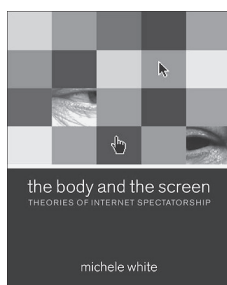


The body and the screen: theories of Internet spectatorship

VERÓNICA PÉREZ SERRANO FLORES¹


Desde la aparición de Internet, mucho se ha dicho y escrito desde los ámbitos académicos y populares para tratar de comprender los usos y efectos de esta forma mediática que acompaña actualmente muchas de nuestras actividades sociales. El libro de Michelle White, posicionado en los nuevos estudios mediáticos, ofrece una visión innovadora sobre el uso de Internet que argumenta que entre la pantalla y el sujeto se crea un espectador que es representado y regulado por la tecnología. Ya en las primeras líneas del libro, se anuncia la posición de White (2006):

White, M. (2006). *The body and the screen: theories of Internet spectatorship*. Cambridge, MA, EUA: MIT Press, 319 pp.



los individuos hacen algo más que usar Internet y la computadora; ellos son instruidos para personalizar las páginas *web* o aplicaciones que utilizan y seguir reglas. Son también incitados a interactuar, encontrar una comunidad e identificarse con representaciones que *viven* dentro del *espacio* del Internet (p. 1).

¹ Universidad de Guadalajara, México.
Correo electrónico: veropsf84@yahoo.com.mx

Al considerar al sujeto como espectador, la autora pone especial énfasis en el rol que juega el cuerpo en relación con Internet y con las tecnologías utilizadas para acceder a él. El cuerpo en Internet es representado por medio de una serie de estrategias visuales y textuales que son mediatizadas a través de las interfaces y de las particulares formas de configuración de la herramienta. Desde esta posición, se reconoce que Internet no es un medio libre de sesgo, sino todo lo contrario; a lo largo del libro se pone de manifiesto que las representaciones que viajan en la red incluyen claras distinciones de género, raza y estatus social que finalmente construyen cierto tipo de espectador. En la primera parte del libro, es posible identificar cómo elementos de la interfaz, generalmente pasados por alto o minimizados, se dirigen concretamente a un espectador; por ejemplo, el puntero o cursor que dentro del espacio de Internet se convierte en una mano () que se mueve cuando el espectador manipula el ratón, implica no sólo una demarcación del trabajo en la computadora, sino también se refiere directamente al cuerpo-individuo que está enfrente de la pantalla, haciéndole sentir que los documentos y enlaces (links) pueden ser controlados, seleccionados y “tocados”. Esta condición le da al espectador una especie de poder a pesar de que esta mano no representa a todos los individuos, ya que tiende a ser blanca o con apariencia de un guante blanco, mandando mensajes continuos de cómo “es” la apariencia de los individuos que utilizan Internet y la computadora.

La autora reconoce que el constructo espectador, ciertamente es poco empleado en los estudios académicos y populares sobre Internet donde es más utilizado el término usuario. Espectador es un concepto que tradicionalmente enfatiza los procesos de ver y leer, procesos que continuamente son minimizados, ya que no soportan la interactividad de Internet. Sin embargo, ser espectador implica ver y escuchar pero también interactuar, escribir e identificarse con caracteres e imágenes y ciertos tipos de valores que van más allá y continúan después del ejercicio de ver. Por ello, el libro enfatiza claramente las diferencias entre usuario y espectador. El primero es definido como un individuo que tiene poder y control sobre la interface de Internet a través de la manipulación, mientras que el segundo “afecta cómo las interfaces son entendidas y ayudan a darle forma a bastas concepciones sobre el ser y la sociedad” (p. 1), por ejemplo, ayuda a entender cómo se perpetúan

ciertos estereotipos sociales, particularmente, los referentes al género, raza e ideología de clase.

El análisis que realiza White está formado por diferentes perspectivas teóricas tales como la teoría de aparato, teoría feminista psicoanalítica del cine, historia del arte, estudios de género, teoría *queer*, estudios de raza y poscoloniales. Es probable que el análisis que presenta el texto sea mejor entendido por académicos con cierto dominio sobre la metodología de análisis de lo visual, sin embargo, esta revisión crítica de diferentes perspectivas metodológicas aplicadas al análisis de Internet puede comprenderse a través de la presentación de estudios de caso y numerosos ejemplos que llevan al lector por diferentes componentes del mundo de Internet, desde los MOO's, a las cámaras web, y al arte también, lo cual hace el texto más accesible e informativo.

El texto se compone de seis capítulos. El primer capítulo, "Making internet and computer spectators" describe cómo los espectadores son contruidos por la mediación de las características de Internet. Ejemplifica como a través de diferentes metáforas de lugar o movimiento, el ambiente o escenario de Internet se presenta al sujeto como un lugar "material" al que se puede entrar; distintas metáforas hacen alusión a los espacios físicos tales como ver a Internet como un lugar "poblado por", o los botones que indican que estás "en casa" (home page); incluso la misma navegación a través de "ventanas" crea la ilusión de entrar en otro terreno que articula lo de afuera con lo de adentro a manera de viaje o "navegación". El espectador está situado y sentado frente a la pantalla, sin embargo, el concepto movilidad representado en Internet a través de diferentes elementos de la interfaz "desplaza al espectador de su silla" (p. 22) y construye la sensación de que el sujeto en realidad tiene un alto nivel de agencia cuando está ante Internet.

El segundo capítulo, "Visual pleasure through textual passages: gazing in Multi-user Object-oriented Settings (MOO's)" examina el papel de la mirada y del lenguaje visual en los ambientes MOO's. Haciendo uso de la teoría feminista del cine, White argumenta que la forma tradicional de entender la mirada, desde esta posición teórica, debe repensarse y cuestionarse cuando se trata de mirar y ser visto en ambientes virtuales o en línea (aún en aquellos que se construyen vía textual como los ambiente multiusuario), ya que a través de los MOO's todo parece

“visualmente disponible” (p. 40), lo cual demuestra que el poder puede ejercerse también a través de la mirada.

En el capítulo tercero, “Too close to see, too intimate a screen: men, women, and webcams”, se explora cómo la identidad y el cuerpo son puestos en juego a través de las cámaras web, sobre las cuales se tiene la creencia de que lo que se ve a través del lente es “real” e “inmediato”. A través de la teoría feminista de cine, analiza cómo las mujeres que operan cámaras web –por ejemplo las cámaras en el sitio www.summerweb.com– actúan en relación con su posición como objetos eróticos ante el género masculino. Argumenta que las cámaras web ofrecen la posibilidad de resistencia, ya que las mujeres que las controlan desarrollan una forma de poder a través de las maneras particulares en que se hacen visibles ante los otros (p. 57).

En el cuarto capítulo “The aesthetic of failure: confusing spectator with net art gone wrong” se tratan aspectos estéticos del arte en Internet o net art. Toma como ejemplo el trabajo de varios artistas de la red para explorar como estos se involucran con Internet y las computadoras. A pesar de la creencia generalizada de su funcionalidad, Internet en realidad presenta malfuncionamiento y errores, por lo que White explora como los artistas de la red mantienen un cierto diálogo con la tecnología cuando ellos representan dichas fallas de manera estética. Así, este tipo de arte puede promover una forma crítica de ser espectador de Internet.

En el capítulo siguiente “Can you read me? Setting-specific meaning in Virtual Places (VP)” la autora examina los sitios virtuales, en especial aquellos que utilizan avatars como imágenes que representan al individuo mismo. Explora las nociones de arte y la autoría en el proceso de crear un avatar; dicho proceso enfatiza la actividad que realiza un espectador, al contrario de las concepciones erróneas que consideran al espectador como la antítesis de la actividad (p. 113).

El capítulo sexto “This is not photography, this is not a cohesive view: computer-facilitated imaging and fragmented spectatorship” se mueve de los sitios virtuales a la fotografía digital. Su propósito es tratar de identificar cómo el espectador puede o no seguir las direcciones o ideales culturales que son provistas por las imágenes que hay en la red. A través del trabajo de Barthes sobre la fotografía y las teorías del cine, la autora cuestiona sobre las formas en que son producidas la identidad,

la personificación y las representaciones a través de las imágenes digitales y las formas en como los sitios de la red median la experiencia del espectador en relación con las imágenes que se encuentran en Internet.

En la parte final del libro “The flat and the fold: a consideration of embodied spectatorship”, utilizando las aportaciones teóricas de Deleuze, se analizan específicamente las experiencias físicas del cuerpo del espectador al estar “conceptual y físicamente plegado” (p. 179) ante la pantalla. Analiza cómo dichas experiencias tienen repercusiones en la identidad, por ello, White sugiere a los investigadores estudiar Internet y la tecnología, poniendo la mirada en la materialidad del cuerpo y en la relación de éste con la construcción de la subjetividad, para así entender las identidades y representaciones que emergen de nuestras interacciones con los sistemas tecnológicos.

El texto cubre una serie de tópicos relacionados con la forma de ser espectador ante los nuevos medios como Internet, para lo cual utiliza una combinación de diferentes puntos de vista teóricos empleados en el análisis de las artes visuales y el cine, pero aplicados al estudio crítico de las prácticas y uso de la web. Por ello, resulta una lectura atractiva para los académicos versados en el análisis de lo visual e interesados en el estudio de Internet, e incita al lector común no sólo a introducirse en este campo, sino a pensar en nuevas formas de ver, analizar y por qué no, resistir las interacciones y representaciones a las que somos expuestos al ser espectadores de Internet.