

TIEMPO CONSECUTIVO Y SIMULTÁNEO:

REFLEXIÓN SOBRE
EL TIEMPO EN EL
ESPACIO DIGITAL

*SIMULTANEOUS AND
CONSECUTIVE:
A REFLEXION ON TIME
IN THE DIGITAL SPACE*

MARÍA CAROLINA PINO AHUMADA

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

KEY WORDS

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

PALABRAS CLAVE

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

Este artículo constituye una reflexión acerca del asunto del tiempo en el espacio digital, entendido este como el conjunto espacial virtual por medio del cual interactuamos online. Por medio de una breve síntesis de las diferentes elaboraciones del concepto del tiempo y su transición en las diversas culturas y especies, se describe en primer lugar, el espacio digital como otro espacio que, para ser comprendido, se puede relacionar con la experiencia estética. En este espacio, el ser humano se ha desvinculado del espacio físico real en el que habita, por medio de algoritmos en evolución, desmaterializando el cuerpo físico, los lugares y los objetos para habitar en un lugar que muta y que tiene características propias que no es el espejo del espacio físico real, sino más bien un lugar con cualidades particulares, con medidas, peso y formas de habitar, que abren la posibilidad de replantear también la métrica del tiempo que allí transcurre, intransferible al mundo físico.

El objetivo de esta investigación es converger en una instalación de carácter artístico en el Museo de Arte Contemporáneo de Santiago de Chile, en abril de 2023, la cual tiene contemplado la construcción de un reloj de dimensiones 300 x 150 x 25 centímetros, cuyas manecillas se movilizarán dando horarios diversos que no corresponden al tiempo del mundo real, sino horarios variables que responderán a tiempos diversos según inputs de variadas índoles.

ABSTRACT

This article establishes a reflexion about the matter 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 different cultures and species, the digital space is first described as another space that, to be understood, could be related to the aesthetic experience. In this space, the human being has become detached from the real physical space in which he lives, by means of evolving algorithms, dematerializing the physical body, the places, the objects, in a space that mutates and has characteristics which are not the mirror of the real physical space that we inhabit, since they are particular, and consider measurements, weight, ways of inhabiting it, among other characteristics, and that opens the possibility of also rethinking the metric of the time that passes there, non-transferable to the physical world.

The objective of this research is to converge in an installation of an artistic nature at the Museo de Arte Contemporáneo in Santiago de Chile, in April 2023, which contemplates the construction of a clock with a dimension of 300 x 150 x 25 cms., whose hands will be mobilized giving different schedules that do not correspond to the time of the real world, but variable schedules that will correlate to different times according to inputs of various kinds.

El tiempo como lo conocemos es un constructo político occidental, que deviene del judaísmo en una lógica de organización y orden del mundo y ha desafiado a nuestro intelecto desde las culturas antiguas. No existe cultura ancestral alguna cuya visión cosmogónica no haya considerado el tiempo como idea poderosa para medir el día y la noche. De dichas reflexiones se ha ido desarrollando lo que se conoce como *filosofía del tiempo cíclico*.

Esta idea de tiempo cíclico 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. Ello fue abriendo camino hacia la sacralización y el surgimiento de la mitología para dar 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 tiempo y del progreso, en una idea que va construyendo medidas cada vez más exactas, que consideran las horas, los minutos, los segundos y las décimas de segundo, como parte del proceso evolutivo y de desarrollo material de nuestra civilización; la que recurre constantemente a la técnica para dar orden y control al mundo que la rodea.

Desde la Revolución Industrial es la máquina la que marca el tiempo de producción, de hecho, no podían faltar los relojes en ninguna fábrica. A partir de este momento, se comienza a asociar el tiempo con la eficiencia productiva, desvinculándolo paulatina, pero totalmente de la participación del cuerpo. El ser humano, en pos del progreso, comienza a ordenar y organizar su tiempo en una lógica utilitaria, dedicando horas al trabajo, al tiempo libre, a la vida social, etc.

La increíble sincronía rítmica del metabolismo con los ciclos temporales de la naturaleza comienza a ser cada vez más distante, pues vamos interactuando menos con ella, ya que pasamos más tiempo en un estado intermedio entre el espacio físico y el digital, nos movemos de uno a otro en una experiencia híbrida entre el mundo físico natural y el mundo virtual artificial.

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 —es el caso de algunos árboles— en una lógica propia de cada especie. En el caso de las plantas, por ejemplo, el ciclo natural es el de nacer, desarrollarse, reproducirse y morir, lo mismo para todos los seres vivos. Y este proceso se cumple en un sistema que acoge a las diversas especies, considerando las condiciones climáticas, o en un entorno que permite que estas cumplan con su ciclo.

En este mismo contexto, existe 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 utilizando anteriormente. En este ecosistema, el tiempo

tiende a fusionarse y se entrecruza con la medición de la eficiencia, a la vez que se desarrolla la vida social, por ejemplo, la información y las noticias se entrelazan con el tiempo de ocio y diversión.

En este ecosistema, se han desarrollado formas de comunicación particulares, dadas por las abreviaciones, los emoticones, etc., que en este espacio digital nos permiten 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 particular. Al igual que las plantas, encontramos un entorno que nos permite nacer, crecer, desarrollarnos y morir. La convivencia del ser humano con los medios digitales le provee de otra forma de existencia, en la que otras estéticas y maneras de comprender se van desarrollando de forma simultánea a este otro mundo. Aparecen otros lenguajes, propios del mundo digital, en donde existen otros ritmos que transcurren vertiginosamente, como fenómenos sin nombre, que adhieren a un asunto de velocidad, como interpretaba Virilio:

el fin buscado por el poder no era solo 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

— (1998, p. 48).

La velocidad es la negación del espacio y el aniquilamiento del tiempo. Los propios individuos se convierten en sus propios enemigos y 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 (Virilio, 1998).

Así como las grandes corporaciones se han instalado en el espacio digital y han desarrollado modelos de negocios rentables —en su mayoría datos, a través de redes sociales—, el espacio digital parece haber alcanzado algo similar a una urbanización que sugiere un cierto orden muy parecido al que conocemos en el mundo real, dentro del cual se intentan emular sistemas de espacio y tiempo también similares. Con esto han surgido otros modelos de espacio y tiempo que contemplan una participación alternativa; son espacios más bien abiertos de uso (sin un programa establecido), los cuales se plantean como “lugares habitables”. Al estilo de Second Life, en donde se podía vivir en un mundo paralelo, con créditos y adquisiciones de bienes raíces, trabajo, etc., programas como Discord y Mozilla Hubs son espacios en tres dimensiones que abren sus redes hacia lo comunitario y colaborativo, que brindan tiempo para interactuar y compartir información e intereses comunes, a diferencia de lo que veníamos viendo en redes sociales, que se conforman más bien como un sitio 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 de él, sí se deslizan nuevos rumbos hacia otras alternativas en el mundo digital.

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. La experiencia estética, en su posibilidad transdisciplinar, es lo que Bruno Latour (2004) denomina *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, tiene que ser posible 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. En esta diversidad de elementos del mundo físico, la cohabitación del espacio digital con un mundo físico no es posible.

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 es propio del mundo público. Son infinitas las referencias que aquí se podrían dar respecto de eventos de carácter íntimo, incluso se podría afirmar que estos ya no forman parte del mundo privado, aun cuando constituyan temas tabúes. Violaciones o suicidios son transmitidos en vivo, como si fuesen programas de TV (por ejemplo, el suicidio de una joven francesa en 2016 que fue transmitido por la aplicación Periscope, siendo la primera vez que ocurría algo así) o, como si fuese un videojuego, la matanza en una mezquita de Nueva Zelanda (Figura 1) que transmitió en 2019 un joven australiano.

Figura 1
Atentado Christchurch, Nueva Zelanda (2019)

Nota.
Ataque a mezquita en ciudad neozelandesa. "El atacante de Christchurch menciona a 'PewDiePie' momentos antes de la masacre y este responde", 2019



Emerge una estética propia, que perceptualmente intenta asimilarse al mundo real, bajo sus mismos cánones estéticos, temporales, espaciales, etc., donde tenemos la ilusión de que somos los protagonistas en su construcción, que la 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 distintas fuentes de diferentes tipos de información al mismo tiempo. No solo es el hecho mismo, sino lo que lo rodea; una posverdad que va generando otros materiales de diversa índole. Vamos recibiendo esta realidad 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, irritantes, 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, pp. 124-125).

En un ecosistema digital en construcción, 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 mundo físico. Al parecer, eso que nos parecía natural, se ha llenado de extrañamiento, de acontecimientos sin sentido, ni lógica, siendo internet una buena alternativa de escape a una realidad alterna que tiene un sinnúmero de posibilidades aún por inventar. Lo natural para el ser humano contemporáneo es un híbrido entre lo material y lo virtual, los cuales no se entremezclan para formar otra cosa, si no que existen cada uno en un espacio diferente y suceden en un tiempo diferente al mismo tiempo.

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 enfatiza 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 solo entrar a otros mundos, sino crearlos. Podemos ver ejemplos en películas o videojuegos

y también en la realidad virtual, los que han abierto ventanas infinitas hacia posibilidades diversas en permanente definición.

Es cierto, podemos medir ese espacio por medio de píxeles, así como en centímetros y metros, y su materia pesa en bytes y kilobytes, como pesos en gramos y kilogramos, pero el espacio digital se mueve y su movimiento no es consecutivo, ni se lo puede graficar en una línea de tiempo, sino que actúa más bien de manera rizomática, como un sistema, en donde las partes van sucediéndose de formas orgánicas en sí mismas.

Parecido a la experiencia estética, se abandonan los sentidos ante las formas que nos ofrece internet. Este abandono del cuerpo —que acontece en un espacio temporal digital— nos ofrece la posibilidad 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 dos dimensiones, que muta constantemente y que logra transportarnos hacia ese espacio, con ese tiempo particular, despegando al fin el peso del cuerpo material, hacia un lugar sin gravedad, ni coordenadas cartesianas que nos den estructura u orden alguno, deslocalizándonos, porque también pasamos a ser un bit entre los miles y millones de bits que allí circulan. Este espacio nos libera de la masa. Se lo puede considerar también como múltiples espacios (metaverso), en donde se ha intentado, y se sigue haciendo, replicar el espacio físico que ya habitamos: tiendas y casas, veredas y climas, gente y transas, dinero y platillos favoritos, caramelos y viajes, etc.; 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, ya no desde la escala humana, sino desde una escala mental, la cual no tiene límites espaciales:

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 en donde podríamos crear, además de nuevas coordenadas espaciales, unidades de tiempo que aludan a la suspensión (Figura 2), horas que son más largas de las que conocemos, o minutos más cortos que las compongan, en donde ciertas unidades como las horas, por ejemplo, sean compuestas de más minutos o incluso se detengan para dar cabida a una nueva nomenclatura del tiempo.



Figura 2
Alfonso Cuarón.
2013
Película Gravity

Nota.
Alfonso Cuarón,
2013, Gravity

Todo eso que conocíamos en el mundo físico podría ser resignificado en nuevas unidades de espacio y tiempo, en las que como especie pudiéramos, a su vez, resignificar nuestra realidad en un espacio diverso y múltiple, que se acelera y desacelera en función de las experiencias que nos guían en esta nueva forma de habitar en el mundo. En una lógica en donde la métrica del tiempo es propia, es otra, por lo que no caben los paralelismos con el tiempo real propio del mundo físico, ya que aquí el tiempo es lineal y consecutivo, completamente diferente a lo que pasa cuando navegamos en internet.

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 empezamos a adaptarnos a este llamado mundo digital, el cual ya no se conforma como un lugar extraño para nosotros, pues desde nuestro escritorio físico, entramos a un escritorio virtual, en donde podemos funcionar con múltiples ventanas abiertas y diversas acciones; vamos escribiendo un texto, pero también buscamos una imagen en internet, podemos jugar entre medio, ver redes sociales para informarnos o comprar, al mismo tiempo que le damos nuevos tamaños a estas ventanas (*resize*) para ser parte de reuniones online. Funcionamos entregando contenido, mientras paralelamente nos desenvolvemos en sitios diversos y buscadores varios, a la vez que el algoritmo se va alimentando para darnos más de eso que buscamos o escribimos.

En este espacio se genera un lenguaje propio, en donde las interfaces son variables. En internet, todo es replicable, variable, traducible, intercambiable, flexible; 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, 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 solo 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, que crean apariencias cada vez más similares a las que tendría un ser humano, por ejemplo, formas antropomorfas para realizar un retrato, o el reconocimiento de la voz para órdenes en las interfaces de casa, 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 originan 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 le eran propias como especie. Sadin (2021) afirma que “la humanidad se está dotando a grandes pasos de un órgano de prescindencia de ella misma” (Sadin, p. 21), lo cual hoy se reafirma con la aparición de nuevos programas como Midjourney y Dall-e y un sinnúmero de otros más o menos elaborados y disponibles online, que permiten que imágenes se puedan componer desde un texto.

El machine learning (ML) genera una imagen a partir del aprendizaje que la máquina haga y esta toma decisiones según eso que aprende en la imagen anterior. Existe en este cálculo, un estado de indeterminación y ausencia de borde, pues la imagen está siendo autogenerada en ese preciso instante (Figura 3).

Esa nueva imagen es confusa, no tiene límites definidos (Figura 4) se configura como una imagen sin relación con la anterior, pero no la desconoce, pues toma sus patrones para poder establecer otra nueva. De esta forma, emerge otra realidad, una indeterminada.

Una indeterminación es un estado de no-medición, de no-conteo o de no-claridad. Una suerte de hito para todo tipo de práctica artística, pues es en el proceso creativo donde emergen otras realidades que se van articulando,

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.

a veces de forma secuencial, 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, para ponerlos en la realidad a partir de una no-medición, una no-receta (Figura 5), pues toma elementos de variables que van evolucionado en tiempo real para generar una nueva imagen, al igual que el proceso creativo. Estas estéticas aluden a un tiempo en constante evolución.

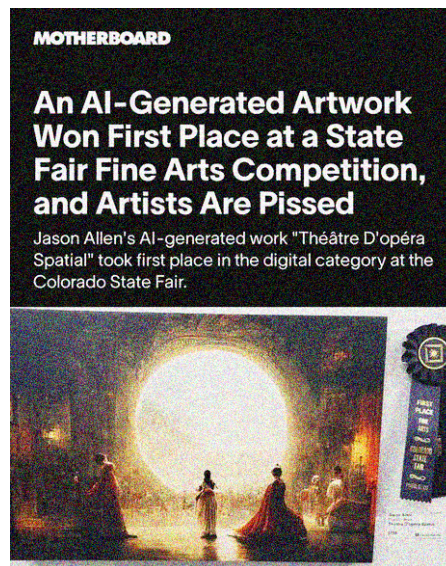


Figura 3
Feria estatal de Colorado, un hombre gana el primer lugar con imagen generada por IA.

Nota.
Motherboardvice, 2022.

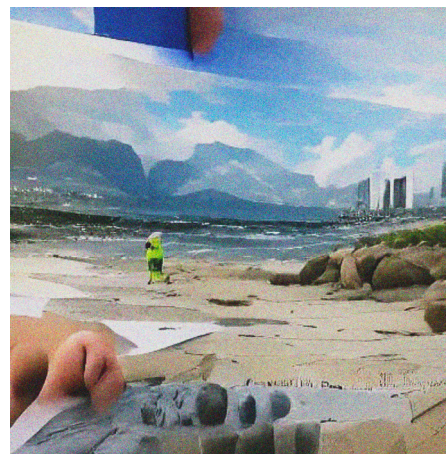


Figura 4
Carolina Pino A. 2022
“Six years old boy at the beach IA”
Text to Image, CafeStudio



Figura 5
Carolina Pino A. 2022
“Six years old boy at the beach IA”
Text to Image, Craiyon

En la información que emerge, no podemos referirnos a un hecho en particular, ya que todo se va entrelazando con otros hechos, los que 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, podríamos llamarlo un “objeto autista”, con el cual podemos acceder a ese otro espacio, en donde se nos permite ser otro, usando identidades diversas, filtros, avatares, etc. Como afirma Han (2021)

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).

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 a usuarios que lo 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 una hora, en la navegación del dispositivo han transcurrido dos.

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 de este. Los medios tecnológicos contemporáneos han permitido que este tipo de representaciones tengan su propia dialéctica, pues la imagen se obtiene desde el movimiento. Sin embargo, es la evolución de un algoritmo —los que son cada vez más precisos—, la que puede procesar una imagen hasta el punto de generar un tiempo propio, en donde la experiencia solo se puede tener exclusivamente dentro de cánones digitales, como en los NFT (non fungible tokens) o como en el caso del trabajo del artista Quayola y su video de su NFT inaugural (Figura 7), 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
Quayola, 2021. Tree

Nota.
Text to Image, CafeStudio.
Colección particular de la artista.



Figura 7
Quayola, 2021. Tree

Nota.
Colección del artista.



Lo digital no conoce de muerte, lo digital no se deteriora y solo existe en la fugacidad del momento, afirma (Han, 2021, p. 34) “también en la fotografía ocurre que las no-cosas desplazan a las cosas (...). Las selfis, que son información, solo tienen 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, padece el 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 solo 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.

En este espacio virtual, tampoco tenemos el peso de la memoria, la desmaterialización es del cuerpo y la memoria. Un efecto completo de olvido de lo humano, para abrir paso hacia nuevos parámetros de existencia (Figura 8).



Figura 8
Ridley Scott, 1982. Película Blade Runner

Nota.
Escena “Todos esos momentos se perderán como lágrimas en la lluvia”.

UNA MÉTRICA DEL TIEMPO DIGITAL

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 solo en el ámbito digital y que 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 estos datos cuando se distribuyen al usuario. El tiempo tiene múltiples significados, según las culturas y los diversos ámbitos del conocimiento, por ejemplo, desde la física y según la teoría general de la relatividad especial, el espacio no está separado del tiempo. Esta teoría, desarrollada 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 la primera hay gravedad y en el segundo no, pero en ambos casos hay tiempo y espacio que 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.

Desde la filosofía —desde los antiguos griegos y hasta la actualidad—, el tiempo se relaciona con el movimiento en relación con 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, el existencialismo afirma que el ser humano ha elaborado diversas ideas filosóficas, entre ellas el mismo 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 contraforma 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 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 antropocentristas de espacio y tiempo no debiesen ser los que rigen 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.

El espacio digital debe tener un léxico particular del tiempo que logre identificar la aceleración de los cuerpos desmaterializados, mientras es habitado.

REFERENCIAS

B Bachellard, G. (2002). *La intuición del instante*. Fondo de Cultura Económica.

C Cuarón, A. (Director) (2013). *Gravity* [Película]. Esperanto Filmoj & Heyday Films.

E El atacante de Christchurch menciona a «PewDiePie» momentos antes de la masacre y este responde. (2019, 15 de marzo). *Actualidad RT* [Imagen]. <https://actualidad.rt.com/actualidad/308688-atacante-christchurch-pewdiepie-masacre>

H Han, B.-H. (2021). *No-Cosas*. Penguin Random House.

M Motherboardvice, 2022. [@motherboardvice]. (31 de Agosto, 2022). "A man came in first at the Colorado State Fair's fine art competition using an AI generated artwork on Monday. [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/Ch7pmr7uNC1/?hl=es>

L Latour, B. (2004). *Politics of Nature, How to Bring Science into Politics*. University Press Cambridge.

Latour, B. (2018). *Dónde aterrizar, cómo orientarse en política*. Taurus.

S Sadin, E. (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo* (Libro 1). Caja Negra.

Sadin, E. (2021). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo* (Libro 2). Caja Negra.

Scott, R. (Director) (1982). *Blade Runner* [Película]. The Ladd Company, Shaw Brothers & Blade Runner Partnership.

Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra

V Verisart [@verisart]. (10 de mayo, 2021). "@quayola's inaugural NFT, certified by @verisart, is now live on @SuperRare.co Click the link in bio to place [Video]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/COstrNFXPG/?hl=es>

Virilio, P. (1998). *Estética de la desaparición*. Anagrama.