

El impacto de las redes sociales  
en la percepción de la realidad  
y la producción artística

Graduando: Patricio Iván Casale  
Directora: Anahí Cáceres  
CoDirectora: Mónica Mir

# Índice

<b>Introducción .....</b>	<b>3</b>
<b>Hipótesis .....</b>	<b>3</b>
<b>Capítulo 1. Percepción .....</b>	<b>3</b>
1.1 Percepción en redes sociales .....	4
<b>Capítulo 2. Algunos dispositivos que alteran la realidad .....</b>	<b>7</b>
2.1 El <i>smartphone</i> .....	7
2.2 Inteligencia artificial (IA) .....	12
2.3 Realidad virtual .....	14
<b>Capítulo 3. Alteración de la percepción .....</b>	<b>18</b>
3.1 Individualismo .....	18
3.2 Nuevas realidades .....	20
3.3 Cambridge Analytica .....	22
3.4 Teorías conspirativas .....	22
<b>Capítulo 4. Burbuja algorítmica .....</b>	<b>25</b>
4.1 <i>Sapiens vs ... ¿sapiens?</i> .....	25
4.2 <i>Redes que atrapan</i> .....	26
<b>Conclusiones .....</b>	<b>28</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>33</b>

## **Introducción**

---

El objetivo de este trabajo es desarrollar el camino que han ido tomando los avances tecnológicos de este último tiempo con respecto a la producción artística, y entender hacia dónde nos dirigimos como sociedad luego de haber formado una conexión tan próxima con una enorme cantidad de dispositivos tecnológicos nunca antes vistos por el ser humano, y más específicamente qué rol cumplieron las redes sociales en esta relación. El enfoque principal está puesto sobre los distintos métodos que se fueron generando y cómo estos fueron aprovechados por los artistas, pero también como estos adelantos transformaron la manera en la que vemos el mundo, impactando en el desarrollo de la cultura. Para lograr dicho objetivo se van a utilizar fuentes provenientes tanto de filósofos y sociólogos especializados en tecnología como de investigadores científicos. Para esta tesina también se está desarrollando actualmente una obra, la cual intenta imaginar el espacio que nos rodea siendo constantemente alterado por los artefactos tecnológicos que utilizamos a diario.

## **Hipótesis**

---

Los avances tecnológicos más influyentes del siglo XXI han provocado un impacto a nivel cultural, político y económico sin precedentes, y han modificado la manera en la que se produce el arte en la actualidad. Hoy en día, más que nunca en la historia, el uso de redes sociales y de diferentes medios digitales se ha fusionado tanto con nuestras realidades cotidianas que cabe preguntarnos: ¿Qué efectos podría tener dicha práctica en nuestra percepción de lo que conocemos como realidad, y cómo esta relación con la tecnología ha transformado la manera en la que se crean hoy en día las obras de arte?

## **Capítulo 1. Percepción**

---

Entendemos a la percepción sensorial como la encargada de traducir el entorno que nos rodea, y por lo tanto, de recibir la información necesaria para indicarle a nuestro organismo de que manera obrar frente a una situación determinada. Su accionar se produce a través de una relación variable entre el ser vivo y la influencia que emite el objeto de interés. Un estímulo proveniente del exterior viaja hacia el receptor generando señales eléctricas en el sistema nervioso, que se van a transformar en experiencias, como el color de un atardecer, la rugosidad de un papel o el olor de una comida. El estímulo presente en el ambiente, que puede ser por ejemplo la hoja de un árbol, provoca que algún receptor de nuestro cuerpo se centre únicamente en este evento, creando nuevas señales eléctricas procesadas y

traducidas en nuestro cerebro y activando alguno de nuestros sentidos (vista, oído, olfato, gusto o tacto) para luego tener los datos necesarios y generar una respuesta. Existen ciertos individuos que poseen una condición poco común conocida como sinestesia, capaces de percibir una propiedad sensorial de manera automática, involuntaria y consciente que difiere del estímulo que la desencadenó. Por ejemplo, personas que perciben los días de la semana como colores, o son capaces de encontrar personalidades y géneros en ciertos grafismos. Estímulos provenientes de drogas psicoactivas, estados de enfoque meditativo, epilepsias del lóbulo temporal, traumatismos craneoencefálicos cerrados y otros tipos de daño cerebral pueden inducir varias formas de sinestesia adquirida (Cytowic, 2018). Esto nos demuestra que el fenómeno de la sinestesia no solamente aplica a individuos que viven con ella desde su nacimiento, sino que también puede ser inducida en personas que nunca la hayan experimentado a través de diferentes métodos. Richard Cytowic habla en su libro *Synesthesia* acerca de cómo “En sus muchas variedades, la sinestesia resalta las profundas diferencias en cómo los individuos perciben el mundo. Nos recuerda que cada cerebro filtra de manera única lo que percibe desde un principio, haciendo del mundo algo completamente subjetivo.”

Sin embargo, existe otro tipo de percepción, que es la evocativa, que se refiere a la manera en la que percibimos la realidad ligada a nuestros recuerdos, y este es el tipo de percepción que más nos va a interesar para este trabajo. Así como la percepción se construye con datos provenientes del exterior que son captados por nuestros sentidos, esta también se ve afectada por una enorme cantidad de información adquirida por experiencias pasadas. Incluso estos recuerdos, cuyo almacenamiento se justifica por su gran utilidad enriquecedora y necesaria en numerosas situaciones de la vida cotidiana, van a desplazar a los datos inmediatos y objetivos que únicamente van a quedar relegados a la función de recuperar memorias previamente guardadas, siendo estas últimas más útiles que la intuición inmediata a la hora de tomar una decisión (Goldstein, 2010). Lo que provoca este ejercicio cognitivo, es la creación de un escenario que poco tiene que ver con la realidad, y sí se relaciona más con un escenario subjetivo altamente influenciado por nuestro pasado. Esta distorsión de la percepción, incapaz de ubicarse en el presente y casi totalmente sustituida por nuestra memoria, da lugar a la ilusión. Es por esto que confiar en la percepción podría no siempre ser la respuesta correcta, ya que es muy probable que solamente sea una visión personal, desligada de la realidad.

## **Percepción en redes sociales**

La aparición de las redes sociales, liderada por Facebook, la empresa fundada por Mark Zuckerberg en el año 2004, permitió que se generara una nueva forma de visibilidad y expresividad que estaba ahora al alcance de todos. Dentro de este universo, la percepción que uno suele tener no concuerda generalmente con la realidad que nos rodea. Esto se produce porque allí vemos todo tipo de contenidos detenidamente acomodados y pulidos no solamente por los usuarios, que deciden compartirlos y quieren mostrar la mejor versión

de ellos mismos, sino también por los algoritmos que allí operan. En los inicios de las redes sociales, éramos capaces de ver lo que publicaban nuestros amigos y nuestros contactos en un orden cronológico y sin seguir muchos parámetros fuera de lo común. A pesar de que en general este modelo de plataforma ya era en ese entonces adictivo para nosotros y rentable para las empresas que administraban las redes sociales, buscaron ser aún más ambiciosos. Crearon un modelo de negocios donde el contenido que se nos mostraba no seguía la lógica que nosotros buscábamos en un principio, si no que estaba a cargo de algoritmos super poderosos y rápidos, que eran capaces de identificar qué contenido iba a ser el más popular y, más importante, cuál era el contenido que nos iba a mantener más tiempo dentro de la plataforma. Esto dio como resultado un lugar donde se nos mostraban imágenes y videos que poco tenían que ver con nuestra vida o con la de nuestros pares, pero que por alguna razón, nos resultaban increíblemente adictivos. Para comprender un poco mejor cómo funciona este proceso, debemos entender que es un algoritmo. Un algoritmo es una lista de instrucciones, y por lo tanto, son los encargados de indicarle a una computadora que acciones llevar a cabo y en qué orden, para completar una tarea particular. Aceleran una gran cantidad de procesos que sin su existencia, demorarían mucho tiempo y esto es lo que permite recopilar y analizar tanta cantidad de información proveniente del accionar y el comportamiento de los usuarios dentro de las redes sociales y generar por ejemplo, en el caso de YouTube, recomendaciones de videos que apuntan específicamente a un usuario. Por lo tanto, esta forma de visualizar lo que una red social nos ofrece, se vuelve única en nuestro dispositivo y no tiene por qué corresponder con lo que se muestra en el dispositivo de otro individuo, creando versiones paralelas acerca de la realidad. Eli Pariser, en su libro *The Filter Bubble*, desarrolla el concepto de burbujas de filtrado, que se refiere a la alteración que se produce cuando los algoritmos filtran la información dentro de las plataformas digitales y la muestran únicamente a usuarios específicos. Los algoritmos utilizados dentro de las redes sociales utilizan distintos parámetros para generar recomendaciones como el comportamiento pasado del usuario, el comportamiento de usuarios similares, el consumo continuo de algún tema particular, y por último, el contenido más popular entre todo el conjunto de los usuarios. Para Pariser, el efecto que tienen estos algoritmos sobre el usuario, provoca que se encierre dentro de su propia burbuja de información y se adoctrine únicamente con su opinión personal. Todo este contenido que consumimos dentro de las redes sociales, comienza a formar parte de nuestros recuerdos, y son datos que vamos a utilizar posteriormente a la hora de juzgar una situación en algún momento determinado.

Hoy en día, debemos tener presente que casi la totalidad de las redes sociales, no son lo que solían ser y han pasado a convertirse en plataformas donde las personas buscan como objetivo principal, el reconocimiento del resto. Algunos lo hacen simplemente como hobby o para aumentar su ego, pero hay otros cuya dedicación tiene más relación con algún tipo de actividad laboral y van a buscar hacer todo lo posible para viralizar su imagen y generar la mayor repercusión posible, sabiendo que tanta atención les va a traer algún tipo de oportunidad o rédito económico. Es allí donde deberíamos tener presente la idea de que

lo que sucede no es más que una simulación, una situación que poco tiene que ver con la realidad de esa persona. Podríamos decir que en el presente, las redes sociales se han transformado en un espacio donde casi lo único que prevalece es el entretenimiento y donde nos encontramos siendo constantemente bombardeados por contenidos de muy poco valor, que solamente buscan mantenernos consumiendo. Muchas personas en la actualidad utilizan incluso las redes sociales para informarse acerca de lo que está ocurriendo en el mundo, como solían hacer con los diarios y la televisión, y a pesar de que muchos portales de noticias funcionan también de forma virtual, no se debe confundir este tipo de fuentes, en las que uno espera que haya información mínimamente verificada, con publicaciones de individuos totalmente ajenos al ámbito periodístico que solamente emiten una opinión por el hecho de que se permite que cualquier persona diga lo que quiera dentro de las plataformas digitales, sin existir una verificación previa que certifique que lo que se está mostrando no es una realidad acomodada con el fin de acoplarse a intereses personales, o directamente se trata de hechos absolutamente falsos, también conocidos como *fake news*. Además, también debemos tener siempre presente que lo que vemos, no es todo lo que hay. Volviendo al concepto de las burbujas de filtrado mencionado anteriormente, sabemos que en la actualidad, el contenido que llegamos a ver dentro de una red social representa un porcentaje mínimo de la totalidad existente. Por un lado, porque sería imposible mostrarlo todo ya que la cantidad es excesivamente grande y no contamos con el tiempo suficiente para visualizarlo todo, y por el otro, por la forma en la que el funcionamiento de los algoritmos genera un recorte de la información que se nos muestra específicamente a nosotros dejando de lado datos que podrían aportarnos una visión diferente de los hechos, pero que simplemente no nos resultarían tan adictivos y no provocarían que no podamos abandonar la red social en cuestión. Es importante aquí destacar el impacto potencialmente peligroso que generan estas burbujas de filtrado, al generar individuos altamente convencidos de sus ideales, que se enfrentan a otros individuos igualmente convencidos de ideales absolutamente opuestos.

Otro aspecto fundamental para analizar cuando se habla de percepción dentro de redes sociales, es el rol protagonista que cumple la exposición de la belleza y estilos de vida de lujo. Cuando Snapchat<sup>1</sup> decidió incluir dentro de su aplicación filtros para usar al tomarse fotos, abrió las puertas de un mundo desconocido hasta ese momento que generó que otras aplicaciones comiencen a ofrecer filtros no solo de orejas de animales como brindaba Snapchat, entre otros filtros, si no de maquillajes exagerados y transformaciones faciales notorias que cambiaban de manera rotunda las facciones de las caras de los usuarios. Sumado a esta belleza irreal, muchos influencers comenzaron a mostrar vidas plagadas de cenas de lujo, paseos en autos deportivos, selfies con personajes famosos, entre otras actividades, provocando gran admiración en ciertos individuos y un enorme rechazo en otros. Auténticos o no, estos estilos de vida causaron en gran parte de los consumidores de

---

<sup>1</sup> Snapchat es una aplicación de redes sociales y mensajería para móviles, conocida principalmente por permitir enviar fotos y videos que desaparecen después de ser vistos. Fue lanzada en 2011 y es especialmente popular entre adolescentes y jóvenes adultos.

redes sociales una enorme sensación de insatisfacción e insuficiencia que crecía cada vez más. Pero incluso en el caso de que estuviésemos viendo una realidad ficticia, inventada, si es cierto que las redes sociales le dieron un espacio de exposición a una gran cantidad de individuos que previamente tenían una posibilidad menor de ser protagonistas en la vida de otras personas. Es allí cuando comenzamos a ver las vidas personales de famosos y millonarios repartidos por todo el mundo, algo antes impensado, ya que la probabilidad de seguir tan de cerca las vidas de estos personajes previo a la era de las redes sociales era relativamente baja. Por lo tanto, el consumo tan masivo de contenido relacionado a vidas tan llenas de lujos y excesos, indefectiblemente provoca en el espectador la sensación de quedarse fuera de algo grande, reduciendo notablemente su autoestima y aumentando el sentimiento de ingratitud con su cotidianidad personal.

## **Capítulo 2. Algunos dispositivos que alteran la realidad**

---

Sin duda alguna, nos encontramos atravesando un momento histórico muy particular en materia tecnológica, ya que en muy poco tiempo hemos visto como se ha transformado nuestro vínculo con los dispositivos tecnológicos, al pasar de ser simples invenciones que acompañaban nuestra vida cotidiana para convertirse en herramientas indispensables para el desarrollo de nuestras actividades. Sorprende hoy en día el hecho de qué poco sabemos acerca de cómo están construidos dichos artefactos y vemos como cada día se incrementa aún más la complejidad con la que trabajan. Su uso se ha extendido también en el campo del arte para pasar a formar parte de uno de los instrumentos que se incluyen en la vida de muchos artistas. Si bien en un principio el advenimiento de internet y de programas capaces de generar gráficos de todo tipo de manera virtual revolucionaron la forma de producir obras artísticas, hoy en dia, la inteligencia artificial ha llegado para cuestionar ciertos principios básicos como la propiedad de estilos de diseño específicos y la existencia o no de la creatividad humana que hasta hace poco tiempo se creía única e irremplazable. Hasta el momento todavía no se sabe con certeza cómo estos nuevos desarrollos tecnológicos pueden llegar a impactar en oficios tanto en el arte como en otros campos, pero sí se sabe que van a provocar cambios notables ya que están haciendo realidad escenarios que hasta hace no mucho tiempo parecían imposibles, y todo indicaría que recién estamos viendo el comienzo.

### **El smartphone**

Uno de los acontecimientos más importantes en la historia de la informática fue el lanzamiento de un dispositivo (Simon Personal Communicator) que luego sería considerado como el primer *smartphone*, en el año 1993. Frank Canova Jr., que para ese entonces

trabajaba como ingeniero para la compañía IBM, tuvo la gran idea de combinar un teléfono móvil con el poder de una computadora, creando un dispositivo intuitivo, para que el usuario corriente pudiera agarrarlo y aprender a usarlo fácil y rápidamente. La idea era que fuese táctil, para poder usarlo con los dedos, y que tuviera una escritorio con diferentes iconos, acceso a internet, email, juegos y otras aplicaciones (Merchant, 2017). A pesar de ser considerado como el primer smartphone, dicho dispositivo aún no era muy conocido para el público general.

Años más tarde, en el 2007, Steve Jobs presenta el iPhone, que sería el smartphone de Apple. Este hecho significó un avance muy grande en el mundo de los smartphones de esa época ya que era un dispositivo que combinaba un teléfono con el poder y muchas funciones de una computadora, que implicó la posibilidad de conectarse de manera virtualmente ininterrumpida con otro individuo en cualquier lugar del mundo de forma sincrónica, instantánea y relativamente accesible para todos. Este hecho transformó por completo la manera en la que interactúan las personas con la tecnología y entre sí. Permitió también el uso de aplicaciones adaptadas al tamaño y ergonomía del dispositivo, y servicios personalizados basados en la ubicación de cada persona, incluyendo herramientas de gestión de tareas y el acceso a una enorme cantidad de información, además de diferentes medios de entretenimiento. Otro de los elementos clave fue que era muy fácil de utilizar. Previamente, los teléfonos móviles de la época resultaban poco intuitivos e incómodos, pero este nuevo smartphone introdujo una pantalla táctil que respondía con mucha efectividad a los gestos que se realizaban con el dedo, y aplicaciones en el escritorio de rápido acceso. A pesar de que algunos individuos opinan que el lanzamiento del iPhone no innovó en materia tecnológica, sino que ensambló diferentes avances preexistentes, si es cierto que popularizó un dispositivo que hasta el momento no era tan usual. Este hecho abrió en la industria tecnológica un nuevo horizonte de una infinidad de posibilidades que fueron aprovechadas de forma masiva, transformando en gran medida sectores como la salud, la educación y el comercio, al incentivar la creación de nuevos modelos de negocios previamente desconocidos. Transformaciones de esta magnitud y una enorme adopción de este tipo de dispositivos por parte de las personas a gran escala, derivó en un cambio de paradigma respecto a la forma de interactuar con el entorno y en un aumento de conectividad global a niveles nunca antes vistos. En tiempos previos a la invención del smartphone, el uso de computadoras personales ya era una práctica que abstraía a las personas de sus realidades, pero la diferencia era que al ubicarse en un lugar fijo, las personas no podían llevarlas consigo, dándoles un tiempo de descanso cuando no se encontraban junto a ellas. Sin embargo, la creación del smartphone permitió portar en el bolsillo un dispositivo capaz de realizar muchas de las funciones que anteriormente requerían del uso de una computadora de escritorio. Esta invención le dio a las personas una interfaz constante con el mundo digital, que provocó una fragmentación continua de la atención y una gran alteración en la percepción del tiempo, el espacio y el presente. Cambió la forma en la interactuamos con nuestros alrededores al encontrarnos ubicados físicamente en un espacio, pero poniendo nuestra atención plena en lo que sucede en la pantalla, dejando casi sin atención a nuestro

entorno. Vemos ejemplos como el videojuego Pokémon GO<sup>2</sup>, donde incluso estamos mirando lo que sucede más allá de la pantalla pero a través de ella, transformándola en una especie de visor de realidad. Se ha transformado luego de tanto uso, en una especie de prótesis que utilizamos para realizar una enorme cantidad de actividades como tomar fotos, ubicarnos, agendar eventos importantes, mirar la hora, entre muchas otras. En general, escuchamos comentarios acerca de que el uso del smartphone simplemente reemplaza medios de entretenimiento como por ejemplo, la televisión y que algunos especialistas exageran un poco al hablar de su potencial adictivo y dañino a nivel cognitivo. Sin embargo, uno de los hechos más peligrosos que oculta el uso constante de estos dispositivos tecnológicos es que lentamente nos estamos convirtiendo en seres fácilmente manipulables por las empresas que aportan grandes sumas de dinero en publicidad y por las empresas tecnológicas que son dueñas de todo el abanico de herramientas y medios de entretenimiento que utilizamos a diario. Justamente, en comentarios negacionistas de sus peligros encontramos la efectividad de este modelo de negocios que evita que las personas sean totalmente conscientes de estar siendo manipuladas. En un futuro no tan lejano, podríamos estar viviendo en una realidad donde cada decisión que tomamos, desde las más mínimas hasta las más determinantes, podrían estar siendo guiadas por nuestros dispositivos y todo el conjunto de sistemas de control que allí operan. Por lo tanto, nuestro comportamiento, aunque aparente ser natural y proveniente de nuestro accionar no alterado, podría estar obrando a favor de marcas comerciales que únicamente buscan que compremos no solo sus productos si no, un estilo de vida que por sí solo nos conduzca a consumir esos productos de forma coherente. Y lo más impactante sería que nosotros estaríamos convencidos de que las decisiones que fuimos tomando a lo largo de nuestra vida siempre estuvieron aliadas a nuestro bienestar personal y no al beneficio económico de una empresa a la que poco le preocupa nuestra existencia. Lo mismo podría ocurrir en el caso de ideologías políticas que se nos impongan como las más acertadas ya no a través del miedo, si no a través de la lenta pero sostenida persuasión a través de contenido minuciosamente seleccionado o incluso alterado. En este sentido, podría ocurrir que los candidatos políticos que asuman la presidencia sean personajes electos por el pueblo pero que de alguna forma no sean la mejor opción para el futuro del país, si no que sean solamente beneficiarios de los organismos que más poder poseen en una sociedad. Indicios de escenarios similares al mencionado los podemos encontrar en el caso de Javier Milei, que asume la presidencia de la República Argentina siendo un *outsider*<sup>3</sup>, como se conoce en la jerga política, con un gran apoyo del pueblo que decidió aportar su voto incluso luego de sus polémicas declaraciones acerca de cerrar el Banco Central, permitir la venta de órganos, defender la libre portación de armas y criticar la democracia representativa. Se ha discutido

---

<sup>2</sup> Pokémon GO es un juego de realidad aumentada para móviles lanzado en 2016 por Niantic, en colaboración con Nintendo y The Pokémon Company. El juego usa GPS y la cámara del teléfono para que los jugadores puedan buscar y capturar Pokémon en el mundo real, como si estuvieran realmente ahí.

<sup>3</sup> En política, un outsider es alguien que no pertenece al sistema político tradicional o que no ha hecho carrera dentro de los partidos políticos establecidos, pero que entra en la política, muchas veces con una propuesta disruptiva o crítica hacia el sistema.

que su victoria podría estar vinculada a la persuasión que implementó, en particular con la población más joven, a través del uso de las redes sociales. Aprovechando una situación de inestabilidad en el país, convenció a una gran cantidad de personas que finalmente le concedieron la victoria, incluso siendo un personaje ajeno al ámbito político y mejor conocido por sus ruidosas declaraciones en programas de televisión y de radio. Quizás, el futuro que nos espera es uno donde personajes de este estilo, desconocidos por la mayoría, sean capaces de viralizarse dentro de las plataformas digitales y encontrar el contenido específico capaz de persuadir a la gran mayoría, provocando el apoyo de personas con poco pensamiento crítico que únicamente deciden elegirlo por ser vistoso y polémico y no por el contenido que expresa. Una vez en el poder, personajes como este serían capaces de manipular a una sociedad entera para que apoye cada decisión que tome, manteniendo un nivel de autoridad incomparable con sus opositores que aún no tengan el mismo acceso a este tipo de herramientas y sigan intentando hacer política a través de medios tradicionales.

En el ámbito artístico, la invención del smartphone y el advenimiento de las redes sociales provocaron un cambio importante en cuanto a la producción y al consumo de obras artísticas. Generaron una supuesta democratización de la creación artística, al brindarle a todos herramientas de diseño accesibles y fáciles de utilizar como el dibujo digital, las fotografías, los videos y la edición simplificada de este contenido audiovisual. Al crearse y difundirse dentro de las redes sociales, estas creaciones comenzaron a adoptar en general formatos de pantallas 16:9 o 9:16<sup>4</sup> y la duración raramente excedía el minuto. Por lo tanto, la obra artística destinada a las redes sociales cambió rotundamente su aspecto al esperar un público cuya atención no duraba mucho tiempo, dejándole al artista la difícil tarea de comunicar en cortos períodos de tiempo y con poco material audiovisual, una idea compleja. Este hecho podría desencadenar a futuro un cambio tanto en la producción como en la contemplación de obras artísticas ya que los artistas deberían inventar una forma efectiva de sintetizar un concepto a través de un formato que atrape la atención de un espectador al que nada pareciera sorprenderle y que no esté dispuesto a regalar su tiempo para hacer un análisis profundo del mensaje que se busca comunicar, en una era donde la inversión del tiempo parece estar más centrada en la productividad y en la devolución de un estímulo inmediato. Por lo tanto, parecía que una de las pocas alternativas podría ser entregarse a este nuevo formato de contenido audiovisual rápido y efectivo, de lo contrario, la relación con el arte a través de formatos tradicionales podría quedar ubicada de forma marginal dentro de esta nueva cultura digital. Sin embargo, sabemos que este acostumbramiento de internalizar conceptos básicos de manera fácil y rápida no conduce a otro camino que al del pensamiento simplista, y es por eso que da la sensación de que esta dinámica tan veloz y superficial podría terminar generando a futuro un quiebre que nos obligue a pensar en nuevas formas de producción artística que difieran de las anteriores, posiblemente situadas en metaversos o dirigidas al entorno de la realidad virtual. Por supuesto que, como en todo viraje conducido por una gran masa de gente, siempre existen

---

<sup>4</sup> El formato 16:9 o 9:16 es el formato más común hoy en día para televisores HD y 4K, monitores de computadora, videos en YouTube, películas y series en streaming, y videojuegos.

individuos que deciden mantener el lugar que siempre ocuparon o incluso arriesgarse a ir en contra, pero lo que si tenemos en claro es que generalmente es este enorme conjunto de personas las que para bien o para mal le dan rumbo al futuro de la humanidad. Hoy en día podríamos pensar que el poder lo acumula el que es capaz de hacerse con las herramientas que le proveen las plataformas digitales y controlarlas a su gusto. En este sentido, podríamos pensar a los influencers como nuevos mentores de comportamientos que guían a las personas por caminos alternativos. Incluso sin saberlo, estos influencers con millones de seguidores, podrían haber alcanzado ese nivel de popularidad no por el contenido original y distintivo que producen, sino porque por alguna razón desconocida para la mayoría, todos esos seguidores terminaron visualizando un contenido que por algún motivo les resulta muy adictivo. Es aquí donde todavía no sabemos a qué lugar podríamos estar siendo conducidos, un lugar que ni siquiera es conocido por los propios influencers, cuyo único objetivo es ganar popularidad y dinero. Ese poder de comunicación del que gozan estos influencers podría ser utilizado por el ámbito artístico para buscar difundir ideas a un público acostumbrado a una serie de códigos comunicativos que pocas veces logramos comprender, como la implementación de memes, algunos tan complejos que únicamente pueden ser internalizados por personas acostumbradas al uso constante de internet, ya que utilizan conceptos y referencias presentes únicamente en el universo de las redes sociales. Se podrían incluso realizar obras de arte a través de filtros, cuyo lenguaje ya se ha instaurado por el uso de las redes sociales, por ejemplo hackeando de alguna forma las cámaras del smartphone de las personas, que al apuntarlas hacia las caras de la gente no detecten los rostros y muestren solamente la silueta de una cara, con el objetivo de cuestionar la despersonalización que experimentamos hoy en día en las redes sociales, donde parece que las personas solamente somos un numero, y ya no importa la existencia del otro porque en definitiva somos nosotros los únicos protagonistas. Trabajando con rostros pero persiguiendo otro propósito, el colectivo de artistas “Dazzle Club” con sede en Londres, fundado por Anna Hart, Evie Price, Georgina Rowlands y Emily Roderick utilizó en el año 2010 un método creado por el artista y tecnólogo Adam Harvey que impedía a través del maquillaje facial, el reconocimiento de personas con el uso de cámaras de vigilancia. A través de líneas en colores primarios o contrastantes a veces en forma de Y invertida o atravesando de manera horizontal la frente, los ojos, la nariz y la boca, estos artistas lograron obstaculizar la identificación de rostros al confundir la visión de dichas cámaras.



**Figura 1.** Diseño facial de Dazzle Club.  
Fuente: The Mosaic Rooms.

## **Inteligencia artificial (IA)**

No podríamos hablar sobre la alteración que se produce al percibir la realidad sin mencionar una de las herramientas más notorias de este último tiempo, que es la inteligencia artificial, cuya capacidad para interpretar situaciones de diferente naturaleza la ha vuelto una pieza clave en diversas áreas del conocimiento y la industria. Desde que fue creada, su estudio e innovación ha aumentado de manera exponencial, transformándola desde simples sistemas encargados del procesamiento de datos hasta la emulación de procesos cognitivos humanos. Los orígenes de esta facultad de interpretación tan particular podrían remontarse a inicios de la década del 90, cuando se pusieron a prueba sistemas capaces de por ejemplo, evaluar el estado de un reactor en una operación de mantenimiento aeronáutico (Sadin, 2020) . En la década siguiente, se produce un salto aún más grande en el desarrollo de la IA, cuando se incluye el fenómeno del *data mining*, que implica capturar y crear relaciones entre una enorme cantidad de datos para reconocer patrones y comportamientos con el objetivo de llegar a una conclusión aún imperceptible por el ojo humano. Dicho sistema, utilizado por ejemplo en el ámbito financiero, era capaz de analizar si una persona iba a ser capaz de solventar un crédito durante el transcurso de varios años, basándose en diferentes criterios de análisis. Por último, uno de los descubrimientos más recientes y más relevantes asociados a la IA se relaciona con la *autonomía decisional*, es decir, la capacidad de tomar una decisión sin el aprobamiento de un ser humano, basándose en la premisa de que dicha decisión automática posee mayor exactitud frente a la que tomaría una persona. Y más impactante aún es el concepto de *machine learning*, que implica, comenzando de un código matriz, la generación de nuevas líneas de código que se autogenera una IA luego de atravesar diferentes situaciones y decidiendo cuales son las caminos más eficientes para su funcionamiento, es decir, el aprendizaje por experiencia.

En la actualidad, la IA se está utilizando en una infinidad de campos donde cada vez se encuentra menos supervisada por humanos, por un lado, por la diferenciada velocidad con la trabaja respecto a la nuestra, y por otro, por nuestra incapacidad de comprender cómo funciona realmente. Si bien en principio todas sus aplicaciones comienzan de un código generado por humanos con un fin específico, el fenómeno de machine learning provoca que a partir de cierto punto estos sistemas comiencen a tomar decisiones que pueden no estar completamente abocadas a su objetivo principal, generando situaciones de todo tipo. Y más recientemente, la IA se ha encargado de encontrar la manera de sobrepassar el poder cognitivo humano en ciertas tareas específicas, nuevas o ya existentes, con el objetivo de maximizar su rapidez, optimización y fiabilidad. Esta idea, sumada a la intención de incluir en la vida de las personas chips y sensores capaces de administrar nuestras decisiones, desde las más banales hasta las más decisivas, dejando poco o casi nulo margen de error y la utilización de enormes cantidades de datos para encontrar soluciones a por ejemplo, problemas de ciberseguridad e intimidad, nos da la discutida idea de que el avance tecnológico no podría significar otra cosa que un beneficio para toda la humanidad. Este mismo sentimiento optimista que nos llevó a confiar de manera ciega en la toma de decisiones por parte de dispositivos tecnológicos, es el mismo que se gestó con el

surgimiento de internet y las computadoras personales, entre otros avances de la época. Steward Brand, por ejemplo, consideraba acertado afirmar que la computadora era un “LSD de un nuevo tipo” (Sadin, 2020). Con esto se refería a que habían sido fabricadas por y para revolucionarios que buscaban desinstitucionalizar la sociedad y darle poder a los individuos. Con la misma sensación, John Etzler<sup>5</sup> veía a los Estados Unidos como “el nuevo Edén”, por su potencial de poder construir, a través de las máquinas, un mundo pacificado y feliz. Con el advenimiento de la interconexión global se formó la idea de una armonía universal que convertía al mundo en “plano”, ya que supuestamente todos podían tener acceso a las mismas herramientas y a las mismas posibilidades.

Previamente a la invención de las computadoras y los smartphones, una imagen, un audio, o un video, eran pruebas suficientes para demostrar que un hecho había ocurrido. Sin embargo, con el avance de estos dispositivos, y particularmente el avance de la generación de imágenes con IA, probablemente nos estemos adentrando en una era donde la credibilidad de dicho contenido audiovisual ya no tenga un peso considerable a la hora de juzgar alguna situación, debido a su capacidad de replicar casi cualquier evento de manera imperceptible. Es importante estar al tanto de este escenario, más en un época donde el uso de dispositivos tecnológicos está tan presente, y donde el diálogo cotidiano se da a través de imágenes y videos que circulan a una velocidad extrema, y donde cada vez más vemos la ausencia del pensamiento crítico y el cuestionamiento de la información que nos llega a nuestros smartphones. Esta misma habilidad de la IA es la que hoy en día se está utilizando

para producir todo tipo de obras como imágenes, música, poesía y escritura, donde los artistas se están desempeñando más como operadores o programadores de la herramienta en lugar de ser ellos mismos los únicos autores. Incluso vemos la aparición de un nuevo lenguaje estético particular creado por la IA, como es el caso de los *glitches*, que son fallas que comete al intentar crear una imagen. Vemos también imágenes que muestran lo imposible, lo hiperreal, como por ejemplo, primeros planos de animales o insectos difíciles de capturar a través de una cámara, u objetos posicionados en lugares irreales, que a pesar de que previamente la creación de este tipo de imágenes era posible a través de fotomontajes, si es cierto que demandaban una gran cantidad de tiempo



**Figura 2.** Imagen hecha con IA por la artista Steph Swanson donde se ve un *glitch*. Fuente: Supercomposite.

y muchas veces el resultado no era el esperado. Es sabido que los modelos de IA han sido entrenados durante mucho tiempo con trabajos de una enorme cantidad de artistas y es por eso que en la actualidad se sigue cuestionando la autoría de las imágenes que produce, al ser una recopilación de diferentes estilos que no le pertenecen. Si bien es cierto que ningún

<sup>5</sup> John Etzler fue un inventor e idealista alemán-estadounidense del siglo XIX, conocido por sus ideas utópicas y su visión de un futuro impulsado completamente por energía natural, como el viento, el sol y el agua.

estilo surge de manera espontánea y todo creador de material artístico se basa en alguna referencia previa, en el caso de la IA vemos estilos que hasta incluso llevan el nombre del artista que lo creó, convirtiéndose en un verdadero plagio<sup>6</sup>. La discusión acerca del futuro de nuestra relación con la IA aún continúa activa, y si bien es cierto que hasta el momento podríamos decir que no es capaz de reemplazar a un creador de obras artísticas en su totalidad y que su uso podría estar más ligado a una extensión de los instrumentos que están al alcance de un artista, la velocidad con la que avanzan este tipo de tecnologías no deja de sorprendernos, y existe la posibilidad de que en un futuro se desarrollen herramientas tan simples de usar y tan capaces de generar cualquier cosa que se les ordene que la situación podría ser distinta y nos estaríamos enfrentando a un nuevo escenario. Volviendo al ámbito político, podríamos imaginar que podría ocurrir si un presidente, por ejemplo, basara sus decisiones de acuerdo a la información brindada por un sistema alimentado por IA. Probablemente, perdería con el tiempo su propio juicio de valor, y de ser una práctica sabida por la sociedad, probablemente perdería también su credibilidad, hoy en día ya en crisis. Eventualmente podría ser reemplazado en su totalidad por una IA al no estar justificada su presencia, como podría ocurrir con casi la mayoría de los trabajos a los que estamos acostumbrados en la actualidad. En un escenario como este es donde deberíamos cuestionarnos severamente que es lo que está detrás de la IA que domina el mundo, quienes son los que guían sus decisiones y si en realidad se ha llegado a un estadio donde nadie supervisa que es lo que hace, probablemente por la incapacidad de comprender un código extremadamente complejo que realiza acciones que no terminamos de comprender. Si esta es la sociedad a la que nos encaminamos, deberíamos comenzar a pensar en el peligro inminente que se esconde detrás de la estabilidad de internet y de los sistemas que allí operan, ya que un simple apagón mundial podría dejar en ruinas una sociedad que depende casi exclusivamente de este tipo de conexiones, provocando un desastre a nivel global.

## Realidad virtual

Para hablar del origen de la realidad virtual podríamos hablar de dos eventos que son, por un lado, la presentación en el año 1965 del “Head Mounted Display” por Ivan Shuterland, y por el otro, la invención en 1989 del término “Realidad Virtual”, por Jaron Lanier, CEO del Virtual Planetary Laboratory, VPL Research. El Ejército de los Estados Unidos y la NASA fueron algunos de los primeros organismos oficiales en utilizar este tipo de tecnología. Durante esta primera etapa también se realizaron películas utilizando la temática de la realidad virtual y videojuegos que la emulaban. Ya en el año 1994 se crea un software capaz de visualizar archivos de formato VRML (Virtual Reality Modeling Language). Sin embargo, a pesar de considerarse un tipo de tecnología 3D interactiva, aún no es inmersiva y funciona vía internet, por lo tanto las limitaciones en cuanto al ancho de banda y la memoria del hardware de la época, sumado a un software aún incipiente no la convierten en un tipo de

---

<sup>6</sup> La IA generativa de imágenes Midjourney, por ejemplo, entiende prompts que son capaces de replicar una imagen como si fuese hecha por el artista original.

tecnología ampliamente utilizada. Centrándose más en el concepto de inmersivo, en el Laboratorio de Visión Electrónica de Chicago (EVL) se crea en el año 1992, el CAVE (Computer Automatic Virtual Environment). Constaba de una sala formada por pantallas de retroproyección a las que se les proyectaban imágenes a través de un sistema de visión estereoscópico que produce la sensación de profundidad. La ventaja de este sistema es que no requería una conexión a internet y múltiples usuarios eran capaces de interactuar en un mismo espacio (Pérez Martínez, 2011).

El advenimiento de los avances en el campo de la realidad virtual trajo consigo propuestas que buscaban utilizarla de múltiples maneras. Un ejemplo es la repetición de momentos efímeros difíciles de presenciar o casi inaccesibles para un gran porcentaje de la población, como la observación de una aurora boreal. Otro uso que se ha estudiado dentro de la industria, es el de sumergirse en espectáculos con la particularidad de estar por ejemplo, ubicados en los mejores asientos de un estadio o en ubicaciones que no podrían ser adquiridas de ninguna manera. También sería posible presenciar una clase, en vivo o no, en algunas de las mejores universidades del mundo sin encontrarse físicamente en el aula, o asistir a una consulta médica sin salir de nuestros hogares. Aplicaciones de tecnologías relacionadas con la realidad virtual también pueden ser encontradas dentro de las redes sociales en forma de filtros que simulan la presencia de una persona, animal u otro ser mientras se utiliza la cámara de un smartphone, por ejemplo. También vemos como el uso de esta realidad aumentada se da en forma de avatares, que el usuario puede crear en representación de su personalidad online, alimentando aún más la idea de la fragmentación de identidad de la que se habló anteriormente. Es interesante analizar en estos casos, la manera en la que se presenta cada individuo y cómo personaliza su avatar virtual, ya que nos podría estar mostrando rasgos de su personalidad que por alguna razón oculta en la vida real. Lo mismo ocurriría con su comportamiento dentro de estos metaversos, con quien se relaciona, dónde vive, qué hace. Sabemos que estas plataformas representan para muchas personas hoy en día un lugar de escape donde sienten confort, al no enfrentarse a situaciones de la vida real con las que pueden no estar del todo satisfechos, y es allí donde es importante reflexionar acerca del efecto disociativo que puede tener encontrarse alternando constantemente de un universo al otro.

En el ámbito artístico, también encontramos la presencia de la realidad virtual utilizada para realizar todo tipo de instalaciones inmersivas dentro de espacios digitales, como se ha visto por ejemplo en “Spheres”, de Eliza McNitt<sup>7</sup>, que presenta imágenes del universo acompañadas de sonidos, o en forma de performances como “The Life”, de Marina Abramović<sup>8</sup>, que consta de un entorno digital donde vemos a la artista en forma de

---

<sup>7</sup> Eliza McNitt es una directora y guionista estadounidense reconocida por fusionar ciencia y arte en experiencias inmersivas de realidad virtual. Su trabajo se centra en explorar la conexión humana con el cosmos, colaborando estrechamente con científicos para contar historias que combinan narrativa y descubrimiento científico.

<sup>8</sup> Marina Abramović es una artista serbia reconocida internacionalmente como una de las figuras más influyentes del arte de performance. Su obra explora los límites del cuerpo, la mente y la relación entre artista y público.

holograma hablando acerca de la vida y la muerte. Algunos artistas también han utilizado el metaverso para mostrar sus obras dentro de galerías virtuales, como se ha hecho en Second Life o en Decentraland. Personalmente, asistí en Decentraland a una muestra virtual de una ex estudiante de la Universidad Nacional de las Artes, donde pude ver sus obras expuestas de una manera muy particular, que me permitió ver las posibilidades que una plataforma de estas características puede tener, al brindarle a un artista un espacio para exponer sus obras de formas que en la realidad, probablemente serían muy difíciles o imposibles. A la hora de producir obras artísticas, la realidad virtual ofrece un medio que provee características que vuelven su experiencia muy distinta al resto de las formas clásicas de presentación de obras. No solamente por el hecho de poder visualizarlas a través de lentes de realidad aumentada, generando una experiencia inmersiva, si no también por la posibilidad de incrementar aún más la abstracción al incluir dispositivos que alteran la percepción sensorial del espectador. Se espera que con el correr del tiempo, el metaverso se convierta en una nueva forma de interaccionar, así como funcionan hoy en día las redes sociales, donde cada persona tenga un perfil personal, un avatar que lo represente y un espacio donde habite y realice sus actividades. Una moneda corriente permitiría transacciones comerciales y cada uno podría dedicarse a algún rubro laboral específico, desarrollando su vida personal de la misma manera que lo haría en la vida fuera del mundo virtual. Aquí podremos encontrar también de forma más cotidiana la compra y venta de artículos en forma de NFTs (Non-Fungible Token), que hasta el día de hoy parecen no haber generado el mismo impacto que las transacciones de criptomonedas, probablemente por la baja credibilidad en su valor por parte de las personas. Sin embargo, sabemos que el valor que se le da a un activo financiero depende entre otros factores, de la cantidad de personas que confían en la idea de que ese activo tiene algún valor. Por lo tanto, pensando en un escenario futuro donde una gran cantidad de personas se encuentren interactuando dentro de algún metaverso, podremos ver como ciertos activos que hoy no son considerados como valiosos, podrían comenzar a formar parte de billeteras virtuales que cualquiera pueda comprar y vender, incluso hasta el punto de ser considerados más valiosos que monedas corrientes que se manejan hoy en día en el mundo real, fuera de las plataformas. El metaverso podría consolidarse en algún momento como una realidad alternativa a la que millones de personas se acostumbren a experimentar, dando como resultado una alternancia aún más marcada entre el mundo real y el virtual, inclinándose hacia el acostumbramiento de una vida en sociedad dentro del metaverso. En un sistema como este podríamos encontrar por ejemplo, individuos que gocen de una popularidad muy grande que no corresponda con la realidad fuera del universo digital, como ocurre en la actualidad por ejemplo, con la red social Tik Tok, donde vemos que existen famosos con millones de seguidores que fuera de la plataforma, a pesar de ser conocidos por una gran cantidad de personas, no son comparables con famosos que tienen largas trayectorias como las estrellas de cine o músicos conocidos a nivel mundial. Dentro de este metaverso, encontraríamos también la creación de nuevos códigos de convivencia y objetivos distintos a los que conocemos en el mundo real, como por ejemplo, aspirar a nuevos trabajos que únicamente funcionen dentro de este mundo virtual, como la

búsqueda de *bugs* o fallas que no permitan el funcionamiento del metaverso de manera correcta o la persecución de jugadores que busquen provocar caos innecesario. A pesar de que una visión contraria podría argumentar que la consolidación del metaverso como forma de interactuar sería una realidad únicamente en individuos interesados en los videojuegos o muy internalizados en las redes sociales e internet en general, podría ocurrir que principalmente la economía de la actualidad se acopla tanto con la virtualidad que incluso los más ajenos al mundo virtual se sintieran afectados por el movimiento de activos financieros dentro del metaverso. Por lo tanto, en esta situación, se podría decir que la conexión con este mundo virtual seguiría existiendo a pesar de no formar parte de él directamente. Sin embargo, las visiones escépticas del metaverso muchas veces no tienen en cuenta distintas formas de funcionamiento de esta interacción con el mundo virtual. En la actualidad todavía seguimos utilizando computadoras personales y smartphones pero podría ocurrir que en un futuro, el avance de chips permita la conexión con espacios digitales incluso estando presentes fuera de él. A pesar de que los smartphones nos permitieron trasladar el poder de una computadora por donde quisieramos, la implementación de un chip anula incluso la acción de sostener un objeto en la mano e interaccionar con él de forma activa. Podríamos estar trabajando en una oficina con nuestras manos vacías, en medio de una sala sin estar rodeados de objetos, pero realizar acciones en el metaverso. Esta situación se podría extrapolar a cualquier contexto que imaginemos, dándonos como resultado una realidad aumentada en la que podríamos estar realizando una enorme cantidad de acciones sin estar en contacto con una computadora o un smartphone. Dentro de esta metaverso podríamos encontrar el futuro de las redes sociales, que se transformaría en una nueva realidad paralela donde nuestros amigos, familiares y conocidos podrían comportarse de una forma distinta a la realidad fuera de él. Como resultado, esta alternancia entre dos mundos podría provocarnos una confusión en nuestro entendimiento de las personas y las situaciones que nos rodean, sintiéndonos incapaces de diferenciar aspectos de ambos mundos. El arte debería encontrar la manera de comunicar los peligros que conlleva que herramientas tan complejas cayeran en las manos equivocadas, otorgando el poder de alterar la percepción de una persona o incluso de la humanidad entera para ciertos beneficios. Se podrían por ejemplo utilizar recursos simbólicos a través de los cuales se muestre cómo la tecnología es capaz de controlar o engañar la percepción de las personas, o crear espacios que emulen la estética y el funcionamiento de las redes sociales pero que al usarlas comienzan a perder su lógica y se desintegren de distintas formas mostrando la facilidad con la que somos manipulados para creer que un escenario forma parte de la realidad cuando es solo una simulación. A través del uso de la realidad virtual, se podría también realizar una obra cuya idea para el público sea sumergirse en una experiencia inmersiva con cierto objetivo pero que en realidad, luego de haber experimentado dicho evento se le muestre que esa realidad que acaba de explorar no es más que una realidad manipulada, alterada con algún fin. El hecho de poder transformar la forma de percibir del espectador a través de los sentidos abre muchas puertas para el ámbito artístico. Se podría replicar el efecto que tiene en las personas el

hecho de estar por ejemplo, constantemente expuesto a fake news y creer en un mundo distópico que podría estar muy alejado de la verdad. Así como lo grafica la película *The Truman Show*<sup>9</sup>, cada uno de nosotros podría estar viviendo en su pequeña ficción a través del uso de las redes sociales, donde cada uno de los usuarios cumple inconscientemente un papel específico que ayuda a alimentar la idea del mundo en el que creemos estar inmersos.

## Capítulo 3. Alteración de la percepción

---

### Individualismo

Desde la antigüedad, el ser humano ha buscado proveerse de recursos suficientes para lograr aislarse de la sociedad y evitar contacto con cualquiera que no busque aportar algún beneficio. El avance tecnológico ha incrementado aún más esta sensación de autosuficiencia y ha modificado la forma de percibir al resto al presentarnos la idea extrema de que no existe un acompañamiento más efectivo y práctico que el de los dispositivos y plataformas digitales. El desarrollo de herramientas y servicios orientados cada vez más hacia el individualismo ha provocado una sensación de poder y autonomía proveniente del hecho de que ahora, somos capaces de realizar una enorme cantidad de acciones por cuenta propia, sin la presencia o la asistencia de otro. Un hecho que da prueba de ello, es la creación de la *selfie*<sup>10</sup>, un método para tomar fotos que no requiere de una persona que esté sosteniendo una cámara por nosotros, ya que somos nosotros mismos los que sacamos la foto y los que aparecemos en ella, o el advenimiento del término *DIY (Do It Yourself/Hazlo Tu Mismo)*, que plantea salir uno mismo de una situación sin necesitar o sin esperar ningún tipo de ayuda de otro. El smartphone y muchas de las aplicaciones que incluye, crearon la idea de que nuestra opinión y nuestro accionar tienen una importancia desmedida ya que vemos productos dirigidos específicamente hacia nosotros, somos constantemente invitados a dejar comentarios personales y elegimos dentro de aplicaciones de citas una persona sobre otra con el simple movimiento de nuestro dedo índice. Ahora tenemos la posibilidad de estar al tanto de muchas novedades, sentir que somos más inteligentes y capaces de protagonizar y dirigir nuestro destino. Sin embargo, sabemos que a pesar de sentir una enorme libertad y autoridad para mover los hilos a nuestro antojo dentro del mundo digital, nuestros datos son supervisados y almacenados para luego ser utilizados con fines anticipatorios de nuestras acciones, dándonos como resultado un mundo virtual donde todo aquello que

---

<sup>9</sup> The Truman Show es una película de 1998 del director Peter Weir cuyo protagonista (Truman) vive una vida aparentemente perfecta en una ciudad tranquila. Sin embargo, lo que no sabe es que su vida es en realidad un reality show televisado las 24 horas, y que todo su entorno es falso: su familia, amigos, y hasta la ciudad misma son actores y escenarios. A medida que empieza a notar cosas extrañas, Truman comienza a cuestionarse su realidad y a buscar la verdad.

<sup>10</sup> Una selfie es una foto que una persona se toma a sí misma, generalmente usando la cámara frontal de un celular o una cámara digital. Normalmente se hace extendiendo el brazo o usando un espejo, y suele compartirse en redes sociales o enviarse a amigos.

parece estar ordenado por nuestra voluntad, no es más que un limitado número de opciones que han sido elegidas específicamente para nuestro accionar expresado dentro de las plataformas digitales. Nos encontramos en la actualidad cursando un periodo histórico donde poco a poco hemos ido corrompiendo los cimientos de una sociedad basada en la comunidad, para convertirnos en un conjunto de individuos poco relacionados entre sí, que pretenden instaurar sus propias reglas y proclamarse ellos mismos como la referencia más relevante, mientras que buscan hacer valer los derechos y condiciones que creen merecer. Existe en los nuevos vínculos una constante reafirmación de uno mismo mientras se da una deslegitimación de la palabra del otro, dando origen a una nueva forma de aislamiento. Incluso vemos este tipo de comportamientos en el rechazo que se da hacia la autoridad de ciertas instituciones encargadas de hacer cumplir o dictaminar las leyes, reglas o normas de un estado, que con el tiempo han perdido una gran credibilidad y confianza por parte de las poblaciones, haciendo temblar la estructura de los pilares que conforman la sociedad. Redes sociales como X (ex Twitter) nos ubican de manera ficticia al frente de la cadena de mando, al ser nosotros los encargados de mostrarle al mundo que opinamos y cómo nos sentimos respecto a una situación o a un tópico en particular. Y más allá de únicamente dejar nuestro pensamiento para que el resto lo lea, esté de acuerdo o incluso lo difunda, creemos que todo aquello que allí expresamos y compartimos provoca un cambio significativo fuera de nuestros dispositivos. También existen otras plataformas donde se nos solicita dejar una opinión y calificar algún servicio o producto con la finalidad de supuestamente mejorarlo. Es en este tipo de situaciones donde nuevamente se nos da el poder de ser jueces de eventos en los que participamos alimentando aún más el sentimiento de competitividad característico del sistema capitalista, ya que determinamos el accionar de personas involucradas en diferentes procesos que van a tener que esforzarse cada vez más para satisfacer nuestras necesidades y evitar caer en la ineficiencia medida por sus empleadores. Inclusive encontramos ya un intento de realizar aplicaciones como Peeple, desarrollada en 2015 por Julia Cordray y Nicole McCullough que exclusivamente consistió en calificar a las personas de acuerdo a sus comportamientos. La justificación para crearla era que sus fundadoras consideraban de gran importancia conocer las referencias de las personas con las que salían, sus vecinos, profesores de las escuelas de sus hijos, entre otras. El proyecto finalmente fue cancelado debido a una gran oleada de manifestaciones y falta de fondos. Mark Zuckerberg también se ocupó en el año 2003, previamente a la invención de Facebook, de desarrollar aplicaciones con intenciones similares como por ejemplo Course Match, que permitía saber qué personas se habían anotado a una clase y de acuerdo a esa información saber si anotarse también o no, o Facemash, que consistía en votar por quien era la persona más atractiva del campus a través de la comparación de imágenes. Incluso esta forma de calificar se ve todavía más intensificada por el hecho de que juzgamos a través de una pantalla, que poca relación tiene con enfrentarse directamente a una persona, o también en algunos casos se nos permite realizar comentarios de forma anónima, dando lugar al odio por parte de individuos que guardan su rencor mientras la situación está transcurriendo, por temor a la reacción del individuo agredido. Esta idea de sociedad se relaciona en gran

medida con el proyecto político del individualismo liberal, que plantea la libertad individual y la realización de uno mismo. Dicho modelo habría dado como resultado una despolitización de la sociedad y una feroz competencia estimulada por el cumplimiento del deseo personal. Inclusive la decisión de las nuevas generaciones de no tener hijos también se encuentra relacionada a esta idea de protagonismo y autosatisfacción que evita que resignemos nuestra libertad y realicemos sacrificios por el otro.

Este espíritu individualista también produjo un gran impacto en el arte ya que el fácil acceso a herramientas digitales le dio la oportunidad a los artistas de realizar tareas que antes requerían un gran equipo. Por ejemplo, en la música, solamente con una computadora un solista es capaz de producir, grabar y mezclar su propio álbum y en pintura o ilustración digital, un artista puede crear obras complejas sin la participación de otros. Además, en la actualidad se le da mucha importancia a la autoría y a la visión personal única, especialmente dentro de las redes sociales, y es por eso que muchos artistas deciden desvincularse de colectivos artísticos que les quitan protagonismo. Las redes sociales como Instagram, TikTok o YouTube además brindaron un espacio de difusión para cualquier artista que previamente necesitaba de intermediarios como galerías, curadores o promotores.

## **Nuevas realidades**

Nos encontramos cursando una nueva realidad en la que muchas situaciones que solían desarrollarse de manera espontánea y para las que no se tenía información previa han sido reemplazadas por escenarios donde se nos permite anticipar que va a suceder, o al menos tener algún indicio de ello. Este contexto ha provocado no solo un cambio en nuestra manera de ver el mundo y los distintos acontecimientos que suceden, sino que también ha generado una enorme confianza en la capacidad predictiva de los dispositivos tecnológicos, dándonos la idea de que a partir de este punto, nuestra búsqueda de soluciones a muchos de los problemas que nos afectan en la actualidad, indefectiblemente podría beneficiarse de la participación de los avances tecnológicos. Algunos ejemplos que podríamos mencionar para clarificar esta nueva realidad, serían los servicios de Google Maps, que nos indican la cantidad de tráfico que hay actualmente en una zona particular, o ciertos electrodomésticos inteligentes que nos advierten sobre la falta de insumos necesarios para su funcionamiento eficaz. Las redes sociales también juegan un papel importante en este asunto, al ser las principales fuentes de información a las que acudimos en un primer momento, dándonos un panorama general de situaciones que están ocurriendo a nivel mundial. A través de fuentes como Twitter, Reddit o incluso Instagram, solemos hacer una lectura rápida y superficial de los titulares que nos da la sensación de haber comprendido una situación particular pero que en la mayoría de los casos no concuerda con lo que realmente sucede. Muchas de las sentencias que solemos leer dentro de las redes sociales son generadas por individuos con claras intenciones de provocar en el lector una u otra reacción, y por lo tanto, no podríamos decir que esta información tenga como objetivo final comunicar algún asunto de manera neutral. A veces parece que estuviéramos compitiendo por ser los primeros en publicar la

última novedad, y ser los encargados de comunicarle al resto nuestro descubrimiento más reciente. Vemos en las calles individuos que se preocupan más por documentar un hecho que está ocurriendo en ese momento en lugar de participar activamente en él, lo que nos demuestra que en muchos casos la prioridad ya no es el mundo real, si no estar presente en las redes sociales y provocar un impacto dentro de ese espacio.

Este acostumbramiento a ser constantemente conscientes de qué esperar de una situación, puede generar a largo plazo un aplanamiento de nuestra respuesta emocional al quitarnos la oportunidad de sorprendernos. Utilizando como ejemplo un viaje a un sitio exótico, en la actualidad ya creemos conocer la mayoría de los lugares por haber consumido tanto contenido audiovisual de ese lugar a través de las redes sociales. Si bien visitar personalmente un lugar no es comparable con experimentarlo a través de imágenes o videos, si es cierto que el hecho de ya saber de antemano los edificios que nos vamos a encontrar y los recorridos que podemos realizar, le quita a la experiencia un poco de sorpresa y asombro. Con el avance de la realidad virtual, este sentimiento podría incrementarse incluso aún más al poder experimentar un lugar a través de impulsos sensoriales que nos transmitan por ejemplo, la temperatura, los sonidos y las vivencias que allí ocurran. Un sentimiento similar se da con el consumo de objetos, los cuales conocemos con tanto detalle a través de las redes sociales que al momento de comprarlos sabemos como se ven, qué funciones cumplen, y más características que eliminan la espontaneidad. Cada vez más, este acostumbramiento a predecir lo que va a ocurrir nos está convirtiendo en individuos más intolerantes, incapaces de aceptar eventualidades y situaciones que no se manifiesten de forma efectiva, volviéndonos más ansiosos y rígidos. Además, esta limitación para adaptarnos a hechos imprevistos nos está quitando con el tiempo la habilidad de enfrentar y resolver problemas, debido a que ya no estamos dispuestos a cometer errores y aprender de ellos porque un sistema más capacitado que nosotros se nos presenta como la salida resolutiva más efectiva. Esta pérdida de lo accidental impacta también notablemente en el desarrollo artístico al privar a los artistas de encontrar de forma inesperada nuevas herramientas o nuevas inspiraciones que podrían desencadenar una obra con más riqueza. El hecho de que una obra de arte se encuentre detenidamente estudiada y planificada, y su ejecución se lleve a cabo de manera tan estructurada la exime de errores que no siempre se asocian a algo negativo. El arte en este sentido podría perder con el tiempo esta característica de la variabilidad y la imperfección humana que muchas veces le aporta un valor incomparable. En muchas áreas del arte, lo accidental ha hecho que los artistas encuentren nuevas formas de desarrollo que podrían no haber surgido de no haber sido por esta espontaneidad<sup>11</sup>. Lo mismo ha ocurrido históricamente en la ciencia, al descubrirse

---

<sup>11</sup> Jackson Pollock desarrolló su famoso estilo de pintar goteando pintura sobre un lienzo casi por accidente. Experimentando en su taller, notó que al dejar caer pintura desde un palo o pincel sobre el lienzo en el suelo, se creaban patrones dinámicos y caóticos que le gustaron. Esto llevó a su arte de "acción" tan característico. Algo similar ocurre durante la escritura tradicional de caracteres chinos, que debido al uso de tinta china, se generan diversos efectos inesperados que no son tomados como defectos, sino como un error que se convierte en parte de la obra y aporta sentido.

curas a enfermedades o nuevos compuestos durante un proceso que originalmente tenía otro fin<sup>12</sup>.

## **Cambridge Analytica**

A lo largo de la historia de los desarrollos tecnológicos más importantes, nos encontramos con casos donde deliberadamente un grupo de individuos decidió utilizar dispositivos y plataformas digitales con el fin de persuadir a una población entera y manipular su comportamiento y percepción de su entorno para conseguir algún beneficio. A pesar de que es altamente probable que muchos de estos casos continúen en el anonimato, algunos de ellos, como es el caso de Cambridge Analytica, han sido denunciados y son de público conocimiento. Alexander Nix, director ejecutivo de la empresa, admitió haber utilizado en apoyo del Brexit<sup>13</sup> y la campaña electoral de Donald Trump el método conocido como “microfocalización conductual”. Dicho método consiste en utilizar una enorme cantidad de datos aportados de manera involuntaria por los usuarios dentro de las redes sociales, para conocer su tipo de personalidad y saber qué técnicas de persuasión son las más eficaces para su perfil. Mientras tanto, el director de ingresos de la empresa decidió utilizar esta técnica con fines más lucrativos, afirmando que a través de este método, era posible saber cómo le gustaría a un cliente que se le ofrezca una venta, cambiando su comportamiento y provocando una mejor recepción al ofrecerle anuncios. Dichas prácticas ya habían sido utilizadas tiempo antes por Facebook, cuya inmensa base de datos le permitía predecir comportamientos actuales y futuros de sus usuarios. El análisis de estos datos es tan profundo y preciso como para indicar cuáles son los usuarios que podrían renunciar a la lealtad de una marca en un tiempo próximo, dejándole la tarea a estas marcas de dirigir anuncios específicos a esos usuarios con la intención de mantener su atención. Hechos como los enunciados evidencian cómo es posible hoy en día entrar en contacto con cierta información dentro de las redes sociales y encontrarse dentro de un reducido espacio que nos muestra hechos meticulosamente acomodados con el fin de hacernos comprar algún producto o servicio, o manipularnos para convencernos de creer en algo específico.

## **Teorías conspirativas**

Podríamos hablar del caso de las teorías conspirativas como un ejemplo donde encontramos un grupo de personas que construyen su postura de acuerdo a fuentes no oficiales de información, que cambian la percepción que se tiene de una institución, persona o grupo de personas, poniendo en duda su credibilidad. El malestar general de la sociedad ha llevado a buscar constantemente chivos expiatorios y responsables de los males que suceden en el

---

<sup>12</sup> Alexander Fleming descubrió en el año 1928 el primer antibiótico (la penicilina) cuando notó que un hongo (*penicillium notatum*) había contaminado una de sus placas de bacterias y mataba a los microbios de su alrededor.

<sup>13</sup> El Brexit fue el proceso a través del cual el Reino Unido (Inglaterra, Escocia, Gales e Irlanda del Norte) dejó de pertenecer a la Unión Europea (UE).

mundo para exponerlos frente al resto, llegando a lugares y a personajes inimaginables. Internet y las redes sociales en particular favorecieron en gran medida a este fenómeno, más específicamente entre los adolescentes, al brindarles una herramienta de comunicación super efectiva que permite encontrar individuos con pensamientos afines en cualquier parte del mundo con los cuales buscan formar un complot, dispuestos a apuntar con el dedo a cualquiera que consideren según sus propios criterios, que está sacando alguna ventaja en alguna situación particular. Previo a Internet, grupos extremistas con ideas de este tipo solían agruparse en conjuntos pequeños y contaban con pocas posibilidades de encontrar una mayor cantidad de personas que estuvieran en su misma línea de pensamiento. En cambio, hoy en día vemos como individuos que nunca estuvieron involucrados o mínimamente relacionados con este tipo de prácticas, acceden a información asociada a conspiraciones para derribar a tal o cual personaje de manera cotidiana. Esta búsqueda de responsables resulta un tanto adictiva para ciertos grupos de la sociedad que sienten que fueron estafados o aventajados por el sistema en el que viven, y el hecho de hallar la respuesta y autoconvencerse de que en algunos casos no son ellos los culpables de sus miserias, produce una gran satisfacción personal. Uno de los mayores problemas que conlleva creer en teorías conspirativas es que generalmente los que se encargan de generarlas y difundirlas son personas que no creen en organizaciones e instituciones oficiales y deciden recopilar información a través de otros medios. Estas teorías conspirativas generalmente plantean visiones opuestas a las que se trabajan dentro del ámbito científico, que suele ser el que más evidencia posee, y el que más credibilidad debería tener hoy en día en nuestra sociedad. A pesar de que en algunos casos la ciencia puede no tener la respuesta a todas las preguntas ni saber con exactitud qué ocurre en ciertas situaciones, este no debería ser un factor que nos haga perder credibilidad en ella y menos decidir informarnos exclusivamente a través de fuentes como las redes sociales, por ejemplo. El funcionamiento de una sociedad necesita tener indefectiblemente un horizonte común y una fuente de información que siga la misma línea de pensamiento y con la cual todos deberíamos estar convencidos de que obra en bien de la sociedad entera. De lo contrario, nos convertiríamos en individuos cuyas creencias personales nos lleven a pensar cualquier cosa que se nos ocurra y probablemente nos encontraríamos en un desacuerdo constante con el resto de las personas. Jamás deberíamos perder como sociedad el pensamiento crítico y poner a prueba casi cualquier enunciado que se nos comunica, pero tampoco nos podemos permitir creer en teorías que cuentan con muy poco sustento y veracidad, únicamente porque plantean una visión distinta. La creencia en teorías conspirativas podría crecer aún más con el avance de la IA al brindarle herramientas a cualquier individuo que busque convencer y reclutar a un grupo de personas con algún fin determinado. La creación de imágenes y videos que comuniquen con mucha fidelidad la existencia del hecho que se está denunciando podría llevar a que personas que no conocen con mucha exactitud el funcionamiento de la IA, confíen en que lo que se les está mostrando no es otra cosa que la realidad. Los artistas, durante mucho tiempo han tomado símbolos provenientes de las teorías conspirativas más

conocidas como las que se refieren a los alienígenas y al Área 51<sup>14</sup> o a los Illuminati<sup>15</sup>, como fuente de inspiración. Estas teorías a su vez, se han utilizado para criticar estructuras de poder, control gubernamental y vigilancia, a través del arte activista. Este tipo de arte, al igual que las teorías conspirativas, no busca siempre dar respuestas a ciertas incógnitas sino que se encarga de desestabilizar certezas y poner en duda la autoridad y la confianza de ciertas instituciones. Sin embargo, a pesar de que el arte que denuncia ha funcionado para revelar ciertas situaciones de abuso de poder que han dejado al descubierto actos delictivos, también es cierto que siempre debería existir una verificación previa sobre la información que se comunica, para no caer en la desinformación y seguir alimentando teorías que propagan verdades a medias. El organismo o institución encargado de asegurar la veracidad de los hechos siempre debería ser elegido con cuidado, para evitar que trabaje en beneficio propio y no de la comunidad. En el libro “1984” de George Orwell, por ejemplo, se habla acerca del Ministerio de la Verdad, que es el organismo encargado de alterar la información que se publica a través de los medios de comunicación con el fin de beneficiar la imagen del gobierno, siendo este corrupto y opresor de las libertades individuales. Se encarga del revisionismo histórico, la cultura y el entretenimiento. El nombre que lleva este ministerio es intencional, de forma sarcástica, ya que en realidad se encarga de falsificar y desinformar acontecimientos para que concuerden con el Gran Hermano, la figura venerada dentro de este universo. El Ministerio cuenta por ejemplo, con una oficina encargada de borrar de la prensa nombres que por algún motivo no les conviene que se encuentren dentro del vocabulario de las personas, otra oficina que se encarga de falsificar imágenes (una idea muy avanzada para una época donde esa práctica no era habitual, en contraste con tiempos actuales donde la IA es capaz de falsificar fácilmente imágenes e incluso videos), otra con equipos de actores capaces de imitar voces, empleados cuya tarea es hacer listas de libros y publicaciones periodísticas que deben ser retiradas, y un depósito donde se almacenan documentos “corregidos”. Incluso existe una sección de empleados que se encarga de eliminar palabras del idioma para “reducir la capacidad de pensar” de la gente. Con el objetivo de evitar el crecimiento de monopolios encargados de divulgar información, en octubre de 2009 en Argentina, durante el gobierno de Cristina Fernández de Kirchner, se sancionó la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual, también conocida como Ley de Medios. Busco reemplazar la Ley de Radiodifusión impuesta por la última dictadura militar, y permitió la democratización del acceso a los medios de comunicación, así como también la limitación de la concentración mediática. En la actualidad, el presidente Javier Milei denunció penalmente a 3 periodistas por delitos de calumnias e injurias, entre los que se encuentran Ari Lijalad, perteneciente a El Destape, autor del artículo titulado “Milei, entre el

---

<sup>14</sup> El Área 51 es una instalación militar altamente secreta de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos, ubicada en el desierto de Nevada, cerca del lago Groom. Es famosa por teorías sobre vida extraterrestre, sobre todo por testimonios de supuestos ex empleados que afirman haber visto tecnología alienígena.

<sup>15</sup> Los Illuminati fueron una sociedad secreta fundada en Baviera (Alemania), en 1776 que buscaba promover la razón y el pensamiento crítico, oponiéndose a la influencia religiosa y monárquica en la vida pública. Hoy en día, el término "Illuminati" se usa en la cultura popular para referirse a una supuesta élite oculta que controla el mundo.

odio a la información y el discurso nazi". Este hecho demuestra como todavía seguimos encontrando intentos de silenciar a medios de comunicación alternativos, conduciendo nuevamente a la concentración mediática.

Sin embargo, a pesar de la existencia de teorías conspirativas que intentan convencernos de realidades muy poco creíbles y sin evidencia que pueda sostenerlas, si es cierto que ha ocurrido muchas veces que la inquietud de ciertos grupos de personas por conocer verdades ocultas, ha conducido a descubrir todo tipo de escenarios donde se le estaba escondiendo información a una población o donde se cometió algún delito. Y es justamente en estos casos donde los grupos de poder de nuestras sociedades temen ser descubiertos, y el hecho de que investigaciones apuntadas hacia ellos se encuentren mezcladas con teorías absurdas ayuda a perder credibilidad en ellas. Incluso la creación de un término específico para referirse a este tipo de teorías podría estar vinculado a esta intención, y lo mismo podría ocurrir con el surgimiento de nuevas teorías sin sentido, que ayudan a alimentar aún más esta categoría tan desvalorizada en nuestra sociedad. Lo importante aquí sería encontrar la forma de suprimir teorías que buscan imponer versiones de los hechos disparatadas, que lo único que logran es opacar otro tipo de teorías que si se justifican y cuyo único objetivo es desbaratar discursos engañosos y encontrar la forma de construir sociedades más equitativas y justas donde no exista el poder de ocultar hechos delictivos.

## **Capítulo 4. Burbuja algorítmica**

---

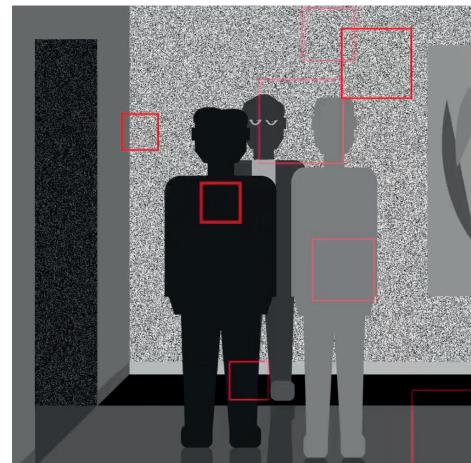
El título de este capítulo se refiere al filtrado de la información que es específicamente dirigida hacia un usuario. Estas burbujas provocan adicción, porque responden en forma previsible a los gustos de cada uno, además de una fuerte convicción acerca de lo que se está leyendo o visualizando en la pantalla. Ambos temas fueron tratados en la materia proyectual II y III.

### ***Sapiens vs ... ¿sapiens?***

Para el nivel II de la materia Proyectual, decidí enfocarme en tratar la temática de la polarización ideológica que se genera cuando utilizamos las redes sociales y los medios de comunicación en su conjunto. Para graficar dichas ideas, realice un cortometraje interactivo con un estilo de dibujo minimalista, donde el personaje principal se pasaba sus días informándose acerca de una ideología que aquí se representa con la figura de un cuadrado, e intercambiaba opiniones similares hasta en su espacio de trabajo con sus compañeros, transformándolo en un individuo convencido de ser portador de una verdad absoluta. Es por esto que a pesar de que existen artículos favoreciendo a los partidarios del "círculo" (la ideología contraria), el personaje decide ignorarlos, catalogándolos como mentirosos y

engañosos. Al transcurrir la historia, dicho personaje se encuentra de casualidad con el representante más influyente de la ideología opuesta, y es allí cuando decide enfrentarlo. En este momento, el espectador es capaz de elegir entre dos caminos. En uno de los caminos, ambos personajes intercambian ideas que a pesar de ser opuestas generan una discusión enriquecedora, en la que ambos entienden algo más de sus opuestos. Sin embargo, al elegir la otra opción, ambos tienen un ida y vuelta de ideas, pero claramente, no pueden ponerse de acuerdo y la situación se sale de control, hasta que el protagonista, furioso, toma una botella de una mesa próxima y la parte en la cabeza de dicho exponente. La historia termina de manera trágica, y es ahí cuando el personaje se da cuenta de que su fanatismo lo llevó a un extremo peligroso, entonces decide no afiliarse a ninguna figura y comienza a entender la importancia de cuestionar lo que lee, y no tomarlo como una verdad absoluta solamente porque se ajusta a sus ideales. Frente a un escenario como este, y viviendo en un momento histórico donde parece de gran importancia hacer respetar los valores y creencias individuales, resulta importante preguntarnos acerca de qué peligros oculta el hecho de ni siquiera ser capaces de escuchar la información que otro individuo con ideas muy diferentes a las nuestras busca comunicar.

La estética general del cortometraje se relaciona principalmente con el mensaje que se busca transmitir. La casi inexistencia de color nos habla de una sensación de oscuridad y tensión, así como también el uso de formas muy cerradas con bordes pronunciados, que intensifican la dureza del relato. Se resaltan, sin embargo, algunos elementos específicos con colores llamativos con la idea de que el espectador preste especial atención a ellos, resultando así, en una mejor comprensión de la historia.



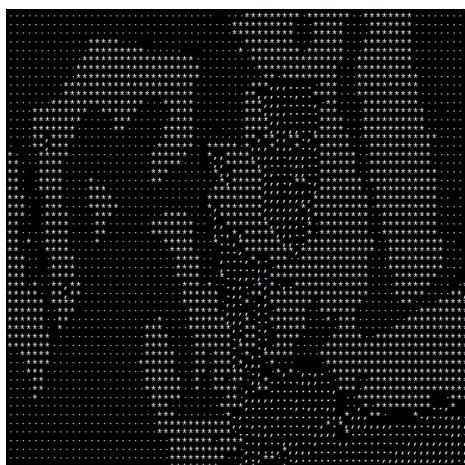
**Figura 3. Sapiens vs ... ¿sapiens?**

### **Redes que atrapan**

El siguiente proyecto estuvo más enfocado en la adicción que genera el uso de las redes sociales que se ha visto incrementada en estos últimos años especialmente en niños y adolescentes. Más allá de la percepción personal que se puede tener sobre el aumento del uso de teléfonos inteligentes al transitar por la calle o al subirse a algún transporte público, cientos de estudios han comprobado este nuevo cambio y el impacto que está provocando en nuestra sociedad. Un uso incorrecto de internet y redes sociales provoca síntomas preocupantes como lo son la necesidad de estar constantemente conectado, señales de abstinencia en los períodos donde no se utiliza internet y una perturbación en diferentes ámbitos de la vida cotidiana, como por ejemplo, menor dedicación al estudio y a la realización de actividad física, así como también poca participación en eventos culturales y actividades al aire libre. Para este proyecto, se utilizó como referencia el libro *Tecnoceno*.

*Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida*, de Flavia Costa, que habla acerca de cómo los algoritmos han provocado que la información a la que accedemos en internet, esté dirigida especialmente para nosotros, de forma personalizada. Esto podría ser unas de las claves para entender por qué las redes sociales se han vuelto tan adictivas. Esta idea se desarrolló inicialmente para obtener nuestra atención y más tiempo de navegación por internet con el objetivo de generar mayores ingresos para las empresas que publican anuncios en los sitios que visitamos, como lo evidencia el enorme patrimonio que poseen los dueños de empresas tecnológicas en Silicon Valley pero es importante destacar el impacto que esto puede tener en nuestra forma de pensar.

El primer método que se pensó para llevar a cabo mi obra fue el de generar archivos de audio con el programa Audacity a partir de imágenes que guardasen alguna relación con el universo de las redes sociales. Otro método fue el de realizar la operación inversa. Es decir, buscar audios donde por ejemplo hablen personajes como Mark Zuckerberg, y generar una imagen a partir de las ondas de audio presentes en dicho archivo. Para esta primera etapa, se utilizó inteligencia artificial. Al ingresar ciertos prompts como por ejemplo “social media addiction”, diferentes sitios web de IA (como por ejemplo, Civitai, Craiyon y DeepAI) produjeron imágenes de todo tipo. En una segunda etapa, decidí tomar el audio de



**Figura 4.** Redes que atrapan.

fragmentos de videos de entrevistas a diferentes personajes involucrados en el mundo de las redes sociales como Mark Zuckerberg, Chamath Palihapitiya y Shou Zi Chew y programar en la plataforma p5.js una especie de espectrograma que generará una imagen al ingresar esos audios. Al ingresar el archivo de audio al programa, se analiza la amplitud de cada una de sus frecuencias y a partir de esos datos se generan puntos cuya ubicación y color va a estar dada por los datos que arroja este análisis. Una vez obtenido el resultado se realizaron distintas pruebas de colores, tamaños y formas de representar la imagen, incluso agregando subtítulos y haciendo videos con las imágenes

generadas, siempre buscando aportar sentido a la obra. En una última instancia, se decidió tomar algunos elementos de las imágenes generadas con el espectrograma, como las líneas y los puntos, y realizar una práctica un poco distinta, que es la conocida como arte ASCII<sup>16</sup>. De esta forma, tomé los videos que quería utilizar y programé en JavaScript un generador de imágenes ASCII, también en p5.js, que me permitió ingresar los videos y visualizarlos de una forma distinta. Por último, tomé estos videos y mostré cómo quedarían proyectados sobre el edificio Apple Park, en Silicon Valley. Si bien ninguno de los personajes involucrados en los

<sup>16</sup> El arte ASCII implica crear imágenes utilizando los caracteres del código ASCII (American Standard Code for Information Interchange), que incluye letras, números, signos de puntuación y otros símbolos del teclado estándar.

videos trabaja actualmente para Apple, este edificio es un ícono en Silicon Valley y por lo tanto es el que más protagonismo tiene cuando se hace referencia al sitio.



Actualmente me encuentro desarrollando una obra que busca seguir investigando los temas que se abordaron durante esta tesina. Partiendo de elementos visuales de, principalmente las obras realizadas en la materia Proyectual II y III, busco intervenir digitalmente un espacio urbano, mostrando la conexión tan próxima que hemos llegado a formar con los dispositivos tecnológicos.

**Figura 5.** *Sin título. Obra en proceso.*

## Conclusiones

Durante este trabajo de tesina, se realizó una recopilación de eventos relacionados al avance tecnológico que produjeron cambios notables en la vida de las personas, imaginando escenarios posibles para un futuro que podría ser más próximo de lo que pensamos. Si bien se discutieron poco las consecuencias generadas por el uso de redes sociales desde un enfoque científico, la idea principal buscaba invitar a la reflexión y observar nuestro entorno y el comportamiento de otras personas al relacionarse con dispositivos tecnológicos. El advenimiento de las herramientas y los servicios digitales ha producido una gran transformación en nuestra vida cotidiana. Aún no conocemos su impacto real en nuestra forma de vivir y relacionarnos, pero sí podemos observar algunas situaciones como la optimización de ciertas tareas que solían demandar tiempo en un pasado, la posibilidad de acceder a mayor información y establecer un control más riguroso en las áreas de nuestras vidas personales, comportamientos adictivos dentro de internet, y más específicamente dentro de las redes sociales, nuevas formas de cometer delitos dentro de las plataformas digitales, entre otras transformaciones surgidas en el siglo XXI. Ciertas consecuencias negativas del uso problemático de las redes sociales podrían descubrirse en algunos años a través de los resultados arrojados por investigaciones científicas que se encuentran en curso en la actualidad. Sin embargo, encontramos ya hoy en día una marcada relación distante entre la población general, consecuencia posiblemente relacionada a este uso. Daría la sensación de que este apego a la tecnología no iría a tomar un rumbo muy diferente en el

futuro, si no que más bien podríamos encontrar nuevas formas de interactuar y una complejización de internet en general, potenciado con el rápido avance de la IA y dispositivos cada vez más sofisticados. Por algún motivo, uno de los impactos más inmediatos que podemos notar al utilizar de manera prolongada redes sociales, además de la acelerada sensación del paso del tiempo y una satisfacción producida por la liberación de dopamina, es la enorme curiosidad que nos genera conocer la vida privada de las personas, a veces de familiares, amigos y conocidos, y otras veces de famosos que no tienen relación próxima con nuestra vida. Esta idea se tiene muy presente también cuando somos nosotros mismos los que compartimos nuestra vida en redes sociales y es por eso que decidimos mostrar solamente lo que nos favorece y no lo que nos avergüenza o lo que nos puede generar algún conflicto. De allí proviene la alteración de la imagen que tenemos de las personas y del mundo en general, que muchas veces difiere de lo que realmente acontece fuera del mundo virtual. Es muy difícil definir dónde empieza y dónde termina la ficción que las personas deciden encarnar dentro de las redes sociales, pero sin dudas esta realidad a medias provoca en nuestra conciencia la idea de que todos menos nosotros mismos están pasando un buen rato o están construyendo futuros llenos de satisfacción, opacando nuestros propios logros y momentos de felicidad. Nos estamos adentrando en una etapa donde la confianza entre las personas lentamente se está perdiendo, incluso de manera más pronunciada en el universo digital, posiblemente por el aumento de estafas, fake news y apariencias fingidas que nos encontramos cotidianamente en las redes sociales. Podría ser incluso saludable de ahora en más, dudar de absolutamente todo el contenido que vemos publicado allí, en especial con el avance de la IA que genera espejismos de realidades alternativas casi indistinguibles. Si bien nunca deberíamos quebrar por completo la confianza en toda la humanidad, si podría ser momento de investigar cuales son las funciones que encontramos dentro de las redes sociales que generan conflictos y encontrar la forma de eliminar el mal que producen, además de implementar un control riguroso sobre el contenido que cualquier persona es capaz de publicar.

En la producción artística, previo al surgimiento y popularización de la IA, los avances tecnológicos no habían funcionado como otra cosa más que herramientas que servían para potenciar el trabajo de los artistas. Vimos como artistas comenzaron a realizar ilustraciones y collages digitales, instalaciones interactivas, aplicaciones y sitios webs, videojuegos, experiencias con realidad virtual o aumentada, mapping, entre otras prácticas. No obstante, si bien todavía continúa en discusión, la IA no parece en algunos casos funcionar como “una herramienta más”, como a veces escuchamos decir. Principalmente por el hecho de que todas son entrenadas con archivos de imágenes, videos y audios provenientes de artistas de todas partes del mundo y de todas las corrientes artísticas imaginables. Este hecho pone en evidencia cómo los desarrolladores de la IA fueron capaces de atravesar todas las normativas que existen con respecto al uso de material ajeno sin ninguna restricción, permitiendo así que la IA produzca nuevas imágenes pero siempre partiendo de la base de un contenido que no le pertenece. Sin embargo, esta idea aún continúa en discusión por el hecho de que se sabe que publicar contenido en internet significa dejarlo al alcance de

cualquiera que lo quiera utilizar y que en muchos casos las restricciones de su uso no son del todo evidentes. Podríamos argumentar que una obra artística generada por una IA no es comparable con una realizada por un ser humano, primero desde un punto de vista estético y luego desde un punto de vista conceptual (argumento que se basa principalmente en la idea de que la IA no posee creatividad y realiza imágenes sin criterios propios), pero es cierto que abrió las puertas a discusiones sobre el futuro del arte y al futuro de muchas otras áreas donde el ser humano es protagonista, similares a las surgidas durante la Revolución Industrial, por ejemplo, donde un avance tecnológico presentó una habilidad tan perfeccionada que amenazó con reemplazar al humano en la ejecución de tareas complejas. Es en estos momentos donde nos preguntamos si a pesar de que podríamos no considerar una obra realizada por una IA como arte, sí podríamos considerar una donde un artista haya utilizado como herramienta de creación una IA y le haya aportado un sentido a esa imagen. Resulta muy difícil definir hasta donde un artista está utilizando la IA como inspiración o para tomar ciertos elementos de una creación suya, y hasta donde se le permitirá utilizarla antes de considerarla un plagio. Y ahora imaginemos qué ocurriría en un entorno donde diferentes artistas están constantemente creando obras con IA y publicándolas en redes sociales, ¿Quién se consideraría autor de esas obras cuando sabemos que todo lo creado por una IA proviene de una base de datos de diferentes orígenes? Es interesante también como todos los formatos creados para redes sociales están pensados para mantenerse allí. Muchos artistas ya no están interesados en por ejemplo, imprimir una imagen creada digitalmente, probablemente por el costo que les significa y la poca difusión que tienen o creen que van a tener en comparación con publicarla en una red social. Lentamente, este acostumbramiento y esta conveniencia nos está conduciendo a volvemos individuos cada vez más sumergidos en el mundo virtual y al final pareciera que somos nosotros mismos los que estamos alimentando aún más este cambio de paradigma en el ámbito artístico. Esto sin mencionar la facilidad que brindaron las obras digitales a la hora de falsificarlas o utilizarlas con otros fines, problema que si bien ya existía mucho antes de la creación de las computadoras personales, lo único que hicieron los medios digitales fue agravarlo. Tal vez una buena solución a este problema serían los NFT, por ejemplo, que identifican cada obra de manera minuciosa y no corren un gran riesgo de ser reemplazados por otro, pero cuya implementación no se ha vuelto muy popular al menos hasta el momento.

Las redes sociales se encargaron hoy en día de difundir y alimentar todas las novedades referidas a los avances tecnológicos. Es allí donde nos encontramos con personas utilizando IA especializada en un sinfín de funciones que van desde la generación de imágenes hasta la redacción de textos académicos, y donde cada creador de contenido se encuentra constantemente buscando la nueva versión de IA que lo va a volver viral. A pesar de que el ámbito de las redes sociales se encuentra en la actualidad impregnado de anuncios publicitarios que dificultan la experiencia de los usuarios y la vuelven cada vez más tediosa, la participación en redes sociales continúa siendo relevante a nivel mundial, y continúa modelando nuestra visión de la realidad. Sabemos que a los artistas, el hecho de poder publicar obras sin la necesidad de intermediarios y con una llegada de un público más

grande les significó un gran beneficio, pero también sabemos que un espacio con tanta oferta generó una competencia más intensa que requirió otro tipo de contenido. Además, aunque es cierto que prescindir de intermediarios puede significar una ventaja en muchos aspectos, ahora los artistas deben encargarse, aparte del proceso creativo, de tareas como lo son la difusión de sus obras y el planeamiento de eventos o muestras, ambas tareas muy demandantes. Muchos artistas, al entender el funcionamiento de los algoritmos y saber qué es lo que permite más visibilidad, optan por amoldarse a las necesidades de sus espectadores cuyo costo es retirarse un poco de sus distintivos visuales, mientras que otros deciden mantener su estilo y luchar contra la velocidad, lo llamativo y lo efímero, tan presente en redes sociales. Pareciera que en este último caso, se perdiera una parte del público que espera encontrar obras que no requieran mucho esfuerzo de comprensión, aunque en muchos casos este podría ser el objetivo. En cuanto al estilo de las obras más populares dentro de las redes sociales podríamos destacar su falta de singularidad, que nos dificulta asociarla a un artista específico, ya que pareciera que muchas son un conglomerado de estilos y técnicas con orígenes muy diversos. Frente a este paradigma resulta complicado encontrar un balance entre mantener una personalidad distintiva y única, y el hecho de tener que ajustar el formato y el estilo a los gustos contemporáneos sin permitir que los espectadores tomen las riendas en el proceso de creación y conceptualización de la obra. Además, el hecho de que dentro de la virtualidad sea una costumbre influenciarse constantemente con obras de otros artistas e incluso utilizar elementos creados por otros, hace que no estemos muy seguros de que es lo que estamos viendo cuando nos encontramos una obra digital. No sabemos hasta qué punto el artista se impregnó de influencias externas y si realmente debería considerarse como único autor. Esta costumbre de producir obras de esta forma ha creado una sensación colectiva de desconfianza en lo publicado digitalmente, al generar en cada espectador, de forma más intensa en obras muy elaboradas y repletas de detalles, la duda de si esa obra fue creada por un artista o por una IA, por ejemplo. Si bien esta desconfianza ha ayudado a identificar todo tipo de engaños por parte de individuos malintencionados, también ha menospreciado la imagen de ciertos artistas que realmente han dedicado años de estudio y experimentación a sus oficios, y que merecen destacarse por sus singulares obras, o la de otros artistas que utilizan referencias y elementos ajenos con criterio y un fin determinado, que va más allá de la simple imitación.

Las redes sociales se han encargado también de generar grandes expectativas sobre las capacidades excepcionales de la IA, que en la mayoría de los casos no reflejan una realidad objetiva. Principalmente a través de *reels*<sup>17</sup> en TikTok o en Instagram vemos mucha gente interactuar con modelos de IA para generar contenido audiovisual, creando la falsa idea de que la IA ya es capaz hoy en día de reemplazar el trabajo realizado por artistas, de manera rápida y sencilla. Sin embargo, este tipo de demostraciones no tienen en cuenta aspectos como lo son la planificación conceptual de una obra, la composición, y cientos de

---

<sup>17</sup> Los reels son videos cortos que se han popularizado principalmente en plataformas como Instagram y Facebook. Son la respuesta de estas redes sociales al formato de contenido de video vertical que hizo tan popular a TikTok.

desafíos técnicos que enfrenta un artista para llegar al resultado final, que claramente una IA evita, con el fin de generar contenido a una velocidad irreal. Es por este motivo que muchas veces las ideas relacionadas a la presencia de la IA en todos los campos de la vida y a su inigualable eficiencia, resultan un tanto extrañas cuando pensamos en los desafíos tecnológicos que aún no han sido solucionados. Por ejemplo, la baja velocidad y la inestabilidad de internet a nivel mundial o la ineficiencia de las videollamadas a través de cualquier dispositivo. Esto sin mencionar la enorme cantidad de recursos requeridos para seguir produciendo y manteniendo IA, ni la solución a problemas complejos que aún debe superar, y que por algún motivo, como especie creemos que todo es cuestión de tiempo, y que no existe desafío que el ser humano no sea capaz de atravesar. El rol que cumple el arte en la sociedad es altamente requerido en escenarios como el que estamos atravesando, donde una gran cantidad de cambios, especialmente relacionados al avance tecnológico, están produciendo consecuencias a nivel mundial que deben ser analizadas y sobre las que se debe reflexionar para no dejar una transformación de esta magnitud a la deriva, afectando todo a su paso. Debemos evitar también el apropiamiento de herramientas tecnológicas por parte de grupos poderosos que únicamente buscan aprovecharlas para un beneficio propio y no colectivo, que lo único que va a lograr va a ser aumentar la inequidad a nivel mundial, llegando hasta límites críticos. Es importante identificar cuales son los avances que nos va a conducir como especie hacia un futuro mejor, para no gastar energía ni recursos en dispositivos que únicamente nos orienten al entretenimiento sin sentido o al servicio de unos pocos.

## Referencias

- Bergson, H. (2006). *Materia y Memoria*. Cactus.
- Bordel, I. (2006). *Etimología de las pasiones*. Libros del Zorzal.
- Cáceres, A. (2023). *Siglo XXI, Estado del arte y los artistas locales, en la Era de la tecnología global*. Cátedra Cáceres.
- Costa, F. (2021). *Tecnoceno. Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida*. Taurus.
- Cytowic, R. E. (2018). *Synesthesia*. The MIT Press.
- Dazzle walks*. (2020, 14 de febrero). Walkspace.  
<https://walkspace.uk/2020/02/14/dazzle-walks/>
- Desmurget, M. (2020). *La fábrica de cretinos digitales*. Península.
- Goldstein, B. E. (2010). *Sensation and Perception*. Wadsworth Cengage Learning.
- Hui, Y. (2020). *Fragmentar el futuro*. Caja Negra.
- Kirkpatrick, D. (2010). *The Facebook Effect: The Inside Story of the Company That Is Connecting the World*. Simon & Schuster.
- Linares, K. (2011). A Second Life Within Second Life. *International Journal of Cyber Behaviour, Psychology and Learning*. 1(3), 50-71.
- Long, J. (1984). *Chinese Ink Painting*. Blandford.
- Marrs, T. (2005). *Codex Magica: Secret Signs, Mysterious Symbols, and Hidden Codes of the Illuminati*. RiverCrest Publishing.
- Merchant, B. (2017). *The One Device: The Secret History of the iPhone*. Little, Brown and Company.
- Orwell, G. (1949). *1984*. Buccaneer Books.
- Pariser, E. (2012). *The Filter Bubble. What the Internet is Hiding From You*. Penguin Press.
- Patino, B. (2020). *La civilización de la memoria de pez*. Alianza editorial.
- Paul, C. (2016). *A Companion to Digital Art*. Wiley-Blackwell.

Pérez Martínez, F. J. (2011). Presente y Futuro de la Tecnología de la Realidad Virtual.  
*Creatividad y Sociedad*. 9(16), 10-12.

Sadin, É. (2020). *La siliconización del mundo*. Caja Negra.

Sadin, É. (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo*. Caja Negra.

Sadin, É. (2022). *La era del individuo tirano*. Caja Negra.

Sibilia, P. (2006). *El hombre postorgánico*. Fondo de Cultura Económica.

Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.

Twenge, J. M. (2017). *iGen*. Atria Books.

Uscinski, J. E. (2018). *Conspiracy theories and the people who believe them*. Oxford University Press.

Wengrow, J. (2020). *A Common-Sense Guide to Data Structures and Algorithms*. Pragmatic Bookshelf.

Zuboff, S. (2020). *La era del capitalismo de la vigilancia*. Paidós.