

BIT-bang Objeto digital.  
«El objeto es ante todo un ente digital»

BIT-bang Objeto digital.  
«El objeto es ante todo un ente digital»  
Desarrollar una reflexión acerca del objeto, como intención humana, dentro de contextos digitales y las transformaciones que el objeto ha sufrido en su significado, en su manera de ser concebido y las relaciones que establece, dentro de estos contextos, tanto con otros objetos como con las personas, es el tema central de este trabajo; recogiendo para ello las impresiones y teorías de diversos autores en los campos de la filosofía, la estética, la tecnología y el diseño.

El punto de partida será la definición que de “objeto” tenemos, sus propiedades y relaciones en contextos análogos: El diccionario de la real academia de lengua española nos ofrece: «arrojado contra, cosa que existe fuera de nosotros mismos, cosa colocada delante con un carácter material, todo lo que se ofrece a la vista y afecta los sentidos, también, todo lo que puede ser materia de conocimiento o sensibilidad de parte del sujeto o incluso este mismo y lo que sirve de materia o asunto al ejercicio de las facultades mentales».

La teoría de los objetos investiga las distintas clases de objetos existentes y adscribe a ellas las correspondientes determinantes, encontramos que cada momento histórico desde la edad media ha generado una teoría de los objetos siendo la primera de ellas la propuesta por los escolásticos donde el Objeto aparece como un término, como un fin, como una causa final. En el diccionario de filosofía de Ferreter Mora se escribe al respecto: “Objeto material no significa necesariamente que sea «físicamente» real. Puede ser cualquier término del acto de conocimiento” (1); Desde Kant (2) se, separa al objeto del sujeto, proponiendo que todo aquello que resida fuera del sujeto será objeto y este será declarado cognoscible por parte del sujeto, por supuesto una vez el sujeto es visto desde afuera este se convierte en objeto. Es condición para Kant la existencia previa del sujeto para la propia del objeto. A comienzos del siglo XX Edmund Husserl expone una definición donde: “«Objeto» es todo soporte lógico para contenidos intencionales, donde este puede ser real o ideal y ser susceptible de juicio” (3); los objetos desde esta definición se constituyen de unidades básicas de significación, es decir el objeto se convierte en el medio de transporte para significados, en el medio en problema de comunicación.

Con estas definiciones de objeto nos enfrentaremos al asunto del objeto digital, primero los sistemas de objetos físicos u objetos concretos (sociedades objetuales dentro de nuestro contexto material), plantean, que para los objetos existen una serie de relaciones que no los hacen configurados en el espacio vacío ni para el espacio vacío ya que esta relación con el espacio (entorno) es en primer lugar la que permite hablar de sistemas de objetos, y define de manera directa lo que hasta hoy han sido las propiedades de los objetos “análogos”, aquellos que mediatizan en un código de

formas un mensaje en un problema de comunicación, propiedades físicas, funcionales, estéticas y sociales; en este sistema primero es el espacio y luego aparece el objeto, en una relación de fondo-figura donde no es posible pensar o intuir la figura (objeto análogo), sin un fondo (medio análogo), pero el fondo siendo un elemento a priori siempre puede existir sin figura u objetos.

En este sistema son los objetos los que nos ayudan (mediatizan) a interactuar con el espacio, a través de ellos el hombre extiende sus facultades físicas, funcionales, estéticas y sociales y se potencializa. Es así como el objeto se convierte en el medio en un problema de comunicación, en un soporte para unidades básicas de significación, en los contextos análogos el medio comunicante es el objeto, esto implica en primera instancia que el objeto está mediatizando la relación entre emisor y receptor, así el sistema de objetos es quién comienza y termina el mensaje, convirtiéndose ahora en un efecto y no en una entidad en sí mismo; en segunda instancia el valor del objeto radica en la forma, entendiendo esta como la configuración material de los objetos, en tanto sintetiza en sí misma las propiedades del mismo objeto y genera un “código de lenguaje” cuyo fin será transportar de manera efectiva los mensajes, lo que nos lleva a la tercera implicación; estos códigos formales del objeto tienen un fin claro en este sistema y es el de representar conceptos, términos y objetivos, sustantivos y adjetivos. Así el objeto análogo será una representación de nuestro pensamiento, la representación es la aprehensión de algo efectivamente presente, entonces dicha representación es un siempre un proceso a distancia de algo que ocurre en otra parte y que por otro lado tendrán siempre un origen o referencia, que para este caso será el a priori de existencia del objeto análogo, es decir el espacio. Philippe Quéau presenta el siguiente ejemplo: “El teléfono y la televisión transportan representaciones analógicas: la señal transmitida es análoga al fenómeno representado” (4). Estos son medios de comunicación que representan eventos y sucesos que no acontecen en el lugar del receptor.

Así los objetos físicos son realmente unos objetos análogos y los sistemas objetuales han generado una sociedad de representación a distancia por parte de los medios de comunicación. En este modelo de comunicación y objetual nos encontramos con un sistema lineal y secuencial donde el objeto y el medio (figura y fondo) se encuentran en una relación jerárquica, una relación basada en un sistema de prioridades de la razón, donde la prioridad es representar de manera adecuada y coherente el significado de la realidad misma (mensaje) mediante sustantivos y adjetivos que expresan cualidades fijas de las cosas limitadas y medidas, también llamadas por los estoicos «estados de cosas»; donde el problema del espacio se encuentra resuelto como un elemento a priori y el tiempo como un presente permanente de comportamiento estático y el movimiento de la figura sobre el fondo como una secuencia lógica de instantáneas; sistema temporal en la que el objeto siempre mediante los mecanismos que le proporciona la representación, tendrá como propósito expresar, significar su propia época, en un intento por ser entendido como atemporal, rompiendo el flujo temporal en instantáneas estáticas.

«Los medios virtuales equivalen a una verdadera revolución Copernicana. Antes girábamos alrededor de imágenes, ahora vamos a girar dentro de ellas»  
Philippe Quéau.

Para esta segunda parte empezaremos por definir el concepto de contexto digital que al parecer esta en contraposición con el análogo, para el cual utilizábamos términos como lineal, secuencial, jerárquico y estático; pero con el digital nos encontramos con un término como simultaneidad, donde el comportamiento y lectura estática del tiempo ya no tiene cabida, el fondo temporal ya no se comporta como una secuencia lógica de instantáneas (dada la velocidad con la que se llevan a cabo los cambios), sino que se rompe en un devenir de acontecimientos donde pasado y futuro siempre fluyen y en algunos casos se confunden, es así como su posible lectura sea la de una malla donde todos los tiempos aparecen al unísono y en caso de realizar un corte todos los puntos que veríamos no serían instantáneas estáticas y permanentes, sino acontecimientos en un continuo movimiento, lo anterior, implica también la pérdida de jerarquía, la desaparición de puntos jerárquicos dentro de dicha malla temporal (al no existir una secuencia lógica) y en caso de aparecer se intuye que ellas serán tan sólo transitorias, esto trae como consecuencia una ruptura con la idea de un punto de vista privilegiado.

Esta simultaneidad no pretende utilizar sustantivos y adjetivos, por el contrario utilizará verbos que atribuyan ya no cualidades, objetivos y términos, sino movimiento, devenir, acciones. El contexto digital por tanto tendrá como escenario, lo virtual, donde tanto el espacio como el tiempo no pueden ser elementos a priori, ya que ellos son también objetos a configurar, donde los objetos en su carácter digital no tendrán como fin último ser una representación del significado de la realidad, ni ser una instantánea de un momento temporal determinado, ni estarán inscritos en un problema de comunicación, por el contrario, serán el resultado de una reorganización perpetua donde uno nuevo puede aparecer en cualquier parte, son modelos conceptuales sin origen en la realidad; donde sus propiedades responden a procesos no-direccionales y no-orientados a un objetivo, partiendo seguramente de un origen arbitrario y no significativo y en este devenir de una táctica hacia un fin abierto, configuran mundos y realidades ficticias a las que se llamarán realidades sintéticas y son simulaciones digitales basadas en tecnología numérica; pero el término simulación-simulacro no como lo propone Platón, como una copia de la representación cuando la realidad en la que está basada ha muerto (idea - representación - copia - simulación), ya que aquí no hay nada que representar, ya que estos objetos no contienen significados, no son soportes para mensajes, se está en presencia entonces de un nuevo tipo de lenguaje, la simulación como creación de lo existente a través de modelos simbólicos (numéricos) que no tienen conexión u origen en la realidad; que en este devenir de simultaneidades arrastra el sentido común como asignación de atributos fijos (sustantivos, adjetivos, jerarquías) y los traduce en atributos flexibles, moldeables y simultáneos (verbos), esa es la lectura que por simulación tomaremos.

En estos contextos los objetos se denominan imágenes de síntesis, que se basan en una tecnología desarrollada en una computadora, pero estas no son sólo imágenes, tienen cosas debajo, arriba, a los lados, atrás, adentro, afuera; suenan, huelen, saben y se pueden tocar; estas imágenes de síntesis son las que configuran entornos con

características, no como las del «mundo sustancial o material», sino con cualquier comportamiento arbitrario que por parte del creador sean atribuidas, ya que al ser sintéticas es él quien configura y modela según sus criterios; éstos objetos tienen la capacidad de cambiar nuestro sentido de realidad, Philippe Quéau dirá al respecto: “Lo virtual trae al mundo nuevas imágenes y nos coloca en ellas. Éstas configuran al mundo a su manera e incluso lo configuran de nuevo. Pero también podrían desfigurar.” (5).

Los objetos son la materia prima de este nuevo mundo, primer mundo totalmente artificial, creado y manipulado sin orígenes, por el hombre, son dispositivos simuladores de realidades, estas realidades no son ni reales ni no reales, ya que no están basadas en la idea de verdadero u objetivo, sino en ideas sensibles, que hacen una lectura perceptiva de tipo subjetivo de los hechos, lo que importa aquí es la ausencia, la negación de un origen que nos remite de la transmisión de mensajes a la potencia generadora de sentido. Al igual que en los contextos análogos los objetos digitales tienen una serie de propiedades; pero estas ya no serán las mismas, ahora encontraremos otras propiedades que nos definirán a este como configurador y simulador de realidades. Las cuales son propuestas por Philippe Queau, en el año 1993 en el libro “Lo virtual” no como propiedades objetuales sino como nociones filosóficas de las realidades sintéticas. En primera instancia las nombraremos, sin que esto implique un orden específico: número, espacio, distancia, lugar, mediación, sensible, inteligible y tiempo.

Número

“El primer objeto digital fue el BIT”

Nicholas Negroponte.

En los contextos análogos los objetos sustanciales son configurados mediante la manipulación de átomos; en los digitales es el número la materia prima con la cual se construyen o modelan los objetos, siendo esta misma un objeto; este número se llama «BIT»; el BIT no tiene color, tamaño, peso, densidad, masa, ni forma y al igual que el átomo es el elemento más pequeño de la cadena del ADN de la información, este describe un estado de cosa, apagado o encendido, adentro o afuera, blanco o negro, verdadero o falso, el BIT siguiendo este símil conforma a su vez unidades más grandes llamadas Bytes (formación en cadena de 8 bits) que son las moléculas de la imagen digital. El píxel en las imágenes de síntesis no participa directamente de lo real, no hace parte de la materia, estas imágenes son creadas por el hombre mediante la manipulación simbólica de esta cadena de números, de ahí que no sean representaciones sino por el contrario simulaciones que nos permitan experimentar mundos ficticios.

El número como materia prima nos enfrenta a una forma diferente para la construcción de objetos, nos encontramos con técnicas basadas en la organización de símbolos, de números. En la creación de objetos digitales no se utilizan técnicas de transformación en los procesos de conformación de objetos, tal y como sucede con los objetos sustanciales, las cadenas de bits se organizan y reorganizan en la configuración de diferentes objetos. Los encargados de configurar objetos digitales ya no piensan en como transformar materia, piensan en como organizar símbolos.

BIT-BANG

Homo sapiens, simius informaticus, homo digitalis.

Estos símbolos residen de forma efímera en unidades de almacenamiento digital su tamaño y forma son medidos en términos de información binaria y leídos en términos de lenguaje lógico matemático, son solo una sucesión de ceros (0) y unos (1); y como tal el número, utilizando el concepto de Pitágoras, es la materia y molde de este mundo.

### Espacio

“El espacio es un habitáculo y nada más; no se halla ni en la tierra ni en el cielo, de modo que no se puede decir de él que existe”

Platón

Como ya se ha dicho el espacio ya no es un propiedad a priori, ya no es una condición previa a los fenómenos y relaciones que con él tiene el sujeto y los objetos, no hablamos de un espacio absoluto, siempre similar e inmóvil. En el mundo digital es una forma a modelar; el espacio pasa a ser una relación, un orden, esto implica la posibilidad de una recomposición y una redefinición de las relaciones de los objetos entre si, porque además este espacio que antes actuaba como fondo estático, es ahora una figura de deviene, que se transforma, que esta en constante cambio, y los objetos lo constituyen así como son constituidos por él y las relaciones que establece. Es con seguridad el objetivo último a modelar, y es precisamente lo que permite pensar no en una copia de la realidad, sino en simulaciones de realidades metafóricas.

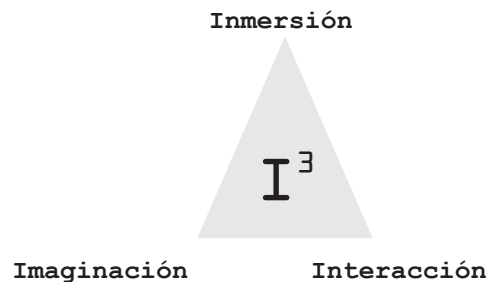
### Mediación

“i3 = Interacción + Inmersión + Imaginación”

Grigore Burdea

La mediación lo que permite es crear una relación entre dos cosas, en el caso de lo digital existen dos casos de mediación, el primero nos remitirá a los objetos del mundo concreto que nos permiten tener acceso a los datos (números) que constituyen un mundo digital; dichos objetos nos permiten la inmersión dentro de las simulaciones a través de la relación que se establece entre ellos y nuestros canales perceptivos, los sentidos. Pero el otro tipo de mediación reside en el problema entre nuestro cuerpo y estas imágenes, ya no como elementos a parte sino como un híbrido, ya que nuestro cuerpo tendrá su propia simulación digital y esta relación, mediación será gestual y conceptual; donde la imagen constituye en si el espacio y la experiencia gestual y conceptual de este nuevo espacio se convierte en la mediación sensible e inteligible que el navegante digital tiene de este mundo simulado.

La primera es la mediación de los sentidos y la segunda de la inteligencia. La mediación sensible nos interrelaciona con las imágenes de síntesis, en una experiencia sensorial, por los canales arriba expuestos, cuando camina, oye, toca, ve y son estas sensaciones físicas las que nos hacen comprender las imágenes modeladas inteli-



giblemente en una interfaz en un computador, así la mediación inteligible deviene en una sensorial y viceversa en una trama de acontecimiento.

#### Distancia

“Si, dijo el finlandés, volviéndose hacia la autopista larga, recta y vacía, „pero nadie esta hablando humano, ¿viste?“

William Gibson, Mona Lisa Acelerada

De esta dualidad entre mediación sensible e inteligible se crea, cierta distancia entre el sujeto material y el mundo simulado que reside entre lo comprendido y lo percibido, allí radica la diferencia; en el mundo concreto siempre podemos tomar distancia entre los objetos y nosotros, dado el carácter material de unos y de ideas o incorpóreas de otros, pero en el mundo digital el sujeto también se convierte en imagen, es decir en objeto; la distancia crea conciencia, conciencia de estar y ser, conciencia que el mundo digital perfectamente configurado, en una mediación sensible totalmente libre de ataduras, nos dará la brújula para no perdernos (o ser manipulados) en ellos.

#### Lugar

“Si tiene limites, no es omnipresente, ni omnipotente“

Isaac Asimov, Los limites de la fundación.

Los mundos digitales no están en alguna parte, no, ellos tienen un lugar físico donde existen y son los medios magnéticos, ópticos y tecnológicos donde los almacenamos. Por otra parte como ya se ha dicho, los espacios simulados no recrean necesariamente lugares coherentes o lugares reales; pero que hace al lugar real diferente del lugar digital. El lugar real nos da una base y una posición y son los atributos a priori para la existencia y la conciencia que nos permiten en el mundo real tomar distancia; entre los sujetos y los objetos, el lugar real además esta íntimamente ligado por esta razón con el cuerpo, pero en un mundo digital donde nuestra presencia no es “real”, donde nuestra identidad, (en los lugares concretos se habla de cuerpo en los lugares digitales se habla de identidades), puede tomar cualquier forma, o no tener ninguna, donde se convierte en otro más de los objetos, esta posición que antes era un atributo a priori para la distancia, lo es ahora para la conciencia que nos permite movernos y conovernos con las posibles realidades metafóricas que aparezcan para mediatizarnos con ellas en relaciones de ocio, trabajo, creación, investigación, social, personal. El lugar digital es el sentido del espacio, de las relaciones entre los objetos digitales.

#### Tiempo

“El fin de la eternidad”

Isaac Asimov, El fin de la eternidad.

El concepto de tiempo como la malla que he mencionado arriba implica la presencia de pasado, presente y futuro simultáneamente, es así como el objeto digital y el mundo digital estarán en un permanente devenir de pasado y futuro esquivando al presente como un estado quieto y desbocándolo en un fluir de acontecimientos, al punto que podríamos decir que no tendrá historia como el relato que recopila los

eventos del tiempo, tal vez tenga mitos, como relatos que siempre devendrán en este fluir temporal, pero si el espacio no necesariamente tiene que ser coherente, el tiempo tampoco tiene que serlo (¿Nos encontraremos tal vez con laberintos temporales?), este cambio en la concepción del tiempo nos presenta para los objetos digitales la no necesidad de expresar su propia época, eliminando el carácter temporal que tienen los objetos análogos en el sentido de perseguir este fin. Estos objetos podrían existir por siempre sin deteriorarse, en este mundo digital su temporalidad existe solo en la medida en que se interactuó con ellos.

Estamos ante una profunda transformación en la que las consecuencias que de estas realidades simuladas se desprendan hacia nuestra realidad sustancial y hacia los objetos hasta ahora análogos es de dimensiones aún no calculadas. Una de las preguntas que se desprende de este trabajo es de que manera el objeto digital ha transformado el proceso de concepción y creación de los objetos concretos o físicos, otra cuestión a analizar son las condiciones y proyecciones de espacio, tiempo, habitabilidad, uso, función, forma, sociedad que le corresponden a la era de la información y las sociedades del conocimiento a partir de la aparición de los objetos digitales.

Ricardo Cedeño Montaña  
Diseñador Industrial  
Especialista en Creación Multimedia  
rcedenom@pktweb.com  
2004

#### Citas

1. FERRATER Mora, José. Diccionario de Filosofía. Barcelona. Ariel, 2002. Tomo 3. Pág. 2604.
2. KANT, Immanuel. Crítica de la Razón Pura. Citado por FERRATER Mora, José. Diccionario de filosofía. Barcelona. Ariel, 2002. Tomo 3. Pág. 2604.
3. HUSSERL, Edmund. Investigaciones Lógicas. En: FERRATER Mora, José. Diccionario de filosofía. Barcelona. Ariel, 2002. Tomo 3. Pág. 2605.
4. QUÉAU, Philippe. Lo virtual. Virtudes y vértigos. Buenos Aires. Paidós ibérica, 1993. Pág. 19.
5. Ibid., Pág. 12.

#### Bibliografía

- ° AICHER, Otl. Analógico y Digital. Barcelona. Gustavo Gili, 2001. 337 p.
- ° BAUDRILLARD, Jean. El sistema de los Objetos. México. Siglo Veintiuno Editores, 1994. 229 p.
- ° BEJARANO, Mauricio. Umbrales del Objeto. Revista del departamento de diseño de elementos industriales. Facultad de Artes. Universidad Nacional de Colombia. No 1, 1988. Pág. 76-91.
- ° BURBANO, Andrés y BARRAGAN, Hernando. Hypercubo/ok/. Arte, Ciencia y Tecnología en contextos próximos. Bogotá. Universidad de los Andes Uniandes, 2002. 225 p.
- ° BURDEA, Grigore y COIFFET, Philippe. Tecnologías de la Realidad Virtual. Barcelona. Paidós, 1996. Pág. 24-25.

- ° DELEUZE, Gilles. Lógica del Sentido. Barcelona. Paidós, 1989. 329 p.
- ° DIETRICH, Ratzke. Manual de los nuevos medios. El impacto de las tecnologías en la comunicación del futuro. México. Gustavo Gili, 1986. 354 p.
- ° DRETSKE, Fred I. Conocimiento e Información. Barcelona. Salvat Editores, 1987. 277 p.
- ° EISENMAN, Peter. Reworking Eisenman. The end of the classical: the end of the beginning, the end of the end. Berlin. London Academy Editions, 1993. Pág. 24–33.
- ° FERRATER Mora, José. Diccionario de filosofía. Barcelona. Ariel, 2002. Tomo 2 Pág. 1079-1089. Tomo 3 Pág. 2594-2598, 2602-2608.
- ° GIBSON, William. La contra cultura digital. Revista Número. No 4. Bogotá, Julio-Agosto 1984.
- ° McLUHAN, Marshall y McLUHAN, Eric. Laws of Media: The New Science. USA. University of Toronto Press, 1992.
- ° McLUHAN, Marshall y POWERS, B.R. La aldea Global Transformación de la vida y los modos de comunicación en el siglo XXI. Mexico. Gedisa, 1991
- ° NEGROPOTE, Nicholas. Ser Digital, el futuro ya esta aquí y sólo existen dos posibilidades: ser digital o no ser. Buenos Aires. Atlántida, 1995. 247 p.
- ° QUÉAU, Philippe. Lo virtual. Virtudes y vértigos. Buenos Aires. Paidós ibérica S.A., 1993. 207 p.
- ° RINCON MEDINA, Hernando. La Pantalla. Notio, opus, taktike. Bogotá. Universidad Nacional de Colombia, 2001. 219 p.
- ° TOFFLER, Alvin. La Tercera Ola. Barcelona. Ediciones Orbis, 1985. Vol. 1. Pág. 59-68
  
- ° [http://mitpress2.mit.edu/e-books/City\\_of\\_Bits](http://mitpress2.mit.edu/e-books/City_of_Bits)
- ° <http://netzspannung.org>
- ° <http://www.mcluhanmedia.com>
- ° <http://www.studienpreis.de>
- ° <http://www.wmin.ac.uk/media/HRC>
- ° <http://www.rae.es>