



Palabras clave:  
cultura digital,  
sostenibilidad,  
virtual, co-creación,  
acelerador  
cultural, pacto.



Tecnologías  
en modo  
humanizado,  
convergente

LA

# CULTURA DIGITAL Y SU FUTURO



ALEJANDRO SACRISTÁN

En 2020 nos atropelló la pandemia. La cultura sufrió su impacto. Sin embargo, se ha acelerado la cultura digital. Lo cultural multitudinario ha recogido algunos de sus trucos. La cultura digital es la cultura de nuestro tiempo. Pero hace falta algo más.

*Technologies in humanized  
convergent mode*  
**DIGITAL CULTURE AND ITS  
FUTURE**

*In 2020 we were hit by the  
pandemic. Culture suffered its  
impact. However, digital culture  
has accelerated. The mass  
culture has picked up some  
of its hacks. Digital culture is  
the culture of our time. But  
something else is needed.*

**Keywords:** digital culture,  
sustainability, virtual, co-creation,  
cultural accelerator, pact.

La globalización, tal y como estaba pensada, se iba despeñando por el precipicio de la sexta extinción, la volatilidad del petróleo, la emergencia climática, las crisis geopolíticas... y un virus de menos de 200 nanómetros le ha dado un golpe definitivo. La globalización no sucederá al estilo industrial. Es claro ya que la pandemia nos dirige hacia un mundo distinto.

En ese mundo la conectividad deberá impulsar economías horizontales en red, más locales cuando hablemos de bienes tangibles, más globales cuando se trate de bienes intangibles. Esa conectividad ha de asegurarse para todas las personas y ser sostenible. José María Álvarez-Pallete, presidente ejecutivo de Telefónica, pone foco: "Cuando el mundo físico ha tenido que cerrar sus puertas, la conectividad ha mantenido abierto el mundo digital, convirtiéndose en la columna vertebral de la economía y de la sociedad"<sup>1</sup>.

"El futuro llega adelantado", escribió el autor de ciencia ficción William Gibson, en 1992, para la obra *Palacio de la Memoria* de ArtFutura/La Fura dels Baus. El coronavirus ha soltado el futuro sobre la mesa: mueren más los más pobres, los más vulnerables y los más mayores. El futuro arriba tempranamente devastador y hace presente la necesidad de pactos y consensos globales. Desde el mundo de la cultura, del arte, desde las ciencias sociales, se nos llama a consensos y pactos necesarios. Por ejemplo, un pacto intergeneracional y un pacto interespecies. El pacto entre generaciones va sobre

cuáles son nuestras obligaciones hacia los que recibirán el planeta después de nosotros, los más jóvenes y los no nacidos todavía. El pacto interespecies tiene que ver con que se reconozcan los derechos de las entidades no humanas, los otros seres vivos<sup>2</sup>.

Como afirmó el futurista Jeremy Rifkin en el reciente encuentro virtual enlightED<sup>3</sup>: estamos pasando de la Era del Progreso a la Era de la Resiliencia, una transformación de la civilización, la necesaria regeneración de la biodiversidad y el cambio de modelo energético, todo ello enmarcado en un proceso de emergencia climática en el que la especie humana está amenazada por la extinción (Wallace-Wells, 2019). Rifkin apela a dos generaciones, Generación Milenial y Generación Z, para impulsar esa Era de la Resiliencia apoyados en una nueva cultura regenerativa, con la utilización de las capacidades digitales que sirven para conectarnos en un entorno global, asambleas ciudadanas.

## Expansión

La pandemia acelera el ritmo de expansión de la cultura digital. Los avances exponenciales de la tecnología de la comunicación no afectan solo a qué cosas podemos hacer sino a cómo hacemos las cosas e incluso por qué. Estos avances son verdaderos aceleradores culturales: la imprenta, el teléfono, los medios de masas, Internet,

# El futuro arriba tempranamente devastador y hace presente la necesidad de pactos y consensos globales

la movilidad inteligente y, por último, la futura convergencia del Internet de las cosas (IoT, por sus siglas en inglés) con la inteligencia artificial (IA) y los interfaces cerebro-máquina y la realidad virtual. La tecnología afecta a la cultura y la cultura cambia la tecnología (Kerchove, 1997).

¿Pero de dónde arranca la cultura digital, la cultura de Internet, cuáles son sus fuentes? Manuel Castells, actual ministro de Universidades del Gobierno de España y uno de los mejores analistas de la sociedad red, nos demostró que la cultura digital tiene como fuentes la cultura tecno científica y la contracultura de la informática personal (visionarios emprendedores, cultura *backer*, comunidades pre-electrónicas como *The Whole Earth Catalog*<sup>4</sup> que devendrían en comunidades virtuales con sus BBS) y que encuen-

tran un contexto común en el campus de las universidades y los laboratorios de investigación de ciencia, arte y tecnología de dichas universidades (Castells, 1996).

De estos orígenes nacen muchas pautas culturales: compartir de forma altruista, la cocreación de *software*, expandir los contenidos de dominio público, cooperación internacional en investigaciones científicas, contrastadas por pares, aprobadas o rebatidas por la comunidad científica, la idea de una comunidad abierta, son rasgos fáciles de apreciar en lo mejor de la cultura digital de este siglo XXI. La cultura del *software libre* es hija directa de la cultura *backer*.

En el ciberespacio, a principios de los años 90, se estaba gestando una nueva cultura, la cibercultura. Los *backers* trajeron el ideal de libertad

<sup>1</sup> Telefónica (2020): *Un Pacto Digital para reconstruir mejor nuestras sociedades y economía*. Disponible en: <https://www.telefonica.com/documents/341171/145919232/Pacto-Digital-Telefonica.pdf/fc1fa600-43c2-13f4-39b6-b010bc3d3c2f>

<sup>2</sup> Programa Exposición Ecovisionarios. Nave 16 Madero Madrid. Disponible en: <https://www.mataderomadrid.org/sites/default/files/v2/prensa/d1/ecovisionarios-programa-mano-web.pdf>

<sup>3</sup> enlightED, 2020: "Empresa: el mundo laboral en la nueva normalidad". Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=6t0Fq0rPU>

<sup>4</sup> *The Whole Earth Catalog* fue un fanzine contracultural fundado por Stewart Brand y con varios números anuales entre 1968 y 1972 y a partir de ahí de forma esporádica hasta 1998, en California (EE. UU.), que ofrecía herramientas, sugerencias y estrategias para optimizar la vida cotidiana.



para una tecnología sin límites, como su curiosidad (Mayo *et al.*, 1994). Ese ideal de libertad es compartido por los transhumanistas contemporáneos, solo que estos lo aplican a todo. Algunos de esos *backers* visionarios y emprendedores claramente los reconocemos en Steve Jobs, Wozniak, Bill Gates, Mark Zuckerberg, Jaron Lanier y en otros que son evidentemente cercanos al pensamiento transhumanista como Larry Page, Sergey Brin, Elon Musk y Ray Kurzweil.

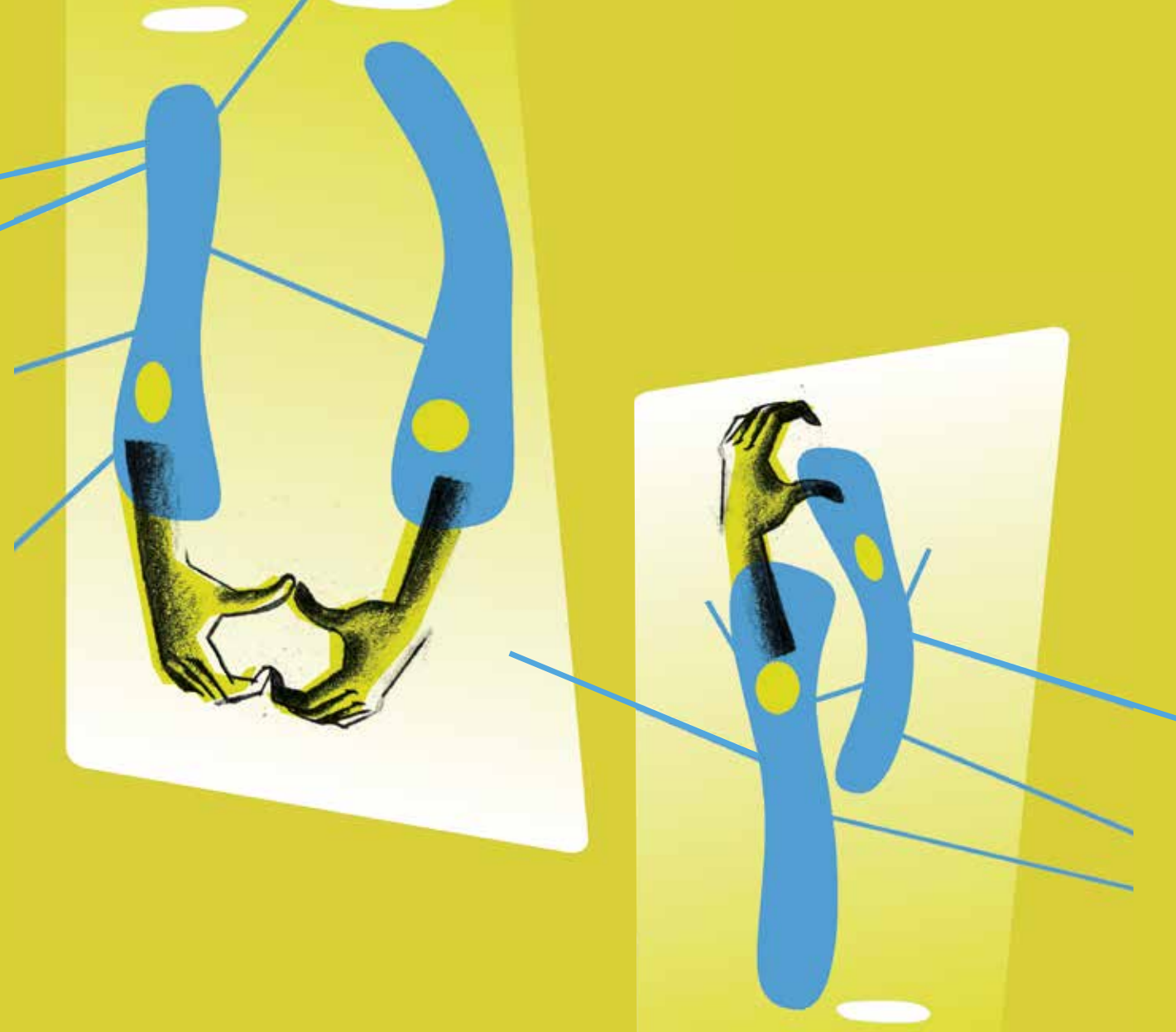
En estos tiempos del coronavirus hay que reconocer que la oferta cultural tradicional ha hecho un gran esfuerzo por digitalizarse, sin éxito, pero al menos ha iniciado un proceso. Los eventos culturales presenciales se han cancelado casi todos o reducido mucho en su aforo: música, teatro, danza, cine, museos, encuentros del mundo del cómic y juegos. Algunas activida-

des temporales en museos solo se han podido reprogramar por sesiones horarias, por edades, en aforos mínimos. Lo digital ha ayudado en la logística y los museos han ampliado en las páginas web los contenidos de las colecciones permanentes. La oferta cultural ha tratado de contrarrestar este problema de aforo, al seguir adelante sin audiencia presencial o casi sin ella, a base de compartir transmisiones en vivo en línea. Soluciones híbridas de urgencia con el principal soporte del *streaming* a secas. No se ha conseguido todavía refinar el modelo de evento cultural híbrido presencial-digital.

### Vida cultural virtual

Solo parte de la cultura *mainstream* ha reaccionado mejor, casos como el festival de música electrónica *Tomorrowland* de Bélgica, el evento de comics y *fandom* más grande del mundo, la *Comicon*, de San Diego o la feria de juegos de mesa y rol *SPIEL* en Alemania, por citar algunos de los escasos ejemplos. Los francotiradores de los *altersistemas* culturales parecen adaptarse más rápidamente, sobre todos los creadores más jóvenes que aprovechan la vídeo comunicación interactiva de Twitch, montan modernos *think tanks* en *Discord*, bailes *tiktokizados*, juegos de mesa en *Tabletopia*, guerras culturales con la *memética* como armamento bélico digital en las redes y los videojuegos multiusuario o los mundos virtuales como *AliSpace*, en tanto que espacios digitales compartidos, para construir o diseminar sus propuestas y hábitos culturales.

“La tecnología afecta a la cultura y la cultura cambia la tecnología”  
(Kerckhove, 1997)



Las personas, encerradas en sus casas, han vuelto su mirada hacia mundos virtuales sociales dándoles un nuevo uso. La celebración de la fiesta anual del Primero de Mayo de Finlandia tuvo lugar en *Virtual Helsinki*, la recreación en realidad virtual del centro histórico de Helsinki. El plato fuerte fue un concierto virtual, encabezado por el grupo de rap finlandés *JVG*, con más de 700.000 finlandeses en línea. En el año 2020, el festival *Burning Man* no se suspendió, se trasladó al ciberespacio. *Burning Man* se celebra en verano en Black Rock City, una ciudad temporal de estructuras artísticas y caravanas que se levanta en una zona desértica en el noroeste de Nevada. Este año, la arena ha sido virtual y gran parte de los

muchos entornos virtuales y obras 3D de *Virtual Burning Man*, los cocrearon los propios *burners* (los visitantes habituales del encuentro).

### Bailar es cultura

Mientras, en España, se clausuraban discotecas y se suspendían conciertos y fiestas populares. La escritora y activista Barbara Ehrenreich en su libro *Dancing in the Streets: A History of Collective Joy* describe cómo en el baile colectivo se rompen las distancias proxémicas, se asegura pues la proximidad entre personas y la cohesión como grupo humano. Bailar juntos es trascender

# Las personas, encerradas en sus casas, han vuelto su mirada hacia mundos virtuales sociales



el propio cuerpo en el cuerpo de la comunidad. Así lo entendieron distintas entidades que se dedican al bienestar humano y que organizaron sesiones intensas de bailes rituales y contemporáneo-discotequeros para sanar la angustia del confinamiento, como Wisdom Health en sus sesiones multiétnicas en Zoom. Para sobrellevar la angustia climática, miles de rebeldes de Extinction Rebellion compartieron sus danzas de la tierra a través de medios digitales. Llevaron su clásica *performance* artística, la *Discobedience*, baile colectivo para cortar las calles de medio mundo y llamar la atención sobre la emergencia climática, al mundo digital bailando por el planeta al ritmo de *Staying Alive*.

Pero la gran fiesta del baile virtual mundial ha sido *Tomorrowland Around The World*<sup>5</sup>. *Tomorrowland* se celebró en 2020 en una fabulosa isla digital con forma de mariposa, Pápiñonem, los días 25 y 26 de julio, con los artistas más importantes de la música electrónica de baile, en unos escenarios

increíbles recreados en 3D y con efectos visuales pre-programados. Con casi un millón doscientos mil espectadores, *Tomorrowland* digital ha dado forma a un nuevo tipo de festival que se ha disfrutado desde casa o en pequeños clubs, en grandes pantallas y con el salón o el jardín como pista de baile.

## El futuro

YOUNGA puede ser un ejemplo de lo que viene a corto plazo. YOUNGA es un proceso cocreativo *online* de varios meses que culmina en una fiesta en un mundo virtual el 5 de diciembre. Se trata del primer contacto de la ONU con la VR/XR multiusuario en línea: tecnologías para conectar a jóvenes de forma directa con decisores e *influencers* globales, para cocrear un nuevo mundo alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Dream Tank da soporte a toda la experiencia virtual, su CEO Heidi Cuppari ha dicho: “La experiencia de un modelo de *old school* empuja a una pantalla con Zoom, sin apenas reconocer cómo está cambiando el mundo; esta forma de pensar priva de sus derechos a los jóvenes en todo el planeta. Necesitamos apoyar a los jóvenes y brindarles una plataforma experiencial

para sus sueños ahora, más que nunca”.

La cultura digital avanzará gracias a tecnologías en modo humanizado, convergiendo, tal que la realidad virtual, la inteligencia artificial y el Internet de las cosas (IoT), creando una nueva inteligencia colectiva. En septiembre de 2020, la UNESCO ha puesto los cimientos de la Declaración Universal de la inteligencia artificial, es decir, el marco ético para la prevalencia de los derechos humanos en un mundo de algoritmos. La UNESCO está abordando también los neuroderechos humanos, como apunta el científico del cerebro Rafael Yuste<sup>6</sup>, con objeto de preservar la dignidad y la libertad humanas, esa libertad que está en el origen de la cultura de la Red. No lo olvidemos.

## Bibliografía

- Algora, M., Sterling, B. y Mayo, A. (1994). *Cibercultura. Catálogo de ArtFutura 94*. Madrid, Hobby Press.
- Castells, M. (1996). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Volumen 1. La sociedad red*. Madrid, Alianza Editorial.
- Kerckhove, D. (1997). *Connected Intelligence*. Toronto, Sommerville House Publishing.
- Wallace-Wells, D. (2019). *El planeta inhóspito. La vida después del calentamiento*. Barcelona, Editorial Debate.

5 *Tomorrowland Around The World. The making of*. Disponible en: <https://tomorrowlandaroundtheworld.press.tomorrowland.com/tomorrowland-releases-exclusive-documentary-never-stop-the-music-the-creation-of-tomorrowland-2020>

6 “Necesitamos neuroderechos universales”, entrevista con Rafael Yuste en *Investigación y Ciencia*. Disponible en: <https://www.investigacionyciencia.es/revistas/mente-y-cerebro/resiliencia-741/necesitamos-neuroderechos-universales-16560>