanza de que L. B. Jeffries y Eliot Ness puedan haber servido para ilustrar las figuras del espectador y del jugador, hemos buscado determinar, recurriendo al dispositivo narrativo del plano subjetivo, de qué modo película y juego se distinguen (y se asemejan).

Es fundamental constatar dos ideas: por un lado, que cada actualización de un juego conduce a una conclusión que, a pesar de previsible, siempre es incierta. Y que es de la acción del jugador de la que depende ese resultado. Por otro lado, que, si es verdad que cada visión de una película puede ser sustancialmente distinta de todas las demás, hay siempre un universo diegético vedado a la acción del espectador. Es este contraste entre la clausura diegética (los eventos fijos siempre para todo) de una película que al mismo tiempo es también una clausura textual (un texto fijo siempre para todo) y la abertura diegética (un juego jamás se repite) y textual (cada versión de un juego es un texto distinto) del juego que señala de modo prominente la distinción entre estas dos formas de mediación. Pero el inverso también podrá ser verdad, dependiendo de la noción de texto que adoptemos: si aceptamos que cada actualización de un juego constituye solamente una versión de la historia y que esta es invariable, ya que todas las versiones están previamente determinadas (luego existe una clausura textual), entonces en el juego existe una clausura que no existe

en la película, una vez que las lecturas posibles de una película son inagotables y que a cada visio-
nado una nueva historia se nos ofrece, como pretendían los deconstruccionistas.

Saber si jugamos siempre el mismo juego (o no) o si vemos siempre la misma película (o no) es,
así, una cuestión, si no irrelevante, por lo menos taxonómicamente difícil. Lo que queda como
fundamental es que tanto el juego como la narrativa se configuran como dos medios determinan-
tes para efectuar una topología del sujeto. Y que, en la medida en que esa topología comprende
formas muy distintas (aunque a veces coincidentes), las estrategias y las competencias reivindi-
cadas en cada momento (al jugador y al espectador), a pesar de convergentes, implican recorri-
dos diferentes. Y si queremos saber por qué razón la figura del jugador viene desafiando la figu-
ra del espectador (y es ciertamente más seguro hablar de desafío y no de amenaza, una vez que
ellas no son ni funcional ni teleológicamente permutables), a lo mejor le toca a cada persona
plantear la cuestión: ¿de que modo puedo, en cada momento, en el videojuego y en la película,
configurarme como agente, como sujeto? ¿Que me es permitido en cada caso? ¿Que pretendo
yo en cada caso: contemplar o actuar? ¿Y no son esas las dos operaciones fundamentales del
mundo de la vida, la contemplación y la acción, la teoría y la praxis, que la película y el video-
juego permiten simular?

Bibliografía

ARISTÓTELES, *Poética*, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2003

AUMONT, Jacques et al., *Estética del Cine*, Paidós Comunicación, 1985

CAILLOIS, Roger, *Os jogos e os homens*, Cotovia, Lisboa, 1990

CASSETTI, Francesco, *El film y su espectador*, Catedra, 1996

HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Edições 70, Lisboa, 2003

MANOVITCH, Lev, *The Language of new media*, The MIT Press, 2001

ROSEN, Philip (ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology*, Columbia University Press, 1986

WARDROP-FRUIIN, Noah, y HARRIGAN, Pat (ed.), *First-Person, New Media as Story, Performance and
Game*, The MIT Press, 2004

WOLF, Mark J. P., y PERRON, Bernard (ed.), *The Videogame Theory Reader*, Routledge, 2003