

El espacio digital como experiencia estética: una métrica particular del tiempo

The digital space as an aesthetic experience: a particular metric of time

Pino Ahumada, María Carolina 

Universidad Adolfo Ibáñez, Escuela de Diseño, Designlab.
maria.pino@uai.cl

Recibido: 06-02-2023

Aceptado: 17-02-2023



Citar como: Pino Ahumada, María Carolina (2023). El espacio digital como experiencia estética: una métrica particular del tiempo ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales, n. 12, p. 67-80, marzo 2023. ISSN 2530-9986. Doi: <https://doi.org/10.4995/aniav.2023.18372>

PALABRAS CLAVE

Espacio digital; métrica; mundo físico; simultaneidad; tiempo.

RESUMEN

Este artículo intenta elucidar acerca del asunto del tiempo en el espacio digital, entendido como el conjunto espacial virtual por medio del cual interactuamos online, por medio de una breve síntesis de las diferentes elaboraciones del concepto de tiempo y su transición en las diversas culturas y especies, se describe en primer lugar, el espacio digital como otro espacio, a relacionar con la experiencia estética, en donde el ser humano se desvincula del espacio físico real en el que habita, por medio de algoritmos en evolución y se desmaterializa el cuerpo físico, los lugares, los objetos, etc. En un espacio que muta y que tiene características particulares, con medidas, peso y formas de habitarlo, entre otras características propias, que abren la posibilidad de replantear también la métrica del tiempo que allí transcurre, y que es intransferible al mundo físico.

KEYWORDS

Digital space; metrics; physical world; simultaneity; time.

ABSTRACT

This article attempts to elucidate about the issue of time in the digital space, understood as the virtual spatial set through which we interact online, through a brief synthesis of the different elaborations of the concept of time and its transition in the various cultures and species. Firstly, the digital space is described as another space, to be related to the aesthetic experience, where the human being has been detached from the real physical space in which he lives, through evolving algorithms. The physical body, the places, the

objects, are dematerialized in a space that changes and has particular characteristics, with measurements, weight and ways of inhabiting it, among other characteristics of its own, which open the possibility of also rethinking the metric of time that there passes, non-transferable to the physical world.

INTRODUCCIÓN

El tiempo como lo conocemos, es un constructo político occidental, que deviene del judaísmo en una lógica de organización y orden de mundo y ha desafiado a nuestro intelecto desde la Antigüedad. No existe cultura ancestral alguna cuya visión de la cosmogonía no haya considerado el tiempo como idea poderosa para medir el día y la noche, desarrollando una de las primeras nociones de tiempo, como lo es la filosofía del tiempo cíclico.

Esta idea no proviene de la razón, sino de la profunda interacción del ser humano con la naturaleza y la observación de las estaciones, de los cambios de clima, flujos de agua, movimientos de tierra, etc., abriendo camino hacia la sacralización y el surgimiento de la mitología para darle explicación a ciertos fenómenos en las culturas marcadas por el monoteísmo.

El tiempo lineal -creado a partir de los Babilonios en conjunto con el cristianismo- y el concepto de acontecimiento, sientan las bases occidentales del concepto de tiempo y su idea de progreso, en un conjunto de preceptos sobre temporalidad, en donde se elaborarán medidas exactas que consideran las horas, los minutos, los segundos y las décimas de segundo, como parte del proceso evolutivo y del desarrollo material de nuestra civilización.

Con la Revolución Industrial, es la máquina la que marca el tiempo, la que se irá relacionando con la eficiencia y la producción. No faltarán los relojes en ninguna fábrica; comienza la desvinculación paulatina de la participación del cuerpo con el entorno que lo rodea (naturaleza). El ser humano comienza a ordenar y organizar su tiempo, en una lógica progresista utilitaria, la que segmenta las horas para dedicarlas al trabajo, al tiempo libre, a la vida social, etc., compartimentando el día en lapsos específicos.

La increíble sincronía rítmica del metabolismo con los ciclos temporales de la naturaleza, comienzan a ser cada vez más distantes, pues se va interactuando menos con ella. A medida que entramos en el siglo XX, y comenzamos a incluir a las computadoras en nuestras vidas, la lógica industrial le abre paso a un estado intermedio en la temporalidad, que abre el mundo físico hacia el mundo digital, en una experiencia híbrida entre lo natural y lo artificial.

DESARROLLO

1. El Tiempo: más que tiempo, hay tiempos

Las mediciones humanas, sin embargo, no se condicen necesariamente con el tiempo que transcurre en otras especies animales, vegetales y fúngicas, en donde el desarrollo de estos seres vivos puede tomar días, semanas, incluso siglos -en algunos casos de árboles- en una lógica propia de cada especie con el tiempo.

En el caso de las plantas, por ejemplo, el ciclo natural es el de nacer, desarrollarse, reproducirse y morir, así como el ciclo de todos los seres vivos, cuyo lapso de tiempo es mucho más extenso que el humano o el animal y que logrará cumplirse gracias a un sistema que acogerá a las diversas especies vegetales en un entorno que considerará las condiciones climáticas adecuadas para que así sea.

Así como en el mundo natural, en el mundo digital se ha creado también un ecosistema que ha permitido que, en conjunto con la aparición de las computadoras para uso doméstico de forma masiva (Apple II, 1977), se hayan integrado otros usos del tiempo diferentes a los que veníamos acostumbrados anteriormente; en este ecosistema, el tiempo tiende a fusionarse entre los roles que se le habían asignado con anterioridad, entrecruzando la eficiencia, la vida social, la adquisición de información y noticias, con el tiempo dedicado al ocio y diversión. Este ecosistema también ha abierto otras formas de interacción hombre-máquina particulares; formas de comunicación dadas por las abreviaciones, los emoticones, etc., que nos ha permitido como especie, tener otra percepción de mundo, en una rapidez de reacción y atención que sugieren y en definitiva abren otras posibilidades en el lenguaje.

Es en este mismo ecosistema, el digital, en donde la imagen de sí mismo puede ser construida por medio de imágenes e historias que van mostrando una identidad individual, propia de este espacio, pues este es un entorno que nos permite encontrar un lenguaje por medio del cual se van instalando otras estéticas y maneras de comprensión, pues han desarrollado otros lenguajes, propios del mundo digital, en donde existen otros ritmos que transcurren vertiginosamente, como fenómenos sin nombre, y que adhieren a un asunto de velocidad y de memoria, como interpretaba Paul Virilio (1998):

(...) el fin buscado por el poder no era sólo la invasión u ocupación de los territorios sino, sobre todo, la creación de una suerte de resumen del mundo obtenido mediante la ubicuidad, la instantaneidad de la presencia militar, es decir, un puro fenómeno de velocidad, un fenómeno en marcha hacia la realización de su esencia absoluta.

La velocidad es la negación del espacio y un aniquilamiento del tiempo, los propios individuos, convertidos en sus propios enemigos, afirma Paul Virilio (1998), en donde la información se presenta ante nuestros ojos como algo que nos aniquilará la memoria y el interés por las cosas a las que antes les dedicábamos tiempo.

Así como las grandes corporaciones se han instalado en el espacio digital, y han desarrollado modelos de negocios rentables -en su mayoría empresas de datos, a través de redes sociales- el espacio digital parece que ha alcanzado algo similar a una urbanización que sugiere un cierto orden muy similar al que conocemos en el mundo real, dentro del cual se intentan emular lógicas de tiempo y espacio también similares. Sin duda, otros modelos alternativos, que contemplan la participación de los usuarios, en entornos más bien abiertos, no de consumo, sino más bien de uso y sin un programa establecido, se plantean como *lugares habitables*, al estilo de *Second Life* (programa de juego en donde se podía algo así como vivir en un mundo paralelo, con créditos y adquisiciones de bienes raíces, trabajo, etc.). Programas como *Discord*, y *Mozilla Hubs*, son espacios en 3 dimensiones que abren sus redes hacia lo comunitario y colaborativo,

en donde el tiempo no es eficiente, sino una oportunidad para interactuar y compartir información e intereses comunes, en oposición a lo que ocurre en redes sociales, en donde el tiempo se plantea como algo transitorio, de paso.

Poco a poco, vamos *edificando* este espacio dado por Internet, en un modelo de transición, que, si bien obedece a cánones neoliberales de mercado, en donde oferta y demanda se van apoderando del espacio, se dejan deslizar nuevos rumbos hacia otras alternativas en cuanto al uso del tiempo.

En este traspaso desde un mundo hacia el otro, podríamos empezar a repensar la realidad física, como un gran entramado diverso y múltiple en donde especies vegetales, objetos inanimados y tecnológicos, seres pensantes y otros etéreos, construyen y reconstruyen constantemente un tejido sobre el cual nos desplazamos, formando parte del mismo tejido. La experiencia estética, en su posibilidad transdisciplinar, en lo que Bruno Latour (2004) nombra como *mutación ecológica* en donde las condiciones globales -alimenticias, atmosféricas, de temperatura, etc.- en las que vivimos son en sí mismas, algo colectivo. Como la unión entre los humanos y los no-humanos-, no podemos separar pasado y futuro, por lo tanto, se abre la posibilidad para encontrar un lado heterogéneo, que unifique ambas cosas, mediante fórmulas tanto del pasado, como del futuro o del presente con total libertad.

Para Latour (2018), el mensaje es ser heterogéneo, hay que abandonar la separación entre el progreso y lo arcaico, e interesarse por la habitabilidad, en donde el mundo compuesto se genera por diferentes cosas, negociaciones, formas de vida, etc.

Las nuevas generaciones encuentran amistades que proliferan y persisten en entornos digitales. Nuevas prácticas que obedecen a cambios culturales de comportamiento online, sin precedentes de regulaciones éticas o morales: lo que antes suponíamos pertenecía al mundo privado, hoy también pertenece al mundo público. Son infinitas las referencias que aquí se podrían dar al respecto de eventos de carácter íntimo, incluso se podría afirmar que éstos ya no pertenecen al mundo privado. Violaciones o suicidios hoy son transmitidos en vivo, como si fuesen programas de TV (cabe mencionar el suicidio transmitido por la aplicación *Periscope* el 2016 por una joven francesa, como primera transmisión en vivo de dicho acto), o como si fuese un videojuego, por ejemplo, con la transmisión en tiempo real de la matanza en una mezquita de Nueva Zelanda el 2019, por un joven australiano.

En este mundo en construcción, emerge una estética propia, que perceptualmente intenta asimilarse al mundo real, bajo sus mismos cánones estéticos, temporales, espaciales, etc., en donde tenemos la ilusión de que somos los protagonistas, que lo controlamos y manejamos su devenir en una línea de tiempo consecutiva y lineal, tal como en el mundo físico.

Actos que se realizan en el tiempo real, consecutivo, llegan a nosotros como múltiples ráfagas de diversas fuentes de diferentes tipos de información al mismo tiempo. No sólo es el hecho mismo, sino lo que lo rodea; una postverdad que va generando otros materiales en forma de texto, audio o imagen de diversa índole. Vamos recibiendo esta



Figura 1. Video Atentado Christchurch, Nueva Zelanda, 2019.

realidad digital alterna en diferentes formas estéticas, y creándola al mismo tiempo, en una vorágine de pasado, presente y futuro, el tiempo como una masa que sucede al mismo tiempo.

Tu teléfono te conduce a través de este viaje hacia la locura, extrayendo valor, llorando como un bebé, susurrando como un amante, bombardeándote con fastidiosas, irritante, perturbadoras, indignantes exigencias de tiempo, espacio, atención y números de tarjetas de crédito. Tu teléfono copia y pega tu vida en incontables imágenes ininteligibles sin significado, sin público, sin propósito, pero con punch y agilidad (...) Podría haberte enviado algo desde mi teléfono. Ver cómo se extiende. Cómo es invadido por otras secuencias, muchas secuencias, cómo es remontado, rearticulado, reeditado. Hagamos confluir y desgarramos nuestros escenarios de ocupación. Rompamos la continuidad. Yuxtapongámoslos. Editémoslos en paralelo. Saltémonos el eje. Construyamos suspenso. (...) (Steyerl, 2014, p.124-125)

En este ecosistema digital, se reescriben comportamientos y lógicas, modos de comunicarse y habitar. Un comportamiento que va cambiando de identidad, que toma otras identidades, y mezcla lo animado con lo objetual, urdiendo un ambiente artificial, que le es más natural al ser humano que el propio mundo físico. Al parecer eso que nos parecía otrora natural, se ha llenado de extrañamiento, de acontecimientos sin sentido, ni lógica, siendo Internet una buena alternativa de escape a una realidad paralela que tiene un sinnúmero de posibilidades aún por inventar. Siendo lo natural para el ser humano contemporáneo un algo híbrido entre lo material y lo virtual, los cuales no se entremezclan en otra cosa, si no que existen cada uno en un espacio y tiempo diferente.

2. El Espacio Digital

Entendemos que el espacio digital, tiene diversos marcos para la interacción, en donde redes sociales y aplicaciones de diversa índole, dan curso a actividades variadas, como organización del trabajo, apoyos educativos, diversión, etc. En este gran conjunto, el metaverso ha venido a dar énfasis a una especie de réplica del mundo físico, en

donde tener otra vida es posible gracias a múltiples dispositivos que nos transportan a realidades cuyo eje perceptual, nos permite no sólo entrar a otros mundos, sino crearlos. Ejemplos en películas o videojuegos, y también la realidad virtual, han abierto ventanas infinitas hacia posibilidades diversas en permanente definición.

Podemos medir ese espacio virtual por medio de pixeles, así como en centímetros y metros en el mundo físico, y su materia pesa en bytes y kilobytes, como pesos en gramos y kilogramos. Pero, al igual que el espacio físico, el espacio digital se mueve, y su movimiento no es consecutivo en una línea de tiempo, sino que actúa más bien de manera rizomática, como un sistema, en donde las partes van evolucionando orgánicamente, en sí mismas.

Parecido a la experiencia estética, se abandonan los sentidos ante las formas que nos ofrece y creamos en Internet. Este abandono del cuerpo -que acontece en un espacio temporal digital-, nos ofrece la alternativa de tomar el espacio de coordenadas infinitas, como una nueva posibilidad de relación con eso que allí -en la pantalla- se articula como una imagen en 2 dimensiones, y que va mutando constantemente, y que logra transportarnos hacia ese espacio, en una modalidad de tiempo diferente, rizomática, que va despegando al fin el peso del cuerpo material, hacia un espacio sin gravedad, ni coordenadas cartesianas que nos den estructura u orden alguno, deslocalizándonos. Del mismo modo, pasamos a ser un bit entre los miles y millones de bits que allí circulan. Este espacio nos libera de la masa. Este espacio son también múltiples espacios (metaverso).

Pero aun cuando todo allí es una réplica de lo que ya nos parece conocido, ¿por qué parece que es tan diferente?

Se va perdiendo la noción de espacio que conocemos en el mundo físico, pues la perspectiva vertical cambia según habitamos este otro espacio, ya no desde la escala humana, en donde tiendas, casas, veredas, climas, gente, transas, dinero, platillos favoritos, caramelos y viajes, con de la cual no formamos parte. El mundo digital se experimenta desde una escala mental, que no tiene límites espaciales, tal como afirma Hito Steyerl (2014):

Paradójicamente, mientras caes es probable que sientas que estás flotando, o incluso que no te estás moviendo en absoluto. El caer es relacional: si no hay nada hacia donde caer quizá ni seas consciente de estar cayendo. Si no hay piso, la gravedad podría ser de baja intensidad, lo que te provocará una sensación de ingravidez. Los objetos se mantendrán suspendidos si los sueltas. Sociedades enteras podrían estar cayendo también alrededor tuyo, de la misma manera que tú. Podrías sentir de hecho un éxtasis perfecto, como si la historia y el tiempo hubieran llegado a su fin y no pudieras siquiera recordar que alguna vez el tiempo hubiera avanzado” (Steyerl, 2014, p.16).

Es en este espacio donde podríamos crear unidades de tiempo que aludan a la suspensión; horas que son más largas de las que conocemos, o minutos más cortos, en donde ciertas unidades estén compuestas de más unidades de tiempo, o que se detengan para dar cabida a otras nuevas unidades, para formar otras unidades y, en definitiva, otra nomenclatura del tiempo.



Figura 2. Película "Gravity", Alfonso Cuarón, 2013

Todo eso que conocíamos en el mundo físico, podría ser re-significado, en nuevas unidades de espacio y tiempo, en que, como especie, pudiéramos además dar otro contexto a nuestra realidad en un espacio que se acelera y des-acelera, de tal forma que las experiencias nos fueran guiando en un nuevo habitar de mundo, en una lógica en donde la métrica del tiempo fuera propia.

Para empezar, demos un paso atrás con el fin de tomar en consideración el papel crucial que desempeña el horizonte en todo esto. Nuestro tradicional sentido de la orientación -y junto a él, los conceptos modernos de tiempo y espacio-están basados en una línea estable: la línea del horizonte. Su estabilidad depende de la estabilidad de un observador situado en algún tipo de base, una costa, un barco: un fundamento que pueda imaginarse como estable, aunque en realidad no lo sea (Steyerl, 2014, p.17).

Han transcurrido al menos veinte años desde que hemos podido, adaptarnos a este llamado mundo digital, el cual ya no se conforma como un lugar extraño para nosotros, pues desde nuestro escritorio físico y por medio del computador, entramos a un escritorio virtual, en donde podemos funcionar con múltiples acciones, a múltiples ventanas abiertas; vamos escribiendo un texto, pero también buscamos una imagen en la red global, entre medio que podemos jugar, recorrer redes sociales para informarnos o comprar, al mismo tiempo que le damos nuevos tamaño a estas múltiples ventanas abiertas (resize), y ser parte de reuniones online. Funcionamos online entregando contenido, al mismo tiempo que nos desenvolvemos en sitios diversos y buscadores varios, al mismo tiempo en que el algoritmo se va alimentando para darnos más de eso que buscamos o escribimos.

En Internet, las interfaces son replicables, variables, traducibles, intercambiables, flexibles; una cosa puede ser otra cosa. Los márgenes son difusos y podemos alargar, estirar y expandir cualquier materialidad -sean textos, imágenes, formas, sonidos, etc.-hasta el infinito, para convertirla en un objeto que pueda ser leído como otro objeto y hecho de otra materialidad. En la computación evolucionaria -los algoritmos evolucionarios son optimizaciones estocásticas de algoritmos que se basan en evoluciones crudas a partir de la evolución natural planteada por Darwin, como por ejemplo las redes neuronales- se han generado recientemente, librerías específicas que permiten evolucionar cualquier objeto que haga sentido en su capacidad física-, estos *ever evolving objects*¹ son el principio estético, no sólo propios a la inteligencia artificial, sino de un mundo en construcción.

En todas las áreas de desarrollo humano, en el mundo físico, estas herramientas (IA) están cada vez más sofisticadas y disponibles, con resultados sensibles (que incluyen luz, color y forma de apariencia cada vez más similares a las que haría un ser humano, por ejemplo formas antropomorfas para realizar un retrato, o el reconocimiento de la voz para órdenes en las interfaces domésticas, o búsquedas cada vez más precisas, etc.).

Sin embargo, estéticamente, este mundo en construcción, se separa de la eficiencia técnica, en la búsqueda de referencias que se originen en la figura humana, pero que se compone de formas amorfas y líquidas, inacabadas y flexibles, con errores formales que aluden a lo humano pero que van encontrando un sentido propio en ese otro mundo alterno, en donde se deja que lo humano sea emulado por un algoritmo para que realice las funciones que les eran propias a él como especie, afirma Éric Sadin (2020), "la humanidad se está dotando a grandes pasos de un órgano de prescindencia de ella misma (...)", lo cual hoy se confirma con la aparición de nuevos programas como *Midjourney* y *Dall-e* y un sinnúmero de otros programas más o menos elaborados y disponibles online, permiten que las imágenes se puedan componer desde un texto, reformulando así, el rol de la síntesis y la creatividad en cuanto a las formulación y construcción de imágenes, referidas al mundo del arte.

El *machine learning* genera una imagen a partir del aprendizaje realizado por la máquina y según esto que aprende, genera la imagen siguiente. Existe en este cálculo, un estado de indeterminación y ausencia de borde, pues la imagen está siendo auto-generada en ese preciso instante y no permite que el servidor pueda correr con la velocidad requerida para generar una imagen reconocible en sus detalles y más bien responda a una idea de eso que allí se ha escrito. Los avances en esta materia son, por cierto, rápidos y cada vez aparecen nuevos programas que permiten que la imagen sea más fiel a ese concepto, o las funciones se multipliquen en cuanto a resultados, y también a accesibilidad, pues casi todos estos programas son de recurso abierto.

Emerge otra realidad, una indeterminada. Estas nuevas estéticas aluden a un tiempo en constante evolución, el cual no termina para comenzar otro ciclo, sino que mantiene un

¹ Aunque no se declara este concepto como tal dentro de los estudios de Algoritmos Evolucionarios, nos ayuda a comprender y evocar una imagen acerca de un objeto que evoluciona

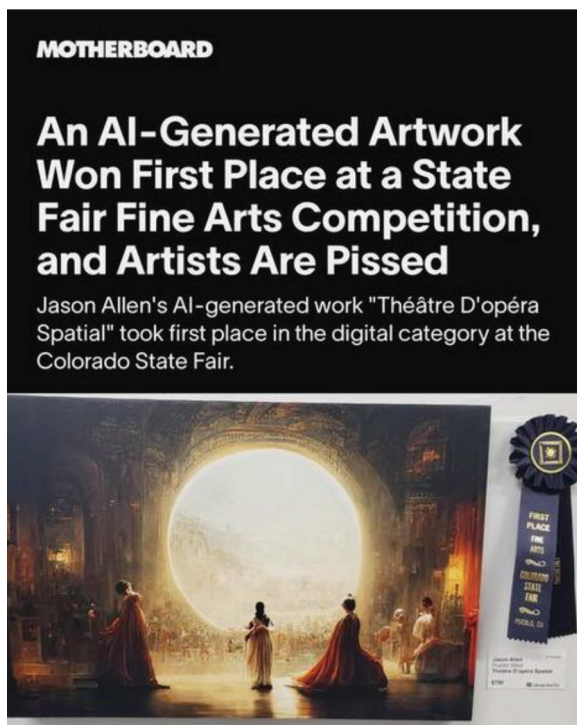


Figura 3. Fotografía Feria estatal de Colorado, un hombre gana el primer lugar con imagen generada por IA.

estado de no-medición, de no-conteo, de no -claridad, de indeterminación. Una suerte de hito para todo tipo de práctica artística, pues esta, en el proceso creativo es donde emergen otras realidades posibles que se van articulando, a veces de forma secuencia, a veces de forma paralela, a veces sin una forma establecida.

Metafóricamente, el ML nos entrega los parámetros para tomar los elementos con los que se fija una imagen, y ponerlos en la realidad a partir de una no-medición, una no-receta, pues toma elementos de variables que van evolucionado en tiempo real, para generar una nueva imagen, al igual que el proceso creativo.

3. Ocurre v/s transcurre

En la información que emerge, no podemos referirnos a un hecho en particular, ya que todo se va entrelazando con otros hechos y se van desarrollando en diferentes momentos, desde diferentes ángulos y fuentes, como se mencionaba más arriba. Por un lado, el dispositivo móvil, es sin duda un objeto que nos ha empujado a nuevas prácticas en donde podríamos señalar que es un "objeto autista", como afirma Byung-Chul Han (2021)

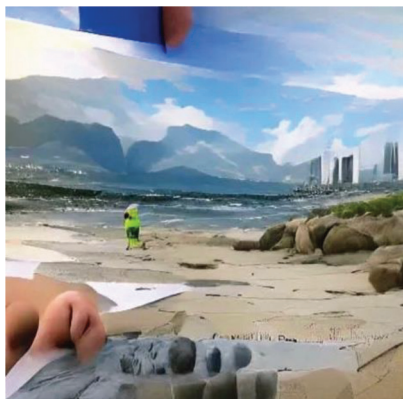


Figura 4. Imagen digital Text to Image, CafeStudio "Six years old boy at the beach IA" 2022 Elaboración propia



Figura 5. Imagen digital Text to Image, Craiyon "Six years old boy at the beach IA" 2022 Elaboración propia

"(...) también pueden denominarse como narcisistas y que relacionan en sus primeros años, al ser humano con otro. Este objeto suele ser el sustituto de la persona que falta, es repetitivo, es compulsivo, lo cual también caracteriza la relación que tenemos con los smartphones. "(...) (p. 43), con el cual podemos acceder a ese otro espacio, en donde se nos permite ser otro, usando identidades diversas, filtros, avatares, etc.

Al menos desde una infraestructura técnica, existen todas las posibilidades para que este devenir entre pasado y futuro suceda, incluso es la misma infraestructura la que contribuye a que se diluyan estos límites temporales; en internet las cosas no ocurren, transcurren.

Este traslape temporal, se alimenta sin duda del acceso tanto a dispositivos tecnológicos, como a programas y algoritmos que lo hacen posible, pero también de usuarios que alimentan de contenido desde diversas plataformas. Mientras en el mundo físico el tiempo es lineal, en el mundo virtual, el tiempo es al mismo tiempo. Son los íconos de nuestro Smartphone, los que nos indican a qué tiempo queremos acceder. Mientras en el mundo físico ha pasado 1 hora, en la navegación del dispositivo han transcurrido 2 horas.

Es ese nuevo tiempo el que, por medio de la generación de imágenes contemporáneas, se busca retratar. El fijar el tiempo ha sido siempre un tema fundamental en el arte, sobre todo en la fotografía. Por medio de asistencias técnicas, según cada época, los artistas han trabajado con la exposición de la luz en períodos largos de tiempo, para generar algún tipo de imagen del tiempo. Los medios tecnológicos contemporáneos han permitido que este tipo de representaciones tengan su propia dialéctica, pues la imagen se obtiene desde el movimiento, pero es la evolución de un algoritmo, los que, cada vez más precisos, pueden procesar una imagen hasta el punto de generar un tiempo propio, en donde la experiencia sólo se puede tener dentro de cánones digitales, como en el caso de los NFT (non fungible

tokens), o del trabajo del artista Quayola, y su video de su NFT inaugural (figuras 7 y 8), en donde se capta la imagen de un árbol en 3D, a través de fotogrametría, para manipularla en un software que permite emular el brillo de las hojas por el reflejo del sol (figura 6).



Figura 6. Escaneo laser 3D, utilizando una mochila Lidar. "Tree". 2021. Quayola



Figura 7.

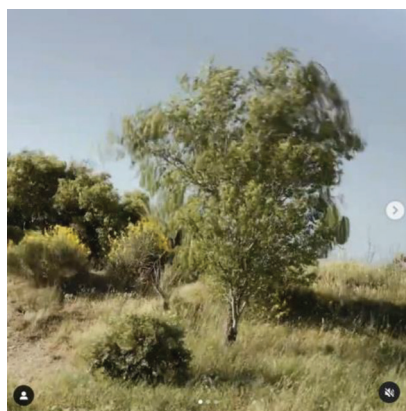


Figura 8.

Ambas figuras, stills de video NFT Inaugural @SuperRare.co. "Tree". 2021. Quayola

Lo digital no conoce de muerte, lo digital no se deteriora y sólo existe en la fugacidad del momento, afirma Byung-Chul Han (2021), "también en la fotografía ocurre que las no-cosas desplazan a las cosas (...) Las selfis, que son información, sólo tiene sentido dentro de la comunicación digital. Hacen desaparecer el recuerdo, el destino y la historia" (p.49), sin embargo, la desmaterialización nos permite funcionar en ese instante fugaz,

por medio de bits, a diferencia de la fotografía análoga, que sufre decaimiento material y muerte, sufre de duelo, pues al igual que un cuerpo vivo, se descompone. La fotografía digital, en cambio, es la imagen compuesta de información, no compromete lo orgánico de la imagen análoga y se establece como ejemplo de desmaterialización, y sólo tiene sentido en un mundo digital. Este evento fugaz ocurre y se va acumulando en un universo de miles de eventos fugaces que transcurren, cuya velocidad nos hace incapaces de mantener la atención, incluso también la memoria para almacenarlos.



Figura 9. Película "Blade Runner". Ridley Scott. 1982

En este espacio virtual, la desmaterialización es del cuerpo y la memoria. Un efecto completo de olvido de lo humano, que abre paso hacia nuevos posibles parámetros de existencia.

4. Una métrica del tiempo digital

Byung-Chul Han (2021), afirma que "el tiempo digital se compone de una mera secuencia de presentes puntuales." (p.51), estableciendo varios parámetros, a modo de crítica, sobre un panorama que alude a un tiempo pasado, en donde una serie de eventos culturales se van desglosando y toman las formas humanas de apropiación y sobrevivencia. Los objetos propios de nuestro tiempo, como el smartphone, se utilizan para habitar el espacio y hacerlo nuestro, componiendo una realidad que sucede sólo en un espacio digital, y se refiere al tiempo en este espacio, como un ente con una falta de continuidad, con relatos más bien carentes de relato, en donde solo importa el momento.

Los hitos se marcan al mismo tiempo desde diversas fuentes (blogs, mails, redes sociales, portales de noticias) y formas (textos, audios, imágenes) y a diario, un sinnúmero de eventos se entremezcla para concebir un tiempo que no es consecutivo, y que no considera pasado. Al parecer siempre parece tener un devenir entre lo que ocurrió y lo que va a ocurrir; el tiempo futuro se fusiona con el presente en una inmediatez de eventos que van transcurriendo de forma simultánea.

En este tiempo digital, que se alimenta del mundo real, los algoritmos administran las fuentes y las formas de cuándo estos datos se distribuyen al usuario. Si consideramos que el tiempo tiene múltiples significados, según las culturas, mencionadas más arriba y los diversos ámbitos del conocimiento; desde la Física, por ejemplo, en la teoría general de la relatividad especial, el espacio no está separado del tiempo. Esta teoría, inventada y comprobada por Einstein (1915), dice que espacio y tiempo no son absolutos del todo, como se entendía desde Newton. Las leyes de la física se aplican en ambos casos de la misma forma; la luz viaja a una velocidad constante, entonces si tenemos dos marcos de referencia distintos, -por ejemplo, la tierra y el espacio exterior, en donde sí hay gravedad y no hay gravedad, respectivamente- en ambos casos, tiempo y espacio se modifican según la aceleración en cada lugar. La masa está esperando a ser liberada, siempre y cuando encuentre la forma, al igual que la energía. El espacio sería curvo y según la materia que se encuentra en él, es cómo se va moviendo el espacio.

Desde la filosofía -desde los antiguos griegos y hasta la actualidad-, el tiempo se relaciona con el movimiento en relación a lo precedido y lo sucedido, comprendiendo que, según los diferentes filósofos, los matices tienen variados alcances como que el tiempo es propio del ser humano y su percepción. Para ordenar sus experiencias íntimas -Kant-, el ser humano a elaborado diversas ideas filosóficas, como el existencialismo, el historicismo, etc., donde estos conceptos de tiempo en el mundo real se manejan desde un lugar más bien lineal.

El mundo digital, sin embargo, no tiene una lógica consecutiva que permita aplicar una linealidad, sino más bien, es un tiroteo de eventos, en donde estos mutan y se fusionan, integrándonos a nosotros mismos en forma y contra-forma, hacia identidades líquidas; somos informados e informantes, somos testigos y protagonistas, vemos farándula, pero también somos farándula, somos consumidores y somos consumidos; las lógicas de sujeto y objeto se funden en una pérdida de la conciencia de sí, para sumergimos en el objeto propuesto. Olvidamos la realidad física para adentrarnos en ese mundo virtual que nos abre ventanas hacia otras posibilidades de realidad múltiple. La materia propia se libera hacia un espacio que tiene diferentes aceleraciones, un espacio que, al igual que el tiempo en él, es variable según las masas que en él se encuentren.

CONCLUSIONES

Es necesario repensar el mundo digital como una representación de un mundo en construcción, cuyas características no son necesariamente una extensión del mundo físico, pues en términos estéticos, espaciales y temporales mantiene otra perspectiva que no es la del mundo real que habitamos. Los saltos entre lo virtual y lo real, y viceversa nos han situado como especie en otro momento de la Historia, en donde los paradigmas antropocéntricos de espacio y tiempo no debiesen ser los que rijen este espacio. Debido al acceso amplio a la información que tenemos en el mundo contemporáneo, la conciencia de realidades paralelas y nuestra comprensión de mundo se abren hacia nuevas posibilidades en la percepción del espacio y el tiempo, similares a las que se vive cuando tenemos una experiencia estética, pero que, en este caso, no sólo forman parte de un sistema perceptual, sino de una arquitectura que se basa en formas de habitar y que sólo son reconocibles en ese espacio.

El espacio digital debe tener un léxico particular del tiempo que logre identificar la aceleración de los cuerpos desmaterializados, mientras es habitado, y que conviven con formas de vida artificiales igualmente legítimas que las naturales, en un hábitat complejo en donde se entrecruzan amplias diversidades.

FUENTES REFERENCIALES

- Bachelard, G. (2002). *La Intuición del Instante*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Byung-Chul, H. (2021). *No-Cosas*. Penguin Random House Group, Barcelona.
- Cuarón, A (Director) (2013). Gravity [Película]. Estados Unidos. <https://www.latercera.com/culto/2019/01/21/finales-gravity-cuaron-rechazo/>
- Einstein, A. (2017), [entrada de blog] *El Principio de la Relatividad*. <https://culturacientifica.com/2017/12/12/principio-relatividad-4-la-version-einstein/>
- Greenfield, A (2006). *Everyware the dawning age of ubiquitous computing*. New Riders, CA.
- Heidegger, M (1927). *Ser y Tiempo*. Arcis, Santiago de Chile. <https://www.philosophia.cl/wp-content/uploads/2019/02/Ser20y20Tiempo.pdf>
- Latour, B. (2004). *Politics of Nature, How to bring science into politics*. University Press Cambridge, Massachusetts, London.
- Latour, B. (2018). *Dónde Aterrizar, Cómo orientarse en política*. Taurus, Barcelona.
- Quayola (2021). Árbol. <https://www.instagram.com/p/COsVHQdpEZp/>
- Quayola (2021). Scan. <https://www.instagram.com/p/CWDjSNioL4F/>
- Sadin, E. (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo*. Caja Negra, Buenos Aires.
- Scott, R (Director) (1982). Blade Runner [Película]. Estados Unidos. <https://tenor.com/es/ver/tears-in-rain-like-tears-in-rain-blade-runner-gif-22292703>
- Steyerl, H. (2014). *Los Condenados de la Pantalla*. Caja Negra, Buenos Aires.
- Tiempo, (s.f.) Concepto del tiempo. <https://concepto.de/tiempo/#ixzz7M2H9ZvXD>
- Virilio, P. (1998). *Estética de la Desaparición*. Anagrama, Barcelona.