

Visualidades y materialidades de lo digital: caminos desde la antropología*

Elisenda Ardèvol y Débora Lanzeni

Universitat Oberta de Catalunya

RESUMEN

En este artículo presentamos una reflexión sobre cómo estudiamos lo digital desde una perspectiva antropológica y exploramos cómo se han planteado cuestiones como la diversidad cultural, las desigualdades sociales y las posibilidades de cambio y transformación social vinculadas con las tecnologías digitales. Proponemos que es necesario abrir un debate sobre las conceptualizaciones de lo digital y cuáles son las categorías que utilizamos para describir los procesos de cambio y continuidad en lo cotidiano, así como el papel de las tecnologías en ellos. Este planteamiento nos lleva a cuestionarnos cómo los etnógrafos y etnógrafas hemos explorado las complejas relaciones entre las prácticas locales, los tránsitos globales y las tecnologías digitales; para ello, abordamos algunos caminos que ha tomado el abordaje de los aspectos materiales y visuales de lo digital en la creación cultural y en los medios de comunicación y nos preguntamos sobre la manera en que incorporamos lo digital en nuestra propia práctica etnográfica y producción de conocimiento antropológico.

Palabras clave: cultura digital, etnografía, antropología, visualidad, materialidad.

* Esta publicación forma parte del trabajo realizado en la red VICOM (Visualidades Compartidas) red de investigación y docencia en antropología visual, nuevos medios y tecnologías digitales en el marco de la diversidad cultural, y financiado por el AECID (Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo) AP/039226/11.

Digital Visualities and Materialities: paths for an anthropological walk

ABSTRACT

This paper discusses digital technologies from an anthropological perspective, concentrating on ways in which cultural diversity, social inequality and the possibilities of change and social transformation have been discussed. We examine the ways in which the digital domain has been conceived, categories used to describe processes of change and continuity in everyday life, and the impact of digital technology on these. This approach leads us to question up how ethnographers have explored the relationships among local practices, global transits and digital technologies, and the material and visual aspects of the digital in cultural production and media communication. Finally, we discuss how to incorporate digital technologies in ethnographic practice and anthropological knowledge.

Keywords: Digital culture, ethnography, anthropology, visuality, materiality.

LA PERSPECTIVA ANTROPOLÓGICA EN EL ESTUDIO DE LA CULTURA DIGITAL

La antropología, desde sus orígenes y basándose en las investigaciones etnográficas, siempre se ha ocupado de estudiar el cambio social, la vida cultural y simbólica de las sociedades y sus distintas dimensiones: política, religión, economía, tecnología, ecología, etcétera (Guber, 2006). Actualmente, las tecnologías digitales forman parte de la vida cotidiana de muchas personas, al mismo tiempo que «lo digital» acompaña el desarrollo de nuevas tecnologías y artefactos y abre nuevos espacios sociales, nuevas formas productivas, de control social y de relacionarse, generando continuidades y discontinuidades en nuestras maneras de «estar en el mundo». Así pues, lo digital tiene que ver con las formas de hacer y con las transformaciones sociales, aspectos que enlazan claramente con el objeto de estudio tradicional de la antropología. Entonces, el conocimiento antropológico es fundamental para entender los procesos sociales y culturales que se vinculan con las tecnologías digitales, y esto no es ajeno a que en los últimos años se haya producido un creciente interés de la disciplina por los procesos, el cambio social y las redes (Fischer, 2005).

Sin embargo, persiste una fuerte tendencia por señalar la tecnología como una esfera de producción autónoma que impacta en nuestras vidas y a la cual se atribuye la causa de los cambios sociales que experimentamos. Nuestra propuesta es, precisamente, no estudiar la tecnología como algo separado de la vida, sino partir de una conceptualización antropológica anclada en una metodología etnográfica, donde la tecnología se comprende como parte integrante de la actividad social y como proceso y producto cultural (Malinowski, 1975; Mauss, 2009). Es por ello que, a pesar de que algunos autores, como Leslie White (1982),

propusieron pensar la tecnología como categoría analítica clave para explicar la evolución cultural, aquí preferimos atender a cómo lo digital interviene en la creación de tecnología a la vez que, precisamente, articula nuevas concepciones sobre lo que es tecnología y lo que esta puede hacer por nosotros.

Para iniciar este camino de exploración antropológica de lo digital, partiremos de una noción instrumental de cultura digital, entendiéndola como las cosas que la gente crea, hace, dice, piensa o experimenta con bits. Es decir, entenderemos lo digital como un proceso relacionado con las unidades de información que circulan entre nosotros en diferentes formatos, generando con ello continuidades y discontinuidades en las formas de hacer, pensar y experimentar cosas como las relaciones sociales, el arte, la política, la producción, el intercambio de bienes... e incluso en las formas de entender ciertas categorías que parecían estancas, como lo material, la privacidad, el espacio o la temporalidad, así como los flujos de información que emergen de estos procesos y las dinámicas que generan. De este modo, situaremos la exploración etnográfica sobre lo digital como parte de las etnografías de las sociedades contemporáneas y de las etnografías de la contemporaneidad (Crapanzano, 2004; Budka, 2011).

Es decir, consideramos que, por una parte, lo digital puede surgir en cualquier objeto de estudio considerados tradicionales de la antropología, como las etnografías sobre procesos migratorios, comunidades rurales, etnicidad, antropología económica y del trabajo, antropología de la religión, relaciones de género u otros, ya que, prácticamente en todas las esferas de la organización social, política o económica, lo digital puede estar presente de una forma u otra en la vida de la gente, y por tanto, no lo podemos obviar en nuestras etnografías. Por otra parte, entendemos que lo digital está en el centro de nuevas formas sociales, como por ejemplo la emergencia de nuevos sectores productivos y formas de trabajo asociadas a las industrias tecnológicas (Silicon Valley), o formas culturales específicas de la cultura digital, como los videojuegos, las redes sociales o las comunidades virtuales, por no hablar de otros procesos más amplios, como la digitalización de las ciudades y de nuestro sistema ecológico por medio de sensores interconectados a la red (*Smart Cities* o *Internet of Things*). En ambos casos, lo digital forma parte del objeto antropológico y enlaza con los temas clásicos de la antropología; lo digital no es un objeto de estudio aparte o desvinculado de los problemas de la antropología general.

En los últimos años se ha conformado una amplia agenda de los temas y objetos de estudio que serían característicos de lo digital: desde expresiones propias y sujetas a la existencia de tecnologías digitales hasta propuestas metodológicas para investigar en los nuevos medios, Internet o teléfonos móviles,

así como las nuevas prácticas relacionadas con estos (Horst y Miller, 2012). Desde la antropología, lo digital se ha abordado desde distintas perspectivas que podríamos aunar en tres grandes líneas. La primera, como el advenimiento de una nueva cultura o cibercultura debido a los cambios significativos en la naturaleza de la vida social a raíz del desarrollo de las tecnologías informacionales y biológicas (Escobar, 1994; Levy, 1994; Slater, 2002). La segunda, como una forma cultural emergente que surge en un espacio social nuevo —el ciberespacio—, donde tienen lugar nuevas categorías y normas sociales (Boellstorff, 2008).

Aquí es interesante traer a colación la etnografía sobre *Second Life* de Boellstorff (2008), porque es una etnografía realizada enteramente en un medio digital —el juego de realidad virtual *Second Life*— y porque es uno de los primeros intentos desde la antropología de pensar diferentes premisas teóricas y metodológicas para el estudio de un mundo digital. Boellstorff estudia la *vida* dentro de *Second Life* como una dimensión de la experiencia separada y en retroalimentación con la vida cotidiana en el *mundo real* y sostiene que, para investigar estos mundos virtuales, debemos adaptar la etnografía a través de nuevas técnicas y nuevos preceptos que puedan dar cuenta de la exclusividad de las prácticas digitales. La distinción entre *real* y *virtual* no está dada de antemano sino que surge de la propia actividad de los actores por marcar las diferencias entre el *mundo virtual* del juego y la experimentación con el *mundo real* de la vida cotidiana. Así, el mundo virtual es el producto de una construcción activa (*worlding*) de los participantes, tal y como también señalan Leander y McKim (2003).

La tercera se centraría en las prácticas culturales, en el sentido de estudiar las imbricaciones entre las esferas *online* y *offline* de la vida cotidiana, como el estudio de Miller y Slater (2000) sobre la adopción de Internet entre los habitantes de Trinidad. En esta última dirección, uno de los caminos tomados ha sido estudiar el uso y la apropiación de la tecnología digital por parte de distintos colectivos. Por ejemplo, los trabajos de Faye Ginsburg sobre cómo las comunidades indígenas crean sus propios medios de comunicación, sus páginas web y usan las cámaras digitales en su organización social o para representarse a sí mismos hacia el exterior (Ginsburg, 2008), mientras que otros autores han analizado la cuestión de la brecha digital, el cambio social y el determinismo tecnológico, indagando cómo determinada tecnología afecta las prácticas culturales, económicas y políticas de un grupo social concreto, así como genera —o repara— diferencias en el acceso a bienes materiales y simbólicos; por ejemplo, el estudio del uso de móviles en comunidades aimaras agropecuarias en Perú (Tacchi, 2006). Finalmente, una cuarta —pero no menos importante— aproximación a lo digital como objeto de

estudio antropológico ha sido el estudio de los propios creadores de tecnología y desarrolladores de código y de los colectivos que hacen de la producción y uso intensivo de estas tecnologías el centro de su vida, como los *hackers* (Kelty, 2008; Coleman, 2005) o los *gamers* (Nardi y Harris, 2006). Si bien la relevancia de estas agendas de investigación por explorar los aspectos completamente nuevos que *traen* las tecnologías digitales es innegable, hay que explorar también cómo se ha articulado lo digital en estos campos de estudio en relación con la tradición antropológica y a partir de qué enfoques o categorías analíticas se ha encauzado su abordaje etnográfico.

ETNOGRAFÍAS EN Y DE LO DIGITAL

A continuación presentamos un amplio panorama de los distintos enfoques de las etnografías que han tomado como punto de partida el estudio de *lo digital*, siguiendo para ello la tipología propuesta por Gabriela Coleman. Esta autora (2010) distingue tres tipos de aproximaciones etnográficas, tres formas de mirar las complejas relaciones entre las prácticas locales, las implicaciones globales de lo digital, sus materialidades, sus políticas, su banalidad, así como su presencia en la vida cultural y en los modos de comunicación. Estas son: (i) las etnografías centradas en las políticas culturales de los medios digitales, entendiendo por ello el estudio de la producción, circulación y consumo de representaciones culturales vinculadas con la construcción de la identidad, con los flujos y políticas transnacionales o con las condiciones de acceso y regulación de la red; (ii) las etnografías de lo prosaico de los medios digitales, que hace referencia a las prácticas cotidianas con los medios y a la experiencia vivida por las personas, a las condiciones materiales que los sostienen, y a los géneros narrativos que generan, y (iii) las etnografías sobre las culturas *vernaculares* de los medios digitales que describen las prácticas, temas, modos de comunicación y grupos que se originan y dependen enteramente de las tecnologías digitales para su existencia: productores de materialidades digitales y de sentidos culturales, y la forma en que estas «culturas digitales» se enlazan con antiguos debates sobre libertad, democracia, derechos civiles, subjetividad, gobernanza, etcétera.

Etnografías de los medios digitales

Gran parte de las etnografías sobre Internet y las tecnologías digitales toman una perspectiva teórica de la tecnología como medio de comunicación, tanto las

orientadas hacia el análisis de las políticas de la representación como las que estudian los usos y apropiaciones en la vida cotidiana. Siguiendo a Coleman (2010), muchos de estos estudios etnográficos de los medios digitales localizan y particularizan el papel que juegan en la construcción de mundos socioculturales las identidades de grupo y sus representaciones, los protocolos de intercambio económico, los géneros comunicativos y la experiencia fenomenológica. Por otra parte, al considerar Internet como otro medio de comunicación, muchos de estos estudios se centran en analizar las políticas de la identidad, las formas de autorrepresentación y la producción creativa de los usuarios, hasta el análisis de los medios digitales como nuevos espacios sociales para el mantenimiento de las identidades colectivas transnacionales o en diáspora.

Así, las diversas etnografías sobre los medios digitales en la vida cotidiana —enfoque prosaico o representacional— comprenden desde el uso de Internet para el activismo de las asociaciones de vecinos en las urbanizaciones malayas (Postill, 2008), de los sindicatos tradicionales (Barassi y Fenton, 2011) o de los movimientos sociales (Treré y Barassi, 2012) y las radios piratas de frecuencia digital (Dunbar-Hester, 2009), hasta la endoenculturación de los hijos de *Silicon Valley* (Ito et al., 2006), el uso de Facebook en Manila (Miller, 2011), las prácticas de la fotografía digital (Gómez Cruz, 2012), el rol del teléfono móvil para el desarrollo social (Horst y Miller, 2006) o la autorrepresentación de los grupos indígenas en Internet (Ginsburg, 2008) y las prácticas mediáticas de los jóvenes en YouTube (Ardèvol y San Cornelio, 2007). Pero en esta gran diversidad se pueden delinear dos perspectivas dominantes sobre los medios digitales: la que entiende los medios digitales como un *médium para* y la que los entiende como un nuevo agente social *per se*.

La perspectiva que denominamos *médium para* incluye los trabajos que examinan cuestiones relacionadas con la representación, por ejemplo, cómo han elaborado los grupos indígenas —generalmente con la ayuda de los etnógrafos y organizaciones no gubernamentales— bases de datos digitales, proyectos multimedia interactivos y mapas culturales para representar, distribuir y a veces también incluyen diversos motivos culturales, normas, valores y folclor (Coleman, 2010). Otros trabajos incluidos en este corpus serían los que los académicos han identificado como *ontologías digitales*, que mapean las estructuras de las comunidades, las prioridades y los problemas desde la propia perspectiva de los actores. Estos mapas, que a menudo pasan por alto la necesidad de las formas tradicionales de la alfabetización digital, proveen nuevas representaciones visuales de conocimiento antropológico, así como recursos para la comunidad que estas

pueden usar tanto en litigios políticos o en debates culturales gubernamentales (Navarro-Smith, 2010).

Estos proyectos digitales y sus narrativas académicas sostienen un nuevo capítulo en la tendencia de «*desoccidentalización* de los estudios de los medios» (Ginsburg, 2002; Coleman, 2010). En este marco, los trabajos de Ginsburg y Nakamura son destacables y también se deslindan de la corriente exclusivamente representacional —es decir, la línea de representar la cultura en los medios digitales— y proponen un análisis crítico de la circulación y producción de representaciones visuales de cuestiones tradicionales, raciales, étnicas e identitarias en la red (Nakamura, 2007; cf. Ginsburg, 2008). Por ejemplo, Nakamura cuestiona la intensificación estandarizada del tipo blanco-masculino de los usuarios *online* y el uso y creación de los *cibertipos* raciales en los juegos *online* (Nakamura, 2002). Por su parte, Ginsburg pone en cuestión cómo aparecen los indígenas representados en un mundo mediático y cómo los nuevos medios, a su vez, son el marco perfecto para revalidar antiguas hegemonías y generar nuevas formas arbitrarias de incorporar a los indígenas en las narrativas digitales (cf. Ginsburg, 2008).

Desde otra perspectiva, focalizada en la producción etnográfica e indagando sobre *la agencia* de los medios digitales, se han realizado trabajos que los contemplan como un actor *per se* en la edificación de la vida social. Entre estas etnografías, podemos incluir la de Daniel Miller (2011) sobre el uso de Facebook en Manila o la de John Postill (2008) sobre el *activismo banal* en Internet de las asociaciones de vecinos en Malasia, como ejemplos de trabajos antropológicos que intentan indagar sobre la forma en que las redes sociales y los medios digitales confluyen con las prácticas habituales, al mismo tiempo que les otorgan nuevas características. Tanto el trabajo de Miller y Sinanan (2014) sobre el uso de cámaras webs para la comunicación entre familias y migrantes como el estudio de Senmartin (2013) sobre la participación política a través de las redes sociales de los migrantes en su país de origen, la etnografía de Tenhunen (2008) sobre el uso de los teléfonos móviles entre las mujeres de la India rural y la de Lennie y Tacchi (2012) sobre el rol de los teléfonos móviles en el desarrollo socioeconómico —también en la India— se inclinan a entender los medios digitales en su doble sentido: como medios para el cambio social al mismo tiempo que como nuevos actores en las prácticas y los discursos socioculturales.

Etnografías vernaculares de lo digital

Entrando en lo que Coleman (2010) denomina el enfoque etnográfico vernacular de lo digital, uno de los trabajos pioneros ha sido la etnografía sobre el movimiento del *software* libre que realizó Christopher Kelty en Silicon Valley. Este estudio etnográfico sobre las prácticas de un grupo de desarrolladores en entornos *Open Source* destaca por su argumento en contra de la comprensión del movimiento del *software* libre como una organización política programática, proponiendo en cambio entenderlo como una articulación de las diversas prácticas que los programadores hacen cotidianamente: compartir información, colaborar para mejorar la evolución de la codificación, etcétera. Este autor sugiere el uso del término *movimiento* para designar uno de los cinco componentes básicos del *software* libre: la práctica de la argumentación y el desacuerdo sobre el significado del *software* libre (Kelty, 2008, p. 46).

El problema y los sujetos de esta etnografía solo pueden entenderse como emergentes de lo digital, es decir, existen solo a partir de las tecnologías digitales y las prácticas que estas conllevan. Al mismo tiempo, siguiendo a Kelty, vemos que estos colectivos comparten prácticas con otros grupos que adoptan lógicas propias de lo digital —por ejemplo, con los movimientos sociales vinculados con la «Cultura Libre»— que trasladan las prácticas productivas de *software* libre a otras esferas de la producción cultural y creativa (cine, música, artes visuales, etcétera). En los últimos años los ejemplos etnográficos en el estudio de la cultura vernacular digital abundan (cf. Coleman); sin embargo, ciertos trabajos se tornan más relevantes al postular las características que lo vernacular digital aporta a las problemáticas sociales actuales. El trabajo de Coleman sobre la cultura *hacker* entre los miembros del proyecto de código libre Debian —así como su investigación posterior alrededor de *anonimus*— arroja luz en tres direcciones: discute la idea de una ética *hacker* y ubica las prácticas *hackers* en un sentido amplio dentro del discurso liberal, indicando a su vez la existencia de muchas morales *hackers* vinculadas con los colectivos de pertenencia (*software* libre, *hacktivismo*, *hacker* viral). De este modo, las prácticas *hackers* están en relación directa con la sociabilidad de los actores, es decir, con la creación de relaciones personales y el tiempo compartido.

Esto es un componente fundamental que aúna a los diferentes practicantes en comunidad, a la vez que propone que la escritura de código en la práctica *hacker* es una forma de discurso político, más que una actividad técnica o económica. Estas cuestiones comportan profundas implicaciones que rearticulan las

consideraciones sobre la práctica política y la creación tecnológica. El trabajo de Coleman (2005) relata cómo la *política informal* del *hacking* cotidiano sirve para esclarecer estratégicamente algunas de las distinciones más sedimentadas entre los derechos políticos (libertad de expresión) y las formas de propiedad (licencias *copyright* para líneas de código de *software*). Esta autora aborda una cuestión que preocupa a muchos investigadores sociales: la relación entre la esfera política y la económica, pero lo hace desde una práctica —la de *hackear* (cf. Lanzeni, 2013)— que se instituye solo a través del *software* y las reglas prácticas que este trae aparejadas. Siguiendo lo planteado anteriormente, esta autora conecta y explica desde las prácticas vernaculares, un cambio cultural en la sociedad estadounidense que, sin atender a las prácticas y a la materialidad de lo digital, no sería posible analizar y hacer visible.

En el sentido de estudiar los cambios sociales relacionados profundamente con la cultura digital, nuestro propio trabajo sobre la cultura libre se concentra, justamente, en los aspectos de lo digital que se extienden, funden y se conforman con los procesos de creación cultural vigente, desmarcando así una línea divisoria categórica entre lo digital y lo no digital. Nuestra investigación —específicamente dos trabajos etnográficos realizados en torno a grupos de Cultura Libre¹ en Barcelona— propone un enfoque centrado en la vida cotidiana de las personas vinculadas con la cultura libre, privilegiando las nociones y las prácticas que configuran un modo de vida y una particular concepción del mundo y de la tecnología. A partir de examinar, por un lado, las prácticas de desarrollo de *software*, así como de tecnologías para la creación y nuevos artefactos que posibiliten las actividades de los grupos (Lanzeni, 2013), y por otro lado, la producción audiovisual y las herramientas sociotécnicas —como el *crowdfunding*, *software* libre, redes sociales, etcétera— para producir, realizar y dar a conocer los trabajos audiovisuales de los colectivos en torno a la Cultura Libre (Ardèvol, 2013), estos estudios señalan temáticas que hoy atraviesan y cuestionan las formas económicas y sociales de la producción cultural, tales como la *expertise* específica que moviliza tanto las formas de entender el espacio, la sociabilidad entre personas y los lenguajes y conocimientos de un «estar en el mundo digital», como los modos

¹ El movimiento de Cultura Libre propone reformular el concepto de *propiedad intelectual* que domina el *circuito de la cultura*, proponiendo un cambio en la regulación de la producción cultural en sus relaciones de producción y sistemas de intercambio, al menos por lo que se refiere a la circulación de lo que entendemos por bienes culturales y conocimientos para permitir abrir el enorme potencial de creación que posibilitan Internet y las tecnologías digitales, tomando como modelo el movimiento del *software* libre (Ardèvol, 2013).

de vincularse con la tecnología y la materialidad. Y esto conduce a explorar etnográficamente las relaciones que se establecen entre la cultura digital y las ideas del bien común en un particular contexto de la «sociedad en red» por un proceso de mundialización y cambio cultural centrado en los valores de la autonomía, la flexibilidad y la comunicación (Castells, 2002).

Los trabajos aquí citados sobre grupos, prácticas, artefactos y sociabilidades propias de lo digital son claros ejemplos de que cada vez más lo que se entendía como un dominio específico de los medios digitales, dado que su génesis se encuentra allí, está involucrado y se expande en otras esferas tanto de la vida cotidiana como de las formas sociales y las prácticas culturales. Sin embargo, el interés creciente desde la antropología por las prácticas, sujetos, modos de comunicación y los grupos completamente engarzados con las tecnologías digitales para su existencia debe ir acompañado por un replanteamiento de los conceptos y categorías analíticas que permiten explorar y hacer visibles estas configuraciones en y de lo digital. De este modo, el método etnográfico puede proporcionar un entendimiento más vasto e inclusivo de lo que se entiende por cultura y por medios digitales, así como la generación de nuevas diferencias y desigualdades.

LA PRODUCCIÓN DE LA DIFERENCIA EN LO DIGITAL

En este apartado trataremos sobre cómo podemos abordar la cuestión de las diferencias culturales y las desigualdades sociales desde el análisis antropológico de lo digital y cómo se relacionan con el cambio social. Por una parte, y como ya hemos visto, la producción antropológica y los estudios etnográficos han cuestionado la asunción de lo digital como un proceso de homogeneización y reducción de la diversidad a un solo modelo cultural. Por otra parte, han problematizado el acceso a Internet como factor de desigualdad social y han cuestionado el papel unidireccional otorgado a la tecnología en los procesos de cambio social.

La noción de diversidad cultural suele estar asociada con los procesos históricos de sedimentación de identidades colectivas que han sido definidas a partir de categorías como cultura, pueblo, nación o etnia, así como ciertas diferencias culturales se pueden entender también como el producto de las desigualdades sociales dentro de una misma sociedad, como puede ser la clase social, el género o las divisiones etarias. Lo digital no es ajeno a la producción de igualdades, desigualdades y de diferencias culturales en las sociedades que estudiamos. Aún más, los contextos en los que trabajamos indican que al respecto no hay una diferencia esencial entre lo digital y otro tipo de producción cultural en las sociedades contemporáneas.

La aproximación antropológica se ha detenido, por una parte, en analizar cómo estas diferencias se reproducen en los espacios sociales virtuales (cf. Nakamura, 2002 y 2007), mientras que otros estudios se han centrado en el análisis de desigualdades y diferencias específicas de los mundos virtuales, como las normas o *netiqueta* que rigen en las comunidades virtuales y la aparición de nuevas categorías sociales en estos espacios (*trollers*, *newbies*, *spammers*, *lurkers*, etcétera). Finalmente, otros estudios se han volcado en el análisis de las posibles transformaciones sociales que conlleva la creación digital, como el sentimiento de empoderamiento de las mujeres al poder ejercer la libertad de expresión en los medios digitales (Ardèvol y Gómez, 2012) o el uso de las redes sociales digitales como forma de empoderamiento de los pueblos indígenas u originarios (Grillo, 2006), así como los estudios de empoderamiento de jóvenes en riesgo de exclusión social a través de la autorrepresentación y creación de redes constituidas por los medios digitales y de otros espacios de relación (Feixa, Romani y Hakim, 2012).

Sin embargo no debemos circunscribir esta noción de diversidad cultural a estos términos (como diferencias previas a lo digital o diferencias exclusivas de los *mundos digitales*). De hecho, cuando estudiamos lo digital nos encontramos con que la diversidad cultural también se manifiesta en las distintas formas de producir y consumir la información que circula en la red, en las distintas formas de conocimiento experto en el modo de producir contenidos y tecnologías y en las distintas formas de acceso a la información (materiales y de capital simbólico). Por un lado, lo digital no es ajeno a la producción de desigualdades sociales ni actúa de forma mágica en la eliminación de las desigualdades sociales previas, pero por otro, existe potencialmente —no de forma determinante ni tampoco inherente al contacto con las tecnologías de la información y comunicación (TIC)— la posibilidad de reconfiguración de estas desigualdades vigentes a través de un nuevo vínculo con las tecnologías digitales y la adquisición de nuevas habilidades (DiMaggio y Hargittai, 2001).

La forma en que se conectan la diversidad cultural digital y la diversidad cultural predigital suele ser a través de las desigualdades sociales predigitales, que en la agenda de las políticas de cambio social se suelen leer a partir de dos claves básicas: acceso y brecha digital. A partir de un común entendimiento difusionista de la tecnología, el término *digital divide* (brecha digital) se instala en las políticas sociales de la década de 1990 para referirse a los distintos niveles de acceso y uso de las TIC por distintos países, regiones y capas poblacionales (Hilbert, 2010). La idea generalizada es que la brecha digital es consecuencia de otras brechas sociales, y que dando acceso a las tecnologías digitales a las

poblaciones más desfavorecidas se potenciará su desarrollo económico y social. De este modo, el acceso a la tecnología y la capacitación tecnológica se ven como una vía de inclusión social y de empoderamiento.

Las expectativas sobre el potencial democratizador de Internet se basan en el entendimiento de que el acceso a la información igualará a los individuos de una sociedad. Sin embargo, este supuesto no permite ver que la producción de la información sigue siendo de una élite, que el acceso material y el control de la red están en manos de grandes compañías, y que el procesamiento de la información sigue dependiendo del capital cultural que las personas tienen. No obstante, el potencial del uso de las tecnologías digitales para tejer y destejer desigualdades sociales es palmario. De este modo, recientemente se habla más bien de *desigualdades digitales* para incluir no solo cuestiones de acceso, sino también desigualdades de uso y habilidades (DiMaggio y Hargittai, 2001).

La capacitación en el uso de las TIC en las poblaciones rurales puede suponer el acceso a nuevos nichos de trabajo, como es el caso de los programas de formación vinculados con empresas teleoperadoras en el Perú. En este caso, la inclusión en las TIC garantiza la entrada a formar parte del precariado del sistema capitalista contemporáneo, pero también puede favorecer otro tipo de inclusiones, como el acceso a formación universitaria a distancia (Gómez-Seguel, 2011). La caracterización de la *inclusión digital* se mueve alrededor de dos ejes, dependiendo de si la alfabetización digital se orienta hacia la formación de productores o de consumidores de tecnología; en otras palabras, si las desigualdades digitales son conceptualizadas en términos de acceso o en términos de habilitación para la producción.

Pero, más allá del modelo igualitario y de acceso abierto que propugna Internet, debemos tener en cuenta que tanto las tecnologías de telefonía móvil como las empresas productoras están basadas en *tecnologías propietarias* y proveedores comerciales (Gurumurthy, 2010). La fórmula *a mayor acceso (o conectividad), menos brecha digital y cultural* es, pues, reduccionista, en tanto que elude otras cuestiones relacionadas con el acceso a la red, su apertura y su control, así como pasa por alto otros modos de circulación y de acceso diferentes de los de la propiedad capitalista y del libre acceso (Rifkin, 2000).

Desde una aproximación antropológica, debemos ser cautos con cómo se conceptualizan las transformaciones culturales y el cambio social relacionados con lo digital. Por todo lo dicho, categorías como *brecha digital*, *nativo digital* o *identidad digital* no son categorías analíticas útiles, sino que esencializan una distinción entre los procesos culturales que ocurren en lo digital de la multiplicidad de procesos que se producen en la experiencia de la vida de las personas.

Sin embargo, estas categorías se intentan imponer de forma acrítica como soluciones y guías de políticas y agendas de investigación; como un nuevo escenario y un nuevo remedio ante las desigualdades. Desde nuestra perspectiva, una forma de renovar el pensamiento antropológico sobre la relación entre la cultura y el acceso en lo digital es a través de replantear la forma en que pensamos la visualidad como forma de conocimiento, y vincular las formas de hacer visibles las relaciones con la materialidad de las prácticas y no con la representación de las identidades, en una analogía con las estrategias en el campo del patrimonio nacional y la repatriación cultural, cuyas políticas deben dar cuenta de las propiedades materiales de los medios de comunicación, de las historias coloniales, y de la multiplicidad de protocolos para la organización del conocimiento.

VISUALIDAD Y MATERIALIDAD

Desde hace unos años, la creación audiovisual está en el corazón de la producción cultural en los medios digitales. Por ello es que en gran parte de las investigaciones sobre los medios prepondera el análisis de las representaciones, las imágenes y los discursos visuales, y no es de extrañar que buena parte de la aproximación antropológica a lo digital se haya realizado por investigadoras e investigadores procedentes de la antropología visual y de los medios de comunicación (Pink, 2009, 2012)². Particularmente, el paradigma representacional se hace presente de forma imperiosa en lo que respecta al estudio de la diversidad cultural, la etnia y las cuestiones identitarias en relación con Internet (Ginsburg, 2008). Nuestra propuesta aquí es que la agenda para el estudio de la diversidad cultural en lo digital no puede reducirse a un análisis de la representación de lo cultural en los medios digitales. Al abordar el estudio de las políticas culturales de representación en los medios digitales, proponemos formas de análisis que no se detengan ante la representación, sino vincular lo visual con la cultura material y la producción de ontologías (de formas de estar en el mundo).

Siguiendo a Anderson y Harrison, se trata de no separar el mundo de sus significados o representaciones, de evitar la división entre las representaciones y el mundo *real* (2010, p. 6). El enfoque representacional, particularmente la forma de análisis textual de lo visual, se traslada al análisis de lo visual digital

² Ya Deborah Poole, al principio de la década de 2000, señalaba que estaba sucediendo una apertura del paradigma representacional en antropología visual: «Los antropólogos se han alejado de la preocupación por la representación per se a favor de más complejos paisajes discursivos y políticos promovidos por los conceptos de los medios comunicación y el archivo» (2005, p. 1).

en el estudio de la representación en las *webs nativas*: como los indígenas se presentan, se representan y son representados en los medios. Esta misma aproximación se toma para los estudios de las imágenes que circulan y se construyen en los medios sobre eventos y acciones en los que participan nativos, migrantes, colectivos excluidos, etcétera, y se extiende a otras dos dimensiones de análisis que son centrales cuando estudiamos la *digitalidad*: la creación de significado e interacción simbólica, por un lado, y la relación de interdependencia de todos estos factores en el contexto social más amplio, por el otro (Ginsburg, 2008).

La representación, lo digital y los cucapá

Un caso donde ejemplificar las limitaciones del enfoque representacional es el de los cucapá. Alejandra Navarro-Smith (2008, 2011 y 2013) ha estudiado en profundidad el conflicto que mantienen los cucapá en relación con su derecho para pescar en su territorio histórico: el delta del Río Colorado que desemboca en el Golfo de California, en Baja California, México. Este conflicto tiene su origen en la superposición de dos normas jurídicas: una que mantiene el área del delta del Río Colorado como zona núcleo de reserva de la biosfera, y otra que declara que los habitantes indígenas de la región tienen derecho al uso preferencial de los recursos naturales que se encuentran en su territorio (ver Navarro-Smith, 2012). La pesca con red y embarcaciones con motor fuera de borda es la manera en que los cucapá se vienen ganando el sustento cotidiano, pero se les impide pescar porque se argumenta que esta pesca no se realiza de la manera tradicional, y que, por lo tanto, no pueden reclamar los derechos de las poblaciones indígenas (Navarro-Smith, 2012, pp. 15-19).

Esta situación ha generado numerosos reclamos de defensores de derechos humanos, abogados especialistas en derecho medioambiental de los pueblos indígenas y de los mismos cucapá en organismos y cortes internacionales, alegando que los distintos organismos (Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales, la Comisión Nacional de Acuacultura y Pesca y la Dirección de la Reserva de la Biosfera Alto Golfo y Delta del Río Colorado), apoyados por la Procuraduría Federal de Protección al Ambiente (PROFEPA) y la Marina Armada, no les permiten pescar y los detienen si los divisan mientras están desarrollando esta práctica (Navarro-Smith, 2010, 2012). Esta circunstancia ha despertado el interés de múltiples medios de comunicación que han cubierto el caso, lo que ha dado lugar a que este grupo tenga una alta visibilidad en estos medios digitales y que los cucapá reflexionen, a su vez, sobre la importancia que la presencia de las cámaras en sus reivindicaciones (ver Navarro-Smith, 2012). En este conflicto

surgen tres aspectos relevantes para nuestro planteamiento: cómo ellos son representados en los *medios*, cómo se representan *a sí mismos* ante sus interlocutores, y su vínculo con la *digitalidad* en su vida cotidiana.

Los cucapá son representados en los museos antropológicos o instituciones culturales mexicanos como un grupo étnico perteneciente a los yumanos, pueblos indígenas de Baja California, y suelen aparecer en las web de estas instituciones a partir de fotografías y dibujos atemporales, sin contexto social actual, rodeados de objetos tradicionales, con muy pocos atuendos y bajo una lista de características físicas y culturales que los describen; eternizados como objetos de archivo.

Para reclamar sus derechos a la pesca ante las administraciones, los cucapá se adornan con elementos tradicionales que no usan en su vida cotidiana —excepto en festivales tradicionales donde participan danzando o cantando— y que solo usan como estrategia de visibilización de su condición *indígena*. Así ataviados con sus trajes típicos aparecen en distintos medios digitales, como los vemos en esta foto tomada durante la audiencia pública ante la Comisión Interamericana de Derechos Humanos en Washington en 2008, en la que los representantes cucapá explicaron el conflicto ante las delegaciones mexicanas y representantes de los organismos internacionales³.



Figura 1. Web de la exposición *Yumanos: Jalkutat, el mundo y la serpiente divina*, Museo Nacional de Antropología, México.

³ Estas fotografías fueron tomadas en Washington D.C. durante la audiencia por personal de la Comisión Interamericana de Derechos Humanos titulada «Derecho al uso y aprovechamiento de los recursos naturales y consulta previa respecto al pueblo indígena cucapá en México», del 133 período de sesiones (22 de octubre de 2008). El audio completo de la audiencia y todas las fotografías de la sesión están disponibles en línea (www.oas.org/es/cidh/audiencias/Hearings.aspx?Lang=En&Session=9).

Figura 2. Los cucapás compareciendo ante la Comisión Interamericana de Derechos Humanos, Washington, octubre de 2008. Fuente: www.oas.org/Photos/2008/10oct/34/index.htm



El principal motivo de esta escenificación de sí mismos es reforzar el argumento de que son población indígena y que, por tanto, tienen derecho a la pesca tradicional. Sin embargo, y al mismo tiempo, esta representación de una identidad étnica anclada en el pasado contribuye a mantener el estereotipo *indigenista* asistencialista que los infantiliza ante la administración y que hace que los cucapá *reales* aparezcan como un pueblo asimilado, que pesca con lanchas y usa camionetas para el comercio y beneficio propio (Navarro-Smith, 2012, p. 85).

Sin embargo, su vida cotidiana transcurre al margen de estas representaciones *oficiales* que niegan la posibilidad de una coexistencia entre los modos de vida tradicionales y las tecnologías modernas como parte del modo de ser y de vivir cucapá. Para ellos, no hay contradicción en el uso de lanchas a motor y la reivindicación del derecho que como cucapá tienen a la pesca en su territorio histórico, como tampoco entre sus formas familiares de pesca y el uso de teléfonos celulares. Es más, los teléfonos celulares forman parte de su cotidianidad y son un elemento clave de sus estrategias para organizarse y avisar de la llegada de la PROFEPA, la Marina o cualquier otro tipo de autoridad que les impida desarrollar la práctica de la pesca, su principal actividad de subsistencia. A través de los celulares, usando mensajes de texto o llamados y enviando fotos se avisan de la cercanía de los guardas costeros, de cómo está la pesca, de las averías, etcétera, tal y como se aprecia en la fotografía realizada durante el trabajo de campo de Alejandra Navarro-Smith. Los teléfonos celulares aparecen también en las historias que se cuentan los niños, hasta tal punto que en un programa social de realización de videos participativos, estos construyen un video animado en el cual la solidaridad tradicional de grupo se moviliza a través del teléfono móvil y logran evitar el arresto y decomiso de la pesca de uno de sus familiares.



Figura 3. Celular. Foto de Susana Huer, un día de pesca, 2008.

Los cucapá, más allá de cómo son representados por otros y por ellos mismos, organizan su vida cotidiana conexcionada de diversas formas a la tecnología digital, de manera que los celulares forman parte de su manera de tejer redes sociales y alianzas. Por ello un análisis que priorice el aspecto representacional de lo digital en la vida de ellos no solo sería incompleto, sino que excluiría una parte central de su relación con los medios digitales.

En este ejemplo se cruzan tanto distintas políticas de representación de una misma realidad étnica como la incapacidad de comprender solo desde una perspectiva representacional los procesos que imbrican las distintas dimensiones de la vida social y cultural de las personas. Procesos que no pueden ser explicados en sinécdoque, sino que requieren dar a conocer toda la complejidad que los especifica, todas las formas de estar, ser, pensar y usar que incluyen (y son con) lo digital.

LO DIGITAL MATERIAL O LO VISUAL NO REPRESENTACIONAL

Varias corrientes, como el constructivismo social, la teoría no representacional, el nuevo materialismo, el ontologismo o la teoría del actor-red discrepan de los análisis que entienden los procesos de creación de significado solo como representaciones. La corriente no representacional, particularmente, postula que este tipo de análisis pone el foco en dimensiones como el discurso, la ideología o el orden simbólico separándolas de los puntos centrales de la vida social como las dinámicas, los espacios y la temporalidad (Thrift, 2008). La contrapropuesta es una mirada procesual y práctica, que entienda el foco de creación de significado como una variedad de acciones e interacciones. Esto cobra particular relevancia cuando se trata de la producción visual y los análisis visuales sobre los medios digitales, porque en gran medida el paradigma generalizado para este fenómeno sigue siendo el representacional.

La perspectiva representacional está marcada particularmente por dos movimientos: el binomio saussureano de la división entre significado y significante y el conjunto de las formas y representaciones sociales durkhemianas. La idea que subyace a este enfoque es que tras las representaciones hay un objeto —una cosa, persona, relación, etcétera— *real* preexistente y que la representación es una expresión simbólica de este. Y si ese *algo real*, como en el caso anterior de los cucapá, no coincide con la representación, entonces es que o la representación es *incorrecta* o los cucapá *reales* ya no son lo que eran; se han *aculturado*, han perdido *sus raíces*. En ambos casos, los cucapá quedan deslegitimados para exigir a la administración un trato diferenciado como pueblo originario. En cambio, si lo entendemos desde un paradigma no representacional, lo que hacen los cucapá al presentarse con los trajes tradicionales es vincular su pasado con su presente. El significado de la imagen no proviene tanto de su lugar en un orden simbólico que de su actuación en contextos contingentes y prácticos. Las imágenes, en este sentido, no son expresiones o representaciones de ciertos significados culturales, valores o modelos, sino que son acciones prácticas (*enactments*), en las cuales lo simbólico es solo una parte (Anderson y Harrison, 2010, p. 9).

De este modo, una de las promesas de la mirada no representacional es dar cuenta de cómo se gesta y se articula lo social en lo visual y material. Así pues, planteamos un estudio de lo visual desde una perspectiva que se aleja de la lectura semántica y bidimensional y que intenta pensar más allá de lo representacional para acercarse a la vida cotidiana —social y cultural— de las personas, a sus prácticas y a su pragmatismo.

Una de las cuestiones centrales a desarrollar, tomando la perspectiva no representacional, es la inclusión de la *materialidad* dentro de la ecuación medios digitales, visualidad y diversidad. Hay que pasar del análisis de la representación a una perspectiva ontológica de la cosa y de las prácticas con las cosas; es decir, en nuestro caso, al estudio de la materialidad digital y de la génesis de la producción digital.

Por una parte, en el estudio de lo visual, el aspecto *material* ha estado principalmente supeditado a la producción y reproducción de la imagen, es decir al soporte técnico (película, emulsionante, *hardware*, *software*, etcétera) y al sistema de visionado (pantallas, dispositivos). Por otra parte, la cuestión de la *materialidad* se ha entendido generalmente como un proceso de hacer visible —cristalizado en el contenido de las imágenes— el orden simbólico, social, las estructuras de poder, etcétera (Poole, 1997). Entonces, las condiciones de la materialidad se remiten a la concepción de la materia cartesiana, al carácter

tangible de las cosas, así como a un reflejo —más que una representación— de lo que entendemos como nuestro mundo material en las imágenes que producimos y en lo que vemos (Lorimer, 2005).

Desde hace algunos años, investigadores en tecnología digital y de los medios, como Dourish y Bell (2011), Coleman (2010), Miller (1998) o Leonardi (2010), llaman la atención sobre otras características de la *materialidad* que emergen de las prácticas y la creación de medios digitales. La primera tiene que ver con las características propias de la materialidad digital, entendida como infraestructura y la imagen digital como un nuevo tipo de objeto compuesto de bits que puede circular y reproducirse en la red prácticamente de forma infinita. La segunda tiene que ver con el desarrollo de tecnologías visuales digitales que proyectan imágenes en el espacio y que pueden ser interactivas, como la realidad virtual, la realidad aumentada, las imágenes interactivas o las imágenes proyectadas sobre superficies tridimensionales (*video mapping*)⁴. Finalmente, una tercera hace referencia a la transformación de los propios objetos a los que incorporamos tecnologías digitales de manera que puedan comunicarse entre sí a través de la red (Internet de las cosas). Podríamos decir que se trata en todos estos casos de la creación de materialidades digitales que acompañan el desarrollo de nuevas visualidades y que nos obligan a repensar la relación entre lo visual y lo material desde una forma no categórica (no como categorías separadas o complementarias).

En un intento de repensar las formas de investigar actualmente la cultura visual, Gillian Rose y Tolia-Kelly (2012) editaron un libro con trabajos que cruzan la *cultura visual* y la *cultura material*. El argumento central es que lo *visual* y lo *material* deberían entenderse en continuo diálogo y como co-constitutivos. Si bien a Rose y Tolia-Kelly lo que les interesa es cómo en las prácticas y los temas de investigación de lo *visual* y lo *material* han interactuado, también se preocupan por el papel que juega la tecnología en esta interacción: «Se trata de una configuración de la práctica de lo visual y material en la investigación que se desenvuelve, perturba y se conecta con los procesos, prácticas y tecnologías incorporadas» (Rose y Tolia-Kelly, 2012, p. 3). Es desde este entrelazamiento que partimos para incluir factores que nos ayuden a entender como las diferencias

⁴ El *video mapping* es una técnica de proyección que puede convertir casi cualquier superficie en una pantalla de video dinámica e interactiva. Esta técnica, especialmente cuando se hace en código abierto, implica la coordinación de un sofisticado *software* y *hardware* en tiempo real, lo que significa que la proyección es a la vez una performance técnica y artística que tiene lugar en un evento único que moviliza una gran cantidad de experiencia, gente y cosas (Lanzeni, 2013).

sociales, las desigualdades, la producción cultural, interactúan con la visualidad y la materialidad y lo digital antes que buscar, de forma determinista o reduccionista, lo que tecnología digital le imprime al mundo.

Una forma de abordar este entrelazamiento podría ser *aprender a aprender* de nuestros propios interlocutores en el campo. Ingold sostiene que «aprendiendo a aprender, para los antropólogos, como para los profesionales de cualquier otra disciplina, significa sacudir, en lugar de aplicar, las ideas preconcebidas que de otro modo podrían dar forma prematura a sus observaciones» (Ingold, 2013, p. 2). Aprender cómo hacer las cosas que ellos hacen, aprender de cómo piensan las cosas que hacen y aprender de las cosas mismas en su contexto etnográfico (Holbraad, 2011) nos posibilita a desarrollar conceptos y categorías analíticas que nos habiliten a pensar de forma no reduccionista; es decir, sin imponer nuestras propias preguntas al campo.

La materialidad del mapping

Nuestro trabajo de campo puede servir aquí como un ejemplo por antonomasia de este asunto: diseñadores de *software* haciendo un *mapping*. La práctica de crear un *mapping* pone en juego varios niveles de *expertise* y dimensiones de interacción con y en la tecnología digital, con y en las imágenes. Las actividades de codificar, diseñar, crear, editar y proyectar interconectadas crean un evento de *video mapping*. Pero además de estas, existe un universo que las rodea, las instituye y las posibilita; en palabras de Ingold: «El proceso de creación es inseparable de la matriz total de relaciones en el que está inmerso y en la que se extiende, y cuyo desarrollo es constitutivo del proceso de la vida social misma» (2007, p. 9).



Figura 4. *Video mapping* sobre una catedral. Foto: Telenoika.



Figura 5. Codificando el *mapping* en el taller. Foto: Débora Lanzeni.

Las imágenes que se crean en el *mapping* son inseparables de las concepciones de la vida y de las formas de conocer y de cómo producir cosas de los desarrolladores, aspectos que, si bien no son inherentes a la práctica de hacer *mapping*, es en la serie de actividades que este requiere donde emergen y son plausibles de ser comprendidos para el investigador.

En nuestro caso, las nociones de prácticas colaborativas y de *open source*⁵ imbuyen todo el proceso creativo, así como entendimientos comunes que vienen del mundo del *software* libre. Se programa utilizando código abierto para que cualquiera pueda utilizar y continuar el *software*; al mismo tiempo el código se extrae y comparte en repositorios comunitarios —generalmente de comunidades de programadores que están interesados en el mismo tipo de *software*, pero no necesariamente—, sosteniendo así un proceso abierto y colaborativo y un producto final sin autoría privativa. De esta forma, colaborar y compartir son prácticas no discursivas que contienen un importante mensaje: cómo se hacen las cosas es tan importante como lo que se hace.

La segunda cuestión que emerge de este ejemplo es la particular relación entre código, materialidad, espacio y personas. En la práctica de *mapping*, al proyectar imágenes en el espacio físico a través de un *software*, se evidencia la intervención del código en el espacio y en la vida de las personas que interactúan en él y con él. En palabras de Kitchin y Dodge (2011) aparece un espacio/código y, al mismo tiempo, la acción humana que está detrás del *software*. Como señalan los autores, el código impregna nuestra materialidad y nuestra vida más mundana. Está en todos lados: en las compras que realizamos, en los aviones que tomamos, en las visitas al médico, en los semáforos, en los vehículos, en las comunicaciones, etcétera. La ubicuidad del código es actualmente una parte cardinal, aunque invisible de la vida cotidiana, entretejido y entretejiendo objetos, espacios y personas (Ingold, 2008). Esto, que se visibiliza rotundamente cuando se estudian desarrolladores de *software* —pero no en otros casos o en la simple instancia de vivir— desafía la concepción de Internet como una esfera experiencial separada y la idea de lo digital como ajeno a lo material.

⁵ *Open source* es una filosofía que promueve el acceso universal vía licencias libres al código fuente del *software* (*blueprint*, etcétera).

CAMINOS PARA TRANSITAR *LA DIFERENCIA*

Lo que hemos intentado aquí, a lo largo de los distintos caminos, ha sido pensar desde una mirada en la que confluya el recorrido de los estudios visuales, lo digital y la materialidad, de modo que nos permita entender cómo se gestan los procesos de creación de la diferencia en las sociedades contemporáneas, y cómo en las cuestiones sobre tecnología digital se redefinen las viejas luchas socioculturales a la vez que se abren nuevos entendimientos sobre la visualidad, la materialidad y la acción política. Nuestro esfuerzo ha radicado en realizar un movimiento epistemológico desde la etnografía para estudiar la contemporaneidad y la complejidad de lo digital en el seno de las cuestiones y debates clásicos de la antropología. No hemos tratado, pues, de elaborar categorías analíticas especiales para pensar lo digital, sino analizar etnográficamente cómo lo digital configura y forma parte de las realidades contemporáneas y abre, más que cierra, las preguntas sobre cómo operan las categorías básicas de pensamiento como materia, espacio, persona, diferencia, desigualdad, cambio y continuidad, al enfrentarse al entendimiento de lo digital.

Así, hemos tratado de desactivar la imposición de categorías preconcebidas sobre qué es lo digital y permitir que las cosas y las palabras emerjan desde la propia producción de conocimiento de las personas que las incorporan en su vida cotidiana y que las manejan y las crean, para de este modo, renovar la relación activa y prolífica entre campo y teoría. Espacio, tiempo, materialidad, acción, proceso... no son categorías estancas, sino más bien fluyen con la humanidad en curso. Es parte de nuestro trabajo captar y poner al servicio de la etnografía el sentido que cobran para nosotros, para nuestros interlocutores y para las cosas que los guían. Al igual que nosotros, la antropología, la etnografía, la tecnología digital, la desigualdad, la experiencia, la visualidad y la materialidad están *en este mundo* y no son ajenas a transformarse, variarse, repetirse o redefinirse. La cuestión es, como ya hemos dicho, dotarlas de sentido para producir un conocimiento insondable y transformador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, Ben y Paul Harrison (eds.) (2010). *Taking-place: non-representational theories and geography*. Surrey: Ashgate Publishing Ltd.
- Ardèvol, Elisenda (2013). *Cultura digital y prácticas creativas: tientos etnográficos en torno a la cultura libre*. Barcelona: IN3-Working Paper Series.

- Ardèvol, Elisenda y Edgar Gómez-Cruz (2012). Cuerpo privado, imagen pública: el autorretrato en la práctica de la fotografía digital. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, 67(1), 181-208.
- Ardèvol, Elisenda y Gemma San Cornelio (2007). Si quieres vernos en acción: YouTube.com. Prácticas mediáticas y autoproducción en Internet. *Revista Chilena de Antropología Visual*, 10, 1-29.
- Barassi, Verónica y Natalie Fenton (2011). Alternative media and social networking sites: the politics of individuation and political participation. *The Communication Review*, 14(3), 179-196.
- Boellstorff, Tom (2008). *Coming on age in Second Life*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Budka, Phillipe (2011). From cyber to digital anthropology to an anthropology of the contemporary. Seminario Interno Lista MediaAnthropology. Recuperado de <http://www.mediaanthropology.net/index.php/e-seminars>
- Castells, Manuel (2002). *The Internet Galaxy*. Oxford: Oxford University.
- Coleman, Gabriella (2005). The social construction of freedom in free and open source software: hackers, ethics, and the liberal tradition. PhD Dissertation, Department of Anthropology, University of Chicago.
- Coleman, Gabriella (2010). Ethnographic approaches to digital media. *Annual Review of Anthropology*, 39, 1-16.
- Crapanzano, Vincent (2004). *Imaginative horizons; An essay in literary-philosophical anthropology*. Chicago: The University of Chicago Press.
- DiMaggio, Paul y Eszter Harigittai (2001). *From the «digital divide» to «digital inequality»: Studying Internet use as penetration increases*. Working Paper 15, Summer. Princeton: Center for Arts and Cultural Policy Studies.
- Dourish, Paul y Genevieve Bell (2011). *Divining a digital future: mess and mythology in ubiquitous computing*. Cambridge: The MIT Press.
- Dunbar-Hester, Christina (2009). «Free the spectrum!» Activist encounters with old and new media technology. *New Media Society*, 11(21), 221-240.
- Escobar, Arturo (1994). Welcome to Cyberia. Notes on the anthropology of cyber-culture. *Current Anthropology*, 35(3), June, 211-231.
- Fischer, Michael (2007). Four genealogies for a recombination anthropology of science and technology. *Cultural Anthropology*, 22(4), 539-615.
- Feixa, Carles, Oriol Romani y Nadia Hakim (2012). Spain: irregular lives in the Southern Rim of Europe. En Katrine Fangen, Kirsten Fossan y Ferdinand

- Andreas Mohn (eds.), *Inclusion and Exclusion of Young Adults in Europe* (pp. 17-50). Noruega: Universidad de Oslo.
- Ginsburg, Faye (2002). *Media Worlds: Anthropology on New Terrain*. Coeditado con Lila Abu-Lughod y Brian Larkin. California: University of California Press.
- Ginsburg, Faye (2008). Rethinking the Digital Age. En David Hesmondhalgh y Jason Toynebee (eds.), *The media and social theory* (pp. 127-144). Nueva York: Routledge.
- Gómez Cruz, E. (2012). *De la Cultura Kodak a la imagen en red. Una etnografía sobre fotografía digital*. Barcelona: Editorial UOC.
- Gómez Seguel, Andrés (2011). Experimentar y codificar: consecuencias simbólicas del artefacto tecnológico. *Teknokultura*, 8(2), 67-80. Recuperado de <http://teknokultura.net>
- Grillo, Óscar (2007). Políticas de identidad en Internet. Mapuexpress: imaginario activista y procesos de hibridación. *Razón y Palabra* 4. Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n54/ogrillo.html#a>
- Guber, Rosana (2001). *La etnografía: método, campo y reflexividad*. Bogotá: Norma.
- Gurumurthy, Anita (2010). From social enterprises to mobiles - Seeking a peg to hang a premeditated ICTD. *Theory in an Ecology of Unequal Actors*, 6, 57-63.
- Hilbert, M.R. (2010). *Towards a conceptual framework for ICT for development: lessons learned from Latin America*. Poster for the International Conference on Information and Communication Technologies and Development - ICTD2010, 13-16 December 2010. Egham: UNESCO Chair in ICT4D, Royal Holloway University of London.
- Holbraad, Martin (2011). Can the Thing Speak? *Working Papers Series n.7* OAC Press.
- Horst, Heather y Daniel Miller (2006). *The cell phone, an anthropology of communications*. Nueva York: Berg Publishers.
- Horst, Heather y Daniel Miller (eds.) (2012). *Digital Anthropology*. Londres: Berg.
- Ingold, Tim (2007). *Creativity and Cultural improvisation*. Londres: Berg.
- Ingold, Tim (2008). Bindings against Boundaries. Entanglements of life in an open world. *Environment and Planning A*, 40, 1796-1810.
- Ingold, Tim (2013). *Making*. Londres: Routledge.
- Ito, Mizuko, Sonja Baumer, Matteo Bittani, danah boyd, Rachel Cody, Becky Herr-Stephenson, ... y Lisa Trip (2006). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. Cambridge: MIT Press.

- Kelty, Christopher (2008). *Two bits. The true significance of free software*. Londres: Duke University Press.
- Kitchin, Rob y Martin Dodge (2011). *Code/Space, software and everyday life*. Cambridge: MIT Press.
- Lanzeni, Debora (2013 forthcoming). *Desde el diseño de software a la acción política: un acercamiento etnográfico al movimiento de la cultura libre*. Barcelona: IN3-Working Paper Series.
- Latour, Bruno (2005). *Reassembling the social*. Oxford: Oxford University Press.
- Leander, Kevin y Kelly McKim (2003). Tracing the everyday «sittings» of adolescents on the Internet: a strategic adaptation of ethnography across online and offline spaces. *Education, Communication & Information*, 2, 212-240.
- Lennie, June y Jo Tacchi (2012). *Evaluating communication for development. A framework for social change*. Londres: Routledge.
- Leonardi, Paul (2010). Digital materiality? How artifacts without matter, matter. *First Monday*, 15(6). Recuperado de <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/3036/2567>
- Levy, Pierre (1994). *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La Découverte.
- Lorimer, Hayden (2005). Cultural geography: the busyness of being «more-than-representational». *Progress in Human Geography*, 29, 83-94.
- Malinowski, Bronislaw (1975). *Los argonautas del Pacífico Occidental*. Barcelona: Península.
- Mauss, Marcel (2009). *Ensayo sobre el don*. Buenos Aires: Katz.
- Miller, Daniel (2011). *Tales from Facebook*. Cambridge: Polity Press.
- Miller, Daniel (ed.) (1998). *Material Culture: Why some things matter*. Chicago: University of Chicago Press.
- Miller, Daniel y Dan Slater (2000). *The Internet: An Ethnographic Approach*. Oxford: Berg.
- Miller, Daniel y Jolynna Sinanan (2014). *Webcam*. Londres: John Wiley & Sons.
- Nakamura, Lisa (2002). *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*. Nueva York: Routledge.
- Nakamura, Lisa (2007). *Digitizing Race: Visual Cultures of the Internet*. Minnesota: University of Minnesota Press.

- Nardi, Bonnie y Justine Harris (2006). Strangers and friends: collaborative play in world of warcraft. En *CSCW '06* (pp. 149-158). Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work.
- Navarro-Smith, Alejandra (2008). Cucapás, derechos indígenas y pesca. Dilemas del sistema productivo pesquero vis a vis las políticas de conservación de las especies en el Golfo de California. *Revista Chilena de Antropología Visual*, 12(2), 172-196.
- Navarro-Smith, Alejandra (2010). Cucapás y reconocimiento de sus derechos como pueblo indígena. En Alejandra Navarro-Smith y Carlos Velez-Ibáñez (coords.), *Diversidad cultural, racismo, exclusión y xenofobia en la frontera norte México-EEUU* (pp. 87-117). Mexicali: Cuadernos del CIC-Museo.
- Navarro-Smith, Alejandra (2011). De pescadoras libres a pescadoras reguladas. La pesca artesanal ribereña de la curvina golfina entre mujeres indígenas cucapá. En Graciela Alcalá (coord.), *Pescadores en América Latina y el Caribe: espacio, población, producción y política II* (pp. 219-250). México D.F./Mérida: UNAM.
- Navarro-Smith, Alejandra (2012). Representación y antropología visual: videos y construcción de significados sobre lo cucapá. *Revista Chilena de Antropología Visual*, 20(2), 79-105.
- Navarro-Smith, Alejandra, Alberto Tapia y Everardo Garduño (2010). Navegando a contracorriente. Los cucapás y la legislación ambiental. *Culturales*, VI(12), julio/diciembre.
- Pink, Sarah (2009). *Doing sensory Ethnography*. Londres: Sage Publications Ltd.
- Pink, Sarah (2012). *Advances in Visual Methodology*. Londres: Sage Publications Ltd.
- Poole, Deborah (1997). *Vision, Race, and Modernity: A Visual Economy of the Andean World*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Poole, Deborah (2005). An Excess of Description: Ethnography, Race, and Visual Technologies. *Annual Review of Anthropology*, 34, 159-179.
- Postill, John (2008). *Media and Nation Building: How the Iban became Malasyan*. Oxford y Nueva York: Berghahn.
- Rifkin, Jeremy (2000). *The age of access*. Harmondsworth: Penguin.
- Rose, Gillian y Divya Praful Tolia-Kelly (2012). *Visuality/Materiality: images, objects and practices*. Londres: Ashgate Publishing Company.
- Senmartin, Denise (2013 forthcoming). Social Media and Diaspora Activism: Participating in the Argentine Elections 2011 from Abroad. En Anita Breuer y

- Yanina Welp (eds.), *Digital Technologies for Democratic Governance in Latin America. Opportunities and Risks*. Londres: Routledge.
- Slater, Dan (2002). Making Things Real: Ethics and Order on the Internet. *Theory Culture & Society*, 19(5/6), 227-245. Londres, Thousand Oaks y New Delhi: Sage.
- Strathern, Marilyn (2012). Eating (and feeding). *Cambridge Anthropology*, 30(2), 1-14.
- Tacchi, Jo (2006). Studying Communicative Ecologies: An Ethnographic Approach to Information and Communication Technologies ICTs. En *Proceedings 56th Annual Conference of the International Communication Association*. Dresden, Germany.
- Tenhunen, Sirpa (2008). Mobile technology in the village: ICTs, culture, and social logistics in India. *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 14(3), 515-534.
- Thrift, Nigel (2008). *Non-Representational Theory: Space, Politics, Affect*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Trere, Emiliano y Verónica Barassi (2012). Does Web 3.0 come after Web 2.0? Deconstructing theoretical assumptions through practice. *New Media & Society*, 14(8), December, 1269-1285.
- White, Leslie (1982). *La ciencia de la cultura: un estudio sobre el hombre y la civilización*. Barcelona: Paidós.