

La ciudad como experiencia temporal: colecciones etnográficas en Internet¹.

Ana Luiza Carvalho da Rocha & Cornelia Eckert

Introducción

Este *paper* describe nuestra experiencia de incluir, en una página WEB, la producción de documentos etnográficos sobre las transformaciones en el paisaje urbano de Porto Alegre clasificados en el Banco de Imágenes y Efectos Visuales/BIEV, investigación con nuevas redes electrónicas y digitales que organizan un museo virtual en el *site* que tiene por dirección www.estacaoportoalegre.ufrgs.br, proyecto desarrollado en el Laboratorio de Antropología Social/UFRGS². Se trata de un banco de conocimiento que reúne los resultados del Proyecto Integrado “*Estudio antropológico de itinerarios urbanos, memoria colectiva y formas de sociabilidad en el mundo urbano contemporáneo*” que tiene como núcleo común el estudio del carácter temporal de la experiencia humana presente en el mundo contemporáneo y sus repercusiones en las prácticas y los saberes que los individuos y grupos urbanos construyen en sus relaciones con la ciudad.

La creación del *site* comprende, por lo tanto, una propuesta de exposición de colecciones de documentos etnográficos en pantallas que se alejan de la idea de recuperación de una historia lineal de estilos de “vivir la ciudad” según la realización racional de periodicidad del tiempo en el tratamiento espacial de la memoria. En este punto, los cortes y las rupturas han sido considerados aquí como elementos inductores de narrativas etnográficas de y en el medio urbano de Porto Alegre una vez que, a través de ambas acciones, los usuarios exploran el conocimiento local del fenómeno de “desencaje” del tiempo y del espacio tan característico de la Modernidad.

Partimos del presupuesto de que, los experimentos etnográficos, con base en la creación de hipertextos multimedia, se convierten de esta forma en un medio de democratización del saber etnográfico, precisamente, al disponer fragmentos de imágenes de la antigua Porto Alegre y de sus historias, incrustadas en la vida urbana local, para, poco después, situarlos en su contexto de origen. Un desafío de tratamiento del documento etnográfico que exige del usuario una ruptura con una temporalidad fundada en la construcción de una historicidad de hechos, al surgir, de forma evidente, una idea de la memoria como reconstrucción donde se le permite al usuario el “trabajo” de la memoria y también la fabulación³.

Al explorar la idea de fragmento, se buscan los trazos de un tiempo y de un espacio concreto de representación de la memoria y de patrimonio locales para el usuario del *site*, intentando restaurar la idea de la ciudad como una obra moldeada y configurada por el depósito de muchos gestos e intenciones de los grupos humanos que habitan en ella, es decir, “los tesoros culturales de una época”⁴. Hay, por lo tanto, en el proceso de destrucción y reconstrucción de la ciudad, una singularidad específica. Interpretar la ciudad como detalle y fragmento, a partir de sus pedazos y micro mundos de interacción, implica considerarla a partir de la metáfora de la ruina. Es decir, la ciudad como punto de encuentro entre el estudio de la memoria de la civilización urbana local y la adhesión de los habitantes al proceso de destrucción de sus territorios.

¹ 51° Congreso Internacional de Americanistas (International Congress Of Americanists). Santiago, Chile, 14 – 18 de Julio de 2003. “Repensando las Américas en los Umbrales del Siglo XXI” Simposium A-21 “Mirando América: Nuevos Enfoques y Perspectivas de Análisis en Antropología Visual”. Coordinador Margarita Alvarado P. Instituto de Estética – Pontificia Universidad Católica de Chile.

² El desarrollo de este proyecto sólo fue posible gracias a la colaboración y orientación del Profesor Luis Rocha, del Departamento de Artes, UFRGS y al empeño del equipo de investigadores del Banco de Imágenes y Efectos Visuales. Agradecemos también al CNPq y FAPERGS por el financiamiento de este proyecto y a ILEA/UFRGS, CPD/UFRGS, PROPESQ/UFRGS y CAPES por el apoyo sistemático recibido.

³ Pensamos aquí en el cruzamiento de ideas de autores como Gilbert Durand “Les structures anthropologiques de l’imaginaire”, París; Dunod, 1984 y R. Giordanim, De l’utilisation des témoignages oraux: aspects deontologiques. in: Ethnologie Française, nouvelle Série, tome 8, n° 4, París, octobre/décembre, 1978, para el caso del tratamiento de las formas de exposición de los documentos en pantallas de consulta.

⁴ Cf. G. Simmel Concepto de la Tragedia de la Cultura y otros ensayos. Madrid, Revista de Occidente, 1935.

Del punto de vista de la configuración del *site*, se recurre tanto a la presencia de morfologías estables en las manifestaciones culturales de la Ciudad, en su demanda estética al orden y a la simetría en la configuración del fenómeno urbano del Brasil, como también a morfologías irregulares e inestables que consolidan, a largo plazo, sus actuales formas informes⁵. Lejos de ser un objeto-depósito, la Ciudad concebida como un objeto temporal posee la capacidad de absorción de todas las historias de los grupos humanos que por allí pasaron, así como también de disolución de sus signos culturales, los cuales se convierten, aquí, en objetos etnográficos, o sea, pre-textos para la generación de nuevas experiencias a ser narradas.

En el caso de la concepción del *site*, el fenómeno de la eterna destrucción y reconstrucción de los territorios de la vida urbana porto-alegreense puede ser visto, aquí, sobre la óptica de la forma como los habitantes renuevan su pasado urbano. O sea, las utopías urbanas del pasado son una especie de depósito de formas y contenidos dispersos a través de los cuales los habitantes de la ciudad se relacionan con sus vivencias contemporáneas.

En esos términos, a diferencia del uso convencional de *sites* ya investigados, todavía presos a las evidencias materiales de la historia de Porto Alegre, la creación de la página WEB propuesta ha sufrido las influencias de las investigaciones de las diferentes formas de apropiación y creación de las memorias de lo social de los habitantes de la ciudad de Porto Alegre, haciéndose uso del acto de destrucción (deconstrucción) de un acervo cultural un movimiento único de investigación del conocimiento de la Ciudad según su enfoque como objeto-temporal.

Museo Virtual

Nos introducimos, de esta forma, en el proceso de reflexión crítica al respecto del proceso de museologización del mundo, por la vía del *“progresso da memória escrita e figurada da Renascença”*, tal cual señala Le Goff⁶, la disposición arquitectural del *site* a ser creado busca explorar el universo de las nuevas tecnologías en el tratamiento documental de los juegos de la memoria que se procesan en el mundo urbano contemporáneo.

A partir de estas consideraciones, proponemos aquí algunos comentarios pertinentes al trabajo que venimos realizando de creación de un Museo virtual en el sentido de delimitar sus filiaciones y rupturas con el tema de una cultura visual “museológica” que se presenta en el mundo urbano contemporáneo y cuyo sustento ha sido la producción y el consumo cultural de la imagen del Otro.

Sin duda, el siglo XX fue dedicado a la memoria. Las ciencias, la literatura, las artes, en fin, han sido múltiples las formas de traducción de la memoria del mundo. El contexto de las transformaciones en la organización de las formas de vida social en los grandes centros urbano-industriales, el industrialismo, el nacimiento de una cultura del espectáculo y las ilusiones asociadas al progreso de la técnica, como parte constituyente del manejo humano del tiempo, corresponderían a los experimentos con la técnica de la fotografía y la invención del cinematógrafo, a fines del siglo XIX, hasta finalizar, actualmente, con la computadora y las redes digitales y electrónicas⁷.

Imposible no percibir que las actuales invenciones tecnológicas de las redes electrónicas y digitales, en la condición de soportes materiales de la memoria, son herederas legítimas del ideario de la Modernidad que configura una mirada humana sobre el mundo, cuya finalidad continúa siendo, precisamente, observar y disecar la realidad para mejor describirla,

⁵ Cf. expresión acuñada por G. Dorflès. Elogio a Desarmonia, Lisboa, Martins Fontes, 1986, y ampliamente utilizada en la comprensión de la estética del desorden como dimensión significativa del arreglo de las estructuras espacio-temporales del paisaje urbano moderno-contemporáneo.

⁶ Cf. J. Le Goff. *História e memória*. Campinas, ED. UNICAMP, 1990.

⁷ Cf. Subirats, E. *A Cultura como espetáculo*. São Paulo, Nobel, 1989.

escudriñarla, dominarla y, en forma paralela a ese proceso, almacenar sus informaciones⁸.

Universalidad e interactividad, la memoria electrónica y digital, aplicadas al tema de la creación de un museo virtual en línea con los comentarios de Roger Chartier, a propósito del texto electrónico, reinstalan, en la contemporaneidad, el "antigo sonho kantiano" que inspiró al hombre moderno: el emprendimiento enciclopédico, es decir, que cualquier hombre pudiese ser *"ao mesmo tempo leitor e autor, que emitisse juízos sobre as instituições de seu tempo (...) e pudesse refletir sobre o juízo emitido pelos outros"*⁹.

Así, al darse de forma irrestricta, a las nuevas tecnologías el sueño de la disponibilidad universal de las palabras enunciadas y de las cosas representadas¹⁰, por la forma como ellas permiten organizar, clasificar, ordenar y almacenar informaciones *"segundo um sistema de pesquisas de múltiplas entradas nos textos, nas imagens e nos sons que fazem parte do patrimônio universal da humanidade"*¹¹, se corre el riesgo de olvidar su vinculación con una cultura visual determinada.

En ese aspecto, las nuevas posibilidades de museologización, resultado de la memoria electrónica y digital y mediada por la configuración de la pantalla de la computadora, como muchos autores ya señalaron, nacen y se alimentan de viejas y antiguas formas de registro documental de las imágenes del tiempo, según sus diferentes soportes físicos. Por un lado, la representación de la pintura renacentista, pasando, más recientemente, por la llegada de la fotografía, el cine, el vídeo y la televisión; por otro, la llegada de la imprenta y *"o surgimento dos livros e das novas formas de leitura e escrita daí decorrentes"*, nos muestra aquí que, en la Edad Media, *"o livro sobre a mesa" así como en la pintura, en el Renacimiento, se convirtieron en precursores de la idea moderna de la pantalla: "um retângulo plano funcionando como janela de um mundo virtual"*¹².

La cultura visual de la pantalla

Es importante destacar que en los Museos más diversos es la pantalla¹³ rectangular y plana del Renacimiento la que se adopta como forma de exposición. Una pantalla-ventana que exige la posición frontal del observador y que, oponiéndose a él, se convierte en un paisaje a ser contemplado, pero jamás manipulado. En estos espacios de museos, la pantalla clásica alude a una ventana para otro mundo, afirmándose, así, como espacio de representación cuya escala es substancialmente diferente del espacio donde está situado el cuerpo del propio observador¹⁴.

⁸ La idea, por ejemplo, del fusil fotográfico, disparando a intervalos regulares, de Demeny, y del uso de un gran número de cámaras para capturar el fenómeno en sus diferentes posiciones (Marey), son algunos ejemplos de lo que venimos afirmando, cf. A Machado, *Pré-cinemas*.

⁹ Cf. Kant, citado por R. Chartier, *A aventura do livro, do leitor ao navegador*, São Paulo, UNESP, 1999, p.134.

¹⁰ Op. cit. 135.

¹¹ Cf. Roger Chartier, op. cit., p.136.

¹² Según L. Manovich, "An Archeology of computer screen", In: *New Media Topia*, Moscow, Soros Center for Contemporary Art, 1995. Los antiguos frescos y mosaicos, a lo largo de ese trayecto, no podrían ser considerados como "pantalla/encuadre", aunque representen una tradición alternativa que provocaba el movimiento del observador, a pesar de que no consiguen que el mismo se destaque de la propia arquitectura del lugar.

¹³ En el texto original, en lengua portuguesa, las autoras utilizan, en todos los casos, la palabra tela, que además de pantalla electrónica, significa también "panel sobre el cual son proyectados los filmes cinematográficos", "paño grueso sobre el cual se pintan los cuadros" y "cuadro", entre otros. Por otra parte, en la lengua española pantalla, además de tener significados diversos, también son más divergentes, y no sería del todo adecuado utilizar esta misma palabra del mismo modo que su equivalente tela (en su acepción como pantalla electrónica) a lo largo del presente texto. Sin embargo, resolvimos hacerlo pues continúa explicando las imágenes conservando la idea principal que persiguen las autoras. Nota de la Traductora.

¹⁴ Pasando los siglos, según L. Manovich, op. cit., esas características, no por acaso, todavía serán las que configuran, en los días actuales, la pantalla de la computadora: horizontal format is referred to as 'landscape' while the vertical format is referred to as 'portrait mode'.

De la pantalla clásica de la pintura renacentista a las formas de exposición fotográficas en Museos, en tiempos más recientes, aún permanece la presencia de la pantalla estática y fija en las formas de exposición, presentando al observador el mundo visto por un ojo singular: un punto de vista fuera de duración, revelado como atemporal. Eliminandose el movimiento, las formas de exposición en Museos, sea a través de la pintura, sea a través de la fotografía, tienden a aprisionar al sujeto y al objeto de representación en una presentación de un mundo estable, inmóvil, eterno.

En el caso de una cultura visual que está consolidándose en el interior de las sociedades modernas contemporáneas, el nacimiento del cine desestabiliza parcialmente el cuadro aquí descrito, es decir, el antiguo carácter frontal, rectangular y estático de la pantalla/encuadre de la pintura renacentista. Entretanto, la creación de una pantalla dinámica, como forma de exposición de registros de las imágenes del tiempo, se consolida a partir del lugar de inmovilidad del espectador¹⁵. Esto porque el principio de la pantalla cinematográfica presupone que las diferencias de escalas entre sujeto y objeto de la representación se diluyan en la medida en que el cuerpo inmóvil del espectador sea subyugado al ambiente de la sala oscura¹⁶.

En este sentido, sí, por un lado, las formas de exposiciones adoptadas por los museos actuales todavía cumplen, rigurosamente, su filiación a la pintura renacentista al utilizar la pantalla clásica, frente a la cual el espectador adopta una visión frontal (confrontándose con escalas de representación diferenciales), por otro, el cine, el vídeo, las instalaciones, más actuales, inauguran la presencia de las presentes pantallas de computadoras en el ambiente del museo al invertir progresivamente en el proceso de inmersión del espectador en una pantalla dinámica, donde los límites entre el espacio de la representación y el espacio físico se desvanecen.

La exhibición de colecciones a la admiración pública, donde el espectador se sitúa fuera del espacio de la representación, en el sentido de mantener su distancia psicológica de la imagen proyectada en la pantalla, se mezcla con la tendencia contemporánea de convertir a ese espectador en un cómplice del ojo ilusionista de la pantalla dinámica, que le permite ver, observar, participar, del mejor ángulo posible de tales colecciones. Galerías y salas de exposiciones dividen, hoy, el espacio de los museos con las salas oscuras de proyección, sin resistirse al dinamismo de la pantalla cinematográfica y a su ilusión cinemática, donde los espectadores inmóviles y pasivos, situados frente a la pantalla, observan las imágenes que son proyectadas por un "engenho" encubierto, detrás de sus cabezas¹⁷.

En la mayoría de estos dispositivos, entretanto, a excepción de las instalaciones y de los kioscos interactivos, la realidad representada es recortada por el rectángulo de una pantalla que construye el mundo de un punto de vista subjetivo a partir de dos sentidos: el espacio corporal del espectador y el espacio virtual de una imagen en una pantalla estática, situados en escalas de espacio-tiempo diferentes. Sin duda, como venimos afirmando, en la pantalla cinematográfica de las salas de proyecciones, la imagen crea en el observador una ilusión de realidad que exige del espectador una suspensión de sus antiguas formas de apropiarse de las representaciones del mundo, en la medida en que el ilusionismo generado por la imagen en movimiento se logra únicamente por medio de su desprendimiento del medio circundante.

¹⁵ A propósito, ver L. Manovich, "Computer simulation and the history of illusion". In: Digital Delirium, A Kroker y M Kroker, (Orgs), New York, St Martin's Press, 1977, "(www.apparitions.ucsd.edu/~manovich - observado el 20 de marzo del 2000).

¹⁶ Ver, al respecto, la obra de E. Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Gonthier, 1958.

¹⁷ "Se une al ambiente silencioso de los Museos, tal cual la atmósfera que presidía el ambiente de las antiguas bibliotecas monásticas de los siglos XIII y XIV", cf. R. Chartier, op. cit. El silencio de las salas de proyección como una de las condiciones para que el dinamismo de la pantalla cinematográfica pueda procesarse más allá de la necesaria inmovilidad del espectador. Cf. L. Manovich, op. cit., pp. 11-15, este ambiente ilusionista de las salas de cine difiere mucho de los hábitos más que usuales del ambiente de rumores que se configura en las proyecciones de filmes en la televisión y en el vídeo.

En particular, el caso de la aparición de la dinámica de la pantalla/interfase de las computadoras en el ámbito de los espacios de museos, tiende a romper los dispositivos clásicos museográficos. La llegada de la realidad virtual (VR) en el ámbito de las formas de exposiciones de conjuntos documentales, ciertamente deberá seguir este proceso de incorporación de nuevas tecnologías en el interior del ambiente cultural de los museos, papel que las instalaciones, hasta cierto punto, ya vienen cumpliendo.

La pantalla/interfase como espacio de representación

Roger Chartier en sus reflexiones en torno de las prácticas de lectura y escritura por la vía de las nuevas tecnologías reconoce que el "*mundo do texto eletrônico*", además de crear una distancia del lector con relación al libro, lo coloca "*fora de seus gestos corporais usuais*", pues el universo que contempla "*é forçosamente um mundo de telas*"¹⁸.

Los avances de las nuevas tecnologías en el sentido de VR (realidad virtual) han permitido un perfeccionamiento de la moderna cultura visual de la pantalla "dinámica" en el sentido de la tendencia a la supresión de la propia pantalla/encuadre. Es decir, con la llegada de la VR y de sus dispositivos (cascos, guantes, *joysticks*, lentes, etc.) conectados por cables a la computadora, la imagen-movimiento tiende a llenar completamente el campo de visión del espectador, que es obligado, entonces, a situarse, por efectos de la simulación, en otro espacio-tiempo. En este punto, sí, podemos afirmar, con propiedad, que estaríamos acercándonos a la creación de un museo virtual *strictu sensu*¹⁹.

Hasta llegar a ese punto, nos restan los casos más "convencionales" de uso de nuevas tecnologías en Museos, en los cuales la pantalla no funciona más como pantalla/encuadre, sino como una ventana/interfase, pudiendo desmembrarse en muchas ventanas, concebidas como una colección de diferentes bloques de informaciones, todos de igual importancia para el usuario²⁰. Sin duda, coherentemente con lo que venimos afirmando hasta el momento, la pantalla dinámica de la computadora se inserta en el curso de la conformación de una cultura visual singular a las sociedades moderno-contemporáneas: la presencia de una información visual en una pantalla rectangular y plana, colocada a una cierta distancia del ojo del observador, dándole la ilusión de "navegar" virtualmente en el espacio y en el tiempo.

De la misma forma, la pantalla dinámica de las actuales computadoras se vincula a las formas usuales de registro documental del fenómeno espacio/tiempo que están íntimamente asociadas, a su vez, a la conformación de una sociedad del espectáculo. O sea, el "mundo de telas" que nos proveen las actuales redes digitales y electrónicas nace y florece a la sombra de una industria de entretenimiento cada vez más sofisticada y pone a disposición, como en otros tiempos, el consumo cultural de formas de representación asociadas, ahora, a la idea de complejos de informaciones y datos²¹.

Si la pantalla dinámica de la computadora se remonta a la ingenuidad de los espectáculos ilusionistas y al nacimiento de la industria del entretenimiento de las sociedades urbano-industriales de fines del siglo XIX, la conformación de las pantallas/interfases y su condición de interactividad, se vinculan a otros procesos de formas de representación de la imagen y de prácticas sociales a ellas asociadas y que son, a su vez, menos glamorosas. La llegada de la pantalla/interfase surge como parte del desarrollo tecnológico de dispositivos de seguridad militar durante la I Guerra Mundial.

¹⁸ Cf. R. Chartier, op. cit, p.13.

¹⁹ Cf. L. Manovich, op. cit., p. 4.

²⁰ Un gran número de autores aluden aquí a las aproximaciones de la pantalla de la computadora como las formas usuales televisivas del zapping, donde no hay una pantalla que predomine en la atención del espectador, permitiéndole la coexistencia de imágenes en apenas una pantalla, y donde el espectador puede asistir a varios programas simultáneamente.

²¹ Cf. J Lanier, citado por L Manovich, "From the externalization of Psyche to the Implantation of technology", www.apparitions.ucsd.edu/~manovich - observado el 20 de marzo del 2000), p. 5: "You can play back memory through time and classify your memories in various way, You'd be able to run back through the experiential places you've been in order to be able to find people, tools".

Fue la necesidad de prospección del espacio aéreo durante la I Guerra Mundial, transmitida vía radar, que originó la pantalla/interfase de las actuales computadoras al permitir un mapeamiento simultáneo de imágenes de las áreas de seguridad militar para la pantalla de un monitor²². Del procesamiento de información sobre la base de códigos algoritmos y su disposición en redes de información, a través de un comando central, es que derivan, entonces, las actuales interfaces entre el hombre y la computadora²³.

Se puede afirmar, entonces, que la pantalla/interfase de las computadoras actuales consigue su grado de madurez cuando entra, con los *softwares* de animación, a la realidad en 3D y sus efectos de simulación del funcionamiento de la mente humana, gran parte de ellos dirigida, inicialmente, a la industria de la guerra y a la conquista espacial²⁴.

Sobre los medios electrónicos y digitales

A pesar de reconocerse que la llegada del ilusionismo visual de las nuevas tecnologías origina un nuevo tipo de interacción entre el cuerpo del espectador y la imagen, en lo que se refiere al tema de la pantalla-interfase en el proceso de creación de museos virtuales y a las formas de exposición de conjuntos de informaciones y datos, es importante resaltar que todavía estamos en el interior de una cultura visual de cuño museológico. Es decir, la llegada de la realidad virtual transita por la obsesión con el naturalismo de la imagen de la cultura visual de los museos asociada al nacimiento, en el siglo XIX, de los museos de cera y la creación de dioramas y panoramas²⁵ de los museos de historia natural. Espacios de representación que buscaban la inmersión del observador en una ventana-paisaje imaginaria cuidadosamente recreada por gráfica en 3D, tal cual *"Alicia en el país de las maravillas"*, cuyas escalas y proporciones son responsables por sus efectos de realidad²⁶. La realidad virtual continua, por lo tanto, esa tradición de simulación donde se busca la conexión entre los espacios físico y virtual, siendo el primero de éstos progresivamente abandonado.

En este sentido, la producción de los efectos de simulación, interactividad y telepresencia característicos de la imagen digital y electrónica, es presidida por la obsesión de la industria de los medios y de las tecnologías de la informática con el ilusionismo visual de la imagen digital, o sea, su capacidad de capturar, y hasta de ultrapasar, el naturalismo y realismo fotográfico y fílmico²⁷. Perspectiva lineal, efecto de profundidad de campo, arreglo particular de tonos y colores hicieron posible, con la ayuda de los efectos de la computadora, la recreación de la

²² Cf. Manovich, "An archeology...", op. cit., hay diferencias para el caso de la computadora y la televisión: en la primera, la imagen es producida por un escudriñamiento secuencial, en forma circular, en la segunda, la secuencia de escudriñamiento de la imagen es horizontal.

²³ Cf. L. Manovich, ídem, op. cit., en 1949, o Sage, sector de defensa aérea de los EUA, ya había desarrollado muchas de las interfaces que existen hoy en las computadoras para uso doméstico: la lapicera luminosa (precursora del mouse), la pantalla construida no exclusivamente para disponer las informaciones almacenadas, sino proyectada en el sentido de permitir el acceso a los comandos de la computadora.

²⁴ Cf. L. Manovich, "From the externalization...", op. cit., p.1: "Unobservable and interior processes and representations were taken out of individual heed as and put outside – as drawing, photographs and other visual forms. Now they could be discussed in public, employed in teaching and propaganda".

²⁵ Los "dioramas" son pantallas-ventanas en los cuales la escala de representación está en la misma escala del mundo humano por el hecho de que ese espacio virtual simula en la pantalla/encuadre el espacio físico real, produciendo el ilusionismo de la imagen y sus efectos de realidad. Los panoramas, a diferencia de los anteriores, son ambientes que crean, en un espacio de 360 grados, ventanas-escenarios, donde el observador ocupa su lugar central, siendo estimulado a moverse en torno de esta área de visión central, que permite el estado de inmersión en la escena recreada.

²⁶ Cf. L. Manovich, "An archeology...", op. cit., podría pensarse, en el caso de la pantalla dinámica, en 3D, que sus juegos de simulación en la computadora guardarán alguna filiación con los frescos y mosaicos presentes en las capillas, iglesias y palacios, lo que no es el caso una vez que en éstos el espacio físico y real de las acciones no está subordinado al espacio virtual, mientras que en los panoramas es la "pantalla" la que desaparece.

²⁷ Se cree que la tendencia es que la propia computadora se vuelva invisible cuando las interfaces con el hombre lleguen a su aspecto completamente "natural". Las imágenes computarizadas avanzaron, en los años 70, para un aspecto cada vez más representacional y fotorrealista, a través del fotorrealismo de imágenes-síntesis, en 3D, con programas de pintura, de texturización, de sombras, etc. hasta llegar al Photoshop, que manipula la fotografía a través de una imagen creada en computadora, en los años 80.

aparición pictórica, fotográfica o fílmica de la imagen, convirtiéndola en "natural"²⁸ y cada vez más parecida a la imagen digital, aunque ésta sea hecha por píxeles o representada por ecuaciones matemáticas o algoritmos.

En este punto, un espacio de museo virtual no puede obedecer a la lógica clásica de las formas de exposición de conjuntos documentales en los museos convencionales, considerándose que la visita a los sitios WEB sujetan al espectador a diferentes tipos de actos cognitivos: analizar distintos conjuntos de informaciones, procesar una búsqueda, iniciar sus aplicaciones, navegar a través de las páginas de la pantalla, nuevamente iniciar otra búsqueda, y así sucesivamente, al mismo tiempo, a través de múltiples pantallas abiertas, que van a exigirle siempre nuevas preguntas y nuevas respuestas²⁹.

Opciones como copiar, pegar, agregar, multiplicar, comprimir y filtrar, recuerdan dimensiones inherentes al sentido de la percepción humana, siendo que en tales operaciones la imagen puede pensarse como la interfase entre el hombre y la computadora, es decir, la interfase donde interactúan la lógica de la computadora (datos codificados numéricamente por la manipulación de algoritmos, automatización, variabilidad, simulación) y la lógica humana³⁰. A diferencia de su antiguo estatus en la pantalla dinámica, la imagen-interfase como condición de interactividad sitúa al espectador entre las técnicas tradicionales del ilusionismo que la imagen traslada y su suspensión.

El ilusionismo visual de la imagen se desvanece, por ejemplo, cuando el espectador puede observar, a través de la pantalla de la computadora, las informaciones y los datos construyéndose en el tiempo, considerándose que las pantallas descienden una a una, los textos llegan antes que las imágenes, y las imágenes llegan en baja resolución hasta ser, lentamente, refinadas.

Distopias del pasado

Considerando así que, en el caso de *Web sites*, el viejo realismo de la Modernidad pasa por un proceso de crítica a sí mismo, en el cual el usuario no desconoce el acto ilusionista del cual participa, pero, generosamente, participar de éste, la creación de un *WEB site* inspirado en los juegos de la memoria³¹ de lo social en Porto Alegre, apuntaría, así, para los límites formales de enfocar, en las formas de tratamiento documental de las representaciones en torno del patrimonio urbano local, la imagen de lo Idéntico y de lo Simétrico como expresión peculiar a la estética de producciones culturales.

En ese contexto, las interfases hombre-computadora, en el caso de la creación de un museo virtual, surgen como nuevas posibilidades de exposición de conjuntos de documentos etnográficos sobre el mundo urbano contemporáneo al constituirse en ventanas a través de las cuales pueden ser presentados lugares, personas, acontecimientos y situaciones que están a millas de distancia en el espacio y en el tiempo. Realidad, interactividad y telepresencia se convierten, pues, en modos posibles de ver, mirar e interactuar con las imágenes del tiempo que nos permiten, hoy, las nuevas tecnologías digitales y electrónicas.

²⁸ Según L. Manovich, "Computer simulation and the history of illusion", www.apparitions.ucsd.edu/~manovich, observado el 20 de marzo del 2000; p.1, "to achieve this integration, computer-generated images had to be degraded; their perfection had to be diluted to match the imperfection of film's graininess". Así, si la imagen digital en 3D generada por la computadora avanza en la profundización de la idea de profundidad de campo, el vídeo digital, a través de filtros especiales, simula el grado del filme, y así sucesivamente.

²⁹ Cf. L. Manovich, "An archeology...", op. cit., el ilusionismo se vincula a acciones tanto cuanto la profundidad se relaciona a la superficie, la "janela para o mundo" al panel de control, etc.

³⁰ Cf. L. Manovich, "An archeology...", op. cit., p.2, la nueva lógica de las imágenes por computadora deriva de un nuevo medio, es decir, "the visual culture of a computer age is cinematographic in its appearance, digital on the level of its material, and computational (i.e., softwares driven) in its logic".

³¹ P-H. Jeudy, "As memórias do social". Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1990.

Las visitas guiadas a ser propuestas a los usuarios del *site* presentarían, así, en pantallas de consulta interactivas, el paisaje urbano local a través de la superposición de estructuras espacio-temporales diferenciales, operándose con el actual escenario urbano de Porto Alegre como un sistema descentrado y abierto. En el caso del uso de nuevas tecnologías volcado al proceso de recreación de un espacio de museo virtual, hay que pensar, por lo tanto, que en el ilusionismo provocado por los efectos de computadora, el observador interactúa con la representación. El antiguo concepto de imagen se transforma en imagen-interfase o imagen-instrumento.

Clicar, marcar la imagen al mismo tiempo en que tomar decisiones o seleccionar, se caracterizan por una dinámica temporal singular de apropiación de la pantalla dinámica que prevé la relación del usuario con los actos artificiales, incompletos y destructivos de la máquina de la computadora.

En ese sentido, evocamos los comentarios pertinentes de Roger Chartier al señalar que la biblioteca virtual, al salir de sus muros, en la misma medida en que acentúa la proliferación de imágenes, conduce a la gestión de destrucción, en lugar de a la exigencia de conservación. Según el autor, cada vez más, *"um bom leitor é alguém que evita um certo número de livros, um bom bibliotecário é um jardineiro que poda sua biblioteca, um bom arquivista seleciona aquilo que se deve refugar ao invés de armazenar"*³².

El tema de la memoria electrónica y digital agudiza, así, algunos aspectos cruciales de las modernas sociedades contemporáneas ya señaladas por Georg Simmel: en el caso

de un museo virtual, puede repetir lo que pasa en los términos de la biblioteca virtual, donde el antiguo gesto de conservación puede instaurar un nuevo gesto, el de la destrucción. A diferencia de lo que se coloca para el soporte de la memoria fílmica y fotográfica, presente en los acervos de los museos convencionales, puede pensarse que todo el conjunto de documentos que se reúne en la pantalla de la computadora, para el desarrollo de un *WEB site*, puede ser destruido en el próximo *click*, siendo justamente tales gestos de destrucción las condiciones de las interfaces hombre-computadora que mantienen continuamente el carácter ilusionista de la imagen electrónica.

En ese caso, el espacio de un museo virtual sólo puede adquirir rasgos antropológicos si sitúa al espectador en el interior de la profusión de obras de la cultura, desafiando el tratamiento de museo de los juegos de la memoria y su "nostalgia conservadora" y también las "utopías ingênuas" que acorralan el proceso de patrimonialización del mundo en la era de la informática. Pensar el proceso de museologización del mundo³³ a través de la creación de un *WEB site* que pone a disposición colecciones etnográficas sobre las transformaciones del paisaje de la vida urbana porto-alegrense es perseguir, en fin, de forma todavía más refinada, una reflexión sobre el tema de la "obliteração das diferenças" en el interior del emprendimiento enciclopédico que formatea las redes digitales y electrónicas como una de las modalidades de una cultura visual en las modernas sociedades complejas.

Conclusión

Según Chartier, en las culturas contemporáneas lo numérico tiende a ganar terreno como sueño universal, promoviendo, de esta forma, el soporte electrónico de la memoria como forma de circulación de las informaciones, al considerar las nuevas redes electrónicas y digitales

³² Cf. R. Chartier, ídem, p. 127.

³³ Cf. Chartier, op. cit., p.117, colecciones reunidas por príncipes y particulares - "imagens mutilada e decepcionante da ordem do saber"- "levou à constituição de acervos imensos, à vontade das conquistas e dos confiscos, às paixões bibliófilas e à herança de porções consideráveis do patrimônio escrito".

como condición para “o progresso do espaço crítico e político que nasce do exercício público da razão por pessoas privadas”³⁴.

Una de las razones que consolidan ese punto de vista reside en el hecho de que tales tecnologías son vistas, desde sus orígenes, como máquinas e ingenios que simulan los procesos y los razonamientos mentales “em tempo real” y que, siendo concebidas como proyecciones de procesos cognitivos interiores para el exterior y volviéndolos públicos, permitieron el intercambio de saberes e informaciones “justapostos ao tema da criação de identidades singulares, voltados para as diferenças”.

Mientras tanto, conviene señalar que las nuevas tecnologías de las computadoras, como ya vimos, son fruto de una demanda de estandarización de una cultura de consumo.

De esta forma, conviene reflexionar, en el caso presentado, sobre la especificidad de la experiencia de creación de un *WEB site* en el cuerpo de los espacios convencionales de los museos, en el sentido de señalar el lugar histórico complejo y frágil que ocupamos en el caso de la producción de nuevas narrativas etnográficas. Por un lado, parafraseando a Paul Rabinow³⁵, se trata de ver que tales innovaciones reafirman la idea de que, en el caso de las modernas sociedades contemporáneas, cada vez más vivimos in-between, es decir, “no meio” de la reificación de identidades locales o de construcción de identidades universales. Por otro lado, frente a las nuevas ilusiones de un museo “extramuros”, tal cual la “fantasia da biblioteca universal”, no podemos ignorar que hay determinadas convenciones de dialogicidad/interactividad/telepresencia en las redes mundiales electrónicas y digitales, lo que hace que éstas no garanticen por sí mismas una “democratização da cultura”, una vez que las nuevas tecnologías, como forma posible de escritura etnográfica, no “reprime o inescapável fato da textualização”³⁶.

Por todo lo que venimos comentando es que se considera aquí que la investigación antropológica en torno de formas más integrativas, creativas e interactivas de operar y recuperar los conjuntos documentales, que tratan sobre el tema del patrimonio etnológico del mundo urbano contemporáneo, se convierte en un espacio privilegiado de construcción de nuevas narrativas etnográficas, justamente porque a través de ellas se obtiene una importante llave de interpretación de sus tiempos y espacios sociales.

Bibliografía.

Barnow, Eric. *El Documental: historia y estilo*. Barcelona, Gedisa, 1996.

Chartier, Roger. *A aventura do livro, do leitor ao navegador*. São Paulo, UNESP, 1999.

Dorfles, Gillo. *Elogio a Desarmonia*. Lisboa, Martins Fontes, 1986.

Durand, Gilbert. *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. París; Dunod, 1984.

Jeudy, Henri-Pierre. *As memórias do social*. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1990.

³⁴ De muchas formas, nos distanciamos aquí de la propuesta de investigación de P. Levy, “As tecnologias da Inteligência. O futuro do pensamento na era da informática”. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993; e “La intelligence collective”. Paris. La découverte, 1997, aunque algunas de sus premisas sobre las relaciones de órdenes parciales existentes entre oralidad, escritura y las nuevas tecnologías, sean consideradas válidas para nosotros.

³⁵ Cf. P. Rabinow, ídem, op. cit., p.100.

³⁶ Ver al respecto, P. Rabinow, op. cit., pp.85-87.

Le Goff, Jacques. *História e memória*. Campinas, ED. UNICAMP, 1990.

Levy, Pierre. *As tecnologias da Inteligência. O futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993.

Levy, Pierre. *La intelligence collective*. Paris. La découverte, 1997

Machado, Arlindo. *Pré-cinemas & Pós-Cinemas*. São Paulo, Papirus, 1997.

Manovich, Lev. *An Archeology of computer screen*. In: **New Media Topia**. Moscow, Soros Center for Contemporary Art, 1995.

_____. *Computer simulation and the history of illusion*. In: **Digital Delirium**. A Kroker y M Kroker, (Orgs), New York, St Martin's Press, 1977.

(www.apparitions.ucsd.edu/~manovich, 20 de marzo de 2000.

_____. *From the externalization of Psyche to the Implantation of technology*.

www.apparitions.ucsd.edu/~manovich, 20 de marzo de 2000.

Morin, Edgar. *Le cinéma ou l'homme imaginaire*. Paris, Gonthier, 1958.

Ravis-Giordani, Georges. *De l'utilisation des témoignages oraux: aspects deontologiques*. *Ethnologie Française, nouvelle Série*, tome 8, nº 4, París, octobre/décembre, 1978.

Simmel, Georg. *Concepto de la Tragedia de la Cultura y otros ensayos*. Madrid, Revista de Occidente, 1935.

Subirats, Eduardo. *A Cultura como espetáculo*. São Paulo, Nobel, 1989