

**Sobre Machado, Arlindo, *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Barcelona, Gedisa, 2009, 222 pp., ISBN es 978-84-9784-193-1.**

Por Aleksandra Jablonska.\*



El libro de Arlindo Machado, dividido en dos partes, “El sujeto en el cine” y “El sujeto en el ciberespacio” discute y analiza cuestiones relativas a la enunciación en los textos audiovisuales. En la primera parte, a lo largo de varios capítulos describe las distintas posiciones y funciones que puede adoptar en el cine la instancia transmisora: desde una suerte de “narrador” omnividente y ubicuo, pasando por una cámara que se identifica con un personaje de la diégesis y narra todo desde su punto de vista, hasta las filmaciones que recurren a la técnica de campo- contracampo. Dicha descripción permite al lector conocer a detalle las distintas estrategias narrativas empleadas en el cine “clásico”, tanto como en los cines que se han apartado de sus cánones.

Más que desarrollar una aportación totalmente original al tema, Machado recurre a autores provenientes de diversas tradiciones teóricas, analiza sus posiciones, confronta sus puntos de vista y los ilustra con ejemplos, a veces desarrollados por el propio autor, pero la mayoría de las veces tomados de otros ensayistas: Noël Burch, Laura Mulvey, Raymond Bellour, entre otros.

El autor le da el mismo tratamiento a las teorías del espectador y de su inscripción en el texto fílmico. Machado inicia esta parte con la revisión crítica de la teoría de la *sutura* de Jean- Pierre Oudart. Enseguida revisa otras nociones importadas también del psicoanálisis para describir el proceso del espectador durante la experiencia fílmica, a saber, la *identificación* y la *proyección*, tal como fueron formuladas por Edgar Morin, Jean- Luis Baudry y Christian Metz. A partir

de los textos de Michel Chion, discute la posibilidad de establecer un *punto de escucha* que sería equivalente al de *punto de vista*, explicando las diferencias en la percepción de la imagen y del sonido, y las distintas formas de articulación entre ambos tipos de registro en obras cinematográficas singulares. Cierra esta primera parte con las críticas a las teorías de la enunciación cinematográfica tal como fueron desarrolladas fundamentalmente por David Bordwell y Noël Carroll.

En la segunda parte del libro, “El sujeto en el ciberespacio”, Machado analiza la relación entre las instancias de enunciación y los *interactores*, vale decir, receptores activos que propician los medios de naturaleza digital: multimedia, ambientes virtuales, videojuegos, etc. Recurre de nuevo a autores que hayan estudiado estas cuestiones: Edmond Couchot, Jonathan Crary, Mark Hansen, entre otros, para conducir al lector por una reflexión fascinante sobre los nuevos regímenes de la subjetividad que se van instaurando a medida que los nuevos medios van ensayando formas inéditas de relación e interacción con sus usuarios. La creación de personalidades virtuales que sustituyen las del usuario (*avatares*), la posibilidad de adoptar personalidades múltiples, la experiencia de subjetividad que ya no deriva de la voluntad o del deseo del sujeto, sino de los automatismos del dispositivo técnico, son apenas algunos aspectos de la nueva experiencia que surge de una relación dialéctica entre los *sujetos yo* y los sujetos constituidos por el programa cibernético, mismos que representan al usuario durante el juego. Aunque los programas establecen una cierta cantidad de opciones, proporcionan determinadas herramientas y posibilidades entre las cuales los *interactores* pueden elegir, los resultados no son enteramente previsibles. En efecto, los programas pueden ser constantemente actualizados con lo que la cantidad de las opciones se incrementa de manera continua, pero además existe la posibilidad de generar nuevos “aprendizajes”, en el sentido de que las redes “no solamente pueden discernir entre diferentes patrones de comportamiento, sino también generalizar los resultados y aplicarlos en otras situaciones” (pág. 143). Esta dialéctica entre

el determinismo y lo indeterminado hace pensar en la posibilidad de desarrollos *emergentes*, incontrolables e impredecibles.

Como explica Machado, la experiencia de la subjetivación en los medios digitales es *la inmersión*. Si bien, se trata de una experiencia buscada por el arte y medios tecnológicos desde la Antigüedad, actualmente los nuevos medios permiten lograr la ilusión de traspasar la pared o la pantalla y participar en el espectáculo que se confunde con la realidad de manera casi perfecta. La orientación de los desarrollos tecnológicos permite prever que en un plazo no muy lejano esta ilusión podrá aumentar generando una total hibridación entre lo real y lo virtual.

Todo lo anterior, argumenta el autor, hace pensar que las computadoras conectadas en la red, están afectando profundamente tanto la naturaleza del “yo” como las relaciones intersubjetivas, lo cual genera preguntas inquietantes acerca de los cambios culturales, transformación en el ejercicio del poder, en las formas de manipulación ideológica que ya está en marcha y cuyos desarrollos futuros son difíciles de prever.

En suma, el libro resulta sumamente útil para quien esté interesado en los temas relativos a las formas narrativas del cine y a los procesos de recepción y, a la vez, fascinante a medida que plantea problemas e incita al lector a preguntarse por las posibles consecuencias de las nuevas experiencias de subjetivación a las que nos someten los medios digitales.

---

\* Universidad Pedagógica Nacional, Carretera al Ajusco #24, Col. Héroes de Padierna, CP. 14200, México DF, [aleksandra.jablonska@gmail.com](mailto:aleksandra.jablonska@gmail.com). Doctora en Historia del Arte. Autora y co-autora de varios libros sobre el cine mexicano, entre los cuales se encuentran *Tendencias en el mexicano contemporáneo: ficción y documental* (Leipzig: Editorial Académica Española, 2011) y *Cristales de tiempo: pasado e identidad en el cine mexicano contemporáneo* (México DF, SEP/UPN/ CONACYT, 2009).