



El temps desbordat: com les narratives digitals reescriuen la temporalitat

Publicat per [Interacció](#) [1] el 23/05/2017 - 12:56 | Última modificació: 31/03/2026 - 11:48

La cultura digital no només transforma els formats. També altera la manera com experimentem el temps, i això té conseqüències directes en la creació i en la recepció cultural.

L'era digital ha alterat de manera profunda la nostra relació amb el temps. Les xarxes han consolidat una temporalitat aparentment contínua i global, però al mateix temps han introduït una coexistència de ritmes sincrònics i asincrònics que es superposen i es tensionen. El temps ja no és només una seqüència lineal, sinó un camp d'experiència múltiple.

Aquesta transformació no és menor. La manera com una societat organitza i viu el temps forma part del seu marc cultural i està estretament vinculada al desenvolupament tecnològic. Si la revolució industrial va imposar una temporalitat marcada per la productivitat i l'optimització, les tecnologies digitals han obert un escenari molt més complex, difícil de fixar en codis estables.

El llibre *Temporalidades digitales. Análisis del tiempo en los new media y las narrativas interactivas* s'endinsa en aquesta complexitat des de l'àmbit audiovisual. Ho fa amb una pregunta de fons clara: com es representa i es construeix el temps en els nous entorns digitals i interactius.

L'anàlisi es desplega a partir de tres àmbits de creació que convergeixen: el cinema experimental en formats digitals, l'art interactiu i la literatura digital. El que comparteixen aquestes pràctiques és una concepció del temps que no es redueix a la captura d'un instant, sinó que integra múltiples capes temporals i possibilitats d'interacció.

Un dels punts de partida és l'obra *Khronos Proyector* (Cassinelli, 2005), on l'espectador pot alterar la dimensió temporal de la peça mitjançant el moviment de les mans. Aquí el temps deixa de ser una estructura tancada i es converteix en una dimensió manipulable, oberta a la intervenció.

El recorregut del llibre s'organitza en tres blocs: temps, tecnologia i societat; estructuració temporal; acció i percepció, que permeten connectar l'evolució de les concepcions del temps amb els desenvolupaments tecnològics. També s'hi analitza el tractament del temps en formats com els videojocs o el cibertext, i la manera com els espectadors experimenten aquestes noves formes temporals.

El resultat és una aproximació interdisciplinària que no només interessa als àmbits de l'art digital o la narrativa transmèdia. També obre línies de treball per a camps com la museografia, el patrimoni o l'audiovisual, on la gestió del temps (de la visita, de la narrativa, de l'experiència) esdevé cada vegada més central.

El que aquest tipus d'anàlisi posa sobre la taula és un desplaçament de fons. Si el temps deixa de ser una estructura fixa, també canvien les formes de producció cultural i les maneres d'habitar-les.



Khronos Projector (Cassinelli, 2005). Una nova manera de representar l'evolució del temps

Llibre registrat i disponible al catàleg bibliogràfic [C \[2\]](#) [ERCles \[2\]](#) especialitzat en polítiques culturals i pensament contemporani.

Categories: Llibre

Categories: Recursos i publicacions

Etiquetes: cultura digital

Etiquetes: arts i creació

Etiquetes: pensament cultural

Etiquetes: innovació cultural

Etiquetes: recerca cultural

- [3]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/blogs/2017/analisi-temps>

Enllaços:

[1] <https://interaccio.diba.cat/members/interaccio>

[2] <http://cercles.diba.cat/>

[3] <https://interaccio.diba.cat/node/7081>