



<http://digithum.uoc.edu>

## Presentación

# De la digitalización de la cultura a la cultura digital

**Pau Alsina**

palsinag@uoc.edu

Profesor de los estudios de Artes y Humanidades de la UOC

**Fecha de presentación:** abril de 2010

**Fecha de aceptación:** abril de 2010

**Fecha de publicación:** mayo de 2010

Asociado al término «cultura» se vincula un nutrido número de definiciones de todo tipo que se han ido generando a lo largo de la historia y desde múltiples disciplinas, definiciones que se agrupan en dos concepciones básicas: la humanista (que considera la cultura como aquello que hace referencia a todo tipo de producciones culturales, como la escritura, la música, las artes visuales o las escénicas) y la concepción antropológica (que entendería la cultura como toda manifestación humana, producto de una forma determinada de vivir, sentir y obrar).

Actualmente, estas dos concepciones básicas, y sus múltiples variantes y derivaciones, conviven a diario en las discusiones teóricas y prácticas de todo tipo, y generan no pocas confusiones, controversias y conflictos que operan en los planes estratégicos de la cultura, los programas de ayudas y subvenciones de los estados, los planes de actividades de los centros culturales o de las instituciones artísticas, los festivales de cualquier tipo etc. «Cultura» es un término difícil de contener, recluir o acotar, dado que pretende abarcar la totalidad de lo real, en ese frustrado intento de llegar a materializar una cultura universal que lo englobe todo.

Si entendemos, pues, que la cultura es un proceso de producción e intercambio de significaciones, es decir, un proceso de apropiación, negociación y confrontación de estas, más que un conjunto fijo de prácticas e interpretaciones, resulta apropiado pensar en la cultura como en un proceso dinámico y no como en una esencia inamovible que se debe defender. La cultura, entendida como sistema dinámico formado por flujos de informaciones, personas y productos, adopta formas diferentes que responden a modelos dinámicos de relación entre individuos, sociedades y territorios.

Instalados en este dinamismo inherente de la cultura, el concepto «cultura digital» resulta incómodo, al adjetivar, restringiendo

y acotando, algo tan libre y abierto como aquello que entendemos por cultura. ¿Es lo digital algo que pueda conferir a la cultura un conjunto de características diferenciales específicas? ¿Merece la cultura digital ser segregada del resto de las adjetivaciones sobre la cultura? ¿Y necesita la cultura realmente un tratamiento específico en función de los substratos materiales que la sustentan? ¿O hay en lo digital una «forma de hacer», una especie de esencia específica que confiere nuevas propiedades a la cultura? ¿Qué es entonces la cultura digital? Y aún más, en un contexto en el cual lo digital penetra en buena parte de los ámbitos de actuación de lo humano, y en donde se funden las fronteras entre digitalización de la cultura y la cultura digital, ¿tiene sentido estudiar la parte sin contemplar el todo?

Ciertamente, desde su entrada en escena, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han ido despertando «tecnofilias» y «tecnofobias», utopías y distopías de todo tipo. Si escarbamos en la larga historia de la humanidad, podemos encontrarnos, por un lado, con los defensores a ultranza de los beneficios inherentes que aportan las nuevas tecnologías del momento, que serían el motor de cambio de muchas de las bases de nuestra cultura, y que expresan de esta manera un nuevo paradigma en gestación. Por otro lado, están las críticas respecto a los supuestos beneficios de las TIC que vierten los detractores de las innovaciones tecnológicas como agentes de cambio estructural. Para ellos, estas no tendrían nada nuevo que aportar a lo que ya existe de forma consolidada en la cultura y la sociedad.

Asociados a la influencia de las TIC en nuestra cultura, hallamos desde un primer momento discursos plenamente optimistas que las conciben como democratizadoras en esencia y desprovistas de todo poder y control, resultado de su supuesta horizontalidad sin jerarquías. Por otra parte, cabe recordar las expectativas



<http://digithum.uoc.edu>

De la digitalización de la cultura a la cultura digital

desmesuradas que se establecieron en los primeros años de implantación de internet, en relación con el comercio electrónico, o, más recientemente, con las dinámicas participativas reales de los internautas en este mundo 2.0 que lo abarca todo. Hay además otras «futurologías» pioneras relacionadas con las expectativas que se generan alrededor del potencial de cálculo y simulación inscrito en los ordenadores mediante el advenimiento de la realidad virtual como sustituta de la presencia física, o la inflación de los desarrollos reales de la inteligencia artificial, o los experimentos en torno a la vida artificial, que debía reproducir las propiedades de aquello que entendemos por vida. Hoy podemos relativizar muchas de estas expectativas de los primeros años de desarrollo de la cultura digital, y, también, de la influencia de las TIC en la cultura. La realidad ha contrastado lo que, en potencia, se podía esperar de lo digital.

Ha habido todo tipo de «tecnofilias» y «tecnofobias», utopías y distopías tecnológicas, y se han ido sucediendo en relación con los diferentes tipos de tecnologías predominantes en cada momento histórico. Pero lo cierto es que sin caer ni en el fatalismo ni en un optimismo exacerbado, y con el conocimiento que nos ha ido otorgando la experiencia acumulada en los últimos años de irrupción de las TIC en el contexto sociocultural, hoy podemos afirmar que las TIC provocan y han provocado cambios significativos, y con ello trazar una visión lo suficientemente realista de las transformaciones en proceso en la cultura y la sociedad actual.

El presente monográfico pretende ofrecer una visión poliédrica, desde múltiples perspectivas, tanto de aquello que se denomina «cultura digital» (con sus formas culturales específicas), como de aquello asociado a los efectos de las tecnologías digitales en el ámbito de la cultura, en su sentido más amplio. Para ello hemos contado con las aportaciones de destacados teóricos y activistas

implicados en el desarrollo y el análisis de la cultura digital, desde diferentes lugares del planeta, partiendo de lo local pero desde una conciencia global.

Desde la Universidad de Lancaster en el Reino Unido, el profesor Charlie Geere analiza algunas de las implicaciones asociadas a los cambios aportados por las tecnologías digitales en relación con las concepciones del sujeto, el consumidor y las comunidades. De igual manera, Derrick de Kerckhove, director de la cátedra McLuhan en Toronto, expone sus reflexiones sobre los cambios en la relación entre espectador pasivo y participante activo mediante la popularización masiva de las tecnologías tridimensionales, y en conexión con el imaginario de las aplicaciones de realidad virtual.

Desde Nápoles, la profesora Tiziana Terranova contrapone algunos conceptos clave propios de la economía política de la cultura, y se cuestiona la condición alternativa de las nuevas formas de producción social cooperativa asociada a las aportaciones específicas de la cultura digital. Se plantea de esta manera la forma en que estas dinámicas colaborativas pueden llegar a representar una alternativa real a las lógicas de mercado basadas en la competición como base para la producción de nuevas formas de vida. Igualmente, Rodrigo Savazoni contribuye al monográfico desde la ciudad de Sao Paulo, con sus reflexiones y experiencias asociadas a las dinámicas participativas vinculadas al Foro de Cultura Digital de Brasil, y plantea una relación fluida entre democracia, innovación y cultura digital. Para acabar, Aleksandra Uzelak, desde Zagreb, expone en su artículo las oportunidades que la potencialidad de las tecnologías digitales aporta al sector cultural, pero a su vez argumenta sobre la necesidad de encontrar las maneras correctas de poder aprovechar todo este potencial de un modo adecuado.

