

Ontofanía Digital: Lo digital como estructura de percepción

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.96.g129

Hoy en día, pocas personas cuestionarían el argumento de Negroponte de que la revolución digital ha terminado. Esto no es porque la revolución haya fracasado de alguna manera, sino porque ya ha tocado a todos. Sin embargo, en este panorama posdigital, varios campos diferentes todavía discuten cómo esta presencia ubicua de tecnologías digitales puede enmarcarse conceptualmente. Algunos teóricos se alinean detrás de ideas que se asemejan al modelo de realidad mixta de Milgram y Kishino (1994), donde lo virtual y lo real se representan como un continuo que abarca el entorno virtual en un extremo y el real en el otro. Otros, todavía prefieren lo que Jurgenson (2009) llama dualismo digital, donde el mundo digital es visto como virtual y el mundo material como real, como reinos separados, diferenciados. Ontofanía Digital (Vial, 2018) sostiene, desde una perspectiva metafísica, que si bien se puede estar de acuerdo con la idea de una sola realidad continua con diferentes propiedades, un concepto central es que las tecnologías a lo largo de los siglos han generado cambios en la forma en que percibimos las cosas (cambios ontofánicos), que sacuden las estructuras dominantes de percepción. Estos cambios están estrechamente relacionados con las capacidades tecnológicas para hacer que las cosas existan y tienen el poder de cambiar nuestra idea de lo que es la realidad. Los dispositivos tecnológicos, por tanto, se convierten en condiciones de posibilidad para la realidad (Vial, 2019), organizando la historia de la humanidad en una serie de Sistemas Tecnológicos. El sistema pre-renacentista mecánico y el sistema industrial mecánico son ejemplos de estos, que crearon no solo sus propios procesos de producción, sino también conjuntos particulares de prácticas sociales.

La irrupción de la revolución digital de los años setenta y noventa trajo consigo un nuevo sistema: el Sistema Tecnológico Digital. Las tecnologías digitales, caracterizadas por la introducción de simulaciones, avatares y relaciones mediadas por internet, provocaron un impacto fenomenológico en nuestro ser (industrial) en el mundo. Para sobrevivir a este trauma ontofánico, creamos la distinción entre los mundos virtual y real, regidos por sus propias reglas fenomenológicas. Rechazando este dualismo, la Ontofanía Digital define el ser como una construcción antropotécnica, donde los objetos materiales median creencias, hábitos y agencias. De esta manera, la revolución digital se convierte en un evento filosófico, en el sentido de que afecta nuestra experiencia fenomenológica del mundo. El surgimiento de lo digital no es solo una cuestión de ontología, sino de ontofanía, ya que define cómo los seres (ontos) aparecen (phaino). Las Tecnologías Digitales, por tanto, son estructuras de percepción que crean tanto matrices ontofánicas como condiciones materiales que determinan las manifestaciones fenoménicas que le son exclusivas y particulares. No se trata solo de un cambio de materiales y dispositivos, sino de la transformación del propio acto de percepción y su dinámica fenomenológica. Desde la perspectiva de la Teoría de la Cognición de Santiago, la Ontofanía Digital ofrece una sensibilidad única para analizar las dinámicas de acoplamiento estructural evidenciadas en los procesos de interacción entre el organismo (el aprendiz) y el entorno en la producción de una experiencia de usuario única que transforma a los dispositivos digitales en máquinas filosóficas, condiciones de posibilidades y generadores de realidad (Vial, 2019).