

## La revolució tecnològica serà humanista o no serà

Publicat per [Interacció](#) [1] el 16/01/2020 - 11:52 | Última modificació: 15/02/2021 - 17:00



[Alessandro Baricco](#) [2] | [Anagrama](#) [3] | [Fernando R. Contreras](#) [4] | [Minerva](#) [5]

Encetem nova dècada preguntant-nos si les innovacions tecnològiques ens faran la vida més fàcil o si, per contra, ens faran viure subjectes al seu sistema. **Diuen que els anys vint del segle XXI estaran marcats fortament pels avenços digitals, fet que ens fa preguntar: quin paper hi pot tenir la cultura?**

Abans de res, cal tenir present que l'anomenada revolució tecnològica que estem vivint actualment no neix del no-res, no apareix en escena de forma accidental sinó que al darrere hi ha dècades d'esforços invertits per tal d'arribar a l'estadi en el que estem ara. Segons Alessandro Baricco al seu llibre '[The Game](#) [6]', la insurrecció digital neix com a resposta a les atrocitats del segle XX mai abans viscudes: dues guerres mundials, l'Holocaust, etc. **Davant d'aquest escenari d'horror i desolació, la humanitat necessita un canvi de paradigma i per això crea el "game" tal com l'anomena ell.** Sota aquest concepte s'hi inclouen des dels primers passos que es van dur a terme a la costa de Califòrnia als anys 70 amb els primers prototips d'ordinadors fins a l'actualitat més recent composta per aplicacions mòbils. Així doncs, s'entén que la insurrecció tecnològica neix de la necessitat de no tornar a repetir els errors del passat, i que per tant sorgeix en un moment on hi hagut un canvi de paradigma mental. **El que defensa Baricco és que s'inverteixi l'ordre en què llegim el canvi tecnològic: la insurrecció tecnològica no ens ha fet canviar la nostra manera de pensar i de fer, sinó que ha estat el canvi mental propiciat per les atrocitats viscudes a la primera meitat del segle XX la que ha fet possible el canvi digital.**

El que va néixer en mans de tecno-científics com a invents mai vistos, ha acabat formant part de les nostres vides i no en prescindim ni per a treballar, ni per viatjar ni, inclús, per a crear. I el cert és que el game ha acabat entrant dins la cultura, o és la cultura la que ha acabat entrant dins del game?. Segons **Fernando R. Contreras**, al seu llibre '[El arte en la cibercultura](#) [7]', **a l'artista se li obre un nou espai creació amb l'aparició de l'espai cibernètic, aquest espai, però, al ser virtual és oscil·lant, deslocalitzat i nòmada, i suposa un canvi de paradigma de l'art contemporani entès fins ara.** Es passa de l'art conceptual a un art que es basa en la connectivitat de les tecnologies de la informació. Segons Contreras, la cibercultura es construeix en les noves tecnologies de la informació per tal de fer ús de les comunitats virtuals, i així crear un nou art popular de masses revolucionari, més enllà de l'espai físic. Artistes com Olafur Eliasson i Ai Weiwei van posar en marxa un treball en col·laboració 'The Moon' ([moonmoonmoonmoon.com](http://moonmoonmoonmoon.com) [8]). Es tracta d'una peça interactiva que pren la lluna com a element cultural global. La peça proposa construir un projecte digital mundial en línia, obert a la participació de qualsevol persona en qualsevol lloc del món. Es tracta d'un lloc web on el participant pot entrar i crear una marca, un dibuix o un senyal en la superfície de la lluna perquè qualsevol altre participant pugui contemplar-lo des de casa.



Olafur Eliasson i Ai Weiwei (2013). The Moon

Així doncs, **la cibercultura apel·la a la presència d'un nou humanisme nascut a les bases de les comunitats virtuals de la cibercultura i també reivindicat pel sistema del game de Baricco**. De fet, l'autor italià expressa que el game és encara un sistema jove, però que la seva edat adulta ha d'arribar de la mà d'altres subjectes, diferents dels que van ser els seus creadors: barons, blancs, americans, enginyers o científics.

**Necesitamos una cultura femenina, de saber humanista, de memoria no americana, de talentos formados en la derrota y de inteligencias que provengan de los márgenes. Si los nativos digitales que se ocupan y cuidan del Game, llevándolo a su madurez, siguen siendo varones, blancos, americanos e ingenieros, el mundo en el que viviremos acabará en un bucle sin perspectivas.** (Baricco, 2019)

Davant d'aquesta necessitat, sembla ser que l'única opció sigui **que l'humanisme atrapi la revolució tecnològica i en sigui partícip, fent que tots aquells escenaris de ciència ficció que situaven el 2020 com a futur remot esdevinguin present**. Estem preparats per entrar a la dimensió (des)coneguda?

Podeu consultar aquests dos llibres al [Centre d'Informació i Documentació](#) [9]



Baricco, A. (2019). *The Game*. Anagrama. <http://bit.ly/2LQPfC4> [10]

Contreras, Fernando R.(2018). *El arte en la cibercultura*. Minerva. <http://bit.ly/3jSkEAX> [11]

---

**Categories:** Llibre

**Etiquetes:** valor públic de la cultura

**Etiquetes:** cultura digital

- [12]

**URL d'origen:** <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2020/revolucio-tecnologica-sera-humanista>

**Enllaços:**

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

[2] <https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-search.pl?q=an:%222350%22>

[3] <https://www.anagrama-ed.es/>

[4] <https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-search.pl?q=an:%221521%22>

[5] <https://www.minervaeditorial.com/>

[6] [https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=46233&query\\_desc=kw%2Cwrdl%3A%20the%20game](https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=46233&query_desc=kw%2Cwrdl%3A%20the%20game)

[7] [https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=46093&query\\_desc=kw%2Cwrdl%3A%20EI%20Arte%20en%20la%20Cibercultura](https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=46093&query_desc=kw%2Cwrdl%3A%20EI%20Arte%20en%20la%20Cibercultura)

[8] <http://moonmoonmoonmoon.com>

[9] <http://www.diba.cat/web/cerc/cidoc>

[10] <http://bit.ly/2LQPfC4>

[11] <http://bit.ly/3jSkEAX>

[12] <https://interaccio.diba.cat/node/8225>