



**La interacción entre lo físico y lo virtual:  
Dos espacios que se retroalimentan.**

**Maldonado, Gregorio Nicolás**

Facultad de Artes - Universidad Nacional de La Plata  
Departamento de Diseño Multimedial  
Taller de Diseño Multimedial 5

**Profesor titular:**  
Federico Joselevich Puiggrós

**Ayudantes:**  
Nicolás Mata Lastra  
Elizabeth Toledo  
Julia Saenz

# Índice

<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>Abstract</b>	<b>3</b>
<b>Palabras clave</b>	<b>3</b>
<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>1. La imagen premonitoria</b>	<b>4</b>
1.1 La imagen digital	4
1.2 Realidad y ficción, un proceso de retroalimentación.	5
<b>2. Dispositivos digitales y comportamiento</b>	<b>6</b>
2.1 Nuevos entornos, nuevas reglas	6
2.2 Algoritmo y encuadres	7
<b>3. Desbordamiento</b>	<b>8</b>
3.1 Las lógicas de lo digital	8
3.2 Internet es material, nuestro avatar es efímero.	8
<b>Referencias</b>	<b>9</b>
<b>Anexo</b>	<b>9</b>
Proceso:	10

## **Abstract**

En el presente texto se analiza de qué modo los entornos virtuales actúan como dispositivos capaces de incidir en nuestra subjetividad y nuestra relación con el entorno.

## **Palabras clave**

Ficción, realidad, entornos virtuales, identidades, interfaz, retroalimentación.

## **Introducción**

Durante las últimas dos décadas el desarrollo tecnológico y las nuevas propuestas de entornos virtuales y sociales tuvieron una expansión acelerada, incorporándose paulatinamente en nuestra cotidianidad. Quizás un fenómeno representativo de este clivaje tecno histórico sea el *Internet of things* (Internet de las cosas en español). Este es un concepto que define a los objetos físicos capaces de capturar el comportamiento de las personas y transformarlo en datos que serán intercambiados con otros dispositivos a través de internet. El objetivo de este proceso es reinsertar estos datos en nuestra actividad online. Las barreras entre lo físico y lo digital se desvanecen vertiginosamente. Ya no tenemos la necesidad de explicarle a la máquina quiénes somos y qué queremos, esta información es tomada, procesada y devuelta de manera silenciosa. Si a esto sumamos nuestra participación activa (toda la información que insertamos intencionalmente), podemos entender a nuestra presencia dentro del universo digital como la constitución de una segunda parte de nuestra identidad.

¿Qué distancia existe entre lo físico y lo digital? ¿Entre lo real y lo ficcional? Cuando hablamos de lo real solemos referirnos a algo verdadero, en opuesto, cuando hablamos de la ficción nos referimos a ideas que en su recorrido parten de lo “real” para convertirse en historias. Estas dos formas, lo real y lo ficcional, encuentran similitudes en el diálogo que existe entre el universo físico y el universo digital y nuestra presencia en cada uno de ellos. A partir de esto, este escrito intenta describir los procesos que se dan entre estas dos partes, en la coyuntura de la posmodernidad y la globalización, tomando los entornos virtuales de socialización y los elementos que los componen como dispositivos transformadores de la realidad.

## 1. La imagen premonitoria

### 1.1 La imagen digital

Durante el aislamiento social que vivimos en el año 2020, donde su impacto en nuestro cotidiano tuvo un gran contraste con los días anteriores a que el virus se presente como una amenaza global, los entornos virtuales donde existía la posibilidad de vincularnos con el resto de las personas tomaron una relevancia muy explícita. En un contexto de aislamiento, a la vista (física) de nadie, donde solo éramos vistos a través de una plataforma y su interfaz, quedó en claro que nuestro *self* era ahora más que nunca digital. Y en esta digitalización de nuestros vínculos e interacciones, comencé a plantearme el siguiente interrogante; ¿Qué porcentaje de mi identidad hoy es física y que porcentaje es virtual? ¿Cómo se constituye mi presencia en el mundo en un contexto donde solo me ven a través de representaciones digitales? Usualmente se tiende a pensar que el yo físico pertenece a lo real y el yo virtual a lo ficticio, pero si la parte baja de mi cuerpo permanecía durante días en pijamas, mientras el resto de las personas solo veían de mi cintura hacia arriba en reuniones virtuales de Zoom o en selfies que subía a Instagram, esta identidad constituida virtualmente parecía ser tan real o relevante como mi yo físico.

Cuando vemos un video en tiempo real, por ejemplo, en una videollamada, nuestra interpretación asume que estamos viendo a una persona. De la misma manera que el público sintió temor durante la proyección de los hermanos Lumière en el café parisino donde en pantalla se podían ver un tren que se les venía encima negando así la técnica detrás de la imagen en movimiento, nuestra interpretación es capaz de negar el proceso digital que existe detrás de la imagen y el sonido que percibimos durante una videollamada. Entonces ¿Qué tan real es lo que estamos viendo en esa situación? ¿Es realmente una persona lo que ven nuestros ojos? La cuestión acá es que no estamos viendo a la persona que está detrás de su celular, sino una representación digital de esa persona, que solo existe de manera efímera mientras ese dispositivo esté ejecutando esa información digital. Cuando la videollamada termine, y la imagen ya no se muestre en pantalla, esa representación ya no va a existir, y volverá a su estado pasivo y más crudo: datos numéricos. Pero esto no determina la validez de ese momento de presencia del sujeto en el mundo.

(...) no hay nada que ver en la banda de un cassette video, ni el más mínimo fotograma, nada más que impulsos eléctricos codificados. Se puede aún considerar – muy corrientemente es así como las cosas son vistas – que la imagen electrónica es lo que aparece en la pantalla catódica, es decir el resultado del barrido - procedimiento tecnológico

utilizado en las pantallas con tubo catódico para convertir las señales eléctricas en imágenes de dos dimensiones, en realidad un doble barrido entrelazado a alta velocidad, sobre una pantalla fosforescente, de una trama hecha de líneas y de puntos, por un haz de electrones. Ese barrido hace conformarse ante nuestros ojos una apariencia de imagen (también aquí una ficción de nuestra percepción). (Philippe Dubois, 2004, p. 14).

Es así que podemos entender la división que existe de nosotros. Ahora no solo somos un cuerpo material, sino también un conjunto de datos representados en una zona intangible del mundo: lo digital, y al mismo tiempo un conjunto de datos numéricos almacenados en alguna memoria física del servidor de una empresa. Ahora nuestra presencia es capaz de bifurcarse y tomar nuevas formas.

## 1.2 Realidad y ficción, un proceso de retroalimentación.

Como se menciona en la introducción, existe la convención de que la ficción parte de la realidad para permanecer en lo ficcional, y creo que esta es una idea equivocada. La realidad también es capaz de reformularse a partir de lo ficcional, por ejemplo, nuestra vestimenta y nuestra kinesica muchas veces imita personajes ficcionales. Pero no solo quiero plantear un recorrido lineal entre ficción y realidad, sino más bien una retroalimentación. Me interesa más pensar en cómo lo ficcional y lo real dialogan constantemente y se reconstruyen, de la misma manera que lo hacen estas dos caras del mundo, lo físico y digital.

Pensemos por un momento en los imitadores, o el fenómeno cosplay. Sujetos que encarnan personajes ficticios, no solo desde la vestimenta, sino también en el modo de hablar y en su kinesica ¿No es este acaso un rebote entre realidad y ficción? Estos personajes fueron imaginados a partir de observaciones del mundo real, creando así historias complejas que luego terminan desbordando nuevamente en el mundo físico. Si este desbordamiento de la ficción a lo real constituye una nueva configuración de lo que entendemos por realidad, las siguientes ficciones imaginadas a partir del mundo físico también van a contemplar esta nueva configuración de lo real. Es por esto que estos dos universos no existen de forma separada.

De esta manera podemos pensar en realidad/ficción y el universo físico y digital, como dos pares que encuentran similitudes en sus operaciones. Si la realidad y la ficción son capaces de retroalimentarse y reconfigurarse en el proceso, la división de nuestra identidad y nuestra presencia en el mundo tanto digital como físico es capaz de proceder de la misma manera.

Es importante dejar en claro que este paralelismo no plantea que todo lo que pertenece a lo digital tenga un carácter ficcional. Más bien se aplica a modo de ejemplo en función de hacer evidente la retroalimentación que puede existir entre dos “mundos”.

## 2. Dispositivos digitales y comportamiento

### 2.1 Nuevos entornos, nuevas reglas

Prolongado este razonamiento, resulta claro que el comportamiento de los sujetos dentro y fuera de los entornos digitales se condicionan mutuamente. La retroalimentación es lo que da lugar a la transformación continua de lo que sucede por dentro y por fuera de la red. Existe una entrada de información, activa e intencional, o pasiva y silenciosa, y en respuesta, una salida. Esta devolución de la información que fue introducida en una primera instancia tiene una potencia transformadora en lo que sucede por fuera, y es así que la siguiente entrada viene reformulada por la anterior salida. De esta manera se completa el ciclo de retroalimentación entre el sujeto físico y virtual.

Es aquí donde se ponen en juego los elementos que componen estos espacios digitales, y para esto voy a usar el concepto de dispositivo originalmente desarrollado por Foucault y ampliado por Agamben (2011) donde explica “llamaré dispositivo literalmente a cualquier cosa que de algún modo tenga la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivos” (p. 18). De aquí que podemos entender por dispositivo a cualquier cosa que esté compuesta de diferentes elementos interconectados entre sí, transformándose y reconfigurándose continuamente, siendo así capaces de promover determinadas conductas. Estos elementos, como en todo dispositivo digital, son traducidos a un lenguaje más entendible para lxs usuarixs, la interfaz. Si no todo es posible, y los modos de interactuar no son infinitos, es gracias a este elemento. Las funcionalidades y la interfaz son capaces de definir de qué manera nos vinculamos, que recompensas y castigos obtenemos y que formas existen de construir nuestro avatar ahí dentro. Es por eso que su diseño y desarrollo no es casual ni debe ser tomado con inocencia alguna. Es fundamental entender que existen intenciones detrás para develar en qué sentido nuestro comportamiento en estos espacios se ve guiado y enmarcado dentro de ciertas posibilidades. Del mismo modo que en el mundo físico encontramos límites para nuestro comportamiento, por ejemplo en las leyes o en la ética y la moral, en las redes sociales se delimitan los accionares gracias a nuestra incapacidad, por falta de conocimiento, de intervenir y modificar el sistema que descansa detrás de la interfaz.

Ahora es interesante pensar en que el desarrollo de estas interfaces parte del mundo físico, y por lo tanto se inscribe en la misma lógica que actúa por fuera de lo digital. Por lo tanto, los marcos dentro de los que podemos movernos e interactuar en estas plataformas, no están medidos por nuevas propuestas ideológicas, sino más bien son una réplica de lo ya conocido.

## 2.2 Algoritmo y encuadres

Ya desenmascarado el carácter de intencionalidad con el que cargan estos dispositivos podemos entender de qué manera se formulan los modos de ejecutar la moral y las pulsiones dentro de estos espacios efímeros. Pensemos en Twitter por ejemplo, una red social que todos conocemos por la incesante verborragia violenta de lxs usuarios, donde pareciera que todo está permitido al momento de decir. Está claro que las personas que ahí dentro sostienen un monólogo determinado, por fuera, en el mundo físico, no serían capaces de vincularse de la misma manera con el resto. Este fenómeno no parece ser un comportamiento aleatorio de lxs usuarixs, sino más bien uno promovido por la misma red social. No siempre nos comportamos de la misma forma, sabemos que existen contextos más y menos adecuados para cada modo de actuar y vincularse. Recuerdo en mi infancia como a la hora de hablar, los insultos eran reprimidos por mis padres, pero al momento de estar bajo el cuidado de mi tía era capaz de liberar una catarata de obscenidades sin castigo alguno. Lo mismo sucede en las redes sociales, parecieran ser diseñadas con suma atención sobre las pulsiones y la moral de las personas, como si de niños contenidos se tratara.

De la misma manera que nuestro comportamiento está guiado, el flujo de información que recibimos tampoco es aleatorio. En este aspecto es donde entra en juego el algoritmo, el conjunto de normas de programación basadas en una recopilación de datos, que se aplican a la información que se nos muestra en pantalla. Y al igual que la interfaz, su diseño tiene una intencionalidad definida y actúa en complicidad con nuestra propia afición por confirmar nuestras creencias.

A diferencia del mundo real, en las redes sociales no solemos enfrentarnos a discursos que pongan en cuestión nuestra visión del mundo. Natalia Araguete y Ernesto Calvo (2020) explican que “La atención selectiva es el proceso mediante el cual prestamos atención a usuarios y contenidos que son consistentes con nuestra cosmovisión” (p.16). De esta manera el conjunto de observaciones y cálculos que existen previamente a mostrar el contenido que vemos en pantalla actúa en complicidad con la necesidad del sujeto de mantenerse dentro de lo que entiende por verdadero.

Entonces, podemos ver un uso más práctico del algoritmo, por ejemplo cuando entiende de antemano que queremos comprar determinado producto y nos muestra en pantalla diferentes publicidades y ofertas sobre el mismo, lo que en una primera instancia no parece ser demasiado alarmante. Y por otro lado, una puesta en práctica del algoritmo que impulsa la polarización, tales como el fenómeno de las fakes news y el razonamiento motivado (Priming and Framing).

### 3. Desbordamiento

#### 3.1 Las lógicas de lo digital

Si hacemos un recorrido durante estos últimos 30 o 40 años, hubo instancias donde fue una posibilidad la constitución de un entorno paralelo donde pudiéramos instaurar nuevos modos de vinculación, una democratización de la información o una economía no centralizada, entre otras utopías. Si bien pareció posible, hoy sabemos que de paralelo no tiene nada, sino más bien que se comportan como dos caras de una misma cosa. Hoy estos entornos y sus propuestas son una réplica de lo que ya conocemos en el mundo físico. Y con esto no quiero negar la existencia de la filosofía hacker y de software libre y todas las corrientes que proponen alternativas a la lógica capitalista, de la misma manera que existen corrientes por fuera de lo digital, pero aun sabiendo de su presencia, es un hecho que no logran establecerse como modos hegemónicos.

#### 3.2 Internet es material, nuestro avatar es efímero.

Mi intención aquí no es hacer un juicio de valor sobre los fenómenos contemporáneos de la era digital y el flujo de información que recibimos día a día, no porque no lo tengo, sino más bien porque pretendo desmitificar la idea de separación absoluta entre lo que somos por fuera y por dentro de la digitalidad. Los procesos de integración de los dispositivos digitales e internet en nuestra vida tuvieron un avance medianamente paulatino, por lo que si no nos detenemos a observar, se desliza desapercibidamente. Y si bien parece un acto que empieza y termina en un momento determinado (agarro el celular, veo información, comunico algo, lo dejo), lo que en realidad sucede es que parte de esa memoria digital se extiende en el tiempo y nos transforma: modifica como nos percibimos a nosotros mismos y cómo percibimos al mundo que nos rodea. No podemos reducir las redes a un simple espacio ficcional donde insertamos identidades construidas sólo para socializar. El asunto es más complejo y retorcido, y los efectos de esto en nuestra realidad están siendo revelados en tiempo real. Hace años que nuestra información está siendo recolectada y almacenada con nuestro consentimiento. Probablemente muchas veces, cuando aún parecía posible, inocentemente quisimos borrar una cuenta de una red social imaginando que con ella desaparecería nuestro rastro, para chocarnos con la noticia de que esa cuenta no había sido borrada, si no solo puesta en pausa. Ahora, a esta altura, sabemos que una parte de nosotros está almacenada en algún lado, y aunque a veces nos olvidemos, internet es algo bien físico. Kilómetros y kilómetros de fibra óptica, y servidores en locaciones secretas repletos de discos duros y memorias. No son entonces los gigas y gigas de datos nuestros lo que nos refleja, estos vendrían a ser algo así como los átomos de nuestra materia digital, las instrucciones. Como si de algún modo la humanidad inconscientemente dia a dia réplica en un espacio apartado de lo que creemos que

es real, la propia naturaleza y las leyes físicas que por convención asumimos, y de este modo constituimos un universo paralelo que nos refleja. El espejo es entonces la representación de esos datos, de esos compuestos mínimos que al atraerse se enlazan y nos dan forma. Todo este universo digital que construimos, es donde podemos vernos con distancia para afirmar quienes somos. Es entonces nuestro avatar un reflejo de nosotros, o nosotros un espejo de nuestro avatar. Creo que más bien son dos espejos enfrentados, parte de una misma cosa, un solapamiento de dos identidades que están en constante diálogo, tensionadas en todo momento, que no dejan de desbordarse una sobre la otra, y por lo tanto son una misma cosa.

## Referencias

Ernesto, C. Natalia, a. (2020) *Fake news, trolls y otros encantos*. 1<sup>a</sup> ed.- Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Agamben, G. (2011). *¿Qué es un dispositivo?*. Sociológica (México)

Dubois, P. (2004). *Video, Cine, Godard*. Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.

## Anexo

Link a la obra: [ECOS](#)

## Proceso:





