

Semiótica de los Medios II

Curso de Verano 2022

Teórico 13

Arlindo Machado: regímenes de inmersión

Amparo Rocha Alonso

¡Hola! Espero que estén bien. Hoy es nuestra última clase teórica y la vamos a dedicar a un autor brasileño, Arlindo Machado, que escribe un libro, *El sujeto en la pantalla*, del cual deben leer un capítulo: “Regímenes de inmersión”, que trata de las formas en que el sujeto se relaciona con la pantalla en los video-juegos. Ese sujeto ya no es espectador, sino usuario o **interactor**, lo cual ya está indicando un cambio sustancial con respecto al espectador de cine, que es la posibilidad de interactuar y de ir modificando la historia o el discurso de que se trate a medida que pasa el tiempo frente a la pantalla.

El libro está dedicado, en dos grandes bloques, al espectador de cine y al interactor de video-juegos. La primera parte, Machado recupera la teoría del cine y, por supuesto, a Metz y su espectador con su voyeurismo de “ojo de cerradura” y su doble identificación. El libro del que nosotros tomamos “Historia/Discurso...”, de Metz, está dedicado al espectador, a qué le sucede psíquicamente, corporalmente frente a la pantalla de cine y ante un film narrativo de ficción. El libro se llama *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Tiene textos de los años setenta y en uno de los artículos, Metz compara al espectador de cine con el que sueña y el que fantasea: ve similitudes y diferencias. El que sueña no sabe que sueña (salvo en los sueños autoconscientes, que los hay), mientras que en el ensueño y en el cine hay conciencia de que se está ante un discurso. El espectador de cine y el que fantasea tienen una historia organizada, inventada, *secundarizada*. En el caso del cine, es un discurso que le llega ya terminada, hecha por otros; en el caso de la fantasía diurna, la historia la inventa el propio sujeto, la perfecciona, la repite. En el sueño, como ya

vimos, se trata de *procesos primarios* y por eso esa historia tiene esas características de discurso desgajado, extraño, en el que funciona otra lógica, la del inconsciente, por la que una cosa es y no es al mismo tiempo, o alguien es dos personas a la vez, o hay cambios temporales y de escenarios naturalmente, etc. Lo traía a colación, porque una de las diferencias es la respuesta motriz. En el sueño, estamos descansando y en el sueño, actuamos; en la fantasía, actuamos dentro de nuestra fantasía; en el cine, el espectador está en estado de submotricidad e hiperpercepción audiovisual. El dispositivo sala de cine más film narrativo ficcional pone al espectador como asistente (en su doble acepción de ver y de ayudar a ser), pasivo corporalmente. Metz. justamente, se refiere a aquel espectador infantil, que le habla a la pantalla, se para, avanza, como buscando una respuesta que no llegará, pues el film está terminado y no se modifica, por más que los espectadores sí son modificados por lo que ven y oyen. Este tipo de espectación (palabra que no está en el diccionario, pero que hacemos derivar de espectador) se daba en los comienzos del cine, por falta de frecuentación, de hábito espectadorial, y también en ámbitos de cultura más campesina, en la que, también, faltaban ciertas claves de comprensión. Lo que Schaeffer llama, para hablar de la fotografía, “el saber del *arché*”. *Arché*, palabra griega, significa origen: ¿cómo se produce esto que estoy viendo? ¿Qué es este medio, el cine, cómo funciona?

De ahí, podemos saltar a Machado, del espectador al interactor, de la identificación a la inmersión.

Arlindo Machado

**“Regímenes de inmersión”, en
*El sujeto en la pantalla***

Fíjense que, en el cine tradicional, con efectos especiales no digitales, lo que le sucede al espectador es una identificación con la cámara (primaria) y, a partir de ella, una segunda identificación, con los personajes y las situaciones. Claro está que, a medida que el cine fue apropiándose cada vez más de tecnologías que ampliaban y potenciaban movimientos de cámara, etc., y fundamentalmente, a partir de los efectos especiales digitales, fue generando sensaciones inmersivas, es decir, haciendo que el espectador “viva” lo que está pasando en la historia en pantalla. Por ejemplo, volar arriba de un misil, atravesar una pared, viajar en el torrente sanguíneo de un personaje, de lo macro a lo micro y de lo visual a lo auditivo, el cine avanza en ese sentido. Ya vimos cómo se apropia de modalidades de los video-juegos.

Mary Laure Ryan, en un libro dedicado a todas las formas narrativas (pintura figurativa, teatro, literatura narrativa, cine, video-juegos, realidad virtual) aborda dos polos de algún modo contrarios: inmersión e interactividad. El cine puede ser cada vez más inmersivo, pero no es interactivo. Los video-juegos y la realidad virtual son ambas cosas. El libro es *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos* y es de 2004.

El concepto de *inmersión* fue introducido hará 20 años en relación con la realidad virtual, para explicar el proceso de subjetivación del sujeto en

entornos digitales. Fíjense que entorno también es una palabra que adquiere gran relevancia por la misma época y que podemos emparentar fuertemente con la de inmersión. Meterse, zambullirse en una historia. La historia ya no es de dos dimensiones, sino un entorno, algo que nos rodea por entero.

Aquí hay que hacer dos salvedades: cuando hablé del espectador de cine, en el cine clásico de enunciación borrada o “huyente”, yo usé la palabra “meterse”, “zambullirse”, porque efectivamente, hay un encantamiento, una impresión fuerte de realidad dada por el dispositivo pantalla de cine más film narrativo ficcional, etc. Sin embargo, en los video-juegos y más aún en la realidad virtual, ese zambullirse es de un escalón superior: a eso vamos a llamar **inmersión**. Lo segundo tiene que ver que hablamos de discursos narrativos en cuanto a inmersión, pero hablar de entornos digitales se aplica en general a todo tipo de discursividad. digital

El receptor de medios no digitales

- No experimenta sensación de acción
- El sistema no es capaz de responder a las reacciones del receptor
- Su experiencia está restringida al plano psicológico (proyectarse, identificarse) y cognitivo (comprender, interpretar, inferir)
- Ser percibiente (audiovisión)

Bueno: aquí recapitulamos cosas ya sabidas. El espectador de cine, que como un pez ve (mira) y oye (escucha) de manera amplificadas, mientras sus otros sentidos se traducen en una *prótesis simbólica* (es como si tocáramos, oliéramos, gustáramos, pero de manera inmaterial, no real);

los impulsos motrices son reprimidos. Su experiencia es psico-afectiva (identificación, proyección) y cognitiva (inferir, comprender, interpretar: de eso habla Bettetini en el texto que leyeron).

Lo más importante es qué tiene previsto el sistema, el medio, el dispositivo. O qué no tiene previsto: no puede responder al espectador. Por eso decimos que el espectador se transforma (poco, mucho) luego de la audiovisión de una película, pero ella no sufre la menor modificación. Así de simple.

Veamos qué sucede con el sujeto en las narraciones por medios digitales:

El interactore en medios digitales

- El sistema requiere de la acción del usuario
- El sujeto se hiperboliza, se sume en un autonarcisismo radical en el que la única identificación es consigo mismo

El sistema, el dispositivo, el medio, contrariamente al cine, aquí necesita de la acción del usuario para ser, para desarrollarse. Si no, queda en el inicio, a la espera, en potencia. El sujeto es, por lo tanto, un usuario o, mejor aún, un interactore.

Y, en cuanto a los efectos psicológicos, Machado dice que en los videojuegos hay un repliegue sobre el propio sujeto, que se sume en un narcisismo radical, en el que la única identificación es consigo mismo. Bien diferente del espectador de cine, que se proyecta en otros y se identifica con otros, en los que, claro encuentra algo en común.

Bueno: veamos las diferencias entre la espectación de cine y la interactividad con las narraciones digitales. A veces, las que parecen poco importantes se vuelven las definitivas, como cuando Benveniste hablaba de los sistemas semióticos y el sentido al que se dirigen (parecía un tema menor y no lo es). Por ejemplo, la duración: el film tiene una duración determinada; la narración digital dura lo que dure el deseo o lo que pueda estar frente a la pantalla el usuario. Fíjense que, con respecto al cine podemos ver el desacople que fue produciéndose entre medio y dispositivo. Cuando la única manera de ver cine era concurrir a la sala de cine, la película duraba lo que duraba (por ejemplo, 2 horas, 10'). Ahora, cuando apareció el video casero, ya pudimos ver la película con interrupciones, volver atrás o adelantar, etc. Lo mismo sucede ahora con la descarga y el *streaming*. O sea, que los tiempos se podían extender, o hacer como uno hace con una novela, verla por partes, día tras día. El medio cine se diversifica en varios dispositivos diferentes, que crean diversos vínculos con el espectador. Estoy repasando lo que aparece en mi artículo "A propósito de la prensa...".

Con respecto a las decisiones del interactor, ellas dependerán de cada programación, de cada video-juego. Lo que es claro es que esa aparente libertad total de posibilidades que se le abren, en realidad, están prefijadas por el programa. Ahora bien, como efecto en recepción, es el de libertad de elección, en los casos más sofisticados. El mundo narrativo es una potencialidad que ni siquiera conoce enteramente su diseñador. El

sabe lo que puede pasar, pero no hizo todos los recorridos posibles.

Narraciones interactivas

- **Mayor autonomía de decisión del interactor**
- **No tienen una duración definida**
- **Toda navegación implica cierta dosis de frustración y de fascinación, ya que la navegación y la interacción no permiten conocer el universo narrativo (ni siquiera puede hacerlo su creador)**

Tipos de inmersión

- **Desde un punto de vista exterior**
- **Desde un punto de vista interno (usuario se confunde con el protagonista)**
- **Combinación de ambos puntos de vista (mirada desde atrás del protagonista): punto de vista intradiegético, pero no coincidente con el protagonista.**
- **En muchos casos, se pasa de un punto de vista a otro**

En cuanto a la sensación de inmersión, tenemos el modelo de los puntos de vista del cine, y antes, de los narradores en literatura: una narración exterior (en 3° persona o impersonal), una narración, o “cámara subjetiva” en 1° persona y una mirada intradiegética, pero no coincidente con la mirada del protagonista. Estos puntos de vista a veces se deslizan de uno a otro.

Ser protagonista implica un alto grado de inmersión, pero habría que ver ejemplos puntuales, los que describe Machado y otros que pueden sumar

ustedes de video-juegos actuales. Cada nuevo desarrollo, cada modelo nuevo de un exitoso video-juego, viene con mayor capacidad de efectos y con mucha interactividad.

En el caso de la realidad virtual, al usar cascos y guantes sensibles, la experiencia inmersiva es mayor. Inclusive en un lenguaje que, en crudo y en términos de Verón llamaríamos *mediación* (aunque está acompañado por herramientas técnicas como la iluminación, la música y el sonido grabados, etc.) se está experimentando con olores. Lo mismo en algunos desarrollos del cine. En definitiva: se busca la simulación total, involucrar a los cinco sentidos en una experiencia “como la vida misma”, inmersiva y con capacidad de tomar decisiones.

Un placer haber escrito para ustedes. ¡Buen vida!