

ANTROPOLOGÍA DE LO DIGITAL: CONSTRUCCIÓN DEL CAMPO ETNOGRÁFICO EN CO-PRESENCIA

ANTHROPOLOGY OF THE DIGITAL:
BUILDING THE ETHNOGRAPHIC FIELD IN CO-PRESENCE

Carolina Di Prospero
Universidad Nacional de San Martín, Argentina
cdiprospero@unsam.edu.ar

Recibido: 10/11/2016
Aceptado: 04/05/2017

Sección: Artículos

RESUMEN

En el presente artículo se problematiza la construcción del trabajo de campo para estudios etnográficos que abordan objetos digitales. En la primera parte del trabajo se describen tres momentos identificables del encuentro de estos estudios con lo digital. Luego se avanza en la problematización de la construcción del campo etnográfico en estudios comprendidos dentro del marco de la Antropología de lo Digital, tomando como punto de partida el concepto de co-presencia y utilizando algunos ejemplos del propio trabajo de la autora. Se concluye con una reflexión acerca de la identidad del investigador dentro del campo como observador observado.

Palabras clave
antropología de lo digital; co-presencia; etnografía; *live coding*; conexiones afinadas

ABSTRACT

In this article, the construction of the fieldwork for ethnographic studies dealing with digital objects is problematized. In the first part of the paper, three identifiable moments where these studies cross paths with the digital are depicted. Then, it proceeds to problematizing the construction of the ethnographic field in studies included within the framework of Digital Anthropology, beginning with the concept of co-presence, and using some examples of the author's own work. It concludes with a reflection about the identity of the researcher within the field as observed observer.

Key words:
digital anthropology; co-presence; ethnography; *live coding*; tuned connections

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo busca realizar un aporte a la reflexión sobre particularidades metodológicas de etnografías en estudios cuyos objetos son digitales o están estrechamente relacionados a lo digital. En el camino hacia ese objetivo utilizaré ejemplos tomados de mi trabajo de campo etnográfico sobre *Live Coding* (en adelante LC). En este estudio se abordó el análisis antropológico de la construcción de subjetividades y sociabilidad en culturas digitales, a partir del LC, expresión musical de tipo digital, a través del seguimiento de las prácticas de artistas computacionales (*Live Coders*) que programan música en vivo. Realicé mi trabajo de campo en Inglaterra, en diferentes períodos: durante los meses de febrero y septiembre de 2013; junio y julio de 2014; y, en junio y julio de 2015. La construcción del campo se realizó, por un lado, a partir de la observación de actuaciones en vivo [*performances*], de muestras interdisciplinarias, en *workshops* académicos, con participación de Live Coders, durante jornadas laborales de los sujetos de la investigación, de entrevistas en profundidad y por el otro, con la interacción a través de diferentes medios digitales. El LC no solo es una práctica digital, ya que esta música algorítmica es producida en computadoras, sino que es una actividad que se desarrolla en espacios mixtos: tanto virtuales (la interacción entre Live Coders en diferentes redes sociales y plataformas de Internet) como físicos (los eventos, performances, reuniones académicas y encuentros donde realizan las improvisaciones musicales). Estos espacios mixtos constituyen cotidianidades y mundos híbridos. En términos de Brigitte Jordan,

un número cada vez mayor de personas vive en un mundo híbrido en el que las fronteras entre qué es físico (o real) y qué es digital (o electrónico), se desvanecen. En este mundo híbrido las identidades, las experiencias y posibilidades de vida de las personas comienzan a integrar las facetas físicas y virtuales de existencia, por lo cual la conciencia está, en cierta medida, compartida entre una conexión física y un yo virtual en línea [...] la ubicuidad de los teléfonos celulares es un indicador de a lo que han llegado las conexiones electrónicas, devenidas indispensables para la gente en su manejo de la vida cotidiana (Jordan, 2009, p. 181)¹.

SITUADO, MULTISITUADO, HÍBRIDO

Para una disciplina como la antropología, cuya especificidad estuvo dada a lo largo de la historia por el trabajo de campo etnográfico situado, la dimensión espacio-temporal no ha sido un tema menor. El movimiento hacia la investigación de campo profesional se dio en un contexto histórico particular: a fines del siglo XIX, en un momento en el que el progreso consistía en llevar la cultura eurocéntrica hacia los confines del mundo, como señala Esteban Krotz:

¹ Todas las traducciones son de Carolina Di Prospero, salvo que se indique lo contrario.

No deja de ser curioso que el establecimiento en el seno de la civilización noratlántica de una cada vez más próspera y exitosa disciplina científica dedicada especialmente a la diversidad cultural, ha ido a la par del esfuerzo masivo y sostenido de esta misma civilización por anular tal diversidad. [...] El desprecio rotundo por todo lo que, desde una concepción eurocéntrica del progreso, sólo se puede considerar inferior y destinado a desaparecer [...] Borrará la heterogeneidad cultural a favor de una creciente homogeneidad universal (Krotz, 1993, p. 6).

Fue a partir del trabajo de Bronislaw Malinowski y Franz Boas, a principios del siglo XX, cuando se instituyó el trabajo de campo como tal. En ese momento se adoptó rápidamente la presunción de que el trabajo profesional debía ser circunscripto, empírico e interactivo (Clifford, 1999, p. 72). Con la presencia del investigador en el terreno y el desarrollo de la técnica de la observación participante, el trabajo de campo pondría a prueba la teoría y daría pie a la interpretación. Entonces, lo más importante en relación a la dimensión espacial en ese momento es que era lo que daba validez al trabajo de campo: el acto de salir físicamente hacia un espacio de trabajo, donde "salir" presupone una distinción espacial entre una base conocida y un lugar exterior de descubrimiento (Clifford, 1999, p. 72).

La etnografía como método que consiste en que el investigador se adentre en el mundo que estudia, para describirlo teniendo en cuenta el punto de vista de quienes lo viven, constituyó el principal instrumento de conocimiento antropológico. Primero, en el estudio de sociedades no industrializadas y, más tarde, comenzó a aplicarse al estudio de sociedades occidentales y modernas. Procesos y perspectivas tan sólidos durante tantos años, han sido puestos en cuestión con las sucesivas críticas provenientes de nuevas teorías y paradigmas, sobre todo a partir del momento histórico poscolonial. Las nociones de patria y extranjero, comunidades interiores y exteriores se ven cuestionadas cada vez más por tendencias pos-exóticas y descolonizadoras. Es mucho menos claro qué cuenta hoy como trabajo de campo aceptable (Clifford, 1999, p. 73). En el mismo sentido, Pablo Wright (1995) señala que los procesos de "desterritorialización y reterritorialización" producidos por las migraciones laborales masivas, los refugiados políticos, y la porosidad de las fronteras nacionales y regionales han motivado el surgimiento de reelaboraciones conceptuales que ablandan muchas de las categorías tradicionales para analizar la dimensión espacial" (Wright, 1995, p. 194). A estos procesos debemos sumar el hecho de que las nuevas tecnologías infocomunicacionales (TICs) también han ido modificando la dimensión espacial. Al pasar de campos etnográficos circunscriptos o con fronteras precisas, como las Islas Trobriand de Malinowski (1922) o aldeas de los primeros estudios antropológicos, a espacios multisituados (Marcus, 1995) y multiconectados, se hace necesario reflexionar sobre la pertinencia de las metodologías:

Los espacios híbridos ponen en duda la pertinencia de metodologías casi de sentido común en la etnografía, como la inmersión y la interacción cara a cara en el campo. [...] Mover la etnografía al entorno híbrido requiere repensar en cierta medida lo que nuestros métodos tradicionales pueden lograr allí. [...] Pensar en términos de etnografías multi-situadas ha sido

común en antropología desde los años 80 (Marcus, 1995), pero fueron las tecnologías infocomunicacionales y sus conexiones las que les permitieron a los investigadores estar en dos lugares al mismo tiempo, ya que el foco en la ubicación comenzó a desdibujarse (Jordan, 2009, p. 186).

TRES MOMENTOS

El cruce de los estudios sobre Internet y nuevas tecnologías digitales y el método etnográfico lleva menos de dos décadas. De hecho, en un comienzo estos estudios fueron abordados desde disciplinas como la comunicación y campos afines, que se centraban en la comunicación mediada por la computadora. Para caracterizar someramente dichos estudios, recorreré el camino que anduvieron Edgar Gómez Cruz y Elisenda Ardèvol (2013) por tres momentos de la corta historia entre la metodología etnográfica y objetos de estudio digitales. De acuerdo a los autores, podemos agrupar dichos estudios en tres grandes momentos: *etnografías del ciberespacio* (situadas temporalmente en la década de los noventa); *etnografías de Internet* (a partir del año 2000); y, *etnografías de lo digital* (desde 2005). En cuanto a las primeras, la definición de *ciberespacio* provino de la literatura de ficción, el novelista canadiense fue William Gibson quien describió el término como una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos [...] Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz dispuestas en el no-espacio de la mente, agrupaciones y constelaciones de datos [...], el propio terreno de lo virtual, donde todos los medios se juntan (fluyen) y nos rodean (Gibson, 1989, p. 30).

Este concepto, fue más tarde utilizado por activistas como John Perry Barlow y por académicos como Michael Benedikt para referirse al "espacio" posibilitado por la conexión a Internet, lo cual tuvo como consecuencia que tanto en el imaginario popular como entre los académicos que se interesaban por el fenómeno del Internet, se comenzara a utilizar casi como sinónimo de Internet (Gómez Cruz y Ardèvol, 2013, p. 191). En 1994, el periodista Howard Rheingold publicó un libro en el que propondría la metáfora de la comunidad virtual, rápidamente adicionada a la metáfora del *ciberespacio*, "dado que había un (*ciber*)espacio, era lógico pensar que se podían generar comunidades (virtuales) dentro de él", (Gómez Cruz y Ardèvol, 2013, p. 191). Sherry Turkle (1997) fue quien aportó un tercer concepto, el de la identidad virtual:

En la práctica diaria de muchos usuarios de ordenador, las ventanas se han convertido en una metáfora poderosa para pensar en el yo como un sistema múltiple, distribuido. El yo no interpreta diferentes papeles en diferentes escenarios en momentos diferentes, algo que una persona experimenta cuando, por ejemplo, se levanta como una amante, prepara el desayuno como una madre, y conduce su coche hasta el trabajo como una abogada. La práctica visual de las ventanas es la de un yo descentrado que existe en

múltiples mundos e interpreta múltiples papeles al mismo tiempo (Turkle, 1997, p. 14).

Si había comunidades que compartían un espacio y las personas generaban allí una identidad propia y diferenciada, parecía evidente la necesidad de estudiar dichas comunidades etnográficamente (Gómez Cruz y Ardèvol, 2013, p. 191). En aquel primer momento primaba la idea de que, como la naturaleza de estas comunidades era precisamente "virtual", bastaba con estudiarlas atendiendo solamente a "la vida en la pantalla", de hecho ese fue el nombre del libro de Turkle, *Life on the screen* (1997). Bastaba con analizar la interacción que se originaba en el *ciberespacio* y participar en los foros, chats, juegos de rol, Second Life y numerosas aplicaciones que, por aquellos años, constituían los pasatiempos más aglutinadores o prácticas comunes en Internet. Aquellas prácticas eran mayormente anónimas: se utilizaban, por lo general, nombres de fantasía o *nicknames* que rara vez coincidían con el nombre real de la persona. En este sentido, se asumía que el perfil del usuario (en chats, foros, etc.) era construido a partir de determinadas características seleccionadas por su dueño. La comunicación mediada por computadoras era mayormente textual, esto propiciaba el anonimato y parecía ser una característica intrínseca a los sistemas (que, por otra parte, eran limitados en sus posibilidades técnicas).

En los estudios realizados en este primer momento, Slater (2002, p. 534) indica que se establecieron cuatro propiedades de las tecnologías y su capacidad para crear espacios sociales: virtualidad, espacialidad, desintegración y descorporización. Por esta oposición al mundo físico/real fueron pocos los antropólogos y sociólogos que se interesaron por el *ciberespacio*. Muchos cuestionaban que se tratara de un verdadero objeto de estudio antropológico, principalmente porque no se veía posible aplicar el método etnográfico, basado en el contacto personal y la estancia prolongada, en esos entornos virtuales caracterizados por el anonimato.

Un segundo momento sería el de las etnografías de Internet; dos libros característicos de esta etapa fueron publicados en el año 2000: *The Internet: An Ethnographic Approach*, de Miller y Slater; y *Virtual Ethnography*, de Christine Hine. A partir de estos y otros estudios en esos años, se da un giro en la conceptualización de Internet como un mundo aparte. Hine, una de las primeras antropólogas en hablar de etnografía virtual, remarcando su utilidad a partir de la creciente saturación mediática a nivel mundial opina que "la antropología se viene preocupando cada vez más por revisar la noción de cultura en tanto instancia delimitada en el espacio" (Hine, 2000, p. 74, mi traducción). La antropóloga coincidía con autores como Appadurai (1996) y Marcus (1995) en que cada vez más las culturas podían estar relacionadas y conectadas a través de la movilidad física, tanto de personas como de cosas, y expresaría que este nuevo acento brinda a los etnógrafos la oportunidad de explorar una "conciencia reflexiva, producto de la inter-visibilidad de las diferentes locaciones culturales" (Hine, 2000, p. 75). Los tres investigadores, con una trayectoria en estudios sobre la cultura material, los procesos económicos y los estudios sociales de la ciencia, comenzaron a abandonar la

idea de un ciberespacio homogéneo, independiente de los contextos culturales locales, dando pie a que se comience a hablar en términos de *online/offline* como una forma de reconocimiento de las múltiples conexiones y la estrecha relación entre los dos ámbitos (Gómez Cruz y Ardèvol, 2013, p. 193). Se sustituye entonces el término virtual por el de *online* y se evita hacer referencia al mundo físico como el real para hablar de interacciones *offline*. Por otro lado, los usos de Internet también cambiaron, hubo un crecimiento importante en la participación de diversos grupos y sociedades en la red con la integración de Internet en las actividades más cotidianas, esto coincide con lo que se ha denominado la web 2.0 (Wellman y Haythornthwaite, 2002; Bakardjieva, 2005). Habíamos pasado de un mundo de magos de Internet a un mundo de gente común que utiliza internet en forma rutinaria (Wellman, 2004, p. 125).

El tercer y último momento, que llega a nuestros días, corresponde al de las etnografías digitales. Gómez Cruz y Ardèvol (2013, p. 193) señalan que en esta etapa han cambiado las preocupaciones y los objetos de estudio. Por ejemplo, de centrarse en preguntas sobre los juegos de identidad en el ciberespacio, el interés pasa a estar en cuestiones como la privacidad en Internet, la producción de contenidos o la sociabilización mediada. Los temas se extienden y la mediación tecnológica se utiliza para intentar comprender fenómenos más amplios de la cultura y su relación con las prácticas digitales. En este sentido, a partir de la evidencia etnográfica que recoge en la plataforma Second Life, Tom Boellstorff propone pensar en relaciones entre una y otra dimensión (virtual y física), ya que: "la brecha entre lo virtual y lo físico constituye una construcción bidireccional de significados, produce valores, subjetivación, y praxis social" (Boellstorff, 2011, p. 509).

Si al principio se consideraba que Internet se constituía como un mundo aparte por sus características tecnológicas "intrínsecas", ahora se sostiene que si esto se logra es por el esfuerzo de los actores sociales de construir un mundo aparte en estos entornos: la independencia del ciberespacio deja de ser algo dado por la tecnología, para pasar a ser algo buscado en la tecnología.

Podemos decir que en la actualidad, cualquier objeto de estudio de las ciencias sociales pasa por Internet y que son muy pocos los campos de estudio que escapan a la red, ya que esta permea prácticamente todos los ámbitos de la vida social, personal y colectiva (Gómez Cruz y Ardèvol, 2013, p. 194).

Con este panorama de temas y objetos de estudio más diversificados, se habla menos de etnografía virtual o de ciberetnografía para pasar a hablar, por ejemplo, de "etnografía conectiva" (Hine, 2007) ya que lo que delimita el campo de estudio son las distintas conexiones que los sujetos trazan fuera y dentro de la red. Y también se comienza a hablar de "etnografía digital", para referirse a la especificidad de la metodología etnográfica cuando esta se realiza en la red, aunque no termine ni se agote allí. Hoy en día, Internet ha dejado de ser un objeto de estudio propiamente dicho, bien demarcado y delimitado, para constituirse en una parte de los objetos de estudio de cualquier investigador de las sociedades contemporáneas. El panorama

tecnológico ha evolucionado y esto también hace que los temas de interés cambien o se amplíen, en principio a medida que los usos de la tecnología se van modificando: ya no se trata solo de computadoras conectadas a Internet y sus plataformas, sino que nuevos dispositivos han complejizado aún más el contexto con las redes wi-fi, los teléfonos móviles, las consolas de videojuegos, etc. La comunicación en general se ha digitalizado, prácticamente en su totalidad, sobre todo a partir del uso del teléfono móvil, que aparece como una interfaz mucho más compleja y liminal, se deja en evidencia que las distinciones entre *online* y *offline* no era propiamente ontológica sino también discursivamente construida. Por ello, las etnografías en este último periodo parecen elaborarse "más allá de la pantalla" (Gómez Cruz y Ardèvol, 2013, p. 194).

Para Steven Jones, quien sostiene que de la inmersión [*immersion*] en la red, en la que se acreditaba en el primer momento, se ha pasado a la emergencia, es decir, que hemos pasado de la inmersión en la Internet (la "vida en la pantalla" del primer momento) al emerger de Internet en la vida cotidiana. El término en inglés que Jones utiliza es *evertion*:

Entre 2004 y 2008, el efecto acumulativo de una variedad de cambios tecnológicos y culturales convergieron y culminaron en un nuevo imaginario consensuado del papel de Internet en relación con el mundo físico y social. En otras palabras, la red ha emergido (Jones, 2014, p. 25).

Los académicos comenzaron entonces a reconocer que había que hacer trabajo de campo etnográfico tanto dentro como fuera de la pantalla. En lugar de asumir que lo *online* y lo *offline* eran ámbitos totalmente separados, comenzaron a buscar interrelaciones entre uno y otro, incluso en aquellos estudios en los cuales el objeto es casi íntegramente virtual, como Second Life, este tipo de "vida en la pantalla" tiene sus consecuencias fuera de ella. Este último es el caso de estudios como el llevado a cabo por Tom Boellstorff; sostiene que es necesario mantener la separación entre *online* y *offline*, sin dejar de remarcar que se producen alteraciones entre ambos espacios interrelacionados en el "mundo real". La etnografía no es un método sino el producto escrito de una serie de métodos, según el autor, repensar la antropología digital supone abordar no solo los marcos teóricos, sino también las sociabilidades que estudiamos y cómo nos involucramos en la propia investigación, para ello sigue siendo fundamental la observación participante (Boellstorff, 2012, p. 53).

CONSTRUIR UN CAMPO HÍBRIDO

Mi objeto de estudio me planteaba la construcción de un campo en el que la tecnología y la comunicación digitalizada ocupaban un lugar fundamental, no sólo en forma contextual [*setting*] sino también como forma de experimentar la vida, como señala Gabriella Coleman:

Ha devenido central la articulación de creenciaspreciadas, prácticas rituales, y modos de ser en el mundo. El hecho de que los medios digitales importan culturalmente es innegable, pero mostrar cómo, dónde y por qué son

importantes es necesario, para empujar contra las presunciones peculiarmente estrechas sobre la universalidad de la experiencia digital (Coleman, 2010, p. 487).

Un desafío en mi trabajo de campo, entonces, era mostrar cómo los sujetos dan forma a la experiencia artístico-tecnológica, a partir de la práctica LC. Como fruto de las tecnologías digitales, el LC "ofrece experiencias híbridas dinámicas, que tienen lugar en la frontera donde, continuamente, los datos digitales se encuentran con la realidad física conforme el usuario se mueve a través del mundo y sus objetos cotidianos" (Jones, 2014, p. 29). Para dar forma a este tipo de trabajo de campo, opté por tomar como punto de partida el concepto de co-presencia, tal como Anne Beaulieu (2010) lo entiende.

La co-presencia descentraliza la noción de espacio sin excluirla y habilita la posibilidad de establecerse a través de una variedad de modos, donde la coubicación física es uno entre otros. Esto no solo permite al investigador a tomar configuraciones mediadas muy en serio (ya que son un medio o recurso para ser co-presente), sino que no excluye las situaciones cara a cara. La co-presencia como punto de partida permite un tratamiento más simétrico de las formas de interacción (Beaulieu, 2010, p. 2).

Entonces, un enfoque que toma como punto de partida la co-presencia, hace hincapié en que la interacción es un logro potencialmente gratificante pero precario (Goffman, 1957) y que la presencia física no es equivalente a la disponibilidad para la interacción (Goffman, 1971). Mientras que la coubicación física puede ser un recurso para los participantes, no es en sí mismo un criterio suficiente para la co-presencia (Beaulieu, 2010, p. 2).

En este sentido, lograr la co-presencia garantiza la interacción con los sujetos de estudio y la paulatina conformación del campo etnográfico. Ilustremos esta afirmación con un ejemplo de cómo funciona la co-presencia en el campo. Mi puerta de entrada al campo fue a través de uno de los Live Coders más activos, co-fundador de TOPLAP y actual co-director de la red Live Code Research Network² (LCRN). En ese momento me encontraba viviendo en la ciudad de Leeds, al norte de Inglaterra, en el 2013, y él trabaja en la Universidad de Leeds como *Research Fellow*, en la Facultad de Música, investigando sobre música y tecnología a partir de la práctica del LC. Le escribí un correo solicitándole una entrevista cara a cara mencionándole mi interés en la actividad del LC como posible objeto de estudio. El primer contacto entonces fue por correo electrónico, el segundo fue cara a cara, en una de las cafeterías de la universidad y lo siguiente fue la multiplicación, paulatina, de los canales de contacto: Facebook, Twitter, nuestros blogs personales y más adelante, cuando hubo más tiempo de interacción en los distintos canales, mayor contacto y cierta confianza, la lista de correo del colectivo de Live Coders. A medida que íbamos abriendo diferentes formas de contacto y aumentando la frecuencia, él me iba incluyendo en sus actividades, informándome de eventos, a la vez que me iba presentando a otros Live

² La LCRN fue creada en 2014 con el objetivo de conformar una gran red académica vinculada al *live coding*, su práctica e investigación (<http://www.livecodenetwork.org/>).

Coders en los mismos eventos o facilitándome sus nombres e e-mails. Luego, al yo seguir las publicaciones de su blog, me fui informando y ya no fue necesario que me enviara un correo o que yo le consultara por esa vía si habría tal o cual actuación, pero sí seguimos utilizando el correo electrónico para otro tipo de informaciones más puntuales, por ejemplo, dudas mías, preguntas que me surgían o combinar nuevos encuentros.

En Facebook, primero interactuaba colocando *me gusta* en los comentarios relacionados a publicaciones o reflexiones sobre el LC y, más adelante, también yo haría algún comentario gracioso o serio, de acuerdo al caso. Estas interacciones, en una multiplicidad de canales de contacto, aportan al desarrollo de un tipo de conexión especial que es vivida y va más allá de la mera interacción informativa, hacia una experimentada como co-presencia, una presencia real más allá de que la situación sea cara a cara (física) o virtual, que soporta cierto componente de afinidad, en este caso alrededor de la actividad del LC. Una vez lograda la co-presencia a través de los diferentes canales de comunicación, esa conexión especial se hace fluida, complementándose con la interacción cara a cara. Un indicio de que la co-presencia comenzaba a fluir era, por ejemplo, que los Live Coders esperaran mi asistencia a determinados eventos. Ellos sabían que me iba a enterar de que en tal fecha habría una Algorave en Londres o un *workshop* en Manchester, porque sabían que yo seguía las publicaciones del colectivo, sus blogs, el Facebook de Algorave o el twitter de TOPLAP, canales en los cuales se iban dando a conocer todos los eventos de LC a realizarse. Entonces, cuando llegaba la fecha, me recibían con esa actitud de quien está esperando esa visita, con un "qué bueno que pudiste venir", expresión que denota una conexión virtual que se sigue y tiene continuidad en el encuentro físico, con naturalidad. Algo similar se daba también al revés, es decir, comenzar hablando en un encuentro físico sobre algo que iba a suceder vía *streaming* (en la web, en tiempo real), por ejemplo, un maratón de LC, un evento que conecta a LC y artistas de diferentes países al mismo tiempo, como el Digithon mundial de 24 horas³ realizada para recaudar fondos para un sitio que funcionaba como laboratorio de ideas llamado *Access Space*.⁴ Supe sobre este evento en una de las entrevistas cara a cara que realicé, luego presencié virtualmente parte del Digithon e hice comentarios vía twitter y publiqué en mi Facebook el evento.

En mi caso, el justificante de la afinidad era el desarrollo de mi investigación, entre colegas Live Coders esa afinidad tiene muchas otras aristas que

³ Evento para recaudar fondos para Access Space, un Digithon mundial, con una duración de 24 horas, que arrancó a las 7 am (del Reino Unido) del 19 de julio y terminó a la misma hora del día siguiente, con una maratón de presentaciones de LC y diferentes expresiones de arte digital emitidas desde diferentes países que podía seguirse en Internet: "Access Space is looking to fund raise £10,000 by the end of September 2014. We are really looking forward to our 24 hour DIGITHON. Non-stop performances and other transmissions happening between 7 am Saturday 19th July and 6.59 am on Sunday 20th July. Artists will be performing in Access Space and from remote locations around the world. It will all be accessible live online", (<https://www.facebook.com/events/871719559508355/?ref=22>)

⁴ Laboratorio de medios digitales de acceso abierto: <http://access-space.org>

propician otro tipo de lazos que incluyen el afecto y la conexión será especial en otro sentido, en la construcción de sociabilidad del colectivo conformado en torno al LC. Podemos comparar este tipo de conexión con la que se establece, por ejemplo, al enviar una carta, ya que el envío y la espera de correspondencia epistolar mantenía también una conexión especial y la afinidad entre dos personas. No es novedad que en los espacios de interacción físicos y virtuales las conexiones se multipliquen, se colectivicen, se hagan simultáneas, espontáneas, viralizadas. Ahora bien, en su compromiso por ver crecer su actividad, los LC se valen de la afinidad que se va desarrollando a partir de cada uno de los intercambios (físicos y virtuales) que vienen sosteniendo y alimentando hace más de 10 años. En la construcción de este campo etnográfico fue necesario generar una cuota de afinidad con los sujetos de estudio para experimentar una co-presencia múltiple, virtual y física. A partir de esta experiencia en la construcción del campo me gustaría definir la vinculación descripta, basada en el intercambio correspondido y sostenido en el tiempo, como *conexiones afinadas*, que propician distinto tipo de co-presencia –de colegas, de amistad, de relación académica–.

Un ejemplo del logro de la co-presencia para mí ha sido el contacto con Live Coders mexicanos, a quienes vi en un Algorave, en Londres en 2013. Los entrevisté vía Skype ese mismo año y me los volví a encontrar en un simposio en Brighton, en 2014. Conversando en dicho simposio sobre nuestros encuentros y contactos anteriores, me di cuenta de que ellos recordaban la entrevista de Skype más que el encuentro cara a cara en la Algorave, en Londres. En los eventos y Algoraves, Alex me fue presentando a sus colegas Live Coders, pero fue al seguirlos en Twitter, solicitar su amistad en Facebook, entrevistarlos a través del correo electrónico o Skype, y todo a partir del conjunto de interacciones reiteradas en plataformas virtuales, lo que determinó la construcción de conexión afinada y el logro de co-presencia, ese saberse/sabernos conectados alrededor de un tema común, el LC. Sobre este tipo de conexiones, Gómez Cruz y Ardèvol explican que

seguir las conexiones y los rastros de la socialización del grupo en diferentes redes sociales resultó ser muy útil, no solo para realizar un seguimiento de las actividades del grupo, mientras que mantenía un contacto permanente con ellos, sino también como 'sitios' para colaborar con la actividad y observarla. El "espacio del trabajo de campo" se amplió al ir siguiendo esas conexiones (Gómez Cruz y Ardèvol, 2013, p. 36).

Por un lado, lograr la co-presencia en mi trabajo de campo era más importante que la interacción solo física o solo virtual, no únicamente porque la co-presencia es una forma de construir nuestras relaciones sociales en el campo y vincular ambos espacios (el físico y el virtual), superando la brecha entre ambos, sino y más aún, porque fue la forma en que pude construir un campo adecuado al objeto de estudio. Por el otro, siguiendo la idea de Christine Hine de "etnografía conectiva" (Hine, 2007) sostengo que son las conexiones afinadas que somos capaces de desarrollar en nuestro día a día físico/virtual lo que facilita el logro de dicha co-presencia, tanto para los investigadores en

el campo como para los propios actores entre sí. Es decir que, la co-presencia será una manera efectiva de dar forma al campo, porque es, en primer lugar, una manera efectiva de conformar relaciones sociales en espacios de interacción físico-virtuales. Beaulieu brinda un ejemplo muy claro al respecto:

En una conferencia, festival de música u otro evento grande es muy común ver a alguien hablando en su teléfono móvil, quien describe lo que están viendo o haciendo, y mientras la conversación continúa se les une su interlocutor - momento en el que la conexión del teléfono móvil está encendido y la conversación continúa cara a cara. No hay incumplimiento o disyunción de co-presencia de los interlocutores en esta interacción, aunque las modalidades de co-presencia son diferentes. Por lo tanto, la co-presencia llama la atención sobre el aspecto performativo de hacer trabajo de campo etnográfico. Espacios, textos e infraestructuras se convierten en recursos en el establecimiento de co-presencia que puede ser adoptada como constitutiva del campo (Beaulieu, 2010, p. 6).

Cada vez más, las etnografías contemporáneas deben dar cuenta de “como las rutinas diarias de un número creciente de personas están mediadas por y dan significado a través de las tecnologías de comunicación” (Ekdale, 2013, p. 20). Parece casi imposible en estos días hacer investigación etnográfica sobre medios de comunicación sin tener en cuenta las tecnologías digitales y, al mismo tiempo, los enfoques etnográficos sobre internet deben reconocer la importancia de estas tecnologías, no solo como medios sino como una tecnología de la mediación (Kember y Zylinska, 2012). Por ejemplo, el *smartphone* se convierte al mismo tiempo en herramienta de recolección de datos de campo y un dispositivo de conexión constante con los sujetos. En esa afirmación se basan Gómez Cruz y Ardèvolal (2013) al referirse a lo que llaman un campo *onlife*: “cuando el ‘online’ se lleva constantemente en el bolsillo ‘offline’, hablar de un campo ‘onlife’ comienza a tener más sentido” (p. 37). Seguir las prácticas conlleva a seguir tanto las que son cara a cara como aquellas virtuales, solo así “seremos capaces de captar la complejidad dentro de los grupos que comparten elementos de la comunidad, pero nacen, son formados y sostenidos por sus conexiones ‘onlife’ (Gómez Cruz y Ardèvol, 2013, p. 40).

Retomando la cuestión del espacio abordada al inicio, más allá de que se trate de espacios *online*, *offline* u *onlife*, será importante analizar cuáles son y cómo se conforman y relacionan los espacios transitados y construidos en las prácticas de nuestros sujetos de estudio.

El cambio conceptual producido a partir del estudio de las “comunidades virtuales”, de espacios virtuales independientes a unos más integrados y complejos: espacios multilocales, multi-nivel y multi-plataforma, implica identificar las prácticas sociales productivas de “emplazamiento”, en lugar de identificar ciertos lugares como sitios preexistentes para hacer el trabajo de campo. [...] Esta desconexión “de la práctica etnográfica de la ubicación (física o virtual) no sugiere que la ubicación no importa más, sino más bien que no se puede utilizar como un límite para determinar nuestro campo” (Leander y McKim [2003, p. 214], citados en Gómez Cruz y Ardèvol, 2013, p. 36).

Los autores denominan a estas nuevas situaciones espaciales "*non-spatial notion*" (Gómez Cruz y Ardèvol, 2013, p. 37), concepto que podría analizarse como un paso más en el camino de la propuesta de trabajo de campo multisituado de George Marcus (1995). A partir de lo que venimos desarrollando los llamo *espacios de conexión afinada*, ya que más allá de que no exista un espacio físico (o que exista un "no espacio"), lo importante es que se abre un verdadero espacio de conexiones múltiples. El camino será entonces hacer foco en las conexiones (a través de múltiples medios de comunicación), siguiendo las prácticas de los sujetos de estudio.

IDENTIDADES ETNOGRÁFICAS

Etnógrafos y participantes/sujetos de la investigación suelen conectarse vía correo electrónico, leyendo el blog del otro, haciéndose amigos en Facebook, siguiéndose en twitter. Esta nueva "capa de la interacción y la representación en la etnografía contemporánea complica aún más la gestión y la dinámica de poder en las relaciones de identidad de investigación" (Ekdale, 2013, p. 20).

Como vimos, al inicio es importante contactar un actor que posea un papel clave en el colectivo que se estudia, y comenzar a seguir sus publicaciones en redes sociales, blogs, etc., para construir conexiones afinadas. Esto describirá el camino táctico hacia el logro de co-presencia y la construcción del campo. En ese sentido busqué contactarme con lo que Brian Ekdale llama un *Gatekeeper*, una persona con un rol clave en el grupo a estudiar, que tiene la posibilidad de brindar acceso a partir del establecimiento de nuevas conexiones. Realizar este contacto en forma mediada para dar continuidad en el tiempo a una relación investigador/investigado, tiene dificultades específicas.

El gatekeeper es "la persona o grupo que tiene la autoridad para negociar y aprobar el acceso de investigación en un grupo o una organización" (Lindlof y Taylor, 2002, p. 101). Hoy con el acceso a los medios de comunicación es más difícil de lo que era en décadas pasadas, por lo que las negociaciones con los gatekeepers son más desafiantes para los etnógrafos. Para muchos investigadores, el establecimiento de credibilidad significa la promoción de su identidad académica profesional a través de la grandiosidad de sus currículos o el prestigio de sus instituciones afiliadas (Ekdale, 2013, p. 13).

Ekdale sostiene que al negociar el acceso a la comunidad estudiada en la "etnografía contemporánea" (así se refiere el autor respecto a las etnografías en tiempos de Internet) el etnógrafo desarrolla un manejo de su propia identidad mediada, la cual pasa a ser "negociada, apropiada y co-creada" en el campo (Ekdale, 2013, p. 23). La negociación se desarrolla con el "gatekeeper", el etnógrafo debe ganar su aprobación, la cual no garantiza la aceptación de la presencia del investigador en la comunidad (Ekdale, 2013, p. 13). Los miembros de la comunidad primero adscriben una identidad para el investigador a partir de sus sentimientos [*feelings*] para con el Gatekeeper, y sus lecturas de la relación entre el Gatekeeper y el investigador (Ekdale, 2013, p. 14).

Ekdale también habla de la importancia de establecer cierta distancia respecto del Gatekeeper, un poco por lo mencionado, para que los miembros de la comunidad no vean al investigador simplemente como un agente del Gatekeeper, pero también, "para que los miembros se sientan libres, y así revelen preocupaciones y experiencias que no se sentirían cómodos de expresar si los líderes saben" (Ekdale, 2013, p. 14). Mi construcción "identitaria" en el campo tuvo que ver más con la primera que con la segunda cuestión resaltada por Ekdale. Es decir, que me interesaba no ser identificada como un agente del Gatekeeper, pero, al tratarse de una comunidad de músicos que adscriben a una serie de principios relacionados al software libre, la socialización de las producciones y la horizontalidad en la interacción entre Live Coders, no fue necesaria la complicidad que sí hay que desarrollar cuando el gatekeeper es a la vez un jefe o líder. Con la visita a distintos tipos de eventos vinculados al LC y al arte computacional/*software art*, incluso en las reuniones más académicas, me fui dando cuenta de que esa actitud cálida, informal que propiciaba la cercanía, estaba muy relacionada a un rasgo o aspecto muy fuerte del LC: la apertura. La informalidad, era una parte sustancial del vínculo entre Live Coders y su entorno, a partir de un acuerdo tácito y explícito sobre esa horizontalidad.

Mi negociación identitaria podría resumirse en dos momentos, uno inicial, en el que, si bien me presenté como antropóloga que quería llevar adelante un estudio sobre culturas digitales en torno a la conformación de subjetividades y sociabilidades, se me asimiló más a un rol de reportera. La razón tiene que ver con que los primeros contactos con otros Live Coders, se dieron en principio en el contexto de entrevistas, con los roles claros de entrevistador y entrevistado/a y también porque fui presentada por el Gatekeeper como una especie de entrevistadora que quería indagar sobre el tema del LC. Al contactar a los Live Coders y a realizar las entrevistas en base a un cuestionario semi-estructurado y ellos me preguntaban si trabajaba para algún medio de comunicación, si iba a publicar la entrevista, mostrándose muy ansiosos por que así fuera, porque buscaban darse a conocer como artistas Live Coders. Grande fue la decepción cuando les reiteré que estaba trabajando en mi tesis doctoral. Esta situación se repitió en otras ocasiones. Entonces, en un primer momento, sin buscarlo, tuve una entrada al campo como una especie de "reportera". Esa imagen fue modificándose muy pronto, al asistir con más asiduidad a los eventos de LC, y comenzar a intervenir en comentarios en redes sociales, o en la repercusión de las notas sobre los eventos a los que asistía, que yo escribía en mi propio blog. Por ejemplo, en una publicación de un *post* en mi blog sobre un workshop o un evento de LC,⁵ en la cual explicitaba mi papel como investigadora, era reproducida por varios de los Live Coders a través de sus cuentas de Twitter, como de interés general al LC, de la misma forma en que divulgaban sus propias notas en sus blogs personales. De este modo, la identidad "reportera" se fue desdibujando en favor de la identidad "investigadora en ciencias sociales". Muchos de los

⁵ <https://diprosper.wordpress.com/2013/03/16/audio-visual-e-motion/>

Live Coders eran ellos mismos, investigadores pero siempre en campos relacionados a la tecnología y la música, es decir, que nuestras inquietudes eran diferentes: ellos investigan su actividad y exploran su forma de trabajar artísticamente con la tecnología y yo los estudiaba a ellos como colectivo. En este sentido, fui adquiriendo lo que Ekdale (2013, p. 14) denomina una "identidad independiente" de la más estrechamente relacionada a mi relación con el Live Coder Gatekeeper, del comienzo del trabajo de campo a principios del año 2013.

CONCLUYENDO: EL OBSERVADOR OBSERVADO

Una característica propia de las etnografías "contemporáneas" es cierta horizontalidad entre los investigadores y los sujetos:

Los medios digitales y redes sociales generan una mayor apertura y reciprocidad. Ellos hacen públicas las maneras en las que investigadores y participantes se representan entre sí para las audiencias en línea, y crean relaciones de investigación más permeables en la que los miembros de la comunidad investigada son capaces de aprender más sobre el investigador (Ekdale, 2013, p. 20).

Como se argumentó, para lograr la co-presencia es importante establecer la comunicación mediada en un contexto de horizontalidad, a partir de la interacción en múltiples canales. En mi caso, compartía una similitud importante con mis sujetos: el que muchos de ellos también fueran miembros de instituciones académicas, ya sea como estudiantes o como investigadores. En el proceso de negociación de la identidad etnográfica esto tuvo su peso en la definición de mi identidad como antropóloga, pero una que podía aportar a la red de conocimiento que los Live Coders estaban conformando a través de la LCRN. Entonces, mi reconocimiento por parte de la comunidad estudiada como antropóloga e investigadora, implicó un compromiso tácito en cuanto a realizar algún tipo de aporte académico a la red interdisciplinaria –escribir artículos sobre el LC, participar en conferencias y reuniones académicas, y todo aquello que fuera reconocido como capital simbólico valioso para el colectivo–. Ese reconocimiento facilitó mi trabajo de campo, ya que el mismo fue comprendido por los Live Coders como aporte a su red: mi producción académica aportaba un nuevo tipo de exploración del LC, desde la perspectiva de la antropología o, más en general, desde una mirada de alguien que proviene de las ciencias sociales (y no desde perspectivas artísticas o informáticas). Constaté de diferentes maneras mi pertenencia en la red LCRN, por ejemplo, en el momento que me pidieron participar con un capítulo sobre aspectos sociales del LC en una publicación que planeaban lanzar al año siguiente (2014) o cuando fui invitada a la primera Conferencia Internacional sobre Live Coding (ICLC, por sus siglas en inglés) 2015,⁶ en la cual formé parte del comité organizador. Es en este marco de comprensión que realicé mi trabajo de campo, y de esa forma, negociada y co-creada me apropié de mi

⁶ <http://www.livecodenetwork.org/iclc2015/>

identidad etnográfica constituida dentro del mismo colectivo, con atribuciones y obligaciones, en este sentido era una observadora observada.

Mientras que los actos de construcción de identidad etnográfica siempre han sido también esfuerzos de poder, ese poder puede ahora ser aprovechado y promulgado tanto por los investigadores como por los participantes. Estas tensiones impactan en la producción de conocimiento etnográfico, ya que determinan el grado en que un investigador puede acceder a la comunidad de investigación y ser parte de las actividades significativas dentro de esa comunidad [...] Esta relación de investigación permeable, es una en la que tanto los investigadores como los participantes son sujetos y objetos de estudio, mitiga aún más las diferencias de poder inherentes a la investigación etnográfica. Los participantes no gozan de igualdad de control, no obstante ejercen control. Al igual que con las interacciones en persona, el yo (*self*) digital puede ser gestionado y controlado (Ekdale, 2013, p. 22).

Estas cuestiones mencionadas en la cita están siempre presentes en la construcción de una identidad etnográfica participante en el campo, como "negociada, apropiada y co-creada" entre el etnógrafo los sujetos de investigación y las prácticas desarrolladas en el campo, son en las etnografías contemporáneas (con Internet) mucho más complicadas, y se complejizan de maneras fascinantes y aún desconocidas (Ekdale, 2013, p. 22). Como señala Rosalía Winocur,

estar conectado implica esencialmente estar visible en un sentido amplio. En esta perspectiva la visibilidad no refiere únicamente a la cualidad de lo que puede ser observado a simple vista, sino también a la evidencia de la existencia del otro en un sentido real, virtual o metafórico (Winocur, 2009, p. 69).

Entonces, en el caso particular de la construcción de trabajos etnográficos con sujetos que desarrollan actividades en espacios con presencia tanto física como virtual, el campo es constituido mayormente en relación al/los objeto/s de estudio, en la instancia empírica de la investigación, como indican Gómez Cruz y Ardèvol (2013, p. 29). Los autores proponen replantear el estudio de los medios de comunicación en la vida cotidiana a través de las prácticas: en vez de poner en foco los medios, proponen abordar las prácticas como una forma de comprender las motivaciones y compromisos de las personas con (y dentro de) los medios de comunicación, y la importancia de las "tecnologías de la agencia" (Gómez Cruz y Ardèvol, 2013, pp. 29-31). Este enfoque resultó pertinente en mi caso, ya que no solo gran parte del trabajo de campo fue mediado tecnológicamente, sino que también gran parte de la interrelación de los sujetos entre sí es mediada. La trayectoria y los movimientos del etnógrafo y su habilidad para seguir las conexiones que van entretejiendo y constituyendo el campo, permite integrar los aspectos materiales y tecnológicos implícitos, las acciones y expresiones emocionales (Gómez Cruz y Ardèvol, 2013, p. 31). Relacionando dichos aspectos particulares del campo, los autores proponen hablar de un tejido productivo continuo de las relaciones (físicas y virtuales) que emergen en el campo, entre sujetos e investigador, donde el objeto de estudio toma su forma en dicho "tejido productivo". Desde

esta postura, el campo etnográfico se construye por las acciones y expresiones de las personas que estudiamos y por las decisiones del etnógrafo sobre las conexiones que sigue, y las formas de hacerlo (Gómez Cruz y Ardèvol, 2013, pp. 33-34).

Los recorridos aquí propuestos, desde diferentes autores y desde el propio trabajo de campo buscan sumar a la mirada crítica y reflexiva sobre el método etnográfico en trabajos con fuerte presencia de lo digital, tanto como objeto o como medio de estudio. Reconocer las particularidades del campo, sus actores y prácticas brinda herramientas válidas en tanto construidas a partir del mismo contexto. La co-presencia, las conexiones afinadas, la co-creación de las identidades etnográficas en el trabajo de campo son formas de encarar una etnografía que además de ser un método constituya un tipo de abordaje y también una forma de escribir sobre lo estudiado.

BIBLIOGRAFÍA

- Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*. Minnesota, Estados Unidos: University of Minnesota Press.
- Bakardjieva, M. (2005). *Internet Society. The internet in everyday life*. California, Estados Unidos: SAGE.
- Beaulieu, A. (2010). From co-location to co-presence: Shifts in the use of ethnography for the study of knowledge. *Social Studies of Science*, 40(3), 1-18.
- Boellstorff, T. (2011). Placing the virtual body: Avatar, chora, cypherg. En *A companion to the anthropology of the body and embodiment*, (pp. 504-520). Londres: Blackwell.
- Boellstorff, T. (2012). Rethinking digital anthropology. En H. Horst y D. Miller, (Eds.), *Digital anthropology*. Londres y Nueva York: Berg.
- Clifford, J. (1999) *Itinerarios transculturales*. Barcelona: Gedisa.
- Coleman, G. (2010). Ethnographic approaches to digital media. *The Annual Review Of Anthropology*. (pp. 487-505). Disponible en: www.anthro.annualreviews.org
- Ekdale, B. (2013). Negotiating the researcher: interstitial, appropriated and digital identities. En A. Medrado (Ed.), *Westminster Papers in Communication and Culture*, 9(2), 7-26.
- Gibson, W. (1989). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.
- Gómez Cruz, E. y Ardèvol, E. (2013). Ethnography and the field in media(ted) studies: A practice theory approach. En A. Medrado (Ed.), *Westminster Papers in Communication and Culture*, 9(2), 27-46.
- Hine, C. (2007). Connective Ethnography for the Exploration of e-Science. *Journal of Computer- Mediated Communication*. 12(2), 618-634.
- Hine, C. (2000). *Enografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Jones, S. (2014). *The emergence of the digital humanities*. Londres: Routledge.
- Jordan, B. (2009). Blurring boundaries: The "real" and the "virtual" in hybrid spaces. *Human Organization*, 68(2), 181-193.

- Kember, S. y Zylinska, J. (2012). *Life after new media: Mediation as a vital process*. Massachusetts, London: MIT Press.
- Krotz, E. (1993). La producción de la antropología en el Sur: características, perspectivas, interrogantes. *Alteridades*, 3(6), 5-11.
- Malinowski, B. (1922). *Argonauts of the Western Pacific*. Nueva York: Dutton.
- Miller, D. y Slater, D. (2000). *The Internet: an ethnographic approach*. Oxford: Berg.
- Marcus, G. (1995, julio-diciembre). Etnografía en/del sistema mundo. El surgimiento de la etnografía multilocal. *Alteridades*, 11(22), 111-127.
- Slater, D. (2002). Social Relationships and Identity Online and Offline. En L.A. Lievrouw & S. Livingstone (eds.), *Handbook of New Media: Social Shaping and Consequences of ICTs*. Londres y Los Ángeles: SAGE.
- Turkle, S. (1997). *Life on the screen. Identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone Book.
- Wellman, B. & Haythornthwaite, C. (2002). *The Internet in Everyday Life*. Nueva Jersey, Estados Unidos: Blackwell Publishing.
- Wellman, B. (2004) The three ages of Internet studies: Ten, five and zero years ago. *New Media & Society*, 6(1), 123-129.
- Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular. La conexión como espacio de control de la incertidumbre*. México: Siglo XXI & Universidad Autónoma Metropolitana.
- Wright, P. (1995). El espacio utópico de la antropología. Una visión desde la Cruz del Sur. *Cuadernos. Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano*, Buenos Aires, 16, 191-204.