

# Nueve escollos para entender la cultura digital

David Casacuberta Sevilla

Universitat Autònoma de Barcelona. Departament de Filosofia  
08193 Bellaterra (Barcelona). Spain  
David.casacuberta@uab.es

## Resumen

La cultura y el arte digital están ciertamente de moda en nuestra sociedad, y poco a poco se van abriendo camino en el mundo académico. El objetivo de este artículo es describir brevemente nueve obstáculos que claramente dificultan el análisis teórico y serio de esta nueva forma de entender arte y cultura. Esos obstáculos son: insistir en distinguir entre el ser y el deber ser de la cultura digital, lo que es problemático en un producto cultural; la confusión entre cultura y soporte, que hace que se prediquen características de la cultura bajo análisis que en realidad son de las plataformas tecnológicas utilizadas; la falta de perspectiva histórica; la falacia de considerar que las TIC poseen características inmutables; las complejidades técnicas que las nuevas tecnologías añaden a la cultura; la falsa inmediatez de ciertos programas para la creación digital, que hacen olvidar el conocimiento y la disciplina implícita necesarios para la creación artística; la falta de apoyos académicos; la inexistencia de modelos teóricos suficientemente desarrollados, y la falta de seriedad de muchos análisis en clave posmoderna de este fenómeno.

**Abstract.** *Nine difficulties to understand digital culture*

Digital arts and culture are certainly fashionable these days, and little by little, the Academia is also interested in them. The main aim of this paper is to give a brief description of nine obstacles which turn the subject of digital culture a very complex one from the theoretical point of view. These obstacles are: the obsession to distinguish between the «is» and the «ought» of digital culture, which is quite problematic when one wants to study a cultural product; the confusion between culture and its source; the lack of historical perspective; the fallacy of believing that ICT have immutable characteristics; the technological complexities which new technologies add now to culture; the false immediacy of some programs developed for artistic creation, which make the artist to forget the knowledge and discipline implicit in artistic creation; the lack academic resources and help; the non-existent theoretical models, and the lack of theoretical significance of posmodern approaches to this phenomenon under discussion.

## Sumario

- |   |   |
|---|---|
| 1. Introducción   | 7. La falsa inmediatez                      |
| 2. Distinguir entre lo que es y lo que debería ser la cultura digital | 8. Falta de apoyos académicos               |
| 3. Las culturas son sus soportes                                      | 9. Falta de modelos teóricos especializados |
| 4. La falta de perspectiva histórica                                  | 10. Coto de caza posmoderno                 |
| 5. Las tecnologías de la información como estructuras inmutables      | 11. Conclusiones                            |
| 6. Las complejidades técnicas   | Bibliografía                                |

### 1. Introducción

La cultura digital está ciertamente de moda. Todos los semanarios dedicados al fenómeno de la sociedad de la información dedican puntualmente unas páginas al concepto de arte electrónico, presentando las novedades actuales, y tampoco olvidan desarrollos más comerciales pero igualmente importantes de la cultura digital como la música electrónica de baile o los videojuegos.

De ser las grandes olvidadas de la Academia, estas disciplinas, aún con muchas reticencias y con miradas recelosas por parte de muchos, poco a poco se empiezan a estudiar en los departamentos de historia del arte, filologías, filosofía e incluso facultades de ingenierías técnicas.

Sin embargo, universidad y análisis teórico serio no siempre quieren decir lo mismo. Salvo algunas honrosas excepciones, el estudio de la cultura y del arte electrónicos se caracterizan por una superficialidad de lo más preocupante que podría a la larga convertir el fenómeno en una especie de galería de ejercicios gratuitos sin la menor implicación seria al arte y la cultura por un lado, y a la crítica de estos fenómenos en una competición de a ver quién es capaz de decir menos cosas con más palabras.

Sin embargo, ello no se debe, como algunos argumentan, a una falta de seriedad intrínseca de la materia. La cultura y el arte electrónicos son importantes, serios, y ofrecen nuevas posibilidades a la cultura y al arte contemporáneos. Buena parte de esos análisis y propuestas superficiales se deben a una serie de escollos prácticos, sociológicos, tecnológicos, de los que he escogido los nueve más importante y que iremos comentando a lo largo de esta nota.

### 2. Distinguir entre lo que es y lo que debería ser la cultura digital

Esta distinción es muy común entre muchos analistas y críticos. Pensemos en la preocupación de la Escuela de Frankfurt por distinguir el arte revolucionario del acomodaticio que «lava el cerebro a las masas» o más recientemente Baudrillard (1982), recuperando esas ideas para cargar contra la música disco. A primera vista parece razonable, pero en realidad es un error. Es como si las culturas estuvieran ahí, esperando ser descubiertas, como si fueran una nueva

especie de mono que se pasea por la jungla o un planeta en una lejana estrella todavía no detectado. Pero las culturas son productos de los seres humanos, y se construyen y se definen a medida que artistas, críticos y públicos las crean, las analizan y las disfrutan.

Nada impediría en principio que los aficionados a la música barroca tomaran sintetizadores, cajas de ritmos, secuenciadores y ordenadores y decidieran utilizarlos para llevar la música de Bach, Haendel o Vivaldi a un máximo de abstracción, con fugas a veinticuatro voces construidas siguiendo estrictos principios matemáticos o inteligencias artificiales conponiendo oratorios religiosos. De hecho, un aficionado a la música barroca podría afirmar —y ponerse muy vehemente— que *esa* sería la verdadera música digital, y no la horrisona, facilona y repetitiva música que fabrican los DJ. Nadie se lo podría impedir, claro, pero esperamos que al final se diera cuenta de que su postura es ridícula y volviera a sus discos y partituras.

Teorizar en el vacío sobre cómo ha de ser una determinada manifestación artística puede ser un ejercicio divertido de cultura-ficción, pero no tiene sentido para aclarar cuáles son las características de esa cultura. Es razonable postular, a partir de ciertas tendencias que actualmente se dan en la cultura digital, teorizar sobre cómo debería ser la cultura digital, pero dictarle normas desde fuera no tiene ninguna razón de ser. En ese sentido, es muy de agradecer el acercamiento —minoritario— de Lev Manovich (2001) que analiza la cultura digital admitiendo obras de arte conceptual como Teleportacia de Olia Lianina, pero también describiendo con detalle videojuegos como Myst.

¿La moraleja? Si queremos definir la cultura digital, no tenemos más remedio que basarnos en lo que actualmente se está haciendo, analizarlo y dar una definición que se adapte lo mejor posible a lo que se hace hoy en día, aunque lo que nos gustaría fuera algo muy diferente.

### 3. Las culturas son sus soportes

Sería complicado para mí decir cuántas veces he leído «la cultura digital es el conjunto de producciones artísticas y culturales realizados mediante ordenadores y otros componentes electrónicos», pero seguramente son unos cientos. Seguramente uno de los principales culpables es Marshall McLuhan (1964) y su eslógan-mantra «El medio es el mensaje».

El caso es que si esos analistas dijeran que «la literatura es el conjunto de producciones artísticas y culturales realizadas mediante una imprenta y con soporte de papel» y no añadieran nada más, nadie se los tomaría en serio. La cultura digital, desafortunadamente, no tiene tanta suerte.

Una «definición» así es en primer lugar muy poco informativa, es casi como una estafa. Y, en realidad, es falsa. Volvamos al barroco: un motete de Bach es música barroca siempre: que su soporte sea un disco compacto y que se haya grabado y procesado digitalmente no lo convierte de repente en barroco digital, ciberbarroco u otra etiqueta al uso.

Por si fuera poco, esta definición de la cibercultura a partir de su soporte es, a fin de cuentas, inútil: actualmente hay muy pocos productos culturales en los que los ordenadores no sean parte integrante en su creación, producción, desarrollo y distribución. Los libros se escriben con procesadores de textos, se componen con programas editores, los fotolitos se generan digitalmente y se imprimen con impresoras electrónicas. Los *gadgets* electrónicos son imprescindibles no sólo en el *techno*, sino en casi cualquier estilo musical. Diseñadores, arquitectos y muchos otros profesionales del papel, la regla y el Rotring han substituido estas herramientas por poderosos ordenadores. Y nadie en su sano juicio puede decir que un arquitecto que traza los planos con Autocad hace «arquitectura virtual» o que el logo de una carnicería hecho con Photoshop es de repente un artilugio «ciber».

Por «cultura digital» queremos decir algo más que «cosa hecha con un ordenador»: estamos también apuntando a una forma concreta de tratar el material, a un estado mental determinado en la forma en que el artista construye su producto y el público interactúa con él. Explicar esto con algo más de detalle es la principal tarea de los analistas de la cultura digital y no limitarse a repetir el eslogan de la cultura son sus soportes.

#### 4. La falta de perspectiva histórica

No hay que olvidar nunca que estamos viviendo la gestación de la cultura digital en estos precisos momentos. No hay nada definido, las fronteras son todavía muy difusas, queda mucho por experimentar y muchas veces los árboles no nos dejan ver el bosque. Obras que actualmente son famosas por escándalos asociados y campañas activas de prensa y márketing al público y crítica de unos cincuenta años, en el futuro les parecerán absolutamente ridículas. Pensemos en todo el escándalo gratuito alrededor de la presentación de un virus informático Biennale.py en la Bienal de Venecia de 2001. De la misma forma, oscuros creadores a los que nadie toma en serio ahora podrían convertirse en maestros venerados el próximo siglo.

En este sentido, hay muchos paralelos entre nuestra cultura digital y el surrealismo. Se trata de una de las pocas vanguardias que atrajo en su momento el interés del gran público, sus miembros eran muy aficionados a los *shows* y las provocaciones, con un complicado tinglado de redefinir el arte y darle nuevas connotaciones científicas (como una plasmación pictórica del psicoanálisis de Freud).

Actualmente, aunque sigue siendo un movimiento popular, la historia ha puesto las cosas en su sitio y pensamos que muchas cosas de la época estuvieron sobrevaloradas. Dalí sería un artista mucho más interesante si no hubiera pintado tanto y se hubiera empeñado en jugar en todo momento a la simbología de los sueños; *Recuerda* de Hitchcock nos sigue pareciendo una buena película, aunque casi ningún crítico se refiera a la escena onírica diseñada por el mismo Dalí; las supuestas actitudes «revolucionarias» de Breton y sus amigos ahora nos parecen narcisistas y pueriles. Al final, acabamos valorando a

autores como Max Ernst o Joan Miró, que por su talante más tranquilo y menor afición a epatar en su momento pasaron más bien desapercibidos. Aunque puedo equivocarme, mi impresión es que la excéntrica Orlan y sus operaciones de cirugía estética para remedar en su cara cánones de belleza de Renacimiento (cfr. Dery, 1998) o las declaraciones pomposas de algunos ciberrartistas acerca de modificar seres vivos mediante ingeniería genética para convertirlos en «obras de arte» (cfr. Crawford, 2000), no tendrán ni una línea en las historias del arte del futuro (a no ser que estén recogidos en alguna entrada como «excéntricos insoportables»).

## 5. Las tecnologías de la información como estructuras inmutables

Hasta ahora, la cultura se manifestaba siempre en soportes físicos, materiales. Parte del quehacer de un artista consistía en conocer las propiedades físicas de esos soportes. Acrílico, acuarela u óleo tenían sus formas de interactuar con las superficies, diferentes velocidades de secado, técnicas de combinación de colores contrapuestas...

Por extensión, imaginamos a los ordenadores como sistemas cerrados. Suponemos que las propiedades que Internet tiene ahora son las únicas que podría haber tenido y que tendrá hasta el fin de los tiempos. Y eso es un grave error. Las tecnologías de la información son terriblemente plásticas: sus «esencias» son tan cambiantes como las intenciones y hasta los caprichos de sus programadores y creadores.

Así, argumentar que el arte en Internet (o *net.art*) nunca podrá ser comisionado porque Internet es un espacio anárquico, libre que no entiende de leyes, es un argumento muy pobre, porque Internet no tiene esencia, no es como una piedra de mármol o una cuerda de violín. El día de mañana una serie de gobiernos podrían decidir que ya está bien con la historia de Internet alternativa y simplemente superponer una nueva capa de código sobre la red actual que convertiría todas nuestras ilusiones de un ciberespacio libre y cooperativo en una historia del pasado.

## 6. Las complejidades técnicas

Para hacer crítica cultural y artística seria, uno ha de conocer la disciplina que analiza también técnicamente. Hablar de escultura sin haberse peleado nunca con un bloque de mármol o describir los efectos psicológicos de una técnica mixta sin saber cómo se ha hecho ni de qué consta son ejercicios pueriles (otra cosa es que no sean comunes, pero eso es otra historia). La cultura digital no debería ser una excepción.

Desgraciadamente, cuando hablamos de producciones electrónicas la cuestión se complica. Con la excepción de la arquitectura, la mayoría de las técnicas artísticas tradicionales se aprenden de forma inconsciente, por ensayo y error, y viendo a otros artistas actuar. Asistiendo a unos cuantos rodajes y viendo con detalle muchas películas, uno puede reconstruir y entender la mayoría de las

técnicas de los grandes directores de cine. Desde luego eso no quiere decir que a partir de ahí uno se convierta en director de cine. Pero no pedimos eso. No queremos que ningún crítico sea capaz de idear los movimientos de cámara que siguen a Anthony Perkins/Norman Bates en *Psicosis*, sino sólo que sea capaz de reconocerlos y admirar la habilidad de Hitchcock resolviendo escenas.

Nada de esto sucede en la cultura digital. Producir con un ordenador significa, a la larga, programar. Y programar es una actividad altamente abstracta, que requiere profundos conocimientos de matemáticas y lógica. Muchas obras digitales también implican uso de sensores y otros componentes electrónicos. Y aquí entran habilidades ingenieriles, y estar bastante informado de física. Uno no puede hacerse una idea de lo que significa programar viendo teclear a una artista especializada en inteligencia artificial como Naoko Tosa ante su ordenador; y aunque se puede admirar el saber literario de un Saramago aunque no se haya estudiado literatura en la Universidad, para admirar el peculiar talento artístico del diseñador japonés John Maeda en su totalidad se necesita haber estudiado programación (cfr. Maeda, 2000).

## 7. La falsa inmediatez

Más de uno se habrá extrañado del escollo descrito en el apartado anterior. ¡Si precisamente es muy fácil hacer arte con ordenador! De hecho, más que con los métodos tradicionales. Si antiguamente un diseñador tenía que recurrir al Letraset, un estilete, pegamento y una buena dosis de habilidad manual para conseguir que un texto se situara alrededor de un círculo, actualmente resulta banal hacerlo con un programa como el Illustrator de Adobe. Literalmente, hasta un niño puede hacerlo.

Sin embargo esa inmediatez es falsa. Seguro que de pequeños el lector o lectora jugaron con esos libros que tienen siluetas marcados con números y que luego se han de pintar. Cada número con su color. Con mucho arte electrónico pasa exactamente lo mismo. Programas como Photoshop, Premiere, 3D Studio y tantos otros no son más que versiones elaboradas de esos libros de nuestra infancia. El «artista» se apodera de una foto y le va aplicando toda una serie de filtros: éste condensa la cara de la foto dentro de una esfera; aquél le da una luminosidad fosforescente; el otro lo convierte en un huecograbado... Si la persona tiene talento, será capaz de conseguir imágenes portentosas. Seguro que Leonardo da Vinci habría ilustrado esos libros de pintar con números mil veces mejor de cómo lo hacíamos nosotros. Pero lo cierto es que la libertad del artista se reduce importantemente. El diseñador gráfico, el infografista o el compositor ya no hacen exactamente lo que quieren, sino lo que los programadores de Illustrator, Photoshop o Soundforge les dejan hacer. Es lo que el ya mencionado John Maeda (2000) denomina «autocracia del postscript».

Personalmente, creo que es el escollo más importante. La cultura digital madurará cuando la mayoría de creadores vayan más allá de las aplicaciones y sean capaces de forjar los medios por ellos mismos.

## 8. Falta de apoyos académicos

De siempre, la Academia se ha caracterizado por su conservadurismo: lo «actual», lo «moderno» siempre es examinado con guantes y pinzas, temiendo que nos vaya a morder. Si además es «popular» y tiene seguimiento mediático, entonces lo mejor es ponerlo en cuarentena, cerrar la puerta con llave y tirarla a un abismo insondable.

Por estas razones y otras añadidas, la cultura digital no goza de respaldo académico en las universidades o centros de investigación en este país. El resultado final es un tanto triste: en primer lugar, pocos investigadores y docentes se ocupan de estos temas, y los que hay son normalmente jóvenes y relativamente *outsiders*. El mensaje de la Academia es muy claro: estas cuestiones son divertimentos sin ninguna enjundia: los que se dedican son investigadores mediocres, que quieren ocultar su falta de formación analizando temas llamativos. Desde esta visión, es mucho mejor hacer apostillas grandilocuentes a los comentarios de los comentarios de algún erudito en relación con la obra de Velázquez que querer abrir terreno teórico analizando los presupuestos estéticos de [www.jodi.org](http://www.jodi.org)

La realidad es otra. Como la Academia es básicamente un espacio gerontocrático, cualquier cosa que tenga menos de veinte años es inmediatamente sospechoso de intrascendente. Además, ¿Por qué arriesgarse a equivocarse analizando un medio nuevo, para el que no hay asideros, cuando es mucho más cómodo y seguro glosar el trabajo de otros? Sólo los investigadores jóvenes (de cuerpo o de mente), que todavía pueden arriesgarse y que están en contacto con la cultura viva, se atreven a entrar en los rápidos de la cultura digital.

Y la juventud, cuando hablamos de investigación, aunque tiene muchas virtudes, también tiene desventajas importantes. Una es precisamente la falta de perspectiva, la madurez del juicio. La otra es que la mayoría de jóvenes investigadores no podrán ser investigadores maduros: la crónica falta de empleos en la universidad para investigadores cerrará carreras prometedoras que tendrán que buscar trabajo en otro sitio.

Y, sobre todo, este desinterés de la Academia se manifiesta en falta de presupuestos, tanto en investigación como en docencia, obteniendo un círculo vicioso de la peor especie: la Academia veta la investigación en cultura digital, lo que reduce los presupuestos en esa línea temática, con lo que todavía hay menos investigadores, que aún genera mayor sequía presupuestaria...

La cultura digital merece un mayor respeto de la Academia y mayores presupuestos. En primer lugar, porque es una cultura viva, actual, que se está creando delante de nuestros ojos. No nos irían mal unos cuantos investigadores activos entre tanto necrófilo que espera unas cuantas paletadas de tierra entre él y su objeto de estudio para que así se convierta en un «clásico». En segundo lugar, porque la cultura del futuro será digital. Si queremos algo más que la inmediatez de los efectos especiales y la estética del videojuego, la Academia también tendría que participar en la definición de estos nuevos géneros. Y,

finalmente, hay un argumento práctico: la supuesta depreciación —según algunos, inutilidad— de las humanidades puede combatirse, además de esgrimiendo momias que sería un crimen perderse, demostrando que también cumplen un papel limpiando, fijando y dando esplendor a los nuevos productos multimedia que serán clave en la sociedad de la información.

## 9. Falta de modelos teóricos especializados

Este desamparo de la Academia lleva inevitablemente a una pobreza en el nivel teórico de los estudios en cultura digital. Si uno ha de labrarse su carrera académica analizando «temas eternos» y dedicarle a la cultura digital los fines de semana, no resultará extraño que el nivel general de los estudios en estos temas sea bastante pobre. No es tan fácil crear un instrumental teórico preciso y si no existe, se adapta mal que bien alguno ya existente.

La anécdota de que la información en los ordenadores aparezca básicamente en un monitor de vídeo ha llevado a muchos a hacer de la necesidad virtud y a trasladar los estudios del medio televisivo a la cultura digital, como si éstos fueran lo mismo. Así, sigue existiendo el mito del usuario de Internet que se comporta como el televidente, que en lugar de hacer *zapping* entre cadenas «navega» por páginas web, o se realizan estudios de «audiencia» como en el márketing televisivo, tomando una población muestra y estudiando lo que pasa por la pantalla de su ordenador, olvidando que Internet es (o puede ser) un medio mucho más activo que la televisión y que la oferta de Internet no está limitada a un número fijo de canales como sucede en televisión. Un ejemplo de este análisis pobretón y nada basado en el medio se encuentra en Sartori (1995).

Al final, los estudios de cultura digital lo tienen muy difícil para no caer en la Escila de soltar obviedades con un lenguaje grandilocuente a la McLuhan (1964) y/o misterioso o el Caribdis de equivocarse sonoramente y confundir un medio por otro, como podemos ver en Sartori (1995).

## 10. Coto de caza posmoderno

Una combinación de factores históricos —el éxito que tuvo en Estados Unidos el modelo de Derrida y otros filósofos posmodernos a la hora de redefinir las humanidades y los estudios culturales, o el hecho de que, generalmente, el pensamiento posestructuralista es más progresista, creativo y atrevido que la Academia, entre otros fenómenos— ha conseguido que la inmensa mayoría de estudios dedicados a la cultura digital se basen muy claramente en los axiomas del pensamiento y la filosofía posmodernos. Aunque respeto muchas intuiciones y hallazgos de pensadores como Foucault o Heidegger, tengo profundas reservas a construir modelos teóricos realmente funcionales y útiles a partir de ladrillos posmodernos.

Es ya tópico decir que la filosofía posmoderna es oscura y aficionada a las metáforas crípticas. Pero no por eso deja de ser cierto. El estilo fascina, y por



ello abundan teóricos posmodernos que simplemente tienen una indigestión de términos teóricos de Heidegger —que nunca han entendido propiamente, una colección mal escogida de principios metodológicos de Foucault que no saben aplicar correctamente— y así de armados y peligrosos se dedican a exponer perogrulladas («una característica fundamental de Internet es que uno puede actuar a distancia») en un lenguaje oscuro, pretencioso y que algunos fetichistas encuentran fascinante («desde una perspectiva óptica: el navegador —en cuanto tal— consruye una red discursiva descentralizada en la que cualquier punto de la circunferencia puede ser el círculo, consiguiendo así un caos informacional»). Los ejemplos son recreaciones de deprimentes lecturas buscando infructuosamente algún modelo teórico con sentido en esas páginas. El lector interesado puede consultar Druckrey (1996). También encontrará incomprensibles jerigonzas posmodernas en [www.nettime.org](http://www.nettime.org).

Me temo que estos fenómenos no son accidentales, sino consustanciales a este tipo de filosofía. El físico francés Sokal (1995) dejaba bien claro que pensadores posmodernos como Lacan, Virilio, Baudrillard o Deleuze son precisamente impostores: personajes que utilizan términos técnicos de la física o la matemática sin saber realmente lo que significan. El acto de terrorismo cultural de Sokal de conseguir ver publicado un texto sin sentido en *Social Text* (una de las reconocidas publicaciones de pensamiento posmoderno), no ha demostrado que esta filosofía sea toda una memez; pero sí ha puesto de manifiesto que la falta de seriedad con los términos teóricos no se deben a unos pocos aprendices mediocres, sino que es la forma de actuar de los propios padres fundadores.

Paul Virilio o Gilles Deleuze son unos personajes que se atreven a pontificar sobre la teoría de la relatividad o la teoría del caos sin saber realmente de qué están hablando. Buscan términos misteriosos y usan un lenguaje sugerente y misterioso que tiene que ver más con la seducción que con el conocimiento. No es de extrañar que buena parte de los teóricos de la cultura digital, que ya han sido adoctrinados sobre esta forma de pensar en las aulas universitarias, se pongan también a macanear cuando han de reflexionar sobre estos temas. Es mucho más fácil citar a Virilio pontificando sobre la «velocidad» en el medio electrónico que pelearse con un manual de TCP/IP para entender los fundamentos técnicos de Internet. Es mucho más cómodo aplicar cuatro humoradas de Baudrillard sobre el «simulacro» cuando analizamos el cine actual que hacer un estudio de campo acerca de cómo el público percibe realmente películas ambientadas en la realidad virtual como *Matrix*.

## 11. Conclusiones

La cosa no pinta nada bien. Tenemos, en primer lugar, algo eminentemente fluido como la cultura, que no se entiende sin creadores humanos que la hacen y deshacen a voluntad. El soporte a su vez es omnipresente, de forma que por sí mismo no sirve para definir nada, y en lugar de ser estable y con propiedades físicas bien definidas, es un soporte lógico, inmaterial, tan volátil como la

cultura a la que sirve de vehículo. Es un soporte de alta dificultad técnica, pero a primera vista parece eminentemente sencillo.

Por si esto no fuera suficiente, ni siquiera podemos estudiar esta entidad con distancia histórica, ya que estamos presenciando precisamente sus primeros balbuceos en este mundo. Finalmente, la Academia no toma en serio nuestro tema de estudio, no hay modelos teóricos firmes sobre los que basar nuestro análisis, y la tendencia masiva a la hora de estudiar estos fenómenos es una misteriosa distancia posmoderna. No nos queda sino armarnos de valor, ser muy críticos y cuidadosos en nuestras valoraciones y afirmaciones, e intentar hacerlo lo mejor posible.

La cultura digital vale la pena. Definirá nuestra naciente sociedad de la información. Analicémosla con cuidado y creemos un código de conocimiento sólido que vaya más allá de hablar en enigmas o de recitar obviedades. Espero que este listado de escollos ayude a convertir el estudio de la cultura en algo serio y responsable.

## Bibliografía

- BAUDRILLARD, J. (1982). «The Beauborg Effect: Implosion and deterrance». *October*, 20.
- CRAWFORD, A. (2000). «Brave New Womb». *ArtByte*, diciembre, p. 34-41.
- DERY, M. (1998). *Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Siruela.
- DRUCKREY, T. (ed.) (1996). *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*. Nueva York: Aperture.
- MAEDA, J. (2000). *Maeda & Media*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press.
- MANOVICH, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press.
- MCLUHAN, M. (1964). *Understanding Media*. Nueva York: McGraw Hill.
- SARTORI, G. (1995). *Homo videns: la sociedad teledirigida*. Madrid: Alianza Editorial.
- SOKAL, A.; BRICMONT, J. (1999). *Imposturas intelectuales*. Barcelona: Paidós.