

El malestar en la cultura

- Título de un ensayo de Sigmund Freud de 1930
 - Confronta “cultura” y “pulsiones”, con el resultado de “malestar” y sentimiento de “culpa”
 - Concepto de cultura como contención/frustración de los impulsos vitales (sexuales, agresivos...eros/thanatos)
 - El esquema, sigue siendo válido cien años después: la cultura, la sensatez, ha de frenar el deseo/consumo y la autodestrucción/guerras, sorteando la culpa y/o la frustración.
 - Durante la primera mitad del siglo XX, esa frustración está en la raíz de las dos guerras mundiales y de la aberración nazi

La aldea global y los medios de comunicación de masas

- Concepto acuñado por Marshall McLuhan, sociólogo canadiense, a mediados de los 60.
 - Detecta la relación entre “medios” y globalización. (Understanding Media, 1964)
 - Radio, televisión, prensa, teléfono, fotografía, reproducción musical...
 - La escritura de la edad moderna, y su demora (autoría, publicación, lectura) es sustituida por la inmediatez, instantaneidad. Y aún sin Internet y las RRSS.
- Los medios han venido y nadie sabe cómo ha sido:
 - Imprenta: Gutenberg, Maguncia, 1450, Biblia.
 - Fonógrafo (T. Edison, 1877) y gramófono (E. Berliner, 1887)
 - Cine: 1895, los hermanos Lumière, “Salida de obreros de una fábrica” (Lyon, Francia)
 - Radio: 1901, Marconi (señales a cada lado del Atlántico) y 1902, en España, el comandante Julio Cervera (voz entre Alicante e Ibiza)
 - Televisión: Laboratorios Bell (EEUU, pantalla gigante, 1926) y BBC (1939, barrido de 250 líneas) y Primeras Olimpiadas transmitidas por cable (Berlín, 1936). Primeras emisiones públicas, BBC (1936).
 - Prensa: mediados del siglo XIX su desarrollo (la aparición es del XVII o anterior). Linotipia en 1884, sistema que llega casi hasta la revolución digital.
 - Internet: 1969, Arpanet, impresoras conectadas de varias Universidades estadounidenses
 - WWW: 1990, códigos html protocolizados que emplean la red Internet para consultas remotas, seguidos, en cascada, por el correo electrónico, el intercambio de archivos, las conversaciones en línea y las RRSS, ya en el XXI.

Una Odisea Espacial y Blade Runner, las precursoras

- 2001: *Una odisea espacial*, una película de Stanley Kubrick (1968)
 - ChatGPT fue lanzado el 30 de noviembre de 2022 por la empresa OpenAI
 - Inteligencia Artificial, parámetros o áreas: razonamiento simbólico, simulación neuronal (de abajo a arriba o de arriba a abajo), lenguaje natural, visión artificial, robotización
- *Blade Runner*, película de Ridley Scott (1982), acción en un ambiente distópico en Los Ángeles, previsto en “2019”
 - Los replicantes y la inteligencia emocional

La cibercultura y las NTIC

- El filósofo Pierre Lévy publica en 2007 su obra “Cibercultura”
 - Conceptos: inteligencia colectiva, árboles del conocimiento, tecnologías de la inteligencia (no existe la “Informática” como tal), virtualidad y realidad
- Cibercultura:
 - 3ª era de la comunicación, tras la oralidad (1ª) y la escritura (2ª)
 - Lenguaje digital (universal) e interconexión global
 - Características: interactividad, hipertextualidad, conectividad
- Inteligencia colectiva:
 - Distribuida: nadie sabe todo, todos saben algo
 - Coordinación de inteligencias en tiempo real en un universo virtual, pero también real
 - Inteligencia de grupo: comunidades inteligentes, negociadoras, en redes.

El antropoceno y los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible, ONU, 25 de septiembre, 2015)

- Concepto “antropoceno”
 - Creado por Eugene F. Stoermer y Paul Crutzen, premio Nobel de Química, en 2000: incidencia humana en el clima y la biodiversidad. Se solapa con el Holoceno (11.700 h.)
 - 1784, máquina de vapor de James Watt, Revolución Industrial y energías fósiles
 - 2ª Guerra Mundial: “gran aceleración”