

del archivo digital online de la Brown Paper en New Hampshire, en el que se abre una colección fotográfica a la interpretación del público. Esta apertura no se debería limitar —sugieren Gubrium y Harper en el último capítulo— solo a la fase de recolección de datos etnográficos, sino que habría que extender la colaboración a la fase de análisis, de escritura y de difusión de los resultados.

El entusiasmo palpable y contagioso que permea el libro hacia las posibilidades, ricamente documentadas, que permiten abrir el proceso etnográfico y compartir la investigación con un público más amplio, va acompañado de una rigurosa lucidez ante las posibles limitaciones y riesgos de las metodologías empleadas, como se nota por la insistente presencia de advertencias éticas. En equilibrio entre creatividad y responsabilidad social, la riqueza de detalles técnicos, sugerencias, temas peliagudos como la financiación o la gestión de la autoría, hacen de este libro un compañero de viaje importante para quien quiera dibujar su propio camino en este terreno de investigación, teniendo como mapa un amplio horizonte de posibilidades que sigue en proceso de transformación, una transformación que escapa a este ámbito específico y afecta a todo el panorama de la disciplina antropológica.

Francesca Bayre  
*Universidad de Barcelona*

**UNDERBERG, Natalie M. y Elayne ZORN. *Digital Ethnography: Anthropology, narrative, and new media*. Austin: University of Texas Press, 2013, 127 pp.**

*Digital Ethnography*, publicado en el año 2013 por las antropólogas Elayne Zorn y Natalie Underberg, estudia la aplicación de tecnologías digitales en la investigación antropológica. El objetivo es mostrar cómo estas tecnologías pueden ser utilizadas por los antropólogos para desarrollar nuevos modelos de investigación y transmisión de conocimientos a través de plataformas colaborativas y participativas. Dadas las amplias posibilidades gráficas y de contenido de las tecnologías multimedia, estas plataformas permitirían nuevas formas de expresión y adquisición de conocimiento etnográfico, centradas menos en el documento escrito y más en las experiencias y sensibilidades de los usuarios.

Underberg y Zorn reconocen la gran gama de posibilidades que las nuevas tecnologías digitales ofrecen para la disciplina antropológica en cuanto permiten

transmitir conocimiento etnográfico a través de soportes multimedia interactivos. A diferencia del texto, estos soportes permiten al usuario acceder a este desde una dimensión sensible y experiencial, descentrando el conocimiento y brindando agencia al usuario. Las autoras critican el hecho de que la disciplina antropológica no se haya aproximado a las tecnologías digitales como parte de su quehacer y generan una propuesta conceptual de etnografía digital. Esta es entendida como un método de representación cultural que combina las posibilidades de la multimedia con las estrategias narrativas de la antropología y los estudios de folklore. En esta, el rol del antropólogo es el de un «traductor cultural», que establece los términos comunicativos en los cuales el conocimiento debe ser presentado para que los diversos usuarios lo comprendan en sus propios términos y participen de las iniciativas digitales. Las autoras encuentran el principal potencial de la etnografía digital en los proyectos aplicados y participativos, enfocándose en tres formas de utilizar los medios digitales en estas iniciativas: como herramienta expresiva para representaciones culturales creativas, como herramienta para el análisis antropológico y como recurso para la educación en patrimonio cultural.

El libro es realizado a partir de la presentación y análisis de estudios de caso. Estos consisten en seis proyectos aplicados de etnografía digital desarrollados por la Universidad de Central Florida y dirigidos por Natalie Underberg desde el año 2007 hasta la actualidad. Las autoras proporcionan el marco teórico sobre etnografía digital que sostiene los proyectos, así como una extensa revisión bibliográfica sobre el tema a lo largo de todos los capítulos. El libro se estructura en torno a los tres principales usos que Underberg y Zorn encuentran en la etnografía digital (herramienta expresiva para representaciones culturales, herramienta de investigación y análisis antropológico, y herramienta para la educación en patrimonio cultural). Cada uno de estos temas es abordado por dos capítulos del libro: uno en el que se expone la discusión teórica sobre el tema y otro en el que se presentan los estudios de caso. Al final del libro, las autoras proporcionan una serie de lecciones aprendidas y nuevas líneas de análisis para futuros proyectos de etnografía digital.

Los capítulos 1 y 2 del libro abordan el tema de la etnografía multimedia, entendida como parte de etnografía digital, a la cual comprende como dentro del *continuum* de la etnografía literaria y visual. A través de esta, se busca recrear a las culturas *online*, utilizando de manera conjunta metodologías colaborativas y tecnologías digitales para crear historias interactivas que transformen elementos culturales en expresiones creativas. Utilizando estrategias narrativas de la antropología y los *folklore studies*, se busca generar plataformas en las cuales la interactividad provoque experiencias performativas para el usuario. Las autoras

argumentan que para esto es fundamental estructurar el diseño y las interacciones de los proyectos digitales sobre la base de ideas culturales del entorno o elemento a representar. Los casos de dos proyectos realizados con expresiones culturales peruanas (folkvine.com y perudigital.com, este último en colaboración con el Instituto de Etnomusicología de la PUCP) son analizados bajo esta luz, con el objetivo de mostrar la capacidad de las plataformas digitales para contar historias e interactuar con la audiencia.

El tercer y cuarto capítulo estudian las posibilidades que las tecnologías digitales ofrecen para la investigación y el análisis antropológico. Las autoras argumentan que las tecnologías digitales presentan ventajas significativas para la recolección, almacenamiento y análisis de datos, que deben ser usadas creativamente para desarrollar nuevas formas de buscar, mostrar y experimentar el conocimiento antropológico. Su objetivo es utilizar la multimedia para generar formas polisémicas de transmisión del conocimiento, en las que los usuarios logran construir una versión propia del conocimiento que interpretan mientras usan estas plataformas. Desde este punto de vista, se revisa cómo tres proyectos de etnografía digital (Exembellishment, the Digital Humanities Exchange y Digital Diaspora) han utilizado la tecnología XML para diseñar proyectos de transmisión de conocimiento antropológico que permitan mayor agencia por parte de los usuarios.

Finalmente, los capítulos 5 y 6 tratan acerca el uso de las tecnologías digitales y multimedia para generar ambientes virtuales de aprendizaje cultural, sobre todo relacionado con el patrimonio. Las autoras argumentan que el conocimiento sobre patrimonio cultural puede ser transmitido a través de la simulación multimedia de su dimensión espacial, sea recreando un recorrido por sitios o más bien proporcionando modelos 3-D de piezas arqueológicas. De manera similar, señalan que la dimensión espacial puede ser también aprovechada en videojuegos educativos sobre expresiones patrimoniales de carácter narrativo. En estos casos, se utilizan estrategias narrativas para convertir las tramas en espacios virtuales navegables por los personajes de los videojuegos. Un ejemplo de este segundo tipo de estrategia es el videojuego dirigido a escolares «The Turkey Maiden Game», basado en un cuento tradicional español de Florida, y que utiliza su trama para elaborar un recorrido virtual que recorre la historia de la localidad de Ybor City, en Florida.

*Digital ethnography* es un libro elaborado a partir de la experiencia de Underberg y Zorn en proyectos de etnografía digital desarrollados en el marco de sus actividades académicas en la Universidad de Central Florida. La apuesta del libro parece ser la misma que la de los proyectos: que los antropólogos se involucren en el uso de tecnologías digitales que permitan construir y difundir

conocimiento antropológico teniendo en cuenta a una audiencia participativa que no necesariamente comparte las formas expresivas (básicamente textuales) de la academia contemporánea. Las autoras presentan a las tecnologías multimedia como un nuevo soporte que permite presentar este conocimiento de una forma performativa y experiencial a través de recursos como recorridos virtuales, simulación de escenarios y juegos de rol. Asimismo, esto permite a las audiencias aproximarse al conocimiento de manera polisémica, no ciñéndose a la narrativa de un autor sino aprendiendo de su propia experiencia en el espacio virtual.

A pesar de la amplitud del título del libro («etnografía digital»), yo definiría este trabajo como puntual: el libro sigue el objetivo de mostrar las posibilidades de las tecnologías digitales para los antropólogos, estudiando seis casos cuidadosamente escogidos y tratando de manera muy específica temas (educación en patrimonio, conocimiento participativo), estrategias (*storytelling*, recorridos espaciales) y herramientas (XML, mapas virtuales, juegos de rol) que no necesariamente abarcan la totalidad de posibilidades de las herramientas digitales contemporáneas. En ese sentido, considero que el libro ha conseguido su objetivo de mostrar la importancia del tema. La riqueza del aporte de *Digital Ethnography* es la de revelar a las tecnologías digitales como soportes de nuevas formas de transmisión de conocimiento, que permitan no solo nuevas formas de presentarlo sino también de percibirlo y participar de él. Si bien las autoras toman en cuenta las discusiones contemporáneas sobre la dimensión cultural de las relaciones sociales en Internet y sus implicancias en la investigación antropológica, ellas centran su mirada en la aplicabilidad de la Internet como herramienta para el quehacer antropológico, lo cual en mi opinión significa una gran contribución a la disciplina. Por otro lado, el libro presenta una interesante revisión bibliográfica sobre el tema. Finalmente, comparte recursos como un glosario técnico y enlaces a los sitios web de los casos que estudia, ambos sumamente importantes en libros que tratan temas técnicos como este.

Pese a su importancia, sin embargo, considero que el libro presenta algunos aspectos conceptuales y de contenido que pueden ser debatibles. Mi principal preocupación al respecto es que la aproximación al tema y a los casos no es crítica: el libro presenta los casos y las teorías que los sostienen, pero lo hace de manera sobre todo expositiva y no problematiza ninguno de los proyectos. Las autoras solo presentan las ideas y diseños de los proyectos, mas no su proceso de implementación o la recepción por parte de sus audiencias, omitiendo paradójicamente la dimensión aplicativa de aplicación de estos proyectos aplicados. Una segunda crítica es que su propuesta sobre un conocimiento participativo y polisémico

en la cual el antropólogo es básicamente un traductor pierde de vista el hecho de que el antropólogo, en tanto selecciona qué conocimiento se va a mostrar y cómo va a ser mostrado, tiene una posición hegemónica con relación a este conocimiento. En su afán de descentrar al antropólogo como productor del conocimiento, pasan por alto su posicionalidad como agente que decide el objetivo de los proyectos, la información que se pondrá a disposición y su forma de transmisión a través del soporte virtual; es decir, no se problematiza el hecho de que el poder del antropólogo sobre el conocimiento se mantiene en la etnografía digital. En tercer lugar, las autoras dan por sentada la ubicuidad de las tecnologías digitales, sin tener en cuenta que (i) la Internet no llega a todos, y (ii) condiciones materiales como el ancho de banda o la antigüedad del *hardware* son muy variables de lugar a lugar; ambos elementos son fundamentales a la hora de decidir los públicos objetivos de los proyectos, lo cual no parece ser tomado en cuenta. Cuarto, la discusión sobre herramientas digitales para la investigación y el análisis antropológico (capítulos 3 y 4), más allá de su propuesta polisémica y participativa, no define qué considera análisis antropológico, cómo es que este puede realizarse en plataformas virtuales, cómo se relaciona esto a la investigación etnográfica o cómo lo que están haciendo los proyectos presentados constituye análisis antropológico, lo que considero una falta de rigor metodológico. Finalmente, algunos de los enlaces web de los proyectos que el libro presenta han caducado, mientras que otros no funcionan como deberían (por ejemplo, Perú Digital presenta información en inglés incluso luego de seleccionar el idioma español en las opciones). En suma, si bien aborda discusiones importantes, el libro finalmente da la impresión de ser más un esfuerzo institucional de presentación de los proyectos de etnografía digital de la Universidad de Central Florida que una discusión rigurosa sobre el tema de etnografía digital en sí.

En conclusión, encuentro que *Digital Ethnography* es relevante para la disciplina antropológica en cuanto llama la atención sobre las posibilidades que las tecnologías digitales ofrecen a los antropólogos para transmitir conocimiento a audiencias diversas. Es un compendio interesante y teóricamente informado sobre una serie de proyectos de etnografía digital que brinda pautas para nuevos proyectos y que puede motivar nuevas discusiones en el campo de la etnografía digital y la antropología aplicada. Sin embargo, dista mucho de ser una discusión exhaustiva y rigurosa del tema como tal.

Rodrigo Chocano  
*Universidad de Indiana*