

REFLEXIONES EN TORNO AL EMPLEO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA TRANSMISIÓN DE CONTENIDOS ETNOGRÁFICOS

Lic. Bianca Tristán
PUCP

Resumen

A partir de la aproximación a tres páginas web que proponen una novedosa integración entre las nuevas tecnologías digitales y el ejercicio antropológico buscamos ayudar a estimular la imaginación del antropólogo en relación al empleo de internet como herramienta para representar a sus sujetos de estudio y transmitir conocimientos etnográficos. En ese sentido este artículo pretende, indicar un vacío en la tradición antropológica peruana respecto a la inclusión de las herramientas digitales en el oficio del antropólogo como autor, y luego iniciar un debate acerca de cómo podríamos emplear la tecnología no solo para mostrar datos y representaciones etnográficas sino para provocar además una experiencia más reflexiva y multidimensional acerca de estos contenidos en nuestro público, hasta ahora, usuales lectores.

Palabras clave

Etnografía digital, representación audiovisual, repositorios digitales.

1. Consideraciones previas

El avance y expansión de las nuevas tecnologías digitales, ha tenido un impacto directo en la antropología y su práctica etnográfica. Considerando que la etnografía se concibe como tema, método y texto (Guber, 2001), debemos decir que en el Perú la relación entre esta y los medios digitales se ha desarrollado en cada uno de estos flancos. Es decir, hemos producido: i) trabajos que se han enfocado en el análisis de la creación o recreación cultural en los contextos digitales, ii) investigaciones que hecho uso de algún recurso digital como herramientas para la investigación (desde el uso de artefactos como los celulares y las

cámaras, hasta el diseño de encuestas virtuales, de observaciones “on-line”, etc.) y iii) plataformas virtuales o páginas web que intentan transmitir contenidos etnográficos. Este último desarrollo, sin embargo, aún no se considera como un ejercicio propio de la antropología, y no cuenta con un uso expandido ni institucional. Una muestra de esto es en cambio, el amplio desarrollo alcanzado por lo que suelen llamar en las ciencias de la educación “e-learning”. Hoy en día prestigiosas universidades del Perú y el mundo han creado cursos e incluso programas completos que se imparten en modalidad virtual, aprovechando todas las herramientas que ofrece la hipermedia para lograr una transmisión efectiva de contenidos académicos. Tal vez ésta sea una experiencia de la cual podríamos aprender un poco más (Cánepa, 2011).

Cuadro 1:

Tres formas de acercamiento a las tecnologías digitales en la antropología.

- Como campo de estudio
 - tema y problema de investigación
- Como instrumento metodológico para la investigación de estos nuevos campos de estudio
 - “online-ethnography”
- Como texto o recurso que amplía las posibilidades de difusión o transmisión de contenidos etnográficos
 - Repositorios digitales
 - “digital ethnography”

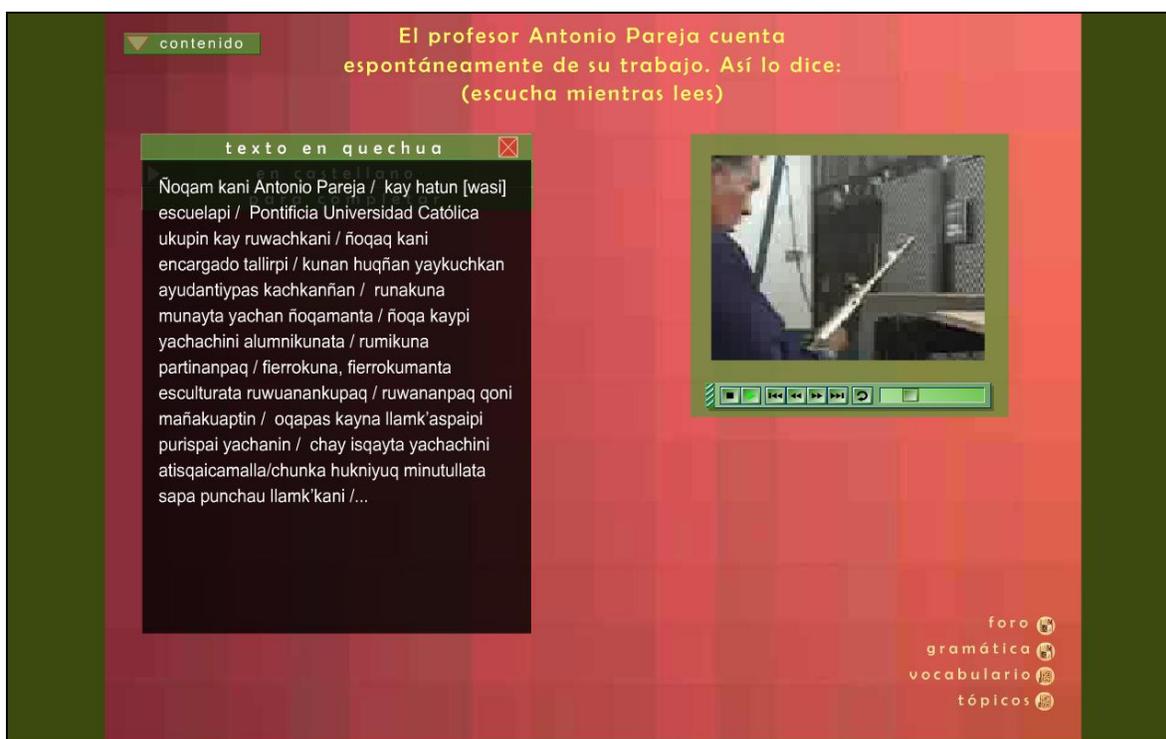
2. Sobre los casos analizados

Las reflexiones que presentamos aquí, parten del análisis de tres páginas web desarrolladas entre el 2004 y el 2011. Cada uno de los casos posee características particulares, no obstante el análisis conjunto de estas tres plataformas digitales es pertinente en tanto todas ellas son sitios web interactivos, al alcance de cualquiera que tenga una conexión a la red

de internet, coordinados por antropólogas que desarrollan un enfoque documental y etnográfico con datos que ellas mismas recogieron en torno a la realidad peruana.

A continuación describiremos las principales características de cada una de estas páginas para luego pasar a dialogar acerca de las principales ventajas e inquietudes que surgen al emplear de la web en la transmisión de contenidos etnográficos. Debo mencionar que las reflexiones que aquí podamos esbozar, recogerán sobretudo las observaciones y análisis que cada una de las coordinadoras de estas páginas haya publicado en relación al tema de la representación cultural y los medios digitales.

Caso 1: RunaSimi Net:



The screenshot displays the RunaSimi Net interface. At the top, a navigation menu includes 'contenido'. The main heading reads: 'El profesor Antonio Pareja cuenta espontáneamente de su trabajo. Así lo dice: (escucha mientras lees)'. Below this, there is a video player showing a man playing a flute. To the left of the video is a text box titled 'texto en quechua' containing the following text: 'Ñoqam kani Antonio Pareja / kay hatun [wasi] escolapi / Pontificia Universidad Católica ukupin kay ruwachkani / ñoqaq kani encargado tallirpi / kunan huqñan yaykuchkan ayudantiypas kachkanñan / runakuna munayta yachan ñoqamanta / ñoqa kaypi yachachini alumnkunata / rumikuna partinanpaq / fierrokuna, fierrokumanta esculturata ruwanankupaq / ruwananpaq qoni mañakuaptin / oqapas kayna llamk'aspaipi purispa yachanin / chay isqayta yachachini atisqaicamalla/chunka hukniyuq minutullata sapa punchau llamk'kani /...'. In the bottom right corner, there are links for 'foro', 'gramática', 'vocabulario', and 'tópicos'.

Runa Simi Net está compuesta por al menos dos plataformas virtuales que se complementan: i) un curso interactivo para aprender a hablar quechua, y ii) recursos de blog que brinda la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) para explorar la cultura y los estudios sobre el idioma. En relación al primero, es importante decir que a diferencia de la clásica tecnología de la educación a distancia, este curso no cuenta con un tutor en línea, sino que a través de imágenes fijas y en movimiento, textos orales, música, personajes, ficción y programación se ayuda al usuario a adquirir habilidades en el idioma

quechua. En cuanto al segundo, éste nos brinda las usuales ventajas implícitas en el desarrollo de este tipo de sitio web. Es decir, al mismo tiempo que funciona como un repositorio digital donde todos los links han sido etiquetados y organizados, también brinda la posibilidad de que los usuarios dejen sus comentarios y se mantengan en contacto con la información aquí expuesta, la cual en este caso se refiere a música, leyendas, festividades, personajes, nomenclaturas y noticias de actualidad y otros que buscan expandir nuestros conocimientos no solo en relación al idioma quechua, sino también acerca de la cultura y población relacionada este idioma. El proyecto, fue coordinado por Cecilia Rivera en el 2004, y puede ser visitado en el siguiente link: <http://facultad.pucp.edu.pe/ciencias-sociales/curso/quechua/>

Caso2: Perú digital

Este proyecto se inició en el año 2007 por iniciativa de las Dras. Natalie Underberg y Elayne Zorn. El objetivo era construir una página web interactiva sobre las festividades peruanas, y para esto se basaron en grabaciones de sonido, videos, fotografías y otros materiales etnográficos archivados por el Instituto de Etnomusicología (IDE) de la PUCP (Lima), así como en datos obtenidos en el trabajo de campo conducido por los miembros del equipo PeruDigital en los Estados Unidos y Perú. Un aspecto interesante de esta página es que permite que la información sea ilustrada en paralelo por datos de diverso tipo: video, audio y texto, todos ellos interconectados de manera flexible en alguno de los escenarios preparados para que el visitante: La Plaza Francia, la oficina del etnógrafo, la festividad del Señor de la Agonía, etc. Además, el visitante podrá explorar la información del sitio web de al menos dos maneras: una de ellas es siguiendo los links de su preferencia, sin seguir ningún orden pre determinado; y la otra forma es a través de uno de los tres personajes introducidos en la presentación de la página web. Estos personajes, son figuras típicas o roles sociales propios a las festividades peruanas que se están estudiando, y cada uno de estos personajes, a semejanza de lo que le sucede al etnógrafo en su investigación de campo, guiará al visitante por un recorrido o ruta particular según su rol. Los personajes son: el patrocinador (miembro de la hermandad que organiza la festividad del Señor de la Agonía), una artista (una danzante de las sarahuas) y, el mismo etnógrafo (estudiante en la IDE).

Por último, hay que mencionar que con la finalidad de evaluar las habilidades que se generaran con el uso y juego de roles sociales, la página web cuenta con una sección de preguntas [Quiz], las mismas que están basadas en la información que se encuentra detallada a lo largo de la página web así como en las tareas que le son asignadas a cada usuario en su recorrido por PeruDigital. Éste proyecto los podemos encontrar en: <http://digitaethnography.dm.ucf.edu/pv/esp/EspPlazaFrancia.htm>



Caso 3: Antropomaratón

www.antropomaratón.com muestra datos etnográficos de una investigación coordinada por la Dra. Gisela Cánepa en torno a las carreras pedestres en Lima. La página web, aún se encuentra en su primera fase de construcción, sin embargo, analizar el caso es relevante en tanto implica un intento no solo por mostrar datos de campo, sino por invitar a los sujetos de estudio a participar activamente en la recolección u organización éstos. La plataforma, cuenta, por ejemplo, con una sección llamada “galería” donde los usuarios podrían subir fotos de “afiches”, “medallas” o “polos” de las carreras en las que participaron. En otra sección, encontramos una plataforma donde es posible que los usuarios comenten y aporten a la construcción de mapas que congregan las rutas de entrenamiento y de competencias en

las que suelen participar. Además, en la sección llamada “línea del tiempo” ofrece un calendario de las carreras y maratones que se llevaron a cabo en el año 2011, y al ser explorada, esta línea permite al usuario llegar a una presentación de cada carrera que no solo consta de un texto escrito sino que, aprovechando la gran cantidad de información disponible libremente en la web, brinda a los usuarios diversos enlaces o *links* que les permitiría llegar a otros portales con mayor información y en diferentes formatos (videos, fotos, noticias, y otros) relativos a la carrera de interés. Finalmente, cabe resaltar que los usuarios podrían seguir la página, mantenerse en contacto y compartir la información de manera dinámica, gracias a que esta web prevé una comunicación interna a través de las secciones de comentarios así como una vinculación a aplicaciones de redes sociales como facebook y twitter.

The image displays two screenshots of the 'ANTROPOMARATON' website. The left screenshot shows the 'Línea de Tiempo' (Timeline) section, which lists various races and events from January to October 2011. Each entry includes a date, a title, and a brief description. The right screenshot shows the detailed page for the 'Carrera Santa María del Mar 7.5K'. This page features a header with the website's logo and navigation menu, followed by a main heading for the race. Below the heading is a large image of a runner and a detailed text description of the race, including its location and distance. At the bottom of the page, there is a 'Deja un comentario' (Leave a comment) section with a text input field and a 'Enviar' (Send) button.

4. La representación cultural en la web:

4.1 La realidad reflejada y la autenticidad

Al abordar, paginas web que nos muestran representaciones culturales, surge la necesidad de reflexionar acerca de cómo se está construyendo o reconstruyendo la noción de autenticidad en ellas, pues no solo nos encontraremos con prácticas y valores culturales que fueron grabados en trabajo de campo y que ahora son difundidas entre una audiencia que excede al contexto en el que fueron originalmente producidas, sino que además, gracias a la creciente expansión y accesibilidad de las tecnologías digitales, sus lenguajes y usos, se han incrementado las ocasiones de autorepresentación de nuestros sujetos de estudio¹ en o mediante ellos, dicho de otro modo, hoy internet constituye una herramienta que les ofrece nuevos caminos para la innovación su re-creación cultural (Cánepa, 2011).

Schechner (2002) y Taylor (2001), explican que cada performance es única en la medida que es producida a partir de una selección de repertorios de conductas que nunca podrán ser combinadas de la misma forma, ni ocurrir en el mismo contexto. Y Titon (1995, citado en Underberg 2006), de manera similar nos dice que hay un principio de “indeterminación” en todo hecho social que se deriva de su forma intertextual y procesual. Underberg (2006), la coordinadora de Perú Digital, partiendo de esta concepción de autenticidad e indeterminación en la acción o práctica social señala que esta debe ser vista no como un compromiso por tratar de comunicar “una cultura” (evento, texto, etc.) tal cual sino como una oportunidad para comunicar las dinámica entre continuidad y tradición. En ese sentido, Cánepa (2011) señala que con las nuevas tecnologías la autenticidad de la imagen, por ejemplo, ya no se refiere a la versión original, sino a “aquello que se manifiesta cada vez que es puesta en acción”. Esto es, la autora nos dice que la percepción de originalidad se ha traslado hacia la acción.

¹ En un comunicado emitido por la Organización de las Naciones Unidas se destacó el creciente empleo de los medios de comunicación y redes sociales entre los pueblos indígenas, para defender sus derechos: “Los pueblos indígenas utilizan cada vez más los medios de comunicación y redes sociales para crear conciencia y defender derechos que son amenazados por una variedad de actividades, especialmente, aquellas relacionadas con las industrias extractivas”, indicaron en el comunicado. Ver comunicado en: <http://www.ohchr.org/EN/NewsEvents/Pages/DisplayNews.aspx?NewsID=12419&LangID=E>

Es por esto que el análisis o incorporación de las representaciones mediadas por las tecnologías digitales no debería suponer el perder de vista las dinámicas sociales siempre implícitas en ellas. ¿Qué y cómo se representa?, ¿quién representa a quien?, ¿en qué medida podemos ver un proceso de democratización en el acceso a esta forma de representación?, ¿cómo se negocian los términos de representación?, ¿sucede alguna espectacularización o instrumentalización de la representación social?, ¿cómo se da esta instrumentalización?, ¿cómo se vincula esto con procesos de regularización o restitución del tejido social? Todas estas son algunas de las principales interrogantes expresadas por las investigadoras-coordinadoras las tres páginas web que analizamos y que intentan motivar una reflexión acerca de cómo vinculan representación, verdad y poder en la web, considerando que Internet es un espacio de interacción entre públicos diversos, el mercado, y el Estado, y por tanto es también un espacio potencial para la regulación del equilibrio social y la expresión de distintas transformaciones sociales. Cánepa resume su punto de vista de la siguiente manera:

...la relación entre representación visual y poder debe ser problematizada tomando en cuenta que en la coyuntura actual las representaciones visuales funcionan: (i) como tecnologías disciplinarias de un orden en el cual la administración y control de la mirada, y por ende de la vigilancia, juegan un papel fundamental (Foucault, 2005) y (ii) como repertorios que pueden ser puestos en acción en el marco de un régimen performativo regidos por los imperativos de eficacia, eficiencia y efectividad (Cánepa, 2011: 13).

Considerando entonces que internet no es un espacio vacío o carente de relaciones sociales de todo tipo, es sumamente importante reparar que páginas web como las tres presentadas aquí, podrían tener alguna injerencia en el valor y significados cotidianamente asociados a sus objetos de estudio, intervenir en el entramado de las relaciones de sociales que estudian. La coordinadora de Runasimi Net, Rivera (2011), explica por ejemplo que el quechua suele quedar reducido al marco de la vida familiar y las relaciones afectivas de la mayoría de los peruanos que la hablan, no obstante, añade que a partir del desarrollo de plataforma virtual pudo percibir –a través de los correos que recibidos, los comentarios dejados en el blog del sitio web y las respuestas a las presentaciones públicas del proyecto– que el mero hecho de

que los quechua hablantes encontraran su idioma en la web “*en el portal de una de las universidades más prestigiosas del país y en un espacio que no se agota en la primera interfase*” implicó desde ya una resignificación del valor del quechua y, más aún, lo considera una intervención social:

...el curso puede ser visto como una intervención en el espacio público, en el contexto donde se negocian las relaciones de poder que se despliegan en el torno a la representación, en este caso la representación cultural.

En esa perspectiva es posible cuestionar el derecho o legitimidad que pueden tener o no peruanos hispanohablantes expertos, que por tanto producirán una versión autorizada del quechua, para representar a <al otro> [...]. De hecho estas preocupaciones ya fueron expuestas por un par de expertos políticamente correctos [...] Pero no, todavía, por quechuhablantes, quienes más bien han intervenido felicitándose de la aparición de este nuevo espacio, pidiendo ampliarlo, incluir nueva información y corregir errores. En cambio si hemos recibido en el blog expresiones de quienes quisieran ver desaparecidas lo que consideran manifestaciones de una cultura degradante que invade espacios que no le corresponden (Rivera, 2011: 310).

4.2. Acerca de la Múltiples Voces

Luego de leer la experiencia de Rivera (2011) podemos ver que al emplear la web para la difusión de representaciones culturales hay también cierto reconocimiento e incluso promoción del carácter dialógico a través del cual vamos construyendo el saber antropológico. Según esta autora, este tipo de sitios web por su libre acceso han de ser un espacio en el cual siempre se produce comunicación, y además señala que allí “*no solo se encuentra y reafirma lo que sus productores pusieron o idearon para él, sino que además encontramos los significados y usos que los usuarios traen o reconocen en la propuesta*” (Rivera, 2011: 309). En relación a esto último, Cánepa (2011) parece tener una opinión parecida y afirma que la tecnología facilita la desaparición del autor único gracias al mayor acceso que tiene cualquiera para convertirse en un “creador”. Es decir, estas autoras no solo nos están diciendo que se puede estimular una mayor comunicación con los sujetos y

grupos que son objetos de investigación y de representación, sino que también la posibilidad de que ellos intervengan “*en su enfoque y encuadre*” (Cánepa, 2011: 12). ***

Pero si estas autoras de alguna manera dan por sentado y aprovechan de forma positiva la participación de sus objetos de estudio en la web, Underberg (2006) por su parte subraya que es tarea del antropólogo promover esta participación desde el moldeamiento del proyecto. Para referirse a esta metodología, ella usa el término “tecnología recíproca” [reciprocal technology], influenciada por el concepto de Lawless (1992), “etnografía recíproca” [reciprocal ethnography]. En palabras de Underberg (2006), su concepto se asemeja mucho a lo que Jean Rouch llama “antropología compartida” [shared anthropology], o a lo que John Nollie Jr. Y Malcolm Collier (1986) llaman “etnografía colaborativa” [collaborative ethnography], conceptos que nos recalcan que las “*decisiones acerca de la selección, interpretación y presentación de los datos son compartidas entre el etnógrafo y la comunidad con la cual él o ella trabaja*” (Underberg, 2006: 303. La traducción es nuestra.). Es decir, Underberg nos precisa una metodología para la producción de estas etnografías digitales en la cual existe un procedimiento de toma de decisiones colaborativas que abarca decidir qué datos se incluirán o no en el sitio web, y también el encontrar con nuestros informantes las mejores maneras de comunicar estos datos, sus valores, su historia, etc., y la visión que tienen acerca de todos estos. Este sería para ella un eje clave de transparencia, en lo que se refiere a la producción de etnografías digitales.

4.3 Del texto a la interactividad de la multimedia: el lector como autor

Pero cabe preguntarnos ahora ¿Qué mecanismos pueden utilizar las coordinadoras de estas páginas web para comunicar sus contenidos etnográficos? A partir de una exploración por los principales sitios web que muestran materiales relativos al folklore o cultura de un pueblo, Underberg (2006) encuentra que los datos usualmente son presentados siguiendo un modelo texto-imagen, el cual para contextualizar una pieza o práctica combina ambos pero de manera cuadrículada. Esto es, a una imagen le sigue un texto como el siguiente “... *tal y tal tradición aprendida de tal y tal, él o ella hace esto por esta razón, la tradición se origina de este tiempo y ha cambiado con pasar de los años, tiene este o tal otro significado para la comunidad y para el artista, y él planea heredar esta pieza o tradición*

para preservar o promover su cultura” (Underberg, 2006: 302. La traducción es nuestra.). Este sería el guión básico que trata de comunicar conceptos claves, incluyendo el de tradición, expresiones culturales compartidas, etc. Sin embargo, para Underberg (2006) la práctica cada vez más creciente de incluir extractos de música –o incluso videos- en las páginas web revela el potencial de estas tecnologías digitales para contar la historia cultural de un grupo. Lo que nos sugiere esta autora, entonces es que introduzcamos este “guión” básico de comunicación en el diseño y la estructura de navegación del sitio web pero esta vez empleando –incluso simultáneamente- video, imágenes en movimiento, audio, animación y otros avances tecnológicos. Así por ejemplo, en su sitio web Perú Digital, no solo encontramos imágenes de la arpista, sino también los audios y además videograbaciones donde se puede apreciar a la artista performando su música.

De igual manera, Rivera (2011) nos dice que recurrió a imágenes fijas y en movimiento, a textos orales, a música, a presentación gráfica y programación, etc.; para ella *“todos ellos y su disposición son aquí parte de un gran diseño, es decir, parte de una narrativa relativamente compleja sobre el quechua”*, pero incluso la autora nos recalca que cada uno de *“los múltiples elementos pueden leerse como narraciones parciales, y a veces alternativas”* al conjunto que desde ya constituye una narración distinta:

Las imágenes, como los sonidos, cumplen varias funciones. Se usan para ilustrar o explicitar el significado de los enunciados. Sirven también para llamar o retener la atención del internauta. Y más allá del recurso al valor y función documental de las imágenes en tanto ilustración del significado o enunciado textual al que están asociados, sonido e imágenes dispuestos en el marco de un diseño general construyen una narración visual distinta sobre el quechua y sus hablantes. (Rivera, 2011: 307)

Vemos entonces que a diferencia de la usual tecnología de la educación a distancia (e-learning), estas coordinadoras han optado por renunciar al rol de tutor buscando más bien un diseño capaz retener y estimular al usuario: *“La pantalla no podría ser un simulacro de libro de texto, ni la agenda y el correo electrónico en un remedo de profesor”* (Rivera, 2011: 307). Una de las principales razones de la renuncia al tutor en la web, es sin duda el costo relativamente alto que implicaría el tener un sistema constante de tutoría. Sin

embargo, a este factor se suma la búsqueda no solo por organizar, conservar o mostrar mejor los datos etnográficos, sino por promover de un modelo diferente de “lectura” de estos materiales gracias a las múltiples herramientas que brinda el desarrollo de las web 2.0 y el hipertexto. Tal y como recalcan estas autoras, el hipertexto, también conocido como multimedia o hipermedia, se caracteriza por su no linealidad, flexibilidad, interactividad e interoperabilidad, todo lo cual permite al usuario no solo tener una experiencia más integral de los datos (con diversos sentidos), sino que además convierte a cada usuario en un tipo de “director” de su propia muestra “...como si fuéramos los directores de una vasta orquesta con instrumentos de todo tipo esperando a ser mezclados por nosotros” (Danet 2001:25, citando a Lanham, 1993:6. La traducción es nuestra).

Varios espacios pueden aparecer en la pantalla de manera simultánea. El lector de un hipertexto siempre se siente hiperactivo, pasando de un lugar a otro según la secuencia de links que él o ella va escogiendo. Un hipertexto, siempre ofrece al lector múltiples caminos para poder navegar por la información y su lectura será diferente dependiendo de qué caminos va tomando, de que es leído y que no es leído (Titon 1995: 441; citado en Underberg 1996: 309. La traducción en nuestra)

Finalmente debemos recalcar que esta suerte de libertad con la que cuenta la audiencia gracias a la hipermedia permitirá le permitirá aprender y además experimentar, no solo aspectos claves a la cultura del grupo estudiado sino incluso aspectos propios a la vivencia del antropólogo como etnógrafo que ingresa y navega por una diversidad de datos que finalmente le permitirán llegar a su propia conclusión interpretativa acerca de una realidad.

5. Desafíos en el desarrollo de las “etnografías digitales”

Quisiera indicar brevemente algunas de los principales problemas o desafíos que las coordinadoras de estas páginas web encontraron al diseñar e implementar sus proyectos. Esta pequeña lista no pretende ser exhaustiva, pero si iniciar el debate al respecto.

- Protección de derechos respecto a los usos y difusión del material y sus contenidos

- Relación entre fondos, tecnologías y la calidad del audio, la imagen y la programación.
- Falta de entrenamiento profesional del antropólogo en las tecnologías digitales. Necesidad de formar un equipo multidisciplinario para poder llevar a cabo esta clase de proyectos.
- En algunos casos puede ser necesario además el tener cierta experiencia en, o contar con el apoyo de un experto en diseño pedagógico para internet.
- Finalmente -aunque ninguna de las coordinadoras lo menciona como tal- algunos podrían considerar problemático el potencial carácter interventor de estas páginas dentro de la realidad que estudian. A modo personal, creo que aquí se podría generar un amplio debate, similar a aquél ocurrido alrededor de la inclusión de la cámara en la producción de etnografías audiovisuales. Siendo esto así, yo recordaría que personajes como Rouch en lugar de limitar su instrumento de documentación a un papel de receptor pasivo, apostaron por el rol provocador que podría tener este para generar eventos o circunstancias donde los sujetos personificaran sus papeles sociales (Cánepa, 2011: 19).

6. Conclusiones

A lo largo del artículo desde diversas perspectivas y con diversos matices hemos recordado la necesidad de evitar cualquier fetichismo de las nuevas tecnologías digitales y las representaciones sociales que allí se encuentran, y enfatizamos entre otras cosas que estas no son una dimensión autónoma exenta de mediaciones, sino que se encuentran insertas en un entramado de relaciones sociales de distinto tipo. Es ese sentido, advertimos que las representaciones virtuales no reflejan más ni mejor la realidad que cualquiera otra representación “realista”, pero por su carácter público han de implicar una metáfora que debería ser rica en las implicaciones sociales implícitas en esa realidad (Underberg, 2010: 123).

Y efectivamente, en cada una de las páginas aquí revisada así como en las reflexiones de sus coordinadoras en torno a la representación cultural a través de los nuevos recursos digitales, hemos visto una preocupación por producir etnografías que ensamblen estas distintas instancias sociales en las que se construyen los discursos y las representaciones culturales, pero además, hemos observado que desde su diseño hasta su implementación y publicación estas páginas de alguna forma propician una relación más horizontal en la mediación de la producción etnográfica gracias a la creciente accesibilidad y popularidad que hoy tienen los medios digitales y que permite a los que ahora son nuestros sujetos de estudio participar constantemente en nuestros sitios web.

Todo esto no lleva a pensar que a partir de este acercamiento a las tecnologías digitales, la etnografía no solo significaría recolectar, archivar y preservar datos culturales sino también una forma en la que los etnógrafos y sus informantes, y además, datos y los “lectores” pueden permanecer en interacción (Sava, 2011: 52). Claro está, que no debemos restar importancia a la creación de archivos o repositorios virtuales, la digitalización de los materiales de etnográficos para su conservación es hasta ahora la forma más usual de empleo de los medios digitales en la antropología. Sin embargo, quisiéramos resaltar aquí que el libre acceso de la información y la hipermedia podrían propiciar una relación más cercana y dinámica con el informante, y también un modelo de “lectura” de los materiales de investigación que sea más activo y reflexivo. Y creo que estas son dos de las ventajas que nos brinda la hipermedia que deberíamos explorar más, pues quisiera recordar que si tomamos en cuenta y asumimos responsabilidad por el carácter público del conocimiento, surgirá la necesidad ya no solo de pensar sobre la hipermedia, sino de evaluarlo y ensayarlo como posibilidad comunicativa, tanto para transferir conocimientos como para establecer interacciones entre la academia y la sociedad.

7. Bibliografía

Cánepa, Gisela

2011 “La antropología visual en el Perú”. EN Gisela Cánepa, ed., *Imaginacion visual y cultura en el Peru*. Lima: Fondo Editorial Pontificia Universidad Católica del Perú: 11-60.

Collier Jr., John, and Malcolm Collier.

1986 *Visual Anthropology: Photography as a Research Method*. Albuquerque: University of New Mexico Press.

Danet, Brenda.

2001 *Cyberpl@y: Communicating Online*. Oxford: Berg.

Guber, Roxana

2001 *La etnografía*. Bogotá: Grupo Editorial, Norma

Lanham, Richard.

1993 *The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts*. Chicago: University of Chicago Press.

Lawless, Elaine.

1992 “I was afraid someone like you . . . an outsider . . . would misunderstand”: Negotiating Interpretive Differences Between Ethnographers and Subjects. *Journal of American Folklore* 105(417):302–14.

Rivera, Cecilia.

2011 “RunasimiNet y la Producción de una Representación Visual del Quechua”. EN Gisela Cánepa, ed., *Imaginacion visual y cultura en el Peru*. Lima: Fondo Editorial Pontificia Universidad Católica del Perú: 305-325.

Sava, Eleonora

2011 “Digital Ethnography”. *Revista Romană de Jurnalism și Comunicare*, Año VI nr. 3: 52-56.

Schechner, Richard

2002 *Performance Studies: an Introduction*. London & New York: Routledge.

Taylor, Diana

2001 “El espectáculo de la memoria”. Recuperado en:
<http://performancelogia.blogspot.com/2007/08/el-espectculo-de-la-memoria-trauma.html>.

Titon, Jeff Todd.

1995. “Text.” *Journal of American Folklore* 108: 432-448.

Underberg, Natalie

2006 “Virtual and Reciprocal Ethnography on the Internet: The East Mims Oral History Project Website”. *Journal of American Folklore* 119(473):301–311

2010 “Negotiating Puerto Rican Identity in Central Florida and Online” *Centro Journal*, vol. XXII, núm. 1: 117-127.