



# IMAGEN E IDENTIDAD EN LA DIMENSIÓN VIRTUAL DEL MUNDO: UN ENFOQUE POSTFENOMENOLÓGICO

## IMAGE AND IDENTITY IN THE VIRTUAL DIMENSION OF THE WORLD: A POSTPHENOMENOLOGICAL APPROACH

Dr. Víctor Gerardo Rivas López<sup>1</sup>, Dr. Amanda Rosa Pérez Morales<sup>2</sup>, Mtra. Marleni Reyes Monreal<sup>3</sup>

1,2,3 - Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Puebla, México

1. Email: [victor.rivas@correo.buap.mx](mailto:victor.rivas@correo.buap.mx) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3809-8440>

2. Email: [amanda.perezmorales@correo.buap.mx](mailto:amanda.perezmorales@correo.buap.mx) ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8002-1749>

3. Email: [marleni.reyes@correo.buap.mx](mailto:marleni.reyes@correo.buap.mx) ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0493-4786>

Recibido: 09/11/2021 Aceptado: 09/01/2022

**Cómo Citar:** Rivas López, V. G., Pérez Morales, A. R., & Reyes Monreal, M. (2022). Imagen e identidad en la Dimensión virtual del mundo: un enfoque postfenomenológico. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social*, 4(9), 1-18. <https://doi.org/10.51528/dk.vol4.id68>

### Resumen:

En este artículo partiremos de la pregunta por cómo se dan los procesos identitarios humanos, en relación a las imágenes fotográficas compartidas en el entorno virtual, específicamente, en las redes sociales. Ello lo realizaremos desde un enfoque postfenomenológico. Nuestras propuestas son: (i) que las imágenes fotográficas compartidas en las redes sociales son uno de los puentes que entrelazan la Dimensión Virtual del Mundo (DVM) con la Dimensión Terrenal del Mundo (DTM); (ii) que por lo mismo, la existencia humana no se restringe a una u otra, sino que ambas manifestaciones de lo que somos son parte de la pluralidad y multiplicidad de lo que implica existir y estar vivos; (iii) que las imágenes fotográficas compartidas en la virtualidad son parte de un proceso identitario, destinado a mostrarse a los otros; (iv) que la DVM tiene, como una de sus características fundamentales, la constante posibilidad de experimentar la existencia desde una percepción acelerada, estética y poetizada. También señalaremos, a la par de lo anterior, cómo este fenómeno modifica las formas a través de las cuales percibimos, conocemos y comprendemos el mundo de la vida. Como conclusión proponemos comprender la DVM y la DTM no como dos realidades que se excluyen pensando a la otra como falsa, sino como dos dimensiones de un mismo mundo; cada una con sus características propias, pero siempre parte de un mismo mundo. La tecnología, y lo que esta proporciona, es una extensión de la capacidad humana que amplía la comprensión y el análisis del mundo material.

**Palabras clave:** postfenomenología, identidad, imagen fotográfica, Dimensión Virtual del Mundo (DVM), Dimensión Terrenal del Mundo (DTM)

### Abstract:

In this paper, we will start from the question about how human identity processes occur to photographic images shared in the virtual environment, specifically on social networks. Our approach will be postphenomenological. Our proposals are: (i) the photographic images shared on social networks are one of the links that intertwine the Virtual Dimension of the World (VDW) with the Earthly Dimension of the World (EDW); (ii) for the same reason, human existence is not restricted to one or the other, but both of them are in the plurality and multiplicity of existing and being alive; (iii) the photographic images shared in virtuality are part of an identity process, destined to be shown to others; (iv) VDW has, as one of its fundamental characteristics, the constant possibility of experiencing existence from an accelerated, aesthetic and poeticized perception. We will also point out, along with these proposals, how this phenomenon modifies the ways in which we perceive, know and understand the world of life. In conclusion, we propose to understand the DVM and the DTM not as two realities that exclude each other, thinking the other as false, but as two dimensions of the same world; each with its own characteristics, but always part of the same world. Technology, and what it provides, is an extension of human capacity that broadens understanding and analysis of the world's material.

**Keywords:** postphenomenology, identity, photography, Virtual Dimension of the World (VDW), Earthly Dimension of the World (EDW)

## INTRODUCCIÓN<sup>1</sup>

Para comenzar, debemos partir del hecho y la concientización de que estamos en un momento histórico, cultural y existencial donde la tecnología agencia de manera directa los procesos de percepción y autopercepción del ser humano<sup>2</sup>. Precisamente, por el grado de agenciamiento a causa de la determinación que ejercen sobre nosotros los artefactos técnicos y tecnológicos, se concluye que también influyen en las formas con las cuales conformamos nuestros juicios morales y estéticos. Este presupuesto regirá nuestro texto para justificar el enfoque que tendrá: el postfenomenológico. Así, entenderemos por Postfenomenología la rama de la filosofía que examina la interrelación recíproca existente entre los seres humanos y la tecnología en su fenomeidad (Ihde, 1995, p. 34)<sup>3</sup>. Atendiendo a sus orígenes fenomenológicos, extrae sus datos de la experiencia y retoma la noción de intencionalidad como invariante de la experiencia: toda conciencia es conciencia de algo. Subjetividad y objetividad, conciencia y fenómeno (lo que Husserl denominó noesis y noema) son dos extremos distintos de la polaridad de la experiencia. Es por ello que la postfenomenología en el papel que tienen las tecnologías en la mediación de esta relación intencional al constituir, tanto al sujeto humano

como a su mundo. Siguiendo tal postura, consideramos que hay que analizar seriamente el papel de la tecnología, en relación a la experiencia humana de la vida. Ello buscando que, dentro del ámbito de los estudios fenomenológicos, disminuya la mirada recelosa ante la posibilidad de entender el mundo como una experiencia que incluye, en su constitución, la cuestión tecnológica. Por lo mismo, nuestra pregunta fundamental será cómo se dan los procesos identitarios humanos, en relación a las imágenes fotográficas compartidas en el entorno virtual, específicamente, en las redes sociales. A su vez, nuestro objetivo principal será mostrar la interrelacionalidad que se da entre la Dimensión Virtual del Mundo (DVM) y la Dimensión Terrenal del Mundo (DTM). Ambos conceptos serán explicitados más adelante, siendo estos precisamente, nuestro intento de aportación al debate.

Las tecnologías son íntegramente parte de nuestras vidas. Como consecuencia, la postfenomenología considera que las tecnologías son multiestables, lo cual se refiere a la capacidad de que tengan diferentes usos y signifiquen de diferentes maneras (Ihde, 1990; 2002; 2003). Lo multiestable significa que el objeto técnico o

1. Esta investigación se ha realizado gracias al apoyo de la Vicerrectoría de Investigación y Estudios de Posgrado, de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP).

2. Esto responde a una postura dentro de la postfenomenología nombrada *tesis fuerte de la relevancia moral*, a la cual se adhieren, entre otros, D. Ihde y P. P. Verbeek. Esta tesis plantea que los artefactos técnicos son capaces de cambiar nuestra relación con el mundo en forma fundamental, por lo que pueden tener consecuencias morales potencialmente graves que van más allá de las intenciones de sus diseñadores. También afirma que las tecnologías contribuyen activamente al modo en que los seres humanos desarrollan una ética (Pérez Morales, 2021). Para un estudio más detallado, consúltese P. P. Verbeek (2011).

3. El manejo de un automóvil y el uso de un bastón son ejemplos a los que se recurre, frecuentemente, para mostrar la relación de imbricación existente entre las entidades humanas y las no humanas (en este caso, la técnica y la tecnología). Considérese, por ejemplo, cómo la encarnación de un automóvil hace que el ser humano se constituya como sujeto que conduce y, por tanto, cambia completamente su percepción del mundo. Lo mismo para una persona débil visual: para un ciego, el bastón constituye el mundo como tal y amplía sus posibilidades en tanto se vuelve sujeto que encarna el bastón.



tecnológico no solo responde a la intención o función concreta depositada en él por el diseñador, sino que encierra en él mismo, como fenómeno independiente y disponible a ser percibido y perceptible, una multiplicidad de usos e interpretaciones que van más allá de la mirada inicial o intención concreta de quien diseña. De esta forma, las tecnologías "simplemente no pueden reducirse a funciones diseñadas" (Ihde, 2002, p.106). A lo cual podemos añadir que, como bien señala Introna (2017) "atender al usuario en su experiencia virtual de la vida, desde una perspectiva posfenomenológica, también puede ser útil para la evaluación ética" (p.5). Por ello. "el enfoque posfenomenológico de la ética es uno de divulgación ontológica; pregunta qué tipo de mundos divulgar a través de nuevas tecnologías, y de la misma manera, en quiénes nos convertimos en relación con estos mundos" (p.6).

El desarrollo tecnológico, y por ende sus limitaciones, siempre ha influido y dado forma a los artefactos culturales; se puede apreciar en la narrativa y en la música. Esto mismo ocurre con la infinidad de variaciones que encontramos en lo digital-virtual. Como resultado, el resultado de la explosión contemporánea del contenido cultural en línea tiene implicaciones de gran alcance sobre las subjetividades en el ser humano en el ciberespacio (Hayles, 1999). Mucho de lo que encontramos en nuestra cotidianidad ha sido digitalizado, subido y compartido en redes. Por ello habitamos ahora en lo que, entre otros, Hayles (1999) y Ferrando (2019) denominan la era "posthumana". Los niveles de conectividad aumentan por segundo. Por lo tanto, nos definimos, cada vez más, por influencias virtuales. Esto trae consigo que, actualmente, ya no

podamos hablar de la máquina de manera impersonal cuando, de hecho, estamos conectados y somos parte constitutiva de ella, en tanto dirigimos y a la vez recibimos el flujo de información digital. Asimismo, emergen nuevas formas de uso cotidiano de las tecnologías, (re)configurando nuestros valores, cultura y procesos de percepción y subjetivación.

Ahora bien, este enfoque que podría parecer demasiado optimista, no significa que lo sea; tampoco elude las limitantes y problemáticas éticas que pueden surgir de la relación humano – tecnología – mundo. Más bien, lo que busca es contribuir a los análisis críticos de las condiciones de posibilidad de nuestro presente. Para ello, el cambio y la crítica deben hacerse desde la comprensión de que vivimos en un mundo que tiene la tecnología como uno de sus nodos dimensionales fundamentales, y no intentando negar esta situación que hasta el momento pareciese ser inquebrantable.

Tras la aclaración, comenzaremos a abordar una de las cuestiones que nos ocupan: cómo la interacción a través de las fotos subidas y archivadas en estas plataformas, no se queda solo en una Dimensión Virtual del Mundo, sino que se mueve de ese entorno para influir en nuestro comportamiento, percepción del otro y autopercepción también en una Dimensión Terrenal del Mundo. Ello expondrá cómo aquello que mostramos y compartimos en estas plataformas no corresponde solamente a una (auto)simulación; más bien, corresponde a una de las múltiples formas bajo las cuales se conforma nuestra existencia y realidad, siendo así parte del acto performativo que implica la vida en su totalidad. Así, cuando hablamos de Dimensión

Virtual del Mundo (DVM) estamos proponiendo referirnos a un entorno virtual donde se presenta una (o unas) de las múltiples manifestaciones en las que el ser humano experimenta su existencia en el mundo. De esta manera vemos que la “simulación” o “apariencia”, características de las formas de autopresentación en las redes sociales no difiere significativamente de las formas estéticas, modificadas y simuladas que empleamos en la DTM (Dimensión Terrenal del Mundo). Al hablar de DTM nos referimos a habitar en un espacio telúrico. En ambos casos, el objetivo es el mismo: intentar presentarnos al otro y a nosotros mismos de una forma complaciente. La diferencia fundamental radica en que, mediante la interacción cara a cara de la DTM podemos intentar ocultar más fácilmente ciertos aspectos de nuestro físico y forma de ser, mientras que, a través de las imágenes (fotos) compartidas, podemos modificarlos con mayor facilidad y efectividad. Igualmente, en ambas dimensiones de la vida continuamos siguiendo tendencias, a pesar de que la imagen virtual y sus filtros posibilitan una serie más amplia de modificaciones corporales. Así, la fotografía publicada en redes se muestra como parte de un acto performativo que no por ello se excluye de lo que implica la humanidad.

### LA INTERACCIÓN EN LA DIMENSIÓN VIRTUAL DEL MUNDO (DVM)

Goffman (1959) sugiere que las interacciones humanas no ocurren de manera directa, sino a través de símbolos que contienen información social relevante. A ello, añade que la presentación de “lo que se es” emerge de la interacción con los otros, dígase, que el rol que se adopta está siempre socialmente situado. De esta forma, la

presentación de lo que se es en la vida cotidiana se convierte en un trabajo de creación constante, dándose a partir de una negociación no expresada necesariamente de manera verbal, sino que yace en la base de toda decisión que tomemos respecto a cómo nos mostraremos ante los otros, e incluso ante nosotros mismos. Debido a que somos parte de un constructo social que privilegia los juicios y la opinión del otro, tendemos a seleccionar, escrupulosamente, la forma en la cual nos presentamos. Buscamos lograr que cada una de nuestras decisiones sean concordantes y verosímiles ante los espectadores, a tal grado que esa supuesta simulación comienza a volverse parte constitutiva de cómo nos percibimos. Por ende, la presentación de lo que somos no es un estado, sino un proceso dinámico. Comprende una producción, individual o colectiva, en la cual el hombre invierte tiempo, esfuerzo y cuidado. Como consecuencia, la identidad deja de concebirse como algo fijo, para entenderse como algo “fluido y maleable” (Giddens, 1995, p.123).

Siguiendo esta línea interpretativa, podríamos decir que hay dos aspectos de la percepción de lo que somos que, acto seguido, nos serán de utilidad para pensar la construcción identitaria intervenida por las redes sociales. El primero es *el rol activo* (o la voluntad) de quien desea presentarse ante cierta colectividad. El segundo corresponde al *manejo, por parte de este individuo activo, de un equipamiento simbólico-expresivo* de acuerdo a un entorno específico de interacción. Tal ambiente proporciona, a su vez, las condiciones de posibilidad del desarrollo de este individuo, debido a que marca tanto las posibilidades como las restricciones materiales y sociales. Esto quiere decir que el ser humano tiene un papel activo a la



hora de conformar su identidad tanto para él mismo como para los otros, pero también hay que tomar en cuenta que el entorno condiciona las formas en las cuales actuará.

Pensando en la DVM, vemos que dichos procesos perceptivos continúan estando presentes. Así como en la relación cara a cara (que se da en la DTM) dependemos de la voluntad y del entorno para poder conformar nuestros procesos identitarios tanto para nosotros mismos como para los otros, igualmente en las plataformas virtuales de intercambio social y búsqueda de reconocimiento del otro se ponen de manifiesto estas condicionantes. En las redes sociales hay, también, dos formas derivadas de los dos procesos de (auto)reconocimiento antes mencionados. La primera toma en cuenta las restricciones y posibilidades de la plataforma en tanto entorno material (*affordances*); la segunda toma en cuenta las restricciones y posibilidades sociales en situaciones determinadas, basadas en la interacción con las otras entidades humanas que cohabitan en la red. En el caso de la primera, es pertinente mencionar que habitar en el entorno virtual está sujeto a una multiplicidad de variables, posibilidades y limitantes similares a las que encontramos en la DTM. Por ejemplo, en la Dimensión Terrenal del Mundo, vivir bajo condiciones ambientales islandesas modifica las relaciones interpersonales e, incluso, influye al momento de decidir cuáles serán los fuertes económicos del país y, por ende, de los modos de vivir. Lo mismo ocurriría si nos encontráramos en un país con condiciones climáticas tan diferentes a Islandia, como podrían ser Jamaica o República Dominicana. Cada territorio se conforma

socioculturalmente a partir de su entorno y recursos naturales-materiales. Esta conformación se da a través de una relación positiva, negativa, o mixta. Nos adecuamos a los recursos, posibilidades y limitantes que nos da el ambiente: creamos nuevas tecnologías para poder trascender tales limitaciones, o realizamos ambas. Esta es una de las causas fundamentales por las que el ser humano necesitó crear artefactos, objetos que funcionasen como extensiones de su cuerpo. Gracias a ello lograba, primeramente, sobrevivir; luego controlar. Cabe señalar que esto no significa comprender la tecnología meramente como un medio. La forma en que los artefactos técnicos influyen en el comportamiento humano no puede captarse y entenderse tomándolos como simples instrumentos pasivos para ser utilizados a voluntad con propósitos moralmente buenos o malos. Más bien, los artefactos técnicos desempeñan un papel mucho más activo con respecto a los humanos y moldean activamente la condición humana. Para una mejor comprensión de este papel activo de la tecnología en la vida humana, los artefactos técnicos en su uso *por y en* sus asociaciones con los seres humanos se consideran agentes de algún tipo. Al ser "agentes" en lugar de simples instrumentos pasivos, estos pueden influir activamente en sus usuarios, cambiando la forma en que perciben el mundo, la forma en que actúan en el mundo y la forma en que interactúan entre sí<sup>4</sup>.

En el caso específico de la DVM, tanto las posibilidades como las limitaciones se dan en una fusión recursiva con la DTM. Aspectos como el económico, por ejemplo, refuerzan la construcción de lo que somos y nos identifica en ambas

4. Para más sobre esto, véase Verbeek, P., P. & Kroes, P. (2014).



dimensiones. También, los niveles de inmersión del individuo en la virtualidad lo condicionan y afectan en su totalidad. Sin embargo, hay otros recursos (en tanto posibilidades o limitaciones) que surgen a partir de que el entorno virtual se vuelve, precisamente, un entorno. Por lo mismo, aunque es parte de un todo, a su vez contiene características distintivas. El entorno virtual tiene un carácter material de fluidez, movimiento, cambios en su constitución corpórea, infección y muerte (caducidad) que posibilita su comprensión estructural de forma similar a la que tenemos de un organismo. Como bien señala Groy (2016): “Internet es también por completo material. Su hardware y su software están sujetos a la obsolescencia y al poder de la entropía” (p.14). Siendo una creación humana, es fácil intuir que la propia existencia de la red, de la interfaz y de todos sus componentes responden, desde su propia creación, a una estructura existencial-biológica similar a la de su creador (el ser humano). Incluso, la idea de actualización que percibimos en la virtualidad continúa respondiendo a este sentido evolutivo darwiniano, tan interiorizado. No obstante, precisamente por ser una dimensión y contener características propias, la virtualidad en redes sociales tiene formas que se originan en la misma red, que se comprenden en la misma red y que, paulatinamente, comienzan a penetrar en el imaginario colectivo y social, también en la DTM. Entre estos cambios que se inician en una dimensión determinada, (y que pasan a la otra, y luego se mueven incansablemente entre ambas), está el de la percepción y la autopercepción identitaria. Esto ocurre de varias formas, pero predominantemente comienza con la construcción de imágenes intencionalmente creadas para

compartir (share) con la población de la jungla virtual. Sobre esto hablaremos a continuación. No obstante será necesario, previamente, mencionar algunas de las estructuras en que, desde un enfoque postfenomenológico, se dan las relaciones entre el los seres humanos, el mundo y la tecnología.

### RESTRICCIONES Y POSIBILIDADES BASADAS EN LA INTERACCIÓN CON LAS OTRAS ENTIDADES HUMANAS QUE COHABITAN EN LA RED

Don Ihde (1990) identificó cuatro estructuras fundamentales en las relaciones humano-tecnología-mundo. A la primera la llama relaciones de ensamblaje o encarnación (*embodiment relationships*), en las cuales la tecnología y el ser humano se relacionan con el mundo. En las relaciones de ensamblaje o encarnación hay transparencia, como cuando miramos a través de nuestros anteojos o hablamos a través del teléfono. En segundo lugar, están las relaciones hermenéuticas (*hermeneutic relationships*); en estas, los seres humanos recurren a la tecnología para leer e interpretar una representación específica que proporciona el artefacto técnico o tecnológico (ejemplo de ello: atender al pronóstico del tiempo, o leer una resonancia magnética). En tercer lugar, están las relaciones de alteridad (*alterity relationships*), donde los humanos interactúan con la tecnología directamente dentro de su propio sistema; Ihde esquematiza este sistema como Humano → (Tecnología-Mundo) (p. 28). Un ejemplo podría ser la interacción con un cajero automático o con una Bancamóvil, donde el



mundo se retira a un segundo plano. Por último, están las relaciones de fondo (*background relationships*), donde la tecnología es una condición implícita que afecta al medio ambiente, sirviendo en parte como entorno y contexto en el que nos encontramos. Aquí ambos entornos (el virtual y el terrenal) interactúan unitariamente. Este último está relacionado con un término anteriormente mencionado: *affordance*, debido a que se puede utilizar al discutir esta relación de trasfondo humano-tecnología (Voordijk & Vahdatikhaki, 2020, p.9). *Affordance* se refiere a lo que el entorno físico (y en este caso -agregamos nosotros- también virtual), en términos de posibilidades y limitaciones, ofrece a los seres humanos (Gibson 1986, p. 146; Voordijk & Vahdatikhaki, 2020, p.11)<sup>5</sup>.

Hemos hecho hincapié en estas formas estructurales señaladas por Ihde debido a que con ellas se pueden comprender las interacciones entre los seres humanos que coexisten e interactúan en la red. Nuestra propuesta es que la gran mayoría de las personas que usan, de manera activa, las redes sociales establecen una relación de fondo (*background*) con la tecnología. No obstante, como la virtualidad se vuelve, en este caso, el espacio topológico donde ocurre la interacción, es necesario precisar entonces que la relación que abordaremos es específicamente la que se da entre los seres humanos que habitan el espacio virtual. Por ello, si bien todas estas estructuras señaladas se encuentran presente en mayor o en menor medida

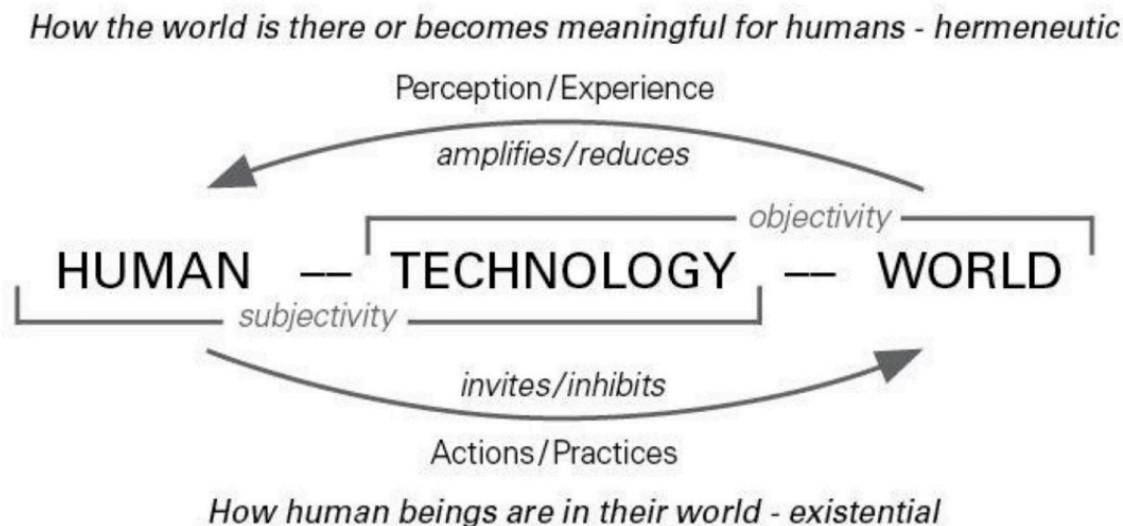
en las relaciones interpersonales en la red, es considerable la preponderancia que tiene la última (las relaciones de fondo). Esto ocurre debido a los niveles de inmersión en la DVM, que cada vez son más profundos. Un ejemplo de ello es que un lenguaje creado para esta dimensión comienza a ser parte de un lenguaje habitual que también ocupamos en la DTM. Las formas de expresar los sentimientos a través de emojis, de memes, las formas de expresar ideas, o las formas expositivas a las que recurrimos actualmente retoman aquellas maneras en las cuales los individuos interactúan, se conocen, se comunican, empatizan en la DVM. A través del lenguaje, las formas que paulatinamente se han creado y aceptado comunitariamente dentro de la DVM también se tornan parte de las formas comunicativas en la DTM<sup>6</sup>. Igualmente, reconfiguran aquellas en las cuales percibimos nuestro entorno terrenal. El mundo se nos presenta como un fenómeno que no solo existe en nuestra conciencia en tanto conexión con lo “real”; también se nos presenta a través de una mirada que, intencionalmente, lo contempla a partir de las posibilidades y limitantes que tiene en su dimensión virtual. Tales formas perceptivas extendidas valen, asimismo, para la mirada al otro. Si bien este proceso perceptivo del mundo mediado por la técnica-tecnología no es nada novedoso (véase la figura 1, próxima página), podemos notar que la particularidad en este caso radica en cómo las fotografías intervenidas, a través de los filtros que nos proporcionan las redes

5. También, en relación con esta última, es importante señalar que Verbeek ha identificado otras relaciones humanos - tecnología, habilitadas por los desarrollos tecnológicos más nuevos, entre las que destaca la relación de inmersión, entendida como una versión ampliada de las relaciones de fondo propuesta por Ihde, (Verbeek, 2015; Aydin et al., 2019).

6. Un ejemplo es el “Diccionario para Boomers”, redactado por Cristian Olivé, profesor de Lengua y Literatura. Con ello busca acercar el lenguaje coloquial de los adolescentes a los adultos. El diccionario puede consultarse en: <https://bit.ly/3IJSu6k>. Otro diccionario al respecto, Díaz, Joche, (2018), «Diccionario millennial: 17 palabras que te permitirán entender a los jóvenes», en Yass ([https://www.yass.es/in-cultura/palabras-millennial-que-es-crushbae\\_0\\_2500050997.html](https://www.yass.es/in-cultura/palabras-millennial-que-es-crushbae_0_2500050997.html)). También, se recomienda consultar Cianca, E. & Gavilanes, E., 2018.

**Figura 1**

*Esquema sobre la mediación tecnológica.*



Nota: (Hauser et al., 2018).

sociales, se convierten en un elemento clave para compartir, con los otros, nuestra mirada sobre el mundo y lo real.

La relación de *background* cobra sentido práctico, también, a través de la foto. Es difícil encontrar actualmente imágenes subidas a la red que no estén mediadas por algún filtro. Sea porque la cámara de nuestro smartphone los tiene incorporado, sea porque la tomamos desde alguna aplicación o plataforma específica que las integra, la cuestión es que el acto de subir una foto atraviesa previamente ciertos procesos donde intencionalmente se busca mostrar una experiencia de vida intervenida que ofrece una narrativa sumamente poetizada. A su vez, estas prácticas obligan a revalorar o redefinir lo poético. A través del acto de subir una foto a las redes sociales vemos cuán acertado es el enunciado de Metzinger (2016) “las tecnologías cambian el

mundo objetivo” (p.9). Al fotografiar, aquellos que habitan en la DVM intentan que esa foto integre un contenido estético que sea concordante con la identidad que se han conformado y compartido en las redes. Ejemplo: si yo me identifico con una estética melancólica, intento entonces que las imágenes que me identifican en la red respondan a esta intención. Para ello, no solo intento tomar la foto desde un ángulo determinado, sino que también le agrego filtros que ya predeterminadamente contribuyen a que todos conozcan los gustos con los cuales me identifico en un momento determinado. Intentando que el mensaje llegue lo más contundentemente posible, en muchas ocasiones los nombres de los filtros ya presugieren una estética o una intención precisa. Esto, en el caso de tener una forma determinada y ya elaborada de cómo queremos presentarnos antes los otros. Igualmente, están quienes se





construyen de forma ecléctica y juegan con las múltiples formas de mostrarse, influyendo acá desde el maquillaje, la ropa, los gestos (en la DTM) como de los filtros, las tomas y los comentarios que acompañan la foto (en la DVM)<sup>7</sup>. En ambas dimensiones influyen las condiciones económicas, la destreza con la cual manejamos las plataformas digitales de interacción o los artefactos que necesitamos para tomar una foto y postearla y los niveles de influencia que lo otro tenga sobre nosotros (cuán a la moda queremos estar). Resumiendo: (i) estas fotos, intencionalmente, están hechas para compartir con los otros una perspectiva personal y preelaborada de nosotros mismos y del mundo, (ii) refleja la tendencia humana a crear narrativas de vida altamente estéticas y poetizadas, (iii) este proceso identitario no se agota en la DTM sino que afecta directamente nuestra forma de vivir en la DTM. De tal forma, apreciamos que el análisis cuidadoso de cómo nos conformamos y presentamos ante los otros no pertenece exclusivamente a un mundo que ignore la virtualidad tecnológica como parte de él. Finalmente, sea dentro o fuera de la red, la interacción se da entre entidades humanas que igualmente son parte de este múltiple y cambiante proceso identitario<sup>8</sup>.

Otra cuestión que podemos apreciar es cómo las formas de socialización establecidas en la DTM son parte constitutiva de las formas que también reproducimos en la DVM. Así, ninguna de estas dimensiones habita como formas separadas o paralelas de existencia; por otro lado, tampoco crearíamos acertado presentarlas en una relación

en donde una solamente puede considerarse real o existente. Más bien, el objetivo es verlas como parte de una inmanencia ontológica que incluye en ella misma procesos recursivos y cambiantes, lo cual se aleja de una visión inmutable y estática del ser. Como bien plantean Madary y Metzinger (2016) la incrustación de la realidad virtual en nuestro mundo crea una "convolución compleja, una forma anidada de flujo de información en la que la mente biológica y su nicho tecnológico se influyen mutuamente de maneras que apenas estamos empezando a comprender" (p. 20).

Hasta aquí podemos precisar varias cuestiones: i) que la existencia física, terrenal y la existencia virtual casi que algorítmica o pixelada son parte de los múltiples modos de existir que tiene un individuo como ser múltiple. ii) que, por lo mismo, no podemos hablar de una existencia real y una existencia ficticia, sino de formas de existir y experimentar la vida en dimensiones diferentes. iii) Que la DVM y la DTM son parte de un mismo mundo que incluye en su inmanencia la reconstitución y la recursividad. iv) que la presentación de lo que somos y nos identifica en la vida cotidiana responde a un proceso constante de recreación y selección, volviéndose así, la existencia en su totalidad y cualesquiera de sus manifestaciones, un acto poetizado. Sobre esta última, volveremos a más adelante.

## IDENTIDAD, IMAGEN Y REDES SOCIALES

Cuando hablamos de identidad, lo hacemos a partir de un enfoque filosófico-cultural. Tal

7. La problemática sobre la importancia de lo que escribimos en redes sociales, será tema de otro texto.

8. Nos hemos centrado solamente en la interacción con las entidades humanas. La interacción con las entidades no-humanas en la red será tema de otra investigación.

perspectiva responde a la relación que cada entidad (en este artículo, el ser humano) mantiene consigo mismo y está basada en elementos tanto personales, como exteriores a uno. Con ello, se asume que el individuo no nace determinado con una identidad última, sino que esta responde a un proceso de constitución siempre abierto, por lo tanto, cambiante y contradictorio. Así, se vuelve un concepto aporético en tanto que tiene la condición de necesidad y a la vez de imposibilidad; es un concepto que es necesario para hablar de algo que caracteriza temporalmente o históricamente a un sujeto o a un campo disciplinario, pero, a la vez, no tiene una representación precisa y definitiva (Navarrete, 2008; 2015). Más allá de sus particularidades específicas, esta visión de la multiplicidad podemos encontrarla ya en Aristóteles (2018) cuando postula que una misma cosa puede ser una y múltiple sin oposición (*Phys.*II, 3). Otro giro interesante, que podríamos relacionar a la identidad en tanto multiplicidad, podemos encontrarlo en Heidegger (2009) cuando plantea que el *Dasein* es el ente que somos en cada caso nosotros mismos y que tiene entre otros rasgos la "posibilidad de ser" del preguntar. El *Dasein* es entonces, en cada caso, aquello que él puede ser y tal cual él es su posibilidad. Esto quiere decir que el humano es en cada caso, proyecto de sí mismo, que es cambiante y está siendo constantemente. Tomar en cuenta la temporalidad, la historia, el ser ahí (más allá de la reinterpretación que se hace del postulado heideggeriano), dieron la posibilidad de poner en cuestión el significado del concepto identidad (metafísico, igual a sí mismo) facilitando

su multiplicidad significativa. Como menciona Navarrete, al significante "identidad" se le dotó de significados que rebasaban por mucho el "original" primario. El contexto, la historia, el sujeto, se definieron como categorías importantes para hablar del término. Con ello, dejamos de hablar de la "identidad" solo para hacer referencia a las características universales del ser, o para definir al hombre como invariable e inmutable, dando paso a la idea de ser que *está siendo* (Navarrete, 2015, p. 280.) Tal aproximación da paso a una postura donde el individuo se constituye, constantemente, por diversos polos identitarios. Ello hace que lo que somos cambie constantemente y se relacione, en cada cambio, con un momento particular. Además, incluye la alteridad, debido a que no sería posible una mismidad sin la existencia de esa otredad. Ahora bien, el acto de crear una imagen de nosotros mismos y compartirla con los otros como forma de presentación identitaria, se convierte en una combinación de símbolos, interacciones y contextos. El último, en relación con la tecnología, (recuérdense las formas de relación con la tecnología, planteado por Ihde y el esquema realizado por Hauser), es de especial importancia en el análisis de los procesos identitarios en las redes sociales<sup>9</sup>. Su importancia radica en que el contexto interrelacional del entorno de la red es en donde se ve con mayor radicalidad el uso de las imágenes como parte de la construcción de nuestra identidad y como vía de mostrar lo que somos. Por ende, el entorno se vuelve un espacio no solo de presentación, por una parte, sino también de conocimiento. Con esto se desdibuja la barrera entre lo que realmente debe

9.Como planteamos anteriormente, las interfaces digitales juegan un rol preponderante en las formas de auto-(re)presentación de la Contemporaneidad, tanto en la DVM como en la DTM. Funcionan como soporte técnico y social de múltiples formas de expresión y también de co-construcción identitaria.



ser tomado en cuenta como “real” a la hora de autodefinirnos o definir al otro, permitiéndonos apreciar que el entorno virtual nos impacta contundentemente al crear una atmósfera tácita de sensibilidad para la acción. Además, crea un entorno adecuado para la recopilación y el análisis de datos, abriendo posibilidades para la configuración precognitiva y la captura de información sobre nuestras acciones, o posibles acciones (Crandall, 2011, p. 10)

En relación a las fotos, específicamente, existe una interesante relación entre ellas, los estados de ánimo y las narrativas personales identitarias<sup>10</sup>. Barthes (1989) enfatiza la inseparabilidad de la imagen de su referente y añade que esta y el objeto que describe son de la misma naturaleza (p.66). Tal propuesta nos lleva a pensar cómo hoy los habitantes de las redes sociales son parte de un espacio comunicativo donde no hay un significado único sino múltiple. Como consecuencia descubrimos más formas de autoconstrucción a través de imágenes intervenidas - o no - manteniéndose presente dicha inseparabilidad de la cual nos habla el pensador francés. En este sentido, al individuo que comparte las fotos (tanto selfies como fotos de otros u otras cosas) no lo reemplaza otro que precede o trasciende su trabajo. Esto ocurre pues la acción de tomar fotos ya no consiste en grabar o representar algo ajeno o diferente a cómo nos autoconcebimos o concebimos las cosas, sino que responde a un acto de presentación. El entorno que ofrecen las redes sociales aprovecha esta condición múltiple de la

vida extendida a la virtualidad, la expande y acelera. Dicha multiplicidad, relacionada a la aceleración, se relaciona con la necesidad de actualizar constantemente la imagen de sí, causado por un deseo permanente de superarse a sí mismo frente a una audiencia que funciona como soporte (I like it) pero también como crítica y catalizadora de la autoexplotación. De esta forma, las fotografías en redes sociales proveen “una gramática y una ética de la visión”, tal cual apunta Sontag (2005).

Esta comprensión de la imagen fotográfica en la DVM (a partir de su relación con la identidad, multiplicidad y aceleración) nos aporta otra demostración más a la idea de que las relaciones de fondo (*background*) son la estructura predominante en la relación seres humanos – tecnología, a través de la virtualidad en las redes sociales. La foto construida bajo este fin contiene una mirada del mundo que privilegia la intención de mostrarlo poética y estéticamente a los otros. De ahí la necesidad de actualizar el feed, subir *stories* y de compartir contenido reiteradas veces. Pero también dichas fotos se construyen con la intención de que nuestra identidad sea reconocible y aceptada por los otros. Fomenta el imaginario identitario que queremos compartir de nosotros y, por qué no, en el cual nos interesa construirnos<sup>11</sup>. Refiere, incluso, tanto al deseo como a la habilidad para materializar ese deseo. De ahí que, para la conformación identitaria en la DVM necesitemos del entorno de la DTM como base para moldear e intervenir a nuestro gusto. A su vez, las imágenes

10. Barthes (1989), Benjamin (1973), y Sontag (2005), coinciden en que la fotografía es, esencialmente, melancólica. Esto, a causa de que recuerda una acción pasada, algo que ya no está, un sentimiento asociado con la pérdida y la muerte.

11. Vale la pena aclarar que este artículo no analizará este proceso en relación a los “influencers”, debido a que ellos son, conscientemente, actores de la red y el objetivo fundamental es monetizar su trabajo.

fotográficas compartidas en las redes sociales son la concreción de una mirada que privilegia una intención de acogida en la DVM, pero que no se agota en ella, sino que fluctúa entre ambas dimensiones: DTM ↔ DVM.

En esta fluctuación entre dimensiones y debido a la aceleración actual de la vida, la imagen fotográfica no permanece estática, ni es siempre la misma. Lo que sí se mantiene como una constante es que esta (o estas) son parte de un proceso de identificación y presentación de lo que somos, pero las formas de presentarnos a través de las imágenes cambian constantemente. Estos cambios se dan debido al contexto, a los niveles de aceptación de nuestra identidad virtual, a la relación con la tecnología (actualización del hardware, software, aplicaciones, gustos, influencias, posibilidades de conexión), entre otros factores de índole vivencial. Con esto podríamos decir que la acción de tomar fotos ya no consiste en grabar o representar algo que difiere de nuestra existencia ni de lo que somos, sino que consiste en un acto performativo de uno mismo, lo cual es constitutivo del proceso identitario. Esta condición cultural ha afectado la naturaleza y el estado de las fotografías como bloques de construcción para la identidad personal.

## **POETIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE LA VIDA EN LAS REDES SOCIALES**

Dentro de múltiples textos que abordan el tema de la experiencia de la vida a través de las redes sociales se ha reconocido, en palabras de Caers et al. (2013), que las plataformas de interacción en la DVM “son para ver y ser vistos” (p.17). Funcionan como escenarios en los que se expresa la identidad

y se resaltan elementos, en ocasiones invisibles, que designan la cotidianidad de las personas. Algunos han reconocido dicha actividad de presentación y de puesta en escena de la identidad para considerarla una forma de “automercadeo”. Otros la reconocen como una forma de revelación identitaria entre individuos y han puntualizado en las maneras proactivas a través de las cuales los usuarios en la red diseñan sus perfiles (Rueda y Giraldo, 2014). También Cardon (2008) menciona que, dentro de la lógica expresionista de la web, la identidad de los individuos se deposita y se distribuye cada vez más en sus obras y en los productos de esas actividades que se exhiben a los otros (pp.19-22). En este sentido, y como también señalaba Barthes, se trata de producciones personales que, difícilmente, pueden ser separadas de su creador, debido a que son testimonio de una singularidad biográfica. Esta necesidad de identidad total o parcial entre las imágenes que se comparten en las redes sociales y nuestra proyección de la vida en la DTM, se pone de manifiesto al identificar cuáles son las tendencias fundamentales a la hora de subir una foto. Primeramente, las personas asumen que deben tener imágenes en sus redes sociales (mínimamente, una de foto de perfil). Ello significa que es necesario que algo (humano/no humano) esté presente y que cumpla la función de ser el identificador primario del humano en la red. En todo caso, lo que no suele ocurrir es que se interactúe y se creen lazos afectivos o empáticos con alguien de quien no tengamos absolutamente ningún referente iconográfico. En segundo lugar, referente a la foto de perfil, se comparten imágenes de una entidad que contenga las cualidades necesarias para que los otros se identifiquen,



confíen y estén dispuesto a interactuar. Esto nos lleva a pensar que, en este entorno, el elemento clave para la producción de la identidad y la comunicación es compartir imágenes fotográficas que causen cierta empatía y seguridad. A ello añadimos que, debido a los acelerados cambios tecnológicos, hay más posibilidades de poder intervenir y jugar con las autoimágenes, con las imágenes de las cosas o con las imágenes de los otros. Ello propicia que se incrementen precognitiva y socialmente los modos de ser modificados o intervenidos tecnológicamente, y que podamos modificar fácilmente los rasgos que queremos mostrar de nuestra identidad, en caso de compartir alguno que no sea aceptado lo suficiente. Así, frente a la idea de entender la DVM como un engaño o una falsedad, consideramos que se presenta otra idea con la cual lo que se muestra en las redes no pretende perder la inquebrantable conexión con la DTM ni busca desaparecerla; más bien lo que intenta es compartir una percepción del mundo cambiante, que acepta los avances tecnológicos como parte constitutiva de la forma en la cual este (el mundo) se observa y se experimenta. Dicha percepción del mundo, desde el inicio, está pensada para visualmente compartirse con los otros, posibilitando así la oportunidad de identificarse y de intentar imitar o buscar esta mirada en la vida individual<sup>12</sup>.

Al mismo tiempo, la experiencia del mundo se

convierte en una ocasión para posar y mostrar específicamente lo que queremos, de la forma que queremos, encarnando los patrones estéticos y poetizados que queremos. Es por ello que utilizamos el término “poetizar”, entendiéndolo como un dador de sentido estético a una experiencia vivencial. Estas formas no se agotan solamente en imágenes. Las plataformas virtuales de interacción social también tienen otras maneras de compartir esta experiencia identitaria, estética y poetizada: a través de lo que compartimos de forma escrita, por ejemplo<sup>13</sup>. Esta multiplicidad de usos revela una transformación de los procesos identitarios, un constante trabajo de (re)creación de uno mismo en el cual los individuos hoy, con las posibilidades (affordances) de las redes sociales y la fotografía digital, se hacen responsables de construir el proyecto de sí mismos entre una variedad de opciones. En la DVM, podemos concebirnos como seres humanos que tienen la piel azul, o cuatro ojos; podemos cambiar la intención de nuestra fotografía compartida, adecuarla más a nuestros estados de ánimo e intereses, incluso cuando físicamente en la DTM no encontramos los elementos necesarios para expresarlos. Aquí la tecnología, en relación a la fotografía, expande las posibilidades de experimentación con nosotros, con nuestros cuerpos y con los objetos. De ahí que en la DVM no es necesaria la espera, siempre y cuando se tengan los artefactos tecnológicos apropiados para poderse saltar este punto<sup>14</sup>.

12. Como mismo ocurre en la DTM, en la DVM existe una necesidad de crearnos o crear algo con el propósito de seguir o imponer tendencias. En este sentido, Sennett (2009) plantea que la imitación, la atención a los detalles, la puesta en práctica de los secretos de otros para usarlos, son habilidades que deberían ser tomadas en cuenta como parte de los procesos de construcción de la singularidad e identidad.

13. Un ejemplo de esto está en la llamada poesía posthumana. Para un interesante acercamiento al tema, consúltese el texto: “The posthuman poetics of Instagram Poetry” (Naji, 2018).

14. En este texto en particular no pretendemos desarrollar el tema de las prácticas discriminatorias asociadas al uso de la tecnología. Ello quedará para próximos artículos.



Así la DVM, enmarcada en la experiencia y convivencia en las redes sociales, es al mismo tiempo una herramienta y un escenario propicio para la poetización de la cotidianidad de sus miembros. Por todo lo planteado anteriormente, podemos decir que hay una poetización del evento que se (re)presenta, una poetización del momento de la selección y creación de la obra en esa plataforma, una poetización de la publicación de las imágenes, y, finalmente, una poetización de la creación de vínculos tanto identitarios como con los otros. Como bien plantean Tognato (2019) refiriéndose a Facebook como obra mundana. Poetizar la vida y recrear vínculos personales:

A lo largo de dicha labor de poetización de su cotidianidad a través de Facebook, los humanos se transforman en “artistas mundanos” y se dedican a un amplio abanico de actividades, como registrar, clasificar, catalogar, explorar y experimentar alrededor de sus obras en la plataforma; usándola como tribuna, vitrina, ventana y espejo, y llevando su labor de poetización a través de rutas que se desarrollan tanto adentro como afuera de internet y a través de corredores temporales mediante los cuales los artistas mundanos buscan afectar su presente, su pasado y su futuro (p.266).

### ALGUNAS CONSIDERACIONES ADYACENTES

Si las propuestas de Stiegler (1994) son correctas, la unidad entre lo humano y lo técnico tiene implicaciones importantes sobre cómo pensamos nuestra relación con la tecnología. No es solo algo *ahí fuera*, también es inmediatamente algo *aquí*, en la fuente misma de nuestra humanidad. Cuando diseñamos nuevos sistemas tecnológicos también estamos diseñando el tipo de

humanos que somos (o que seremos). Estamos agregando información al archivo que brindará a las generaciones futuras sus posibilidades de ser y, al mismo tiempo, enmarcan la forma en que nuestro pasado humano será recordado. Al final, todo continúa siendo parte del proyecto de consolidación y memoria de la especie humana, que desde el llamado “arte rupestre”, se ha estado llevando a cabo. Esta coevolución de lo humano y lo técnico también significa que no podemos escapar de lo técnico: nuestro ser ya es, siempre, técnico. No es algo ajeno de lo que podamos deshacernos o elegir prescindir. Dentro de esta perspectiva, la tecnología se convierte en el eje central donde muchas de las cuestiones fundamentales de lo que significa ser humano se abren a formas nuevas e inesperadas. Entre ellas está establecer otro tipo de relaciones éticas, fenomenológicas y ontológicas con la técnica-tecnología. Asimismo, otro tipo de relación con nosotros y con las otras entidades humanas.

Pensando en la cuestión identitaria, vemos que se desarrollan problemáticas que en su constitución ya incluyen esencialmente la cuestión del entorno virtual. Una de ellas es la que hemos estado abordando: el ser entendido en tanto ser técnico; por lo mismo la manifestación existencial del ser incluye también la multiplicidad de manifestaciones en varios entornos (incluido el virtual). Más que ningún otro, la DVM es el lugar más humano en donde habitamos debido a que es un espacio pensado, creado, construido y diseñado por los seres humanos. No es un espacio intervenido por el hombre – como ocurre en la DTM donde la Naturaleza es el elemento creador y nosotros solo partes constituyentes. La idea humanista del hombre como centro del mundo es



tan fuerte que hemos creado lugares donde no hay cosa que importe más que el humano mismo (el usuario). Es, indiscutiblemente, la más elevada manifestación del narcisismo.

La identidad que se comparte a través de las fotos en las redes sociales demuestra lo afirmado anteriormente: hemos encontrado una posibilidad más acelerada y fácil de alcanzar a nuestro “Yo ideal”, el cual está cargado de fórmulas poetizadas de nosotros mismos (tanto en una dimensión física como psicológica). Ahora bien, la crisis en este aspecto sería que, debido a la concepción que tenemos de la “vida real” (solo una y que se da en el plano terrenal del mundo), lo otro se reinterpreta como una farsa o un engaño. Esto ocurre, claramente, cuando vemos a alguien que se ve y se desenvuelve de manera muy diferente en la DTM y en la DVM. Bajo el determinismo de la DTM en tanto aquello que pareciera ser lo real y verdadero, la identidad (o el “Yo ideal”) pensado y construido para cohabitar en las redes sociales entra en conflicto con el “Yo real”.

Siguiendo la teoría de Horney (1991), en la búsqueda de alcanzar el Yo ideal las personas se frustran hasta desarrollar ciertas neurosis. Esto, aplicado a las cuestiones psicológicas asociadas a la virtualidad, podría desembocar en dos caminos fundamentales. El primero (i): altos niveles de frustración si no pensamos este proceso identitario de la DVM como una de las múltiples formas de construirnos y presentarnos ante nosotros mismos y ante los demás. Tal camino ha tenido consecuencias mortales en la actualidad: aislamiento, inseguridad, suicidio, o un alto grado de inmersión virtual el cual va desintegrando paulatinamente la DTM hasta considerar la DVM

como único lugar donde existir, donde ser, o por lo menos, el lugar más complaciente donde habitar. El segundo (ii) camino estaría asociado a la comprensión múltiple de la identidad. Bajo esta fórmula, la posible llegada al “Yo ideal”, a través de las oportunidades tecnológicas, no se agota en la virtualidad, sino que inunda también el plano terrenal del mundo. Esto ocurriría en caso de que, por un lado, el individuo se perciba y se identifique incluyendo su propia curaduría virtual como parte de las múltiples curaduras, performatividades, simulacros, a los cuales se somete diariamente en la DTM. Por otro lado, desde la perspectiva del espectador, esto ocurriría a través de la aceptación de que un individuo incluye en su constitución múltiples formas de ser y de manifestarse. Así, este segundo camino (ii) también implica decepciones o frustraciones, pero igualmente posibilita conocer a las personas desde la propia visión del mundo que quieren ofrecer. Bajo tal perspectiva, el acto de interactuar, principalmente, a través de la DVM trae consigo la complacencia de movernos en un ambiente donde todo se vuelve una pasarela de eventos, ideas e imágenes, pero que a su vez da la oportunidad de conocer a estos sujetos desde otra perspectiva que sería difícil de mostrar en la DTM. Aquí es donde lo superficial y lo profundo se ponen en contacto y se expanden, juntos, a ambas dimensiones.

Todo esto nos lleva a volver sobre los tipos de relación con la tecnología, planteados por Ihde. Si bien pareciera que solo actuamos a través de moldeos identitarios en y de la DTM, la relación intencional no está predominantemente mediada hacia dicha dimensión del mundo; sino que está mediada, sobre todo, hacia el entorno virtual. Ello nos conduciría a pensar que la relación

predominante sería la de alteridad, por la interacción directa con la tecnología dentro de su propio sistema. No obstante, hemos asumido la postura de que, predominantemente, se pone de manifiesto la relación de fondo (background) porque estos procesos interaccionales en la red a través de imágenes agencian directamente nuestra (auto)percepción total tanto en la DVM como en la DTM. Bien lo anunció O’Brocháin (2016): “la necesidad recién creada de interactuar mediante las redes sociales se arraigará aún más psicológicamente a medida que las interacciones comiencen a tener lugar mientras estamos encarnados en espacios virtuales” (p.34). Es, por tanto, que nunca se debe dejar de lado las implicaciones éticas y psicológicas que todo ello puede ocasionar. Como plantean Madary and Metzinger (2016), la virtualidad crea “no solo riesgos psicológicos novedosos, sino también dimensiones éticas y legales completamente nuevas” (Ibid, p.20). Asimismo, el resultado de este tipo de interacción es que los seres humanos se dirigen hacia las tecnologías, y las tecnologías a su vez se dirigen hacia ellos, lo que resulta en una “intencionalidad reflexiva” (Verbeek, 2005, p.56) donde los individuos pueden tener nuevas relaciones consigo mismos a través de ella y pueden desarrollar otras formas de sentir y de sufrir. Por dichos motivos consideramos que las imágenes fotográficas subidas a la red deben ser estudiadas en relación con la tecnología en sí, pero también con la representación de lo que la tecnología puede hacer-nos. Por las imágenes actuamos y nos movemos a través y sobre la Dimensión Virtual del Mundo, llegando a expresarse al mismo tiempo en la DTM. Por lo tanto, la DVM puede mediar simultáneamente la

objetividad del entorno terrenal en el que se encuentran los seres humanos, sus subjetividades, y la relación hacia ese entorno virtual. Incorporando partes de la tecnología desarrollada para las plataformas virtuales de interacción social (hardware, avatares, herramientas) como parte de nuestra subjetividad en una relación de personificación transparente, la objetividad de nuestra experiencia de la vida (entorno, actores, escenarios sociales) también se ve mediada por la tecnología.

De esta forma, podríamos concluir diciendo que las imágenes compartidas en las redes sociales son una de las tantas manifestaciones de la existencia y vida humana de la cual se nutren los procesos identitarios. Con ellas experimentamos otras formas de ser, de vernos y de sentir. También, este tipo de fotos privilegia una mirada poetizada, intencionalmente, del mundo. A la par, hemos querido puntualizar, desde un enfoque postfenomenológico, cómo la DVM y la DTM no responden a dos realidades que se excluyen pensando a la otra como falsa. Son, en todo caso, dos dimensiones de un mismo mundo; cada una con sus características propias, pero siempre parte de un mismo mundo. La tecnología, y lo que esta proporciona, es una extensión de la capacidad humana que amplía la comprensión y el análisis del mundo material. Y es que, finalmente, la existencia humana es una serie de actos creativos que intentan exceder, todo el tiempo, lo que la vida y la Naturaleza inicialmente nos ofrecen.



## REFERENCIAS

- Aristóteles (2018) Física. Madrid: Gredos.
- Aydin, C., González Woge, M., and Verbeek, P.-P. (2019). "Technological environmentality: conceptualizing technology as a mediating milieu". *Philos. Technol.* 32, 321–338. doi: <https://doi.org/10.1007/s13347-018-0309-3>
- Barthes, R. (1989). *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Benjamin, W. (1973). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Taurus.
- Caers, R. (2013), "Facebook: a Literature Review", *New Media & Society*, 15, 982-1002.
- Cianca, E. & Gavilanes, E. (2018), "Voces y expresiones del argot juvenil madrileño actual", *Círculo de Lingüística Aplicada a la comunicación*, 74, p.p. 147-168.
- Crandall (2011) "An actor of the Street: Events, Agencies, and Gatherings", *SUBSTANCE*, 40 (3):49-66.
- Ferrando, F. (2019). *Philosophical Posthumanism*, Bloomsbury Academic.
- Gibson, J. J. 1986. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Hillsdale, NJ: Lawrence.
- Giddens, A. (1995), *Modernidad e identidad del Yo*, Península.
- Gómez Zúñiga, R., González Mina, J., Rueda Ortíz, R., y Comps, V. (2016), *Facebook como obra mundana. Poetizar la vida y recrear vínculos personales*, Editorial Universidad del Valle.
- Groys, B. (2016) *Arte en flujo*. Buenos Aires: Caja negra.
- Hauser, S., Oogjes, D., Wakkary, R., and Verbeek, P.-P. (2018). "An annotated portfolio on doing postphenomenology through research products," in *Proceedings of the 2018 Designing Interactive Systems Conference* (New York, NY), 459–471.
- Hayles, K. (1999). *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*, The University of Chicago Press.
- Heidegger, M. (2009), *Ser y Tiempo*. Madrid: Trotta.
- Horney, K. (1991). *Neurosis and human growth the struggle towards self-realization*, W. W. Norton & Company.
- Ihde, D. (1990). *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Ihde, D. (1995). *Postphenomenology: Essays in the postmodern context*. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Ihde, D. (2002). *Bodies in Technology*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Ihde, D. (2003). *Postphenomenology - Again?* Available online at: <https://bit.ly/3Hcd4vB>
- Ihde, D. (2012). *Experimental Phenomenology*, 2nd Edn. Albany, NY: State University of New York Press.



- Introna, L. (2017). "Phenomenological approaches to ethics and information technology," in Stanford Encyclopedia of Philosophy. Metaphysics Research Lab.
- Lanier, J. (2017). Dawn of the New Everything: Encounters With Reality and Virtual
- Naji, J. (2018). "The posthuman poetics of Instagram Poetry," en The Posthuman Poetics of Instagram Poetry – ScienceOpen. Recuperado de <https://bit.ly/3KM2X2T>
- Navarrete, J. (2004). "Sobre la investigación cualitativa, nuevos conceptos," Investigaciones sociales Año VIII N° 13, pp. 277-299.
- Navarrete, J. (2015) Modernidad y conocimiento social. La emergencia de un discurso epistémico en América Latina Cinta moebio 54: 290-301.
- O'Brolcháin, F., Jacquemard, T., Monaghan, D., O'Connor, N., Novitzky, P., and Gordijn, B. (2016). The convergence of virtual reality and social networks: threats to privacy and autonomy. *Sci. Eng. Ethics* 22, 1-29. <https://doi.org/10.1007/s11948-014-9621-1>
- Pérez Díaz, A. (2013) Formas de re-creación de la experiencia vital de una 'adulta mayor' a través de la red social Facebook: el caso de Martine Beaussillon. trabajo de grado disponible en: <https://bit.ly/33OCHnX>
- Pérez Morales, A. (2021) "Mal y (tecno)barbarie ahora", PARÁLISIS, Vol. I. Reality, Henry Holt and Co., Inc.
- Rueda, R., & Giraldo, D. (2016). "La imagen de perfil en Facebook: identidad y representación en esta red social", *Revista Folios*, (43), pp.119-135.
- Rueda, R., y Giraldo, D. (2014). Profile image: ways of self(re)presentation on the Facebook social network. En B. Saegret (Ed.), *Youth 2.0: Connecting, Sharing and Empowering*. University of Antwerpen, Bélgica, Springer (en prensa).
- Sennet, R. (2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.
- Sontag, S. (2005). *Sobre la fotografía*. Barcelona: Anagrama.
- Stiegler, B. (1994). *La technique et le temps (T.I)*. Francia: Galilée.
- Tognato, C. (2019). "La imagen de perfil en Facebook: identidad y representación en esta red social", *Revista Universitas Humanística*, Vol. 11, pp.45-51.
- Verbeek, P.-P. (2015). "Designing the public sphere: information technologies and the politics of mediation," in *The Onlife Manifesto*, ed L. Floridi (Cham: Springer International Publishing), pp.217-227.
- Voordijk, H. & Vahdatikhaki, F. (2020): "Virtual Reality learning environments and technological mediation in construction practice", *European Journal of Engineering Education*, DOI: <https://doi.org/10.1080/03043797.2020.1795085>