

Identidad y límites en los objetos digitales.

Agustín Berti.

Cita:

Agustín Berti (Septiembre, 2014). *Identidad y límites en los objetos digitales*. V Coloquio Internacional de Filosofía de la Técnica. SADAF-CONICET/UNC, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/agustin.berti/22>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/patg/sb1>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Identidad y límites en los objetos digitales

Agustín Berti

Este trabajo se origina en la necesidad de delimitar en el medio digital entidades que son percibidas como parte de un mismo linaje técnico en un medio nuevo, el caso prototípico es el de si hay o no relación entre el libro y el libro electrónico o eBook. Como fuera, se está lejos de un consenso acerca de si estamos o no realmente frente a nuevas ontologías. La literatura sobre el tema es escasa e imprecisa. Con Javier Blanco reconocíamos la relevancia de propuesta de *medio digital* de Yuk Hui como un problema ineludible para pensar los *objetos digitales*.

Resumiendo la primera aproximación al tema, presentada en la edición de estas jornadas del año 2013, el primer rasgo de los objetos digitales es que pueden ser considerados "entidades discretas". Suponen una idea de finitud, otorgada por los límites del objeto que lo hace una entidad discreta, recortada del continuo del universo. En aquel trabajo identificábamos tres aproximaciones a la delimitación de los objetos digitales: a) la pragmático-institucional; b) la humanística; c) y la informática.

El aspecto determinante de mirada pragmático-institucional es la definición en términos cuantitativos. Se definen propiedades que pueden tomar *valores estandarizados* por ello pasibles de ser sujetas a la administración automática. En la mirada humanística prima una lectura culturalista que sugiere una correspondencia con las nociones pre-digitales que permiten definir qué es una *obra*. El parámetro de delimitación se corresponde no tanto a aspectos intrínsecos de la estructura del código sino a *pautas culturales establecidas*, generalmente asociadas a objetos que son considerados los *soportes* en los que las obras se inscriben. Por último, según la concepción informática, los objetos digitales son de alguna manera *abstractos* y admiten *realizaciones físicas diversas* (como veremos más adelante). Con Blanco, y desde un marco más cercano a la filosofía de la técnica simondoniana, agregamos en esta caracterización su semántica, que queda determinada no solo por su estructura como secuencia de bits, sino también por el medio asociado (usualmente también digital) en el cual existen.

De todos modos, la definición de los límites de un objeto ha sido un problema más allá del medio digital y puede rastrearse como un aspecto de los objetos técnicos industriales (Cfr. Simondon, 2008), y de hecho es el nudo de la definición de los *objetos técnicos* y su definición se realiza en función del *medio asociado* en función del cual se *concretizan*. En un trabajo presentado la semana pasada en Los Cocos, me preguntaba por la tecnicidad de este *medio*, en tanto en el contexto industrial es algo tan diseñado como el propio objeto, en primer lugar. O, en los casos en que no puede ser diseñado, es algo *normalizado* o *modelizado*. En este último caso en especial la computación juega un rol determinante pero también introduce nuevos problemas, entre ellos por la pregunta por la delimitación en el código entendido como *medio digital*, siguiendo a Hui.

Retomando la propuesta del año pasado, allí señalábamos la diferencia entre un objeto computacional y uno digital. El acoplamiento entre el objeto y el medio asociado es constitutivo en el caso de los *objetos digitales*. Considerar al objeto digital como una secuencia de bits es también relativamente problemático, ya que la misma secuencia puede ser interpretada de muy diferentes maneras dependiendo del contexto digital en el cual se inserta. Ahora, dado un contexto específico, no cualquier secuencia de bits es allí un objeto, y el mismo contexto determina las condiciones de posibilidad de los objetos digitales que existirían en ese medio. Un error de codificación convierte el objeto en ruido. Ni siquiera puede decirse que un objeto digital incompatible con un medio asociado sea un *elemento técnico* en el sentido de Simondon, ya que su propia existencia como objeto digital depende del medio asociado que lo interpreta.

No hay ninguna distinción esencial entre un texto y un programa, entre el código y los datos. Esta in-diferencia es constitutiva de la computación como disciplina y está demostrada en el teorema de Turing de existencia de una máquina universal. Aquí hay que ser cuidadosos al considerar el modo de existencia de los *objetos digitales*, ya que las distinciones están solo dadas por el marco, y los marcos pueden cambiar

Por un lado, los objetos digitales admiten múltiples realizaciones, casi como es el caso de los objetos técnicos industriales. La entidad misma de los objetos digitales solo puede considerarse de manera relacional, es decir que el

medio asociado es inseparable de ellos. Una cadena de bits puede realizarse físicamente de las maneras más diversas, pero su significado como objeto digital depende de la interpretación que hagan de sí los programas de su entorno digital. Dichos programas también son *objetos digitales*, y por lo tanto también admiten *múltiples realizaciones*, y también son identificados en su propio entorno o medio asociado (que puede incluir el entorno que ellos conforman, pero no necesariamente se identificará con él). Esta cadena de interpretaciones y de meta-medios, meta-meta-medios, meta-meta-meta-medios... puede extenderse, no habiendo *a priori* límites conceptuales para dichas extensiones. Un ejemplo de esta múltiple realizabilidad es la de los juegos de las antiguas máquinas a ficha, frente a los mismos juegos en emuladores como el Mame32.

Hoy los objetos digitales abundan, nos permitimos revisarlos, modificarlos, duplicarlos, transmitirlos. Esto trae aparejadas algunas discusiones relevantes al problema. La primera es la distinción entre un programa y un archivo como objeto técnico. Si bien esta discusión puede parecer sencilla, *a priori* no lo es. Un procesador de textos es equiparable a un *objeto técnico* mientras que los archivos .RFT que produce son equivalentes a los productos de una máquina determinada. Esto permitiría establecer una continuidad entre la máquina industrial que produce objetos (por ejemplo la prensa), frente un programa que produce archivos. Aun concediendo a esta versión acotada de objeto digital (solo los programas serían OD propiamente dichos, persiste el problema de la copia y de la identidad.

La posibilidad de copia de un objeto digital da lugar a preguntas interesantes acerca de la *identidad* de dichos objetos. La múltiple realizabilidad de los objetos técnicos permite hablar de copia o de estandarización o de modelos de un objeto determinado. Sin embargo, la producción en serie de objetos técnicos a partir de un modelo no da lugar a identidad. Un auto del mismo modelo y color que otro pueden decirse que son el mismo modelo, no el mismo auto. Solemos decir en cambio que el archivo que estoy editando y que acabo de copiar en mi disco externo, es el mismo archivo que está en memoria en este momento. En cualquier caso, no identifico mi archivo con su realización física, cosa que sí hago con el auto o con el sacacorchos.

Comentario [A1]: Tuning

Una reflexión productiva e informada proviene del campo del archiverismo y la conservación digital, Owens, retomando una propuesta de Kirschenbaum señala que:

I find it interesting that these two different senses of sameness, the allographic and the autographic are fundamentally mutually exclusive properties. (...)

While conservationists do their best, from day to day there are changes in things like the water content in pages or other minor fluxuations in the chemical composition of any artifact. I suppose if the device wasn't particularly sensitive it wouldn't detect the difference, but even if it did say they were the same thing we would know that it was a lie, it just wasn't sensitive enough to pick up the subtle changes in the artifact. This is a key distinction between analog and digital objects. Digital objects are always encoded things, in this sense they (like the text of *Frankenstein* or the text transcribed by scribes) are allographic. Their essence is actually more allographic than those analog corollaries, as the encoding is much richer and leaves much less interesting information residing in the artifact itself. (Owens)

En este punto conviene diferenciar niveles, ya que si bien > diferencia obra y OT (que es uno de los mayores problemas simondonianos).

Repetición y técnica. > Y las obras son "únicas", son siempre un prototipo.

Objeto técnico (repetición: estereotipo) obra artística (unicidad).

No obstante hay una similitud interesante entre el texto y el código: *Integridad textual* > Identidad de abstracciones.

Extensión de la idea de texto a la de código.

Pero la diferencia es la agencia del código. (Entendemos que un programa no es lo mismo que un archivo que ese programa abre, pero como vimos antes el ejemplo de los juegos complica un poco esa distinción, de manera similar a lo que sucede con una planilla de excel o un formulario).

Identidad del código vs. integridad

La verificación por redundancia cíclica (CRC) es un código de detección de errores usado frecuentemente en redes digitales y en dispositivos de almacenamiento para detectar cambios accidentales en los datos. Los bloques de datos ingresados en estos sistemas contiene un valor de verificación adjunto, basado en el residuo de una división de polinomios; el cálculo es repetido, y la acción de corrección puede tomarse en contra de los datos presuntamente corruptos en caso de que el valor de verificación no concuerde; por lo tanto se puede afirmar que este código es un tipo de función que recibe un flujo de datos de cualquier longitud como entrada y devuelve un valor de longitud fija como salida. El término suele ser usado para designar tanto a la función como a su resultado. Pueden ser usadas como suma de verificación para detectar la alteración de datos durante su transmisión o almacenamiento. Las CRC son populares porque su implementación en hardware binario es simple, son fáciles de analizar matemáticamente y son particularmente efectivas para detectar errores ocasionados por ruido en los canales de transmisión.

Identidad de los OD > *Fixity*

¿Son estereotipos? autografía vs. allografía

What is wild about digital objects is that there are [extensive forensic, or artifactual, traces of the media they were stored on](#) encoded on inside the formal digital object like a disk image. That is, the formal object of a disk image records some of the forensic, the artifactual, the thingyness of the original disk media that object was stored on. The forensic disk image is allographic but retains autographic traces of the artifact. (Owens)

Medio asociado y límites

Medio asociado como OD

Multiple realizabilidad múltiple del medio asociado

Relaciones entre código y estándar, entre integridad y estándar, integridad y redundancia.

Bibliografía

Trevor Owens "The is of the Digital Object and the is of the Artifact", *The Signal. Digital Preservation*. October 25, 2012
<http://blogs.loc.gov/digitalpreservation/2012/10/the-is-of-the-digital-object-and-the-is-of-the-artifact/>