

Antropología y diseño en entornos digitales

Tomás García Ferrari

<tgf@bigital.com>

<http://bigital.com/>

Este trabajo fue escrito en el mes de septiembre de 2008 en el marco del seminario «Introducción a la Antropología» dictado por la Dra. María Florencia Girola en la Maestría en Diseño Comunicacional de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires.

Abstract

Los métodos de la antropología social tienen ya una historia consolidada y como tal pueden ser utilizados por voces autorizadas para dar cuenta de fenómenos acaecidos en el campo de lo social. Este trabajo trata de dar cuenta acerca del estado de situación de algunos entornos de comunicación mediatizada a través de redes digitales tratando de producir una sobreimposición de fronteras que nos permita entender de otra manera estos nuevos marcos de intercambio cultural donde el diseño tiene un área importante de acción.

Keywords

antropología, etnografía, redes sociales, mundos virtuales, Internet, diseño de interacción



[Atribución - No Comercial - Compartir Obras Derivadas Igual 2.5 Argentina](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/argentina/)

Introducción

El análisis orientado a la comprensión de fenómenos sociales muchas veces puede tener como punto de partida aquel del descubrimiento: la idea de mapear una *terra incognita* para así incorporarla a nuestro patrimonio sociocultural, algo que muchas veces ha incluido procesos de conquista en el sentido más amplio del término y con todos los aspectos negativos del mismo. En estos tiempos en que todavía nos encontramos debatiendo si es que vivimos en una modernidad líquida como indica Zygmunt Bauman o si es que en realidad nunca hemos sido modernos como se encarga de aclarar Bruno Latour, los horizontes a mapear se han extendido no solamente a aquellas fronteras conocidas pero aún inexploradas desde nuestro punto de vista sino también a nuevos mundos virtuales –y no tanto– que además de inexplorados se presentan como indefinidos *per se* y van tomando forma y mutando a medida que se van –o los vamos– creando.

En las ideas muchas veces esgrimidas en desmedro de estas nuevas realidades hay tal vez un dejo de aquellas descritas por Claude Lévi-Strauss cuando haciendo una análisis del desarrollo de la etnología, hace notar que desde una visión propia del romanticismo la indagación etnográfica «*hace del primitivismo (en todas sus formas), no tanto la búsqueda de un humilde punto de partida del progreso humano, como la de un período privilegiado en que el hombre había disfrutado de virtudes hoy día desaparecidas*» (Lévi-Strauss 24).

En la actualidad tal vez podríamos establecer un paralelo de estas características entre la situación dada entre *nativos digitales* e *inmigrantes digitales*. Según Mark Prensky, el arribo y la rápida diseminación de las tecnologías digitales en las últimas décadas del siglo XX y los primeros años del siglo XXI a generado una discontinuidad de gran magnitud. Desde esta óptica, los jóvenes de hoy día son representantes de la primera generación que ha crecido rodeada de esta tecnología – que hasta cierto punto se ha transformado en ubicua más allá de las tradicionales clases socioeconómicas: pensemos por ejemplo en el índice de penetración de los

teléfonos celulares– y debido a este cambio sustancial piensan y procesan información de una manera radicalmente diferente a sus predecesores (Prensky 2001).

Si la etnología –dejando aquí de lado su costado más evolucionista– sirve también para «*constatar fenómenos de otro tipo como transmisión de técnicas, difusión de inventos, fusión de creencias y costumbres a resultas de las emigraciones, de las guerras, de las influencias y de las imitaciones*» (Lévi-Strauss 26), es posible que también pueda ser utilizada para entender de una manera más holística algunos de los entornos digitales que nos rodean.

La pregunta antropológica en el contexto de lo digital

En el texto «Alteridad y pregunta antropológica» el Dr. Esteban Krotz –profesor del Departamento de Antropología de la Universidad Autónoma Metropolitana de México– hace un desglosamiento del significado del término antropología así como también de cuáles son las preguntas que esta zona del saber, a diferencia de otras áreas, se plantea. La antropología establece preguntas *acerca del ser humano o sobre lo humano*. Pero para caracterizar las ciencias antropológicas se hace necesario indicar bajo qué aspecto se ocupan del ser humano y así llegamos al punto de poder determinar que hay una *pregunta antropológica* que ha sido formulada en repetidas oportunidades desde los inicios de la vida humana. Esta pregunta puede ser presentada a partir de las situaciones del encuentro de *grupos humano paleolíticos, del viaje y de la extensión imperial del poder* (Krotz 16).

De cada una de estas tres nociones se pueden trazar paralelos a algunas situaciones características de los actuales entornos digitales, algo que tal vez sirva para determinar si es que hay un proceso de mimesis entre situaciones a primera vista muy lejanas o si es que la situación actual podría plantearse como un cuarto estadio donde nuevamente se hace posible reformular esta pregunta para tratar de entender a seres diferentes como iguales, tal como lo plantea Krotz: *la pregunta por la igualdad en la diversidad y de la diversidad en la igualdad*.

Sobre los grupos humanos paleolíticos. En el primero de los casos, al hacer un análisis de las sociedades pre-agrarias y pre-urbanas, lo que deja en claro Krotz es que dichos grupos de seres humanos se encontraban en una situación particular que podría bien ser caracterizada como una buena vida donde no se creaban almacenamientos de provisiones ni se acumulaban bienes materiales y ningún ser humano tenía que trabajar más de cinco horas diarias para procurarse su alimenta-

ción diaria, lo que hace evidente que estos cazadores y recolectores tenían la mayor parte de su tiempo libre para otras cosas. Por lo tanto podrían ser caracterizadas como *sociedades de la abundancia*.

El concepto de sociedad de la abundancia –en un contexto absolutamente diferente– vuelve a aparecer de manera muy fuerte en entornos primariamente significados por la lógica digital. Estas nuevas maneras de entender la economía a comienzos del siglo XXI está dando por tierra con ciertas nociones tradicionales –de Adam Smith a esta parte– que básicamente establecían reglas para un mundo donde *con recursos escasos había que satisfacer necesidades ilimitadas* (Anderson 188). Estos conceptos –al menos en entornos relacionados con la informática y sobre todo en lo que se refiere a bienes predominantemente culturales– están siendo desplazados, entre otras cosas debido a que la tecnología en la que se sustentan estos mercados pareciera seguir la lógica determinada por la Ley de Moore, que indica que el número de transistores en un circuito integrado se duplica cada dos años (cuya consecuencia directa es que los precios de los equipos bajan al mismo tiempo que las prestaciones suben).

Por lo tanto el primer planteo a realizar sería si la pregunta antropológica más primaria no tuvo su origen como resultado de contrastar dos situaciones sociales diversas –la abundancia y la escasez– y el cruce de fronteras entre nativos e inmigrantes digitales no propone nuevamente esta distinción, algo que haría posible un acercamiento diferente al estudio de las prácticas sociales en el ámbito de la red.

Sobre viajes y viajeros. En tiempos más cercanos, un área natural de intercambio sociocultural propicia para la pregunta antropológica ha sido el contexto del *viaje*. Los viajeros –de la más diversa índole: desde los guerreros y comerciantes hasta los aventureros, artistas y trabajadores migrantes– han proporcionado un entrecruzamiento entre las regiones que atravesaban, los pueblos en los que permanecían y las culturas de las que provenían. Todo esto a través del idioma, la vestimenta, las armas, las costumbres alimenticias o los relatos y sus respuestas a preguntas asombradas. El viaje –incluyendo los relatos producidos y los objetos traídos al regresar al lugar de origen– se presenta entonces como un marco de encuentro entre culturas (Krotz 18) donde los viajeros son los medios de contacto.

El paralelismo a nuestros actuales entornos digitales, se puede establecer con el entramado de weblogs (o blogs) llamado en su conjunto blogosfera. Un blog básicamente es un sitio web que se actualiza con mucha frecuencia y que recopila cronológicamente artículos publicados la mayoría de las veces por un único autor (no siendo esta una característica excluyente) que muestra una visión particular sobre sus temas de interés. Además sirve también como puerta de entrada a una lista de vínculos a otros hipertextos –muchas veces a otros blogs– entramando así una gran red de contenidos dinámicos generados de manera frecuente por un sin número de personas a través de la red (García Ferrari 3).

Para algunos autores como el periodista Julian Dibbel, la historia de la blogosfera no se remite al mundo de las letras sino a la historia temprana de los museos, a los llamados gabinetes de curiosidades –del término alemán *Wunderkammern*– del renacimiento tardío y el barroco: colecciones aleatorias de objetos extraños, acumulados en sus viajes por caballeros instruidos y prósperos y exhibidos a la manera de colecciones de rarezas. Según Dibbel, hay un paralelismo muy fuerte entre estas colecciones y el contenido de un weblog cuyo motor es el interés primordial de una persona por hacer públicos sus hallazgos en la red, permitiendo así a los demás *navegantes* (el término no termina resultando casual) una lectura filtrada y digerida del vasto universo de la Web (Dibbel 2002). Sin dejar de lado el costado narcisista de estos individuos, hay también un mapeo de territorios desconocidos o poco explorados para incorporarlos a la visión de la cultura dominante, algo que resulta común a la idea del viaje como espacio de la pregunta antropológica.

El segundo planteo entonces, prosiguiendo con esta línea argumental, sería si la pregunta antropológica tuvo otra instancia de eclosión cuando Europa explota de descubridores, conquistadores y viajeros –tal como lo plantea Krotz–, de acuerdo a lo que nos dice Dibbel estaríamos nuevamente en un momento en que los viajeros de la red –*bloggers* que podrían ser llamados también argonautas– producen cruzamientos culturales de tal magnitud que dan lugar a que se los entienda como antropólogos virtuales. En este caso tal vez podríamos arriesgarnos a pensar que la diferencia entre los inmigrantes y nativos digitales es aquella establecida entre los «antropólogos de gabinete» y los etnógrafos modernos, que a la manera de Malinowsky viven inmersos en los entornos que describen (y de los cuáles son parte).

Sobre la extensión imperial del poder. El tercer espacio que plantea Krotz como «forma de contacto entre sociedades conformadas de modo distinto» es el que se

da ante la existencia del impulso hacia la expansión absoluta, persiguiendo intereses territoriales, demográficos, económicos, religiosos o militares (o una conjunción de estos) y encaminada hacia el aumento de prestigio de la sociedad en cuestión, ante sí misma o ante las deidades (Krotz 18). Así se han formado a través de la historia distintos *imperios*, institucionalizando un contacto cultural que es asimétrico por su propia naturaleza. Uno de los últimos procesos con estas características ha sido la expansión de la sociedad industrial europea en el transcurso de pocos años sobre todo el planeta, iniciando una relación directa –y casi siempre impuesta– con otros pueblos. Esta situación dio origen a las ciencias antropológicas y a una forma de plantear la pregunta antropológica cuya categoría central era la de *alteridad* (Krotz 18). Ahora bien, como bien reconoce Krotz, la alteridad no es posible sin etnocentrismo y como tal plantea una situación de control. Situación que podríamos también tomar como punto de partida para un análisis de los entornos digitales a los que estamos haciendo referencia.

Alexander Galloway –profesor asociado del Departamento de Cultura y Comunicación de la Universidad de Nueva York– escribió en el año 2004 un libro llamado «*Protocol. How control exists after decentralization*» donde habla –trabajando sobre ideas de Gilles Deleuze y de su visión de los escritos de Foucault– de la conjunción de tres elementos: un diagrama, una tecnología y un estilo de gerenciamiento. El diagrama es **la red distribuida**, una forma estructural sin centro que rememora a una telaraña. La tecnología es **la computadora digital**, una máquina que puede reproducir el trabajo de cualquier otra máquina siempre y cuando pueda ser descrito en términos lógicos. Por último, el estilo de gerenciamiento es **el protocolo**, el principio de organización propio de las computadoras organizadas en redes distribuidas. Estos tres elementos juntos conforman un aparato de control que ha ganado importancia al comienzo de este milenio (Galloway 3).

En estas circunstancias donde las estructuras de control han ido cambiando de las burocracias verticales hacia redes horizontales –algo que ha sido bien reflejado por Manuel Castells en su trilogía «La Era de la Información» y que además responde a la diferencia estructural planteada por Deleuze and Guattari al hablar de árboles y rizomas (Galloway 24)– finalmente quien tiene el control sobre los protocolos accede a un mayor grado libertad.

En un tercer planteo entonces podríamos decir que la situación del manejo de la red es un cruzamiento entre horizontalidad y asimetría vertical donde los actores

se insertan de una manera compleja en un sistema que de alguna manera plantea una situación cercana al etnocentrismo: el principio de organización tal como lo define Galloway es determinado desde organizaciones centrales a las cuales la periferia –por diversos motivos– tiene poco acceso.

A manera de conclusiones: el cruzamiento con el diseño

Finalmente, la pregunta que nos queda por hacer o responder es si la antropología se presenta como un método propicio para el análisis de algunas de las situaciones descritas y de que manera puede brindar un acercamiento diferente a los procesos de diseño.

Entendiendo que la antropología puede ser definida tanto de acuerdo a su objeto de estudio (la otredad cultural, al alteridad cultural o la diversidad cultural) como de acuerdo a su forma de trabajar, el modo en que se recolectan, analizan y exhiben sus datos (esto es la observación participante) (Boivin 7), esta diversidad y riqueza de enfoques pueden ser de gran utilidad para entender todo marco de acción de procesos de diseño y por supuesto también los territorios de redes sociales entramados sobre la utilización de redes digitales a los que nos estamos refiriendo, ya que como diseñadores nos interesa entender en profundidad algunas situaciones para poder operar sobre las mismas.

Para todo diseñador, que casi siempre se encuentra desarrollando cursos de acción orientados a transformar situaciones existentes en situaciones preferibles (Simon 111), tener un entendimiento cabal de los contextos de acción de los productos, procesos o interacciones diseñados es algo imprescindible. Así como el antropólogo se constituye en especialista del otro lejano e incierto con la menuda tarea de transformar eso exótico en conocido (Boivin 12), el diseñador –y podríamos hablar acá específicamente del diseñador de entornos de interacción digitales– tiene también la tarea de pensar en ese otro, aquel destinatario del accionar de diseño (que ha sido llamado *usuario*, *interactor* o hasta *prosumidor*), que no es el otro lejano y remoto, en muchos casos no se encuentra tan a mano como mi igual ni necesariamente se trata del otro que estando próximo es incierto (Boivin 12). Lo particular del diseño para entornos digitales –espacios en donde se mueven con naturalidad los llamados nativos digitales– es que debido al alcance global e inmediato de los mismos (pensemos en el diseño de sistemas como Facebook, WordPress, YouTube, Twitter) se transforman en el marco de acción de exactamente aquellos que

la antropología pareciera estudiar con más entusiasmo: un otro lejano e incierto al que ni siquiera podemos definir con exactitud.

En su libro «*The Inmates are Running the Asylum*» –un trabajo seminal en el área de diseño de interacción– Alan Cooper describe una metodología denominada *diseño orientado a metas*, donde se introduce en el discurso de diseño el concepto de *personas*¹. En esa descripción, Cooper explica que las *personas* no son personas reales sino que las representan dentro del proceso de diseño. Son arquetipos hipotéticos de usuarios actuales y aunque son imaginarios se encuentran definidos con rigor y precisión de acuerdo con sus objetivos (Cooper 124).

Aunque la metodología propuesta por Cooper ha tenido un gran éxito y es seguida efectivamente por muchos profesionales del área, pareciera suceder que en la medida en que los proyectos van ampliando su horizonte de acción complejizándose en este proceso, se va transformando en algo demasiado intrincado (finalmente un mapa que describe en escala uno en uno el territorio no presenta demasiada utilidad).

Indudablemente, tanto los modelos de estudio de las teorías antropológicas –diferencia, diversidad y desigualdad– como algunos aspectos de su metodología de observación participante pueden brindar un necesario aire renovador a los procesos de diseño. Será entonces tarea de aquellos diseñadores preocupados por obtener mayor riqueza en su accionar profesional ahondar en estas zonas del saber.

¹ En la bibliografía en inglés se utiliza la americanización *personas* en detrimento del plural latino *personæ*.

Bibliografía

- Anderson, Chris. La economía long tail. Barcelona: Ediciones Urano, 2007.
- Bauman, Zygmunt. Modernidad Líquida. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2002.
- Boivin, Mauricio, et al. Constructores de Otredad: Una Introducción a La Antropología Social Y Cultural. Buenos Aires: Eudeba, 2004.
- Cooper, Alan. The Inmates are Running the Asylum. Indianapolis: Sams Publishing, 2004.
- Dibbel, Julian. "Portrait of the blogger as a young man". We've Got Blog: How Weblogs are Changing Our Culture. Ed. Rebecca Blood et Al. Nueva York: Perseus Pub., 2002.
- Galloway, Alexander R. Protocol: How control exists after decentralization. Cambridge: MIT Press, 2004.
- García Canclini, Néstor. "El consumo sirve para pensar". Constructores de Otredad. Una introducción a la antropología social y cultural. Ed. M. Boivin, A. Rosato y V. Arribas. Buenos Aires: Editorial Antropofagia, 2004. 255-259.
- García Ferrari, Tomás. "Diseño y Weblogs. Un estudio de los factores de diseño determinantes para el crecimiento de la blogósfera". Tesina de la Carrera de Especialización en Teoría del Diseño Comunicacional, FADU, UBA. Buenos Aires: 2007.
- Krotz, Esteban. "Alteridad y pregunta antropológica". Constructores de Otredad. Una introducción a la antropología social y cultural. Ed. M. Boivin, A. Rosato y V. Arribas. Buenos Aires: Editorial Antropofagia, 2004. 16-21.
- Lévi-Strauss, Claude. "Las tres fuentes de la reflexión etnológica". Constructores de Otredad. Una introducción a la antropología social y cultural. Ed. M. Boivin, A. Rosato y V. Arribas. Buenos Aires: Editorial Antropofagia, 2004. 22-26.
- Latour, Bruno. We Have Never Been Modern. Trad. Catherine Porter. Cambridge: Harvard University Press, 1993.
- Prensky, Mark. "Digital Natives, Digital Immigrants". On the Horizon: Vol. 9 No. 5 (Octubre 2001): 29 de noviembre de 2008
<<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>.
- Simon, Herbert Alexander. The Sciences of the Artificial. Boston: Massachusetts Institute of Technology, 1998.