

# PERIÉFRICA

Revista para el análisis  
de la cultura y el territorio

24

INTERNACIONAL

enero  
2024



OEI

Periodicidad: anual (mes de enero)  
© Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz  
© Vicerrectorado de Cultura de la Universidad de Cádiz  
© Los Autores  
Precio: 15 euros  
ISSN: 1577-1172  
e-ISSN: 2445-2696  
<http://dx.doi.org/10.25267/Periferica>  
D.L.: CA-7/2012

#### DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Paco Mármol

#### IMPRESIÓN

Gráficas La Paz

#### Adquisición de números sueltos

Toda persona interesada en adquirir ejemplares en papel de la revista *Periférica* puede hacerlo a través de la siguiente dirección:

<https://celama.uca.es/revistaperiferica/revistaperiferica21/>  
Precio unidad: 15 €

#### Intercambios

Las entidades que deseen establecer intercambios con nuestra revista deben dirigirse a: [extension@uca.es](mailto:extension@uca.es)

Las ideas y opiniones expuestas en esta revista son las propias de los autores y no reflejan, necesariamente, las opiniones de la entidad editora, Consejo Editorial o Consejo Asesor.

*PERIFÉRICA* es una revista pionera en Andalucía, la primera especializada en análisis cultural, que nace en el año 2000 de la mano de una universidad andaluza, la de Cádiz.

Desde 2013, la revista asume el subtítulo de INTERNACIONAL al contar con el apoyo y patrocinio del Observatorio Cultural del Proyecto Atalaya (Secretaría General de Universidades de la Junta de Andalucía en el que participan las diez universidades públicas de Andalucía).

*PERIFÉRICA* es una iniciativa que emerge desde el sur de Europa con la vocación de aportar visiones periféricas sobre el fenómeno socio-cultural.

*PERIFÉRICA* es necesaria porque los/as trabajadores/as y voluntarios/as de la cultura tendemos a ser periféricos/as en nuestros usos y actitudes y debemos recuperar un papel central.

*PERIFÉRICA* es, en definitiva, el lugar en el que se pueden discutir, razonar y debatir todos estos asuntos.

La revista *PERIFÉRICA* tiene una periodicidad anual, publicándose los números en el mes de enero.

*PERIFÉRICA* se encuentra indexada y repositada en:  
DOAJ - REDIB - DIALNET - ERIH PLUS - REDREU - DICE - LATINDEX - MIAR - DULCINEA - JOURNAL SCHOLAR METRIC - SCOPUS - EBSCO - Academic Search Premier.  
Índice ICDS MIAR: 6.3.

### Vicerrectorado de Cultura de la Universidad de Cádiz

#### SERVICIO DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA

Edificio Constitución 1812 (Antiguo Cuartel de La Bomba)

Paseo Carlos III, 3, 11003 Cádiz

Tfno.: 956 015 800

e.mail: [extension@uca.es](mailto:extension@uca.es)

Web: <http://revistas.uca.es/index.php/periferica>

#### **/ EDITA**

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.  
Vicerrectorado de Cultura

#### **/ PATROCINA**

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación,  
la Ciencia y la Cultura (OEI)

#### **/ CONSEJO DE DIRECCIÓN**

##### **Jacinto Porro Gutiérrez**

Vicerrector de Cultura de la Universidad de Cádiz

##### **Román Nuviala Nuviala**

Director de Secretariado de Acción Cultural y Deportes.  
Universidad de Cádiz

#### **/ CONSEJO EDITORIAL**

##### **/ Director**

##### **Antonio Javier González Rueda**

Universidad de Cádiz

##### **/ Editor**

##### **Salvador Catalán Romero**

Universidad de Cádiz

##### **/ Vocales**

##### **Luis Ben Andrés**

La Comuna del Sur

##### **Enrique del Álamo Núñez**

Investigador y consultor cultural

##### **Raphael Callou**

Organización de Estados Iberoamericanos  
para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)

##### **Ana Luz Castillo Barrios**

Directora Movimiento Sutíl, Guatemala

##### **Isabel Ojeda Cruz**

Universidad Internacional de Andalucía

##### **Verónica Rivas Serrano**

Diputación Provincial de Cádiz

##### **Cristina Guirao Mirón**

Universidad de Murcia

##### **Daniel Mantero Vázquez**

Universidad de Huelva

##### **Isabel Sánchez Moreno**

Universidad de Cádiz

##### **Susana Gil de Reboleño Lastortres**

Universidad de Cádiz

#### **/ Secretarías**

##### **Adelaida Ruiz Barbosa**

Universidad de Cádiz

##### **Elvira Parada de Alba**

Universidad de Cádiz

#### **/ CONSEJO ASESOR**

##### **Antonio Ariño Villaroya**

Catedrático de Sociología, Universitat de València

##### **Alfons Martinell Sempere**

Dirección Cultura y Desarrollo Sostenible de REDS – SDSN Spain

##### **Roberto Gómez de la Iglesia**

Fundador-director de e2+i/Conexiones improbables,  
director de Kultursistema y consejero delegado de Híbridalab

##### **Juana Escudero Méndez**

Federación Española de Municipios y Provincias (FEMP)

##### **Gemma Carbó Ribugent**

Dirección del Museo de la Vida Rural de la Fundación Carulla  
y presidencia de la Fundación Interarts y de ConArte Internacional

##### **Cristina Ortega Nuere**

Profesora Titular de sociología del arte y la cultura, Universidad  
de Murcia. Secretaria general de la Asociación Clásicas y Modernas  
para la igualdad de hombres y mujeres en la cultura

##### **Jorge Fernández León**

Consultor de políticas culturales. Patrono de la Academia de España  
en Roma. Miembro del Observatorio de Cultura de la Fundación  
Alternativas

#### **/ NORMALIZACIÓN Y CORRECCIÓN**

##### **Daniel Heredia**

Asesoría literaria

Foto de portada: En un lugar indeterminado de la Ribera del Duero  
vallisoletana.

Autor: Antonio Javier González.

## EDITORIAL / 6

### IDEAS

Ese amor imposible entre el humano y la maquina, **Miguel Brieva / 10**

Rayo-300, **Eneko / 12**

Arte contemporáneo, **Fritz / 14**

### ENTREVISTA

Arturo Navarro Ceardi  
**Ignacia Saona Urmeneta / 18**

### A FONDO

La inteligencia artificial y su derivada en los derechos de propiedad intelectual en la cultura: retos y amenazas  
**M. del Rocío Calleja Reina / 28**

### TEMAS

José Vidal-Beneyto y las políticas culturales: entre el pensamiento y la acción  
**Irene Liberia Vayá / 60**

El impacto de la cuarta revolución industrial en el sector cultural  
**Antonio Flores / 82**

Análisis del impacto económico del Festival Buenos Aires Tango 2019, Argentina  
**Marina Tortul / 90**

## MONOGRÁFICO ORGANIZACIÓN DE ESTADOS IBEROAMERICANOS (OEI)

Introducción  
Patrimonios expandidos. Aproximaciones posdigitales sobre educación y patrimonio cultural  
**Mariano Salvador Carrillo / 111**

La preservación, difusión y accesibilidad del patrimonio cultural desde las nuevas tecnologías  
**Arabella León Muñoz y Mar Gaitán Salvatella / 116**

Realidades expandidas inteligentes para la innovación en la cultura digital  
**Andrés Adolfo Navarro-Newball / 128**

El patrimonio radiofónico: entre el riesgo de pérdida y la fascinación por el uso de algoritmos inteligentes  
**Perla Olivia Rodríguez Reséndiz / 142**

Curar para aprender y ejercer la disciplina. Transdisciplinariedad y amplitud de la educación patrimonial en la era de la cultura digital  
**Julia García González, Antonio Jesús Santana Guzmán y Nuria Rodríguez Ortega / 152**

Consideraciones para la creación de un sistema-repositorio de productos transmediales educativos sobre patrimonio cultural  
**Mariano Salvador Carrillo / 166**

Tecnologías y cultura digital en la redefinición de las colecciones y el patrimonio digital: una mirada al futuro en el contexto de Brasil y sus desafíos  
**Tadeus Mucelli / 178**

# índice/24

## ÓPERA PRIMA

Modos de fotografiar tras Guerrilla Girls:  
Letizia Battaglia y Herbert List  
*Victoria Mateos de Manuel / 192*

## EXPERIENCIAS

25 años de gestión cultural dedicada al fomento  
de la lectura, la promoción del libro y la difusión  
del patrimonio literario e intelectual andaluz. El Centro  
Andaluz de las Letras celebra en 2023 su 25 aniversario  
*Rafael Burgos Lucena / 208*

Las relaciones entre los gestores culturales y los políticos:  
notas a un debate inconcluso o un problema por resolver  
*Mikel Etxebarria / 214*

Laboratorios creativos.  
Estudio de caso del Artlab (Huesca, España)  
*Berta García Escalona / 222*

Una experiencia de un observatorio cultural  
en una ciudad centroamericana  
*Julio César Figueroa Castillo / 234*

Aproximación a los modelos de gestión y mediación  
cultural sostenibles: el proyecto Artoteka  
como un posible itinerario  
*Ohiane Sánchez Duro / 246*

Análisis del tratamiento periodístico de la cultura local.  
Los casos de ABC de Sevilla y Diario de Sevilla  
*Julieti-Sussi de Oliveira y Daniel Moya López / 256*

La definición de Museo de ICOM.  
Un paso hacia la inclusividad  
*Luis Pérez Armíño y Teresa Reyes Bellmunt / 266*

Esculturas de arena  
*Miguel Rodríguez Pérez / 278*

## RESEÑAS

Cultura audiovisual y creatividad en la ciudad de Huesca  
*Berta García Escalona / 286*

La creación nunca duerme / **Chus Cantero**  
*Antonio Pablo Camacho Ruiz / 288*

La cultura, motor del desarrollo integral / **Max Araujo**  
*Pedro Jesús González Fernández / 290*

Cultura ingobernable / **Jazmín Beirak Ulanosky**  
*Sonia Jiménez Torres / 292*

La distribución de las artes escénicas en España  
**Eva Moraga Guerrero**  
*Rosario Pérez del Amo / 294*

## NÚMEROS PUBLICADOS

## DECLARACIÓN ÉTICA Y DE BUENAS PRÁCTICAS

## NORMAS DE PUBLICACIÓN Y DE EDICIÓN

Siguiendo recomendaciones para su indexación,  
este número de *Periférica Internacional*  
se publica al inicio del periodo anual.



# Editorial

**S**i nuestro querido Pedro A. Vives no se hubiese ido antes de tiempo y aún disfrutáramos de la compañía del autor de *Glosario crítico de gestión cultural*, la actualización de ese volumen se convertiría para él en una labor hartamente difícil. De hecho y con bastante probabilidad, Pedro habría tenido que recurrir a buenas y compensadas dosis de ironía y humor para lograr el objetivo. Porque las palabras van y vienen. Históricamente aparecen, mutan, se transforman o desaparecen. Como cualquier persona, objeto o símbolo, se suben al carro de modas y tendencias para, al tiempo, irse olvidando paulatinamente.

Las políticas culturales y la gestión cultural han conformado, especialmente en estas dos últimas décadas, un corpus teórico profesional y un vocabulario propio que no es ajeno a la llegada de léxicos transversales que nos van envolviendo poco a poco, como una niebla espesa. Entre lo pijo, lo acronímico y el anglicismo, nuestros espacios y escritos comienzan a habituarse al uso de términos como cocreación, sostenibilidad, desarrollo sostenible, institucionalidad, imaginarios, narrativas, visibilidades, vértices barriales, *coworking*, *jobshadowing*, Innovación social o ICC.

Esta inflación léxica de neologismos, anglicismos y otras formas de asalto a una buena comprensión y expresión de la lengua supone una traba considerable. Y lo es porque

la misión de las políticas y la gestión culturales no es construir jerga y vocabulario, que aportan apenas una falsa apariencia de prestigio, sino que además nos alejan de las gentes, quienes no atinan a comprender qué tienen que ver estas palabras con lo que esperan y desean de la cultura.

En el territorio cultural, patrimonial y creativo, en sus políticas y profesiones, es fácil detectar una cierta tendencia a la minusvaloración y a la victimización, fruto quizás de nuestra eterna precariedad y discrecionalidad. No obstante, las invasiones bárbaras han llegado más lejos de lo esperado y de lo deseado.

Hagamos un esfuerzo por hacer más reconocible, más propio, más comprensible que ajeno, nuestro vocabulario de las políticas y la gestión culturales. Ello contribuirá sin duda a una más fluida transferencia de estrategias, conocimientos y experiencias, no solo profesional sino también social y formativa.

Y al final cabría preguntarse qué tipo de glosario firmaría hoy Pedro A. Vives.





# IDEAS

Ese amor imposible entre el humano  
y la máquina

Miguel Brieva / 10

Rayo-300

Eneko / 12

Arte contemporáneo

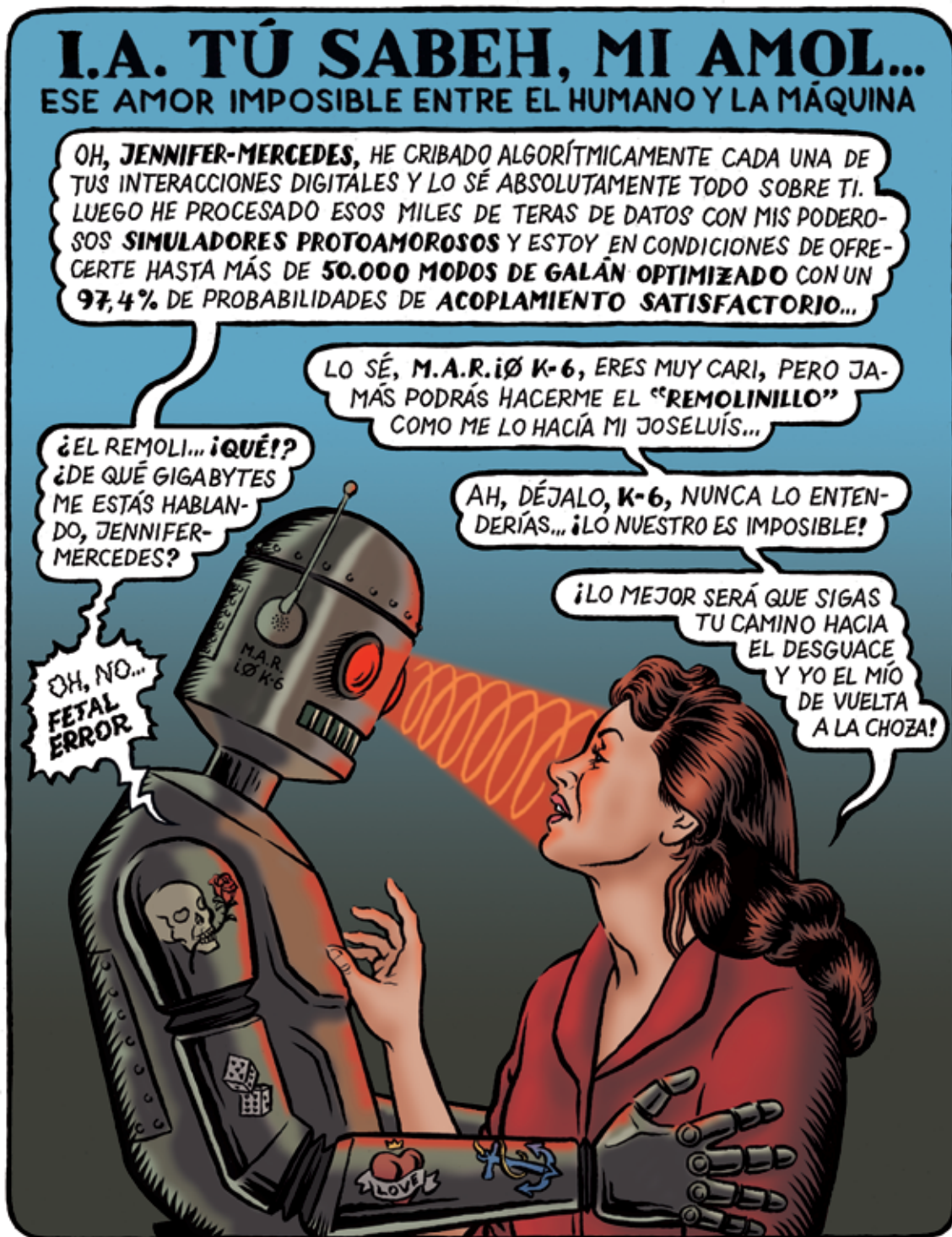
Fritz / 14

## **ESE AMOR IMPOSIBLE ENTRE EL HUMANO Y LA MÁQUINA**

**Miguel Brieva**

10

**Artículo recibido:** 11/09/2023 / **Artículo aceptado:** 18/09/2023

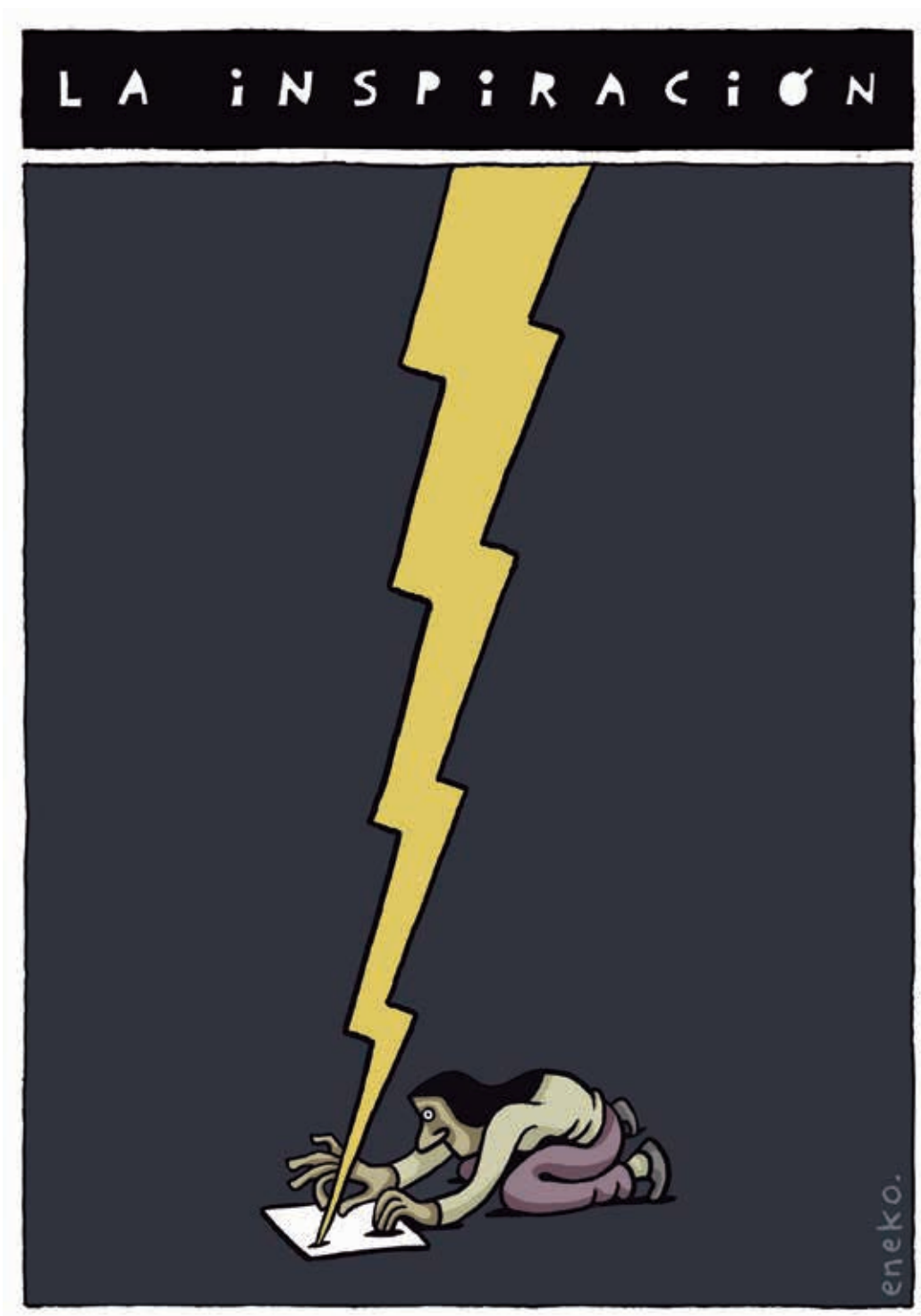


## RAYO-300

**Eneko**

12

**Artículo recibido:** 13/09/2023 / **Artículo aceptado:** 21/09/2023



## ARTE CONTEMPORÁNEO

Fritz

14

**Artículo recibido:** 02/10/2023 / **Artículo aceptado:** 08/10/2023







# ENTRE VISTA

Arturo Navarro Ceardi  
Ignacia Saona Urmeneta / 18



Fotografía por Jean Laude

# Arturo Navarro

## *“Yo fui un instrumento de los consejos de todos los compañeros”*

Ignacia Saona Urmeneta

Coordinadora de proyecto “Red en Artes y Humanidades”,  
Universidad de La Frontera

[redartesyhumanidades@uestatales.cl](mailto:redartesyhumanidades@uestatales.cl)

Artículo recibido: 28/09/2023. Revisado: 05/10/2023. Aceptado: 10/10/2023

**E**n este texto, abordamos la trayectoria de uno de los principales expertos en gestión cultural y políticas públicas en Chile, Arturo Navarro Cear-di, sociólogo, periodista y director de la Colección Cuncuna de la empresa Editora Nacional Quimantú, emblemática colección de libros infantiles, una maquinaria estatal de fomento lector y democratización de la lectura que creó el gobierno de la Unidad Popular (UP) en Chile y que destacó por amplios tirajes hasta entonces desconocidos para la producción nacional, por la accesibilidad de sus precios, por la participación de los trabajadores en la gestión de la empresa y por la concepción explícita de utilizar los libros como medio de promoción ideológica para contribuir democráticamente a materializar la vía chilena al socialismo.

Posteriormente fue director fundador de APSI, la primera revista de oposición autorizada oficialmente, que circuló durante la dictadura en Chile. Durante más de treinta años, fue director ejecutivo del Centro Cultural Estación Mapocho. Es autor del libro *Cultura: ¿Quién paga?*, gestión, infraestructura y audiencias en el modelo chileno de desa-

rrollo cultural (RIL Editores, 2006) y de la antología infantil *Pin uno, Pin dos* (Ekaré, 1993). Actualmente dicta clases en el Magíster en Gestión Cultural de la Universidad de Chile y mantiene un blog sobre cultura que supera los dos millones seiscientos mil visitantes ([arturonavarro.cl](http://arturonavarro.cl)).

Arturo reflexiona sobre sus casi tres décadas como director ejecutivo del Centro Cultural Estación Mapocho (CEM), emblemática ex estación de ferrocarriles que se deterioró tras el cierre de recorridos en este medio de transporte. Este espacio fue rescatado tras el retorno a la democracia para convertirlo en un centro patrimonial destinado a la difusión cultural.

En Chile estamos conmemorando los cincuenta años del golpe militar que derrocó a Salvador Allende, y a través de esta entrevista intentamos poner el valor a uno de los agentes más relevantes de la gestión cultural en el país, desde ese tiempo hasta ahora. Este texto se elaboró en el marco del proyecto “Infancia y censura”, Fondo del Libro folio 634892, financiado por MINCAP convocatoria 2022.



**Iniciaste tu carrera como gestor cultural siendo muy joven, mientras eras estudiante universitario. ¿Cómo fue esa etapa? ¿Qué te llevó a trabajar en la Editora Nacional Quimantú en los años setenta?**

Me llevó a *Quimantú* un fuerte compromiso con el proceso que encabezaba el presidente Allende y un amor por la cultura. Allí me encargaron hacer una colección de libros para niños con total libertad. Joaquín Gutiérrez, el director de la división editorial, y Tomás Moulian, el jefe del departamento de ficción, estaban más dedicados a la publicación de otras colecciones y me dieron el espacio para que pudiera echar a andar mis escasos recursos y toda mi ignorancia. Yo tenía veinte años, por eso siempre he dicho que me eligieron para los libros infantiles porque yo era lo más parecido a un niño que había en la editorial (risas).

**Tú llegaste ahí por iniciativa propia ¿no? En tu blog has publicado algunos textos sobre esa época.**

20

Claro, yo estudiaba sociología, pero no quería ser sociólogo. O sea, yo quería dedicarme

a la cultura. De hecho, mi carrera habría sido la de editor si hubiera existido en la universidad. Un amigo me dijo “mira, la sociología no es una profesión, es un punto de vista”, y con eso me convenció. Entonces postulé ahí. Cuando supe que se creaba una editorial del estado, por un artículo que leí en el diario, dije “quiero ir allá”. Y afortunadamente me escuchó una compañera de sociología que estaba en primer año (yo estaba en segundo) cuya hermana trabajaba en la editorial *Zig-Zag*, que luego se convirtió en *Quimantú*. Estábamos en los prolegómenos, gobernaba la Unidad Popular (UP), todo era posible. Partí a hablar con ella y de inmediato me pidió que colaborara con algunas revistas. Editorial *Zig-Zag* vendió al estado la empresa junto a una serie de marcas, como parte de un mismo paquete. Y varias de las marcas que venían incluidas no le interesaban al comprador, pero tampoco al vendedor. Entonces estaban bastante decaídas las revistas como *Confidencia*, *TeleEcran*, *Estadio*, *Saber comer y vivir mejor*...

Mi primer trabajo para *Quimantú* fue presentar ideas para mejorar estas revistas, para lo que consulté primero con mi colectivo, que se llamaba *Sexta Experiencia*. Éramos un grupo de estudiantes de sociología y psicología que teníamos el mismo problema: nos gustaba la cultura, el arte. Con este

grupo también montamos espectáculos en la universidad. Recuerdo *Oh, las vacas sagradas*, que criticaba a los profesores de manera bien grotesca, donde yo hice de productor y me encargaron traer la vaca. Solo conseguí un caballo. En Quimantú propuse realizar fotonovelas, y me dieron espacio en la *Revista Confidencias*, que solo era de narrativa, sin fotos ni ilustraciones. Era una revista baratísima de producir, que redactaba una sola persona y tenía una cantidad de lectoras que para esa época era poco: alrededor de 20.000. Entonces no era significativa esa cifra, pero hoy sería un lujo tener esa lectoría en Chile. A esa revista le incorporamos una fotonovela, pero no cualquiera, sino una fotonovela de ruptura. Por ejemplo, me acuerdo de una que intentaba destruir la tradición de la fotonovela romántica “burguesa”: la protagonista era una joven rica que se enamora de un joven rico, pero aparece en su vida un joven pobre, y en el cuadro final de una página la joven dice “¿qué hago, me quedo con fulanito o con sutanito?”. Entonces tú das vuelta la página y en lugar de aparecer alguno de los personajes aparece el fotógrafo y dice “yo no sé qué va a hacer, ¿qué piensa usted?”. Fin. Al poco tiempo, *Confidencias* debió cerrar, pero seguimos acribillando revistas. Era una buena forma de remecer a los lectores. La empresa empezó a reformularse, porque ahora era una empresa de sus trabajadores. Se creó un departamento de Investigación y evaluación de publicaciones infantiles y educativas que encabezó el francés Armand Mattelart. Allí comencé a colaborar como sociólogo. Al poco tiempo me ofrecieron trabajar con Tomas Moulían y encargarme de los libros infantiles y textos escolares. En marzo de 1971, Salvador Allende dio ese maravilloso discurso donde dice “los únicos privilegiados serán los niños”. Para mí era un premio encargarme de los libros infantiles de Quimantú.

Con los textos escolares el trabajo fue contratar los derechos autor —de títulos que subían de un par de decenas de miles de ejemplares a tirajes millonarios, por lo que propusimos reducir el porcentaje de pago de los derechos, a lo que los autores respondieron con gran contento— y reeditar algunos libros preexistentes, previamente evaluados. Lo bueno y democrático del gobierno de Allende es que, además, teníamos que ir a licitación para que el estado nos comprara los textos, y eso que competíamos con editoriales grandes: Universitaria, Lord Cochrane, Prisa... Había transparencia total. Decantado eso, me dediqué a lo que me parecía más interesante, que era crear, desde cero, una colección de libros infantiles.

### ¿Y todo esto mientras estabas estudiando?

Cuando entré a la universidad, trabajaba vendiendo suscripciones de revistas, haciendo encuestas... Me sustentaba. Pero un tiempo suspendí los estudios de sociología, pasé dos años en periodismo, y cuando salí de Quimantú retomé sociología. Nunca estuve realmente estudiando simultáneamente las dos carreras: lo que hacía era una carrera y un trabajo, además del trabajo político que era después de las seis de la tarde. Por esa época también me dediqué a armar *Pin uno, Pin dos*, una antología con adivinanzas, letrillas y cantos en base a material que me recomendaban académicas de literatura infantil de la Escuela de Educación de Párvulos de la Universidad de Chile, principalmente María Angélica Rodríguez. Fue un trabajo pensado en la posibilidad de desarrollar después una línea de publicaciones para preescolares. Pasé mucho tiempo leyendo para seleccionar los títulos. Recurrí a un libro que me había regalado mi abuelo, una antología de cuentos, y también me orientaba Alfonso Calderón, mi profesor en periodismo. Y con estos materiales empecé a preparar mi memoria de grado de sociólogo sobre los valores en los cuentos infantiles chilenos para analizar los textos que iba a publicar. Decidí estudiar los textos bajo el lente de Vladimir Prop, un estructuralista ruso, y haciendo análisis de contenido a partir del lenguaje. Mi vida se completó con todo esto, estudiando, analizando los cuentos, leyendo los cuentos y después buscando quién los ilustrara. Preparé una propuesta con los diez o quince primeros títulos de la *Colección Cuncuna*, y cuando los aprobaron tenía que convertirlos en libros, y yo no tenía idea de cómo hacerlo. Entonces era un joven militante revolucionario que creería a pies juntillas que la salvación del mundo venía de la clase obrera. Todo lo que no sabía lo preguntaba en los talleres. A los obreros de las prensas les preguntaba por formatos; a los de corrección de prueba les preguntaba por tipos de letra, y finalmente a los de diseño les fui a preguntar cómo se hacía, qué me aconsejan. Así se armó. Yo fui un instrumento de los consejos de todos los compañeros, que eran tremendamente prácticos. Por ejemplo, el tamaño de los libros está pensado para ocupar la superficie completa del pliego de papel, sin sobrantes, es el mismo formato que las revistas de “patos”<sup>1</sup>, pero apaisado. Con eso definido, ya pasamos al trabajo de buscar ilustradores para los cuentos seleccionados.

Estábamos en una empresa participativa donde todo se discutía. Esto no era un trabajo

personal, ya que cada sección tenía su comité de producción y, además, cada trabajador recibía las publicaciones de regalo. La idea era democratizar la cultura. En ese sentido teníamos una metodología muy ordenada para llegar a la mayor cantidad de gente posible, porque ese era nuestro problema. Políticamente éramos una fuerza que había llegado al gobierno con el 36% de los votos, y necesitábamos contar con el apoyo al menos del 50%. Entonces teníamos que idear estrategias para ganar simpatizantes, aparte de la lucha ideológica que teníamos contra la derecha.

Para definir los libros de la *Colección Cuncuna* ya tenía asumido que si a alguien no le gustaba un cuento no se iba a publicar. En cambio, si es que había un cuento, por más clásico que sea, por más aparentemente burgués, pero que transmitía un gran valor, entonces tenía un espacio en nuestra colección. Por ejemplo, *La flor del cobre*, de Marta Brunet, que superficialmente se puede leer como una oda a la virgen María. Pero como creencia popular la virgen María lo que hace es despertar el amor por el trabajo. Visto así era un cuento maravilloso y cabía perfectamente. Así como algún otro libro abordaba la solidaridad, éste apuntaba al amor por el trabajo, y de eso se trataba, una batalla por la producción. Fue muy interesante el desarrollo de la colección porque había mucho debate, todo lo publicado estaba bien pensado, para esto existían los comités de producción, los asesores...

**En los últimos años se han vuelto a publicar de manera aislada algunos de los libros de la Colección Cuncuna. ¿Qué opinas de esto? ¿Qué impacto crees que han tenido?**

Es la mejor muestra del impacto de Quimantú y de la relevancia de la colección para los niños de los años setenta. Por razones etarias, es la colección que tiene más lectores aún activos, y por tanto la que tiene una mayor recordación.

**¿Por qué crees que la Colección Cuncuna es tan emblemática? Pareciera que condensa simbólicamente mucho de la UP y su ánimo democratizador. ¿Ves posible en el escenario actual un proyecto cultural así?**

*Cuncuna* representaba exactamente el espíritu del programa de la UP y el pensamiento del presidente Allende: democratizar la cultura. Es muy complejo un proyecto así en la actualidad

porque, entre otras cosas, no tenemos un Allende que sea tan enfático en la relevancia de la lectura ni tenemos un estado que apueste por empresas propias ni de sus trabajadores, como fue en la UP.

**Como director ejecutivo del Centro Cultural Estación Mapocho, te tocó todo el periodo de la “transición a la democracia” en Chile. ¿Con qué modos de entender la literatura, el arte y la cultura te enfrentaste? ¿Qué cambios presenciaste?**

El CCEM tuvo como actividad bandera la Feria del Libro de Santiago (FILSA), dado que las primeras propuestas de convertir la ex estación de ferrocarriles en centro cultural nacieron en la antigua feria editorial del Parque Forestal, que se montaba frente al Museo de Arte Contemporáneo (MAC). Por tanto, la voluntad del presidente Patricio Aylwin —visitante frecuente de la feria— de convertir la estación remodelada en la principal herencia cultural de su gobierno, el primero después de la dictadura, lo que le daba mayor relevancia. Todos querían presentarse en el futuro centro cultural. Tal era el interés que decidimos iniciar, en paralelo con las obras de restauración, una marcha blanca que duró entre 1990 y 1994. Esta marcha blanca nos permitió ir definiendo cuáles serían las actividades que más interesaban a nuestro futuro público. Luego, ya inaugurado el centro —el 4 de marzo de 1994—, realizamos una amplia encuesta de intereses culturales de la Región Metropolitana para determinar más científicamente lo que buscaban las audiencias y qué lugar ocupaba la Estación Mapocho entre los espacios culturales. Después de esa encuesta, que repetimos diez años más tarde, creamos el Observatorio del Público del CCEM, que emitía informes cada año: un documento que resumía la actividad anual, llamado *Las diez cifras*<sup>2</sup>. En él se recogían las cifras de público asistente, la cantidad de funciones de artes escénicas, la cantidad de días destinados a ferias y muestras culturales de literatura, artes visuales y otras, la cantidad de dinero que recaudábamos por la Ley de Donaciones Culturales, y el monto de dinero destinado a apoyo a la cultura que era recaudado por el arriendo de espacios, que excedía a las necesidades que teníamos para autofinanciarnos. Cada informe era encabezado por un texto destinado a destacar lo más relevante del año y culminaba con un perfil de las audiencias según sexo, edad, lugar de residencia, preferencias culturales, medio de transporte para acceder al centro cultural, medios

de comunicación por el que se enteraban de cada actividad y qué otras actividades culturales preferían, lo que usábamos después para ir ampliando y diversificando las audiencias. La décima cifra terminaba con los planes para el próximo año.

**¿Cómo lograste gestionar un centro cultural enorme con una carga simbólica tan grande? ¿Qué expectativas había al inicio?**

Es muy fácil cumplirlo cuando tú tienes claro el encargo. El nuestro era difundir la cultura, mantener el edificio y autofinanciarse. Entonces la programación era simple: primero determinábamos la cantidad de dinero necesaria para operar el centro durante el año, luego definíamos con cuantos días de arriendo lográbamos esa cifra y arrendábamos según la demanda de actividades que podían pagar nuestras tarifas, fijadas en UF<sup>3</sup> y con precios diferenciados por cada sala. Esto arrojaba qué fechas y qué salas quedaban libres y salíamos a buscar actividades artísticas y culturales para ocuparlas. Allí estaba el verdadero trabajo de gestión cultural pues muchas veces debíamos acortar fechas, apoyar los proyectos que se formulaban para desarrollar actividades con financiamiento de fondos concursables y/o aportes privados vía Ley de Donaciones Culturales. Y casi siempre, apoyar fuertemente a cada iniciativa con difusión. En todo esto ocupábamos la información que nos entregaba nuestro Observatorio. Lo otro que es necesario destacar es nuestra cercanía con las políticas culturales del país, siguiendo muy de cerca y aportando en varias ocasiones nuestra experiencia en la Comisión de Infraestructura Cultural del presidente Ricardo Lagos y en la creación del Consejo Nacional de la Cultura. A pesar de no recibir recursos del presupuesto nacional —debíamos autofinanciarnos y lo logramos durante casi treinta años, hasta la llegada de la pandemia—, éramos los más fieles seguidores de lo que el país iba construyendo en institucionalidad cultural.

**Chile es un país con una deuda histórica brutal en términos de cultura. ¿Cómo lograste mantener la Estación Mapocho funcionando todo ese tiempo? ¿Qué tensiones había, qué críticas recibías?**

Nosotros estábamos en el grupo de quienes pagaban la deuda histórica, creando no sólo un espacio monumental inédito, sino siendo un referente nacional e internacional. Por ejemplo, teníamos por política de acoger manifestacio-



nes culturales de regiones sin costo, entregándoles una plataforma para presentar sus proyectos tal como se realizaban en provincias, no pidiendo una versión “para la capital del país”, de modo que sus presentaciones eran originales y muchas veces multitudinarias. La ciudad de proveniencia de las iniciativas se trasladaba entera al Centro Cultural Estación Mapocho, con su gastronomía, artesanías, teatro... como ocurrió con Lebu y su festival de cine, y con Punta Arenas y su *Festival de Artes Cielos del Infinito*. En lo internacional, solíamos ser permanentemente invitados a dar charlas sobre nuestro modelo de autofinanciamiento y a integrar redes de espacios culturales de América y Europa. Recibimos el Premio Reina Sofía de Patrimonio Cultural y fuimos fundadores de la plataforma de difusión *Americanosfera*, convocados por el centro cultural español *Casa de América*. Con nuestra Cancillería organizamos sendos encuentros de gestores culturales chilenos con pares de Bolivia primero, y luego Perú. Con *DRCLAS* de Harvard organizamos *Culturas en el aire*, un encuentro de radios indígenas de Canadá a Chile. Con la Presidencia de la República organizamos la *Exposición Cumbre de las Américas*, en paralelo a la segunda cumbre de presidentes americanos. Normalmente las tensiones surgían cuando hacía falta recursos para cumplir la misión. Salvo una crisis económica internacional que salvamos con una muestra de *Dinosaurios Animatronics* —que se prolongó muchas semanas porque se habían

cancelado ferias comerciales— gracias a la que reemplazamos los ingresos de arriendo de espacios por la generosa taquilla de 120.000 asistentes. La siguiente crisis fue insuperable: la pandemia que asoló al mundo en 2020, y debimos cerrar las puertas. Las críticas escuchadas provenían de voces que no entendían o no querían entender el modelo de autofinanciamiento, que nos llevaba a cobrar arriendos en determinados casos en que era perfectamente posible afrontarlos. Cuando explicábamos el modelo, las críticas se atenúan, llegando incluso a que la profesora Doris Sommer, de Harvard, nos calificara de “Robin Hood modernos”, ya que sacábamos dinero de los que sí tenían para financiar actividades artísticas que no lo tenían.

### **¿Qué otros modelos de gestión se podrían utilizar para un centro cultural como la Estación Mapocho?**

Cuando enfrentamos la pandemia, recurrimos a lo que nos pareció lógico: que el gobierno financiara los gastos del centro cultural, ya debidamente reducidos tanto en salarios como en servicios. La respuesta fue decepcionante porque nos dijeron que concursáramos. Es decir, postular a fondos públicos destinados a artistas y creadores para financiar sus obras, no diseñados pagar gastos de mantenimiento de un edificio. Creo que el modelo que debiera primar post pandemia es uno de carácter mixto, tal como lo defino en mi libro *Cultura: ¿Quién paga?* (RIL Editores, 2006), en el que coexistan aportes públicos vía glosa presupuestaria, privados (a través de la Ley de Donaciones Culturales), de taquilla por venta de boletos y los que genere la gestión propia del centro cultural.

### **¿Cuáles crees que son los principales desafíos actuales de la cultura en Chile?**

El único gran desafío actual es instalar definitivamente el Ministerio de las Culturas creado apuradamente al terminar el segundo gobierno de la presidenta Bachelet, tarea que no ha sido asumida por los gobiernos siguientes

(el segundo periodo de Sebastián Piñera ni el actual de Gabriel Boric). Cuando después del plebiscito de 1988 iniciamos la ardua tarea de crear una institucionalidad cultural para el Chile postdictadura, sabíamos que era la principal acción para impulsar el desarrollo cultural del país. Se logró mediante el trabajo participativo de tres gobiernos (Patricio Aylwin, Eduardo Frei y Ricardo Lagos), culminando en 2003 con la creación del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA). Fue una construcción que extrajo lo mejor del modelo británico (los *arts council*), del francés (un estado activo en infraestructura) y de Estados Unidos (Ley de Estímulos Tributarios). Inexplicablemente, a fines de su mandato, la presidenta Bachelet redujo esta figura —que aún requería madurar en algunos aspectos— a un ministerio que no mantuvo los niveles de participación vinculante del CNCA y que no ha podido instalarse ni alcanzar ni de lejos el papel que en otros países asignan a un ministerio relevante. Estamos en una época en la que el Ministerio de las Culturas corre grave peligro de ser reducido o simplemente eliminado. Una oportuna corrección y el retorno a una institucionalidad similar a la del CNCA, con la incorporación del ámbito del patrimonio, puede evitar esa tragedia.

#### **Notas**

1. La empresa Editora Nacional Quimantú imprimía también revistas Disney, así como prestaba servicio de impresión a otras instituciones, ya que debía sustentarse financieramente.
2. Los documentos se encuentran disponibles en el siguiente sitio web: <https://www.estacionmapocho.cl/10-cifras/>
3. La unidad de fomento (UF) es una unidad de cuenta utilizada en Chile desde 1967, que se reajusta diariamente de acuerdo con la inflación, para representar el valor actualizado de la moneda oficial, el peso chileno.



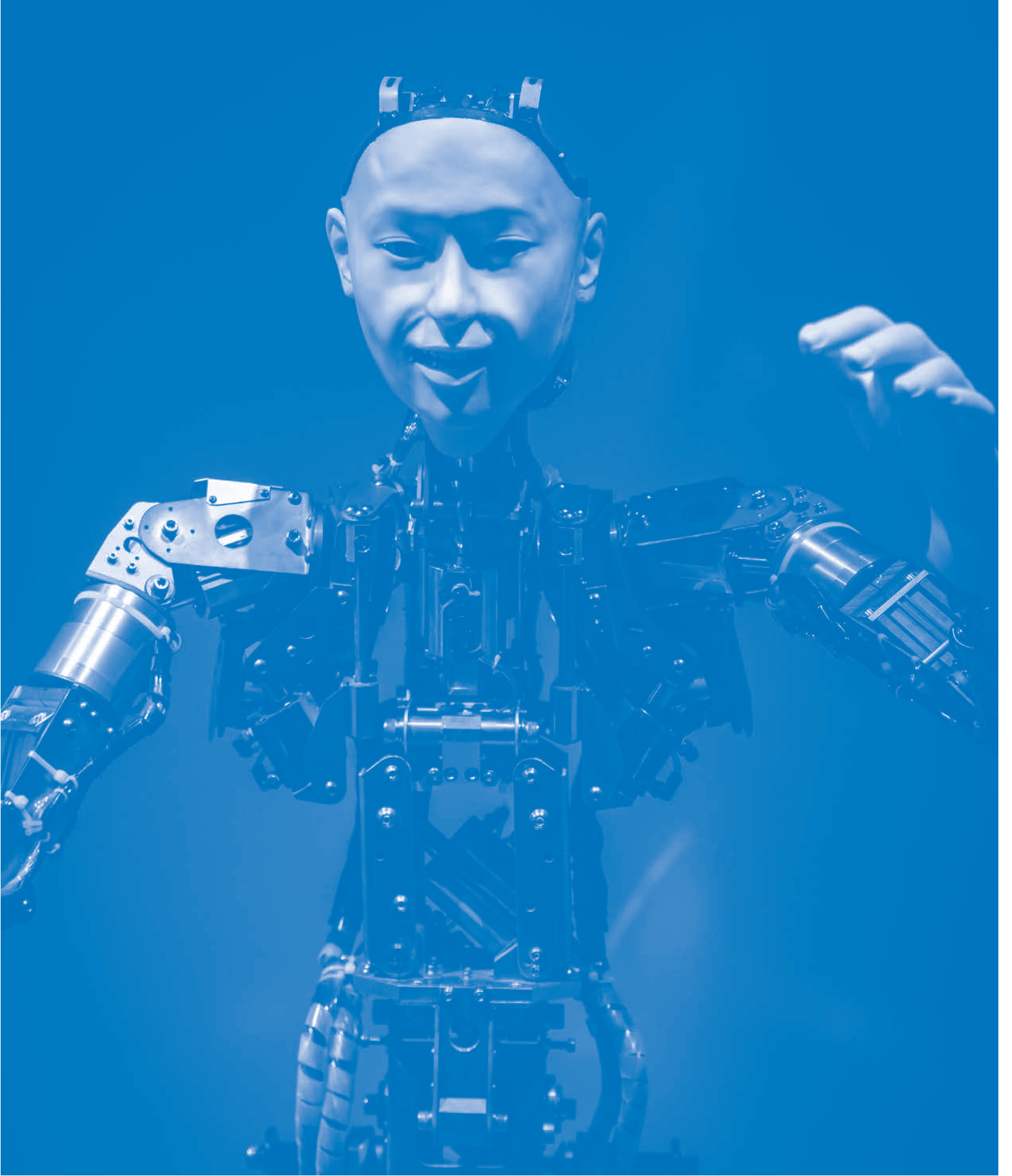


Observatorio Atalaya  
[observatorioatalaya.uca.es](http://observatorioatalaya.uca.es)



La inteligencia artificial y su derivada en los derechos de propiedad intelectual en la cultura: retos y amenazas

M. del Rocío Calleja Reina / 28



# La inteligencia artificial y su derivada en los derechos de propiedad intelectual en la cultura: retos y amenazas

M. del Rocío Calleja Reina

Profesora grados de diseño EADE estudios universitarios  
y abogada despacho profesional  
<https://orcid.org/0009-0008-3847-2501>  
rcallejareina@gmail.com

Artículo recibido: 28/09/2023. Revisado: 05/10/2023. Aceptado: 10/10/2023

**Resumen:** El mundo de la cultura y, en general, en todas las disciplinas artísticas, se está viendo sacudidos por el gran avance de la Inteligencia Artificial. Los derechos de autor reconocido a los creadores por las Leyes de Propiedad Intelectual en España y en Europa, niegan la autoría de las obras realizadas por IA, mientras que ya se empieza a reconocer el copyright de las creaciones en otras legislaciones por la coautoría de la obra, lo que sin duda afectará al devenir de los derechos de autor por el reconocimiento recíproco universal y la posición inferior en la que se encuentra el autor humano frente a al autor cibernético en la actividad cultural. Por último, analizaremos la propuesta del nuevo Reglamento Europeo, base para la aplicación en los Estados miembros de programas de IA.

**Palabras clave:** Inteligencia artificial; propiedad intelectual; cultura; derechos conexos.

Artificial intelligence and its impact on intellectual property rights in Culture: challenges and threats.

**Abstract:** The world of culture and, in general, in all artistic disciplines, is being shaken by the great advance of Artificial Intelligence. The copyright recognized to the creators by the Intellectual Property Laws in Spain and in Europe, deny the authorship of the works made by AI, while the copyright of the creations is already beginning to be recognized in other legislations by the co-authorship of the work, which will undoubtedly affect the future of copyright due to the universal reciprocal recognition and the inferior position in which the human author is compared to the cybernetic author in the cultural activity. Finally, we will analyze the proposal of the new European Regulation, the basis for the application in the Member States of the European Union of the new European Copyright Regulation of AI programs.

**Keywords:** Artificial intelligence; copyright; intellectual property; culture; related rights.



## 1. Introducción: la conexión entre los derechos de propiedad intelectual y el uso de la inteligencia artificial

*“Cuando a la intención y a la fuerza se une  
la superioridad de la inteligencia,  
imposible es oponer resistencia alguna”  
La Divina Comedia<sup>1</sup>  
Dante Alighieri*

En 2022 la empresa OpenIA lanzó una nueva herramienta llamada ChatGPT, que ha sido todo un revulsivo en el mundo de la creación tanto por su alto potencial creativo como por la agilidad que ofrece a la hora de realizar multitud de tareas simples.

Junto con la expansión de este programa y de otros similares, ha supuesto un revulsivo en el desarrollo de las llamadas Inteligencias Artificiales Generativas, que está copando titulares de noticias por los efectos de un uso masivo en muchos sectores de nuestra sociedad, así como la comisión de algunos delitos. En lo que respecta al ámbito de la producción artística

y cultural, el uso de la IA está alimentando el debate jurídico sobre el alcance legal de las obras generadas a través de esta tipa de tecnología para sus autores, lo que nos lleva a plantearnos preguntas sobre los efectos de la implantación de nuevas formas de trabajo en las empresas culturales, su impacto sobre programadores, empresas desarrolladoras y usuarios y cuál será el valor que se le va a en el mercado cultural. También nos obliga a cuestionarnos como comunidad qué tipo de trascendencia va a tener la Inteligencia Artificial para construir el acervo cultural o qué peligros puede suponer la implantación de la IA en el avance social.<sup>2</sup>

Si la aparición de la imprenta en el siglo XV fue considerada como uno de los mayores acontecimientos de la historia, fue por su capacidad de remover los cimientos culturales de una época y su capacidad de revolucionar y transformar la sociedad medieval, hasta el punto que propició un renacimiento social, cultural y político que abrió la senda hacia una sociedad moderna, siendo esencial para dicho avance social el peso de la transmisión del conocimiento por medios mecánicos. Estamos en un momento de la historia en el que nos está ocurriendo algo similar con el desarrollo de la

Inteligencia Artificial, por lo que algunos autores no dudan catalogarlo como elemento diferenciador de la 4ª Revolución Industrial (Botana, 2020)<sup>3</sup>.

Y es que la historia de la humanidad se ha ido construyendo a través de cambios y avances en las formas de vida de los habitantes, propiciados por el avance tecnológico (el fuego, la rueda, la luz, la máquina de vapor, las computadoras, internet...), cambios que a veces fueron más o menos imperceptibles y otros mucho más abruptos y que han servido para ir configurar una sociedad adaptada a su tiempo, quedando la huella de esta evolución plasmada en fenómenos culturales, que no son otra cosa que la forma de entender una realidad y que han servido sin duda para asentar las bases de la herencia cultural de las futuras generaciones.

El cambio de paradigma en el mundo cultural provocado por el empleo de la Inteligencia Artificial, así como el avance y desarrollo tecnológico que supone, está permitiendo una nueva forma de crear, pero también de producir contenidos culturales, que tienen su base fundamental en el empleo de datos masivos como fuente de información recopilada, clasificada y disponible de la que se nutre esta tecnología y que brinda la oportunidad de tener mayor capacidad de generar contenidos merced a la autonomía que brinda el empleo de las computadoras, del que se deriva el surgimiento de nuevos modelos de relación en el mundo cultural que nos permite una comprensión diferente de los modos de producir, crear y gestionar. Esto está impactando en las formas de ser, de sentir y de pensar a nuestra sociedad.

Junto con lo anterior, el avance tecnológico de la Inteligencia Artificial no está exento de peligros y amenazas en el terreno cultural, poniendo en evidencia un miedo racional que es la posibilidad real de que surja el desplazamiento, sustitución e incluso la eliminación de las personas en los procesos de producción cultural, con el consiguiente impacto económico que de ello se deriva para los empleos en autores, creativos e intérpretes, que afecta a todo negocio cultural y editorial.

No obstante, esta incertidumbre, como sucede con todos los cambios, se ve contrarrestada por unas nuevas oportunidades para la creación artística y cultural y las posibilidades de mejora y beneficio que brinda el uso de la IA, aunque ello suponga la necesidad de adaptarse a la nueva tecnología y fijar unos requisitos y límites para su uso, así como el establecimiento de nuevos mecanismos de protección para todos los agentes implicados.

Y es que el advenimiento de estos nuevos modos de creación a través de la IA en el mundo de la cultura y de las editoriales nos obliga a repensar los modelos jurídicos conocidos e implementar un marco regulatorio que regule el destino de los derechos de los autores de las obras cibernéticas, garantizando las atribuciones que la propiedad intelectual brinda tanto a nivel individual como colectivo a sus creadores y que resuelvan de forma satisfactorias las posibles controversias generadas del uso o del abuso de la aplicación del arte digital.

Muñoz Rojas<sup>4</sup> decía en sus clases de Derecho Procesal que no *había que ponerle cercas al campo*, frase perfectamente aplicable a la IA, pues resulta del todo inútil ponerle límites a su uso, salvo que sean para proteger a los autores y a los titulares de unas obras, por lo que resulta necesario conocer los derechos en juego y las alternativas que ofrece la legislación vigente y su interpretación doctrinal, claudicando al hecho cierto de que el desarrollo tecnológico y la innovación siempre irán por delante de las normas.

### 1.1 Regulación de los programas de ordenador en la esfera de los derechos de autor

Para empezar, y desde un punto de vista legal, los derechos de autor constituyen una suerte de facultades atribuidas a la persona natural, y sólo en casos concretos a la persona jurídica, sobre la creación de carácter intelectual, artística, literaria o científica, para salvaguardar los intereses legítimos de sus titulares ante conflictos surgidos por la atribución, distribución y uso por parte de otras personas ajenas al proceso creativo.

En materia de propiedad intelectual, es de aplicación el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, de Texto Refundido de la Propiedad Intelectual en España, (en adelante LPI)<sup>5</sup>. En esta norma se consagra a favor del autor el derecho de propiedad de toda obra literaria, artística o científica desde el mismo momento de la creación (artículo 1 LPI), lo que les permite adjudicarse unas facultades y prerrogativas de carácter personal y patrimonial, siempre que se cumplan los requisitos establecidos en la propia ley nacional, gozando de protección automática, en la línea del contenido en el artículo 2º del Convenio de Berna.<sup>6</sup>

En España, a diferencia del resto de países de nuestro entorno, la propiedad intelectual se diferencia de la propiedad industrial<sup>7</sup>, por lo que contamos con una normativa propia e indepen-

diente sobre propiedad intelectual, quedando esta última reservada a la regulación los derechos de autor y otros derechos afines y conexos sobre obras artísticas, literarias o científicas que estén creadas en cualquier tipo de soporte, y que concede al creador una serie de atribuciones o derechos en una doble vertiente: una moral, propia del reconocimiento de su paternidad, y otra económica que le posibilita el aprovechamiento de su explotación, autorizar su reproducción y/o participar en los beneficios que la obra genere, derechos que podrán recaer en una persona natural o jurídica (art. 5 LPI).

En el entorno anglosajón se va a recurrir al término *copyright* y su símbolo © como el derecho de explotación y reproducción de una obra intelectual, empleándose éste como sinónimo del derecho de autor, expresión que ha terminado siendo aceptada también en nuestro país, hasta el punto que así se recoge en el diccionario de la RAE.<sup>8</sup>

Para el nacimiento de los derechos de los autores, término empleado por el de propiedad intelectual, será necesario realizar un acto de exteriorización y difusión de la creación intelectual, que debe quedar plasmada en cualquier tipo de soporte, conocido o por conocer, revelación que sólo podrá realizar su autor material o aquél en su caso que haya designado. Una vez manifestada la obra será posible realizar diferentes actos de comunicación pública total o parcial, como son las copias entendidas como “un acto por el cual una pluralidad de personas puede tener acceso a la obra sin previa distribución de ejemplares a cada una de ellas, exceptuado el ámbito doméstico” (art. 20 LPI). Se trata de un derecho patrimonial de publicación del autor o los titulares de los derechos de una obra divulgada, que conservan para sí intactas las facultades sobre el acceso público de las obras por cualquier medio de difusión, por ejemplo, en las contenidas en una base de datos.

Se asimilan a las obras creativas **los programas de ordenador**, estando protegidos por propiedad intelectual en virtud de lo establecido en el artículo 11.1 apartado j) de la LPI, requiriendo para su uso legítimo contar con la oportuna autorización de los programadores o de las empresas desarrolladoras como titulares de los derechos de los mismos. Huelga decir que todo el material de terceros que haya sido utilizado por esos programas deben tener un origen legal, por lo que las fuentes o bases de datos que utilicen habrán recabado la autorización de los autores o propietarios del material divulgado,

al igual que para tener un acceso legal a los programas se requiere su suscripción o contar licencias de uso, relación contractual por la que se autoriza el uso y explotación del programa al usuario, mediante retribución o no, y de la que deriva las obligaciones mutuas de cumplimiento.

No será posible otorgar derechos de autor a las ideas, ni a las reglas matemáticas como los algoritmos, ni a los fundamentos en las que se basan los programas de ordenador, en virtud de la LPI, aunque en algunas legislaciones ya se permiten las patentes de *software* para proteger las inversiones realizadas en los programas de ordenador, exigiendo que estos programas resulten novedosos, supongan un salto cualitativo a nivel tecnológico, que sean fruto de la investigación y no de la casualidad, y que se puedan emplear de forma industrial. En este punto nos encontramos con un problema de armonización de las normas a internacional sobre la patentabilidad de los programas de ordenador.

En relación a la propiedad intelectual, ésta se aplica plenamente a los programas que desarrollan la Inteligencia Artificial, como sistemas informáticos que son, por haber sido creados por sus programadores a través de unos algoritmos (inteligencia algorítmica) que le dota de unas acciones de búsqueda selectiva sobre datos preexistentes en el mundo digital y que le otorga una capacidad técnica de creación predictiva y autónoma. Dichos programas se ven reforzados por la protección de la LPI por la posibilidad de acceso a su inscripción en el Registro de Propiedad Intelectual, así como de toda su documentación preparatoria, manuales de uso y cualquier otro tipo de documentación técnica, por la asimilación que se hace del programa con las obras intelectuales (art. 96 LPI).

En este punto, siempre debe quedar claro que lo que está protegido por derecho de autor es el propio programa de ordenador que desarrolla la IA, como configuración capaz de realizar funciones y tareas que tiene como fin obtener unos resultados, siempre que se trate de una creación original, esté divulgado en cualquiera tipo de soporte y cuente con cierta singularidad o mérito. Esta protección alcanza también a los creadores y empresas desarrolladoras de los programas de las derivaciones surgidas de las actualizaciones de las versiones de dichos programas.

A nivel legal se va a entender por programa de ordenador como “*toda secuencia de instrucciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente en un sistema informático con el fin de*



*realizar una función o una tarea o un resultado determinado cualquiera que fuere su forma de expresión o fijación”.*

En cuanto a los derechos de propiedad intelectual que surgen de la creación de un programa, habría que indicar que se trata de un derecho inmaterial que se integra en el patrimonio del creador o las empresas titulares en el activo no corriente del balance contable como elemento del inmovilizado intangible, cuyo nacimiento se justifica por la posibilidad de garantizar a su creador un retorno económico sobre una inversión realizada, tanto en tiempo, como en dinero, formación, etc. Es por ello que la explotación económica de los programas de ordenador debe quedar autorizada por sus titulares siempre que se ejecuten alguna de las siguientes acciones:

1. *Una reproducción del código objeto realizada por usuarios particulares.*<sup>9</sup>
2. *Una reproducción del código objeto realizada por terceros con fin comercial.*
3. *Una modificación del código fuente y/o su incorporación a otro programa.*<sup>10</sup>
4. *O una realización de copias no literales del código fuente, pero incorporando en otras la misma estructura, secuencia y organización del programa.*

Respecto al concepto de programa de ordenador que desarrolla la IA, la Comisión de la UE tiene sentado que son “unos sistemas de *software* (y en algunos casos también de *hardware*) que están diseñados por seres humanos que actúan en la dimensión física o digital mediante la percepción de su entorno a través de la **obtención de datos**, la **interpretación de los datos** estructurados o no estructurados que recopilan, el razonamiento sobre el conocimiento o el **procesamiento de la información derivados de esos datos** y decidiendo la acción o **acciones óptimas** que deben llevar a cabo para lograr el objetivo establecido».

En resumen, los programas de ordenador van a quedar protegidos por las leyes de Propiedad Intelectual siempre que se cumplan los mismos requisitos de toda obra intelectual, esto es, que sean producto de la creación humana, estén exteriorizado en cualquier soporte y sean originales. De esta forma el derecho de autor del programa informático se aplicará sobre el código fuente, el código objeto y a toda la documentación preparatoria y manuales de uso, quedando

excluida de protección de la interfaz gráfica, el lenguaje de programación empleado, los *malware* y las ideas en aplicación de la LPI. A nivel legal, su protección se refuerza por el acceso al Registro de Propiedad Intelectual en España, como en la mayoría de los estados incluidos en la OMPI<sup>11</sup> y respecto a la IA sólo alcanza a los propios programas que la desarrollan, pero no así a las obras que se generan a través de ellos.

### 1.2 Breve aproximación a los derechos de propiedad intelectual: de los derechos de autor a los derechos afines, vecinos y conexos

Al hablar de derechos intelectuales, nos estamos refiriendo a la coexistencia de diferentes categorías de atribuciones otorgadas a unas obras que quedan amparadas en el ámbito de protección de la LPI (Azuaje, 2020 pp. 8).

En España el concepto de la propiedad intelectual se distancia de la propiedad industrial (que es la que se aplica a marcas, patentes, invenciones y denominaciones), para configurarse como un derecho independiente respecto a los derechos de autor y otros derechos afines o conexos sobre obras artísticas, literarias y científicas. No va a ocurrir lo mismo a nivel mundial, donde legalmente la propiedad intelectual se reconoce en su integridad, es decir, sin diferenciar la propiedad intelectual de la industrial, como forma de potenciar y promover la inversión en innovación y en desarrollo tecnológico, social, personal y humano<sup>12</sup> (Cándano Pérez & Moreno Cruz, 2019, pp. 135). El elemento clave, por tanto, del reconocimiento de los derechos de propiedad intelectual por parte de la mayoría de los estados será la atribución de una recompensa a la inversión realizada por los creadores, tal y como tiene señalado la OMPI.

En España, la propiedad intelectual comprende exclusivamente el conjunto de facultades y derechos atribuidos a los creadores sobre unas obras de carácter intelectual, artística, literaria o científica, por lo que todo lo que tenga que ver con innovación aplicada en el campo de la industria va a quedar protegido por otras normativas específicas y diferenciadas en las leyes de marcas, patentes y de diseño industrial.

Para el nacimiento de los derechos de propiedad intelectual, se va a exigir la realización de una actividad que quede plasmada en cualquier tipo de soporte tangible o intangible, conocido o futuro, por lo que se debe generar un producto acabado que es fruto del intelecto humano, no así la idea del producto

(a la que, en su caso, podrá aplicarse otra normativa como la de los secretos industriales), sobre la que no es posible la atribución de los derechos de autor.

No bastará la simple creación y revelación de una obra para que surjan estos derechos de autor, pues además se exige que estén dotadas de un carácter original, esto es, que dé cierta singularidad o mérito como característica intrínseca de su originalidad. En efecto, más allá del nivel de las obras, en España, para reconocer los derechos que otorga la PI, éstas deberán contar con algún elemento diferenciador, bien por las características que le pueda imprimir su creador, por su calidad artística o por su nivel técnico. Si bien se hace necesario referir que no existe aún definición legal del concepto de originalidad y del mérito requerido. No ocurre lo mismo en otros países, donde sí se exige expresamente el valor del mérito para reconocer derechos a una obra, como ocurre, por ejemplo, en la legislación alemana o en la suiza, donde las obras de ser originales y además deben ser meritorias.

Al no existir definición legal de lo que es la originalidad, ha sido nuestra Jurisprudencia la encargada de perfilar los requisitos exigidos para proteger las obras con derechos de autor, completando el requisito de originalidad y atribución a su autor con la exigencia de cierta altura creativa, excluyendo así de protección a las obras que estén inacabadas o las simples ideas del campo de propiedad intelectual.

De resultas de lo anterior, en la producción artística existen varias fases y etapas, donde se pasa de la idea de obra a la plasmación de la misma, con el resultado de una obra acabada. En este sentido, nos va a señalar Ruipérez de Azcárate<sup>13</sup> que en toda creación podemos distinguir dos elementos, uno que formado por la obra material o “el *corpus mysthicum*”, y otro diferente las simples ideas o “el *animus mechanicum*”, y lo que queda protegido por derechos de autor es la materialización de la obra y no la ideación.

En relación a las obra y títulos originales, en virtud del artículo 10 de la LPI la protección por derechos de autor va a alcanzar a toda obra literaria, artística o científica, y para ello se establece un catálogo de supuestos donde se incluyen los libros, las composiciones musicales, las obras dramáticas cinematográficas, esculturas, pintura, dibujo, planos, gráficos, fotografías y análogos, así como los programas de ordenador. Esta lista no tiene consideración de número *clausus*, por lo que se podrán incluir cualquier tipo de obra análoga y

que quede divulgada en cualquier tipo de soporte conocido o por conocer, siendo de aplicación automática, por ejemplo, en el caso de los NFT's, que son obras utilizadas en el metaverso.

Respecto al concepto de autor, la LPI en su artículo 5 se invoca respecto a “la persona natural”, aunque admitiendo la posibilidad de beneficiar también a personas jurídicas en los casos expresamente previstos por la ley, excluyéndose otras formas de autoría como pueden ser la producida de forma casual o no intencionada, como por ejemplo obras creadas por efecto de la propia naturaleza o las creadas por los animales o por las máquinas, negando así la condición de autor al producto de los ordenadores.

En relación a los sujetos de los derechos de propiedad intelectual, habrá que diferenciar las obras realizadas por una persona de forma individual de las que intervienen o afectan a varios titulares de derechos reconocidos. De esta forma, junto al autor individual nos encontraríamos con otros supuestos en los que existe la participación de un grupo de persona en el proceso creativo, siendo necesaria la cooperación de todas ellas y por tanto y su reconocimiento. Estamos hablando de lo que la Ley denomina una **obra colectiva** (artículo 8 de la LPI). En cambio, si en la realización de una obra se incorpora o utiliza material de otro autor o autores, estaremos ante lo que la ley llama una **obra compuesta** (art. 9 LPI), que serán creaciones únicas y autónomas formadas por la contribución de obras de otros autores debiendo contar con la oportuna autorización de uso y a los que se le debe garantizar sus derechos de paternidad de la obra como el reconocimiento, el respecto a la integridad.

Quedan igualmente protegidas por derecho de autor **las obras derivadas**, que son aquellas que surgen de la transformación de una obra u obras protegidas previamente. Estamos hablando de las traducciones, revisiones, compendios, los resúmenes, los arreglos musicales y, en general, cualquier otro tipo de transformación de cualquier tipo de obra en virtud de lo dispuesto en el artículo 11 de la LPI. Como veremos más adelante, este tipo de obras son las que entran de lleno en la creación de obras a través del empleo de la IA generativa.

En el ámbito artístico y literario, la ley de propiedad intelectual, junto con los derechos otorgados a los creadores de las obras, tiene una especial relevancia la atribución de otros derechos especiales para una serie de sujetos que

participan también en el proceso creativo. Son los llamados **derechos conexos, vecinos o afines** que se configuran a favor de los intérpretes y ejecutantes y que también abarcan los derechos de los productores de fonogramas sobre sus grabaciones y otros atribuidos a los organismos de radiodifusión respecto a sus programas de radio y televisión.

También quedan integrados en el marco regulatorio de los derechos de autor en España, un tipo especial de obras divulgadas que, por desconocerse su autor, bien porque fueron abandonadas por los mismos, porque estén ilocalizables o porque pasaron al dominio público en algún momento sin que se conociera su autor gozan de protección para favorecer el acervo cultural comunitario. Son las denominadas **obras huérfanas**, sobre las que la legislación permite su explotación económica a sus descubridores y quienes las difundan.

En relación a las obras huérfanas, nos dice la Unión Europea<sup>14</sup> que quedan protegidas por derechos de autor y afines, aun cuando el titular de los derechos no haya sido identificado o, si lo ha sido, esté en paradero desconocido por distintas causas como:

1. *Por cambio de domicilio del autor sin el conocimiento de su nuevo paradero.*
2. *Por la existencia de informaciones incompletas o equivocadas sobre los titulares de los derechos, o la ausencia total de datos.*
3. *Por desconocimiento de sus derechos de autor del titular*
4. *O porque el titular haya sido una persona legal que ya no existe.*

### **1.3 De las obras protegidas y el dominio público: la relevancia de la reproducción digital en los derechos de autor**

Como ya ha quedado expuesto, el nacimiento del derecho de autor según la Ley de Propiedad Intelectual española se va a producir en virtud de un acto de creación intelectual que requiere de la difusión de la obra en cualquier tipo de soporte material o no, de ahí la necesaria divulgación y/o publicación de la obra creada entendido como acto por el que se da a conocer al público la existencia de la misma.

A diferencia con lo que ocurre en la propiedad industrial, en nuestra legislación no se hace depender el nacimiento del derecho de autor a ningún acto de inscripción en un registro de propiedad intelectual, si bien esta puede resultar

conveniente para la defensa de los derechos. Este acto de inscripción sí se exige en los casos de creación de patentes, inventos y marcas, donde será un requisito imprescindible con efectos constitutivos en el nacimiento del derecho a favor de sus titulares.

Pues bien, en materia de derechos de autor, el notable avance en el desarrollo de las nuevas tecnologías y la divulgación de las obras está demandando socialmente un incremento de mecanismos de protección de los autores en el mundo digital, hecho este que ya fue contemplado en la reforma de la LPI operada por la Ley 21/2014, de 4 de noviembre y que incluyó la armonización del contenido con las disposiciones europeas<sup>15</sup>, pero aún está lejano a exigir la inscripción de las obras para su protección.

En el momento actual, la expansión de la digitalización está afectando considerablemente a los derechos de propiedad intelectual de los autores, los cuales se encuentran indefensos ante las infinitas posibilidades de reproducción que ofrece el mundo digital a los usuarios. En efecto, para Riera (2002)<sup>16</sup> los cambios introducidos en los derechos de autor por el aumento de las copias digitales, han afectado de forma considerable a los derechos de reproducción, pues estos medios digitales nos permiten tener un mayor acceso, cada vez más rápido y con mayor fiabilidad de contenidos, por lo que ha aumentado las explotaciones ilegales y las dificultades de identificación con la copia original.

Paralelamente, el medio digital ofrece a los autores una mayor facilidad de distribución al ser realizado en un medio intangible del entorno cibernético y con ello una mayor expansión de la comunicación pública, sin límites ni barreras, con utilidades que permiten una mayor capacidad de transformación de obras preexistentes.

Por otra parte, respecto a la divulgación de las obras, tanto en el derecho español como en el europeo y también en Estados Unidos, el derecho de autor sólo se reconoce a favor de la persona natural (aunque es posible proteger a la persona jurídica cuando resultan beneficiarias de estos derechos, pero sólo en los casos expresamente previstos), siendo su autor aquel que firme o se identifique como tal en una obra, salvo que se divulgue de forma anónima, bajo seudónimo o con signos, como una potestad que tiene el padre de la obra de darla a conocer de esta forma.

Por tanto, la primera divulgación de una creación artística, literaria o científica admite la

forma nominativa, es decir con el nombre de su autor que firma la obra, pero también por voluntad de su autor puede decidir realizarla bajo seudónimo e incluso de forma anónima. Estaríamos en presencia de una cualidad del derecho moral otorgado a su paternidad.

De *prima facie*, será necesario distinguir, como así hace el artículo 4 de la LPI, entre lo que es la divulgación, que requiere el consentimiento del autor para hacer accesible por primera vez una obra, de lo que es la publicación de la misma como una puesta a disposición pública, que es la que va a generar un derecho patrimonial a favor de los autores y editores. Tras la revelación de una obra por cualquier soporte, se activan los mecanismos correspondientes que permiten proteger la creación por derecho de autor y por otros derechos afines con el fin de salvaguardar el reconocimiento de la paternidad artística, es decir su **derecho moral como autor**, pero a la vez, se va a garantizar el retorno al esfuerzo y la inversión, otorgando estímulos de su participación en la creatividad con unos derechos de explotación de los que sus titulares pueden derivar un aprovechamiento económico, que serán los llamados **derechos patrimoniales**, quedando configurado así el contenido de los derechos de autor.

Los derechos personales o morales están intrínsecos al reconocimiento de la autoría de la obra para su autor, el cual reserva el derecho de decidir sobre la divulgación y la forma de realizarla, la autoridad de exigir el respeto a la integridad de la obra, su derecho a modificarla en su caso, así como el derecho a retirar la obra del mercado, previo cumplimiento, eso sí, de obligaciones contraídas con editores y terceros a los que les haya cedido su explotación. Por último, también ostentará el derecho a obtener la primera copia editada. Por tanto, se consideran que el autor es propietario de unos derechos que son personalísimos, con las características de ser imprescriptibles, inalienables e intransferibles en virtud del art. 14 LPI. Fallecido el autor, si no existieran herederos legales o se desconociese el paradero del autor, la propiedad intelectual de la obra pasará como dominio público al Estado o a las instituciones públicas de carácter cultural que son las que estarán en ese caso legitimadas para preservar los derechos de reconocimiento de los autores.

Por otro lado, la creación de una obra original también unos **derechos de explotación**,

integrados por las facultades dominicales de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de la obra (art. 17 y ss. de la LPI). En principio, estos derechos van corresponder al autor (persona física o persona jurídica que haya encargado la obra), extendiéndose su derecho durante toda la vida del mismo y a la muerte de éstos podrán ser explotados por sus herederos durante un plazo de setenta años. En el caso de fonogramas, material audiovisual o de radiodifusión el plazo se reduce a cincuenta años después de realizar la grabación, realización o emisión (arts. 119 apartados. 12 y 125 de LPI). Extinguidos los derechos de explotación, la obra pasará igualmente al dominio público y podrá ser utilizada libremente por cualquiera de forma gratuita, siempre que se respeten la autoría y la integridad de la obra.

Además de estos derechos morales y económicos, nos vamos a encontrar con otros derechos: el nacimiento de los llamados **derechos afines**, que son los que se reconocen a los intérpretes y ejecutantes de las obras, cuyos derechos de explotación se van a ver limitados a veinticinco años desde la interpretación o su ejecución.

Siguiendo con la aproximación a los derechos de propiedad intelectual, es relevante señalar que los titulares de los derechos de explotación deben prestar siempre su consentimiento para que terceros exploten una obra, pudiendo transferir sus derechos patrimoniales por cualquier tipo de negocio, como ser objeto de préstamo, venta, arriendo, licencia, hipoteca, incluso embargados, como activos intangibles que son.

En otro orden, existen unas excepciones a los derechos de reproducción, en concreto la realización de copias total o parcial de una obra, siempre que ésta se realice para un uso exclusivamente privado. En estos casos, no será necesario el consentimiento del autor o de los titulares de los derechos, sin perjuicio a la compensación equitativa que está prevista en el artículo 25 de la LPI. Para operar esta excepción se va a exigir, en virtud del artículo 31 de la LPI, el cumplimiento de dos requisitos, a saber:

*“a) Que se lleve a cabo por una persona física exclusivamente para su uso privado, no profesional ni empresarial y sin fines directa ni indirectamente comerciales.*

*b) Que la reproducción se realice a partir de obras a las que haya accedido legalmente desde una fuente lícita”.*

En el caso de uso de programas de ordenador para crear obras utilizando copias de material disponible en el medio digital, la reproducción será legítima si previamente ha sido autorizada o comercializada por su titular, es decir que se emplee material divulgado por su autor y éste haya consentido su uso. No obstante, la reproducción de copias será legal y podrá tener aplicación comercial si se ha puesto a disposición mediante un acceso previo pago de una licencia de uso o de obras que hayan pasado a dominio público.

Por último, en cuanto a la reproducción de obras huérfanas, es posible realizarla siempre que hayan sido divulgadas y no van a requerir permiso alguno del titular o sus herederos en los casos que dicha reproducción y puesta a disposición al público se realice en centros educativos, museos, bibliotecas y hemerotecas accesibles al público, así como los organismos públicos de radiodifusión, archivos, fonotecas y filmotecas y tengan como fin la digitalización, puesta a disposición del público, indexación, catalogación, conservación o restauración, no exista ánimo de lucro, se garantice el interés público de conservación y se facilite el acceso con fines estrictamente culturales y educativos.

La reproducción de una obra huérfana supone una contribución innegable para el fortalecimiento del acervo cultural y sus autores (art. 37 bis LPI), pues como ya señalamos sus titulares no están identificados o localizados (previa búsqueda diligente se entiende), pues se exige para su obligatoriamente la mención de los nombres de los autores o de los titulares de PI, salvo lo dispuesto en el artículo 14.2 del LPI, es decir, que se hayan divulgado de forma anónimas o con seudónimos por voluntad del autor.

**Cuadro Resumen: Derechos de Autor. Clases de obras protegidas**

TIPO DE OBRAS	EJEMPLOS	DERECHOS	DURACIÓN
Obras Originales Artísticas, Literarias y científicas Artículo 10 L PI	Libros, folletos, impresos, informes. Composiciones musicales. Obras dramáticas, obras de teatro. Obras cinematográficas Obras pictóricas y esculturas Proyecto, planos, gráficos mapas Obras fotográficas Programas de ordenador	D. Morales D. Patrimoniales D. Participación en reventas obras gráficas con precio > 800€ según porcentaje de las ventas. - Compensación equitativa por copia privada de libros o publicaciones audiovisuales	1. Derechos morales. Son eternos e imprescriptibles 2. Derechos económicos: Durante toda la vida del autor y a favor de sus herederos durante 70 años después de su fallecimiento.

Obras derivadas Artículo 11	Traducciones, adaptaciones, revisiones, actualizaciones compendios, resúmenes arreglos musicales. Una transformación mecánica de una obra original no es obra derivada sino reproducción. Deben contar con autorización del autor original salvo que se disponga de licencia o la obra haya pasado al dominio público	Tienen los mismos derechos que las obras originales, siempre que no perjudique los derechos de éstos últimos.	Derechos de explotación: Durante la vida del autor y 70 años. En caso de interpretación y de los fonogramas: 50 años de la grabación. Arreglos versiones o 25 años
Programas de ordenador, Art. 10,1 j), 95 al 101 LPI	Programa de ordenador, software, app y aplicaciones móviles	Los mismos derechos que las obras artísticas	Igual que las obras originales
Bases de Datos y colecciones, Art. 12 LPI	Base de datos, antologías, colecciones. Se protege la inversión sustancial, evaluada cualitativa o cuantitativa que realiza su fabricante ya sea de medios financieros, empleo de tiempo, esfuerzo, energía u otros similares para la obtención, verificación y presentación de contenidos	Se protege las colecciones de obras ajenas, pero sólo la estructura de la selección y la disposición de contenidos	Igual que las obras originales
Obras Huérfanas Art. 37 bis	Se otorga derechos de autor y afines a obras cuyo titular de derecho no haya sido identificado o esté en paradero desconocido	D. morales de su autor D. Patrimoniales a los descubridores	Derecho de explotación: A sus descubridores.

#### 1.4 Del estudio de la originalidad de la inteligencia artificial y su repercusión en la ley de propiedad intelectual

En el mundo cultural, los referentes han sido siempre fundamentales para la creación artística, sirviendo de fuentes de inspiración para lo autores. Antes del advenimiento de la Inteligencia Artificial, la persona física creaba una obra literaria, artística, musical o de otro tipo nutriéndose de la información obtenida a través del estudio y la observación de trabajos publicados por otros autores, de los que seleccionaba, ordenaba y definía lo que

le podía servir para su construcción creativa. Lo más importante, es que antes de que existiera esta tecnología, eran conocidos los límites objetivos entre lo que era original y lo que era una copia, por más que siempre han existido plagios.

Ahora, cualquier clase de obra pictórica, musical o literaria que venga generada a través del empleo de un ordenador con programas de inteligencia artificial, elimina el trabajo personal y directo de la creación a la persona, y es la máquina la que en ejecución de unas instrucciones realiza la selección de obras ya divulgadas y las aplica para producir un trabajo donde que no es fruto de la inteligencia humana, sino de la llamada inteligencia artificial. En este proceso, los creadores de obras divulgadas con su nombre bajo seudónimos o de forma anónima, incluso cuando haya permitido su publicación, porque estén contenidas en base de datos autorizadas, pueden ver perjudicados sus derechos si no se garantiza un no sistema de retorno de sus expectativas legítimas fruto del reconocimiento de su autoría.

Como hemos dejado señalado, para la LPI sólo las obras creativas que sean originales son las que gozan de protección por derechos de autor. Sin embargo, no contamos con un concepto legal de lo que sea original, por lo que habrá que acudir a las interpretaciones doctrinales y acoger uno de estos criterios para atribuir los derechos:

- **Criterios objetivos**, el de la preexistencia de una obra. Una creación será original cuando se trate de una aportación al patrimonio cultural de algo que no existía con anterioridad, es decir, que sea algo diferente de lo conocido tanto en su contenido como en su modo de expresión.
- **Criterio subjetivo**, en función de la personalidad del autor. La obra debe representar el espíritu de su creador, esto es, su sello personal debe quedar patente, de forma que se le pueda atribuir y distinguir de otras creaciones y autores del mismo género. Aquí ya no se exigiría novedad, sólo que se trate de una obra distinta a lo existente, aunque dotada de la impronta de su autor, el cuál le otorgó un mínimo de esfuerzo creativo (Antequera Parrilli, 2007, pp. 448-449).
- **Criterios mixtos**. Se exigirá que la obra sea nueva, pero además que tenga rasgos diferencia-

dores que sean capaces de atribuir la autoría a una persona concreta.

Hay que indicar que en España se apuesta por seguir el criterio subjetivo de la originalidad, que vincula a una obra con un autor concreto como prolongación de su personalidad, exigiéndose además el cumplimiento de tres requisitos adicionales: que la obra sea producto de la expresión de la creatividad de su autor, que, por supuesto, sea original y que, por último, tenga cierta altura creativa.

Respecto a la expresión de la creatividad, ésta debe estar referida siempre a la persona humana, es decir, la obra debe ser producto de un desarrollo intelectual humano, por lo que la compensación del derecho de autor no se hace depender del mero trabajo o esfuerzo puesto en la creación, ni tampoco de la mayor o menor habilidad técnica de su creador, pues esas cualidades siempre podrán estar retribuidas por un salario o en forma de honorarios profesionales o como caché artístico.

En otro orden, para que una obra sea original tiene que ser nueva, lo que descarta el uso de obras ajenas y la atribución de una autoría de forma ilegítima, lo que denominaremos plagio, aunque este concepto de plagio no venga regulado en la normativa de propiedad intelectual (Domínguez, 2015)<sup>17</sup>, siendo la Jurisprudencia la que ha delimitado los supuestos y el alcance.<sup>18</sup>

Por último, será necesario indicar que todo aprovechamiento ilegítimo de obras protegidas por propiedad intelectual, provoca daños morales que son susceptibles de cuantificación a los creadores y titulares de los derechos, de forma similar a los provocados en las infracciones de propiedad industrial, tal y como ha señalado el Tribunal Supremo, quien ya tuvo ocasión de referirse a ello en la Sentencia del Tribunal Supremo (STS) núm. 516/2019 de 3 de octubre sobre un supuesto de infracción marcaria donde indicó que también es trasladable a las infracciones en materia de propiedad intelectual. Del mismo tenor es la Sentencia n.º 211/2020 de la Audiencia Provincial de Civil Madrid rollo de Apelación 4344/2018, en la que se dejó sentado que:

*“Conforme al art. 140 LPI el daño moral resulta resarcible, aun no probada la existencia de perjuicio económico y debe evaluarse conforme a las circunstancias de la infracción, gravedad de la lesión y grado de difusión ilícita de la obra”.*

## 2.- La necesidad de dar una respuesta legal a los problemas derivados del empleo de la inteligencia artificial generativa

*“Une al esfuerzo la inteligencia y trabajarás menos y harás más”*  
Carlos Bernardo González Pecotche<sup>19</sup>

### 2.1 La concepción del autor desde la IA

Con la llegada de la Inteligencia Artificial generativa, nos enfrentamos a nuevos retos en materia de propiedad intelectual que están motivados especialmente por la falta de una regulación específica y uniforme a nivel mundial y que está obligando a los Estados a concretar el alcance del uso de estas herramientas, así como la fijación de las líneas esenciales para la defensa de los derechos del autor.

En Europa, tal y como se ha citado anteriormente, el proyecto del nuevo reglamento sobre IA en lo relativo a los derechos de autor va a nacer de entrada de forma insuficiente. En efecto, si bien la nueva regulación de la IA favorece el uso de aplicaciones y nos va a servir para otorgar una mayor claridad de los diferentes niveles de riesgos que pueden surgir de su empleo, sobresaliendo de entre ellos las situaciones en las que se ven afectados los derechos fundamentales, así como regula las nuevas exigencias que deben cumplir los programas de IA generativa, como es el deber de introducir requisitos de transparencia, de revelar a los usuarios que el contenido ha sido producido mediante esta tecnología, la prohibición del diseño de modelos para generar contenidos ilegales, o la obligación de publicar resúmenes de los datos protegidos por derechos de autor utilizados para el entrenamiento, se ha perdido la oportunidad de concretar quién será el autor de la obra generada a través de la IA y a quién o quienes se deben atribuir estos derechos.

En efecto, el conflicto jurídico respecto de la IA se debe centrar en la atribución de la propiedad intelectual de la obra materializada a través de la creatividad computacional, es decir, si es posible o no considerar a la máquina como un ente creativo (sin soslayar el hecho de que estos sistemas tienen dueño) o si cualquier usuario puede atribuirse las funciones creativas por el simple hecho de pulsar un botón o por haber dado unas simples órdenes de búsqueda.

Y es que, a falta de ley, habrá que acudir a las interpretaciones doctrinales, resultando que para la mayoría de los autores la inclinación es negar la capacidad creativa de los programas de ordenador y, por tanto, la no generación de derechos de autor respecto de las obras creadas por la Inteligencia Artificial. En este sentido, para Ana Ramalho<sup>20</sup> el problema principal de atribuir la autoría a las computadoras puede deberse a “*la falta de imaginación de éstas, pues carecen de intención y de contenido, no siendo posible la creatividad a la IA generativa, pues el ordenador va a carecer de creencias y deseos a la hora de crear*”.

No obstante, para Lacruz (2021) el reto que se plantea con el uso de la IA está precisamente en la superación de los problemas de atribución de la autoría a las máquinas, ya que en el momento actual las normas sobre PI no lo permite, viendo posible esta posibilidad en un futuro próximo. En este sentido, el citado autor nos señala la existencia de distintas voces doctrinales partidarias de la idea de una titularidad de derechos desligada del concepto de autor, a semejanza de lo que ocurre con la propiedad industrial, que permita atribuir unos derechos de explotación al titular de las obras creadas a través de esta tecnología. En este sentido, si somos capaces de llevar esta analogía al terreno de la propiedad intelectual, el autor de la obra se le puede otorgar al propietario del programa, pero también a la empresa desarrolladora del mismo o al usuario de la computadora como entidades diferentes. Y todo ello quedará plasmado en contratos de uso que determinen el alcance de los derechos que se generan con la creación a través de la IA.

Otros autores defenderán como solución a la controversia de la autoría, una atribución de derechos sobre las obras generadas por la IA que pasen directamente al dominio público<sup>21</sup>, lo que es una imposibilidad legal de considerar autor a los programas de ordenador.

Por último, y según otros sectores académicos, abogan por explorar la semejanza de las obras generadas mediante la IA con las obras por encargo y reconocer la atribución de derechos de propiedad intelectual a quien tenga el uso del programa. Defienden estos autores que esta solución ya es aplicable en el derecho anglosajón donde es posible atribuir la titularidad de las obras creadas por IA a quien realiza los arreglos necesarios para su producción, una ficción legal que permite que el autor sea bien el propietario del sistema inteligente, bien el cesionario.<sup>22</sup>



Lo cierto y verdad es que, a nivel teórico, los autores no se han puesto aún de acuerdo sobre a quién atribuir la autoría de las obras generadas por la IA, y ante la implosión de programas como el ChatGPT y otros similares, se está demandando que se de una solución a nivel legal, ante la imposibilidad de negar la participación de la IA en el mundo artístico.

En efecto, si hay un punto de encuentro en todas las interpretaciones doctrinales sobre la IA es su aportación como herramienta que favorece a los autores, por el abanico de nuevas oportunidades que brinda en el proceso creativo, pero que resulta también necesario que el aprovechamiento de obras sea legítimo, es decir, que legal, del uso de la IA en el proceso que no se perjudiquen los derechos de los autores originales.

## 2.2 La IA y la creación artística autónoma

Como hemos visto, el advenimiento de la IA al mundo de la creación nos plantea muchas dudas, entre otras qué va a pasar con el reconocimiento de los derechos de autor generados por esta tecnología. También se nos plantean otras preguntas como qué papel se debe asignar a las matemáticas usadas por los programas para las empresas culturales en el establecimiento de tendencias o si la IA será aliada o supondrá competencia desleal para los creadores.

En efecto, resulta que el empleo de la IA en el mundo cultural no es un fenómeno nuevo, pero ante el avance tecnológico nos presenta nuevos riesgos que justificarían la necesidad de crear de un marco regulatorio actualizado y la orientación de unas políticas públicas que favorezca el empleo de la misma con garantías, dotando de apoyo económico a las empresas que desarrollan estos programas, beneficien a los investigadores, siempre que orienten sus trabajos en la mejora de la eficacia de la IA.

Siendo imposible negar el hecho de que la IA está transformando todo el mundo creativo, será hora de resaltar las potencialidades y los riesgos que ésta ofrece para la cultura dependiendo de sus diferentes formas de empleo.

Respecto al empleo de la IA en el terreno creativo, Lacruz (2021) nos señala que la IA puede ser utilizada de forma auxiliar cuando modifique una obra humana anterior, o se puede emplear de forma colaborativa cuando el autor la emplea para investigar o generar información. O también de forma autónoma, cuando el autor simplemente ponga en marcha el sistema y sea el programa el que genere la obra.<sup>23</sup>

En esta línea, para Ríos (2021) la atribución de los derechos de autor de las obras creadas de forma autónoma por una máquina se puede enfocar de diferentes formas:

1. *Que los derechos de autor se atribuyan a la IA, es decir, al robot, al algoritmo como fórmula matemática o al programa de ordenador.*
2. *Que los derechos recaigan para el programador o el diseñador del sistema.*
3. *Que los derechos sean para el usuario del programa.*
4. *Que la titularidad de la obra pase directamente al dominio público.*

La situación se puede complicar cuando los programas informáticos y las computadoras se formulan como asistente del usuario en el proceso creativo. Aquí el uso del programa podrá ser dual, bien empleado como herramienta en la producción artística o bien como programa capaz de generar obras de forma autónoma. Nos encontramos entonces con llamadas las “computer-aided works” y con las “computer-generated works”, dependiendo del tipo de uso de la IA. Las obras generadas de forma autónoma mediante programas más modernos están empleando algoritmos y funciones matemáticas que desarrollan sistemas basados en redes neuronales con habilidades predictivas y que son capaces de informar a la Inteligencia Artificial para crear una nueva obra con una mínima intervención humana totalmente autónomas.

Para Osorio (2022), habría que distinguir dos supuestos: uno cuando se emplee el programa de ordenador para generar una obra (obra intermedia) y otro para crear obras de forma autónoma (obra derivada). En el primer caso se emplearía una IA Limitada, donde la tecnología requerirá algún *input* humano relevante dentro del proceso creativo; y en el segundo estaríamos ante una IA derivada, donde el resultado se produce con una mínima participación humana, ya que bastaría con pulsar una tecla.

Es por ello que el empleo de la IA generativa presenta los mayores problemas con los derechos de autor, pues como ya vimos se niega la autoría al creador cibernético. En efecto, como ya hemos analizado, según nuestra legislación no es posible atribuir a la máquina ningún tipo de derecho moral o económico. En segundo lugar, los creadores de los programas informáti-

cos podrán tener los derechos sobre la nueva obra derivada en virtud del art. 95 de la LPI toda vez que se establece que tanto los programas de ordenador como sus versiones están protegidos y tienen acceso al Registro de la Propiedad Intelectual. Y, por último, pueden quedar desprotegidos los creativos que utilice esta tecnología en la producción artística, que siempre querrán participar económicamente del producto final.

Por tanto, si el programador o desarrollador ha invertido esfuerzo y dinero en crear una aplicación informática estaría justificado que espere un retorno de su inversión, pero que también el usuario pueda obtener alguna ventaja, siempre que para ello obtenga la oportuna autorización de su uso mediante licencia, lo cual puede también tiene la expectativa de compensar el gasto en la aplicación como retribuir el esfuerzo creativo.

Es importante señalar que los diferentes sistemas que desarrollan la IA se encuentran contenidos en multitud de aplicaciones técnicas, que van de aquellas que emplean un **aprendizaje automático**, como otras que se basan en un **razonamiento automático**, incluso en las aplicaciones robóticas, por lo que a nivel de inversión en el desarrollo tecnológico también debe afectar a la atribución de los derechos de Propiedad Intelectual y a la retribución a su contribución artística.

Es conocido que para realizar un aprendizaje automático la IA se va a nutrir del análisis inteligente de multitud de datos, de donde extrae información y conocimiento, permitiendo tomar decisiones y obtener resultados. El principal problema a nivel de PI lo encontramos en el origen legal de dichos datos, pues sólo quien los haya catalogado, supervisado, almacenados y/o defendidos podrán permitir su uso legítimo. Pero ¿quién será el titular del producto creativo realizado a través de un aprendizaje automático? ¿El programador que introduce las reglas y/o algoritmos, la empresa que lo desarrolla o será el usuario que da las instrucciones?

Sabemos que la información es poder, así como la relevancia del *big data* en el mundo digital porque son los que sustentan los negocios actuales. También conocemos que los algoritmos que desarrollan la IA dan soporte al programa de ordenador, el cual estará creado por una empresa y unos informáticos, así como en su caso de un experto que será quien finalmente ejecute y obtenga el resultado previsto en su idea creativa.

En los casos de IA en donde se dota al programa de un aprendizaje automático, con programas basados en redes neuronales, la IA tendrán capacidad de crear obras derivadas a raíz de la elección de multitud de datos y fuentes tomadas del mundo digital, haciendo que los derechos de autor se enfrenten a la exigencia de la **originalidad creativa**, de la que carecen esos programas. Estas obras pueden estar dotadas de mérito o de cierta altura creativa, pero les faltará esfuerzo y/o singularidad de su creador y no podrán generar derechos de autor, según tiene sentado tanto nuestra Jurisprudencia como el derecho comparado.

Para invocar la protección de la propiedad intelectual respecto a una obra artística se hace necesario un mínimo de esfuerzo creativo. Pero esto no es un tema simple, pues tampoco se dispone de una definición legal del concepto de esfuerzo adicional, siendo la Jurisprudencia la que durante años ha tratado de delimitar su alcance, introduciendo para ello un elemento fundamental que es el tiempo (en la inversión en medios y en energía para la puesta en marcha del proceso creativo) para llegar de la idea a la materialización concreta de una obra a través del empleo de medios digitales.

Es en este sentido, y ante el peso que empiezan a tener estas obras cibernéticas en el derecho anglosajón, cuando se ha empezado a considerar de alguna forma al autor de obras generadas por la IA como la persona que realiza lo que, según ellos llaman, “los arreglos necesarios”, a pesar de que tampoco les queda claro qué se entiende por arreglos. No obstante, se ha avanzado en la autoría exigiendo cierto tipo de esfuerzo y el empleo de tiempo necesario, pues no sería justo atribuir derechos al que simplemente pulsar un botón.

Otro problema aún no resuelto por las legislaciones con respecto a las obras creadas a través de la IA, es la exigencia universal de una creación humana en contra del autor cibernético a los que se le niega los derechos de reconocimiento y patrimoniales. Sin embargo, como ya hemos expuesto, esta situación comienza a desdibujarse y en algunas legislaciones y sentencias internacionales se comienza a atribuir ciertos derechos de autor de obras creadas por esta tecnología<sup>24</sup>.

Por último, en cuanto al empleo de robots autónomos para generar obras derivadas se está abriendo un nuevo panorama en el mundo cultural, con artefactos configurados que tienen cierta capacidad de sentir y actuar en el mundo físico de forma independiente de sus creadores y, por tanto,

son capaces de generar obras artísticas, literarias o interpretativas. Con estos robots surge el debate ético respecto de la situación en la que pueden quedar los humanos en el proceso creativo, y ya empezamos a asistir a denuncias de los colectivos artísticos y de muchos creativos respecto de una presunta competencia desleal, que puede hacer desaparecer la participación humana en el mundo cultural, además de reducir la interacción con los usuarios y la transmisión de información y conocimiento futuro.

### 2.3 La cultura ante la atribución de contenidos digitales generados por la IA

El uso de la IA en el terreno de la creación puede entrañar ciertos riesgos en los que se vean afectados derechos fundamentales de los ciudadanos como son el empleo de los datos personales de forma indiscriminada y el peligro que supone en los derechos de intimidad y de seguridad, por lo que ya se demanda la necesidad de un marco regulatorio específico<sup>25</sup>.

Y es que el uso de la IA en la producción cultural no va a estar afectando más que en otros sectores. En efecto, estamos ante una tecnología que puede incidir en aspectos claves de la vida cotidiana tanto del ámbito legal, ético, económico o social, pero que presenta unas potencialidades innegables para los procesos creativos y artísticos, tanto para los creadores, editores y empresas culturales, por lo que según Nuria Oliver<sup>26</sup>, ello nos puede permitir cambiar *la forma de trabajar, comunicarnos y mejorar los contenidos producidos a través de estos programas de IA*.

En efecto, a pesar que el empleo de medios digitales en la creación cultural presenta muchos desafíos, los cambios en la producción se van a ver mitigados con el aumento de la capacidad de generar riqueza y de ahí el interés en invertir en el desarrollo de esta tecnología.

En cuanto a los riesgos, asistimos a la posibilidad de utilizar contenidos ajenos sin autorización y crear nuevas obras independiente y derivadas atribuidas a autores sin escrúpulos, por lo que el reto en estos casos de apropiación y usurpación viene de la facilidad que el medio digital ofrece para compartir obras, de la facilidad en la edición de obras y de las infinitas posibilidades de transformación, todo ello favorecido por la expansión de la internalización y la digitalización de todo tipo de contenidos, lo que ha dado lugar también al aumento en el número de usuarios de la IA con

vocación más o menos artística que quieren reclamar derechos para sí.

Otra de las amenazas del empleo de esta tecnología radica en la existencia de cierta sensación de libertad y, con ello, de una supuesta impunidad que ofrecer el medio digital, que lleva a favorecer el empleo de la IA con el fin de realizar acciones de copia y atribución total o parcial de obras ajenas sin ningún esfuerzo, trabajo ni inversión. Esta mayor libertad creativa también puede suponer un problema cuando de lo que se trata es de perseguir infracciones en materia de propiedad intelectual por las infinitas posibilidades de distribución de obras realizadas con material ajeno, así como por ejecuciones sin autorización y/o con la apropiación de textos e imágenes ajenos que tienen ánimo mercantil (Wachowiz, 2020).

En efecto, en el mundo digital nos encontramos que cualquier tipo de usuario tiene la oportunidad de compartir su obra, editarla e incluso transformarla sin contar con la autorización de los titulares, de ahí que en la elección de contenidos a través de la IA, estas copias pueden quedar impunes por el supuesto anonimato que dificulta la persecución de las infracciones y constituyen un verdadero obstáculo a la hora de proteger correctamente los derechos intelectuales de los creadores.

Por ello, algunos sectores doctrinales abogarían por atribuir al dominio público la titularidad de las obras generadas por la IA de forma que la propiedad intelectual no compense a los autores que se apoyen en la tecnología, pues negándole la recompensa, aleja la posibilidad de un injusto enriquecimiento, pasando a ser la beneficiaria la sociedad, lo que evita los problemas de atribución de la autoría en la creación cultural<sup>27</sup>. No obstante, esta posibilidad no ha sido contemplada ni admitida por ninguna legislación, ya que respecto al dominio público de los derechos de explotación sólo se acepta cuando estos derechos hayan caducado para sus titulares, bien por el transcurso del tiempo, bien porque lo hayan decidido así los autores o titulares legítimos, y en el caso de las obras huérfanas.

Que una obra pase al dominio público nunca se puede confundir con que están libres de derechos como erróneamente algunos piensan, pues todos las atribuciones de reconocimientos de los creadores permanecerán indemnes en tanto que son garantía del cumplimiento de los derechos morales a

favor de los autores y motivará la existencia de políticas de protección cultural con objeto del fomento de la innovación técnica para la conservación y difusión de las mismas, así como de otras normas que garanticen el acceso de obras de maniales al público en general.

Respecto a los casos enjuiciados por los juzgados en España, habrá que indicar que el abordaje de los conflictos surgidos por el empleo de la IA en la cultura es prácticamente inexistente, por lo que aún no ha sido posible una interpretación judicial en España sobre los problemas sobre titularidad de esta tecnología generativa, aunque es previsible que el incremento de su uso genere inevitablemente conflictos en los derechos de los autores. No obstante, esta situación cambiará en breve, pues tenemos ejemplos a nivel internacional de tribunales de tradición anglosajona y en China en los que ya se han otorgado derechos de autor a los creadores cibernéticos<sup>28</sup>.

Tanto en España como en la Unión Europea se mantiene el concepto de la IA como programa informático, pero sin atribuir la condición de obra protegida a lo que se genere a través de ellos. Es decir, se reconoce el derecho del programa IA como una parte del funcionamiento incorporado en un *hardware*, porque para nuestro legislador estos programas son “*simples automatismos relacionados con la obtención, análisis, almacenamiento y manipulación de millones de datos*”, pero advirtiéndole que su empleo puede llegar a afectar a la intimidad del ciudadano, así como causar otros daños a la sociedad, obligando a establecer normas y límites.

Señalar que en los pocos casos en los que se ha analizado el valor de las obras divulgadas a través de medios digitales, el criterio seguido a nivel europeo sobre la existencia de abusos de derechos de autor se ha abordado a favor siempre de los titulares legítimos, entendiendo, por ejemplo, la “reproducción (digitalización) y puesta a disposición no autorizada de un libro sin consentimiento de su autor, afecta al disfrute pacífico de sus derechos de propiedad intelectual”. Este es mismo criterio interpretativo lo encontramos en España, y es el seguido por nuestros tribunales de justicia, como en el caso en se condenó a la Universidad Autónoma de Barcelona por vulnerar los derechos de los autores y editores en los materiales subidos en su campus virtual<sup>29</sup>.

Pero no todo va a ser negativo, y habrá que destacar también las infinitas posibilidades que aporta la digitalización al mundo de la cultura,

donde el uso de la IA va a permitirnos orientar, detectar, denunciar y proteger mejor las obras artísticas de usos no autorizados, permitiendo la comprobación de la paternidad del material divulgado digitalmente, ayudando a prevenir usurpación con programas específicos anti plagios cada vez más rápidos y efectivos que cuentan con todos los parabienes de las instituciones<sup>30</sup>.

En este sentido, hay que indicar que Parlamento Europeo aprobó el 14 de junio de 2023 el proyecto de Reglamento sobre Inteligencia Artificial aplicable a todo el entorno comunitario después de varios años de consultas y propuestas de los Estados. En dicha normativa, aún pendiente de aprobación definitiva, se asientan las bases del concepto de la IA para que los países europeos apliquen los derechos de propiedad respecto a los bienes y servicios generados a través de la “*inteligencia artificial*” mediante dos formas de funcionamiento, diferenciado de un lado las creaciones humanas asistidas por la IA y de otro las creaciones generadas por la IA<sup>31</sup>.

La relevancia del citado Reglamento sobre Inteligencia Artificial está en ser la primera norma a nivel mundial que regulará explícitamente el empleo de esta tecnología y la de tratar de configurar un nuevo sistema de protección legal para todos los países miembros que sirva de referencia a nivel mundial, clarifique su uso ante el avance de una tecnología tan disruptiva y que pone en jaque la protección de los derechos de propiedad intelectual a nivel de titularidad, de reconocimiento de la condición de inventor o creador, como a la hora de definir de una remuneración adecuada de los procesos creativos. Siendo competente el Parlamento Europeo en materia de regulación de los derechos de propiedad intelectual en Europa, en virtud del Tratado de Funcionamiento de la UE de 2009, todos los Estados miembros están obligados a trasladar a su derecho interno esta normativa tan pronto sea aprobada definitivamente, que será ejecutiva de forma automática.

#### 2.4 ¿Pueden las inteligencias artificiales de programas como el ChatGPT transformar el ámbito cultural?

A nadie se le escapa que durante el último año ha habido una implosión de las nuevas IA generativas, propiciada por la publicación por parte de OpenIA de la nueva versión del ChatGPT y que ha venido a expandir su empleo en todo tipo de sectores y usuarios.

A nivel educativo, por mi experiencia docente, he tenido la oportunidad de comprobar su uso por los alumnos y alumnas de diseño gráfico y de publicidad, que lo han empezado a utilizar en sus trabajos y que han encontrado en el ChatGPT una fuente inagotable de “inspiración”, haciendo pasar estas obras como propias por venir firmadas por ellos y ahorrándose esfuerzo y economizando tiempos en las entregas.

La consecuencia práctica ha sido una presentación de trabajos técnicamente bien ejecutados pero alejados en la esencia de las cuestiones que se les planteaban. En efecto, muchos de los trabajos fueron presentados con una carencia absoluta de sentido y rigor, poniendo en evidencia no sólo el desconocimiento sino la comprensión de la materia.

Y es que si se deja en manos de las máquinas la realización de trabajos de desarrollo y de investigación, o se las programa para realizar presentaciones y obras, tanto el lenguaje técnico utilizado como la ejecución pueden tener un gran nivel creativo, pero la simple demanda de una respuesta o justificación no hace más que resaltar los déficits de la persona que lo presenta, por más que viniera rubricado con su firma. Dicho de otra forma, a estos trabajos académicos les falta originalidad y personalidad, resultando del todo ajeno el autor del trabajo, aunque técnicamente estuvieran perfectos.

El empleo del ChatGPT, como versión más avanzada GPT-4, y otros desarrollados por las empresas tecnológicas más potentes, coinciden en estar basados en algoritmos y textos predictivos capaces de crear un nuevo contenido autónomo, pero que requieren de las oportunas instrucciones para iniciar las acciones programadas. Y ahí está el problema a nivel educativo y a nivel creativo, que las instrucciones se las da un humano y estas deben ser claras, concisas y pertinentes, y se deja al programa que no entiende ni de emociones, ni de contexto ni de excepciones o matices la interpretación de las mismas con la búsqueda de datos que no alcanza a tener alma creativa.

Esto que ocurre a nivel educativo se puede extrapolar al terreno cultural, donde de momento es difícil que este tipo de programas puedan generar contenidos dotados de singularidad artística, es decir, que permitan que queden reflejados la personalidad y conocimiento del que pretende ser el autor de la obra. Puede que en un futuro la tecnología sea capaz de dotar de estas competencias y talentos artísticos. En el presente, no es posible.



Figura 1: Trabajo realizado con inteligencia artificial por alumno de 3º de publicidad, en el que se pedía hacer una campaña institucional para una empresa a su elección por el día internacional de la mujer. El único requisito que se puso fue que el objetivo del cartel debía coincidir con el lema elegido este año por la ONU de 2023 para celebrar el día de la mujer: “Por un mundo digital inclusivo: Innovación y tecnología para la igualdad de género”.

Pero es que además, entendiendo que el arte se concibe como un instrumento que debe servir para avanzar a la sociedad, no será bueno para ésta la inclinación humana de utilizar atajos que comprometen la creación artística, salvo que el que pretenda sustituir la inteligencia natural por la inteligencia

artificial. De esta forma, sólo el autor humano que invierta tiempo en aprender a utilizar esta tecnología y a elegir los requerimientos que le exige a programas como ChatGPT y revise el resultado obtenido adaptándolo a su impronta, conocimiento y gusto estético, podrá reclamar en un futuro próximo los derechos sobre la obra.

Para otorgar valor artístico al producto resultante de la IA, esta se debe ser utilizada como herramienta (como ocurre con las cámaras fotográficas) y no como fuente creativa autónoma, pues el sesgo personal del autor y su estilo deberá ser identificable y permitir el reconocimiento en el trabajo final.

Por otra parte, hay que señalar que además de la ayuda en la creación artística la IA, ésta puede otorgar otros muchos beneficios a la industria cultural, de la que ya se está sirviendo tanto para gestionar, crear y distribuir la oferta cultural, permitiendo incrementar las interacciones de las empresas culturales, con los propios usuarios y con el público al que se dirige. Programas como el ChatGPT y otros, contribuyen a la mejora y potenciación de la creatividad para las empresas culturales en cuanto que les facilita la programación de contenidos al permitir y ser más eficiente a la hora de planificar y desarrollar la gestión cultural.

En efecto, siendo necesaria la convergencia entre el mundo cultural y la tecnología, la irrupción de este tipo de programas ha provocado cambios notables a nivel empresarial, como por ejemplo en la comercialización de productos y servicios culturales donde los algoritmos de la IA nos permite analizar datos sobre venta de libros o entradas a espectáculos musicales, adelantarnos a los pronósticos de demandas de servicios culturales y adecuar así la producción buscando la eficiencia de las inversiones, reduciendo costes y ofreciendo productos culturales ajustados a la demanda existente.

De la misma forma, estos programas se han configurado para mejorar la experiencia de los usuarios tanto físicas como online de productos culturales y les permite el acomodo a las nuevas exigencias gracias al análisis de datos de comportamiento, así como la interacción de los usuarios controlando por ejemplo el número de visitas, reseñas, edad, nivel cultural y económico, etc. Es incuestionable el peso que en ChatGPT tienen por ejemplo las redes sociales, pues son utilizadas como fuente de información poderosísima, lo que permite a las empresas culturales y editoriales diseñar productos casi a medida garantizando un gran impacto y éxito.

Las predicciones realizadas por este tipo de IA puede estar al servicio de la cultura y nutrirse de la recopilación y análisis de datos como las ventas, el comportamiento de los usuarios, las interacciones en redes sociales, las búsquedas en web, por lo que le resulta fácil encontrar patrones que quedan incorporados en los algoritmos matemáticos de forma objetiva y uso de la minería de texto más avanzadas (análisis de opiniones, comentarios o descripciones, recopilación de imágenes, análisis de las redes sociales y modelos matemáticos predictivos) como base del negocio cultural. Esto no es algo futurístico o de ciencia ficción, es ya el presente, pues la IA nos está permitiendo la personalización de una oferta cultural, adaptada a los gustos y preferencias individuales de los usuarios gracias al empleo de los datos facilitados por ellos mismos y que son capaces de aconsejar al empresario cultural tanto en el momento de la elección del público, como para la planificación de programas y las decisiones de inversión de actividades.

Otro factor relevante a nivel cultural a tener en cuenta es la posibilidad de tener un mayor acceso a la cultura, siendo éste cada vez más universal e inclusivo, dando la oportunidad de acercar los contenidos culturales a personas de distintas capacidades o con limitaciones.

De igual modo, la IA generativa nos brinda una herramienta eficazísima para la preservación del patrimonio cultural, permitiendo la mejora de la conservación y la restauración de obras gracias a la ingente cantidad de datos que maneja y orientando a los profesionales técnicos competentes. Otra faceta interesante de utilización de estos programas lo encontramos en la ayuda que puede ofrecer a la industria cultural el descubrimiento del talento artístico, así como en la creación de tendencias o en el apoyo de nuevos creativos.

Pero junto a estas ventajas y nuevas oportunidades, el uso del ChatGPT puede acarrear peligros al mundo de la cultura por la existencia de amenazas de sesgos algorítmicos utilizados en el entrenamiento de los programas desarrolladores de la IA y que pueden derivar en discriminaciones directas e indirectas. Puede suponer también un riesgo en la dependencia y falta de libertad del artística en el empleo de esta tecnología para el que quiere sobrevivir en el mercado cultural, al que se unen otras amenazas como son la falta de adaptación de los profesionales del sector ante estos avances, a los cuales se les va a requerir unas competencias y nuevas habilidades en el uso de estos programas.

Por otra parte, y a nivel creativo, una IA mal empleada puede producir una rebaja en la calidad artística y favorecer también una disminución de la diversidad y la singularidad creativa de los autores. Como en el caso de los estudiantes que emplean el ChatGPT, la IA puede producir un mal producto cultural si no se esmera lo suficiente el usuario de dicha tecnología, o tener baja calidad artística o carecer de elementos de originalidad y autenticidad, elementos claves que, como vimos, forman parte del concepto de obra protegida por derechos de autor.

### 3. Las aportaciones de la IA a la cultura: los nuevos escenarios

*“Un pájaro sin alas es la inteligencia sin ambición”*  
Salvador Dalí

#### 3.1 La IA como herramienta artística

El arte cibernético y el arte robótico no resultan nada nuevo. No en vano se viene desarrollando con mayor o menor intensidad desde los años cincuenta del siglo pasado, en concreto desde que aparecieron los primeros ordenadores y programas, donde ya se vio la potencialidad que esta herramienta suponía para el arte. Lo que ocurre ahora es que asistimos a un nuevo impulso mucho más potente debido a una evolución tecnológica que está permitiendo una mayor aplicación, y que va más allá de servir de instrumento generador de obras literarias, artísticas o científicas.

Es en el terreno cultural donde el uso de la IA está permitiendo explorar nuevas manifestaciones creativas y donde se están configurando nuevos espacios de creación artística cibernética. Es por ello que ya no resulta extraño encontrar en el mercado cultural creaciones realizadas de forma automática a través de la tecnología en la música, en la redacción de textos o en la realización de exposiciones digitales (Kotis, 2021, p. 3).

En el ámbito de las artes visuales, sonoras, audiovisuales, así como en el de la interpretación teatral o la danza, nos encontramos con el empleo de diferentes técnicas de la IA y su participación en distintas fases de la creación. Para Santaella<sup>32</sup> nos podemos encontrar un uso de la IA en el terreno cultural en colaboraciones donde existe una evidente transferencia de estilo por el empleo de una IA “basada en

redes neuronales profundas creadas para replicar, recrear y mezclar distintos estilos de arte”. En otras ocasiones, el uso de una IA circulará de la transferencia de contenidos a la colaboración, en la que el autor utiliza la tecnología para “la ideación de la obra”. En otras, en cambio, se pasará de la colaboración a la creación, dejando que la IA actúe de forma autónoma, siendo alimentada de una gran cantidad de datos y fuentes de distintas referencias y autores. En otras modalidades creativas se ha empezado a utilizar “métodos más complejos que combinan la creación artística con la explicación del funcionamiento del ML para los receptores”.

Ejemplo de este avance en el empleo de la IA lo podemos encontrar en la programación de robots como el llamado Ameca<sup>33</sup>, que tiene capacidad de hacer dibujos y realizar gestos, por lo que se entiende dotado de cierto nivel interpretativo. Incluso pueden contar con algún tipo de consciencia aunque sea muy primaria, capaz de entender su propia realidad, por lo que sus programadores lo han configurado para que pueda tener una personalidad única, con propias habilidades y destrezas, sin necesidad de atender a las órdenes de un humano.

En esta misma línea, en el ámbito literario, se han desarrollado multitud de programas a través de la IA para la producción literaria, como el que inventó Raymond Kurzweil, que consiguen pasar el Test de Turing, o el programa “Brutus”, que es un sistema experto para la redacción de cuentos en inglés, que sin estar basado en redes neuronales, va a utilizar bases de datos y algoritmos, con un resultado final que se detecta más lógico que creativo. Lo mismo ocurre con otro cuentacuentos virtual desarrollado por la Universidad de Twente (Holanda)<sup>34</sup>.

En el mundo del cine ya existen aplicaciones de la IA que se emplean en la redacción de guiones, basadas en un sistema de redes neuronales adversarias para su programación y que son capaces de aprender y predecir estructuras de párrafos y hacer los diálogos (un ejemplo lo encontramos en el programa IA Benjamin).

A nivel expositivo, el uso de la IA tiene más futuro, como es el caso de la exposición realizada en junio de 2023 por el artista Rafael Moreno-Mata en la Casa de las Titas, en Vélez-Málaga, titulada *Épico parte I: IA, transformando la pintura tradicional*, el impulso de la creación del artista, que puede ser considerada como la primera exposición individual en España don-

de se exponen obras creadas. Según el propio artista, le está permitiendo tener un taller virtual, además de perfeccionar su visión creativa<sup>35</sup>.

Junto con estos sistemas, la IA también puede colaborar con las empresas culturales y editoriales, bien desarrollando programas asistentes para museos, bien colaborando con las entidades de gestión, bien para servir en la mediación cultural, preservación del patrimonio cultural y otras muchas aplicaciones.

Siguiendo con experiencias museísticas, cada vez está más presente el uso de la IA en los espacios expositivos de todo el mundo, al incorporarse asistentes virtuales y plataformas para permitir al público interactuar ofreciéndoles lo que se denominan “unas experiencias inmersivas”. Aquí la IA permite la mediación en tanto es capaz de analizar eficazmente a los visitantes y otorgar respuestas según el grado de satisfacción señaladas en las redes sociales, comentarios, edad, sexo, nacionalidad, etc. Ejemplo del desarrollo de esta tecnología lo podemos encontrar en innumerables museos españoles, pero destacamos el desarrollado por la Fundación Telefónica y en los centros de interpretación de museos como el Thyssen de Madrid.

A nivel editorial, la IA nos está ayudando a incrementar la eficiencia y la transparencia de todos los operadores de la industria cultural, poniendo el acento especialmente en las entidades de gestión colectiva, a las que les va a permitir un control más eficaz de los derechos de los autores que gestionan, así como la fijación de las retribuciones de los artistas de forma más equitativa.

Y es que en el terreno creativo, tanto los autores como las empresas, los usuarios y la propia sociedad, se van a beneficiar de las herramientas que ofrece la tecnología de la IA, toda vez que nos permite un acceso casi ilimitado a fuentes de datos que están perfectamente organizadas y con disponibilidad digital mediante el empleo de *software* específicos y de aplicaciones y plataformas de registro creadas para la preservación y su catalogación, y que permiten la disponibilidad de material audiovisual. Además, la creación de *chatbots* en bibliotecas ayuda a dar respuestas a las preguntas más frecuentes y a suministrar datos a todo tipo de usuarios, siendo una ayuda muy eficaz en el proceso creativo incluso para personas con pocos conocimientos o iniciados.

Un ejemplo claro de lo anterior lo encontramos en la plataforma MarIA sobre lengua es-

pañola, que ha sido creada por la Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial del Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital en España y desarrollado a partir de los archivos web de la Biblioteca Nacional de España (BNE).<sup>36</sup>

En la industria musical, el desarrollo de la IA está plenamente implantado con el empleo de una tecnología capaz de crear obras de máxima calidad, como ocurre con el programa *Flow Machine* de Sony, que elabora composiciones, letras de canciones y partituras de toda clase y estilos, o el *Doodle Bach*, que realiza obras de música clásica de altísimo nivel, hasta el punto que se hace difícil distinguirlas de su creador original.

Con todo, donde la IA aún no ha sido capaz de ganar presencia es en el campo de la interpretación y la representación de obras a pesar de que existen ejemplos de robots actores, cantantes e incluso bailarines. Se ha intentado con bastante éxito clonar las voces, pero estos robots carecen de humanización. Se sigue investigando con el fin de mejorar los comportamientos robóticos para que sean más naturales.

### 3.2 La cultura digital y la gestión de los derechos de propiedad intelectual

Como ya se ha señalado, la gestión cultural es un campo donde la IA y los derechos de autor confluyen tanto en la necesidad de defensa de los creadores a través de las entidades de gestión, como en el desarrollo de una tecnología capaz de realizar de forma eficiente tareas de planificación, seguimiento y auditoría de los proyectos culturales, con el fin de potenciar y fomentar la creatividad y la innovación, facetas esenciales en la economía actual del mercado cultural.

Entre los avances en la investigación y la implantación de la IA en nuestro país se destaca el desarrollo de una inteligencia artificial que permite identificar la autoría de una obra literaria que está siendo utilizada para rescatar y proteger las obras huérfanas, que pasan a estar gestionadas por su descubridor o divulgador<sup>37</sup>.

En el ámbito de la pintura y las artes plásticas creadas digitalmente, se está favoreciendo el empleo de aplicaciones de encriptación de obras, para proteger a los creadores. En efecto, el aumento del arte digital y la divulgación de las exposiciones a través de la tecnología han favorecido un acceso universal que obligaba a innovar también en la creación de mecanismos de gestión a través de la tecnología. Pues bien,



hoy en día es posible la protección del soporte digital a través de la tecnología *blockchain*, que permite no sólo la identificación de las obras y de su autor, sino también preservar la explotación de las mismas por sus titulares.

Si eso es a nivel individual, a nivel colectivo en España, como en la mayoría de los países, la gestión de los derechos de autor la vamos a encontrar encomendada a entidades de **gestión colectiva**, que son entidades u organizaciones privadas que constitutivamente carecen de ánimo de lucro. En España, estas asociaciones vienen reguladas en la propia LPI en los artículos 147 y siguientes, exigiéndose para su constitución la oportuna autorización del Ministerio de Cultura y que estén sometidas a un régimen específico de supervisión y rendición de cuentas.

Estas entidades autorizadas son las únicas competentes para administrar los derechos de autor cedidos voluntariamente por los creadores que se integran en la asociación y asumen el compromiso de perseguir la violación de los derechos controlando los usos de las obras y protegiendo los derechos de PI de sus afiliados ante infracciones, además de prestar soporte y apoyo a los autores e intérpretes, realizar labores de promoción de los autores y suscribir contratos con los usuarios.

Como vimos, es necesario contar con una licencia para difundir contenidos protegidos por propiedad intelectual, por lo que los autores confiarán a las entidades de gestión colectiva la administración en su nombre de los derechos. Estas entidades no podrán rechazar la gestión salvo que cuenten con motivos justificados para ello.

A las entidades de gestión colectiva se les va a imponer el cumplimiento de unos requisitos de gobierno, de ges-

ción financiera, de transparencia y de información, y serán los Estados los que deben velar para que los titulares de los derechos tengan voz en la gestión de los mismos, así como para el correcto funcionamiento de las entidades, velando para que las mismas actúen siempre favoreciendo los intereses de todos sus asociados<sup>38</sup>.

Respecto del empleo de la IA, las entidades de gestión colectiva, ante la inexistencia de legislación aplicable, no cuentan aún con mecanismos de control de las autorizaciones de los creadores para usar contenidos y de momento no es posible la remuneración de los autores por el empleo de sus obras a través de esta tecnología.

Es por ello que se demanda un mayor papel de estas entidades de gestión, que será clave en las reclamaciones a los Estados sobre la urgencia de un marco regulatorio que les permita proteger adecuadamente a sus representados, así como la denuncia de las manipulaciones e injerencias en los derechos que puede realizarse a través de la tecnología de la IA, por lo que entidades como CEDRO, que protege a los autores y editores, reclaman “la necesidad de que los algoritmos sean transparen-

tes para poder asegurar la protección de los autores y editores y sus creaciones originales”.<sup>39</sup>

### 3.3 Los límites de la IA y el apoyo institucional a los creadores y artistas

Como ya se ha manifestado en otros apartados, con la IA generativa se abren nuevas oportunidades en todos los procesos culturales que

Con todo, donde la IA aún no ha sido capaz de ganar presencia es en el campo de la interpretación y la representación de obras a pesar de que existen ejemplos de robots actores, cantantes e incluso bailarines.

suponen una mejora en la producción artística y que permite maximizar los tiempos y el esfuerzo creativo y una mayor rentabilidad del trabajo artístico a pesar de que también presenta riesgos de pérdida de empleo por la segura sustitución de los humanos por las máquinas.

El uso legal de la IA y la atribución de la autoría a los verdaderos creadores es posible si se exige la localización del origen de las fuentes. En efecto, para el empleo de esta tecnología se debe exigir que desde su configuración se contemple la protección de la difusión de obras artísticas o literarias a sus autores, permitiendo el control de las copias tanto privadas como con fines mercantiles, a fin de evitar plagios y usos inadecuados.

A partir de ahí, el empleo de la IA acorde con la actual regulación, la generación de contenidos culturales plantea ciertos problemas, que justificarían el uso de algún sistema alternativo a los derechos de autor o bien ampliar el concepto de autor de las obras creadas a través de la Inteligencia Artificial.

Dado que a nivel cultural la IA se puede usar tanto para la creación y producción artística como para la difusión y el consumo, la aparición de unos nuevos programas basados en redes neuronales adversarias y el empleo del big data nos está llevando a una mayor automatización de los procesos y hacia la elaboración de unos algoritmos que se diseñan para prescindir en lo posible de una supervisión humana para su funcionamiento.

Es aquí donde reside el peligro de la IA actual, pues al estar invadiendo todas las formas de actividades y aspectos de nuestra vida, en materia cultural pueden cobrar mayor relevancia las acciones basadas, como por ejemplo en el empleo de las sugerencias de usuarios, usadas en todas las etapas de los ciclos de la cultura, que puede ir desde la propia creación, la producción y la difusión, como al consumo de bienes culturales y que está generando nuevos modelos económicos incidiendo en las cadenas de valor de diferentes sectores, no sólo en el cultural (sector turístico, financiero, etc.).

En relación a la protección de los derechos de autor de los creadores a través de la IA, la Directiva de 2019/790 de la Unión Europea ordena que los sistemas de entrenamiento utilizados por la inteligencia artificial y la reproducción de obras protegidas deben quedar amparados siempre que su uso sea para ser analizados por estos sistemas y estén dentro de los límites protegidos por las normas de Propiedad Intelectual.

Fuera de estos límites, **se tiene que requerir la autorización del titular de los derechos** y la previsión es que en un futuro aumenten los mecanismos de licencias y la instauración de cierta flexibilización de los requisitos de acceso y autorización de usos, que podrán estar controlados por las entidades de gestión colectiva.

El marco regulatorio previsto en el nuevo Reglamento Europeo sobre IA no va a resolver del todo los problemas de la autoría de las obras creadas por esta tecnología, pues está más orientado a proteger cuestiones relativas a la privacidad, a la Propiedad Industrial o a la seguridad de los usuarios que en abordar los problemas surgidos para la creación artística de las obras generadas por ordenador.

No obstante, en la futura Ley sobre inteligencia Artificial de la UE, sí que se prevé que los programas utilizados por la IA destinados a la creación de contenidos basados en el análisis de datos (textos, imágenes, vídeos, fotografías, ilustraciones) se les obligue a cumplir con las siguientes obligaciones:<sup>40</sup>

- *Deberán revelar que el contenido ha sido generado por un sistema de inteligencia artificial.*
- *Se diseñarán de acuerdo a modelos que establezcan medidas necesarias para evitar que genere contenido que infrinja derechos.*
- *Y deben informar a los usuarios mediante un resumen del contenido protegido por derechos de propiedad intelectual con el que ha sido entrenado el sistema.*

#### **4. Propuestas de valor para el empleo responsable de la inteligencia artificial generativa en la cultura**

##### **4.1 El empleo ético de la ia en la cultura**

Bajo el paraguas de la Inteligencia Artificial se agrupan un conjunto de productos tecnológicos cuyo fin parece dirigirse a imitar, relegar, modificar o sustituir la inteligencia humana o natural por otra inteligencia algorítmica. Este “posthumanismo” presente en la actual transición y evolución cultural tiende a la superación de una inteligencia natural por otra “superinteligencia” basada en una inteligencia analítica, que es predictiva, adaptativa y generativa, con capacidad para sostener nuevas ideologías y utopías, basadas más en el negocio que en la propia verdad.

Ante este contexto mercantilista nos preguntamos sobre “la razonabilidad y la autenticidad del universo digital”,<sup>41</sup> y sobre todo nos cuestionamos hacia dónde va la cultura como constructora de valores en la sociedad y baluarte de la memoria colectiva.

En el contexto actual, la gran accesibilidad del público al ChatGPT, así como de otras aplicaciones similares, nos evidencia una altísima capacidad de generación de contenidos y la veloz transformación del mundo de la cultura, que nos advierte de la producción de unos programas sin el alma, que no piensan en la verdad y que no tienen conciencia, que sólo miran el beneficio económico.

Asistimos hipnotizados a una verdadera revolución cultural propiciada por un avance tecnológico sin precedente, con el incremento de aplicaciones creadas para desarrollar una IA mundial y aplicable a todos los sectores.

No hay nada más que ver los motivos que han llevado a la huelga del cine en Hollywood, y que está siendo secundada por guionistas y actores que denuncian la proliferación de aplicaciones de IA empleadas por los estudios cinematográficos, lo que hace peligrar no sólo sus derechos económicos actuales, sino también el futuro de la profesión de la creación literaria y hasta de la interpretación. En este sentido, algunos autores predicen una hecatombe en el ámbito laboral, con una estimación de pérdida de 300 millones de empleos mundiales por el uso de la IA, según el informe del banco de inversión Goldman Sachs elaborado en 2022. Merced a la implantación de programas de IA en el sector cultural es posible advertir empleos afectados, que están siendo suprimidos masivamente, especialmente los basados en datos o en repeticiones de procesos en los que la IA reduce considerablemente los tiempos<sup>42</sup>.

Otros detractores de la IA ponen el acento en la deshumanización y la posible falta de ética de su uso y de un excesivo mercantilismo patente no sólo en la destrucción de empleo citada, sino en la posibilidad de descontrol, la manipulación y la concentración de poder que ello genera para ciertas compañías.

A nivel cultural, el horizonte distópico se ve neutralizado con las nuevas oportunidades y los extensos beneficios que brinda la IA en el sector, pero que exige continuar profundizando en los límites del empleo de esta tecnología con el abordaje de cuestiones relativas a los principales retos y desafíos enfocados desde un punto de vista ético y regulatorio.

Es por ello que, ante el avance imparable de la IA en el mundo de la cultura, nos cuestionamos hasta que punto es recomendable que esta tecnología opere libremente sin la intervención humana, pues ello sería ignorar el hecho de que a la cultura sólo se puede llegar a través de la comprensión de la historia, de las inclinaciones y gustos de los habitantes, de la creatividad y de la emoción. En esencia, la cultura sigue necesitando de la originalidad y la personalidad de los artistas y los creadores para transmitir autenticidad y potenciar valores de la sociedad.

El cambio vertiginoso que está produciendo la IA impone al mundo cultural enfrentarse a estos dilemas éticos, pero también jurídicos, donde existe un evidente desfase entre lo que está ocurriendo en la realidad y unas normas que son obsoletas y que son incapaces de resolver los conflictos<sup>43</sup>.

La tecnología mal aplicada es la que puede ser capaz de provocar la vulneración de derechos, abonando el terreno para el plagio de obras, el aumento de la concentración empresarial de los desarrolladores de la IA, incluso la manipulación de los gustos del público que consume contenidos culturales, pudiendo perjudicar a los creadores expulsándolos del negocio.

Se hace necesario, por tanto, el desarrollo de medidas de seguridad capaces de proteger tanto a los creadores como a las empresas, a los usuarios y a los consumidores, que eviten las desviaciones ilegítimas de atribución de autoría, el perjuicio económico o el abuso de confianza en el tratamiento de datos.

En el polo opuesto, se nos abren nuevas posibilidades sobre un uso ético de la IA que sirva de ayuda para los sistemas de protección, que deben configurarse para salvaguardar los derechos de autor o afines y la prevención del uso ilegal de las copias y el plagio. Para ello, los desarrolladores y los investigadores de programas deben estar obligados a incluir unos sistemas de control eficaces sobre los datos y las fuentes empleadas, debiendo de informar de que la obra artística está generada por Inteligencia Artificial, contando en todo caso con las autorizaciones o licencias precisas para su uso.

Respecto a las entidades de gestión colectiva de los derechos de autor, la IA les va procurar un papel protagonista en el futuro, que resultará clave tanto para la defensa de los asociados, como para el reparto equitativo de sus retribuciones.

Por último, en un futuro próximo debería exigirse que las obras creadas a través del uso de

la Inteligencia Artificial puedan tener acceso al Registro de la Propiedad Intelectual, legalizando su acceso, lo que le atribuirá funciones y le permitirá tener un papel fundamental en la explotación de derechos de obras con copyright, al igual que ocurre con la propiedad industrial para las marcas, las patentes y los inventos.

#### 4.2 Los autores cibernéticos y IA web 4.0

En este punto, se demanda la necesaria redefinición del concepto de autor adaptado a las nuevas circunstancias, en el sentido de procurar que los creadores que utilicen estas herramientas de IA obtengan ciertos derechos, bien con encaje en el concepto de la cuasi autoría, bien extendiendo el concepto de autor, como ya se practica en el caso de las bases de datos y los programas de ordenador, a favor de las empresas. También sería posible la creación de una nueva figura como el autor cibernético o persona ciberhumanoide, tal y como indica Jorge Villalobos<sup>44</sup>, que dote a estas personas cibernéticas al menos de responsabilidad civil en cuanto a los efectos del uso de datos y fuentes y poder ofrecer una personalidad jurídica responsable en la creación artística, aunque ésta sea limitada o secundaria y no como sucede ahora que no es posible atribuirle ningún tipo de protección.

En cuanto a la responsabilidad creativa, debemos asumir que la IA nunca tendrá moral independiente y no tendrá más ética que la que tenga su creador o su usuario, siendo a él al que se le debe exigir la responsabilidad y soportar, en su caso, con las consecuencias del empleo inadecuado o abusivo de obras protegidas por copyright, sirviendo así de incentivo a la hora crear obras dentro de la legalidad y la ética.

Sólo un uso responsable de la IA dará lugar a procesos creativos donde no quepa la competencia desleal en el mundo cultural, lo que se produce cuando se emplean medios desiguales, deshonestos, concentraciones empresariales, falta de control, etc., motivados incluso por una cierta pasividad y permisividad que no es combatida ni por las entidades de gestión colectiva ni a nivel gubernamental.

Dicho lo cual, a los autores culturales les toca defenderse de las intromisiones ilegítimas de sus derechos. Y en aras a prevenir conflictos, una buena herramienta para la protección individual de los derechos de propiedad intelectual en el mundo digital lo constituye, sin duda, la expansión de la tecnología *blockchain*, que mediante certificados *token*, permite el em-

pleo de material de terceros de forma legal, da valor a las creaciones originales y, sobre todo, garantiza los derechos a los titulares, impidiendo actos de reproducción no consentidos, copias ilegales y la transformación de obras derivadas obtenidas a través de programas de IA cuyo fin sea incluirlas en el mercado.

Esta tecnología *blockchain* puede contribuir en el mundo cultural a garantizar transacciones fiables en cadena de bloque, asegurando una retribución equitativa a los autores mediante contratos de uso, sin necesidad de una norma adicional que la desarrolle y pudiendo ser gestionados por el propio autor, el editor o por las propias entidades de gestión colectiva a las que se les ceda la defensa de los derechos.

Los autores que creen y difundan su obra por medios digitales también podrán aprovecharse de la descentralización y de un mayor control que brinda la tecnología de la IA para la difusión de obras en internet, pero para ello se debe exigir un comportamiento activo y responsable del propio autor en el control de su privacidad, el valor de sus datos y sus identidades digitales, que le permitirá vincular y administrar sus obras digitales entre las distintas páginas y aplicaciones presentes en la web.

No podemos acabar este punto sin referirnos al efecto que tiene en los autores la evolución de unos procesos cada vez más intuitivos y el uso de experiencias inmersivas, que permiten mezclar el mundo físico y digital. En ellos, el uso de la tecnología de la IA favorece la interacción en unos nuevos mundos virtuales (como es el metaverso), siendo posible realizar toda clase de negocios o actuar en realidades extendidas (realidad aumentada, realidad virtual y mixta), donde se empiezan a abrir un nuevo mundo para la creación artística en el entorno de la web 4.0.<sup>46</sup>

#### 4.3 La necesidad de proteger derechos fundamentales

La tecnología empleada por la IA en la creación y en la gestión cultural no se podría entender si no se garantizan y protegen eficazmente los otros derechos fundamentales en juego, que se ven afectados junto con los derechos de propiedad intelectual. Nos estamos refiriendo a los derechos de privacidad, de libertad de expresión y seguridad que están previstos en los artículos 18 y 20 de la Constitución Española.

En cuanto a la libertad de expresión, no cabe duda de que el límite lo vamos a encontrar en el artículo 20 de la CE,

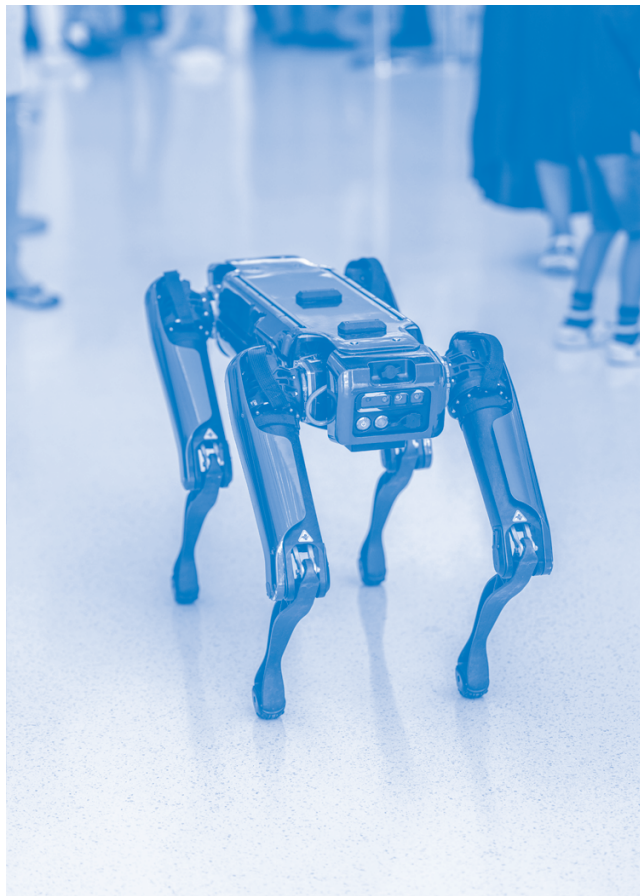
con la exigencia de la veracidad en la expresión artística y la no invasión de otros derechos como son el honor, la intimidad o la imagen. En relación a la veracidad, no se pretende que sea una verdad absoluta, sino que la expresión sea consecuencia de la manifestación de un punto de vista personal, una interpretación de la realidad, una opinión o una crítica, que respete los derechos al honor de las personas, quedando prohibido todo acto de humillación que resulte injurioso o calumnioso y permitiéndose legalmente expresiones con base en la parodia o la caricatura.

Respecto a otros derechos como la intimidad, y también la propia imagen, el uso de datos en la IA exige un tratamiento exquisito de los datos privados de los usuarios, especialmente catalogados según su nivel de protección, en datos más o menos sensibles, y quedando prohibida la difusión de datos que puedan contener la categoría de secretos, lo que conlleva exigir una mayor responsabilidad a la industria tecnológica que desarrolla estos programas.

Se exige, por tanto, la responsabilidad individual de los usuarios y de las empresas el uso legítimo de estas aplicaciones, aunque a veces no será suficiente. Es por ello que los gobiernos quieren procurar una regulación con unas normas claras sobre los usos que sean aceptables de la IA y que quede garantizada tanto la seguridad como el ejercicio de nuestras libertades.

No es utópico pensar que con el fin de evitar los nuevos problemas que plantea el uso de la IA, se debe poner en el centro de la creación a la persona humana, tal y como se establece en el considerando 10 del Reglamento de la UE de 2021/694, de 29 de abril de 2021, por el que se establece el Programa Europeo Digital, y que en relación a la IA y la cadena de bloques de datos nos dice que deberán quedar garantizado un nivel de protección que respete “los derechos digitales, los derechos fundamentales y las normas éticas”, sin olvidar el papel de refuerzo de las condiciones que ayuden a la apertura de nuevos mercados y que estén basados en la innovación y el liderazgo de la industria.

En su artículo 3, el citado Reglamento va a recoger como objetivo general del programa “apoyar la transformación digital, la industria y la sociedad europea” mediante el desarrollo y refuerzo de las capacidades y conocimientos de la IA en los estados miembros, incluidos la creación y fortalecimiento de “los recursos de datos, mecanismos de intercambio y las bibliotecas de algoritmos”.



El legislador europeo se anticipa de esta forma en su regulación, pues si no podemos atribuir la autoría a la máquina, y si legalmente resulta dudoso la concepción del autor cibernético, la solución legal de la titularidad de las obras culturales generadas a través de la IA no puede quedar en la desprotección y por tanto el ordenamiento jurídico está obligado a dar una respuesta para satisfacer el esfuerzo y la inversión realizada por el bien del desarrollo social.

En esta línea, la propuesta de Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial (Ley de Inteligencia Artificial) aprobada el 14 de junio de 2023, en su Considerando 6 señala que la IA es “un sistema basado en máquinas diseñado para funcionar con diversos niveles de autonomía y

capaz de cumplir objetivos explícitos e implícitos, generar información de salida, predicciones, recomendaciones o decisiones que pueden influir tanto en entornos reales como virtuales”.

En cuanto a las posibilidades que ofrece la IA generativa en la elaboración de contenidos culturales a partir del entrenamiento y aprendizaje, quedará protegido el programa de ordenador, si bien la nueva Ley de IA ordena que cuando se realice una búsqueda de contenido para su generación por las máquinas, éste deberá ser etiquetado como tal, para que se pueda distinguir del elaborado por un ser humano. También será obligatorio informar que la IA ha hecho uso de contenido ajeno en la elaboración de la nueva obra, debiendo facilitar para ello un resumen de los textos o datos utilizados, lo que permitirá reconocer el contenido original y exigir la correspondiente autorización uso.

## 5. Conclusiones

La preocupación jurídica sobre el avance de la Inteligencia Artificial en la cultura viene precedida de la posibilidad real de que las creaciones cibernéticas puedan dominar el arte y desplacen a los artistas humanos, vulgaricen el negocio cultural y acaben con la originalidad y la calidad de la producción artística. En cuanto al uso de esta nueva tecnología, representa un reto la existencia de diferentes concepciones de la propiedad intelectual entre el mundo anglosajón y el europeo.

A nivel creativo, el desarrollo de las aplicaciones de IA para la creación de obras artísticas y literaria presenta ciertos peligros en los derechos de autor de los creadores por la posibilidad de sustitución de la máquina al factor humano en el proceso creativo y por las innumerables posibilidades de uso de material ajeno, así como de transformación de obras de autores sin consentimiento.

Para la creación artística la IA puede resultar muy útil como herramienta para los autores a los cuales les va a otorgar una mayor eficiencia en el proceso creativo, facilitando la clasificación, el archivo y procesamiento de documentos e imágenes publicados y el control de su obra. Es práctica también para atribuir la autoría de obras huérfanas y la preservación del patrimonio cultural.

El aumento de las experiencias inmersivas o mundos virtuales como el metaverso son nuevas oportunidades para los titulares de los derechos

de propiedad intelectual, por los nuevos usos que se presentan de las obras pictóricas, plásticas, musicales, literarias, etc., y también para el consumo cultural. Como negativo, habría que reseñar el peligro de que en este espacio cibernético se compartan copias ilícitas, aunque los derechos de los autores están protegidos por las normas de propiedad intelectual.

Con todo, el principal escollo legal de la IA es el reconocimiento de los derechos de autor a los productos realizados a través de estas herramientas de forma autónoma, pues la propiedad intelectual sólo es atribuible a la persona natural o humana, estando vetado a nivel legal la atribución de la autoría al producto creativo desarrollado a través de la IA. Para su justificación se aduce a que las máquinas no tienen intención creativa, ni moral, ni ética. Se requiere la autorización del titular de los derechos para utilizar las obras ajenas, lo que plantea el reto de qué mecanismo habilitar para que se pueda llevar a la práctica, por lo que desde la UE se aboga por fijar unas licencias flexibles controladas por las entidades de gestión colectiva cuando se use la Inteligencia Artificial o posibilitar la inscripción registral de las obras generadas por esta tecnología.

Junto con este límite, también se discute el cumplimiento de otros requisitos exigidos por nuestros tribunales en cuanto a que la obra debe ser original y tener cierto nivel artístico, que conlleve una singularidad, una individualidad y la diferenciación de su autor. Novedad y originalidad, pero también cierto nivel de calidad, que deben destacar en el resultado creativo para que se puedan reclamar los derechos de propiedad intelectual a un autor.

En materia cultural, aunque las nuevas aplicaciones de la IA generativa cuentan con capacidad de aprendizaje y adaptación, a nivel de ejecución e interpretación aun no han logrado unos resultados convincentes, que haga peligrar la participación humana, si bien para la gestión cultural está plenamente implantada, por lo que ya se aprecia la destrucción de empleos y el nacimiento de nuevos modelos de negocios.

No cabe duda que la IA está contribuyendo a la mejora de la cultura sirviendo de apoyo y soporte su industria cultural, con aplicaciones prácticas que pueden van desde la creación artística, la mediación en museos e instituciones culturales, la organización y disponibilidad de acervos digitales o en la gestión cultural.

La aprobación en junio de 2023 del proyecto de la nueva Ley de Inteligencia Artificial en la UE y la adopción de Código de Conducta en los países europeos servirá para

clarificar el empleo de estas herramientas, sirviendo de referencia a nivel mundial.

## 6. Notas

1. La Divina Comedia está considerada como una obra maestra de la literatura italiana y de la literatura universal, clave en la transición del pensamiento medieval al renacentista.

2. Más de mil expertos firmaron una carta pidiendo frenar la inteligencia artificial por ser una “amenaza para la humanidad”. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-65117146>

3. Botana Agra, Manuel José: “Los derechos de propiedad intelectual en el marco de la industria 4.0” en la 4ª revolución industrial: retos de la sociedad y economía digital en la era Pos-Covid-19/coord. por Marcos R. Torres; César García Novoa (dir), Luis Otero González (dir). Thomson Reuters Aranzadi, 2020, págs.. 180 y ss.

4. Catedrático de derecho procesal de la Universidad de Granada.

5. Texto Refundido de la Propiedad Intelectual en España, (<https://www.boe.es/eli/es/rdlg/1996/04/12/1>)

6. Convenio de Berna para la protección de las obras Literarias y Artísticas al que se adhirió España por instrumento de Ratificación del Convenio revisado en París el 24 de julio de 1971, publicado en el BOE núm. 81, de 4 de abril de 1974.

7. En materia de propiedad intelectual no existe una regulación legal uniforme a nivel internacional, que junto con una excepcionalidad española distinga la propiedad intelectual de la propiedad industrial relativa a las marcas, denominaciones, diseño industrial y patentes. De esta forma en la OMPI la propiedad intelectual abarcaría ambos concepto, lo que ocurre también en todo el ámbito de la UE y en todos los países de tradición anglosajona.

8. El diccionario de la R.A.E., en su avance de la vigésimo tercera edición, se incluyó la palabra “copyright” como derecho de autor, definiéndolo como aquel que “*la ley reconoce al autor de una obra intelectual o artística para autorizar su reproducción y participar en los beneficios que esta genere*”.

9. *Código objeto* o *código máquina* es el lenguaje que entiende el programa de ordenador.

10. *Código fuente* es el lenguaje de programación que permite la ejecución del programa mediante instrucciones por los usuarios.

11. La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), es el foro mundial respecto a los servicios, políticas, información y cooperación en materia de PI de la que forman parte 193 países. <https://www.wipo.int>portal>

12. Cándano Pérez & Moreno Cruz, (2019), “Propiedad Intelectual en Cuba: Una mirada crítica a su reconocimiento” p. 135

13. Ruipérez de Azcarate, Clara (2012). *Las obras del espíritu y su originalidad*, pág. 18

14. Directiva 2012/28/UE sobre ciertos usos de las obras huérfana tiene por objeto la digitalización y el acceso lícito en línea dentro de la UE, señalando que las obras huérfanas contenidas en colecciones de bibliotecas, centros de enseñanza, museos, archivos, organismos de conservación del patrimonio audiovisual y organismos de radiodifusión velarán por que tienen el interés público para conservar, restaurar, reproducir y facilitar el acceso a colecciones con fines culturales y educativos.

15. Modificación de la Ley de Propiedad Intelectual (<https://www.boe.es/eli/es/l/2014/11/04/2>).

16. Riera Basallo, Patricia. 2002. Los derechos de autor y acceso a la información p. 9

17. Andrés Domínguez Luelmo señala que el concepto de plagio en *el ámbito civil es un concepto extralegal*. “El Plagio en el derecho de autor”, Editorial Thomson Reuters, página 45,

18. Entre otras ver la Sentencia nº 172/2019 Juzgado de lo Mercantil de Madrid de 14/05/2019 , Roj: SJM M 220/2019 - ECLI:ES:JMM:2019:220

19. Carlos Bernardo González Pecotche, de su libro “Bases para tu conducta”, página 17

20. Ana Bárbara Ribeiro Ramalho, experta en propiedad intelectual de artes visuales.

21. Navas Navarro, Susana 2018 “Obras generadas por algoritmos, en torno a su posible protección jurídica” pág. 286

22. Ríos Ruíz, Wilson Rafael 2001, «Los sistemas de inteligencia artificial y la propiedad intelectual de las obras creadas, producidas o generadas mediante ordenador « pág. 7

23. Lacruz Mantecón, Miguel L (2021). “La Inteligencia artificial y Derecho de autor” p. 66

24. A nivel internacional encontramos sentencias como la del caso Dabus en la que el tribunal optó por reconocer la inscripción en la

Oficina de patentes de Sudáfrica o la sentencia del Tribunal Federal de Australia (y el voto particular en la apelación en Reino Unido de septiembre de 2021 por Lord Birss). Pero el primer caso que se reconoce la coautoría de una inteligencia artificial fue el caso RAGHAV en la India.

25. Resolución del Parlamento Europeo, de 20 de enero de 2021, sobre inteligencia artificial: cuestiones de interpretación y de aplicación del Derecho internacional en la medida en que la UE se ve afectada en los ámbitos de los usos civil y militar, así como de la autoridad del Estado fuera del ámbito de la justicia penal (2020/2013(INI)).

26. Nuria Oliver, experta en IA, en una entrevista en “Por fin es jueves” de Onda Cero, el 16 de julio de 2023.

27. OMPI. [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/es/2017/05/article\\_0003.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2017/05/article_0003.html).

28. En esta materia citar sentencias del 2019 como las que resolvieron el caso “Zeilin vs Baidu” o la de Shenzhen y el caso Dreamwriter, en ambas amparadas en el derecho de autor chino, una niega con rotundidad que una IA pueda ser autor y la segunda, en cambio, reconoce el copyright de una obra creada por IA.

29. Sentencia Juzgado delo Mercantil n.º 2 de Barcelona de 29 de octubre de 2014 por la que se condena a la Universidad Autónoma de Barcelona.

30. Respecto a las medidas de protección tecnológicas, se recoge en el artículo 17 de la directiva (UE) 2019/790 del Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial y se modifican determinados actos legislativos de la Unión.

31. En virtud de la Resolución del Parlamento Europeo, de 20 de enero de 2021, sobre inteligencia artificial: cuestiones de interpretación y de aplicación del Derecho internacional.

(2020/2013(INI))[https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/ficheprocedure.do?lang=fr&reference=2020/2013\(INI\)](https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/ficheprocedure.do?lang=fr&reference=2020/2013(INI))

32. Santaella, L. *La Inteligencia artificial y cultura: Oportunidades y desafíos para el sur global*. UNESCO, 2021.

33. AMECA es un androide robótico creado por Engineered Arts en Reino Unido presentado al público en 2021.

34. Lacruz Mantecón, 2021. *La inteligencia artificial*. Página 25.

35. Rafael Moreno Mata, pintor malagueño.

36. MarIA es el primer sistema masivo de Inteligencia artificial experto en comprender y escribir en lengua española.

37. La Biblioteca Nacional de España halló gracias a la herramienta “Transkribus” y la IA una obra literaria perteneciente a Lope de Vega. <https://www.bne.es/es/noticias/inteligencia-artificial-ayuda-descubrir-obra-desconocida-lope-vega-fondos-bne>

38 Directiva 2014/26/UE relativa a la gestión colectiva de los derechos de autor y derechos afines y a la concesión de licencias multiterritoriales de derechos sobre obras musicales para su utilización en línea en el mercado interior de la Unión.

39. Cedro es la entidad de gestión de los escritores y editores en España. Artículo *El futuro de la Propiedad Intelectual de nuestra cultura*. <https://www.cedro.org/blog/articulo/blog.cedro.org/2023/07/23/>

40. La Ley de Inteligencia Artificial (AI Act) es un reglamento propuesto el 21 de abril de 2021 por la Comisión Europea cuyo objetivo es introducir un marco normativo y jurídico común para la inteligencia artificial.

41. Agustín Domingo Moratalla, catedrático de Filosofía Moral y Política de la Universidad de Valencia.

42. Ramalho Ana “Will Robots Rule the Artistic World”. Págs. 3 y 4.

43. Muñoz Machado, Andrés (2023). *El Debate*.

44. Villalobos Portalés, J. (2022). *Revista Justicia&Derecho*, volumen 5, número 1 (2022), p. 11.

45. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/eu-initiative-virtual-worlds-head-start-next-technological-transition>

## 7. Referencias bibliográficas

ABBOTT, R. (2017). *Artificial intelligence, big data and intellectual property: protecting computer-generated works in the United Kingdom*. Edward Elgar Publishin.

ANTEQUERA PARILLI (2007). *Los límites del derecho de autor*. Reus Ed.

AZUAJE PIRELA, M. (2020). *Protección Jurídica de los Productos de la Inteligencia Artificial en el Sistema de Propiedad Intelectual*. *Revista Jurídica Austral*, vol. 1, N° 1.

BOTANA AGRA, M. (2020). *Los derechos de propiedad intelectual en el marco de la industria 4.0 en la 4ª revolución indus-*



trial: retos de la sociedad y economía digital en la era Post- Covid-19/ Thomson Reuters Aranzadi.

CÁNDANO PÉREZ Y MORENO CRUZ (2019). *Propiedad Intelectual en Cuba: Una mirada crítica a su reconocimiento*. p. 135.

DOMÍNGUEZ LUELMO, A. (2015). *El Plagio en el derecho de autor*. Editorial Thomson Reuters, p. 45.

FERNÁNDEZ CARBALLO-CALERO P. (2001). *La propiedad intelectual de las obras creadas por inteligencia artificial*. Editorial Aranzadi (Thomson Reuters).

GARCÍA RODRÍGUEZ Y. (2023). *España: La inteligencia artificial permite identificar la autoría de una obra literaria*. Disponible en: <https://www.institutoautor.com/espana-la-aplicacion-de-la-inteligencia-artificial-permite-identificar-la-autoria-de-una-obra-literaria/>.

GONZÁLEZ PECOTCHE C. (2011). *Bases para tu conducta*. P. 17.

GUICHOT E. Y OTROS (2018). *Derecho de la Comunicación*. Editorial Lustel. P. 214.

EVANGELIO LLORCA R. Y OTROS (2021). *Gestión de Derechos de PI y Cultura Digital en el Mercado Audiovisual*. Seminario en línea Cultura Digital y Propiedad Intelectual.

HEREDIA SANTANA, S. (2023). *España: Los tribunales se pronuncian sobre la vulneración de los derechos de autor de una obra científica*, disponible en: <https://www.institutoautor.com/espana-los-tribunales-se-pronuncian-sobre-la-vulneracion-de-los-derechos-de-autor-de-una-obra-literaria-y-una-obra-cientifica/>

KOTIS, K. (2021). *Artificial general intelligence and creative economy*. Academia Letters, Article 260. p. 3 Disponible en: [https://www.academia.edu/45075226/Artificial\\_General\\_Intelligence\\_and\\_Creative\\_Economy](https://www.academia.edu/45075226/Artificial_General_Intelligence_and_Creative_Economy)

LACRUZ MANTECÓN M. L. (2021). *Inteligencia Artificial y Derecho de Autor*. Reus Editorial.

NAVAS NAVARRO, S. (2018). *Obras generadas por algoritmos, en torno a su posible protección jurídica*. Revista de Derecho Civil, Vol. 5 n.º 2 (abril-junio, 2018). p. 286.

OSORIO UMAÑA F. (2022). *Inteligencia artificial y derecho de autor, un estudio sobre la regulación británica*. Revista Justicia & Derecho, vol. 5, N° 1, p. 6.

RAMALHO, A. (2017). *Will robots rule the (artistic) world? A proposed model for the legal status of creations by artificial intelligence systems*.

RÍOS RUÍZ, WILSON R. (2001). *Los sistemas de inteligencia artificial y la propiedad intelectual de las obras creadas, producidas o generadas mediante ordenador*. Revista La Propiedad Inmaterial. 3 (dic. 2001) pp. 5-14.

RODRÍGUEZ RESÉNDIZ, P. (2020). *Inteligencia artificial y datos masivos en archivos digitales y sonoros*. UNAM. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información.

SANTAELLA, L. (2021). *Inteligencia artificial y cultura: Oportunidades y desafíos para el sur global*. UNESCO.

VILLALOBOS PORTALES, J. (2022). *La autoría de la Inteligencia Artificial en el derecho español*. Revista Justicia & Derecho, vol. 5, N° 1.

WACHOWIZ, MARCOS. (2020). *Inteligencia artificial y derecho de autor: una discusión necesaria*.

#### Normas citadas

##### 1.- Ley 21/2014 de modificación de la LPI

[https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2014-11404](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2014-11404)

2.- **Resolución del Parlamento Europeo, de 20 de enero de 2021**, sobre inteligencia artificial: cuestiones de interpretación y de aplicación del Derecho internacional en la medida en que la UE se ve afectada en los ámbitos de los usos civil y militar, así como de la autoridad del Estado fuera del ámbito de la justicia penal (2020/2013(INI))

[https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/ficheprocedure.do?lang=fr&reference=2020/2013\(INI\)](https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/ficheprocedure.do?lang=fr&reference=2020/2013(INI)).

3.- **Directiva (UE) 2019/790** del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital y por la que se modifican las Directivas 96/9/CE y 2001/29/CE.



# TEMAS

José Vidal-Beneyto y las políticas culturales:  
entre el pensamiento y la acción

Irene Liberia Vayá / 60

El impacto de la cuarta revolución industrial  
en el sector cultural

Antonio Flores / 82

Análisis del impacto económico  
del Festival Buenos Aires Tango 2019, Argentina

Marina Tortul / 90



# José Vidal-Beneyto y las políticas culturales: entre el pensamiento y la acción

Irene Liberia Vayá

Doctora en Comunicación con Mención Internacional  
por la Universidad de Sevilla

<https://orcid.org/0000-0002-8883-0417>

[iliberia@us.es](mailto:iliberia@us.es)

Artículo recibido: 29/09/2023. Revisado: 01/10/2023. Aceptado: 04/10/2023

**Resumen:** En este artículo se realiza una aproximación a la perspectiva defendida y practicada por el sociólogo José Vidal-Beneyto en torno a las políticas culturales, que parte de su concepción de la cultura como resistencia, solidaridad, diversidad, participación y herramienta para la transformación del mundo. Entre las múltiples aristas que definen a este pensador y hombre de acción a partes iguales, la de analista y sociólogo de la cultura ocupa un lugar preponderante, al que se suma su dilatada experiencia institucional en el campo cultural, especialmente en el ámbito europeo. Desde estas páginas se lleva a cabo, en primer lugar, una revisión de conceptos y reflexiones que Vidal-Beneyto desarrolló durante más de tres décadas sobre la cuestión cultural y, en concreto, las políticas culturales, proponiéndose posteriormente un recorrido por las principales iniciativas y proyectos al respecto que le ocuparon en el Consejo de Europa, la Comisión Europea o la UNESCO, entre otros organismos comunitarios e internacionales.

**Palabras clave:** José Vidal-Beneyto; políticas culturales; participación; diversidad; Europa.

José Vidal-Beneyto and cultural policies: between thought and action.

**Abstract:** This article is an approach to the perspective defended and practised by sociologist José Vidal-Beneyto on cultural policies, which is based on his conception of culture as resistance, solidarity, diversity, participation and a tool for the transformation of the world. Equal parts thinker and man of action, his facet as an analyst and sociologist of culture occupies a preponderant place among the multiple dimensions that define him, to which must be added his extensive institutional experience in the cultural field, especially in the European sphere. These pages begin with a review of the concepts and reflections that Vidal-Beneyto developed over more than three decades on the cultural question and, specifically, on cultural policies. This is followed by an overview of the main initiatives and projects on the subject that he was involved in at the Council of Europe, the European Commission and UNESCO, among other EU and international bodies.

**Keywords:** José Vidal-Beneyto; cultural policies; participation; diversity; Europe.



### 1. El qué y el porqué de este texto: breves notas introductorias

Allá por el año 2004, José Vidal-Beneyto afirmaba en una de sus columnas de *El País* que la cultura había vuelto a la primera línea tras el agotamiento del milagro financiero, el aumento de la desigualdad, el desprestigio de la política y la incapacidad de las nuevas tecnologías para impulsar un desarrollo sostenible. Sin embargo, se lamentaba de cómo “su instrumentalización política cada vez más sistemática, su conversión en mercancía [...], su utilización como recurso turístico, la banalización de sus contenidos reducidos a diversión y espectáculo, [habían] menguado considerablemente su capacidad de cohesión, su potencia transformadora” (Vidal-Beneyto 2004), y advertía sobre la imperiosa necesidad de refundarla, anclándola para ello a sus esencias: la creación y la diversidad.

Partiendo de esta y otras sugerentes ideas que sobrevuelan su trabajo intelectual en torno a la cultura, en el presente texto<sup>1</sup> se lleva a cabo una reflexión sobre su visión y su trabajo en este ámbito, y más concretamente en el de las políticas culturales. Para comenzar, se presenta, a modo de contextualización, una sintética aproximación a la figura del sociólogo desde el

punto de vista del papel que la cultura ocupó en su vida y en su obra. A continuación se revisan conceptos y aspectos teóricos que constituyen el marco imprescindible de las iniciativas y acciones que impulsó en este terreno. Y para finalizar, justo antes de unas breves conclusiones, se dedica un apartado a la vertiente “práctica” de su trayectoria en este campo mediante un recorrido por los proyectos culturales más destacados que promovió, especialmente durante los años en los que tuvo responsabilidades institucionales en el contexto europeo. Con todo ello se busca ofrecer una panorámica global —aunque necesariamente limitada— del ingente trabajo que desarrolló bajo la convicción de que la cultura “cumple dos funciones esenciales: la primera favorecer la creatividad de los individuos y de los grupos y la segunda contribuir, de forma decisiva, a la realización personal y a la cohesión y progreso de la sociedad” (Vidal-Beneyto 1995, p. 1).

Por lo demás, antes de comenzar a transitar este camino, cabe apuntar que este artículo responde a una invitación a reflexionar en torno a la perspectiva de Vidal-Beneyto sobre las políticas culturales a raíz de una conferencia titulada *Identidad europea y políticas culturales en Europa*, impartida por el sociólogo en Cádiz en 1992. La autora agradece a Luis

Ben Andrés, quien encontró la conferencia en el archivo del Área de Cultura de la Diputación de Cádiz, y al equipo de la revista *Periférica Internacional* —especialmente al director de su Consejo Editorial, Antonio Javier González Rueda—, la valiosa oportunidad que representa el poder seguir estudiando y reivindicando el legado de Vidal-Beneyto a través de un medio de referencia en el ámbito del análisis y la gestión cultural como es *Periférica*.

## 2. José Vidal-Beneyto: una vida en torno a la cultura

Aunque fundamentalmente se le identifica como sociólogo y, más específicamente, como sociólogo del conocimiento, José Vidal-Beneyto (València, 1927–París, 2010) fue muchas otras cosas, entre ellas, comunicólogo, profesor, columnista, aglutinador sociopolítico, creador incansable de redes y proyectos en el campo de la investigación social, de la política, de la cultura y de la educación, terrenos en los que también tuvo responsabilidades como alto cargo y asesor en instituciones y organizaciones europeas e internacionales. Y todo ello con un denominador común: la resistencia crítica. Muy influido por la Escuela de Frankfurt y, desde su juventud, también por la fenomenología de Husserl, siempre concibió y practicó la ciencia social y todas las demás esferas en las que se desarrolló —incluida la institucional— desde una perspectiva profundamente (auto)crítica orientada hacia el cambio social. A lo que hay que sumar la sorprendente capacidad que demostró una y otra vez para anticiparse a su tiempo, como ponen de manifiesto su temprano europeísmo, su protagonismo en la introducción de la sociología crítica o en el estudio científico de la comunicación en España, su militancia en el movimiento altermundialista o su defensa de la cultura como vehículo de participación, solidaridad y lucha por la transformación del mundo, por citar solo algunos de los ámbitos en los que fue pionero.

Figura poliédrica donde las haya, pensador y hombre de acción a partes iguales, buscó intervenir en la realidad de múltiples maneras y de forma incesante. La razón crítica y una insaciable vocación de promoción político-cultural en pro de una democracia entendida como participación social guían toda su trayectoria. No en vano, y especialmente desde la cultura y el pensamiento, impulsó innumerables actividades y espacios para la reflexión colectiva y el debate ciudadano, con la firme convicción de que la creación y la imaginación son instrumentos imprescindibles para el pro-

greso de la sociedad. A este respecto, en un texto inédito de 1979 afirmaba “que lo cultural es inseparable de lo social y que su posible fecundidad depende muy estrechamente de la interpenetración de uno y otro” (Vidal-Beneyto 1979a, p. 7). Es más, reivindica que la dimensión creativa de la cultura no solo pertenece a quienes crean obras de arte, sino también a quienes las incorporan a su día a día, reclamando la necesidad de reintegrar la creación en la vida social y de “reconquistar la capacidad innovadora de los aspectos más concretos e inmediatos de la vida cotidiana” (p. 8) —en el nivel individual y en el colectivo— si se quiere alcanzar un nuevo modelo de sociedad.

Desde esta óptica de la cultura como participación y de la participación como “la forma más excelsa de afirmación individual en y por lo colectivo” (1979b), lo cultural impregna toda la vida y la obra del sociólogo, empezando por su producción intelectual hasta llegar a sus iniciativas de acción socio-política, pasando por sus responsabilidades institucionales. En este sentido, destacan especialmente sus aportaciones durante la etapa en la que ejerció de director general de Educación, Cultura y Deporte del Consejo de Europa (1985-1991), así como su labor en calidad de consejero principal del director general de la UNESCO —Federico Mayor— (1993-1999) y del comisario de Relaciones Institucionales, Cultura y Sector Audiovisual en la Comisión Europea —Marcelino Oreja— (1994-1999), desde donde desarrolló multitud de programas en los ámbitos de la cultura, la educación y la comunicación, algunos de ellos específicamente sobre políticas culturales.

Asimismo, entre 1983 y 1987 había sido presidente de la Comisión “Cultura y Comunicación” del Movimiento Europeo Internacional y en 1991 participará en el proyecto de una Confederación Europea en Praga (*Les Assises de Prague*) como responsable de la Comisión de Cultura. En esos años (1991-1993), además, es nombrado consejero en materia de cultura del Presidente del Banco Europeo para la Reconstrucción y el Desarrollo (BERD) y lanzará junto a Edgar Morin la Agencia Europea de la Cultura en el marco de dicho banco, que más tarde trasladará a la UNESCO. Otros puestos relevantes que ocupó en el campo cultural son: director científico de la Fundación Cultura Española (1970-1971); presidente de la Asociación de Amigos del Colegio de España y director de su boletín *Cultura Española en Francia* (1985); miembro

del Consejo de Gobernadores de la Fundación Europea de la Cultura (Ámsterdam, 1988-1998), presidente del Consejo Mediterráneo de la Cultura (1998-2005); presidente de los Encuentros Mundiales de las Artes (Valencia, 1999-2002) o miembro del patronato de distintas fundaciones y museos como la Fundación Cultura de Paz en Madrid (2001) o el Museu Nacional d'Art de Catalunya (desde 2004), por citar solo algunos.

A todo ello hay que añadir su vertiente investigadora y docente, dado que, aunque era doctor en Derecho, tras su amplia formación en varios países europeos, desarrolló su carrera profesional como sociólogo del conocimiento y de la cultura. Como ya se ha adelantado, fue un auténtico pionero en la introducción de la sociología crítica en nuestro país a través de la creación en 1965 de CEISA (Centro de Enseñanza e Investigación S.A.). Este centro, concebido como instrumento para poner en práctica una sociología que no podía quedarse en el mero análisis de la sociedad, sino que buscaba transformarla, fue sustituido por la Escuela Crítica de Ciencias Sociales de Madrid al ser cerrado por las autoridades franquistas tres años después de su apertura, y posteriormente, tras el segundo cierre, por la Fundación Cultural Española. Entre otras materias, en él Vidal-Beneyto impartía clases precisamente de sociología de la cultura. Por otro lado, en 1974 será elegido presidente del Comité de Investigación en Sociología de las Comunicaciones de Masa, de la Asociación Internacional de Sociología, que ampliará su esfera de acción, adoptando en 1978 la denominación de Comité de Investigación en Comunicación, Conocimiento y Cultura (CKC), y donde el sociólogo capitaneará (hasta 1990) diversos proyectos de gran envergadura sobre medios de comunicación y producción de la realidad. En 1984 creará la Fundación Internacional AMELA (Suiza) —que pasará por distintas etapas hasta llegar en 2006 a la Fundación AMELA con sede en Valencia—, con el objetivo de contribuir a la *gobernación* del mundo mediante el fomento de la integración de las áreas mediterránea y latinoamericana, interrelacionando sociedad, economía, arte, cultura y comunicación.

Por último, cabe destacar algunos de sus logros como “hombre de redes” en la esfera de la movilización y acción ciudadanas. Y es que no hay nada más definitorio de su figura que su extraordinaria capacidad para aglutinar a personas y colectivos en torno a luchas comunes con el fin último de avanzar ha-

cia una sociedad justa, igualitaria, libre, en paz. Aunque en su biografía no falta la acción directa<sup>2</sup>, la actividad intelectual y cultural constituye su principal medio. De hecho, su carácter de promotor cultural y su labor como activista del conocimiento son rasgos que atraviesan todas las facetas de su poliédrica trayectoria. En este contexto, a mediados de los noventa fue uno de los impulsores de la asociación Memoria Democrática, desde donde se organizaron numerosas actividades culturales y de debate político. También en estrecha relación con la recuperación de la memoria colectiva y la profundización democrática, en los 2000 lanzó varias plataformas de debate ciudadano: Plataforma Ciudadana por la Moral Pública en España (2007), Espacios de la Insurgencia Cultural (2007), Resistencia Crítica (2008), Cooperativa de Ideas “Walter Benjamin” (2009) o el apoyo al proyecto Iniciativa Ciudadana (2010) en el marco del Tratado de Lisboa.

En los párrafos precedentes se han enumerado algunas de las líneas de trabajo y aspectos de la vida de Vidal-Beneyto que lo vinculan estrechamente con la cultura entendida, “antes que nada, [como] producción de sentido”, lo que la convierte en campo responsable, junto a la política, del universo simbólico de cada pueblo (Vidal-Beneyto 1994, s.p.). Como se apuntó en la introducción, a continuación se realiza un recorrido por los principales conceptos teóricos y acciones prácticas en torno a la cultura, y a las políticas culturales en particular, que ocuparon al sociólogo en distintos momentos de su periplo vital y profesional, y que reflejan esa concepción amplia de la cultura “como universo simbólico y estructura de valores, como productora de sentido en las sociedades contemporáneas” (Vidal-Beneyto 1998a), que siempre reivindicó.

### 3. Cultura, identidad y diversidad: una aproximación teórica a las políticas culturales

Aunque la acción política directa se convierte en protagonista durante algunos episodios de la biografía de Vidal-Beneyto, como ya se ha anticipado, son la reflexión y el plano intelectual los campos predilectos de su lucha. Por ello, la investigación social y, más generalmente, el trabajo con el conocimiento, no solo le ocupan profesionalmente, sino que constituyen el sostén de su compromiso político-social y de sus iniciativas institucionales. De hecho, para él, como lo expresa en su libro *Diario de una ocasión perdida*, “toda acción colectiva necesita dar desde sí misma razón teórica de su



propósito y alcance” (Vidal-Beneyto 1981a, p. 175); algo que aplica en cada una de sus parcelas de actividad.

El tema concreto que aquí nos ocupa, el de las políticas culturales, es un ejemplo claro de ello. En el libro *Le développement culturel. Expériences régionales*, editado por a UNESCO en 1980, se incluye un capítulo dedicado al desarrollo cultural en Europa, que escribe el experto Claude Fabrizio — con quien Vidal-Beneyto trabajó estrechamente—, en el que se afirma que “l’idée même de politique culturelle est donc inconcevable sans l’élaboration d’un appareil scientifique d’étude de la réalité culturelle sur laquelle il s’agit d’intervenir” (Fabrizio 1980, p. 364)<sup>3</sup>. Es en este contexto de los años ochenta y durante los noventa cuando el sociólogo se ocupa especialmente de este ámbito tanto desde el plano de la reflexión-investigación como de la acción institucional. En el mismo sentido de la cita de Fabrizio, Vidal-Beneyto lamenta en diversas ocasiones la falta de una articulación explícita de un marco teórico global, autónomo y coherente en torno a las políticas culturales. A este respecto señala que la categoría “desarrollo cultural” —protagonista de los análisis y estudios sobre la política de la cultura desde los sesenta— y otros conceptos instrumentales provenientes de las ciencias sociales que se aplican al campo de la cultura y de las políticas culturales, navegan en la vaguedad y no han logrado constituirse en un instrumento eficaz de estructuración analítica de los procesos culturales precisamente por la ausencia de dicho marco teórico propio (Vidal-Beneyto 1981b, 1981c).

Inciendo en la importancia del plano teórico, también es recurrente tanto en sus artículos científicos como en sus textos de opinión, informes técnicos e intervenciones públicas focalizados en esta cuestión, la referencia a la radical polisemia del término cultura —ya lo decía Raymond Williams en 1976: la cultura es una de las dos o tres palabras más complicadas de la lengua inglesa— y la distinción de al menos cuatro concepciones de la misma. A saber: la cultura cultivada o alta cultura (actividades y obras artísticas, literarias, musicales, cinematográficas y estéticas), la cultura popular (rural y urbana, de base y de barrio, asociada a la vida comunitaria y a su historia y desarrollo), la cultura de masas (producida y difundida por las industrias culturales, situándose en el epicentro la cultura mediática) y la cultura cotidiana (en el sentido antropológico de cultura como modo de vida) (Vidal-Beneyto 1981c, 1988a, 1990a, 1992, 2006b). A estas acepciones suma a menudo la alusión a un conjunto

de nuevos territorios que en esos momentos se abrían paso, tales como la cultura de paz, cultura de la naturaleza, cultura y ciencia, cultura de la solidaridad o cultura y turismo.

Asimismo, en sus análisis de esos años, apuesta por la cultura como respuesta al que considera el rasgo más característico del último cuarto del siglo XX: la crisis. Frente a esta, en su dimensión nacional, internacional, económica, social, política, ideológica, de civilización, de modelos de sociedad, etc., considera que la cultura es “la única que [...], cuando se han quebrado certezas y referentes, sirve como estructura de valores, asume la función de universo simbólico y conforma el destino de la comunidad y de los individuos en ella” (Vidal-Beneyto 2006b, p. 17). En sus reflexiones a este respecto subraya de forma insistente la cada vez mayor importancia de la cultura en todos los campos, desde la economía hasta la Administración pública —que en esos tiempos asume de manera creciente la gestión y planificación de la misma a través de la creación de ministerios específicos en decenas de países—, y especialmente en la vida de los individuos y de los pueblos (Vidal-Beneyto 1981b), en tanto que “modo culminante de nuestra realización personal, de nuestra textura comunitaria” (1979b, s.p.). En este sentido, nuevamente hay que recordar que, para el sociólogo, la cultura es la forma más real y verdadera de participación y acompaña en ocasiones la lucha por la transformación del mundo (Vidal-Beneyto 2017, p. 31).

Sin embargo, según su análisis, ese gran momento que experimenta la cultura la conducirá a morir de éxito. Como escribe en varios lugares a principios de la década de los dos mil, en un contexto dominado por la lógica de la sociedad mediática de masas y la globalización *uniformizadora* que todo lo mercantiliza, la constante presencia y reivindicación de la cultura en absolutamente todas las esferas —desde la política hasta la iniciativa social, pasando por la dimensión ética y muchas otras— la aboca indefectiblemente a la irrelevancia de sus contenidos y a la banalización de sus prácticas, reduciéndola en muchos casos a una mercancía trivial y reduciendo significativamente su potencial transformador (Vidal-Beneyto 2002a, 2004). Es por esto que, frente a las grandes industrias culturales que producen y promueven la homogeneización, la redundancia y la generalización de la desigualdad —ahora también cultural—, Vidal-Beneyto reclama la cultura como resistencia, para lo cual aduce la necesidad de

apoyarse en su columna central: las Artes<sup>4</sup>. Ante este panorama alude a la “pulsión contestadora de las mismas”, a su “capacidad germinativa y transformadora” susceptible de convertirse en un factor decisivo de movilización y de cambio de una realidad que está determinada por un orden injusto y convencional del que, en última instancia, estas son responsables (Vidal-Beneyto 2002a, 2002b).

Asimismo, desde esta lectura de la cultura como herramienta para enfrentar los problemas más acuciantes de la sociedad, Vidal-Beneyto defiende que la mejor respuesta a la exclusión social es la inclusión cultural (Vidal-Beneyto 1998a). Dicho de otro modo, trabaja desde y por una cultura de la solidaridad que busca devolver al excluido su protagonismo, para lo cual es necesario “recrear los lazos que le anudan a su contexto social, los vínculos que le reinstalan en su medio comunitario” (Vidal-Beneyto 1998b), y aquí la cultura tiene un papel preponderante. Todo ello tiene que ver, además, con algo que ya se ha comentado: la cultura como vía efectiva de participación comunitaria, con lo cotidiano y lo popular como nodos centrales, y con la pluralidad como muralla defensiva frente al tsunami *uniformizador*. El sociólogo se muestra así de contundente: “estamos en el imperio y en él la resistencia comienza por la cultura, y en ella, por la diversidad. Que sólo cobra pleno sentido en una política cultural de la que la creación es su columna vertebral” (Vidal-Beneyto 2004).

Diversidad y creación son, pues, pilares fundamentales en la visión sostenida y practicada por Vidal-Beneyto en lo que se refiere a las políticas culturales; a lo que hay que sumar Europa, uno de los ejes transversales de su vida y marco en el que se sitúan tanto su reflexión teórica como sus acciones al respecto. Tampoco puede obviarse otra categoría esencial de sus análisis en torno a este asunto, y que es nuclear en términos de la construcción europea: la de identidad cultural. Aunque sus reflexiones sobre esta son abundantes y complejas —d disertaciones filosóficas incluidas, como la que se encuentra en la conferencia que da pie al presente artículo<sup>5</sup>—, la siguiente definición puede tomarse como síntesis, ya que recoge algunas de sus principales ideas sobre esta cuestión:

Identidad que no puede entenderse [...] como un conjunto de elementos homogéneos e inmodificables, herméticamente endógenos y destinados a durar para

siempre, sino como una serie de componentes dispares, contrarios e incluso contradictorios, sometidos a un continuo proceso de cambio pero que forman un todo dotado de un cierto nivel de invarianza y de un marco común. Un todo que es de cada miembro de la comunidad pero que les supera, que les copertenece pero que no se agota en esta pertenencia individual, aunque la haga posible, un todo que se realiza en su pertenencia colectiva y en su existencia comunitaria. (Vidal-Beneyto 2006b, p. 22)

La identidad cultural es, pues, como diría Michel Bas-sand, otro de los expertos con los que el sociólogo trabajó estrechamente, “vivante et projective” (1991, p. 9)<sup>6</sup>. Por su parte, Vidal-Beneyto se muestra convencido de que los individuos no somos en ningún caso sujeto y materia de una identidad colectiva, sino de múltiples, o lo que es lo mismo, la pertenencia comunitaria de cada uno de nosotros es siempre multipertenencia. Y, como en tantas otras ocasiones, se pone a sí mismo de ejemplo en tanto que ciudadano de Carcaixent (el pueblo en el que nació), de la comarca de la Ribera Alta, valenciano y a la vez identificado con la dimensión cultural catalana y la identidad española, pero también con la mediterránea y la europea, y al mismo tiempo —en un momento de extrema interdependencia y globalización de todos los procesos— con la comunidad mundial, por difusa que esta sea (Vidal-Beneyto 1988a, 1989a, 1992).

En lo relativo a la identidad europea, como no podía ser de otro modo, la condición múltiple y diversa tanto del contenido como de las manifestaciones de dicha identidad plural son la nota dominante. El sociólogo se refiere en muchas ocasiones a esa dimensión común de la especificidad cultural europea que permite integrar diferentes pertenencias e identidades en una única. Identidad común que, por lo demás, no solo constituye una herencia histórica, como él mismo recuerda, sino que también depende de la voluntad política de las y los ciudadanos europeos de vivir juntos. Y nuevamente su caso es ilustrativo:

Mon engagement en tant que militant de la construction européenne, dans le mouvement fédéraliste européen et depuis quelques années mon travail au sein du Conseil de l'Europe, m'ont obligé à recourir souvent à des concepts et à des pratiques transculturelles qui

rendent possible l'intercommunication et la mise en route de processus de coopération susceptibles de faire travailler ensemble des citoyens d'origines diverses. (Vidal-Beneyto 1989a, p. VIII)<sup>7</sup>

Aquí se percibe claramente la importancia que para Vidal-Beneyto tiene el trabajo cooperativo y en red. Ya se ha comentado que su extraordinaria capacidad para reunir recursos y sumar personas en torno a proyectos diversos e innovadores es uno de sus signos de identidad. Algo que se aplica también a su concepción de la cultura y a su acción en materia cultural: frente a la cultura única, la multiculturalidad entendida como cruce de culturas en la que lo que prima es el concepto relacional, esto es, el convencimiento de que la interacción recíproca entre ellas las define más que las características propias de cada una. Según explica él mismo, “je ne connais pas d'alternative autre à la relation hiérarchique que la relation basée sur des réseaux d'échanges qui interconnectent des égaux et créent en permanence les conditions de l'innovation et de la créativité” (Vidal-Beneyto 1990b, p. 38)<sup>8</sup>. Reivindica en este sentido, como un ejemplo alentador, las redes europeas de centros culturales impulsadas desde el Consejo de Europa durante sus años como director general de Cultura, que constituyeron una herramienta útil para fomentar los procesos de identificación europea. Y es que no podemos olvidar, como el sociólogo reivindica una y otra vez, que en tiempos de crisis profundas, la identidad es “el último soporte de la existencia comunitaria” (2006b, p. 22), de ahí que, desde finales del siglo XX, esta se convirtiese en el paradigma de las políticas culturales.

#### 4. Políticas culturales en el ámbito europeo: de la teoría a la práctica

##### 4.1. Política cultural: ¿herramienta de control o palanca para la democracia cultural?

Sin abandonar el plano teórico, cada vez que Vidal-Beneyto aborda el tema de las políticas culturales (Vidal-Beneyto 1981b, 1981c, 1988a, 1992, 1998a), se detiene antes que nada a rebatir las reticencias y críticas que la propia expresión “política cultural” suscita. Entre otras, que se trata de una *contradictio in terminis*, que es un instrumento privilegiado de los autocratismos para el adoctrinamiento y manipulación de la ciudadanía, que nos retrotrae al antide-

mocrático y paternalista despotismo ilustrado o que somete la libertad de las y los creadores a los imperativos políticos. En este sentido, frente a quienes aducen —sobre todo desde posiciones liberales radicales<sup>9</sup>— la imposibilidad de conciliar la espontaneidad y autenticidad propias de lo cultural con el encorsetamiento y las rigideces de la gestión pública, poniendo énfasis en la incompatibilidad existente entre la diversidad de la creación y los controles de la burocracia, el sociólogo responde señalando que el primer error de estos planteamientos es que obvian lo comunitario y otras dimensiones de lo social. De hecho, lo reducen todo a lo público, y especialmente a lo estatal, que desde esta lógica se vincula, además, a la opresión de estructuras burocráticas no democráticas e ineficaces.

Esta visión cratológica de la política que rechaza la intromisión del poder público en los procesos de creación y en los contenidos de las actividades culturales —algo en lo que cualquier persona demócrata estaría de acuerdo—, impide, sin embargo, la necesaria protección de los valores comunes de cada comunidad, y al mismo tiempo excluye del análisis procesos y actores que pueden ser decisivos, como es el caso de las grandes organizaciones privadas, entre las que destacan las multinacionales o las fundaciones (Vidal-Beneyto 1981c, 1998a). A este respecto insiste Vidal-Beneyto (1992) en que intervenir en los contenidos culturales no es hacer política cultural, sino propaganda política. Sin embargo, si se define la primera como “el conjunto de medios movilizados y de acciones orientadas a la consecución de fines, determinados éstos y ejercidas aquéllas por las instancias de la comunidad [...] que por su posición dominante tienen una especial capacidad de intervención en la vida cultural de la misma” (1981c, p. 125), su importancia y necesidad resulta incuestionable. Por lo demás, el sociólogo se muestra convencido de que muchas veces se hace más política cultural —y esta es más influyente— desde las entidades privadas antes aludidas (multinacionales que son decisivas en la orientación y control de la producción cultural de masas, y fundaciones que sirven de contrapunto legitimador de esa cultura de masas) que desde los gobiernos, reclamando en cualquier caso para unas y otros la exigencia férrea de examinar el cumplimiento de sus fines (Vidal-Beneyto 1992, 1998).

En otro orden de cosas, y todavía en la dimensión teórica, Vidal-Beneyto (1981b, 1981c, 1988a) revisa las diversas tipologías de política

cultural —en función de distintos criterios: políticas públicas, privadas, estatales, regionales, parapúblicas, a corto, medio o largo plazo, etc.— y resume los tres paradigmas fundamentales que definen su historia. En primer lugar, el que tiene como eje esencial el mecenazgo (propio de la alta cultura); seguido por el de la democratización de la cultura (tanto en términos de decisión cultural como de acceso a la cultura en sentido tradicional, aunque dirigido “desde arriba” y que remite también a la cultura cultivada); y, para finalizar, el de la democracia cultural<sup>10</sup>, que comienza a plantearse en los sesenta y que adopta el concepto antropológico de cultura como modo de vida, reivindicando las culturas múltiples y marcándose como objetivo primordial el desarrollo de los individuos, de los pueblos y de la sociedad en su conjunto. Precisamente en esta órbita se sitúan las siguientes palabras de Claude Fabrizio en el ya citado libro de la UNESCO sobre desarrollo cultural: “une politique culturelle doit s’efforcer de réaliser la démocratie culturelle. Cette vérité, certes difficile à admettre dans toutes ses conséquences, constitue le point de départ de toute politique culturelle vraiment soucieuse de participation des masses” (1980, p. 367)<sup>11</sup>.

Toda esta reflexión no responde, ni mucho menos, a un ejercicio de pura abstracción teórica. Para Vidal-Beneyto, como ya se ha apuntado, un marco teórico que fundamente epistemológicamente la cultura resulta imprescindible para la construcción de una política cultural, ya que sin él, “cualquier ejercicio de coordinación cultural y de estimulación de la cultura como soporte de la realización individual y como argamasa de la vida socialmente compartida serán tentativa imposible” (1981c, pp. 131-132). Así, fundamentación teórica, participación, creación, diversidad, multiculturalidad, democracia cultural, redes y cooperación cultural o descentralización, son principios irrenunciables en su concepción de las políticas culturales como campo de acción-reflexión. Principios que, además, aplica en su vertiente de gestor/promotor cultural teniendo siempre en cuenta la necesidad de establecer unos fines con los que trabajar, y de hacerlo no deductivamente (es decir, normativamente o como fines impuestos) sino de forma inductiva (Vidal-Beneyto 1992, p. 20). En esta misma línea, en el terreno europeo, y especialmente en el plano institucional, resume los fines de las políticas culturales en la promoción, ayuda y fomento de la creatividad, la democratización de la cultura y la democracia cultural tanto en el

sentido de descentralizar y hacer accesible la práctica cultural en todas partes, como de fomento de la participación cultural más allá del consumo (pp. 21-22). Estos fines y los principios antes mencionados son los mismos que refleja el informe *La culture au cœur* (1998)<sup>12</sup> del Consejo de Europa, que agrupa en cuatro los temas clave que han caracterizado la política cultural de la mayoría de países europeos durante cuarenta años: el desarrollo de la identidad cultural, asumir la diversidad multicultural de Europa, la estimulación de la creatividad en todas sus formas y el impulso de la participación de la ciudadanía en todas sus dimensiones en la vida cultural (p. 14).

Por todo ello Vidal-Beneyto trabajó intensamente desde distintos organismos y proyectos europeos, particularmente en los años ochenta y noventa, y especialmente en su ya referida labor como director general de Educación, Cultura y Deporte del Consejo de Europa (1985-1991)<sup>13</sup>, consejero principal del director general de la UNESCO (1993-1999) y del comisario de Relaciones Institucionales, Cultura y Sector Audiovisual en la Comisión Europea (1994-1999), así como desde la Agencia Europa de la Cultura (1993-2009). A este respecto, una vez más, resulta reveladora la reflexión que el sociólogo realiza acerca de “la Europa de la cultura” en uno de sus artículos de opinión, en el que recuerda que la realidad cultural europea es muy anterior al proyecto de comunidad económica y que ese valor fundacional de la cultura explica su centralidad en el proceso de integración. Una centralidad que, sin embargo, ha sido olvidada a menudo, cuando no negada directamente. De hecho, hasta que el Tratado de Maastricht le otorgó el derecho a existir, “la cultura en la Europa comunitaria se hacía de tapadillo, a trasmano” (Vidal-Beneyto 1998c); de ahí que la UNESCO haya sido considerada desde la política como un “complemento institucional, simpático e irrelevante”, a pesar de que el componente simbólico-cultural de los grandes procesos sociales es determinante (Vidal-Beneyto 2006a, p. 18).

Hay que tener en cuenta que en los años en los que Vidal-Beneyto se ocupa de manera más directa de estos asuntos, todavía la política cultural de los Estados se focalizaba casi exclusivamente en la cultura culta y la perspectiva patrimonial, en el marco de un paradigma “conservatorio”. Además, la visión paternalista predominante chocaba de frente con “el propósito automovilizador y participativo de la animación cultural”, que se sumaba a la falta de instrumentos

y de hábito de colaboración entre las asociaciones privadas y el poder (Vidal-Beneyto, 1979a, p. 7). Sin embargo, ya entonces el sociólogo ponía en valor el hecho de que el Consejo de Europa hubiese dedicado cuatro simposios entre 1970 y 1977 a esta compleja cuestión, logrando que la Conferencia de Ministros europeos de Cultura (Oslo, 1976), introdujese oficialmente en la práctica gubernamental de diversos países los conceptos de animación sociocultural, democracia cultural y pluralismo en las sociedades. En este punto se lanzaron iniciativas —aún en el plano de la cultura cultivada— como la protagonizada por catorce ciudades europeas que desarrollaron un programa de actuaciones y evaluación de sus políticas culturales (dirigido por Stephen Mennell) o dos acciones promovidas por la Comisión de Cooperación Cultural (14) centradas en la promoción de *mass media* de carácter local comunitario y en la presentación de la *Charte Européenne de la Culture* (Vidal-Beneyto, 1979a, pp. 7-8).

A modo de contextualización, y sin voluntad alguna de exhaustividad, existen otros movimientos culturales a tener en cuenta en aquellos tiempos. Por ejemplo, en 1970, a iniciativa de la UNESCO, se había celebrado en Venecia la primera Conferencia Intergubernamental sobre los Aspectos Institucionales, Administrativos y Financieros de las Políticas Culturales, que acabaría dando pie en la década siguiente a la primera Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales (México D.F., 1982), convertida esta posteriormente en la Conferencia Mundial de la UNESCO sobre Políticas Culturales para el Desarrollo (Estocolmo, 1998) (15). Asimismo, el binomio cultura-desarrollo regional tuvo un notable protagonismo, especialmente en lo que concierne al Consejo de Europa. Así, este lanza en 1983 el proyecto n.º 10, Cultura y Regiones, que dura hasta 1990 y se focaliza en posicionar a la cultura en un lugar preponderante dentro de las políticas de desarrollo regional en Europa, además de servir de recordatorio de la importancia de la región como instrumento de integración europea (Conseil de l'Europe 1991, Rizzardo 1993) (16). En la misma línea y siguiendo una recomendación de la Conferencia Mundial de 1982, la Asamblea General de las Naciones Unidas proclama el período 1988-1997 “Decenio Mundial para el Desarrollo Cultural”, que se celebra bajo los auspicios de la ONU y la UNESCO y persigue cuatro objetivos principales: el reconocimiento de la dimensión cultural del desarrollo, la afirmación y enriquecimiento de las identidades culturales, la ampliación de la participa-

ción en la cultura y la promoción de la cooperación cultural internacional (Naciones Unidas 1988).

Tampoco puede olvidarse, por otra parte, que en 1991 se crea la Comisión Mundial sobre Cultura y Desarrollo a instancias de la 26ª sesión de la Conferencia General de la UNESCO, siendo aprobada en 1992 por la Asamblea General de las Naciones Unidas (Conseil de l'Europe 1997). Como ya se ha indicado en una nota, esta Comisión será la encargada de elaborar el informe *Nuestra diversidad creativa*, que, junto al también aludido *La culture au cœur*, del Consejo de Europa, se discutirán en la Conferencia Intergubernamental sobre Políticas Culturales para el Desarrollo, celebrada en Estocolmo en 1998. Y antes de cerrar este inciso contextual, no puede dejar de mencionarse la creación en 1997 de la Unidad de Investigación y Desarrollo sobre las Políticas Culturales, que nació con el fin de mejorar la eficacia, pertinencia y circulación de información respecto a los trabajos realizados en este campo por la División de Políticas y de la Acción Cultural del Consejo de Europa<sup>17</sup>.



José Vidal-Beneyto en la mesa redonda “Mondialisation et sauvegarde des identités culturelles”, en el marco del coloquio *La diversité créatrice*. Maison des Cultures du Monde, París, enero de 1998.

#### 4.2. Programas e iniciativas bajo la acción de Vidal-Beneyto: una selección

La militancia europeísta de José Vidal-Beneyto es firme, muy dilatada en el tiempo y con

múltiples aristas. Aunque aquí solo se refleja parte de su actividad en el plano cultural, y especialmente en el marco institucional, cabe recordar que antes de ocupar puestos de responsabilidad o consultoría al más alto nivel en distintos organismos europeos e internacionales vinculados a la cultura, en sus años de juventud y primera adultez trabajó dura y clandestinamente para conseguir un entendimiento entre el Movimiento Europeo exterior y los sectores europeístas del interior de España. La finalidad de este empeñado esfuerzo era vincular la lucha por la democracia en España con el objetivo de lograr una Europa unida, lo que acabará desembocando en el “contubernio” de Múnich de 1962 y llevando al sociólogo a su primer exilio. Además, entre otras cosas, en 1976 será nombrado vicepresidente del Consejo Federal Español del Movimiento Europeo, mientras está, a su vez, muy activo en el Movimiento Federalista Europeo en Bruselas. Fue secretario general de la Unión Europea de Federalistas en España a finales de los setenta y en 1982 su presidente de honor, sin olvidar, como se ha dicho ya, que entre 1983 y 1987 presidió la Comisión “Cultura y Comunicación” del Movimiento Europeo Internacional. Asimismo, previamente a sus cargos y labores de asesoría en el Consejo de Europa, la Comisión Europea y la UNESCO, ya en 1977 había realizado actividades como consultor para esta última. Todo ello acredita no solo su larga y nutrida experiencia de europeísta, sino también su vasto conocimiento en el campo concreto que aquí nos ocupa.

Una vez apuntadas, a modo de preámbulo, estas breves notas sobre la fuerte convicción europeísta de Vidal-Beneyto y su vínculo especial con el mundo de la cultura, en las páginas que siguen se recogen parte de las iniciativas en materia de políticas culturales que lideró o en el desarrollo de las cuales tuvo un papel relevante. En ellas se refleja la carga teórica abordada en los epígrafes anteriores, dando cuenta, en la práctica, de su concepción de la cultura como participación y herramienta para la transformación social. De igual manera, en las iniciativas que se describen a continuación se pone claramente de manifiesto algo que caracteriza toda su trayectoria: el trabajo en red y esa forma tan suya de proceder que puede sintetizarse gráficamente a través de la metáfora de la abeja que poliniza el conocimiento, tomando y transfiriendo ideas y recursos de unos lugares a otros.

70

La única vez en su vida que Vidal-Beneyto tuvo el estatus de funcionario público interna-

cional asalariado fue como director general de Educación, Cultura y Deporte del Consejo de Europa. Esta institución, fundada en 1949, tiene entre sus objetivos prioritarios los de proteger y promover los derechos humanos, las libertades fundamentales y la democracia pluralista; trabajar conjuntamente para encontrar soluciones a los grandes problemas y retos de la sociedad europea y —algo que aquí concierne particularmente— promover la conciencia de la identidad europea (Savova 1998). Por lo demás, el mandato de Vidal-Beneyto al frente de esta dirección general se desarrolló en un contexto de cambios profundos en el Este, en un momento en el que tuvo que trabajar con el Consejo de Cooperación Cultural, órgano del Consejo de Europa que incluía a países del Este que no eran miembros del Consejo antes de la caída del muro de Berlín. En 1985 el Comité de Ministros del Consejo inicia acciones para reexaminar las relaciones Este-Oeste, consolidar la cooperación cultural y fomentar la ya citada conciencia de una identidad común. En este sentido el sociólogo tiene claro que “el europeo está hecho esencialmente de diferencias, diferencias que, sin embargo, han de tener un marco de convivencia y de inteligibilidad”, por ello, según su perspectiva, no puede hablarse nunca de política cultural europea en singular, sino que “esto hay que declinarlo siempre en plural” (Vidal-Beneyto 1992, p. 15). Como él mismo recuerda, precisamente el Consejo de Europa trabaja desde ese convencimiento, leyendo la cultura europea como una cultura de los Estados, de las naciones y de las regiones de Europa. Y en torno a todo ello cobran especial sentido las siguientes palabras, que captan el espíritu con el que desarrolló su labor en las citadas instituciones: “Querer acartonar la política cultural en la pura administración de la cultura es obviar el inesquivable compromiso colectivo que toda política entraña, pues en ninguna comunidad cabe una gestión común de la cultura sin un proyecto común que la sustente y le dé sentido” (Vidal-Beneyto 1981c, p. 130).

Si aterrizamos en la práctica de las políticas implementadas durante su mandato, un documento no publicado que recoge las principales acciones y programas culturales llevados a cabo por el Consejo de Europa en el período 1985-1991, enumera los siguientes: concepción y lanzamiento de los once primeros itinerarios culturales; diecisiete redes europeas de centros culturales; concepción, establecimiento y práctica de la evaluación de las políticas culturales de los Estados europeos; dinamización y extensión del programa

de enseñanza de lenguas; creación e introducción de los Estudios Europeos en una treintena de universidades y de la dimensión europea en la enseñanza secundaria<sup>18</sup>; programa Industrias de la Lengua; programa Cultura y Regiones (el ya aludido proyecto n° 10) en diecinueve regiones europeas; fondo para la producción independiente cinematográfica *Eurimages* y defensa de los derechos de autor en el ámbito audiovisual, así como la creación de archivos audiovisuales; puesta en marcha del servicio de información sobre manifestaciones culturales en Europa; creación e implementación de tres programas de Educación Permanente (dos de ellos en relación con las bibliotecas en Europa y uno sobre lectura); promoción de siete centros/colegios de traductores y lanzamiento de cuatro iniciativas para la defensa y valorización del patrimonio cultural (Vidal-Beneyto 1991a).

Debido a las limitaciones de un texto de estas características, no es posible abordar aquí todas acciones mencionadas, pero sí que resulta pertinente detenerse brevemente en algunas de ellas. En primer lugar, destaca por su repercusión y durabilidad el programa Itinerarios Culturales Europeos, que el sociólogo comienza a mover en 1986, recién aterrizado en el Consejo de Europa, y que iniciará su andadura en 1987 con el fin de crear vínculos entre la ciudadanía y el patrimonio cultural en Europa, entendiéndose que esta conexión es una forma útil de promocionar el intercambio, la participación popular y la generación de una conciencia identitaria europea. En este sentido, Vidal-Beneyto siempre tuvo clara la gran importancia del rol del patrimonio como base privilegiada de los procesos de identificación (Vidal-Beneyto 1988a). Dicha iniciativa, que articula turismo cultural y economía de la cultura, ha tenido mucho éxito e impacto a lo largo de los años hasta el punto de que el Consejo de Europa tuvo que abrir en 1998 en Luxemburgo una agencia técnica, el IEIC (Instituto Europeo de Itinerarios Culturales), para hacerse cargo del seguimiento y desarrollo del número creciente de itinerarios que iban impulsándose y que siguen vigentes en la actualidad, cuando ya suman cuarenta y siete. Respecto al papel de Vidal-Beneyto en los inicios de este proyecto, uno de sus directores adjuntos en la dirección general de Educación, Cultura y Deporte (David Mardell)<sup>19</sup> comenta algo muy revelador sobre el programa, pero que define a la vez la personalidad del sociólogo: subraya su dinamismo y capacidad de acción en el origen de los Itinerarios y, en particular, pone en valor cómo, “fiel a su temperamento ba-

tallador”, pudo darles vida en poco tiempo, implicando a un gran número de entidades públicas y privadas, incluyendo los operadores turísticos, creando así sinergias entre lo simbólico y lo económico.



José Vidal-Beneyto bajo el lema “La razón más que la fuerza”. Lanzamiento de las Rutas Cistercienses en el marco del programa Itinerarios Culturales Europeos (Consejo de Europa). Cracovia, Polonia, septiembre de 1990.

Otro de los proyectos en los que Vidal-Beneyto trabajó intensamente fue el de las Industrias de la Lengua. A este respecto, escribía en 1987 que si de verdad se quería pasar del reconocimiento de la multiculturalidad y el multilingüismo de Europa a la promoción real de “estos activos únicos”, había que emplearse a fondo porque todavía quedaba mucho por hacer (Vidal-Beneyto 1987, p. 6). Y es justamente en la línea de esta apelación que se puso en marcha este programa, impulsado desde el Consejo de Europa, con el fin de defender y desarrollar el múltiple patrimonio lingüístico europeo en un momento marcado por una creciente industrialización de las lenguas y por el rol cada vez más central de la informática. Esta revolución afecta a actividades económicas muy diversas: desde la elaboración de bases de datos y tesauros, hasta la creación de *software* de tratamiento de textos o de traducción automática, pasando por la enseñanza asistida por ordenador, entre otras muchas (Vidal-Beneyto, 1986, p. 125). En este marco y en un contexto absolutamente

determinado por la globalización de la comunicación y las redes mediáticas, así como por una transformación radical de los procesos de producción, las organizaciones internacionales e intergubernamentales —aunque pueda resultar paradójico—, y en particular el Consejo de Europa, estaban llamadas a cumplir un papel muy destacado en la preservación de las identidades nacionales y regionales (Vidal-Beneyto 1988b). En concreto, dentro del programa Industrias de la Lengua, expertas y expertos de distintos países propusieron la creación de redes de cooperación entre el mundo de la investigación y las instituciones para estudiar los problemas jurídicos, culturales y de infraestructura en relación a estas nuevas industrias. A partir de ahí se desarrollaron múltiples investigaciones, seminarios y encuentros en varias ciudades, con la participación de Vidal-Beneyto no solo en su rol institucional, sino también académico-intelectual (Vidal-Beneyto 1991b).

Sin abandonar el Consejo de Europa, pero desde la óptica siempre defendida por el sociólogo de cooperación cultural entre instituciones, el Consejo pone en marcha en 1989 la creación del fondo de ayuda a la coproducción y difusión cinematográfica y audiovisual *Eurimages*, cuyo principal objetivo era la promoción de la industria audiovisual europea, y que favoreció y financió el trabajo conjunto de profesionales de distintos países. También en el terreno audiovisual, fomentó la creación de archivos audiovisuales y programas para la protección del patrimonio cultural. Y a todo ello hay que sumar la directiva Televisión Sin Fronteras, piedra angular de la política audiovisual de la Unión y en la que Vidal-Beneyto se empleó a fondo, primero desde el Consejo de Europa, y ya como asesor de Marcelino Oreja, desde la Comisión. Se trata de un instrumento jurídico para coordinar las diferentes legalidades en materia de televisión en los Estados miembros de la Unión. Su propósito es doble: velar por la libre circulación de los programas televisivos europeos en el mercado interior y llegar a acuerdos de implantación de cuotas en las televisiones públicas de cada Estado para que emitan obligatoriamente un cierto porcentaje de productos televisivos europeos. Otro elemento reseñable es la especial importancia que otorga al respeto y la preservación de intereses públicos como la diversidad cultural o la protección de menores.

Por otro lado, en la órbita de concentración de esfuerzos por crear sinergias que se des-

taca en el párrafo anterior, hay que señalar que también en 1989, el sociólogo participa en la concepción y lanzamiento de una red de redes de investigación y cooperación para el desarrollo cultural por parte de la UNESCO y el Consejo de Europa, *CultureLink*. Durante las décadas posteriores, este proyecto ha cumplido un destacado papel como plataforma de investigación en el campo de las políticas culturales, el desarrollo cultural y la cooperación cultural internacional.

En otro orden de cosas, un elemento muy importante en cuanto al tema que nos ocupa es el de la evaluación de los programas y políticas culturales. En una de sus columnas en *El País* en la que defiende la necesidad de las políticas culturales frente a los ataques mencionados unas páginas más atrás, Vidal-Beneyto insiste en la exigencia de analizar el cumplimiento de los fines de dichas políticas, recordando que en la década de los ochenta se inició desde el Consejo de Europa un programa específico de evaluación que fue de bastante utilidad (Vidal-Beneyto 2002b). De hecho, en la Conferencia Internacional sobre Políticas Culturales celebrada en Tokio en 1990, se contempla entre la acción de la UNECO prevista para el ejercicio 1990/91, la realización de más procesos de evaluación, en especial en cooperación con el Consejo.

Por lo demás, del resto de iniciativas enumeradas más arriba, resulta de gran interés la creación de redes europeas de centros culturales y del servicio de información sobre manifestaciones culturales en Europa. Entre otros objetivos, ambas buscaban paliar de algún modo lo que Vidal-Beneyto considera “la mayor servidumbre que afecta [...] al ejercicio de la cultura en Europa y el mayor hándicap para el desarrollo de su identidad colectiva” (1988a, p. 15): el desconocimiento de lo que ocurre en este terreno más allá de nuestras fronteras inmediatas (locales, regionales o nacionales). En este sentido, desde el Consejo se trabaja para reforzar la información destinada a las y los profesionales del mundo de la cultura y a las instancias e instituciones promotoras y organizadoras de manifestaciones culturales a través, especialmente, de estas redes de centros culturales y del servicio de información cultural europea, a los que se suma la contribución de medios de comunicación mediante la publicación de agendas culturales “que nos permiten ver las raíces compartidas de nuestras mil culturas y asumir de golpe la comunidad de nuestras diversidades” (p. 16).

Ya como asesor de Marcelino Oreja en la Comisión Europea y, como no podía ser de otra forma, continúa tra-



bajando bajo la misma filosofía que pone de manifiesto el recorrido realizado hasta aquí. De ello da cuenta el programa que envía al comisario Oreja a inicios de 1995, y que se propone impulsar partiendo de la concepción de la cultura como palanca para la cohesión y el progreso social, y, en definitiva, como respuesta a los grandes problemas de nuestro tiempo. Sus ideas se inscriben en un marco de acción

institucional ya existente —cita distintas conclusiones, programas y resoluciones del Parlamento Europeo, la Comisión y el Consejo— y se inspiran en el artículo 128 del Tratado sobre la Unión, en el que se insta a la cooperación cultural con las organizaciones internacionales competentes (sobre todo el Consejo de Europa y la UNESCO). Entre ellas se encuentran acciones de formación sobre los oficios del patrimonio y la cultura, un proyecto sobre turismo cultural y otro sobre un *Clearing House* en forma de red europea de bancos de datos sobre informaciones turísticas y culturales, un tercero sobre libro y lectura<sup>20</sup> (que incluye un programa específico dirigido a la infancia y una red de ayudas a la traducción) y la convergencia de esfuerzos sobre la ratificación del Convenio de 1972 relativo a la protección de bienes culturales. A todo ello añade la creación de un *carrefour européen* de creadores e intelectuales como estímulo para el trabajo de la Comisión y como

plataforma para el debate y la formulación de propuestas sobre la vida cultural en Europa (Vidal-Beneyto 1995).

Pero, de manera especial, durante sus años en la Comisión trabajó muy activamente en algo que ya le había ocupado como director general de Cultura en el Consejo: la protección de la producción audiovisual y, más concretamente, la regulación de la concentración empresarial de los medios

de comunicación para combatir la competencia norteamericana. Así, además de la directiva Televisión Sin Fronteras a la que se ha hecho referencia anteriormente, destaca la elaboración por parte del Grupo de Alto Nivel de Política Audiovisual del informe *La era digital: la política audiovisual europea*, que proclamaba la necesidad de intensificar las medidas de apoyo a la industria cinematográfica y audiovisual, particularmente a través de la dotación al Programa MEDIA<sup>21</sup> de recursos acordes con la magnitud y la importancia estratégica de dicha industria (VV.AA. 1998).

Conviene tener en cuenta que mientras ocupa este puesto de asesor en la Comisión, es también consejero principal de Federico Mayor en la UNESCO. Esta doble posición la aprovecha para crear sinergias y estrechar la colaboración entre ambas instituciones, además de con el Consejo de Europa. Puede decirse a este respecto que en esos años Vidal-Beneyto cumple una función muy importante en el paisaje cultural institucional europeo. Y en este sentido, hay que apuntar que en 1991 se había enrolado en la iniciativa de los presidentes François Mitterrand y Václav Havel de crear una Confederación Europea que buscaba ser portavoz de las sociedades civiles de Europa y servir de plataforma de concertación a las diferentes instancias políticas de este territorio. En ella, el sociólogo preside la Comisión de Cultura, que establece como prioridad de la política educativa, social y económica europea el acceso a la cultura por parte de todas las personas, además de llamar la atención sobre la pésima situación de la vida cultural en los países de la Europa central y

Aunque fundamentalmente se le identifica como sociólogo y, más específicamente, como sociólogo del conocimiento, José Vidal-Beneyto fue muchas otras cosas,...

voz de las sociedades civiles de Europa y servir de plataforma de concertación a las diferentes instancias políticas de este territorio. En ella, el sociólogo preside la Comisión de Cultura, que establece como prioridad de la política educativa, social y económica europea el acceso a la cultura por parte de todas las personas, además de llamar la atención sobre la pésima situación de la vida cultural en los países de la Europa central y

oriental y advertir sobre la peligrosa tendencia a la uniformización cultural en Europa occidental. Ante esta situación, la Comisión reivindicaba un papel central para la cultura en la construcción europea, siempre desde el respeto a las diversidades y con un espíritu de apertura.



De izquierda a derecha: Marcelino Oreja, Federico Mayor Zaragoza y José Vidal-Beneyto. Palacio de Europa en Estrasburgo, 1987.

Por si fuera poco, el mismo año en el que comienza sus labores como consejero de Mayor Zaragoza (1993), asume la secretaría general de la Agencia Europea de la Cultura<sup>22</sup>, creada en 1992 y presidida por Edgar Morin. Esta entidad, inscrita inicialmente al BERD, se ubica en ese momento en la UNESCO, desde donde busca intensificar también la cooperación entre esta institución, el Consejo de Europa y la Unión Europea a través del lanzamiento y coordinación de varios programas de trabajo. Entre otros asuntos, contribuye al desarrollo de las acciones relativas al turismo cultural previstas en los proyectos de la Comisión, el Consejo y la propia UNESCO.

En este ámbito desarrolla una iniciativa para evaluar los logros, el potencial y los retos que enfrenta este tipo de turismo, siendo una de las acciones contempladas la organización de varios seminarios y reuniones para analizar la oferta y demanda del turismo cultural y estudiar las alternativas al turismo de masas. Asimismo, se trabaja en canales de información

abiertos a las nuevas tecnologías y se llevan a cabo módulos de formación especializada. El principal objetivo de este proceso de evaluación era formular una serie de propuestas con el fin de que fuesen aprobadas y asumidas por la Comisión Europea, el Consejo de Europa, la UNESCO y la Organización Mundial del Turismo. En 1995 tiene lugar la Conferencia de Mallorca que, bajo los auspicios de los comisarios europeos responsables de Turismo y Cultura, del director de Educación y Cultura del Consejo de Europa y del subdirector general de Cultura de la UNESCO, presenta los resultados del proyecto. Además, propone la adopción de una declaración sobre turismo, cultura y medio ambiente, la *Declaración de Mallorca*, que viene acompañada de propuestas concretas de actuación en la línea de un turismo cultural concebido como base del nuevo turismo sostenible. Algunas de las propuestas fueron: la diversificación de la oferta mediante la puesta en valor del patrimonio cultural poco conocido; la movilización y educación de la demanda para intensificar la práctica de un turismo cultural respetuoso con el patrimonio a través de talleres especializados, de la creación de un observatorio de las prácticas culturales, así como de bancos de datos turísticos y culturales; y, cómo no, el aumento y armonización de la cooperación y contribución de los sectores públicos, privados y asociativos (Vidal-Beneyto 1996).

Paralelamente, en esos años pone en marcha lo que se conocerá como *Programa Mediterráneo* de la UNESCO, para el cual el sociólogo es designado “punto focal”. El director general de esta institución encargará en 1996 a la AEC el lanzamiento y ejecución de dicho programa, que se inscribe en la órbita de la promoción de una cultura de paz y persigue tres objetivos fundamentales: 1) coadyuvar al progreso de los países y pueblos del Mediterráneo en los ámbitos correspondientes al mandato de la UNESCO; 2) desarrollar la cooperación intramediterránea entre los actores públicos y privados de las cuatro orillas y de las islas del Mediterráneo; y 3) contribuir a la conformación del Mediterráneo como área ecocultural, visibilizando su dimensión global. En los siguientes años se implementarán multitud de acciones en y sobre el Mediterráneo que acabarán conformando una red de redes en la que participan más de mil centros, organizaciones, universidades y ayuntamientos que, a su vez, se apoyan en gran cantidad de ONG, comisiones nacionales, clubs UNESCO y otros organismos acreditados. Y precisamente en 1996, Vidal-Beneyto lanza

también el *Programa Europa-Mundi-La Gobernación del Mundo*, en cuya ejecución interviene principalmente la AEC en colaboración con el CHEE, recibiendo el apoyo de la UNESCO, la Comisión Europea, el Consorcio de la Ciudad de Santiago de Compostela (como Ciudad Europea de la Cultura del año 2000) y la Generalitat Valenciana. Esta iniciativa que buscaba generar reflexión sobre los problemas más acuciantes que plantea la globalización desde el enfoque de la interacción Europa-mundo, combinaba la perspectiva teórico-conceptual y la institucional, implicando también a agentes privados y de la sociedad civil, y todo ello en torno a diversos núcleos temáticos entre los cuales se encontraba el eje “diálogo intercultural y derechos humanos”.

Son muchos otros los proyectos culturales que inicia en esos años y en los primeros dos mil con apoyos institucionales múltiples, pero también con la colaboración del mundo privado y de la sociedad civil (y que son ejemplos claros de su reivindicación acerca del hecho de que las políticas culturales van mucho más allá de la escala gubernamental y estatal). Como muestra pueden citarse los Foros Cultura y Naturaleza, que idea con el filósofo y sociólogo francés Jacques Leenhardt en el marco de la AEC y que se desarrollan con la asociación cultural Plaza Porticada (Santander) como promotora y soporte de una acción pionera de la España verde. La cornisa cantábrica se presenta aquí como un laboratorio excepcional para el lanzamiento de nuevas formas de interacción entre cultura y naturaleza, entre el ser humano y la tierra, así como para el asentamiento de procesos y comportamientos alternativos basados en la ética de la responsabilidad. Vidal-Beneyto organiza las tres primeras ediciones sobre Medio Ambiente-Cultura-Turismo (1997), el Paradigma Ecocultural (1998) y la Cultura de la Mar (1999).

El mismo año en el que se celebra la última de estas ediciones, el sociólogo colabora con Eduardo Portella, director general adjunto de la UNESCO y Presidente de la Conferencia General, en el lanzamiento del programa *Caminos del pensamiento: hacia nuevos lenguajes* (1999), un diálogo abierto a partir de la *Declaración de Río sobre la Ciudad* (1992), relativa a aspectos éticos, sociales y culturales en el medio urbano. Vidal-Beneyto presidirá uno de sus últimos encuentros-debates: “Cultura viva y democracia”, organizado por la División de Políticas Culturales y Diálogo Intercultural en el marco del sesenta aniversario de la Declaración Universal de los Derechos Humanos (Albernaz 2019).

Asimismo, en esos momentos y dentro de la línea de acción del *Programa Mediterráneo* de la UNESCO, pone en marcha la Primera Multaqa (Agrigento, Sicilia, 1998), un encuentro internacional alrededor del tema “Cultura por la paz” que —además de las nuevas colaboraciones surgidas entre altos representantes de la Unión Europea, el Consejo de Europa y ALECSO (Organisation Arabe pour l'Éducation, la Culture et la Science), numerosas ciudades y regiones y medios de comunicación del norte y sur del Mediterráneo— dará lugar al Consejo Mediterráneo de la Cultura (CMC). El propio sociólogo presidirá esta organización panmediterránea hasta 2005, marcándose como objetivo la colaboración de las entidades públicas y privadas que alberga con grandes instituciones internacionales que desarrollan programas en y sobre el Mediterráneo. En esta misma senda se sitúa el Encuentro Internacional sobre “Patrimonio, Comunicación y Gestión de la Cultura: por un Mediterráneo Sostenible”, que tiene lugar en el año 2000 en Santa María de la Valldigna (Valencia), a partir del cual la localidad valenciana de Simat de la Valldigna será proclamada sede UNESCO para las actividades de proyección internacional del CMC y de sus objetivos. Y por último, también desde su tierra, cabe recordar que en 1999 lanza los Encuentros Mundiales de las Artes en colaboración con la Generalitat Valenciana. Estos se complementan con el Consejo Mundial de las Artes y el Premio Mundial de las Artes (patrocinado por la UNESCO), y trabajando nuevamente desde la concepción de la cultura como instrumento de paz, buscan reivindicar la importancia de las artes y su rol en la sociedad del siglo XXI, contribuyendo a crear una alternativa a la total mercantilización en la que las sociedades globalizadas de masas —como el sociólogo acostumbra a llamarlas en el contexto del cambio de siglo— pretenden encerrarlas.

## 5. Apuntes finales

Tras este recorrido por las principales ideas y acciones desarrolladas por José Vidal-Beneyto alrededor de las políticas culturales, no se persigue al final de estas páginas llegar a ninguna tesis cerrada o definitiva. De hecho, homenajeando al protagonista de este texto, hacemos nuestra su actitud ante cualquier asunto abordado en sus numerosos ámbitos de actuación-reflexión: no pretender alcanzar una conclusión confirmada, sino seguir abriendo o continuando debates.

En otras palabras, favorecer el intercambio como único camino hacia el avance del pensamiento y, en última instancia, de la sociedad. Así, la permanente curiosidad, el espíritu de (auto)cuestionamiento y el contraste de ideas son los motores que le guían hasta el final de su vida. Y es desde esta óptica que acometió, siempre combinando el necesario plano teórico con la acción en múltiples sentidos, tantos proyectos e iniciativas en torno a la cultura entendida

[...] como la forma quizá más eminente de práctica social, pública y privada, como vehículo de solidaridad, como reivindicación de lo cualitativo, como materia de la participación, como práctica de la diferencia, como soporte del cambio, como plataforma de convergencia de lo individual y lo colectivo, como ejercicio crítico y popular de la realidad más inmediatamente común. (Vidal-Beneyto 1979c, s.p.)

Aunque no pocas de sus propuestas se quedaron en tentativas, su voluntad y capacidad de reunir a personas y organizaciones en torno a intereses y batallas comunes, se demostró inagotable y sorprendente a partes iguales. Su activismo entusiasta y su inquebrantable determinación de cambiar las cosas lo convirtieron en un incansable promotor político-cultural desde joven, y en todo aquello que emprendió, la participación ciudadana ocupó siempre el centro de sus preocupaciones. Así lo expresaba en una entrevista en 1989 cuando señalaba que uno de los principales problemas de Europa es la falta de participación en la vida democrática. Y en dicho contexto, el gran reto de la democracia es, desde esa misma perspectiva, precisamente el de conseguir despertar a la ciudadanía de su atonía cultural (Vidal-Beneyto, 1989b).

Una década antes ya identificaba como objetivo fundamental para los siguientes veinte años el de perfundir la sociedad en la cultura y la cultura en la sociedad, derrumbando las barreras entre alta cultura y cultura cotidiana, y protegiendo las diferencias dentro de una comunidad compartida, pero intrínsecamente diversa. Un planteamiento en el que lo popular y lo cotidiano se erigen en puntos de emergencia de nuevas pautas colectivas, de nuevos modelos de participación. De hecho, los grupos de base o asociaciones espontáneas son, para él, el espacio idóneo del ejercicio democrático, la culminación de la dimensión participativa, y por ende, el mar-

co inherente a la práctica cultural. De ahí que la cooperación que perseguía constantemente en este terreno no se ciñese únicamente a lo institucional, y que la creación de sinergias y redes entre agentes y colectivos locales, regionales, nacionales y europeos, públicos y privados, institucionales y asociativos, se revele como el punto neurálgico de su labor en materia de política cultural (1979a, 1981c).

Combatir la uniformización y la repetición cuantitativa propias de la lógica capitalista y de las sociedades mediáticas de masas a través del reconocimiento de la diferencia, de lo cultural-cualitativo, de la creación y de la imaginación son, pues, las bases de su pensamiento y los fundamentos de su acción. Al final, su compromiso ciudadano, la orientación práctica de su trabajo intelectual y la voluntad de ser comunitariamente útil es lo que guía toda su trayectoria y le anima a seguir ensayando ideas y cultivando esperanzas para la movilización ciudadana. En este sentido, desde estas páginas, seguimos afirmando con él, más de cuatro décadas después de que lo dejase escrito, que “la cultura, como la nueva sociedad que pueda generar, o será participante y popular o no será” (Vidal-Beneyto 1979a, p. 9).

## 6. Notas

1. Este trabajo recoge parte de los resultados de dos estudios previos: la tesis doctoral *José Vidal-Beneyto: Sociología de la comunicación, compromiso intelectual y resistencia crítica. Estudio biográfico y análisis de su obra periodística* (Liberia Vayá 2017) y la biografía *José Vidal-Beneyto. Sociología crítica y resistencia democrática: Una vida a contraviento* (Liberia Vayá 2019). Asimismo, para profundizar en el tema específico que estas páginas abordan —la cultura y las políticas culturales—, se ha consultado nueva documentación facilitada por Cécile Rougier-Vidal, socióloga y esposa de Vidal-Beneyto, a quien la autora agradece, además, sus inestimables orientaciones y comentarios. Por otro lado, cabe señalar que los trabajos anteriormente citados parten de un proyecto de investigación más amplio desarrollado en la Universitat de València: “Acciones relacionadas con el legado científico-cultural del profesor Vidal-Beneyto” (2014-2017), dirigido por el catedrático de sociología y entonces vicerrector de Cultura e Igualdad, Antonio Ariño Villarroya. En el contexto de dicho proyecto se creó un espacio dentro del repositorio institucional de la Universitat de València dedicado en exclusiva a la obra y principales acciones de Vidal-Beneyto, con más de mil do-

cumentos de acceso libre: <http://roderic.uv.es/static/ben/index.html>

2. En especial durante el franquismo y la Transición política en España, cuando su militancia radical en los valores democráticos —aunque nunca con ataduras partidarias— y sus fuertes convicciones europeístas, le llevan a implicarse de forma activa en la lucha clandestina contra la dictadura, lo que le acarreará dos exilios: por su participación en la reunión de Múnich de 1962 (conocida como el “contubernio de Múnich”) y tras ser condenado en 1975 por su papel clave en la organización de la Junta Democrática de España.

3. “La idea misma de política cultural es inconcebible sin la elaboración de un aparato científico de estudio de la realidad cultural sobre la que hay que intervenir”. [Todas las traducciones de las citas literales son de la autora].

4. En esos años Vidal-Beneyto estaba involucrado en varios proyectos directamente relacionados con este campo concreto de la cultura: en 1999 había lanzado, en colaboración con la Generalitat Valenciana, los Encuentros Mundiales de las Artes, de los que será presidente hasta 2004. Tanto estos como el Consejo Mundial de las Artes (constituido en 2003 y del que el sociólogo también era miembro) trataban de sacar a las Artes de los guetos marginales y alejarlas de la mercantilización. Estos encuentros, bienales, se complementaban con los el Premio Mundial de las Artes, celebrado anualmente.

5. Vidal-Beneyto 1992, pp. 5-14. También se incluye una reflexión de las mismas características en torno a la identidad cultural en: Vidal-Beneyto 1988, pp. 9-16.

6. “Viva y proyectiva”.

7. “Mi implicación como militante en la construcción europea, en el movimiento federalista europeo y, desde hace algunos años, mi trabajo en el Consejo de Europa, me han obligado a utilizar con frecuencia conceptos y prácticas transculturales que hacen posible la intercomunicación y ponen en marcha procesos de cooperación susceptibles de hacer trabajar juntos a ciudadanos de orígenes diversos”.

8. “No conozco otra alternativa a la relación jerárquica que una basada en redes de intercambios que interconecten a iguales y creen constantemente las condiciones para la innovación y la creatividad”.

9. Aunque no solo. En un artículo publicado ya entrados los dos mil, a vueltas con esta polémica, el sociólogo escribía que nunca había entendido las reticencias a cualquier política de la cultura por parte de “personas tan adictas a la

opción de progreso como Gabriel García Márquez, Umberto Eco y una parte de la izquierda real de la que me siento tan próximo” (Vidal-Beneyto 2004, s.p.). Una muestra más de que casi treinta años después, seguía combatiendo las descalificaciones de las que la política cultural continuaba siendo objeto, y defendiendo su necesidad en tanto que “asignación de determinados recursos a la consecución de determinados objetivos, fijados unos y otros democráticamente por el programa electoral triunfante y por el presupuesto votado mayoritariamente” (Vidal-Beneyto 2004, s.p.).

10. Tema abordado por la UNESCO, que fue pionera en este campo, durante la primera Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales, celebrada en Venecia en 1970. Es en esta y en las cuatro conferencias regionales que la siguieron en los diez años posteriores, donde se plantea y acaba imponiéndose a nivel mundial el paradigma de la “democracia cultural” (Vidal-Beneyto 1981b).

11. “La política cultural debe aspirar a la democracia cultural. Esta verdad, ciertamente difícil de aceptar en todas sus consecuencias, es el punto de partida de toda política cultural realmente preocupada por la participación de las masas”.

12. En 1993 la UNESCO encarga a la Comisión Mundial de Cultura y Desarrollo que redacte un informe general sobre cultura y desarrollo a escala planetaria, que se presentará bajo el título *Nuestra diversidad creativa* en 1995. El Consejo de Europa, por su parte, decide contribuir a este mediante un informe paralelo que examine las relaciones entre la cultura y los esfuerzos de desarrollo en el continente europeo. Dicho informe se confía a un grupo de estudio independiente formado por responsables políticos, investigadores y administradores/gestores culturales y se publica en 1998 (en su versión completa) con el título *La culture au cœur*. Su objetivo principal es informar al Consejo de Europa sobre algunos de los principales problemas y retos que afronta Europa en materia de cultura y desarrollo, así como realizar propuestas para responder a los desafíos y resolver problemas complejos en este ámbito (Conseil de l'Europe 1997, pp. 9-10).

13. Cargo que asume en septiembre de 1985 con Marcelino Oreja como Secretario General del Consejo, y que termina en 1991, con Catherine Lalumière como máxima responsable de la institución después de haber sucedido a Oreja en el cargo en 1989.

14. La Comisión o Consejo de Cooperación Cultural (también conocido como Comité Director de la Cooperación Cultural) fue creada en 1962 por el Comité de Ministros del Consejo de Europa con vistas a elaborar propuestas de política cultural para este, así como coordinar y ejecutar su programa cultural global y asignar los recursos del Fondo Cultural. En sus tareas le asisten cuatro comités especializados: el Comité de Cultura, el de Educación, el de Enseñanza Superior e Investigación y el de Patrimonio Cultural; y sus directrices las marca el Convenio Cultural Europeo, que se abrió a la firma en 1954 tanto a Estados europeos miembros como no miembros (Conseil de l'Europe 1991, Savova 1998).

15. Esta regresará a México muy recientemente, en 2022, bajo la rúbrica Conferencia Mundial UNESCO-MONDIACULT 2022.

16. Entre otras cosas, en 1991 el Consejo de Europa organiza la Conferencia Europea “Retos culturales para las regiones europeas”, que se celebra en Lyon en octubre de ese año como culminación del proceso de reflexión iniciado en 1983 con el citado proyecto n° 10.

17. Dentro del Consejo de Cooperación Cultural, el Comité de Cultura aprueba en 1997 las funciones de esta nueva estructura con el fin de maximizar las oportunidades de intercambio y difusión de informaciones y datos especializados. Entre sus misiones está la de memorizar, tratar, analizar, evaluar y actualizar los proyectos e investigaciones del Comité de Cultura (Conseil de la Coopération Culturelle 1998).

18. En la línea de lo dicho anteriormente sobre la importancia que Vidal-Beneyto concede a las políticas culturales que se realizan más allá del ámbito puramente institucional, cabe mencionar en cuanto a la introducción de los estudios europeos en los planes de estudio a distintos niveles educativos, que en 1993 emprende uno de sus grandes proyectos vitales en el terreno formativo-investigador: la creación en París del Colegio de Altos Estudios Europeos “Miguel Servet” (CHEE: Collège des Hautes Études Européennes). Dirigirá este centro hasta su fallecimiento en 2010 y, además de la dirección y de ser el principal impulsor de las iniciativas y actividades que en él se enmarcan, también imparte clases sobre la construcción y la identidad europea y sobre la Europa de la Cultura. El CHEE nace de la necesidad de reforzar la formación europea en los países del sur de la Unión,

siguiendo una serie de recomendaciones del Club Europeo de Rectores. Por otro lado, también es destacable que entre 1991 y 1993, Vidal-Beneyto impartía clases como profesor asociado en el Institut d'Études Européennes de la Universidad Paris 8–Vincennes-Saint-Denis, en el marco de la cual ayudará a su fundador y director, Bernard Cassen, a poner en marcha en 1992 la Cátedra Jean Monnet (estas cátedras las otorga la Comisión Europea con el fin de profundizar y reforzar la enseñanza e investigación en los estudios sobre la Unión Europea).

19. Las declaraciones de Mardell se recogen en un correo electrónico personal del propio Mardell con fecha de 2 de octubre de 2007 (Archivo personal de Vidal-Beneyto, París).

20. En este campo Vidal-Beneyto desarrolla varias investigaciones sobre lengua, cultura y comunicación en los años ochenta y noventa, algunas en el marco del CKC de la AIS, como *Symbols of Significance. Working Papers in the Study of Culture* (editado por Georges H. Lewis, 1984), y otras en colaboración con el CKC y la Fundación AMELA, recibiendo en parte de ellas el apoyo del Consejo de Europa. Así, publica junto a Bernard Cassen *Lire en Europe. Études sur la culture et la communication* (1987). Y en el mismo contexto edita con Peter Dahlgren *The focused screen. Studies in culture and communication* (1987). En esta línea, un poco más adelante, propone a la Fundación Sánchez Ruipérez la organización de una serie de acciones sobre la situación del libro y la lectura en Europa, que, entre otras cosas, se materializará en 1995 con la edición de la obra *Teoría y práctica del libro y la lectura en Europa. Materiales de trabajo*. Asimismo, en este contexto establece sinergias en las que participan otras fundaciones como la de Caballero Bonald o instituciones españolas como la Dirección General del Libro, Archivos y Bibliotecas.

21. Junto a la directiva sobre televisión sin fronteras, el Programa MEDIA es una de las principales contribuciones de la Comisión Europea a la configuración de un mercado audiovisual auténticamente europeo. Dicho programa se crea en 1986 y contiene las medidas para estimular el desarrollo de la industria audiovisual con el fin de favorecer la armonización de las normas técnicas de dicha industria y los productos que de ella se derivan, además de impulsar la producción de programas (Vidal-Beneyto 1990c).

22. La AEC se concibe como una instancia cultural para la promoción de la democracia en los países de la Europa



central y oriental en el marco del BERD o con su apoyo, y busca contribuir al desarrollo cultural de la Europa periférica (sobre todo central-oriental y mediterránea), promoviendo los valores y prácticas democráticos, además de reforzar la cooperación entre las sociedades civiles europeas (Liberia Vayá 2019, p. 171).

### 7. Referencias citadas

- ALBERNAZ, F. (2019). “José Vidal-Beneyto. Élargir l’espace démocratique”. *Lien/Link*, (133), pp. 5-6. UNESCO.
- BASSAND, M. (1991). “Liminaire”. En: Conseil de l’Europe. *Identité et développement régional (Projet Culture et Région)*. Berne: Peter Lang, p. 9.
- CONSEIL DE LA COOPÉRATION CULTURELLE (1998). *Document d’information sur l’Unité de Recherche et de Développement sur les Politiques Culturelles (programme de travail pour 1998 inclus)*. Documento inédito. Conseil de l’Europe. Strasbourg, le 23 février 1998.
- CONSEIL DE L’EUROPE (1991). *Identité et développement régional (Projet Culture et Région)*. Berne: Peter Lang.
- CONSEIL DE L’EUROPE (1997). *La culture au cœur. Contribution au débat sur la culture et le développement en Europe* [Version abrégée]. Strasbourg: Conseil de l’Europe.
- FABRIZIO, C. (1980). “Le développement culturel en Europe”. En VVAA. *Le développement culturel. Expériences régionales*. París: UNESCO, pp. 355-439.
- NACIONES UNIDAS (1988). “41/187. Proclamación del Decenio Mundial para el Desarrollo Cultural”. *V. Resoluciones aprobadas sobre la base de los informes de la Segunda Comisión*, p. 149. Disponible en: <https://ir.uv.es/j6kQnwY> [Consultado 05-09-2023]
- RIZZARDO, R. (1993). *Les enjeux culturels pour les régions d’Europe (Culture et région – Projet n° 10)*. [Rapport]. Strasbourg: Conseil de l’Europe.
- SAVOVA, J. (1998). “Séminaire ‘La formation pédagogique initiale des professeurs d’histoire dans treize Etats membres du Conseil de l’Europe’. Rapport”. *Projet sur ‘Apprendre et enseigner l’histoire de l’Europe du 20e siècle*. Viena: Conseil de la Coopération Culturelle – Conseil de l’Europe. Disponible en: <https://rm.coe.int/168065497b> [Consultado 11-09-2023]
- VIDAL-BENEYTO, J. (1979a). *España en Europa: Dimensión cultural*. Documento inédito. Disponible en: <https://roderic.uv.es/handle/10550/50468> [Consultado 18-08-2023]
- VIDAL-BENEYTO, J. (1979b). “Hoy la cultura es dominante porque es participación” [entrevista realizada por A. S. Harguindey]. *El País*, 8 de abril. Disponible en: <https://ir.uv.es/0iiWvuU> [Consultado 20-08-2023]
- VIDAL-BENEYTO, J. (1979c). “Programa del Simposio Internacional *Industrias de la cultura y modelos de sociedad*”. Burgos, 3-7 de julio de 1979. Organizado por el CKC de la AIS, bajo los auspicios de la UNESCO y el Consejo de Europa. Presidido por José Vidal-Beneyto.
- VIDAL-BENEYTO, J. (1981a). *Diario de una ocasión perdida. Materiales para un principio*. Barcelona: Kairós.
- VIDAL-BENEYTO, J. (1981b). “Politiques culturelles et démocratie. Un champ de contradictions entre les objectifs institutionnels et les initiatives collectives”. *Le Monde Diplomatique*, abril, pp. 14-15.
- VIDAL-BENEYTO, J. (1981c). “Hacia una fundamentación teórica de la política cultural”. *REIS: Revista española de investigaciones sociológicas*, (16), pp. 126-134.
- VIDAL-BENEYTO, J. (1986). “Le patrimoine linguistique de l’Europe face aux industries de la langue”. En: J. Baumel (Dir.), *Les Cahiers de la Fondation du Futur: Pour un nouvel humanisme de notre temps (Convention Européenne de la Culture)*, (9-10), pp. 124-128. Disponible en: <https://roderic.uv.es/handle/10550/51101> [Consultado 19-08-2023]
- VIDAL-BENEYTO, J. (1987). “Introduction. Les enjeux culturels de la traduction en Europe”. *Encrages*, (17), Journées Européennes de la Traduction Professionnelle, pp. 6-7. Disponible en: <https://roderic.uv.es/handle/10550/51120> [Consultado 19-08-2023]
- VIDAL-BENEYTO, J. (1988a). *Dos países en la acción cultural europea*. Documento inédito. Disponible en: <https://roderic.uv.es/handle/10550/51133> [Consultado 11-09-2023] [Existe una versión publicada en: Consejo de Europa (1988). *I Encuentro. Diálogo Cultural Hispano-Alemán en el marco de la política cultural europea*. Santillana del mar, 27-28 de mayo de 1988. Madrid: Fundación Santillana.]
- VIDAL-BENEYTO, J. (1988b). “Carte blanche à... José Vidal Beneyto”. *Réalités Alsaciennes*, (46), 5 de febrero.
- VIDAL-BENEYTO, J. (1989a). “Identités culturelles, identité européenne?”. *The Insider Art Council*, (4), pp. VIII-IX.
- VIDAL-BENEYTO, J. (1989b). “Los ciudadanos no participan en las actividades culturales” [entrevista realizada



por Catalina March]. *Baleares. Diario independiente*, 7 de mayo. Disponible en: <https://roderic.uv.es/handle/10550/51151> [Consultado 16-09-2023]

VIDAL-BENEYTO, J. (1990a). “Peut-on être culturellement européen?”. En: Cercle Condorcet. *Une certaine idée de l'Europe*, Cercle Condorcet, (19), pp. 26-28.

VIDAL-BENEYTO, J. (1990b). “Identité culturelle et cohésion sociale”. *Après-demain*, (322), pp. 35-38.

VIDAL-BENEYTO, J. (1990c). “Eurotelevisión sin fronteras”. *El País: Anuario 1990*, pp. 194-195.

VIDAL-BENEYTO, J. (1991a). *Principales acciones y programas creados y desarrollados durante el sexenio (1985-1991) de J.V.B.* Documento inédito.

VIDAL-BENEYTO, J. (1991b). “La industrialización de las lenguas”. En: J. Vidal-Beneyto (Dir.), *Las Industrias de la lengua*. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, pp. 11-35.

VIDAL-BENEYTO, J. (1992). “Identidad europea y políticas culturales en Europa”. Conferencia en el programa *Gestión cultural. Formación y reciclaje*, Escuela Pública de Animación Sociocultural de la Junta de Andalucía (Fundación Provincial de Cultura, Diputación de Cádiz).

VIDAL-BENEYTO, J. (1994). “El deshonor del pueblo”. *El País*, 9 de febrero. Disponible en: <https://ir.uv.es/8RGocQy> [Consultado 03-08-2023]

VIDAL-BENEYTO, J. (1995). *Programa Cultura (Nota a M. Oreja, Comisión Europea)*. Documento inédito. Disponible en: <https://roderic.uv.es/handle/10550/51213> [Consultado 03-08-2023]

VIDAL-BENEYTO, J. (1996). “Le tourisme culturel européen et le développement durable (déclaration de Majorque)”. *LORETO: Revue du Centre de Recherches et Base de données en Culture du Temps Libre*, XIII(37), s.p. Disponible en: <https://roderic.uv.es/handle/10550/51224> [Consultado 09-09-2023]

VIDAL-BENEYTO, J. (1998a). “La cultura, el mercado y la política”. *El País*, 6 de marzo. Disponible en: <https://ir.uv.es/Bz5dSY8> [Consultado 11-08-2023]

VIDAL-BENEYTO, J. (1998b). “Cultura de la solidaridad”. *El País*, 28 de mayo. Disponible en: <https://ir.uv.es/0aBU0hQ> [Consultado 05-09-2023]

VIDAL-BENEYTO, J. (1998c). “La Europa de la cultura”. *El País*, 3 de febrero.

VIDAL-BENEYTO, J. (2002a). “La dimensión cívica de las artes”. *El País*, 11 de noviembre. Disponible en: <https://ir.uv.es/xrU0ED0> [Consultado 07-09-2023]

VIDAL-BENEYTO, J. (2002b). *¡La cultura se muere! ¡Vivan las Artes!* Documento inédito.

VIDAL-BENEYTO, J. (2004). “Artes y cultura como vanguardia de la sociedad”. *El País*, 8 de mayo. Disponible en: <https://ir.uv.es/JP8a61o> [Consultado 15-08-2023]

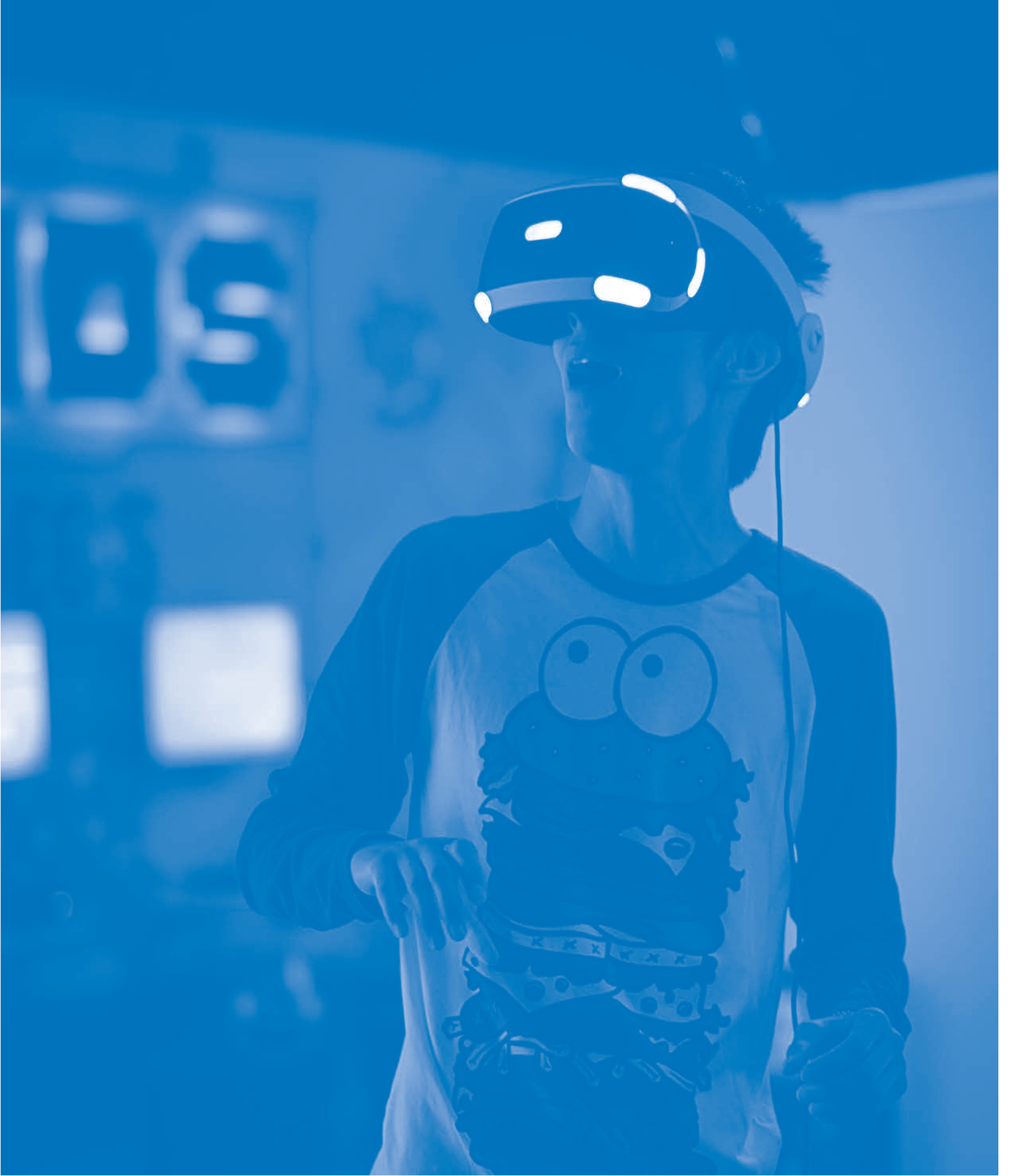
VIDAL-BENEYTO, J. (2006a). “La democracia de la cultura”. *Contrastes*, (44), abril-junio, pp. 16-21.

VIDAL-BENEYTO, J. (2006b). “La cultura: nuevos territorios, nuevos usos”. *Contrastes*, (45), julio-septiembre, pp. 15-23.

VIDAL-BENEYTO, J. (2017). *Celebración de París. Lugares y gentes*. Valencia: Publicacions de la Universitat de València.

VV.AA. (1998). *La era digital y la política audiovisual europea*. Informe del Grupo de Alto Nivel de Política Audiovisual. Bruselas-Luxemburgo, Comisión Europea.

WILLIAMS, R. (1976). *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*. London: Fontana.



# El Impacto de la Cuarta Revolución Industrial en el sector cultural

Antonio Flores

Técnico de cultura de la Diputación de Albacete

<https://orcid.org/0009-0003-9402-8193>

[antonio@antonioflores.org](mailto:antonio@antonioflores.org)

Artículo recibido: 28/09/2023. Revisado: 05/10/2023. Aceptado: 10/10/2023

**Resumen:** La Cuarta Revolución Industrial modifica de forma vertiginosa todos los aspectos de nuestra sociedad, incluido el sector cultural. La transformación digital genera nuevas oportunidades y desafíos para creadores, gestores culturales, consumidores y resto de actores de este complejo ecosistema. En este artículo, se analizan los aspectos claves de esta revolución, sus antecedentes, sus características y el impacto que genera los procesos de transformación digital en el sector de la cultura y en su industria.

**Palabras clave:** Cuarta Revolución Industrial; transformación digital; industria cultural; tecnologías disruptivas.

The Impact of the Fourth Industrial Revolution on the cultural sector.

**Abstract:** The 4th Industrial Revolution modifies every single facet of our society, even the cultural one, speedily dramatically. The digital transformation gives artists, cultural affairs directors, consumers and the rest of the cast within this complex ecosystem new chances and challenges. In this article we will analyse the key points of this revolution, its foundations and features, along with the subsequent impact on the digital transformation processes regarding culture and the cultural industry

**Keywords:** 4th Industrial Revolution; digital transformation; cultural industries; disruptive technologies.



### 1.- La Cuarta Revolución Industrial: origen y significado

En la actualidad, nuestra sociedad está inmersa en un profundo cambio de orden económico, social y cultural, que se desarrolla bajo un paradigma de base principalmente tecnológica. Este cambio afecta, en opinión de muchos pensadores, a las sociedades actuales en su conjunto y lo hace de forma intensa, acelerada e inevitable. Los conceptos asociados a los modelos productivos 4.0 se sitúan en el centro de esta transformación y son la discusión central de los principales foros mundiales sobre el nuevo modelo industrial de nuestro tiempo.

El término Cuarta Revolución Industrial (en adelante 4RI) surge como una forma de explicar la evolución del ser humano desde una perspectiva lineal y, como decíamos, encaminada hacia un nuevo paradigma basado en el potencial que ofrece la tecnología digital. Este proceso se caracteriza por ser sustentado sobre los cimientos de las anteriores revoluciones, en especial de la más reciente, creando una nueva realidad que avanza de manera inexorable hacia un escenario de consecuencias inciertas.

La Primera Revolución Industrial, nacida en el Reino Unido en el siglo XVIII y cuyo impulso fue la máquina de vapor, supuso el inicio de un proceso de industrialización basado en la movilización de la materia prima y de las personas de una forma masiva. Constituyó asimismo un momento clave para el desarrollo de la productividad. La Segunda Revolución Industrial, cuyos orígenes se remontan a finales del siglo XIX, se singularizó por la consolidación de un modelo productivo a gran escala, dando lugar a un poderoso sector industrial globalizado, basado en las nuevas formas de energía, en este caso el gas y el petróleo. La Tercera Revolución Industrial, y antesala de la actual, se desarrolló durante la década de los años setenta del pasado siglo XX y estableció sus pilares sobre el auge de la computación y al desarrollo de nuevas formas de energía renovables y, cómo no, por el nacimiento de Internet.

Tras el paso de la Tercera Revolución Industrial, y en un tránsito caracterizado por el desarrollo vertiginoso de la tecnología digital, surge la denominada 4RI, que como señalábamos se articula bajo modelos productivos denominados 4.0, y cuyo objetivo es alcanzar a través de alta tecnología la automatización de la manufactura y, por ende, la creación de

fábricas inteligentes con altas capacidades de adaptación, alta eficiencia en el uso de los recursos, buena ergonomía y un gran potencial en la integración de clientes y aliados empresariales en los procesos comerciales y de valor (Fernández, 2017).

Laura Arciniegas y Germán Darío Corzo indican en relación a la 4RI que esta se estructura bajo la unión de capacidades y habilidades de orden tecnológico en los que se generaliza el acceso a dispositivos computacionales interconectados entre sí y a otros avances como el de la inteligencia artificial y la mejora de la secuenciación genética, dando como resultado que la transformación del mundo comience a escalar a una velocidad imparable (Arciniegas y Corzo, 2020). Y es que ciertamente una de las características principales de este cambio es la velocidad en el que se produce.

## 2.- Caracterización y divergencias ante la 4RI

Klaus Martin Schwab, conocido principalmente por ser el presidente ejecutivo del Foro Económico Mundial, indica cómo esta revolución se caracteriza por una fusión de diversas tecnologías que borran las líneas entre las tradicionales esferas física, digitales y biológicas (Schwab, 2020). Para el autor, esta revolución se diferencia de las anteriores por diversas razones que ya hemos señalado y que le dan una entidad propia, principalmente en lo que se refiere a la velocidad de los avances. La 4RI plantea un futuro en el que los sistemas ciberfísicos, unidos a la nanotecnología y a los dispositivos de comunicación de vanguardia, están dando lugar a un aumento de los procesos automáticos y de inteligencia artificial altamente competentes. Estamos ante una revolución tecnológica de inimaginable magnitud, que alterará fundamentalmente la forma en la que trabajamos y nos relacionamos. Su escala, alcance y complejidad hacen de esta transformación algo diferente a todo lo que la humanidad ha experimentado con anterioridad. Ahora bien, cabe señalar que esta transformación también tendrá efectos negativos en otros aspectos, como por ejemplo y como señala este autor, en la generación de desigualdades en los mercados laborales (Schwab, 2020).

Con lo dicho hasta ahora, se podría llegar a la conclusión de que la 4RI supone un hecho principalmente positivo, pero no todas las miradas se dirigen en la misma dirección. En el debate sobre el papel que la tecnología tiene en nuestros días, se encuentran diversas posturas que van desde una visión utópica del fenómeno a otra más próxima a lo que

podríamos señalar como distopía. Si nos detenemos en el trabajo de Gustavo Maure (2020), observamos una amplia diversidad de enfoques sobre la 4RI. El autor plantea un agrupamiento macro teórico que expresa dichos contrastes.

Encontramos así un primer grupo con una visión optimista del fenómeno, denominado agrupación basada en la utopía y la inevitabilidad; un segundo caracterizado por una visión pesimista, denominado agrupación basada en la distopía y freno; y finalmente un tercer grupo al que el autor denomina de intervención y disputa (Maure, 2020).

Sobre el primero de ellos, destacar que, bajo la existencia de un proceso de mutación generalizado, subyace la creencia de haberse producido un gran salto hacia delante por parte de la humanidad. Esta visión altamente optimista e instrumental coincide con los planteamientos de Schwab, y determina que este cambio supone un hecho imparable que se manifiesta como una constante evolución tecnocientífica de nuestra sociedad.

A esta visión utópica se le suma otra variable, y es la idea de la inevitabilidad, es decir, la sensación de la irremediable llegada de un cambio drástico a nuestras vidas, un hecho imparable y lleno de ventajas y oportunidades para una sociedad que evoluciona en aras de la tecnología. Sin embargo, otros autores señalan en este punto los riesgos y retos que suponen esta mutación, pues la rápida irrupción de la misma, unida a su capacidad de penetración, la hace altamente condicionante en todos los aspectos del ser humano (Peirone, 2012).

Una segunda mirada se sitúa más próxima a la distopía. Las críticas al nuevo paradigma se hacen más incisivas al observar su capacidad destructiva y deshumanizante. Los defensores de esta idea anclan sus posturas, por un lado, en el pensamiento liberal de la primera modernidad, y por otro, en la tradición heredada de la escuela de Frankfurt (Horkheimer y Adorno, 1998). En este sentido, Zygmunt Bauman destacaba en los inicios del siglo XXI la existencia de una realidad cada vez más líquida y volátil que debilita los vínculos humanos a gran velocidad (Bauman, 2000). Otros pensadores como Eric Sadin realizan en este sentido una crítica feroz a lo que denomina “dictadura del silíceo”. El autor indica que desde hace más de medio siglo se viene produciendo una mutación del papel que la tecnología tiene para el ser humano. En este sentido Sadin defiende que la preeminencia de la

mecánica se desvaneció en beneficio de los procesos computacionales a gran escala y que estos impusieron una gestión electrónica de la sociedad y la informatización progresiva y continúa de las sociedades, cuestiones que a su vez dieron lugar a una sociedad mediada a través de la interconexión y los procesos algorítmicos (Sadín, 2017).

Finalmente, el tercer agrupamiento señalado establece un conjunto propio de pensadores que reclaman una intervención política urgente que permita afrontar los retos y riesgos que un proceso de esta magnitud requiere. Para ello, realizan un llamamiento a acelerar todos los mecanismos conducentes al reforzamiento de las estructuras políticas que permitan aprovechar al máximo las oportunidades que los cambios tecnológicos propician. Como señala Maure, para pensadores como Alex Williams y Nick Srnicek la clave es promover una acción que permita avanzar en aspectos tan determinantes como la igualdad, la sostenibilidad frente al proceso de algoritmización y la necesidad de impulsar una política aceleracionista que haga frente a estos retos (Maure, 2020).

La importancia de los avances tecnológicos para el bienestar de las personas es innegable, pero también es difícil obviar los riesgos que comportan ciertas tecnologías. Quizás los más evidentes sean los de orden social, pues vivimos en un mundo aferrado a un concepto neocapitalista en el que se le da un valor excepcional a las cosas que realmente son inexistentes de forma material. Nos relacionamos en entornos mediados por códigos binarios donde la comunicación digital supone una considerable merma de las relaciones humanas. Hoy estamos todos en las redes sin estar conectados unos con otros realmente. Estar en la Red no es sinónimo de estar relacionados. La comunicación digital elimina el encuentro personal, el rostro, la mirada, la presencia física (Han, 2021). Pero sin duda, dichos riesgos son mucho más extensos y alcanzan otras esferas de nuestra existencia.

### 3.- Cultura, industrias culturales y 4RI

La 4RI afecta a la esfera de la cultura en todo su conjunto, sin embargo, donde más intensamente se produce este impacto es en la cadena de valor de su industria, es decir en todos aquellos procesos que pivotan entre la oferta y la demanda a través de la creación, producción, distribución, exhibición y el consumo o la participación. Las tecnologías disruptivas que

conlleva esta revolución suponen un proceso de cambio del modelo tradicional de negocio de las industrias culturales, que ahora centran su atención en su transformación digital. Los extraordinarios avances y resultados en la industria 4.0 son posibles gracias a la convergencia de múltiples tecnologías con un alto poder transformador (Sols, 2020). Comprender cómo este proceso afecta a estas industrias, hace necesario conocer mejor su naturaleza.

Desde la aparición del concepto de industria cultural, y el intenso debate surgido desde la Escuela de Frankfurt a mediados del siglo XX, su significado ha cambiado de forma constante. Incluso podríamos decir que cada época o generación ha incorporado un nuevo enfoque o ha ampliado el existente a través de la introducción de nuevas disciplinas. Podría considerarse, por tanto, un concepto vivo cuya evolución está asociada a la transformación social y económica de la sociedad. Desde instancias gubernamentales se ha venido realizado en los últimos decenios un considerable esfuerzo por definir y simbolizar las industrias culturales. La Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNTACD), creada en 1964, propuso una clasificación exhaustiva, y se esforzó en delimitar el alcance de estas industrias a nivel internacional sin menoscabo de la problemática asociada a las peculiaridades territoriales. Autores como Enrique Bustamante las definió como “toda creación de carácter simbólico que, mediante su reproducción a través de numerosas copias en soportes materiales o inmateriales diversos, van al encuentro de sus receptores” (Bustamante, 2018). También han sido definidas como aquel compendio de ramas, segmentos y actividades auxiliares industriales, productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos, concebidas por un trabajo creativo, organizadas por un capital que se valoriza y destinadas finalmente a los mercados de consumo, con una función de reproducción ideológica y social (Zallo, 1988). Desde la órbita institucional, entidades como la UNESCO las definió como aquellas que combinan la creación, producción y comercialización de contenidos creativos intangibles y de naturaleza cultural. Estos contenidos suelen estar protegidos por derechos de autor y pueden tomar la forma de un bien o un servicio (UNESCO, 2006).

Al margen de su significado, y en relación al tema que nos ocupa, cabe destacar por encima de todo la importancia que tienen sus características. Las industrias culturales

poseen un gran dinamismo, promueven la cohesión social, estimulan la economía, crean valor añadido y conocimiento. Dichas características impactan de forma muy positiva en indicadores como el empleo, la riqueza, la diversidad y el desarrollo sostenible, a la vez que sirven de catalizador de numerosos procesos que insuflan vigor y dinamismo a otros sectores. Por ello, y como diversos autores han señalado, estas industrias están en disposición de ocupar un lugar más relevante en la economía y el bienestar social de todos los países en el corto plazo. Su resiliencia, puesta a prueba en las recientes crisis, su naturaleza creativa y la relación directa con la innovación, hacen que la industria cultural suponga un sector con un peso específico en la economía actual (Murciano y González, 2018).

Lo cierto es que la industria cultural se encuentra en un momento de encrucijada ante los cambios que la 4RI presenta, y aunque muchos subsectores se han visto fuertemente determinados por los avances tecnológicos de manera histórica, otros no lo han sido tanto. El tránsito desde un entorno básicamente analógico hacia otro digital, etapa en la que se hallan actualmente las industrias culturales, supone una serie de cambios de gran calado en sus lógicas. Cuatro son los elementos determinantes de esta transformación, el primero de ellos, la globalización, como fenómeno que determina la configuración y la dimensión de los espacios de comunicación; el segundo, la digitalización, como condición básica para la convergencia tecnológica y fenómeno que determina la naturaleza de la nueva unidad mínima de información; el tercero, la convergencia entre sectores como la comunicación, la informática y las telecomunicaciones; y el cuarto y último, la neoregulación, como fenómeno fundamental para el acceso a los nuevos mercados para usuarios y empresas. Entendemos esto último como un cambio necesario de las reglamentaciones tradicionales basadas en el papel preeminente del Estado a favor de un nuevo modelo más acorde a la realidad actual en la que impera principalmente las lógicas propias de mercado (Fernández, 2007).

La industria cultural debe asumir y reconocer la existencia de un nuevo paradigma basado en la tecnología digital y los modelos 4.0 y adaptarse lo antes posible a esta realidad. Los *startups* se sitúan hoy en día a la cabeza de la ocupación de los servicios y productos nuevos, incorporando nuevos subsectores. Las tecnologías disruptivas tendrán importantes efectos en toda la cadena de valor de las industrias culturales.

De esta manera, en el ámbito de la creación y la producción cultural, las oportunidades que brindan las nuevas tecnologías son inmensas, desde las artes más performativas hasta las más tradicionales, los recursos digitales abren un abanico de posibilidades casi inagotable para el creador. La liberación de las limitaciones físicas, la hibridación, la optimización de recursos, la computación en la nube, la fabricación aditiva, la simulación, la gemelización digital o la expansión y universalización de las herramientas de base *open source*, dibujan un panorama transformador sin precedentes.

En relación a la distribución e intercambio de los productos culturales, la tecnología digital ha constituido una verdadera revolución desde sus inicios, siendo la consecuencia más visible de la transformación iniciada con anterioridad a la 4RI. Internet ha constituido una plataforma tecnológica que ha posibilitado ampliar extraordinariamente el intercambio artístico y cultural, facilitando el nacimiento de nuevas expresiones culturales y artísticas a escala global, pero también local (Castells, 2003). El proceso de dematerialización de los productos culturales y su conversión digital ha provocado, a través de su capacidad casi infinita de reproducción de los intangibles, crear un escenario cuya característica principal es la ruptura espacio-temporal en el intercambio de bienes simbólicos. La aparición de formatos multimedia, el desarrollo de plataformas de contenidos a demanda, el surgimiento de canales alternativos como los basados en protocolos P2P, han alterado las formas tradicionales de distribución y exhibición. La 4RI, sin embargo, obligará a una redefinición de todos estos procesos de distribución desde la base de la automatización, la robotización, la hiperconectividad, la movilidad, la sensorización y el internet de las cosas, entre otras muchas otras.

En relación al consumo cultural, se produce una transformación basada en la convergencia entre digitalización de contenidos, mejora de los soportes tecnológicos de consumo y la implantación de una cada vez más extensa red de Internet de banda ancha (Neira, 2018), lo que a su vez produce un cambio en las formas de conectar al creador con sus audiencias. El consumo cultural del presente está a caballo entre lo analógico y lo digital, y cada vez más se realiza mediante dispositivos digitales, pantallas y medios móviles, extendiéndose rápidamente entre los diferentes niveles de la sociedad, mostrando con ello, su gran capilaridad. El consumo cultural

se está redefiniendo en función a tecnologías como la realidad virtual, aumentada y extendida, *el big data* y el *machine learning*. La ciberseguridad será también un elemento capital de todo este proceso.

Los jóvenes son los que desde su naturaleza de nativos digitales representan el colectivo que más consume cultura a través de estos medios. De hecho, son los actores centrales del cambio. El consumo cultural en el entorno digital ha aumentado de manera significativa desde el año 2021, coincidiendo con el notable incremento de la población que tiene acceso a Internet y que consume contenidos culturales en la Red. La música, las películas y los libros son más accesibles que nunca. Este crecimiento supone una oportunidad para el sector, pero también implica una serie de desafíos que es necesario valorar, y aunque esto no es algo nuevo, los cambios que auguran la 4RI presentan ciertas peculiaridades a tener en cuenta. Para ello debemos preguntarnos ¿qué significa realmente esta transición digital para las industrias culturales? ¿Cómo va a afectar y afecta a los perfiles profesionales y a los modelos de negocio y al empleo? ¿Mantendremos el contacto físico con los creadores y sus obras? ¿Se podrán proteger los derechos de propiedad intelectual de los creadores ante retos como la inteligencia artificial? ¿El incremento de la oferta en Internet contribuirá a garantizar los derechos culturales? Estas y otras muchas preguntas necesitan respuesta, sobre todo si pretendemos tener una correcta y saludable transición digital en el sector de la cultura.

### 5.- Conclusiones

Desde la aparición del concepto de industria cultural, utilizado por Max Horkheimer y Theodor Adorno, hasta hoy en día, las industrias culturales han venido sufriendo una profunda transformación, donde la tecnología ha jugado un importante papel en este proceso. La 4RI constituye una palanca de cambio hacia un nuevo paradigma, en el que la mirada de los principales pensadores se polariza ante su llegada. Las actuales crisis en especial la producida por el Covid-19 y sus efectos sobre los ecosistemas culturales han producido una tensión sin precedentes en el sector cultural, obligando a una aceleración de los procesos de adaptación a un entorno cada vez más mediado por la tecnología. No obstante, el anhelo de democratización de la cultura, la lucha por conseguir derechos efectivos para su práctica, la capacidad de asimila-

ción de los cambios del propio sector, y la ruptura entre las viejas y nuevas lógicas, han producido que se acoja sin complejo una nueva realidad donde el consumo cultural se hace cada vez más líquido, portable y deslocalizado. Lo cierto es que la industria cultural parece haberse visto beneficiada a priori por la irrupción de la tecnología digital. Sin embargo, los riesgos inherentes son elevados sobre todo si tenemos en cuenta el impacto que supone la 4RI en cuestiones fundamentales para el sector.

Los agentes implicados en los procesos culturales, sean estos creadores, empresas, gestores, instituciones o responsables de la políticas culturales, deberán estar atentos a cómo evoluciona el nuevo paradigma, qué sendas transita y qué peligros representa para aspectos tales como el empleo, ámbito especialmente recurrente a la hora de observar con recelo los procesos de automatización que amenazan infinidad de puestos de trabajo, o cómo los creadores y artistas se estremecen atónitos ante las capacidades de la Inteligencia Artificial, capaz de generar textos literarios, imágenes, música, películas, etc.

Otros aspectos también inquietantes se circunscriben en el ámbito de la preservación de los derechos de participación cultural. Las brechas digitales cada vez son mayores, el acceso a la cultura por un lado se amplía a través de la Red, pero por otro se estrecha al estar condicionado a la existencia de dispositivos cada vez más sofisticados, y costosos, la necesidad de tener acceso a la Red sustituye en cierta medida a los antiguos anhelos materiales del consumidor. La defensa de la propiedad intelectual seguirá siendo el caballo de batalla en esta nueva realidad. Habrá que articular nuevas formas de protección de los autores, y el legislador deberá esforzarse en acompañar su capacidad regulatoria a la velocidad de los cambios existentes y las leyes deberán abarcar territorios muchos más amplios que los nacionales en un mundo global.

Ciertamente se hace necesario y urgente establecer marcos estratégicos que permitan a las entidades y empresas culturales aprovechar al máximo las ventajas y oportunidades que representa el nuevo modelo y minimizar a su vez, los riesgos que un cambio de esta magnitud comporta. Por todo esto, es fundamental definir con claridad el marco de referencia que guiará a las organizaciones hacia el cumplimiento de su misión, el alcance de su visión y los objetivos establecidos teniendo en cuenta los elementos determinantes de esta revolución industrial.



## Referencias

- ARCINIEGAS LONDOÑO, L., & CORZO USSA, G. D. (2020). “Contextualización de la cuarta revolución industrial, Industria 4.0, Industria 5.0 y tecnología 5G con el sector Defensa y Seguridad”. *Revista Perspectivas En Inteligencia*, 12 (21), 245–258. <https://doi.org/10.47961/2145194X.225>
- BAUMAN, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Cambridge. Polity Press.
- BERARDI, F. (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva* (1st ed.). Caja Negra.
- BUSTAMANTE RAMÍREZ, E. (2018). “Las industrias culturales y creativas”. *Periférica Internacional. Revista para el análisis de la cultura y el territorio*, (18), 88–117. <https://doi.org/https://doi.org/10.25267/Periferica.2017.i18.08>
- CASTELLS, M. (2003). “La dimensión cultural de Internet”. *Andalucía Educativa*, (36). <https://www.uoc.edu/culturaxxi/cat/articulos/castells0502/castells0502.html> [Consultado 20-06-2023]
- EDGAR SERNA, M (ed), FERNÁNDEZ L., J. D. (2017). *Desarrollo e innovación en ingeniería. La industria 4.0: Una revisión de la literatura*. Medellín. Editorial IAI.
- FERNÁNDEZ QUIJADA, D. (2007). “Industrias culturales en el entorno digital: una reformulación desde la praxis comunicativa”. *Zer, Revista de Estudios de Comunicación*, (22) 119-140. <https://ojs.ehu.eus/index.php/Zer/article/view/3674/3306> [Consultado 24-06-2023]
- HAN, B.-C. (2021). *No-cosas* (1st ed.). Taurus.
- HORKHEIMER, M., & ADORNO, T. (1998). *Dialéctica de la Ilustración: fragmentos filosóficos*. (3rd ed.). Edit. Trotta.
- MAURE, G. (2020). “El debate utópico-distópico sobre la mutación global de la cuarta revolución industrial: teoría y futuros posibles”. <http://diferencias.com.ar/congreso/ICLTS2015/wp/>. [Consultado 01-07-2023]
- MURCIANO MARTINEZ, M., & GONZALEZ SAAVEDRA, C. A. (2018). Las industrias culturales y creativas en España: una aproximación cuantitativa. In *Las industrias culturales y creativas en Iberoamérica: evolución y perspectivas*, (1ª ed.) 205-218.
- NEIRA, E. (2018). “Impacto del modelo Netflix en el consumo cultural en pantallas.” *Anuario AC/E de Cultura Digital*, 68–79. [https://www.accioncultural.es/media/2018/ebook/Anuario/5\\_ElenaNeira.pdf](https://www.accioncultural.es/media/2018/ebook/Anuario/5_ElenaNeira.pdf) [Consultado 18-07-2023]
- PEIRONE, F. (2012). *Mundo extenso. Ensayo sobre la mutación política global* (1st ed.). Fondo de Cultura Económica.
- SADIN, E. (2017). *La humanidad aumentada: la administración digital del mundo* (1st ed.). Caja Negra.
- SCHWAB, K. (2020). “La Cuarta Revolución Industrial”. *Futuro Hoy* (no 1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4299164>
- SOLS, A. (2020). “Industria 4.0: La Cuarta Revolución Industrial”. UEM Steam Essentials. [https://universidadeuropea.com/resources/media/documents/01\\_SteamUE\\_AlbertoSolsRZX.pdf](https://universidadeuropea.com/resources/media/documents/01_SteamUE_AlbertoSolsRZX.pdf) [Consultado 01-07-2023]
- UNESCO. (2006). *Understanding creative industries. Cultural statistics for public-policy making*. [https://www.americans-forthearts.org/sites/default/files/pdf/2015/international/UNESCO\\_Understanding\\_Creative\\_Industries.pdf](https://www.americans-forthearts.org/sites/default/files/pdf/2015/international/UNESCO_Understanding_Creative_Industries.pdf) [Consultado 10-07-2023]
- ZALLO, R. (1988). *Economía de la comunicación y la cultura* (1st ed.). Akal.



# Análisis del impacto económico del Festival Buenos Aires Tango 2019, Argentina<sup>1</sup>

Marina Tortul

Docente. Departamento de Economía, Universidad Nacional del Sur (UNS)  
e Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales de Sur, UNS-CONICET  
<https://orcid.org/0000-0002-8739-6049>  
[marina.tortul@uns.edu.ar](mailto:marina.tortul@uns.edu.ar)

Viviana Silvia Leonardi

Docente e investigadora del Departamento de Economía de la Universidad Nacional del Sur (UNS) y del Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales del Sur (IIESS), UNS-CONICET  
[viviana.leonardi@uns.edu.ar](mailto:viviana.leonardi@uns.edu.ar)

Artículo recibido: 15/02/2023. Revisado: 22/02/2023. Aceptado: 13/04/2023

**Resumen:** Este trabajo tiene como objetivo estimar el impacto económico del Festival Buenos Aires Tango 2019, Argentina. Para ello se utiliza la metodología de estudios de impacto económico, que contempla los efectos directo, indirecto e inducido. Además, se proponen y calculan algunos indicadores para dar cuenta del impacto relativo del evento. Los datos fueron recolectados a través de un relevamiento propio realizado de modo presencial. Los resultados muestran que la edición 2019 dejó cerca de USD 680 millones en el circuito recreativo y comercial de la ciudad, equivalente al 0,6% de la producción anual de la Ciudad de Buenos Aires. Asimismo, más de USD 100 millones constituyeron un ingreso genuino de divisas para el país. Se concluye, entonces, que el evento generó un impacto económico fuertemente positivo en 2019.

**Palabras clave:** patrimonio cultural inmaterial, tango, impacto económico, método de impacto económico, desarrollo local.

Tango as a tool for local development: an estimate of the economic effect of the Buenos Aires Tango Festival 2019, Argentina.

**Abstract:** This paper aims to estimate the economic impact of the Buenos Aires Tango Festival 2019, Argentina. For this, the effects method is used, which includes direct, indirect and induced effects. In addition, some indicators are proposed and calculated to account for the relative impact of the event. The data was collected through an own survey carried out in person. The results show that the 2019 edition left nearly USD 680 million in the city's recreational and commercial circuit, equivalent to 0.6% of the annual production of the City of Buenos Aires. In addition, more than USD 100 million constituted a genuine foreign exchange income for the country. It is concluded, then, that the event generated a strongly positive economic impact in 2019.

**Keywords:** intangible cultural heritage, tango, economic impact, economic impact method, local development.



### Introducción

El tango es una expresión cultural, un género musical y un baile originado en la ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA), Argentina y en Montevideo, Uruguay. Vega (2016: 31) define al tango argentino como “[...] un episodio coreográfico-musical que germina y se abre en una de las antiguas corrientes de la danza occidental”.

El tango ha recorrido un largo y accidentado proceso de apropiación cultural y circulación transnacional que finalmente lo posiciona como una expresión cultural reconocida, practicada y difundida en todo el mundo (Morel, 2011). El tango porteño data de fines del siglo XIX. Después de un origen oscuro y marginado, hacia principios del siglo XX irrumpe en Europa y, es a partir de allí, que es aceptado por la sociedad porteña, expandiéndose hacia todos los rincones de CABA y penetrando en todas las clases sociales. Florece en los años cuarenta y cincuenta. Durante 1976-1983 atraviesa su fase de ocultamiento y en concordancia, en ese periodo las medidas de salvaguardia nacionales y locales estuvieron ausentes. Sin embargo, a partir de la última década del siglo XX comienza una

etapa de crecimiento y revalorización a través de acciones de política pública, que incluyó la sanción de leyes y decretos y la organización de eventos culturales relacionados (Leonardi et al., 2020). Además, en 2009 el tango logra la declaración por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad (PCIH).

La creación de festivales y campeonatos de baile logran contribuir a la festivalización de las ciudades como estrategia para el desarrollo urbano y de crecimiento económico (Leonardi et al., 2020). Ciertamente, las producciones culturales como festivales, fiestas populares y competencias de baile, además de ser referentes identitarios de la ciudadanía, se constituyen como políticas de desarrollo económico (Lacarrieu, 2005). En este sentido, la continuidad de los eventos programados promueve la reunión periódica alrededor de determinados bienes culturales (Pires, 2021) y constituye una gran oportunidad para aquellos viajeros que buscan y gustan conocer y vivenciar diferentes culturas y tradiciones en un marco de celebración y alegría. Así, en la actualidad, la patrimonialización de valores territoriales se

ubica en la base de las ofertas y demandas turístico-recreativas (Bustos Cara, 2004).

En este marco de acciones de política orientadas a fomentar y valorizar el tango, se destaca el Festival Buenos Aires Tango (FBAT) organizado por la Dirección General de Festivales y Eventos centrales de CABA, el cual es financiado con presupuesto público. Este tiene su origen en el Festival Popular de Tango (Ley 130/1998), y desde su décima edición se lleva a cabo en agosto para que coincida con las vacaciones de invierno de los países europeos, junto al Campeonato Mundial de Tango Danza (Morel, 2011). Así, desde 2008 el Campeonato Mundial de Tango Danza se realiza en el marco del FBAT, convirtiéndose en el evento combinado de tango de mayor repercusión internacional. Datos de la Dirección General de Estadística y Censos del Gobierno de CABA (DGEC) indican que a la edición de 2019 asistieron 650.000 personas al evento, casi ocho veces más que en el año 2000, cuando la cantidad de asistentes alcanzó las 82.000 personas.

A pesar de la magnitud del evento y del buen reconocimiento del público, no se han encontrado estudios que realicen una valoración económica metódica del mismo. Esto no debería llamar la atención, ya que aunque es reconocido el impacto económico de la cultura sobre la economía local y regional mediante el turismo, incluso como motor de desarrollo endógeno (Camagni et al., 2020), las investigaciones que tienen como objeto de estudio los festivales culturales, tradicionalmente han sido foco de interés de otras disciplinas como la historia, sociología, antropología. Así, se ha relegado el estudio económico de los mismos, dando lugar a un relevante campo de investigación, que aún está relativamente inexplorado. Al respecto, Devesa Fernández (2006) y Devesa Fernández et al. (2012) destacan el interés en conocer los efectos de las actividades del sector de las artes y la cultura para mostrar su impacto en la economía local, regional y nacional.

En este contexto, el objetivo del presente trabajo es cuantificar las repercusiones económicas de la edición 2019 del FBAT. Para ello, el análisis se basa en la metodología de los estudios de impactos económicos (EIE) y se sigue el trabajo realizado por Devesa Fernández et al. (2012) y Devesa Fernández (2019).

El trabajo se estructura de la siguiente manera. Luego de esta introducción, en la segunda parte se revisa la literatura que aplica la metodología utilizada en este trabajo. Tercero, se realiza una breve descripción del evento y sus asisten-

tes. Cuarto, se explica la metodología de análisis. Quinto, se presentan y discuten los resultados. Finalmente, se presentan las reflexiones y limitaciones del análisis.

### Antecedentes

Los EIE han sido utilizados para el análisis de diferentes fiestas populares, festivales, celebraciones, etc. Herrero Prieto (2004) señala que los trabajos pioneros son los realizados por National Endowment for the Arts (1977) sobre el impacto de la vida artística en la ciudad de Baltimore (EEUU) y el estudio llevado a cabo por el Port Authority of New York and New Jersey (1983) sobre la importancia económica del sector cultural en el área metropolitana de Nueva York y Nueva Jersey. Dicho autor también menciona a los trabajos realizados por Capaul (1986), quien analiza el impacto del festival de cine San Sebastián; Van Puffelen (1986), que estudia el impacto económico del sector cultural en la ciudad de Amsterdam; y Stanley et al. (1998), sobre las repercusiones económicas de dos exposiciones temporales sobre Renoir y Barnes en Canadá. Resalta además los estudios que, desde 1999, realiza el Museo Guggenheim de Bilbao sobre su impacto en la economía del País Vasco.

Herrero Prieto (2004) profundiza en el impacto económico en la ciudad de Salamanca con motivo de la celebración de la Capitalidad Europea de la Cultura llevada a cabo durante el año 2002. El autor analiza la distribución del impacto económico y pone de manifiesto que un 65,7 % de las repercusiones económicas se relacionan con el propio evento cultural, entendido como una producción cultural específica y su consumo asociado; mientras que el resto (34,3 %) se vincula con el impacto económico de la dotación de las nuevas infraestructuras culturales y equipamiento turístico. Además, el impacto económico total estimado es de 803.323.829 € sobre un gasto directo total de 399.777.760 €, lo que indica que el impacto ha sido dos veces mayor al gasto.

Perles Ribes (2006) examina el impacto económico de la fiesta de los Moros y Cristianos de Calpe, en España, un destino turístico maduro de la provincia de Alicante. El autor pone de manifiesto que las fiestas populares son un factor avanzado de competitividad turística dado que en solo dos días contribuyen a generar entre un 11% y un 18% del saldo turístico neto anual del municipio. El gasto directo total es de 575.288,88 € y el impacto estimado de 16.000.000 €. En el mismo año, Gardey y Vázquez estudian el impacto econó-

mico de dos festivales realizados en la Bahía de Cádiz: el Festival de Teatro de Comedias Pedro Muñoz Seca de El Puerto de Santa María y el Festival de Música Española de Cádiz. De los estudios comparativos de ambos festivales concluyen que, a pesar de que las diferencias de tamaño entre ambos festivales, ambos tienen capacidad para generar actividad económica.

Luego, Flores Ruiz (2015) estudia el impacto económico del Festival de cine Iberoamericano de Huelva, realizado en el año 2010. Dicho estudio se centra en el cine desarrollado en países americanos y europeos de lengua española y portuguesa. El trabajo concluye que el festival reunió a 27.900 asistentes y generó alrededor de 1,54 millones de euros que se diluyeron por el tejido empresarial de la ciudad. Así, el presupuesto que tenía asignado la organización del Festival para 2010 (682.067 €) representó el 44.2% del flujo de ingresos generado.

En relación a trabajos realizados para diferentes países de América Latina, se mencionan los siguientes. Devesa Fernández et al. (2012) estudian las repercusiones económicas del Festival Internacional de Cine de Valdivia (Chile). Encuentran que el festival reunió casi dos mil personas y generó aproximadamente US\$ 88 mil. Hidalgo (2019) analiza el del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto (Colombia), declarado por la UNESCO en 2009 como PCIH. El autor encuentra que el mismo aporta 0,7% al PIB del municipio de Pasto y 0,41% al PIB del departamento de Nariño. Cifras muy significativas para un bien cultural de este tipo.

En Argentina, Leonardi y Elías (2017) estudian el impacto económico de la Fiesta de los Humedales 2016, Villa del Mar. Elías et al. (2020) examina la Fiesta del Strudel Gigante (Strudel Fest) 2018. Este último evento es una fiesta popular gastronómica realizada en Colonia Santa María, una pequeña localidad argentina. En la edición 2018 reunió aproximadamente a veinte mil personas y requirió un desembolso de aproximadamente USD 5 mil para su organización y realización y generó un impacto económico total de casi USD 2 millones.

Mendoza Zapata (2020) investiga el impacto económico y social de estas Fiestas en la versión realizada en el 2018 de las Fiestas de San Francisco de Asís en Quibdó (Colombia). El autor identifica el impacto económico a través del método de los efectos, pero lo novedoso es que estima el impacto social como la suma de varios enfoques recogidos principalmente en

los índices de impacto cultural presentados por el Banco de la República en el 2014.

La revisión de la literatura coincide en que la organización de estos eventos genera importantes impactos económicos para el territorio donde se organizan, dado que los ingresos suelen superar a los gastos que ocasiona la organización de los mismos, ya sea en forma de efectos económicos directos, indirectos o inducidos.

De este modo el estudio de los efectos económicos del FBAT constituye un aporte a la literatura y una herramienta de política económica en tanto es un área relativamente inexplorada.

### Descripción del FBAT 2019

El evento tuvo una duración de trece días, del 8 al 21 de agosto. Se llevó a cabo en diferentes espacios de CABA, como la Usina del Arte, Centro Cultural 25 de mayo, Luna Park, Academia Nacional del Tango, Espacio Cultural Carlos Gardel, Mercado de San Telmo, entre otros destacados. Además del campeonato de Tango Danza, el evento ofrece diferentes espectáculos donde participan figuras relevantes del mundo tanguero, charlas abiertas, milongas, clases de música y danza. También se proponen espacios para la participación de la comunidad. Así, en esta edición de 2019 fue el segundo año de “Cantá en el Festival”, un micrófono abierto para los vecinos de la ciudad que deseen cantar un tango en diferentes espacios culturales. Otro aspecto a destacar es que durante el evento se abren espacios para la venta de productos vinculados a industrias conexas como zapatos de tango, vestuario, *merchandising*, etcétera.

De acuerdo a datos oficiales, al FBAT 2019 asistió un total de 650.000 personas. A continuación, en base a un relevamiento propio se describen algunas de sus características sociodemográficas.

	%	Cantidad estimada
Total asistentes		650.000
<b>Sexo</b>		
Mujer	59%	383.500

Varón	41%	266.500
<b>Edad</b>		
18-30	31%	201.500
31-60	42%	273.000
Más de 60	27%	175.500
<b>Nivel educativo</b>		
Primario	5%	32.500
Secundario	35%	227.500
Terciario	23%	149.500
Universitario	37%	240.500

Tabla 1. Características sociodemográficas de los asistentes al Festival Buenos Aires Tango 2019.

Fuente. Elaboración propia a partir de datos primarios y de DGEC

Además, como se explicará en la próxima sección, interesa conocer si los asistentes provienen de CABA o si son turistas, en especial si viajaron especialmente para asistir al evento. La tabla 2 presenta estos datos.

	%	Cantidad estimada	
<b>Motivación para viajar</b>			
Otros	31%	201.500	
Asistir al FBAT 2019	69%	448.500	
	Residentes en Argentina	69%	309.465
	No residentes en Argentina	47%	210.795
<b>Lugar de residencia</b>			
CABA	7%	45.500	
Provincia de Buenos Aires	32%	208.000	
Otras provincias de Argentina	31%	201.500	
Extranjero	30%	195.000	
<b>Cantidad de veces que asistieron al FBAT</b>			
Una vez	45%	292.500	
Más de una vez	55%	357.500	

Tabla 2. Motivación y procedencia de los asistentes al Festival Buenos Aires Tango 2019.

Fuente. Elaboración propia a partir de datos primarios y de DGEC

Finalmente se observa que los asistentes tienen una percepción positiva del evento, lo cual concuerda con la alta proporción de asiste

al evento al menos por segunda vez. A continuación, se brinda una síntesis de estas cuestiones.

Más del 70% de los extranjeros y del 85% de los residentes encuestados consideran que el festival aumenta el reconocimiento de la ciudad organizadora (CABA) y que representa un elemento de orgullo de sus ciudadanos.

- Más del 70% de los extranjeros y del 90% de los residentes encuestados consideran que el festival contribuye a la salvaguardia y difusión del Tango como bien patrimonial.
- Más del 70% de los extranjeros y del 85% de los residentes consideran que el festival aumenta la actividad económica del país, el empleo y el turismo durante y después del mismo.
- Menos del 40% de los encuestados consideran que el festival general un problema de tráfico y seguridad y que perjudica otras actividades.

### Metodología

Para abordar el objetivo principal del trabajo, cuantificar y analizar el impacto económico del FBAT 2019, se utiliza la metodología de Estudios de Impacto Económico (EIE).

El efecto total o impacto económico total (IET) analiza la entrada de “nuevo dinero” en la economía y cómo este se expande. La entrada nueva de dinero proviene fundamentalmente de los visitantes motivados por el evento, así como de los organizadores que lo apoyan y financian (Devesa, 2019). En particular, el IET comprende tres tipos de efectos diferentes (Seaman, 2003; Towse, 2003):

- Efecto directo (ED), o gastos de la institución en la zona de referencia, en aspectos como salarios, alquiler de salas, contratación de espectáculos, etc. Se contabilizan a partir de los presupuestos de la respectiva institución.
- Efecto indirecto (EI), o gastos de los espectadores ligados al evento cultural. Entre ellos se pueden mencionar: entradas, alojamiento, alimentos y bebidas, suvenires, etc. Se miden a través de una encuesta al público asistente en la que se pregunta por el gasto realizado.
- Efecto inducido o también llamado efecto multiplicador (EM), o efecto derrame de

los gastos anteriores sobre el resto de los sectores de la economía local, se miden a través del concepto de multiplicador del gasto (Devesa Fernández, 2019).

De esta forma, los estudios de impacto no son especialmente complicados desde el punto de vista conceptual (Wilson y Nickerson 2006), pero es necesario cuidar algunos aspectos metodológicos para evitar sobredimensionar el impacto del evento (Devesa Fernández, 2019). A continuación, se exponen estas cuestiones y las particularidades asociadas al caso de estudio del FBAT 2019.

Para calcular el ED se deben tomar dos precauciones. Por un lado, se debe separar el gasto realizado en el área de referencia y el llevado a cabo fuera de la misma, pues sólo el primero es relevante para medir el impacto en la zona. Por otra parte, se debe incluir tan sólo el dinero de las instituciones ajenas al área de interés, ya que sólo éste puede ser considerado como una entrada neta de dinero, o nuevo dinero. El argumento es similar al que se expone para el caso del EI.

En el caso particular del FBAT 2019, luego de revisar los datos del Gobierno de CABA (2021) se opta por medir el ED a través del compromiso definitivo y gasto devengado del cuarto trimestre de 2019. Esto se debe a que el presupuesto o crédito vigente destinado al evento dentro del ejercicio corriente (tercer trimestre de 2019), que comprende el presupuesto sancionado<sup>2</sup> más/menos las modificaciones presupuestarias realizadas dentro del ejercicio corriente, es sustancialmente mayor a aquel devengado, ya que a esa fecha no se habían comprometido con terceros ni devengado la obligación de pago. En este sentido, lo relevante para el estudio no es el presupuesto vigente, sino el presupuesto comprometido y ejecutado como obligación de pago a terceros.

Específicamente, se considera el total de la partida asignada a la actividad 16000 (Tango) que corresponde al programa Festivales, de la Dirección General de Festivales y Eventos Centrales, Ministerio de Cultura de CABA (Gobierno CABA, 2021)<sup>3</sup>. Se destaca que dicha partida está presente en todos los trimestres del año. Esto hace pensar que posiblemente no se dedique exclusivamente al financiamiento del FBAT. Sin embargo, dado que su participación dentro del presupuesto trimestral en el tercer trimestre es mayor que en el resto<sup>4</sup>, y que, en dicho trimestre, este es el evento más importante, se supone que el valor de dicha partida se aproxima a los recursos aprobados para llevar a cabo el evento<sup>5</sup>.



Entonces, los valores relacionados al presupuesto devengado de la partida 16000 (Tango) del trimestre siguiente, se corresponden a aquellos recursos efectivamente utilizados para realizar el FABT 2019.

Para convertir los valores a dólares corrientes, se calcula el tipo de cambio promedio del mes de agosto de 2019 a partir de los datos diarios publicados por el Banco Central de la República Argentina<sup>6</sup>. El mismo asciende a 52,59 pesos argentinos por unidad dólar estadounidense (USD).

En relación al EI, en general, este resulta de multiplicar el número de asistentes por el gasto que realiza cada asistente en concepto del evento. Sin embargo, aunque conceptualmente el EI es sencillo de calcular, técnicamente presenta mayores dificultades (Herrero et al., 2006; Devesa Fernández, 2006 y 2019). Siguiendo a Devesa Fernández (2019), a continuación, se exponen cuatro cuestiones metodológicas a tener en cuenta para no sobredimensionar la categoría.

Primero, evitar la doble contabilidad. Esto es, no se debe incluir en esta categoría alguna partida de gasto que ya fuera incluida anteriormente (como el gasto en entradas de los asistentes) (Devesa Fernández, 2006). Además, como se mencionó en relación al ED, solo se debe tener en cuenta el gasto realizado en la zona de referencia. Por ejemplo, no deberían considerarse los gastos en indumentaria que los asistentes realizaron para asistir al evento en su lugar de residencia. Este ejemplo nos introduce al segundo punto.

Segundo, sólo se debe contabilizar el gasto de los asistentes de afuera de la zona de referencia, es decir de los visitantes o no residentes, llamémoslos asistentes-visitantes. Desde el punto de vista económico, el gasto de los asistentes locales no puede ser considerado como una entrada neta de dinero, sino como una redistribución de la demanda (Seaman, 1997). Es decir, si el festival no se celebrase, el dinero de los espectadores locales no se perdería, ya que se gastaría en otras actividades. Por el contrario, sí se perdería el gasto de aquellos no residentes que viajaron exclusivamente para participar del mismo. En ese sentido, el impacto de los festivales está muy relacionado con su capacidad para atraer turismo. Nuevamente, aquí aparecen indicios del tercer aspecto metodológico a tener en cuenta para no sobredimensionar el EI.

Tercero, se debe determinar cuál es el gasto realmente atribuible al festival, por lo que se debe preguntar a los asistentes-visitantes por el motivo del desplazamiento. Si el festival es el motivo fundamental de la visita, se podrá asig-

nar todo el gasto realizado al impacto económico del festival, pero si no viajaron principalmente por esta razón, solo una parte se atribuye al evento de interés. Por ejemplo, si un visitante viaja a la zona de referencia por motivos de negocios y participa del evento en su tiempo libre, no será posible atribuir el gasto en alojamiento al evento en sí. Desde este punto de vista del IET, nos interesan aquellos asistentes-visitantes que viajan por motivos del evento, llamémoslos asistentes-visitantes-exclusivos (AVE).

Finalmente, se debe conocer la cantidad de gente asiste al festival. Esta tarea puede resultar sencilla cuando se trata de eventos con venta de entradas. Incluso si la venta es electrónica, se puede realizar una serie de preguntas para determinar la cantidad de AVE. Sin embargo, dimensionar el tamaño del público puede ser complejo en aquellos eventos al aire libre, donde no hay venta de billetes ni control de entrada, o festivales que duran varios días y tienen diferentes escenarios y actividades.

Para estimar el EI del FBAT 2019 se utilizan datos primarios. Los mismos fueron recolectados a través de una encuesta de elaboración propia llevada a cabo durante el festival de modo presencial el día 15 de agosto de 2019 en la Usina del Arte. Asimismo, se contó con información brindada por el director de eventos de CABA. El sistema de muestreo fue de tipo aleatorio, consistente en recabar información de espectadores de diferentes propuestas artísticas, salas y horarios. Se realizaron 124 encuestas. Esto implica un error del 10%, considerando una distribución binomial y un tamaño de la población mayor a 100.000<sup>7</sup>. A continuación, se detalla: (i) cómo se determinó la cantidad de AVE del FBAT 2019, (ii) su gasto diario, y (iii) la cantidad de días que asistieron a dicho evento.

(i) Para calcular la cantidad de AVE, se diferenció entre residentes en Argentina (R) y no residentes en el país (NR). Dicha distinción se realiza dado que presentan patrones diferentes de conducta, tanto en relación al tipo y cuantía del gasto diario, como a la duración de su estancia en CABA. Además, el gasto de los extranjeros podría representar un ingreso legítimo de divisas. Entonces, a partir de los datos primarios se determina la proporción de AVE R (47%) y NR (21%), y luego se las multiplicó por la cantidad total de asistentes, que de acuerdo a la DGEC asciende a 650.000 personas. El restante 31% representan asistentes que cuyo motivo principal de viaje no fue el FBAT.

(ii) Para calcular el gasto diario de los AVE se consideran tres categorías: alojamiento (A), alimentos y bebidas (AB) y gastos varios (V). La entrada al evento es gratuita. Para determinar el monto diario de cada tipo, se le pidió a los encuestados que indicarán el intervalo de gasto correspondiente, ya que de esta forma la tasa de respuesta es mayor que si se solicita especificar el valor. La Tabla 3 presenta los cuatro rangos de gasto diario y el valor promedio que finalmente se considera para los cálculos.

Nivel de gasto	Nivel de gasto diario	Gasto diario promedio
Bajo	Menos de 11,15	6
Medio bajo	Entre 11,15 y 22,21	17
Medio alto	Entre 22,22 y 44,43	33
Alto	Más de 44,44	50

Tabla 3. Niveles e intervalos de gasto diario (USD)  
Fuente: elaboración propia a partir de datos primarios

(iii) Dado que el gasto se calcula por día y el festival dura varios días, es necesario conocer cuántos días asistieron al evento. Para ello se consideró la duración promedio de la estadía de los AVE R y NR. Se estima que los R permanecen en CABA en promedio 5 días y los NR, 12 días.

Finalmente, el EI resulta de la suma del producto entre la cantidad de AVE R y AVE NR y el monto de gasto de diario en A, AB y V y la cantidad de días que asistieron al FBAT 2019.

Por último, el EM es el efecto multiplicador de los gastos anteriores sobre el tejido productivo de la zona de referencia, medidos a través de algún tipo de coeficiente multiplicador. En el caso de los festivales y eventos culturales, es habitual el uso de los multiplicadores input-output derivados de las matrices del mismo nombre, de modo que el EM resulta del producto entre el monto del gasto y el coeficiente

multiplicador (Herrero Prieto, 2004; Gardey y Vazquez, 2006)

Para calcular el EM del FBAT 2019 se considera el efecto derrame que generan, tanto el gasto directo del Gobierno de CABA para realizar el evento (ED), como el gasto indirecto de los AVE (EI). Siguiendo a Leonardi et al. (2020), se diferencia el multiplicador del gasto entre eslabonamientos hacia adelante y hacia atrás en la cadena de valor. El coeficiente multiplicador surge de la suma de ambos. Para ello, siguiendo a las autoras, se utilizan las estimaciones de Tedesco (2016) realizadas a partir de datos de la matriz de insumo-producto de Argentina del año 1997 (última versión disponible). De acuerdo a estas estimaciones el en promedio la cuantía del EM será poco más del doble de la del resto de los gastos. La Tabla 4 detalla los coeficientes de los eslabonamientos hacia adelante, hacia atrás y del multiplicador total de los sectores donde se realizan los gastos directos e indirectos.

Sector de la economía	Multiplicador hacia atrás	Multiplicador hacia adelante	Multiplicador total
Caucho y plásticos	0,75	1,23	1,98
Hoteles y restaurantes	1,04	0,76	1,8
Imprenta y editoriales	0,64	0,89	1,53
Industria textil	1,19	0,96	2,15
Industrias alimenticias	1,22	0,72	1,94
Instituciones financieras	0,83	2,4	3,23

Limpieza y tocador	1,13	0,91	2,04
Madera y derivados	1,06	0,86	1,92
Maquinaria eléctrica	0,97	0,67	1,64
Otras industrias	0,82	0,69	1,51
Otros servicios no financieros públicos y privados	0,84	1,19	2,03
Papel	1,17	0,95	2,12
Química básica	1,05	1,63	2,68
Transporte	0,88	1,3	2,18
Comercio minorista	0,79	2,16	2,95
<b>PROME-DIO</b>	<b>0,96</b>	<b>1,15</b>	<b>2,11</b>

Tabla 4. Multiplicadores hacia atrás y hacia adelante por sector en Argentina

Fuente: Elaboración propia a partir de Tedesco (2016:64)

Después de calcular el IET del FBAT 2019, este se analiza en base al cálculo de los siguientes indicadores. Primero se compara el IET del FBAT 2019 con el presupuesto anual de 2019 del Gobierno de CABA (*presup<sup>CABA</sup>*) y con el valor bruto de producción (*VBP*) de CABA del mismo año. Así se calculan dos medidas relativas del impacto económico del evento.

Segundo, desde el punto de vista del análisis costo-beneficio se relaciona el ED, es decir presupuesto destinado al evento, con los costos de una inversión y los EI y EM, es decir los gastos de los AVE y los efectos derrame, con el beneficio de la misma. En este sentido, se calcula el retorno del FBAT 2019 como la relación entre la adición de los EI y EM y el ED. Este ratio indica la cantidad de dólares generados por dólar invertido en el FBAT 2019.

### Resultados

El ED del FBAT 2019 estimado es aproximadamente de USD 460 mil, de los cuales la mayor proporción se destina a servicios no personales (97%). Estos gastos corresponden mayormente a la contratación de servicios artísticos y culturales profesionales, técnicos y operativos (38%). La Tabla 5 detalla la composición del ED.

Concepto	Pesos	USD	%
<b>Bienes de consumo</b>	<b>591.554</b>	<b>11.248</b>	<b>1%</b>
Otros bienes de consumo	195.407	3.716	1%
Productos alimenticios	108.034	2.054	0%
Productos químicos	32.067	610	0%
Pulpa, papel, cartón y sus productos	17.602	335	0%
Textiles y vestuario	238.444	4.534	1%
<b>Bienes de uso</b>	<b>107.900</b>	<b>2.052</b>	<b>0%</b>
			<b>99</b>

Maquinaria y equipo	107.900	2.052	0%
<b>Servicios no personales</b>	<b>23.570.352</b>	<b>448.191</b>	<b>97%</b>
Alquileres y derechos	2.671.114	50.791	11%
Mantenimiento, reparación y limpieza	128.525	2.444	1%
Otros servicios	5.820.923	110.685	24%
Pasajes, viáticos y movilidad	114.587	2.179	0%

Servicios especializados, comerciales y financieros	5.613.271	106.736	23%
Servicios profesionales, técnicos y operativos	9.221.932	175.355	38%
<b>Total general</b>	<b>24.269.806</b>	<b>461.491</b>	<b>100%</b>

Tabla 5. Efecto directo del Festival Buenos Aires Tango 2019: composición del gasto del Gobierno de La Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Fuente: elaboración propia a partir de Gobierno CABA (2021).

Por su parte, el EI estimado asciende a USD 215 millones, de los cuales 37% corresponde a gastos en alojamiento,



33% en alimentos y bebidas y 30% a gastos varios. El EI estimado se debe mayormente al gasto de los AVE NR (54%), aun cuando el festival movilizó un menor número de no residentes que de residentes (se estima una relación de 2,2 AVE R por cada AVE NR, respectivamente). De esta forma, el FBAT 2019 generó un ingreso genuino de divisas de más de USD 115 millones.

En cuanto al patrón de gasto, se observan algunas diferencias entre los nacionales y extranjeros. El gasto total de los AVE NR se da mayoritariamente en el rubro suvenires, regalos y otros (37%); mientras que el los AVE R se realiza en principalmente en alojamiento (39%). Contrariamente, los gastos varios de los residentes son relativamente menores al resto de las categorías (24%). En tanto que la proporción del gasto en alojamiento (33%) y alimentos y bebidas (31%) de los no residentes es similar (Tabla 6).

	<b>AVE R USD</b>	<b>AVE NR USD</b>	<b>TOTAL USD</b>	<b>%</b>
Alojamiento	42.350.136	37.752.809	80.102.945	37%
Alimentos y bebidas	34.051.769	36.275.449	70.327.218	33%
Gastos varios	23.480.948	41.073.539	64.554.487	30%
<b>Efecto indirecto</b>	<b>99.882.853</b>	<b>115.101.798</b>	<b>214.984.650</b>	<b>100%</b>
<b>%</b>	<b>46 %</b>	<b>54%</b>		

Tabla 6. Efecto Indirecto del Festival Buenos Aires Tango 2019: gasto total estimado de asistentes exclusivos residentes y no residentes por categorías (USD).

Fuente: elaboración propia a partir de datos primarios

Lo anterior se explica por el gasto diario per cápita estimado y por la duración promedio de la estancia de los asistentes. Como se menciona anteriormente, la duración promedio del viaje de los residentes se estima de cinco días, en tanto que la de los no residentes es de doce días. Esto, sumado a que el gasto diario per cápita de los residentes es de USD 65 y el de los no residentes de USD 56, da como resultado que el gasto (indirecto) total de los segundos supere al de los primeros, aun cuando sean un número menor de personas (Tabla 7 en página siguiente).

	AVE R			AVE NR			
Gasto medio USD	% de personas	Gasto diario USD	Gasto total USD	% de personas	Gasto diario USD	Gasto total USD	TOTAL USD
<b>GASTOS EN ALOJAMIENTO</b>							
6	21%	364.926	1.824.631	47%	364.109	4.369.306	
17	21%	1.092.160	5.460.801	11%	242.159	2.905.904	
33	36%	3.740.061	18.700.303	16%	725.605	8.707.263	
GASTO TOTAL ASISTENTES		8.470.027	42.350.136		3.146.067	37.752.809	80.102.945
GASTO PROMEDIO POR PERSONA		27	137		23	274	
<b>GASTOS EN ALIMENTOS Y BEBIDAS</b>							
6	26%	455.391	2.276.955	44%	341.633	4.099.596	
17	35%	1.817.208	9.086.038	17%	383.418	4.601.015	
33	26%	2.722.544	13.612.721	17%	765.917	9.191.000	
50	12%	1.815.211	9.076.055	22%	1.531.987	18.383.838	
GASTO TOTAL ASISTENTES		6.810.354	34.051.769		3.022.954	36.275.449	70.327.218
GASTO PROMEDIO POR PERSONA		22	110		22	263	

<b>GASTOS VARIOS (suvenires, regalos, otros)</b>							
6	68%	1.177.093	5.885.463	47%	358.715	4.304.576	
17	5%	270.987	1.354.936	7%	153.367	1.840.406	
33	16%	1.623.974	8.119.868	13%	612.733	7.352.800	
50	11%	1.624.136	8.120.680	33%	2.297.980	27.575.758	
GASTO TOTAL ASISTENTES		4.696.190	23.480.948		3.422.795	41.073.539	64.554.487
GASTO PROMEDIO POR PERSONA		15	76		11	298	
<b>GASTO TOTAL</b>							
<b>GASTO TOTAL</b>		<b>19.976.571</b>	<b>99.882.853</b>		<b>9.591.816</b>	<b>115.101.798</b>	<b>214.984.650</b>
<b>GASTO TOTAL PROMEDIO</b>		<b>65</b>	<b>234</b>		<b>56</b>	<b>835</b>	

Tabla 7. Descomposición del gasto de los asistentes exclusivos residentes y no residentes (USD). Festival Buenos Aires Tango 2019  
Fuente: elaboración propia a partir de datos primarios

El EM del FBAT 2019 asciende a poco más de USD 460 millones. Mayoritariamente se concentran en el sector hoteles y restaurantes (59%) y comercio minorista (41%), dada la fuerte incidencia del gasto indirecto (Tabla 8).

<b>Sector de la economía</b>	<b>Efecto directo USD</b>	<b>Efecto indirecto USD</b>	<b>Efecto inducido USD</b>	<b>Efecto inducido %</b>
Caucho y plásticos	78		155	0%
Hoteles y restaurantes	8.541	150.430.163	270.789.667	59%

Imprenta y editoriales	33.808		51.726	0%
Industria textil	4.534		9.748	0%
Industrias alimenticias	2.054		3.985	0%
Instituciones financieras	9.629		31.102	0%
Limpieza y tocador	1.300		2.651	0%
Madera y derivados	268		514	0%
Maquinaria eléctrica	4.890		8.019	0%
Otras industrias	524		792	0%
Otros servicios no financieros públicos y privados	378.503		768.361	0%
Papel	335		710	0%
Química básica	532		1.425	0%
Transporte	16.496		35.962	0%
Comercio minorista		64.554.487	190.435.737	41%
<b>TOTAL</b>	<b>461.491</b>	<b>214.984.650</b>	<b>462.140.553</b>	<b>100%</b>

Tabla 8. Efecto inducido del Festival Buenos Aires Tango 2019 (USD)

Fuente: elaboración propia a partir de datos primarios, Gobierno CABA (2021) y Tedesco (2016)

En consecuencia, el IET del FBAT 2019 se estima en casi USD 680 millones, compuesto por 68% por el efecto de rrampe de los gastos y 32% por el gasto de los asistentes. La participación de la partida presupuestaria asignada al evento es mínima (Tabla 9 en página siguiente).



Efecto	USD	%
Efecto directo	461.491	0%
Efecto indirecto	214.984.650	32%
Efecto inducido	462.140.553	68%
<b>Impacto económico total</b>	<b>677.586.694</b>	<b>100%</b>

Tabla 9. Efecto económico total del Festival Buenos Aires Tango 2019

Fuente: elaboración propia a partir de datos primarios, Gobierno CABA (2021) y Tedesco (2016)

En términos relativos, el IET del FBAT 2019 representa el 3% del presupuesto anual Gobierno de CABA de 2019 y el 0,6% del VBP de CABA de 2019. Asimismo, el retorno del evento es de USD 1467 por cada dólar invertido.

### Reflexiones finales

Desde sus inicios el tango recorrió un largo proceso de apropiación cultural y circulación transnacional, que ha hecho de este género una expresión cultural reconocida, practicada y diseminada de modos muy diversos en distintas latitudes del mundo. La sociedad revaloriza el tango y también lo hace el Estado a través de acciones, decretos y leyes que buscan difundirlo, protegerlo y fomentarlo. Así, el gobierno, sobre todo el de la ciudad de Buenos Aires, dejó de pensar al tango solamente una expresión cultural y referente identitario de unos pocos y comenzó a considerarlo (Morel, 2009) como una actividad económica relacionada al turismo nacional, internacional y al comercio. Esto permitió además posicionar a la ciudad de Buenos Aires como la meca del tango.

La creación del FBAT en 1998 forma parte de las políticas implementadas por el Gobierno de CABA, tanto para la difusión y salvaguardia del tango como patrimonio cultural inmaterial de la humanidad como para el desarrollo turístico de la ciudad. En el año 2003 se crean en la ciudad el Campeonato Mundial de Baile de Tango y el Campeonato Metropolitano de Baile de Tango con la misma finalidad. Desde el año 2008 el campeonato mundial de tango se realiza en el marco de dicho festival, transformán-

dose en el evento combinado de tango de mayor repercusión internacional.

El FBAT 2019 convocó 650.000 personas, de las cuales 446.465 se movilizaron exclusivamente para asistir a este evento. Ello ha propiciado un importante impacto sobre la economía y la comunidad tanguera, avanzando en la valoración de este patrimonio y en el posicionamiento de la Ciudad de Buenos Aires como ciudad tanguera por excelencia.

Dicha edición dejó un total de USD 680 millones en el circuito recreativo y comercial de la ciudad, de los cuales más de USD 100 millones representan un ingreso genuino de divisas para el país. A su vez, el análisis del impacto económico en términos relativos pone en perspectiva su importancia económica y deja ver el potencial del evento como herramienta de desarrollo local. El mismo, que tiene una duración de trece días, genera el equivalente al 3% del presupuesto anual y el 0,6% de la producción anual de la ciudad.

En este sentido, la edición 2020, realizada en forma virtual debido a las conocidas medidas de aislamiento preventivo y obligatorio para contener la pandemia por Covid-19, trajo aparejado importantes pérdidas económicas y culturales para la comunidad tanguera de la Ciudad de Buenos Aires. Nuevamente, la edición 2021 vuelve a adaptarse para ser realizada en forma parcialmente virtual del 26 al 30 de agosto.

Se observa entonces que el FBAT se ha convertido en un importante atractivo turístico que posiciona a CABA como la capital del tango. Además, la estimación de impacto económico del evento concuerda con los resultados de otras investigaciones dando cuenta de la importancia que revisten los festivales para la economía local.

Finalmente, vale mencionar algunas limitaciones del análisis que podrían afectar las estimaciones. En relación a la estimación del ED cabe destacar que solo se consideró el gasto de la institución organizadora, en este caso del gobierno de CABA, para llevar a cabo el evento. No obstante, se desconoce el aporte de los auspiciantes, asociaciones, milongas y demás instituciones privadas que pudieran haber contribuido. En consecuencia, es posible que se esté subestimando este gasto, en cuyo caso se sobredimensionaría el retorno del FBAT.

La estimación del efecto indirecto tal vez será la que presenta más limitaciones. Por un lado, si bien se trata de datos oficiales, se desco-

nocen los métodos de estimación de la cantidad de asistentes sobre la cual se estiman la cuantía del gasto indirecto. En particular, estimar esta magnitud puede ser difícil ya que la entrada al FBAT es gratuita y el mismo se lleva a cabo durante varios días y en diferentes lugares. Por otro lado, la muestra sobre la cual se calcula el valor del gasto diario de los asistentes podría presentar algunos sesgos. Esto se debe a que fue recogida durante un solo día y en un solo lugar del evento. Además, se logró un número de respuestas consistente con un error muestral del 10%, que es el límite lo de tradicionalmente aceptable.

Finalmente, para calcular el EM se utilizaron datos estimados a partir de la matriz insumo-producto del año 1997, que si bien es el último dato disponible (Tesdeco, 2016), podrían haberse verificado algunos cambios estructurales que conducirían a modificar los coeficientes. Además, dichos coeficientes hacen referencia al territorio nacional, mientras que aquellos específicos de la zona de influencia podrían ser diferentes.

#### Notas

1. Este trabajo se realizó en el marco del marco del Proyecto de Grupos de Investigación (PGI) "Análisis económico de la cultura y el turismo cultural", financiado por la SCyT, UNS. Versiones preliminares fueron presentadas en 21st International Conference on Cultural Economics, Association for Cultural Economics International (ACEI), 6-9 de Julio de 2021, Online y en la LVI Reunión Anual de la Asociación Argentina de Economía Política (AAEP), 17-19 de noviembre de 2021, Ciudad de Buenos Aires.

2. El crédito sancionado corresponde a aquel aprobado por la Ley de Presupuesto para cada ejercicio por La Legislatura de CABA y promulgado mediante decreto por el Poder Ejecutivo.

3. Disponible en <https://data.buenosaires.gob.ar/dataset/presupuesto-ejecutado/resource/df17d1ba-2968-4ae5-9236-ebfb1ea594f5>

4. La participación de la partida Tango asciende a 0,002%; 0,004%; 0,008% y 0,006% en el presupuesto ejecutado del primer, segundo, tercer y cuarto trimestre de 2019 respectivamente, de acuerdo a datos del Gobierno de CABA.

5. Se destaca que aun cuando los recursos estimados pudieran sobrevalorar utilizados, esta

forma de estimación no invalida el análisis. Como se verá más adelante, los efectos directos representan menos del 0,1% del impacto económico del evento.

6. Disponible en [http://www.bcra.gov.ar/PublicacionesEstadisticas/Evolucion\\_moneda\\_2.asp](http://www.bcra.gov.ar/PublicacionesEstadisticas/Evolucion_moneda_2.asp)

7. El tamaño de la muestra para poblaciones mayores a 100.000 se estima como  $n = Z^2 p q / e^2$ , donde  $n$  es el tamaño de la muestra;  $Z$ , el estadístico asociado a una distribución normal estándar para un determinado nivel de confianza;  $e$ , el error muestral;  $p$ , la proporción de individuos con la característica bajo estudio y  $q$ , la proporción de individuos que no la poseen, es decir, es  $1-p$  (cuando datos son desconocidos, se asume  $p = q = 0,5$ ) (Leonardi y Lauman, 2018).

#### Referencias bibliográficas

Bustos Cara, R. (2004) "Patrimonialización de los valores territoriales. Turismo, sistemas productivos y desarrollo local". *Aportes y Transferencias*, 8(2), pp. 11-24. Disponible en <http://nulan.mdp.edu.ar/287/1/Apo2004a8v2pp11-24.pdf>

Camagni, R., Capello, R., Cerisola, S., Panzera, E. (2020) "The Cultural Heritage. Territorial Capital nexus: theory and empirics. Il nesso tra Patrimonio Culturale e Capitale Territoriale: teoria ed evidenza empirica". *Il capitale culturale*, 11, pp. 33-59

Capaul, M. (1988) "El impacto económico del Festival Internacional de Cine de San Sebastián", *Estudios Empresariales*, n° 67, Bilbao.

De Valck, M. (2007), *Film festivals: From European geopolitics to global cinephilia*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Devesa Fernández, M. (2006). *El impacto económico de los festivales culturales: el caso de la Semana Internacional de Cine de Valladolid*. Madrid: Iberautor Promociones Culturales.

Devesa Fernández, M. D., Herrero Prieto, L. C., & Lara, J. Á. S. (2009). Análisis económico de la demanda de un festival cultural. *Estudios de Economía aplicada*, 27(1), pp. 137-158. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/301/30117097006.pdf>

Devesa Fernández, M., Báez, A., Figueroa, V., y Herrero Prieto, L. C. (2012). "Repercusiones económicas y sociales de los festivales culturales: el caso del Festival Internacional de Cine de Valdivia". *EURE*, 38(115), pp.95-115. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/eure/v38n115/art05.pdf>

Devesa Fernández, M. (2019). *Repercusiones económicas y sociales de los festivales de música: sistemas de medición e indicadores de impacto*. Trans. Revista Transcultural de Música, 23, 1-23.

Elías, S., Leonardi, V. (2017). El impacto de la Fiesta de Humedales de Villa del Mar en la economía y la identidad local. *Transitare*, 3, pp. 163-187.

Elías, S., Leonardi, V. y Genaisir, E. (2020). Repercusiones socioeconómicas de la realización de una fiesta popular gastronómica en Argentina: La Strudel Fest. *Gran Tour: Revista de Investigaciones Turísticas*. 21, pp. 79-101.

Flores Ruiz, D. F. (2015). Turismo cinematográfico y desarrollo económico local. El Festival de Cine de Huelva. *Cuadernos de Turismo*, (36), pp. 175-196.

Hernández Díaz, E. (1991). *Proyectos turísticos: formulación y evaluación*. México: Editorial Trillas.

Herrero Prieto, L. C. (2004). Impacto económico de los macrofestivales culturales: reflexiones y resultados. *Boletín GC: Gestión Cultural*. Recuperado de <https://studylib.es/doc/1835651/impacto-econ%C3%B3mico-de-los-macrofestivales-culturales--refl...>

Hidalgo, M. (2019). Valoración del impacto económico y social del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, Colombia. *Lecturas de Economía*, (90), pp. 195-225.

Lacarrieu M. (2005). *Las fiestas, celebraciones y rituales de la ciudad de Buenos Aires: imágenes e imaginarios urbanos*. En VIII Jornadas de Imaginarios Urbanos 20-22 de abril 2005, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Leonardi, V. y Laumann, Y. (2018). *Proyectos Turísticos. Notas para su formulación y evaluación*. Serie de Docencia. Colección Ciencias y Tecnología. Bahía Blanca: Edi UNS.

Leonardi, V., Elías, S., & Fernández, M. D. R. (2020). *La legislación y las políticas culturales en el proceso de patrimonialización del Tango en Buenos Aires, Argentina*. *Culturas. Revista de Gestión Cultural*, 7(1), pp. 44-66.

Mendoza Zapata, D. E. (2020). *Impacto económico y social de las manifestaciones culturales en Chocó: el caso de las Fiestas de San Francisco de Asís en Quibdó, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad*. Tesis de Magister. Universidad Nacional de Colombia.

Morel, H. (2009). *El giro patrimonial del tango: políticas oficiales, turismo y campeonatos de baile en la ciudad de Buenos Ai-*

*res*. Cuadernos de antropología social, (30), pp. 155-172. Disponible en: <http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/CAS/article/view/2782>

\_\_\_\_\_. (2011). *Políticas culturales y performances en los procesos patrimoniales. Los casos del tango y el carnaval en la Ciudad de Buenos Aires*. Tesis de doctorado. Universidad de Buenos Aires.

Perles Ribes, J. F. P. (2006). Análisis del impacto económico de eventos: una aplicación a fiestas populares de proyección turística. *Cuadernos de turismo*, (17), pp. 147-166. Disponible en <https://revistas.um.es/turismo/article/view/18011>

Pires, B. S. (2021). La circulación del cine documental en tiempos de pandemia: experiencias de festivales en línea en Brasil y México. *O Público e o Privado*, 19 (38). Disponible en: <https://revistas.uece.br/index.php/opublicoeoprivado/article/view/4211>

Seaman, B. (2003) "Economic impact of the arts", en Towse, R. (2003) *A Handbook of Cultural Economics*, pp. 224-231

Stanley, D., Rogers, J., Smeltzer, S., Perron, L. (1998) Win, Place or Show. Gauging the Economic Success of the Renoir and Barnes Art Exhibits. Canadian Heritage, Quebec.

Tedesco, L. (2016). *Redes de producción y crecimiento económico*. Tesis de doctora en economía. Universidad Nacional del Sur.

Van Puffelen, F. (1987): "L'impact économique des arts á Amsterdam: méthodologie, résultats et questions", en *Economie et Culture*. 4 a Conference Internationale sur l'Économie de la Culture. La Documentation Française, vol. IV

Vaccaro, J., Hernández, J. M., Rosich, R., & Barba, F. S. (2020). IV Edición del Festival de Cinema Internacional de Barcelona Sant Jordi. *Filmhistoria online*, 30(1), pp. 95-122. Disponible en: <https://revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/article/view/32074>

Vega, C. (2016). *Estudios para los orígenes del tango argentino*. Buenos Aires: Universidad Católica Argentina. Disponible en: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/libros/origenes-tango-argentino-vega.pdf>

**P**eriférica Internacional, revista para el análisis de la cultura y el territorio es un espacio de referencia y trayectoria consolidada en el ámbito de la cooperación cultural iberoamericana que aporta una visión internacional sobre el fenómeno sociocultural y, a la vez, constituye una herramienta útil tanto para profesionales de la gestión cultural como para los ciudadanos implicados e interesados en la cultura.

En la OEI, concebimos la función social de la cultura como un bien público, alineado con las directrices establecidas por Mondiacult 2022, trascendiendo el ámbito del desarrollo económico y enfatizando su rol en la integración y transformación social a través de la cultura.

En 2023, las potencialidades y desafíos en relación con el ámbito digital nos llaman a repensar las políticas públicas, la interlocución con el ámbito privado y a buscar nuevas formas de cooperación cultural en el ámbito iberoamericano.

Siguiendo esta dirección, nos complace poder acompañar las distintas ediciones de la revista con un monográfico específico que da cuenta de distintas visiones y perspectivas de iniciativas desarrolladas en países de la región, destacando a través de un enfoque de derechos culturales, la importancia de la generación de conocimiento y el intercambio de experiencias, así como el valor de la participación cultural en la sociedad, el fomento de la diversidad y el diálogo intercultural.

En ese sentido, la colaboración entre la OEI y Periférica, constituye también un estímulo al desarrollo y a la promoción cultural, la comunicación y difusión, creación artística y literaria, a las industrias culturales, los derechos de autor y al patrimonio cultural sostenible.

Por estas razones, al celebrar el 75° aniversario de la OEI en 2024, nos complace enormemente tener un espacio dedicado en la revista. Esto nos brinda la oportunidad de reflexionar y rediseñar una cooperación conjunta, enfrentando unidos los desafíos que compartimos.

Raphael Callou, Director General de Cultura, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)

# MONO GRÁFICO

## ORGANIZACIÓN DE ESTADOS IBEROAMERICANOS (OEI)

**Patrimonios expandidos. Aproximaciones posdigitales  
sobre educación y patrimonio cultural**  
Mariano Salvador Carrillo / 111

**La preservación, difusión y accesibilidad  
del patrimonio cultural desde las nuevas tecnologías**  
Arabella León Muñoz y Mar Gaitán Salvatella / 116

**Realidades expandidas inteligentes  
para la innovación en la cultura digital**  
Andrés Adolfo Navarro-Newball / 128

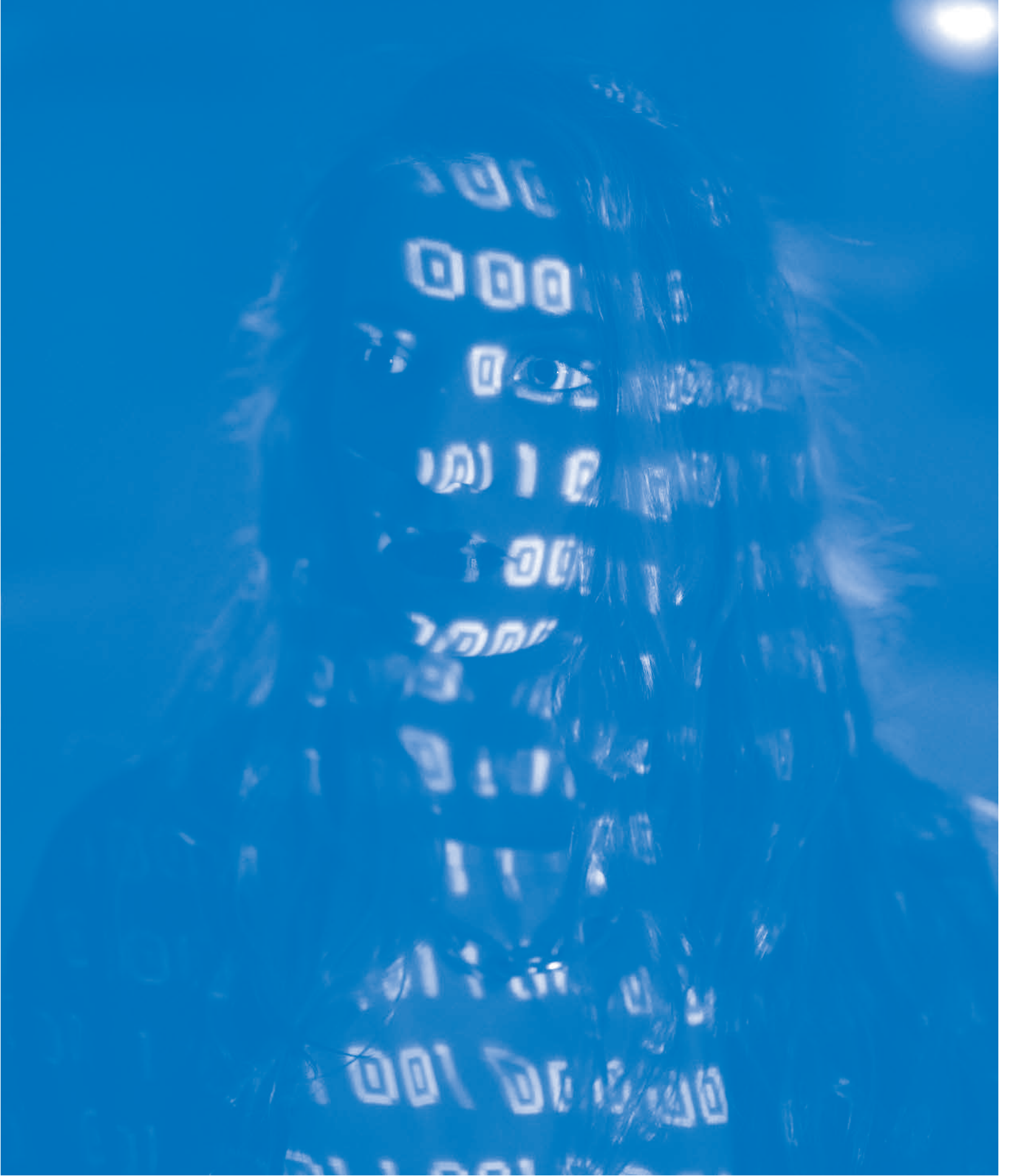
**El patrimonio radiofónico: entre el riesgo de pérdida  
y la fascinación por el uso de algoritmos inteligentes**  
Perla Olivia Rodríguez Reséndiz / 142

**Curar para aprender y ejercer la disciplina.  
Transdisciplinariedad y amplitud de la educación  
patrimonial en la era de la cultura digital**  
Julia García González, Antonio Jesús Santana Guzmán  
y Nuria Rodríguez Ortega / 152

**Consideraciones para la creación de un sistema-repositorio de  
productos transmediales educativos sobre patrimonio cultural**  
Mariano Salvador Carrillo / 166

**Tecnologías y cultura digital en la redefinición  
de las colecciones y el patrimonio digital:  
Una mirada al futuro en el contexto de Brasil y sus desafíos**  
Tadeus Mucelli / 178

# OEI



## Introducción

# Patrimonios expandidos. Aproximaciones posdigitales sobre educación y patrimonio cultural

Mariano Salvador Carrillo

Periodista independiente  
msalvacar@gmail.com

Artículo recibido: 27/10/2023. Revisado: 30/10/2023. Aceptado: 04/11/2023

Cerca del primer cuarto de siglo del tercer milenio, la humanidad ha naturalizado las posibilidades de lo digital como herramienta de acceso al conocimiento. Se trata de un proceso ya cotidiano que ha materializado aquella premonición de aldea digital de McLuhan como una sociedad en red, en forma de hipertextos y metalenguaje que «por primera vez en la historia, integran en el mismo sistema las modalidades escrita, oral y audiovisual de la comunicación humana» (Castells, 2000).

En este contexto, como apunta Manovich, debemos considerar el rápido crecimiento de instituciones culturales y educativas en muchos nuevos países globalizados, a la vez que el acceso instantáneo de noticias culturales en la web, la ubicuidad de los medios y el software de diseño, han incrementado extremadamente el número de profesionales que participan en debates y producciones culturales (2009). Es cierto que el desarrollo y sofisticación de estas tecnologías de la información y comunicación nos inquietan por la velocidad con que se consuman sus innovaciones. A fecha de

hoy, la inteligencia artificial comienza a asombrar y surgen las primeras voces de precaución o alerta, cuando no de alarma, y se atisba una evolución de la actual web 2.0 hacia una nueva internet todavía más ubicua y descentralizada, aunque no atisbamos a vislumbrar los cambios disruptivos que ofrecerá, quizás por esa ley irrevocable, a la que alude Stefan Zweig, que niega a los contemporáneos la posibilidad de conocer en sus inicios los grandes movimientos que determinan su época (2001). Tal como sea, se tratará de ampliar y extender nuestra capacidad de convivir en el mundo, de generar espacios de conocimiento que, siguiendo el pensamiento de Lévy, van más allá de la indispensable instrumentación técnica, e «incita a inventar de nuevo el vínculo social alrededor del aprendizaje recíproco, de la sinergia de las competencias, de la imaginación y de la inteligencia colectiva» (2004).

Las instituciones pueden jugar un papel esencial para configurar estos espacios de conocimiento, pero también de reconocimiento y mediación. La cultura en esta nueva era no puede servir como vehículo de fragmentación o confusión. Las posi-

bilidades se vislumbran de gran calado. Por consiguiente, es deseable la reflexión, incentivar la conversación y propiciar el debate en torno a las actuales posibilidades generadoras de la cultura digital –que quizás debería ya despojar de este adjetivo al permear lo digital en cualquier manifestación cultural presente– por trascender los paradigmas iniciales con que nos prevenían la revolución de las tecnologías de la información y comunicación. Es lo que pretenden este grupo de seis artículos que aquí se presentan.

Su zona de acción se articula entre tres polos temáticos: lo digital, como paradigma intelectual o puramente instrumental; la educación, y el patrimonio cultural, material e inmaterial. Su inclusión responde a que dichos vértices permiten trazar puntos de fuga sobre cómo abordar la generación de conocimiento en la sociedad contemporánea desde experiencias prácticas. Así, el patrimonio cultural se convierte en una excelente cartografía desde donde trazar coordenadas de avance a través de dinámicas y proyectos educativos, museísticos, académicos, etc., materializados a través de las posibilidades que ofrecen los medios digitales. Conviene tomar como referencia cómo la UNESCO advierte de su valor como constituyente del «capital cultural» de las sociedades contemporáneas, porque:

“contribuye a la revalorización continua de las culturas y de las identidades, y es un vehículo importante para la transmisión de experiencias, aptitudes y conocimientos entre las generaciones. Además es fuente de inspiración para la creatividad y la innovación, que generan productos culturales contemporáneos y futuros” (Unesco.org).

De forma biunívoca, el patrimonio se articula con la educación y las herramientas digitales, permitiendo prácticas innovadoras o como campo de pruebas de experimentación digital. Se trata de comunicar e interpretar sus objetos e historias en forma de tradiciones y manifestaciones artísticas, sociales, antropológicas, etc., en nuevos relatos con los que conectar con una sociedad que ha cambiado su paradigma comunicativo hacia nuevas formas de atención –desde los migrantes a nativos digitales de Presky–, y donde la emoción, la experiencia, la colaboración y la interacción son esenciales para acceder al contenido intelectual.

Estos artículos ofrecen puntos de fuga sobre algunas de sus posibilidades que pueden servir como referente en el ámbito iberoamericano. Se extienden desde la visión de todo un país-continente como Brasil hasta las aulas de dos centros educativos en Málaga (España), desde el viaje de la seda en Europa al espacio radioeléctrico de América Latina, y desde las herramientas de inmersión virtual a las posibilidades de las narrativas transmedia.

Para empezar, Perla Olivia Rodríguez interpela al valor documental y patrimonial de las producciones radiofónicas, algo que nos aleja de ciertos esquemas que asocian el concepto de patrimonio solo a manifestaciones humanas alejadas de la contemporaneidad. Para ello, la autora nos evoca a las bibliotecas, archivos y museos como «instituciones de la memoria», pero nos señala que con el uso de las búsquedas semánticas en las redes a través de la voz se amplían las posibilidades de archivo para instituciones como la radio. En este sentido, la introducción de la inteligencia artificial será esencial para preservar archivos sonoros, aunque nos encontramos en una situación crítica, cuando no irreversible, en cuanto a la recuperación del patrimonio radiofónico analógico en gran parte de los países latinoamericanos.

Más allá de la relevancia del archivo, Arabella León y Mar Gaitán explican en su artículo que mostrar las colecciones patrimoniales al público requiere soluciones tecnológicas que deben ir más allá de la mera digitalización. Ambas apelan al factor esencial de «visualización» de dichas colecciones para una mayor accesibilidad y comprensión de las mismas. Lo hacen partiendo de dos proyectos que pueden servir de inspiración para experiencias similares. El primero, Silknow, aborda la preservación del patrimonio europeo tangible e intangible asociado a la seda entre los siglos XV y XIX. El proyecto ha creado un tesoro multilingüe, un telar virtual –que permite la visualización tridimensional de las telas–, un repositorio de datos y análisis de la herencia de la seda, y materiales educativos. El segundo, SeMap, es un mapa interactivo que visualiza los bienes culturales depositados en CER.ES, catálogo en red de las colecciones de museos de España –en la actualidad casi doscientos– de los más diversos ámbitos temáticos. Ambos son ejemplos de cómo la web semántica, las herramientas 3D y la realidad mixta pueden abordar la complejidad de los objetos patrimoniales multimodales.





Manual Atalaya apoyo a la gestión cultural  
[atalayagestioncultural.uca.es](http://atalayagestioncultural.uca.es)

Por su parte, Julia García, Antonio Jesús Santana y Nuria Rodríguez ponen más el énfasis en la difusión, divulgación y educación, y dirigen su mirada hacia el concepto de la ética del cuidado patrimonial «como modelo de trabajo para conseguir que la sociedad valore su patrimonio, lo proteja y lo legue a las generaciones futuras incidiendo en el individuo como principal activo de la tutela patrimonial». Lo hacen relatando experiencias como Hispania Nostra, que muestra una lista roja de espacios patrimoniales en riesgo de desaparición (también hay una lista verde de espacios felizmente recuperados y otra negra de espacios tristemente perdidos). También mencionando la labor de ICOMOS, el Consejo Internacional de Monumentos y Sitios (ICOMOS) en España, cuya voz se usa para no olvidar el riesgo del patrimonio en guerras y conflictos, como el actual de Ucrania. Pero especialmente con el proyecto Patrimonio Herido, fruto del trabajo del Laboratorio de Competencias Transdisciplinares de la Universidad de Málaga (TransUMA). Se trata de un trabajo transversal que abarca desde el estudio y el debate en la academia, a la transferencia de conocimiento hacia la ciudadanía y las acciones educativas –con cartulinas o smartphones– en colegios e institutos.

Con un enfoque más divulgativo, Andrés Navarro-Newball nos adentra en las tecnologías «del continuo virtual» como herramientas al servicio de los museos inteligentes, una educación interactiva patrimonial o el apoyo a la investigación académica. Asimismo relata proyectos, propios y ajenos que se despliegan en forma de plataformas al estilo de redes sociales, simulaciones virtuales, avatares asistentes, videojuegos, reconstrucciones en modelos 3D o sistemas de información geográfico (GIS). Además, nos introduce el alcance de la inteligencia artificial y ofrece al lector ser testigo de un pequeño experimento en línea, que recrea el mundo pictórico de Goya en el Madrid actual. En cualquier caso, el autor investigador nos recuerda igualmente que todo este despliegue de tecnologías complementarán –o al menos debería ser lo deseable– las labores de los gestores culturales, guías turísticos y expertos en patrimonio.

También, ampliando el foco tecnológico –que abarca, además de la inteligencia artificial y los entornos virtuales inmersivos, la tecnología blockchain y la web3.0–, pero dentro de una visión más global, Tadeus Mucelli nos ofrece una panorámica sobre el estado actual de la innovación cultural digital en un país

referente en la Iberofonía como Brasil. Mucelli apunta hacia un panorama complejo frente a «una red digital que perpetua prácticas de masificación cultural», y por ello nos señala diferentes desafíos posdigitales. Entre ellos, el de la preservación y difusión del patrimonio cultural en donde juega un papel esencial las instituciones públicas y privadas. Destaca proyectos como Tainacan, una aplicación que facilita la catalogación y difusión de colecciones de museos en el país; Brasiliana, una red de museos brasileños que interconectan colecciones e información, y Abre-te Código, que vincula el patrimonio cultural con las tecnologías de código abierto. Al mismo tiempo, recuerda que la digitalización no es una herramienta solo de preservación sino también con la que se experimenta el arte y la cultura contemporánea. En esa línea, advierte de la necesidad de ampliar la idea de archivo y conservación hacia el arte tecnológico, de nuevos medios y net.art –acechados por la obsolescencia técnica–, y llama a reconfigurar estructuras más descentralizadas para construir memorias posdigitales colectivas de manera colaborativa. Antes todas estas posibilidades, Brasil puede liderar la transformación de las redes iberoamericanas sobre patrimonio cultural.

Finalmente, quien escribe esta introducción aporta un artículo más centrado en la narratividad que ofrecen los medios digitales. En concreto, sobre la capacidad de las narrativas transmedia como lenguaje que extrae toda el potencial de las formas digitales en forma de recursos didácticos, vehículos de aprendizaje activo, acerca del patrimonio cultural, material e inmaterial. La tesis que maneja el artículo es la potencia de la transmedialidad para recrear mundos, en este caso patrimoniales, a través de las herramientas que proporcionan las tecnologías de la información y comunicación. Para ello esboza un modelo de gramática transmedial de un sistema interactivo digital, que podría servir como modelo de un archivo-repositorio educativo transmedial de naturaleza colaborativa interdisciplinar e interinstitucional.

En definitiva, esta selección de artículos, como se indica en el título de este texto introductorio, tratan de entender el patrimonio cultural no como algo cerrado, sino en permanente estado de reconstrucción o expansión. Ya sea ante nuevos descubrimientos o investigaciones, o ante las nuevas aplicaciones digitales con que se nos presentan, cada vez de manera más experiencial o inmersiva. Sin duda, todo ello formará parte del proceso de reconocer nuestros legados ahora y en el futuro.

### **Bibliografía**

Castells, M. (2000). *La sociedad red*. Vol. 1. *La era de la información, economía, sociedad y cultura*. P. 399. Madrid, Alianza Editorial.

Manovich, L. (2009). *Cultural Analytics: Visualizing Cultural Patterns in the Era of “More Media”*. P.2. En <http://manovich.net/index.php/projects/cultural-analytics-visualizing-cultural-patterns> [consultado octubre de 2023].

Zweig, S. (2001). *El mundo de ayer. Memorias de un europeo*. P. 451. Barcelona, Acantilado.

Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. P. 17. Washington, Organización Panamericana de Salud.

Patrimonio. (2014). *Indicadores UNESCO de cultura para el desarrollo*. P. 132. En <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000229609> [consultado octubre de 2023].



# La preservación, difusión y accesibilidad del patrimonio cultural desde las nuevas tecnologías

Arabella León Muñoz

Personal Investigador. Departamento de Historia del Arte, Universidad de Valencia  
<https://orcid.org/0000-0002-8432-9641>  
león.arabella@uv.es

Mar Gaitán Salvatella

Investigadora Margarita Salas, Universidad de Valencia  
<https://orcid.org/0000-0003-0680-9364>  
m.gaisal@uv.es

Artículo recibido: 15/10/2023. Revisado: 23/10/2023. Aceptado: 30/10/2023

**Resumen:** Poder mostrar las colecciones patrimoniales al público requiere soluciones tecnológicas digitales que vayan más allá de la mera digitalización. Por un lado, deben ser capaces de ofrecer soluciones sostenibles para la gestión y el manejo de las colecciones que sean asequibles y ecológicas, pero también deben ser capaces de comprometerse con el público involucrándolo en el reconocimiento de su patrimonio. Dos proyectos de vanguardia, SILKNOW y SeMap, tienen como objetivo la preservación, difusión y accesibilidad del patrimonio cultural desde las nuevas tecnologías. Ambos proyectos reflejan cómo las humanidades digitales permiten desarrollar nuevas líneas metodológicas para la Historia del Arte que se pueden adaptar los distintos enfoques y técnicas de análisis a la investigación artística: desde sistemas de información geográfica hasta análisis de imágenes mediante inteligencia artificial, técnicas de modelización 3D, visualización de datos, etc. Con todo esto, se abren nuevos caminos para la Historia del Arte..

**Palabras clave:** IA; nuevas tecnologías; patrimonio cultural; educación.

The preservation, dissemination and accessibility of cultural heritage through new technologies.

**Abstract:** Being able to showcase heritage collections to the public requires digital technological solutions that go beyond mere digitization. On one hand, they must be able to offer sustainable solutions for the management and handling of collections that are affordable and environmentally friendly, but they must also be able to engage with the public by involving them in the recognition of their heritage. Two cutting-edge projects, SILKNOW and SeMap, aim to preserve, disseminate, and access cultural heritage using new technologies. Digital humanities allows the development of new methodological lines for art history, and different approaches and techniques of analysis can be adapted to artistic research, from geographic information systems to image analysis through artificial intelligence, 3D modeling techniques, data visualization, etc. With this, new paths are opening up for Art History.

**Keywords:** AI; new technologies; cultural heritage; education.



### 1. Estado de la cuestión

La tecnología ha transformado la manera en la que nos acercamos al patrimonio cultural. Su evolución ha supuesto un cambio significativo en el trabajo, la investigación y el aprendizaje de la sociedad contemporánea, entre otras actividades (Corneliussen et al. 2018). La era digital ha cambiado la manera de cómo accedemos y gestionamos la información, dándonos más posibilidades y favoreciendo la accesibilidad (Domínguez-Ruiz et al. 2020). Estos avances tecnológicos han beneficiado al ámbito del patrimonio, aumentando la disponibilidad de la información digital y el acceso abierto a los datos. Sin ninguna duda, la interacción entre las Tecnologías de la Información y el patrimonio cultural facilita la recogida y difusión unificada de grandes volúmenes de información más allá de las instituciones museísticas.

En la actualidad, tanto en la Unión Europea (Consejo de Europa, 2016) como en España (Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital, 2022) la tendencia en materia de datos es una política clara de acceso abierto que per-

mita transformar recursos culturales y así conseguir llegar a públicos mucho más amplios. De hecho, la crisis de COVID-19 ha subrayado la importancia del acceso digital para las instituciones del patrimonio cultural, así como el papel y el poder del patrimonio cultural en la sociedad (Gaitán Salvatella et al. 2022). De ahí la importancia de que el patrimonio cultural y las humanidades trabajen con IA (Inteligencia Artificial), webs semánticas, 3D y Realidad Mixta, es decir, tecnologías que permitan a las instituciones del patrimonio mejorar su capacidad para gestionar, preservar y hacer accesibles objetos digitales complicados; objetos patrimoniales multimodales (texto, imagen, audiovisual); búsqueda y análisis multilingüe, etc. Asimismo, el informe NEMO de 2020 (Nemo 2020) sobre la digitalización y los derechos de propiedad intelectual en los museos europeos subrayó la importancia de la digitalización, especialmente en tiempos de crisis como la pandemia del coronavirus, donde el patrimonio cultural digital y el compromiso digital han demostrado su valor.

En este sentido, sí se ha hecho mucho trabajo, aunque no suficiente, en el área de la digitalización para la difusión y preservación de contenidos, colecciones o bienes culturales.

Así pues, las tecnologías de IA, como las diferentes maneras de visualización, el procesamiento del contenido digital o la manera de hacer accesible este conocimiento, son fundamentales y necesitan de la digitalización del patrimonio cultural, que no solo adquiere una mayor exposición y magnitud al estar expuesto a un público potencialmente mayor, sino que además sirve para conservarlo y protegerlo. Por consiguiente, son cada vez más los museos o instituciones que tienen sus colecciones digitalizadas en abierto, llegando así no sólo al público general sino también a uno especializado que puede investigar desde cualquier parte del mundo sin interceder con la obra de arte, por ejemplo.

Por otra parte, tenemos a la orden del día sistemas de recomendación basados en IA que nos sugirieron contenidos, obras culturales y artísticas relevantes en función de nuestras preferencias y su historial de navegación. Esta personalización anima a los usuarios a explorar una gama más extensa de contenidos, ampliando su conocimiento y apreciación del patrimonio cultural. Esto, junto con la accesibilidad multilingüe que nos ofrece la traducción simultánea, facilita sin duda el acceso de los contenidos culturales y artísticos a un público global. Además, los últimos servicios de traducción basados en IA son capaces de traducir descripciones, etiquetas e información de catálogos a varios idiomas, eliminando así las barreras lingüísticas y ampliando la capacidad de apreciación del patrimonio cultural, así como su divulgación, que, por tanto, contribuye a su salvaguarda.

Los avances en estas cuestiones han mejorado la gestión de metadatos, es decir, la IA puede enriquecer la organización y clasificación de los elementos culturales y artísticos mediante la generación automática de metadatos. Esto incluye etiquetar las obras de arte con información relevante como nombres de artistas, contexto histórico, movimientos artísticos, etc. Unos metadatos bien estructurados facilitan a los usuarios la búsqueda y exploración de las colecciones.

Como ya hemos dicho, la pandemia de COVID-19 cambió el panorama cultural y muchos museos vieron cómo se incrementaban sus visitas virtuales, de ahí que llevemos unos años con mejoras constantes en este campo. En este sentido, la IA puede crear visitas virtuales inmersivas e interactivas de museos, galerías y lugares históricos. Los usuarios pueden navegar por estos espacios virtuales, ampliar las obras de arte y acceder a información adicional a través de interfaces de voz o de texto, lo que proporciona una experiencia rica y atractiva. Un ejemplo de esto es la visita interactiva

que ofrece el museo de El Prado en su web o la visita virtual interactiva inmersiva en 3D en el centro histórico de la ciudad de Rethymno, en Creta (Grecia). La implementación de la Inteligencia Artificial en museos y galerías ha revolucionado la forma en que los visitantes interactúan con las obras de arte. No solo es posible hacer visitas virtuales, sino que las experiencias interactivas que permiten una inmersión total a través de la realidad virtual desde el museo o desde cualquier lugar del mundo. Aunque hay más ejemplos de este tipo de visitas en grandes museos, cada vez encontramos opciones de sitios patrimoniales donde la experiencia es interactiva, como el Coliseo o el Foro de Roma. Una gran herramienta es Google Arts & Culture, que ha conseguido asociarse con más de 1.200 museos y galerías para abrir a todo el mundo visitas virtuales y exposiciones en línea de algunos de los museos más famosos del mundo.

Pero la IA puede ayudar a generar contenidos desde el análisis del estilo artístico. Algunos algoritmos pueden analizar el estilo, la composición y las técnicas utilizadas en las obras de arte. Este análisis puede utilizarse para crear contenidos educativos que ayuden a los usuarios a comprender las decisiones artísticas tomadas por los creadores, fomentando una apreciación más profunda del arte. Pero también puede generar contenidos relacionados con el patrimonio cultural y artístico, como narraciones descriptivas, contextos históricos y biografías de artistas, aunque es poco el recorrido aún de estas tecnologías como para saber a largo plazo las consecuencias o el impacto en el sector cultural, de ahí su cuestionamiento actual. Por un lado, la IA se utiliza ya para la creación de arte a través de sus algoritmos y redes neuronales, que pueden imitar estilos artísticos y crear en base de ellos. De esta manera, se plantean nuevas cuestiones éticas en el mundo del arte y cómo cambiaría la percepción de la creatividad humana y el concepto de artista.

Desde el punto de vista de los profesionales del patrimonio como los conservadores y conservadoras de los museos, las herramientas de análisis basadas en IA pueden ayudar a comprender el comportamiento, las preferencias y las tendencias de los visitantes. Estos datos pueden servir de base para planificar exposiciones, estrategias de marketing o didáctica y educación, pero también se está desarrollando herramientas para el análisis de deterioros o el control ambiental de los entornos o el reconocimiento facial en fotografías para la identificación de personajes.

La incorporación de la IA y otras herramientas TIC a la difusión del patrimonio cultural y artístico no sólo hace que sea más accesibles, sino que también mejora la experiencia general de los visitantes y aficionados, y facilita la labor de los profesionales. Sin embargo, es esencial garantizar que las tecnologías de IA se utilicen de forma ética y respetuosa con las sensibilidades culturales y los derechos de autor.

## 2. Dos experiencias con las nuevas tecnologías que convergen y se funden con el patrimonio cultural: SILKNOW y SeMap

Desde nuestra experiencia en esta área con herramientas de este tipo, hemos trabajado básicamente la accesibilidad a los datos en el proyecto SILKNOW y la interpretación de datos en mapas para implementarlos en educación a través del proyecto SeMap. Ambos proyectos son punteros en la integración de las nuevas tecnologías en el patrimonio cultural y han contado con equipos multidisciplinares.

En primer lugar, SILKNOW es un proyecto del programa europeo Horizonte 2020, que de 2018 a 2021 ha producido herramientas digitales más allá de las tecnologías actuales para mejorar nuestra comprensión y conservación del patrimonio europeo de la seda. El proyecto ha aplicado la investigación en tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de última generación para satisfacer las necesidades de los usuarios en diversos ámbitos, como los museos, la educación, el turismo y las industrias culturales y creativas.

El objetivo principal era ayuda a preservar el patrimonio inmaterial de las antiguas técnicas de tejido utilizando la información digitalizada preexistente sobre la seda para estudiar, mostrar y preservar las colecciones digitales de seda. Los usuarios pueden acceder a las colecciones a través de un motor de búsqueda exploratoria, mapas espaciotemporales y simulaciones visuales y tangibles en 3D.

Elegimos la seda porque fue un factor fundamental del progreso tecnológico en Europa, ya que permitió el intercambio de ideas e impulsó la innovación. Las tarjetas perforadas se utilizaron por primera vez en los telares de seda Jacquard mucho antes de que se imaginaran los ordenadores modernos, mientras que la Ruta de la Seda Occidental, una red de centros de producción y mercado, conectaba países de todo el continente (Alba Pagán et al. 2021).

Entre los resultados más importantes figura el tesoro multilingüe en cuatro idiomas (León Muñoz et al. 2019), que permite a los usuarios utilizar términos y frases locales en sus búsquedas, contribuyendo así a normalizarlas. Otro es el Telar Virtual (Portalés Ricart et al. 2021), una herramienta innovadora que produce representaciones tridimensionales de tejidos a nivel de hilo y preserva técnicas históricas del textil, la mayoría de las cuales sólo son conocidas por artesanos que suelen transmitir oralmente sus conocimientos (Pérez 2020). También el proyecto cuenta con un buscador de datos y análisis sobre el patrimonio de la seda, ADASilk (Advanced Data Analysis for Silk heritage), que integra un motor de búsqueda exploratoria y un mapa espaciotemporal (Sevilla 2021) construido sobre el grafo de conocimiento de SILKNOW, que contiene casi cuarenta mil entradas de tejidos con imágenes y otra información relevante que los describe. Por último, los materiales educativos denominados *La Ruta de la Seda* se diseñaron especialmente para aprender español a la vez que se aprendía sobre la seda en Europa.

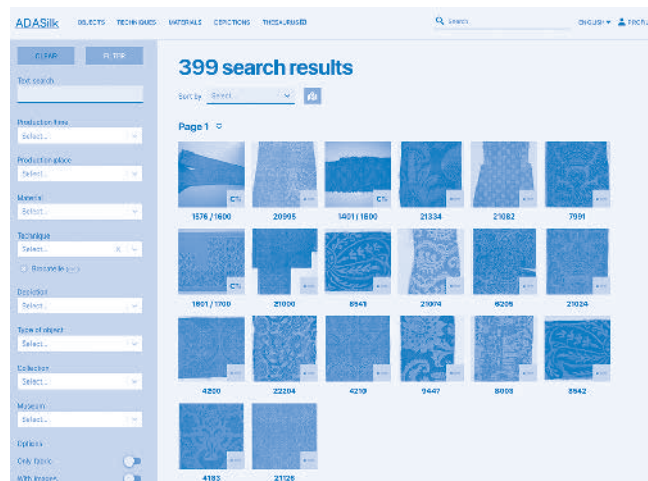


Figura 1. ADASilk es uno de los resultados de SILKNOW.

Estos resultados se difundieron entre museos, diseñadores de moda, tecnólogos, industrias tradicionales y jóvenes creativos junto con conferencias, exposiciones, pasarelas de moda, programas de formación y capacitación, publicaciones, todo en torno al patrimonio de la seda, lo que han contribuido a iluminar su importante pasado y su prometedor futuro.



Con SILKNOW se consiguió crear un sistema innovador para facilitar la transferencia de conocimientos sobre el tejido de la seda. Este proyecto representa un ejemplo importante de cómo la artesanía, y por tanto el patrimonio inmaterial, puede vincularse a herramientas digitales y cómo estas herramientas pueden utilizarse para democratizar el acceso al conocimiento técnico. El aprendizaje automático del proyecto es especialmente interesante y tiene potencial para aplicarse en otras áreas de investigación. Además, sus herramientas sirven para preservar no solo el conocimiento sino el patrimonio material en sí mismo ayudando al sector especializado, pero al alcance de cualquiera (Puren 2021).

Siguiendo la estela de SILKNOW, nos embarcamos en el proyecto SeMap, que creó un mapa interactivo con los bienes culturales depositados en la base de datos de CER.es. Con esta herramienta podemos localizar estos bienes según procedencia o ubicación en un mapa espacio temporal. Además, sus diferentes filtrados son útiles para la investigación pero también para la educación patrimonial. De ahí que contemplemos la herramienta como accesible, intuitiva y necesaria para la educación en diferentes niveles.

Para resolver las necesidades respecto a la unificación y accesibilidad de datos, surge SeMap, un proyecto financiado por BBVA, que gracias a un equipo interdisciplinar formado por investigadores en TICs y en historia del arte, trabajó con el principal repositorio de información museística de España: la base de datos CER.es, que reúne más de 340.000 objetos. El objetivo principal era ofrecer una difusión innovadora de los bienes muebles custodiados en museos, enlazándolos semánticamente y a través de mapas espacio-temporales. Con ello, los usuarios podrían acceder más intuitivamente a los objetos culturales pero también a las relaciones significativas entre ellos. Por otro lado, visualizar, de maneras innovadoras, los objetos de patrimonio digitalizados era una tarea pendiente que SeMap quería resolver para difundir y mantener vivo nuestro patrimonio en internet. Todo esto no tenía sentido sin que la herramienta sirviera para el patrimonio cultural (Gaitán Salvatella et al. 2022).

Los objetos culturales tienen historia, pero también están contenidos o tienen referencias vinculativas con la geografía. Para los agentes que trabajan en el ámbito de las humanidades, la visualización de la sucesión cronológica ha sido mucho más habitual que las relaciones espaciales que se dan dentro y alrededor de ellos. La visualización del aspecto geográfico de

las colecciones de los museos puede, por tanto, aportar un nuevo enfoque al conocimiento histórico del arte. De esta manera, la combinación de los Sistemas de Información Geográfica y las bases de datos de las colecciones, tal y como hicimos en SeMap, proporcionó una nueva forma innovadora y potente de visualizar las conexiones espaciales entre sus objetos.

Es por ello por lo que los SIG son considerados por muchos estudios como una herramienta eficaz para la gestión de la información y el conocimiento (García-Hernández et al. 2017). En este sentido, SeMap muestra una herramienta única, que localiza en tiempo y espacio todas las colecciones alojadas en CER.es, tanto por su lugar de procedencia como por su ubicación actual. Para poder filtrar estos resultados, SeMap tuvo en cuenta los tesauros y los diccionarios del Ministerio de Cultura y Deporte (Ministerio Cultura y Deporte, 2022b), que sirvieron para filtrar: tipología (categoría), materiales y técnicas. Sin embargo, como se puede intuir, las tipologías objetuales podían llegar a ser más de ocho mil términos, imposible de utilizar para un usuario medio. Para hacer que estos términos fueran usables, el área de humanidades del equipo SeMap lo tuvo que simplificar reduciendo las tipologías a 16, los materiales a 21 y las técnicas a 20. Así, cualquier usuario puede acercarse a las colecciones alojadas en CER.es.

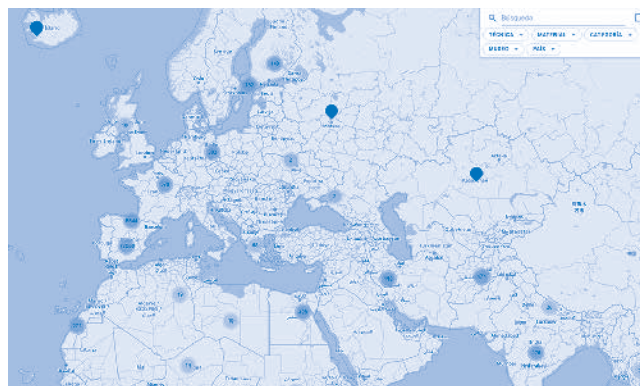


Figura 2. Visualización del mapa de SeMap.

Por otra parte, SeMap no ve la tecnología como una alternativa a la conservación tradicional, sino como una herramienta complementaria y enriquecedora en la comprensión del patrimonio cultural, útil para el conservador pero también para las necesarias experiencias comunicativas que los museos desa-

rollan hoy en día. La inteligencia artificial puesta al servicio del patrimonio permite enlazar y reaprovechar la documentación integral de los bienes del patrimonio cultural español, una cantidad ingente de información que hoy se presenta mediante los vocabularios específicos de cada campo, y se almacena en silos cerrados en sí mismos, desconectados de los recursos de acceso abierto y masivo, como Wikipedia. De esta manera, los museos e investigadores pueden encontrar conexiones tanto entre las distintas colecciones museográficas como los objetos custodiados en ellas, por ejemplo, para tener una concepción espacial de piezas concretas que pueden ser filtradas y ubicadas en el tiempo.

En cuanto a educación, tuvimos muy en cuenta la Recomendación R (985) del Comité de ministros a los Estados miembros relativa a la pedagogía de patrimonio (Consejo de Europa 1998), que aboga porque la educación sobre el patrimonio se base en enfoques transversales, así como por la asociación entre la educación y la cultura empleando la más amplia variedad de modos de comunicación y expresión, incluida la tecnología. Debía ser una herramienta divulgadora y en sus experiencias didácticas mostrar de una manera intuitiva a sus públicos cómo las piezas que ellos custodian han viajado por el mundo, demostrando así la riqueza patrimonial española. Por consiguiente, SeMap pretendía ser una herramienta útil para los estudiantes, ya que hoy en día la tecnología influye en gran medida en el proceso de aprendizaje (Athanasios y Karyotaki, 2004), no sólo a través de los contenidos del curso sino también a través del aprendizaje de los sistemas de la información y el uso de plataformas digitales que en las escuelas puede permitir el aprendizaje en TICs para las poblaciones en riesgo de exclusión social y, por lo tanto, con necesidades de alfabetización tecnológica. La educación media en los currículos españoles establece una serie de competencias que incluyen el respeto a su territorio e historia. Dichas competencias pueden completarse y ser más visuales a través de la plataforma SeMap, favoreciendo la adquisición de estos conocimientos a los estudiantes y convirtiéndolos en futuros guardianes de nuestros bienes culturales. Es fácil contextualizar el patrimonio cultural utilizando la tecnología digital y hacerlos accesibles para conseguir nuevos enfoques en los sectores educativos. Por lo que esta herramienta innovadora ofrece a estudiantes y profesores la accesibilidad a todos los bienes culturales recogidos en CER.es.

El equipo del proyecto SeMap<sup>1</sup> realizó un caso práctico de evaluación de la herramienta en colegios. En este sentido, no sólo se trabajaron temas como la importancia del patrimonio cultural, los museos españoles, la relación entre las humanidades y la tecnología, sino también conceptos como el lugar de procedencia, el lugar de origen y la tipología, que se pueden encontrar en la herramienta. Los resultados fueron satisfactorios porque los alumnos y alumnas llegaron a conclusiones favorables y descubrieron el potencial de la herramienta. Al mismo tiempo, los profesores y profesoras encontraron muy útil la herramienta para sus clases. Todo llevó a que el equipo del proyecto recomendase el uso del mapa interactivo SeMap en las aulas de secundaria, aunque también ha sido difundido en los másteres universitarios de Mediación Cultural, Patrimonio Cultural y en el de Historia del Arte, los tres de la Universitat de València. Por otra parte, en cada uno de los másteres se propusieron actividades que involucraran su uso, por lo que se hicieron propuestas enfocadas a futuros profesionales del patrimonio cultural. Los resultados de estos pilotos fueron claros: SeMap cumple los objetivos de accesibilidad, acceso abierto, diversidad de usuarios, para así sacar las herramientas digitales del ámbito profesional de los museos para que llegue con fuerza a la educación y sociedad en general.

### 3. Conclusiones

Las tecnologías de la información y la Historia del Arte juegan un papel fundamental en la conservación, protección y difusión del patrimonio cultural. Esta área de investigación es altamente interdisciplinar, aquí dentro también podemos albergar a la Historia del Arte digital. El uso de dichas tecnologías permite generar nuevas metodologías desde las que poder aproximarse al estudio de los objetos artísticos desde otros puntos de vista. En este sentido, los casos de estudio que se presentan, como otros proyectos europeos similares, demuestran cómo la interdisciplinariedad es fundamental para generar sinergias entre tecnología y cultura de tal manera que el conocimiento se amplíe y sea compartido por todos los agentes interesados. Sin embargo, para lograr una correcta sinergia es necesaria la participación de investigadores especialistas en humanidades digitales que además sean expertos de dominio y que actúen como mediadores entre los usuarios finales y los tecnólogos.

La tecnología actúa como aglutinante entre la conservación y difusión del patrimonio cultural. A lo largo de las últimas décadas se ha apostado por la inclusión de la tecnología en el patrimonio cultural ya que su gran potencial en la recolección de datos, los análisis y la gestión la hacen muy útil en esta área. Justo por esto, las instituciones culturales las aplican desde diversas perspectivas, bien con fines conservativos bien para gestionar la información de los usuarios y ofrecerles herramientas que mejoren su interacción, promoviendo procesos dinámicos de creación de significados colectivos. Pero el hecho de aplicar la tecnología a los bienes culturales supone cambiar la manera en que nos acercamos al patrimonio cultural, y la desterritorialización del museo tradicional hace que se diluya más fácilmente la frontera entre realidad y virtualidad, es decir, entre lo estético, lo museal y lo virtual (Deloche 2002). Con ello, entendemos que la autenticidad se configura como un término dinámico que responde a la pluralidad cultural, de tal manera que el uso de la tecnología en los bienes culturales los democratiza, deslocalizando el patrimonio y acercándolo a la sociedad.

Así pues, utilizar el patrimonio cultural como recurso educativo es fundamental no sólo para transmitir los conocimientos asociados a él, sino también para valorar el patrimonio local y conseguir que se entienda como algo digno de ser legado a las generaciones futuras. En particular, nuestras experiencias en este caso y los análisis que hemos desarrollado nos indican el enorme potencial que tiene la gestión y comprensión del patrimonio cultural para el desarrollo y la innovación de las industrias creativas y la promoción de los jóvenes talentos, resultados que se pueden observar en la serie de encuestas con los estudiantes quienes mostraron un verdadero aprecio por su patrimonio y la voluntad de preservarlo y reutilizarlo en sus futuras creaciones. El patrimonio cultural, en general, debe ser fuente de inspiración para los futuros diseñadores, estudiantes... garantizando el retorno no sólo a las técnicas tradicionales sino a la salvaguarda del patrimonio.

La disparidad de museos e instituciones que gestionan bienes patrimoniales tiene como consecuencia una multitud de datos heterogéneos, la mayoría de veces no normalizados. Sin embargo, las tendencias actuales en materia de interoperabilidad y sostenibilidad de datos culturales requieren de acciones que creen servicios asequibles y eficientes de acceso digital, análisis de métodos documentales y preservación

de los recursos culturales. Además, el aumento y la creciente complejidad del material cultural digital plantea nuevos retos en cuanto a su conservación en el tiempo, condición indispensable para su reutilización y estudio.

En cuanto a la normalización o estandarización de esos datos, los tesauros son herramientas indispensables para la buena catalogación de una colección y su interoperabilidad abre nuevos caminos para la investigación. El tesoro SILKNOW supone un antes y un después en materia de conservación y protección del patrimonio cultural de la seda, puesto que hasta su creación no existía ningún tesoro específico de seda. Es cierto que existen algunos vocabularios especializados, pero no son extraíbles ni interoperable. Por lo tanto, este tesoro tiene varias particularidades que lo hacen único y puntero en el campo de la Historia del Arte en general y del tejido de seda en particular. En primer lugar, está diseñado para normalizar un patrimonio heterogéneo, rico en contenido, extensísimo en espacio y tiempo, con múltiples variantes según quién sea la persona que se refiera al tejido, y por supuesto, multilingüe. Esta normalización mejora el inventario y la catalogación de estos bienes. En segundo lugar, se trata de una herramienta que no sólo abarca las técnicas de tejido, sino que incluye los estilos más importantes de la Historia del Arte reflejados en tejido, junto con los motivos iconográficos más habituales, así como materiales desde las fibras, tipos de hilo hasta los telares y sus partes. En tercer lugar, es un tesoro de acceso abierto (tanto de conocimientos como de código), favoreciendo que cualquier persona que lo desee tanto si es un especialista como si es un usuario interesado pueda acceder a este conocimiento y compartirlo. Se trata de un tesoro interoperable que facilita el intercambio gracias al sistema SKOS que proporciona una forma estructurada para representar los sistemas de organización del conocimiento y de mapear conceptos de diferentes, estableciendo las relaciones entre etiquetas y conceptos. En esta línea, cabe recordar que este tesoro está enlazado con el tesoro de la Getty como con Wikidata, una de las ontologías más relevantes. Estas conexiones permiten multiplicar las posibilidades tanto del propio tesoro como de las colecciones que lo utilicen, facilitando el intercambio de datos entre museos y profesionales tal y como los propios responsables han enumerado anteriormente.

Por otra parte, el Telar Virtual del proyecto supone una plataforma innovadora en el cam-

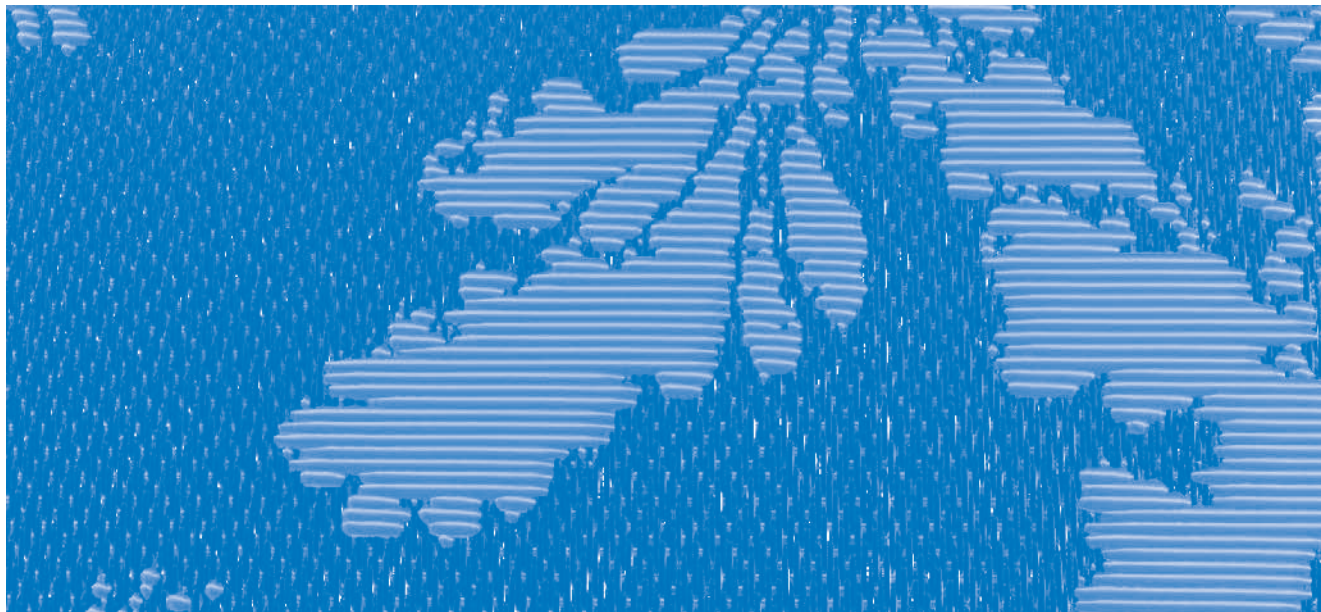
po del tejido apropiada para el análisis y el estudio de las colecciones, ya que sirve como elemento de conservación. Se trata de una herramienta de apoyo a la investigación y didáctica, y sirve como mediador entre el patrimonio y la creatividad. En primer lugar, facilita que los profesionales puedan acercarse al objeto sin necesidad de tocarlo, es decir, sin la necesidad de aplicar una prueba destructiva que comprometa la materialidad del objeto. Posibilita además crear un tejido desde una puesta en carta, si bien es cierto que está limitado a una serie de técnicas —damasco, adamascado, espolín y brocatel, entre otros— y reproduce fielmente la manera de tejer estas técnicas. Sin lugar a duda, uno de los mayores atractivos del Telar Virtual consiste en su capacidad de traspasar las fronteras del museo y sus vitrinas para acercar este frágil patrimonio a la sociedad. Hasta donde se sabe, no existe ninguna herramienta que sirviera para acercar el patrimonio de la seda a nivel de hilo ni que además permitiera su impresión en 3D. Esto posibilita a los museos utilizar una herramienta didáctica y gratuita con sus múltiples funcionalidades, bien desde un ordenador, tableta o pantalla, que favorezca a los usuarios comprender los tejidos que están viendo, bien organizando talleres específicos o bien utilizando las reproducciones 3D que se pueden obtener gracias al Telar Virtual. Por último, como puente entre el patrimonio y la industria creativa, es un camino que algunos museos han explorado, pero el Telar Virtual es útil para tejedores, diseñadores de moda o joyería que quieran adentrarse a la tejeduría tradicional y la innovación.

Finalmente, en cuanto a la utilización de colecciones digitales y herramientas analíticas para generar nuevos productos intelectuales, las ontologías que hemos realizado permiten aplicar los sistemas de información documental y perfeccionar los existentes sin dejar de ser compatible con el resto de la web semántica, para lo que se han modelado clases y propiedades adicionales. Hacer accesible las colecciones permite descubrir nuevas conexiones, mejorar y realizar nuevas investigaciones en la Historia del Arte, pero también establecer conexiones con los usuarios y el territorio, redescubriendo el estrecho vínculo entre el objeto y el territorio para su mejora mutua. De hecho, los museos han reconocido que herramientas como las antes mencionadas pueden crear un punto de encuentro entre el museo y sus usuarios, teniendo en cuenta todas las sensibilidades, puesto que también se reconoció el temor al

plagio, ya sea académico o con diseños históricos o indígenas, para quienes la atribución es fundamental. En este sentido, hay que mencionar que los resultados de ADASilk demuestran cómo colecciones aparentemente diversas, lejanas e inconexas pueden gestar nuevas líneas de investigación, o en el caso de SeMap, piezas de una misma colección que tienen un origen muy diverso a su ubicación y generan investigación e interpretación. En este sentido, el proyecto ha demostrado cómo la web semántica es una herramienta que mejora la integración e interpretación de datos, la visualización de esta información proporciona a los usuarios medios intuitivos para explorar y analizar de forma interactiva conjuntos de datos heterogéneos y masivos, lo que permite identificar eficazmente patrones interesantes, inferir correlaciones y causalidades, y apoya las actividades de creación, en definitiva, ampliar el conocimiento humano (Protopsaltis et al. 2020).

Tanto ADASilk como los mapas espaciotemporales permiten descubrir y redescubrir el patrimonio, visualizando datos y permitiendo conectarlos. Analizar imágenes, encontrar sus conexiones, ilustrar su evolución es tarea fundamental del historiador del arte, unas tareas para las cuales las herramientas tecnológicas facilitan la investigación, aunque sigue siendo necesaria la labor del historiador del arte para que interprete los resultados que los métodos analíticos le otorgan.

En resumen, la Historia del Arte se encuentra en un momento emocionante en el que los diferentes medios tecnológicos ofrecen a la disciplina una serie de herramientas que permite a los investigadores explorar nuevos productos intelectuales que desafían las fronteras del conocimiento. Resulta interesante ver cómo no se trata de abandonar las metodologías tradicionales de la disciplina sino de aunarlas a otras nuevas donde la tecnología forme parte. Por otro lado, si somos capaces de llegar a la gente que se está formando seremos capaces de garantizar la protección del patrimonio y su perdurabilidad. Además, habremos abierto la puerta de las nuevas tecnologías aplicadas al patrimonio dentro de la educación con el objetivo de que estas iniciativas se extiendan y formen parte del día a día de las aulas. En este sentido, la educación patrimonial permite a los alumnos generar un vínculo con los objetos materiales e inmateriales heredados para comprenderlos, apreciarlos y disfrutarlos. Además, formar en tecnología a aquellos que serán los futuros profesionales de la conservación, protección, investigación y difusión



del patrimonio cultural resulta un imperativo. Las actuales tendencias de financiación de organismos europeos son claras en este aspecto: es necesario unir el patrimonio y la tecnología para adentrarnos en el siglo XXI de manera efectiva, en un mundo donde los Objetivos del Desarrollo Sostenible buscan la equidad y sostenibilidad en todos los aspectos, incluyendo el patrimonial.

#### Notas

1. Fue un trabajo de la Universitat de València en el que participó el Departamento de Historia del Arte s y el IRTIC.

#### Referencias

ALBA, E. et al. (2020). “From Silk to Digital Technologies: A Gateway to New Opportunities for Crea”. *Sustainability*, 12, p. 8279. DOI: <https://doi.org/10.3390/su12198279>

ALBA, E. et al. (2021). “Manufacturas sederas en la Europa Ilustrada: el caso de Lyon y Valencia. Posibilidades para su estudio mediante la inteligencia artificial”. *XXIII Congreso Nacional de Historia del Arte. UNIVERSITAS. LAS ARTES ANTE EL TIEMPO*, pp. 733-743. Disponible en: [https://www.academia.edu/61303119/Manufacturas\\_sederas\\_en\\_la\\_Europa\\_Ilus-](https://www.academia.edu/61303119/Manufacturas_sederas_en_la_Europa_Ilus-)

[trada\\_el\\_caso\\_de\\_Lyon\\_y\\_Valencia\\_Posibilidades\\_para\\_su\\_estudio\\_mediante\\_inteligencia\\_artificial](#) [Consultado el 4 de octubre de 2023]

ATHANASIOS, D., STAVRIDIS, G. y KOUKINAKIS, L. (2004). “A Modular Environment for E-learning and E-psychology Applications”, *Transactions on Computers*, 3 (6), pp. 2062-2067, Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/234817935\\_A\\_modular\\_environment\\_for\\_e-learning\\_and\\_e-psychology\\_applications](https://www.researchgate.net/publication/234817935_A_modular_environment_for_e-learning_and_e-psychology_applications) [Consultado el 4 de octubre de 2023]

CONSEJO DE EUROPA. (2016). *Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo*, Disponible en: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/LSU/?uri=CELEX:32016R0679> [Consultado el 4 de octubre de 2023]

CORNELIUSSEN, H. G., HERMAN, C., y GAJJALA, R. (2018). “ICT Changes Everything! But Who Changes ICT?”, *IFIP International Conference on Human Choice and Computers*, pp. 250-257. Disponible en: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-99605-9\\_18](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-99605-9_18) [Consultado el 4 de octubre de 2023]

DELOCHE, B. (2002). *El museo virtual: hacia una ética de las nuevas imágenes*. Gijón: Trea.

DOMÍNGUEZ-RUIZ, V., REY-PÉREZ, J., y RIVERO-LAMELA, G. (2020). “Contribution to the

knowledge of cultural heritage via a heritage information system (HIS). The Case of “La Cultura del Agua” in Valverde de Burguillos, Badajoz (Spain)”. *Sustainability*, 12(3), p. 1141. DOI: <https://doi.org/10.3390/su12031141>

GAITÁN, Mar, et al. (2022), “SeMap: una herramienta para la divulgación y educación patrimonial”, *II Simposio de Patrimonio Cultural ICOMOS España*, pp.1-8. DOI <https://doi.org/10.4995/icomos2022.2022.14935>

GAITÁN, M. et al. (2022). “SeMap: una herramienta para la divulgación y educación patrimonial”. Conference: II Simposio de Patrimonio Cultural ICOMOS España, pp. 1-8. DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/Icomos2022.2022.14935>

GARCÍA-HERNÁNDEZ, M., LA CALLE-VAQUERO, D., y YUBERO, C. (2017). “Cultural heritage and urban tourism: Historic city centres under pressure.”, *Sustainability*, 9(8), p. 1346. DOI: <https://doi.org/10.3390/su9081346>

GOOGLE ARTS & CULTURES (2023). GOOGLE ARTS & CULTURE. Disponible en: <https://artsandculture.google.com/> [Consultado el 4 de octubre de 2023]

LEÓN, A., et al. (2019). “SILKNOW. Designing a thesaurus about historical silk for small and medium-sized textile museums”. *Science and Digital Technology for Cultural Heritage-Interdisciplinary App*, pp. 187-190. Disponible en: [https://silknow.eu/wp-content/uploads/Tecnoheritage2019\\_SILKNOW-Thesaurus.pdf](https://silknow.eu/wp-content/uploads/Tecnoheritage2019_SILKNOW-Thesaurus.pdf) [Consultado el 4 de octubre de 2023]

LEÓN, A., y GAITÁN, M. (2021). *D7.5. Printing techniques integration with the creative industries*. Disponible en: <https://silknow.eu/index.php/deliverables/> [Consultado el 4 de octubre de 2023]

MUSEO DEL PRADO (2023). MUSEO DEL PRADO. Disponible en: <https://www.museodelprado.es/visitas-virtuales> [Consultado el 4 de octubre de 2023]

NEMO. (2020). Digitisation and IPR in European Museums. En: [https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/Publications/NEMO\\_Final\\_Report\\_Digitisation\\_and\\_IPR\\_in\\_European\\_Museums\\_WG\\_07.2020.pdf](https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/Publications/NEMO_Final_Report_Digitisation_and_IPR_in_European_Museums_WG_07.2020.pdf) [Consultado el 4 de octubre de 2023]

PÉREZ, M. et al. (2020). “From Historical Silk Fabrics to Their Interactive Virtual Representation and 3D Printing”. *Sustainability*, 12, p. 7539. DOI: <https://doi.org/10.3390/su12187539>

PORTALÉS, C., et al. (2021). “Virtual Loom: a tool for the interactive 3D representation of historical fabrics”. *Multimed Tools Appl*, **80**, 1pp. 3735–3760. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11042-020-10294-w>

PUREN, M., VERNUS, P. (2021). “Préserver et diffuser le patrimoine textile européen grâce aux technologies numériques. La réutilisation des données patrimoniales par le projet SILKNOW”. *Humanistica. Colloque Humanistica 2021-Recueil des résumés. Human*. Disponible en: <https://hal.science/hal-03222109> [Consultado el 4 de octubre de 2023]

PROTOPSALTIS, A., et al. (2020). “Data visualization in internet of things: tools, methodologies, and challenges”, *Proceedings of the 15th international conference on availability, reliability and security*, pp.1-11. DOI: <https://doi.org/10.1145/3407023.3409228>

SeMap (2021). SeMap. Disponible en: <https://www.uv.es/semap/> [Consultado el 4 de octubre de 2023]

SEVILLA, J., et al. (2021). “Multi-Purpose Ontology-Based Visualization of Spatio-Temporal Data: A Case Study on Silk Heritage.” *Applied Sciences*, 11(4), p. 1636. DOI: [10.3390/app11041636](https://doi.org/10.3390/app11041636)

SILKNOW (2018). SILKNOW. Disponible en: <https://silknow.eu/> [Consultado el 4 de octubre de 2023]



Universidad de Cádiz  
[extension.uca.es](http://extension.uca.es)





# Realidades expandidas inteligentes para la innovación en la cultura digital

Andrés Adolfo Navarro-Newball

Profesor Titular del Departamento de Electrónica y Ciencias de la Computación de la Pontificia Universidad Javeriana Cali (Colombia)

<https://orcid.org/0000-0002-4231-8661>

[anavarro@javerianacali.edu.co](mailto:anavarro@javerianacali.edu.co)

Artículo recibido: 17/10/2023. Revisado: 30/10/2023. Aceptado: 02/11/2023

**Resumen:** La cultura digital es el conjunto de costumbres, prácticas y formas de interacción social que son posibles gracias a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Producto de la transformación digital, la cultura digital, que se encuentra en permanente evolución y cambio, ha potenciado nuevas formas de ver la diversidad y complejidad del mundo, incluyendo el patrimonio, los museos y la educación. Entre los avances tecnológicos que soportan su desarrollo están las tecnologías de realidades expandidas y la inteligencia artificial. Presentamos algunos conceptos, ejemplos e ideas que permitirán dar un vistazo al alcance potencial de la cultura digital soportada por estas tecnologías..

**Palabras clave:** TIC; educación; museos; patrimonio; realidades expandidas; Inteligencia Artificial.

Smart expanded realities for innovation in digital culture.

**Abstract:** Digital culture refers to the set of customs, practices and forms of social interaction that are possible thanks to the use of Information and Communication Technologies. As a result of digital transformation, digital culture, which is constantly evolving and changing, has promoted new ways of seeing the diversity and complexity of the world, including heritage, museums and education. Among the technological advances that support its development are expanded reality technologies and artificial intelligence. We present some concepts, examples and ideas that will allow us to take a look at the potential scope of digital culture supported by these technologies..

**Keywords:** ICT; education; museums; heritage; expanded realities; Artificial Intelligence.



### Introducción

En esta sección explicamos algunos conceptos básicos de la tecnología y revisamos literatura reciente para ejemplificar diversos usos de la tecnología en el patrimonio, los museos y la educación.

El continuo virtual (Figura 1) es la línea que va desde el mundo real en un extremo a los entornos de realidad virtual en el otro (Milgram et al., 1994). El mundo real contiene sólo objetos reales, mientras que los entornos de realidad virtual sumergen al usuario dentro de un mundo sintético digital. La realidad mixta está en medio, y allí los objetos del mundo real y virtual interactúan y se muestran de manera combinada. Existen dos formas de realidad mixta: la realidad aumentada, que enriquece la información presentada por la realidad con contenido digital, y la virtualidad aumentada, que incluye visualizaciones de objetos reales dentro de un entorno virtual. En la realidad aumentada la proporción de visualización de elementos virtuales es menor que la de elementos reales. Las tecnologías del continuo virtual dan soporte a la idea de realidad expandida, que se refiere a los entornos combi-

nados reales y virtuales, y las interacciones generadas por la tecnología informática y los *wearables* o dispositivos para usar en el cuerpo (Wikipedia, 2023a). Estas tecnologías también dan soporte al metaverso, posibilitando la interacción y colaboración de varios usuarios en un mundo virtual a través de una representación estilo avatar de cada uno de los usuarios (Sweeney, 2019). En ocasiones, en el mundo del continuo virtual, se fabrica una representación virtual de un objeto real, lo que permite la visualización de datos del objeto real en el mundo virtual, involucrando así el concepto de *Digital Twin* (Kolivand et al., 2020), que puede soportar la toma de decisiones.

Al hablar del continuo virtual se pueden plantear distintos niveles de inmersión. El nivel más bajo, pero más accesible, correspondería a los mundos virtuales creados con imágenes y videos en 360 grados. El nivel más alto, pero menos accesible, a las simulaciones de realidad virtual que se apoyan en lentes y simulaciones sintéticas de mundos virtuales. El nivel intermedio, y que actualmente brinda un mejor balance costo beneficio, es el de la realidad aumentada (Hernández y Navarro-Newball, 2019). Es importante anotar que, según

algunos autores, la línea del continuo virtual se está cerrando a manera de círculo, dado que cada vez se está volviendo más difícil identificar cuáles de los objetos con los que interactuamos son entidades reales o virtuales (Scavarelli, Arya y Teather, 2022). De hecho, sería posible establecer que, a futuro, la diferencia entre las diversas tecnologías que constituyen el continuo virtual podría ser meramente semánticas (Scavarelli, 2023).

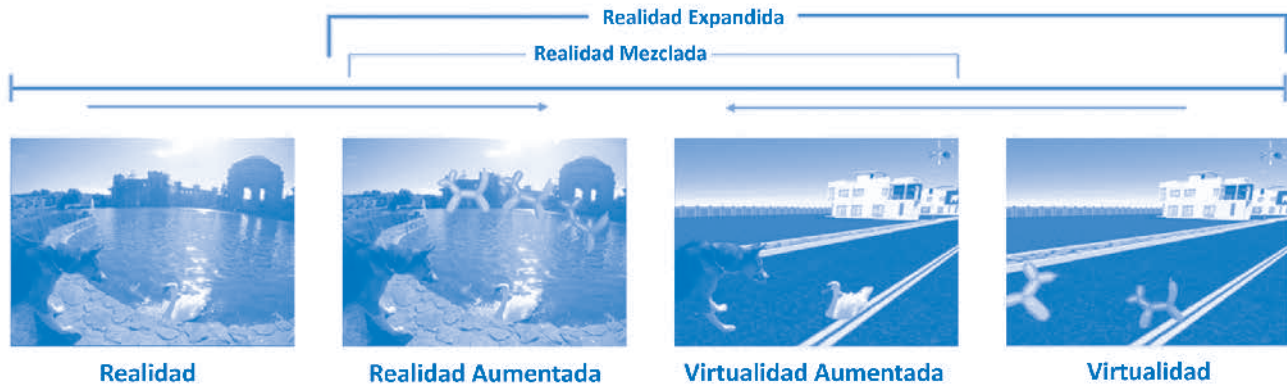


Figura 1. El continuo virtual.

Fuente: Wikimedia Commons (2021) (Traducido por el autor).

Muchos de los sistemas construidos con las tecnologías y conceptos presentados son soportados por la inteligencia artificial (Ribeiro de Oliveira, 2021); por ejemplo, para modelar el comportamiento de los objetos virtuales, detectar gestos o expresiones, dialogar, o detectar un elemento del mundo real en donde superponer contenido virtual (Moreno et al., 2015). La inteligencia artificial es un área de la informática que se enfoca en la creación de sistemas que pueden realizar tareas que normalmente requerirían inteligencia humana, como el aprendizaje y la resolución de problemas. Esta también abarca los subcampos del *machine learning*, que se enfoca en el desarrollo de algoritmos que permiten a los ordenadores aprender a partir de datos, y el *deep learning*, que se enfoca en el desarrollo de algoritmos inspirados en la estructura y función del cerebro humano (Wikipedia, 2023b). Cabe anotar que emular un comportamiento inteligente no siempre requiere tecnologías de aprendizaje, si no un conjunto de tecnologías que permiten a los usuarios percibir un comportamiento inteligente como, por ejemplo, la geolocalización, la física o las bases de datos.

Por otra parte, es posible encontrar muchas propuestas en torno a la cultura digital y su relación con los museos, el patrimonio y el aprendizaje. Para dar un ejemplo, al consultar en la *ACM digital library*, conocida fuente de consulta en desarrollos computacionales y sus aplicaciones y utilizando las palabras clave “*Digital Culture*,” “*Learning*,” “*Museums*,” y “*Heritage*,” y acotando la búsqueda a la ventana temporal que va del 1 de septiembre del 2018 al 30 de septiembre del 2023, se obtuvieron 168.855 resultados. Ahora discutiremos algunos trabajos recientes. No buscamos realizar una revisión sistemática ni exhaustiva, si no dar una idea de las diversas maneras en que las TIC apoyan el desarrollo de la cultura digital en torno a la temática de nuestro interés. Así, se tomaron ejemplos de la librería digital *IEEE Xplore*, donde se buscaron publicaciones a partir del 2017 y seleccionamos los ejemplos por su diversidad de aplicaciones.

Desarrollar nuevos métodos de aprendizaje sobre cultura y patrimonio para las nuevas generaciones es un desafío (Andone et al., 2021). Se puede proponer una nueva identidad de educación en tecnología, arte y cultura, digitalizando trabajos de escultura y combinándolos con narraciones y caminatas virtuales con el fin de crear rutas de aprendizaje que causen más impacto (Andone et al., 2021). La cultura digital es un resultado de la era de la información y la globalización en donde las TIC han impactado la investigación en lo referente a la comunicación digi-

tal del patrimonio (Lin y Thienmongkol, 2022). Por ejemplo, el Molan es un tipo de arte folclórico de la región autónoma de Guangxi, China. Para su preservación se constituyó una plataforma al estilo de una red social para comunicar conocimiento respecto a este patrimonio intangible y resaltar su importancia (Lin y Thienmongkol, 2022). Iniciativas como conectar socialmente a varios actores en torno a la cultura digital es un modo de conservar el patrimonio a medida que la población envejece, rescatando las apreciaciones de cada generación, permitiendo la documentación y preservación del patrimonio cultural (Cobbet et al., 2021). Así, un conjunto de participantes de distintas edades puede desarrollar habilidades tecnológicas para cocrear contenidos digitales que presentan, desde su perspectiva, la cultura histórica de Hong Kong (Cobbet et al., 2021).

Yendo más allá de la tecnología audiovisual soportada por ordenador, es posible utilizar simulaciones que permiten a los usuarios comprender, practicar y preservar prácticas culturales de manera virtual tal como se hizo con un sistema que presenta la tradición del bordado de la dinastía Han (Hong y Xiao, 2023). Aquí, es posible preservar y proteger los diseños y el patrimonio intangible asociado a la práctica artesanal del bordado. También se pueden utilizar videojuegos para mostrar de manera entretenida contextos y aspectos de la historia con el fin de que los usuarios aprendan (Mahamarowi et al., 2023). La historia es fuente de nacionalismo y está relacionada con el patrimonio. Por ejemplo, existe un videojuego en donde los niños aprenden acerca de la cultura de la antigua Malasia (Mahamarowi et al., 2023).

El patrimonio puede digitalizarse para ser preservado, estudiado y comprendido. Por ejemplo, la realidad aumentada puede utilizarse de manera efectiva para proteger el patrimonio al mismo tiempo que permite su visualización digital (Wang, 2017). La digitalización del patrimonio puede consistir en la reconstrucción de modelos digitales en tres dimensiones (3D) que pueden ser dibujados por un artista o reconstruidos a partir de la información obtenida por un sistema de información geográfico (GIS) (Wang, 2017). Además, para visualizar y comprender la información digital, es posible superponer imágenes digitales que complementan la información del mundo real a medida que los usuarios se desplazan en el sitio real orientados por un sistema de posicionamiento global (GPS) (Wang, 2017). Un GIS presenta información car-

tográfica capturada usualmente de manera satelital. A partir de la misma, es posible reconstruir de manera aproximada los elementos de la superficie. Un ejemplo de esto es la aplicación Google Earth. El GPS es la tecnología sobre la cual se fundamentan aplicaciones como Google Maps para ayudar en la geolocalización encontrando lugares. La realidad aumentada también se puede utilizar para expandir exhibiciones de museos en el mundo digital, tal como se hizo para una exhibición que presentaba escrituras y dibujos del Japón (Kitamura, 2017).

Los museos preservan la historia social y el patrimonio cultural (Meng et al., 2022), y su foco son las personas. Estos pueden evolucionar hasta convertirse en dispositivos inteligentes o *smart*, capaces de comprender a sus públicos, entendiendo sus necesidades culturales y espirituales de manera personalizada. Cada vez más el público se abre a la idea de trabajos y sistemas interactivos en museos (Yan et al., 2022), lo que significa un potencial para la creatividad en el objeto educacional del museo. Presentaciones interactivas que permiten, por ejemplo, la restauración de pinturas en el mundo digital, evidencian formas diversas e innovadoras de comunicación con los visitantes (Yan et al., 2022). Existen propuestas que aprovechan las TIC para impactar a través de una guía museográfica (García-Esteban, 2021). Una guía ilustrada puede constituirse en una herramienta para la innovación educativa y puede funcionar para potenciar la discusión y el conocimiento a través de una red social en donde se intercambia información, se cocrea y se da visibilidad al trabajo de los usuarios que aportan con piezas que evidencian su propia interpretación del museo (García-Esteban, 2021). Asimismo, los modelos impresos en 3D, el *videomapping* y la escenografía audiovisual inmersiva están entre las alternativas para que una instalación de una exhibición permita la narración e interpretación digital del patrimonio (Fatta y Fischnaller, 2018).

La educación en arte es una tendencia y puede ser apoyada por tecnología de media digital, como la proyección holográfica en 3D, presentando trabajos de manera vívida en los museos y trayendo el beneficio de la interactividad (Fang, 2021). Más aún, dado que los museos tienen un enfoque hacia el aprendizaje pueden considerar la digitalización y el uso de tecnologías de realidad aumentada y virtual (Nafi'Ah, 2021). También existen museos virtuales en donde los visitantes se pueden mover libremente y jugar (Hayashi, Takeu-

chi y Koda, 2022). Estos pueden utilizarse como herramienta para que los profesores presenten la historia, facilitando su aprendizaje. Así (Khakim, Yuliati y Sulisty, 2021), el museo virtual es un campo de exploración en donde se diseñan aproximaciones a partir de la identificación de necesidades de aprendizaje. Incluso hay aproximaciones que involucran robots docentes que pueden brindar un servicio personalizado (Park et al., 2022).

La atención hacia la cultura y la vida social ha aumentado en la cultura digital (Fang, 2021). El patrimonio y las humanidades digitales se centran en distintas tipologías de patrimonio: objetos tangibles e intangibles del patrimonio cultural y su preservación, educación e investigación frente a la aplicación de tecnologías digitales para apoyar la investigación en humanidades. De esta manera los académicos pueden ir más allá de las fuentes textuales para integrar herramientas digitales en el estudio humanístico (Silva y Teixeira, 2020). La realidad expandida es una herramienta para experimentar el patrimonio. Esta se puede considerar una plataforma para contribuir a nuevos enfoques, tecnologías y herramientas para crear, procesar y entregar contenido inmersivo e interactivo para experiencias atractivas y significativas. De hecho, el patrimonio es tan importante que grandes empresas de tecnología apoyan su preservación. El proyecto *Google Arts and Culture* reúne en un espacio virtual información acerca de las obras del patrimonio universal (Google, 2023). Microsoft (2021) ha desarrollado un conjunto de aplicaciones para preservar el patrimonio de Olimpia en la antigua Grecia. Ubisoft (Wikipedia, 2023c) integra elementos históricos en una narrativa de ficción en su saga de videojuegos de *Assassin's Creed*.

### Trabajos previos

A continuación, presentamos una serie de proyectos que desarrollamos en colaboración con grupos internacionales e interdisciplinarios y que dan una visión más detallada del impacto de las TIC, en particular de las realidades expandidas y la inteligencia artificial en el patrimonio, los museos y la educación. Desde el Grupo de Investigación Destino, en Colombia, hasta el Grupo Museum I+D+c, en España, pasando por colaboraciones con grupos en Canadá y Reino Unido, realizamos un repaso de algunas aplicaciones que promueven todo tipo de patrimonio. Seguidamente, elaboramos sobre un ejemplo que utiliza inteligencia artificial.

El patrimonio trae sentimiento de orgullo e identidad y es importante en todas las sociedades. En Moreno Sánchez y Navarro Newball (2015) exploramos el potencial de diversas tecnologías proponiendo a la ciudad de Toledo como un laboratorio de experimentación. Argumentamos (Moreno Sánchez y Navarro Newball, p. 807), citando a Ahmad (2005, p. 297), que “todas las ciudades, especialmente las declaradas por la UNESCO Patrimonio de la Humanidad, basan su estrategia de comunicación en transmitir su patrimonio material y muy poco el inmaterial”. Así resaltamos la importancia del patrimonio cultural intangible. Establecemos que se debería realizar una comunicación transmedia *in situ* y en la red para comunicar el patrimonio cultural tanto tangible como intangible. La idea sería comunicar de manera integral los mismos contenidos utilizando diferentes medios de manera coordinada para hacer el conocimiento accesible y participativo. En esta propuesta podemos ver como se visionan las tecnologías del continuo virtual para reconstruir escenarios y tradiciones del antiguo Toledo. Para realizar esta visión fue necesario recorrer sus calles para lograr extraer su esencia. Esto quedó mejor ejemplificado en uno de los numerosos párrafos que dejan volar la imaginación del lector para realizar un recorrido soñado por Toledo:

“Realizar un recorrido por donde estuvieron las sinagogas y mezquitas desaparecidas y recrearlas mediante realidad virtual, realidad aumentada y otros sistemas analógicos y digitales ayudaría a comprender mejor ese Toledo idealizado de las tres culturas. Así, por ejemplo, mientras se toma un refrigerio en las terrazas de la plaza de Marrón (Moreno Santiago, 2015b), puede profundizarse en la sinagoga de Caleros que se situaba en uno de sus rincones. Además, la realidad virtual inmersiva en 3D estereoscópico es posible en movilidad utilizando el propio dispositivo móvil en unas sencillas y baratas gafas que pueden adquirirse a partir de tres o cuatro euros. Existen otros sistemas especiales, como el *videomapping* (en Toledo se hace puntualmente en los monumentos más significativos con el nombre de Lux Greco) que consigue un realismo muy espectacular. También puede combinarse con acciones performáticas para recobrar los personajes desaparecidos” (Moreno Sánchez y Navarro Newball, 2015, p. 811).

En este recorrido, la ciudad misma puede ser percibida como un museo interactivo en donde los visitantes tienen muchas oportunidades y diferentes medios para aprender. En otra aproximación (López et al., 2022), propusimos un dispositivo en forma de asistente virtual informativo llamado VIA (Virtual Informative Assistant), que integra avatares virtuales trilingües que utilizan mecanismos de comprensión del idioma y orientan el recorrido del barrio de San Antonio en la ciudad de Santiago de Cali en Colombia (Figura 2A).

Por otra parte, los museos son entidades que proporcionan el dispositivo interactivo en donde el conocimiento ancestral es comunicado, aprendido y difundido. A pesar de diversas controversias, más que símbolos de imperialismo, conquista y colonización, hoy los museos pueden ser centros que promueven la diversidad cultural y el respeto a la historia y al desarrollo de las civilizaciones. Por ejemplo, el Museo de América de Madrid, ubicado en la Ciudad Universitaria, ha sido un campo de promoción de las culturas de América a través de la cultura digital y del continuo virtual. Aquí vale la pena resaltar el caso de *La aventura Chimú* (Moreno Sánchez y Navarro-Newball, 2014), exhibida en ese lugar entre el 2014 y el 2017, en donde buscamos recrear la experiencia de ser un arqueólogo que descubre la huaca Tantaluc del antiguo Perú a través de una interacción natural basada en gestos corporales (Figura 2B), con lo que se quería lograr la comprensión del visitante permitiéndole revivir el proceso arqueológico paso a paso. La experiencia de exploración de la huaca programada *in situ* permitía a los visitantes aprender acerca de la cultura Chimú del Perú y sus diversos artefactos sociales y culturales. La instalación *in situ* se complementaba con una aplicación móvil de realidad aumentada en donde el visitante tomaba el papel de un indígena Chimú que creaba los objetos que posteriormente serían ubicados en la huaca. Esto exigía que el visitante recorriera el museo en busca de dichos artefactos (Tanaka et al., 2015). Se esperaba que los visitantes tuvieran una inmersión en la cultura del antiguo Perú con el fin de apreciar su valor y su diversidad. Estos sistemas utilizaban inteligencia artificial para emular el comportamiento de los indígenas Chimú y la interacción de una pareja de arqueólogos con los visitantes. Además, utilizaban

el reconocimiento de texto para brindar información aumentada de los tesoros chimú. Otro proyecto propuesto para el mismo museo, *La aventura Tlingit*, proponía el uso de *machine learning* a través

del reconocimiento inteligente de una réplica tangible de un casco de guerra de dicha tribu. Esto requirió el entrenamiento computacional de múltiples imágenes del casco. Asimismo, en el Museo Arqueológico la Merced, localizado en el lugar de fundación de la ciudad de Santiago de Cali, se implementó un sistema que a través del reconocimiento inteligente del movimiento iniciaba un discurso en una radio interactiva en una exhibición de objetos precolombinos y actuales (Figura 2C).

Sin embargo, los museos no deben restringirse al espacio real, tal como observamos en la sección anterior. De hecho, la aplicación *web* de un museo puede ser un punto de entrada a su comprensión y brindar una narración interesante acerca de sus tesoros. Un ejemplo de ello es la base de datos narrativa que construimos utilizando las tecnologías de geolocalización y que brinda información inteligente acerca de la historia de las obras de arte del Museo del Prado en Madrid (Arévalo-Arboleda et al., 2021).

Al mismo tiempo, la educación es fundamental en la sociedad. Las tecnologías del continuo virtual se pueden utilizar para comprometer a los aprendices de una manera novedosa, atractiva y entretenida. Por ejemplo, con Dasthi et al. (2022) propusimos la preservación de la práctica cultural de la cerámica del medio oriente a través de un sistema de realidad virtual que permitía su comprensión. También expusimos un sistema orientado a la comprensión de la antigua cultura Calima de la región del Valle del Cauca en Colombia, que involucra la realización de los ritos funerarios por parte de usuarios (Navarro-Newball et al., 2016). Si bien es cierto, esta aplicación fue propuesta como una aplicación *in situ* para un museo de arqueología, el sistema se podría adaptar a un módulo escolar de historia precolombina.

Destacan igualmente los sistemas que promueven el conocimiento y concienciación acerca del patrimonio natural, un patrimonio que toma cada vez más importancia. Aquí (Navarro-Newball et al., 2016) propusimos un sistema que emula un ave migratoria que busca aterrizar en la Laguna de Sonso en el Valle del Cauca en Colombia, siempre y cuando las condiciones ambientales lo favorezcan. Yendo más allá, los sistemas del continuo virtual se pueden utilizar para crear experiencias de aprendizaje y terapia accesibles a niños con deficiencias visuales y auditivas (Navarro-Newball, 2022) aprovechando el patrimonio natural y sus posibles interacciones como base narrativa. De esta forma desarrollamos

diversas narrativas interactivas sobre cuatro animales colombianos con el fin de ayudar a desarrollar habilidades de lenguaje, cognitivas y de motricidad en niños mientras ellos toman conciencia sobre los animales en peligro de extinción. Encontramos que las aplicaciones ofrecen experiencias vivenciales de aprendizaje acerca del patrimonio natural colombiano, pero además aprovechan las tecnologías de realidad aumentada y virtual para expandir las posibilidades de evaluación del progreso de los niños por parte de los terapeutas del habla y el lenguaje. Aquí se desarrollaron libros físicos que al cambiar de página reconocen de manera inteligente cada animal para emitir el sonido que cada uno produce en realidad aumentada; juegos de realidad aumentada que enseñan a través de laberintos acerca del hábitat de los animales; o simulaciones en realidad virtual que permiten alimentar a los animales o participar de un safari de observación en el metaverso (Figura 2D).

Finalmente realizamos propuestas innovadoras como el libro inteligente o *Smart Book* (Kolivand, 2021), que permite la creación y aprendizaje por parte de lectores y escritores expandiendo el concepto de los libros de realidad aumentada; estos son libros reales que son expandidos en el continuo virtual. El concepto se puede trasladar a juegos de mesa o juegos híbridos en donde parte del contenido se muestra en el mundo digital con realidad aumentada como, por ejemplo, el juego que propusimos, que permite el estudio de los nacimientos de agua por parte de niños del corregimiento de Potrerito en cercanías a la ciudad de Cali (Hernández y Navarro-Newball, 2019). Las comunidades de Potrerito están siendo desplazadas por las constructoras de condominios que han ido desalojando a la población nativa de sus terrenos, así que su acervo y su identidad han ido desapareciendo.

En estas aplicaciones se puede decir que las tecnologías del continuo virtual se utilizan como mecanismo de visualización o despliegue, mientras que la inteligencia programada en las aplicaciones permite el reconocimiento de imágenes, diálogos y locaciones con el fin de mejorar la interacción.

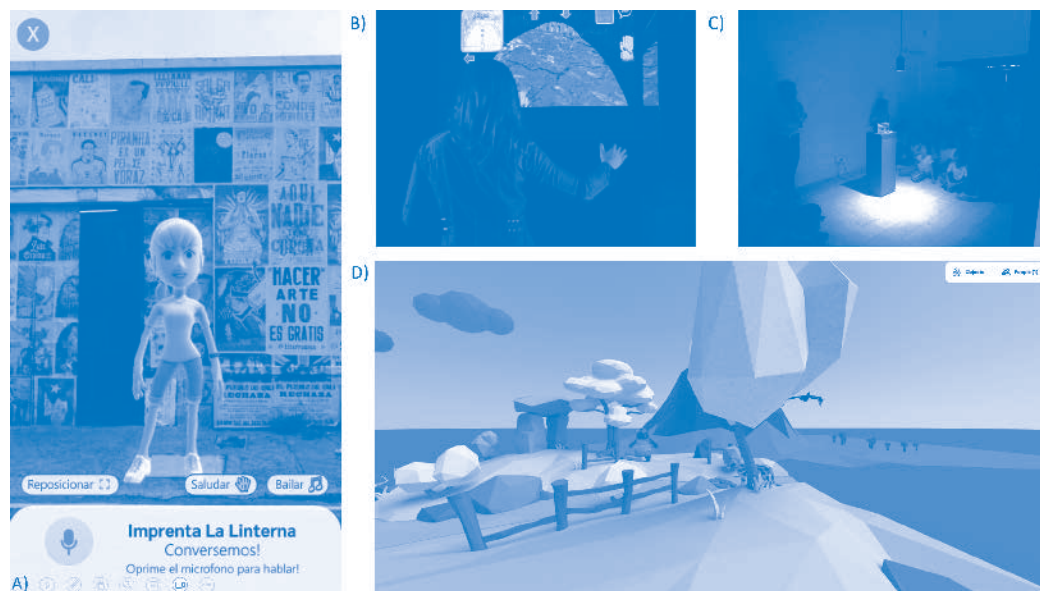


Figura 2. Trabajos previos. A) Un avatar de realidad aumentada dialoga con el visitante. B) Interacción con gestos mientras se excava la huaca Tantalluc en el Museo de América. C) Una radio interactiva presenta un discurso a un grupo de niños. D) Interacción multisensorial en el metaverso de animales.

Fuente: el autor.

A continuación presentamos un experimento en donde buscamos situar a Goya en el Madrid actual. Para ello mostramos cómo la tecnología de inteligencia artificial nos puede apoyar para orientar un recorrido acompañado por el maestro. El experimento se realizó con la versión inteligente del buscador Bing y está inspirado en discusiones que tuvimos con el profesor Isidro Moreno Sánchez, pionero de la narrativa hipermedia (interactiva). Entonces queríamos ofrecer un recorrido patrimonial de la ciudad de Madrid a través de los ojos de Goya. Para tal efecto, se visitaron y discutieron en vivo todos los sitios en los que Goya había dejado su huella. Hablamos de sistemas de inteligencia artificial que permitieran a los visitantes sostener un diálogo con Goya, es decir, que la aplicación respondiera con un diálogo al estilo de Goya. A la fecha, la aplicación no se ha realizado, pero sirvió como base para proponer a Toledo como un laboratorio de experimentación transmedia, tal como se explicó, y para iniciar el desarrollo de una aplicación turística para la ciudad de Santiago de Cali a partir de sus narradores.

Para comenzar, suponga el lector que está en Madrid y que cuenta con un sistema de inteligencia artificial en su dispositivo móvil. Además, puede estar siendo acompañado por un guía turístico que motiva ciertas interacciones. En medio de este recorrido puede ocurrir una conversación similar a la que tuvimos con Bing el 2 de octubre del 2023 y que presentamos a continuación.

Preguntamos: “Voy a estar en Madrid unos días. ¿Me podrías hablar del Madrid de Goya?”. El buscador inteligente respondió con los lugares en donde es posible encontrar obras de Goya en Madrid como el Museo del Prado, el Museo Thyssen-Bornemisza, la Real Parroquia de San Antonio de la Florida y el Palacio Real. Además, Bing indicó las obras que se podían apreciar en esos lugares. La respuesta, aunque interesante, descartaba varios de los sitios que Goya visitaba en la ciudad. Así que realizamos la pregunta: “¿Y tienes información de los sitios por los que paseaba Goya en Madrid?”. A lo que Bing respondió tomando fuentes *web* como Theculturetrip, Citylifemadrid y Spain.info: “¡Por supuesto! Aunque no hay una lista exhaustiva de los lugares exactos por los que Goya paseaba en Madrid, se sabe que pasaba mucho tiempo en el centro de la ciudad, especialmente en el barrio de Las Letras. Este barrio es conocido por ser el hogar de muchos escritores y artistas famosos,

incluido Goya. Algunos de los lugares que podrían haber sido frecuentados por Goya son:

- **Café del Príncipe:** Este café histórico se encuentra en la Plaza de Canalejas y era un lugar popular para los artistas y escritores de la época. Se dice que Goya solía pasar tiempo aquí con sus amigos.
- **Casa-Museo Lope de Vega:** Esta casa-museo es el hogar del famoso dramaturgo español Lope de Vega. Aunque no hay evidencia concreta de que Goya haya visitado esta casa, es posible que haya pasado por aquí mientras caminaba por el barrio.
- **Calle Huertas:** Esta calle es conocida por sus bares y restaurantes y es un lugar popular para salir a tomar algo. Se dice que Goya solía pasear por aquí y disfrutar de la vida nocturna.
- **Calle Cervantes:** Esta calle es conocida por ser el hogar del famoso escritor español Miguel de Cervantes. Es posible que Goya haya pasado por aquí mientras caminaba por el barrio.

Espero que esto te ayude a tener una mejor idea de los lugares que podrían haber sido frecuentados por Goya en Madrid”.

Estas dos respuestas de Bing pueden, a falta de una aplicación, ayudar a reconstruir aspectos del Madrid de Goya. Es más, sería posible ir un poco más allá e invitar al usuario a crear imágenes al estilo del pintor apoyado por la inteligencia artificial. Estas podrían ser intercambiadas y discutidas con otros en una red social. Por ejemplo, utilizamos al *skyline* del Madrid contemporáneo en un intento de traer a Goya al presente en experimento realizado el 12 de octubre del 2023. También, el 10 de octubre del mismo año hicimos otros dos ejercicios. En uno generamos la Plaza Mayor de Madrid para ver cómo se vería si Goya la hubiera dibujado y, en otro, la Ermita de San Isidro, para que el lector pueda contrastarla con la dibujada por Goya. La Figura 3 presenta las imágenes generadas a partir de descripciones. El lector juzgará si la inteligencia artificial hace mérito al maestro.

Por último, apuntar que no se debe subestimar el papel del gestor cultural debido al advenimiento de las nuevas tecnologías. Todos los proyectos presentados en esta sección





Figura 3. Inteligencia artificial generativa. Imágenes generadas a partir de la descripción. A) “Skyline del Madrid de 2023 al estilo Goya.” B) “Plaza mayor de Madrid al estilo Goya.” C) “La Ermita de San Isidro estilo Goya.”

Fuente: imágenes creadas por Bing Create a partir de descripciones del autor. La Ermita dibujada por Goya se puede encontrar en Museo del Prado (2023).

involucraron a una gestora cultural, que fue el puente que permitió interactuar a las diferentes disciplinas involucradas en los proyectos. Por otra parte, ella fue fundamental en la selección del material y la observación del público o los usuarios. Muchos de los desarrollos partieron de estas observaciones (Contreras, Navarro-Newball y Moreno, 2014, p.229). Tampoco se debe infravalorar el papel del guía turístico, pues este puede aprovecharse de la inteligencia artificial para construir retos que motiven a los usuarios. El experimento realizado buscaba presentar el potencial de uso de la inteligencia artificial. Asimismo, el papel del experto en patrimonio seguirá siendo importante, pues hará una curaduría rigurosa a los contenidos e interacciones presentadas y será responsable de alimentar las bases de datos con las que finalmente la inteligencia artificial construye sus respuestas.

### Conclusión

Hemos revisado diferentes formas de aplicación de la tecnología en la conservación y educación acerca del patrimonio y los museos. Hay gran interés en aprovechar los recursos tecnológicos para crear experiencias significativas para los usuarios. Las obras y los objetos patrimoniales hablan por sí mismos, pero la tecnología, en particular la de realidades expandidas y la de inteligencia artificial, puede ser utilizada para contextualizarlas. El usuario interesado busca información patrimonial, las realidades expandidas brindan información a través de diferentes medios y la inteligencia artificial ajusta la información de manera acorde con los intereses del usuario. Mientras tanto, un grupo de expertos en patrimonio, guías turísticos con estudios en patrimonio y gestores culturales orientan el tipo de contenidos que desean comunicar a los usuarios. La colaboración con equipos interdisciplinarios orienta el desarrollo de dispositivos tecnológicos que brindan oportunidades de aprendizaje tanto formal como informal. Al final, el usuario realimenta y complementa el conocimiento adquirido. Toda la información es a su vez retomada por la inteligencia artificial. Así, las TIC se presentan como

un complemento y no como un reemplazo del acervo patrimonial al que podemos tener acceso.

### Referencias

AHMAD, Y. (2006). The Scope and Definitions of Heritage: From Tangible to Intangible. *International Journal of Heritage Studies*, 12(3), 292-300. DOI: 10.1080/13527250600604639

ANDONE, D. et al., (2021). Learning with Open Cultural Data - Jecza Museum for DigiCulture Study Case. En: International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT), Tartu, Estonia, 2021, pp. 17-19, doi: 10.1109/ICALT52272.2021.00012. “

ARÉVALO-ARBOLEDA J. C., MORENO-SÁNCHEZ I., NAVARRO-NEWBALL A. A. y CONTRERAS-ROLDÁN V. E. (2021). Usabilidad y geolocalización narrativa para el seguimiento del patrimonio artístico español. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(4), 1117-1135. <https://doi.org/10.5209/aris.70298>

COBB, P.J. et al., (2021). Sharing the Past: the Library as Digital Co-Design Space for Intergenerational Heritage Preservation. En: ACM/IEEE Joint Conference on Digital Libraries (JCDL), Champaign, IL, USA, 2021, pp. 320-321, doi: 10.1109/JCDL52503.2021.00051.

CONTRERAS, V.E., NAVARRO-NEWBALL, A.A. y MORENO SÁNCHEZ, I. (2014). Estudio comparativo de museos en Cali - Colombia y Madrid - España. En: Andrade Pereira, V., Colorado Castellary, A., Moreno Sánchez, I. (Eds). *ArTecnología: conocimiento aumentado y accesibilidad*. ISBN 978-84-697-1450-8, pp. 229-240. <https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/b2bc369d-5e0e-4aa4-b830-9d587d6c75ca/content>

DASHTI, S., PRAKASH, E. y NAVARRO-NEWBALL, A.A. et al. (2022). PotteryVR: virtual reality pottery. *Visual Computer*, 38, 4035-4055. <https://doi.org/10.1007/s00371-022-02521-2>

FANG, L. (2021). The Application of Digital Media Art in Art Museum Public Education Based on Human-Computer Interaction Technology. En: 2021 2nd International Conference on Information Science <https://www.ucm.es/gi5068/libros-y-articulos-books-and-papers-and-education-icise-ie>, Chongqing, China, 2021, pp. 1424-1427, doi: 10.1109/ICISE-IE53922.2021.00317.

FATTA, F. y FISCHNALLER, F. (2018). Enhancing cultural heritage exhibits in Museum Education: 3D Printing Technology : Video mapping and 3D printed models merged into immersive audiovisual scenography (FSJ-V3D Printing+MM Installation). En: 3rd Digital Heritage International Congress (DigitalHERITAGE) held jointly with 2018 24th International Conference on Virtual Systems & Multimedia (VSMM 2018), San Francisco, CA, USA, 2018, pp. 1-4, doi: 10.1109/DigitalHeritage.2018.8810056.

GARCÍA-ESTEBAN, E. (2021). Application of The Illustrated Didactic Guide of Guadalajara Museum in blended higher education. En: 1st Conference on Online Teaching for Mobile Education (OT4ME), Alcalá de Henares, Spain, 2021, pp. 82-85, doi: 10.1109/OT4ME53559.2021.9638815.

GOOGLE (2023). *Google Arts & Culture*. <https://artsandculture.google.com/> [Consultado el 27.09.2023].

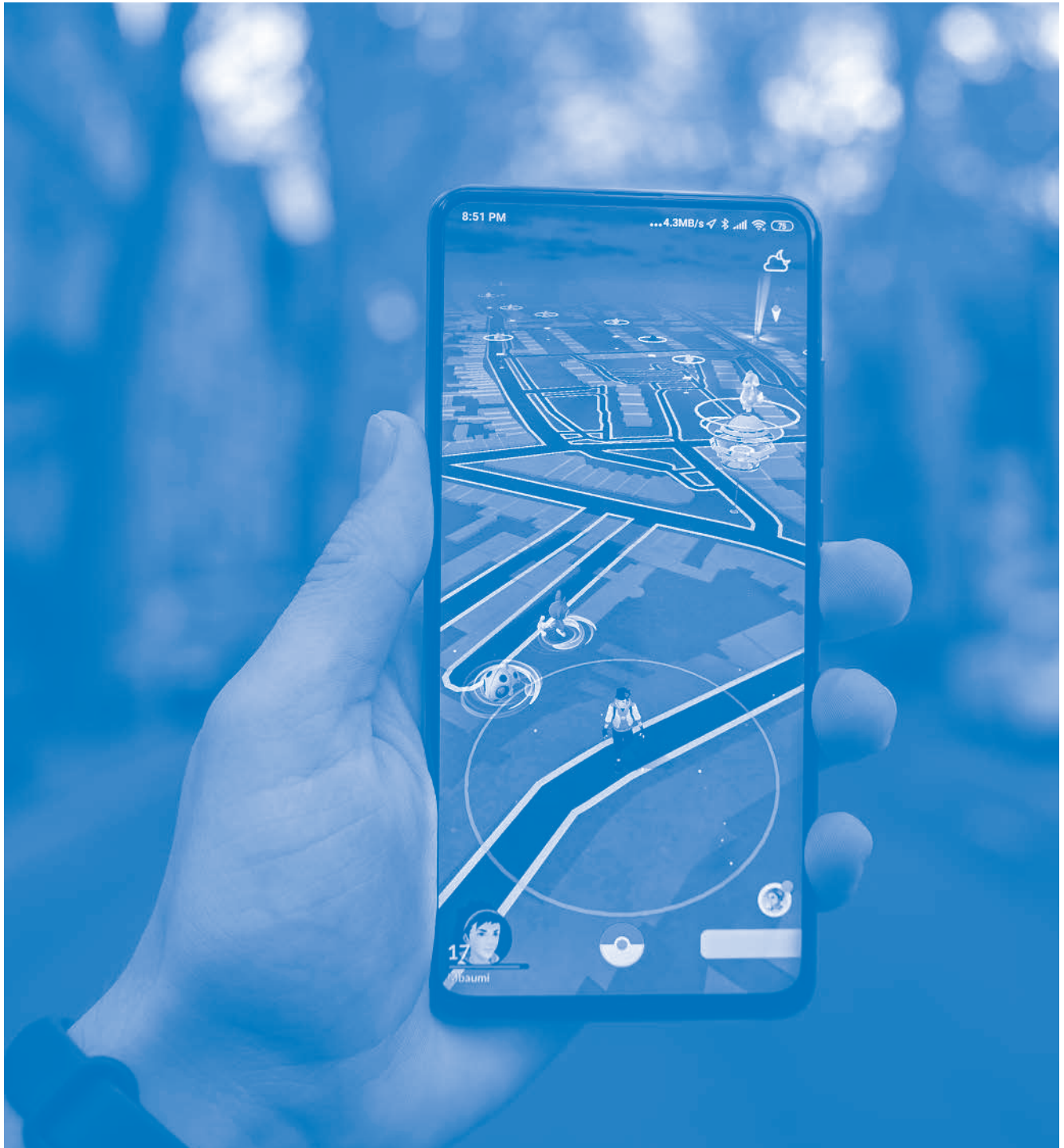
HAYASHI, M., TAKEUCHI, N. y KODA, T. (2022). Seamless Entertainment in Virtual Museum Wanna play a shooting game in an authentic museum space?. En: IEEE 11th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE), Osaka, Japan, 2022, pp. 573-574, doi: 10.1109/GCCE56475.2022.10014032.

HERNÁNDEZ, J. y NAVARRO-NEWBALL, A.A. (2019). A Software Architecture for Integrating Augmented Reality to a Board Game for Water Source Care Awareness. En: CIBSE - IberoAmerican Conference on Software Engineering Proceedings, pp. 641-649. <https://www.proceedings.com/49253.html>

HONG, Y. y XIAO, L. (2023). Research on virtual simulation design system of Han embroidery crafts under computer digital image vision technology. En: 2nd International Conference on 3D Immersion, Interaction and Multi-sensory Experiences (ICDIIME), Madrid, Spain, 2023, pp. 234-238, doi: 10.1109/ICDIIME59043.2023.00050.

KHAKIM, M.N.L., YULIATI y SULISTYO, W.D. (2021). Engaging Virtual Museum of Bojonegoro for History Learning. En: Universitas Riau International Conference on Education Technology (URICET), Pekanbaru, Indonesia, 2021, pp. 447-450, doi: 10.1109/URICET53378.2021.9865948.

KITAMURA, K. (2017). Case Study of Digital Exhibition of Japanese Classical Writings and Drawings Based on AR Technology. En: International Conference on Culture and



Computing (Culture and Computing), Kyoto, Japan, 2017, pp. 125-126, doi: 10.1109/Culture.and.Computing.2017.43.

KOLIVAND, H., PRAKASH, E., LÓPEZ, M., HERNÁNDEZ, D. y NAVARRO-NEWBALL, A.A. (2021). Reimaging the Book ... Again! A New Framework for Smart Books Using Digital Twins Technology. En: Nesmachnow, S., Hernández Callejo, L. (eds) Smart Cities. ICSC-CITIES 2020. Communications in Computer and Information Science, vol 1359. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-69136-3\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-030-69136-3_16)

LIN, Y. y THIENMONGKOL, R. (2022). The Perspective of Digital Communication with Intangible Cultural Heritage Information under the Media Technology Environment: In Case Study of Molan Culture. En: 2022 International Conference on Innovation, Knowledge, and Management (ICIKM), Hong Kong, Hong Kong, 2022, pp. 67-71, doi: 10.1109/ICIKM56948.2022.00020.

LÓPEZ M.C., HERNÁNDEZ D., NAVARRO-NEWBALL A.A. y PRAKASH E.C. (2022). VIA: A Virtual Informative Assistant for Smart Tourism. En: Nesmachnow S., Hernández Callejo L. (eds) Smart Cities. ICSC-Cities 2021. Communications in Computer and Information Science, vol 1555. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-96753-6\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-030-96753-6_2)

MAHAMAROWI, N.H., JA'AFAR, M.R.B., MUSTAPHA, S. y YUSOF, K.H. 3D Game-Based Approach to Learning Ancient Malay Heritage's History. En: IEEE 14th Control and System Graduate Research Colloquium (ICSGRC), Shah Alam, Malaysia, 2023, pp. 133-138, doi: 10.1109/ICSGRC57744.2023.10215483.

MENG, R., LI, H., GUO, Y., WU, Y., CHENG, N. y Hao, L. (2022). Smart Museum Collection and Analysis for User Online Behavior. En: International Conference on Culture-Oriented Science and Technology (CoST), Lanzhou, China, 2022, pp. 247-251, doi: 10.1109/CoST57098.2022.00058.

MICROSOFT (2021). *Hellenic Ministry of Culture and Sport and Microsoft partner to digitally preserve ancient site of Olympia*. <https://news.microsoft.com/2021/11/10/hellenic-ministry-of-culture-and-sport-and-microsoft-partner-to-digitally-preserve-ancient-site-of-olympia/> [Consultado el 27.09.2023].

MILGRAM, P., TAKEMURA, H., UTSUMI, A. y KISHINO, F. (1994). Augmented

Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. En: Proceedings of SPIE - The International Society for Optical Engineering Vol. 2351.

MORENO SANTIAGO, José María. (2015b). *José María Moreno Santiago. Panorámica de la plaza de Marrón*. <http://goo.gl/4n6KLR> [Consultado el 10.09.2015]

MORENO SÁNCHEZ I. y NAVARRO-NEWBALL A. A. (2014). Comunicación cultural y TIC: La representación accesible de la cultura Chimú. *Historia y Comunicación Social*, 18, 541-554. [https://doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.43987](https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.43987)

MORENO SÁNCHEZ, I. y NAVARRO NEWBALL, A.A.(2015). La ciudad escondida. Toledo, laboratorio de comunicación transmedia. *Opción*, 31(1), 806-827. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/20150/20073>.

MORENO, I., PRAKASH, E.C., LOAIZA, D.F., LOZADA, D.A. y NAVARRO-NEWBALL, A.A. (2015). Marker-less feature and gesture detection for an interactive mixed reality avatar. En: 20th Symposium on Signal Processing, Images and Computer Vision (STSIVA), 2015, pp. 1-7, doi: 10.1109/STSIVA.2015.7330433.

MUSEO DEL PRADO (2023). *La Ermita de San Isidro el día de la fiesta*. Francisco de Goya. <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/la-ermita-de-san-isidro-el-dia-de-la-fiesta/f8da95a4-2437-4951-afb4-7a8c4fd94e59>

NAF'AH, U., SAPTO, A., SAYONO, J., HERDIANI, A. y SUSANTI, N.E. (2021). Museum Personal Guide: Tackling the Limited Conditions. En: Universitas Riau International Conference on Education Technology (URICET), Pekanbaru, Indonesia, 2021, pp. 169-174, doi: 10.1109/URICET53378.2021.9865943.

NAVARRO-NEWBALL, A.A., MORENO, I., PRAKASH, E. et al. (2016). Gesture based human motion and game principles to aid understanding of science and cultural practices. *Multimedia Tools and Applications* **75**, 11699-11722. <https://doi.org/10.1007/s11042-015-2667-5>

NAVARRO-NEWBALL, A. A., GALVIS, M. V. A. S., MARTÍNEZ, J. C., BETANCOURT, J. J., RAMÍREZ, K., VELÁSQUEZ, A., QUINTO, V., RESTREPO, G., CASTILLO, A. D., ASPRILLA, E., PORTILLA, A., SERRANO, L. L., RODRÍGUEZ, F. A., & PEÑALOZA, E. (2022). Building Augmented and Virtual Reality Experiences for Children with Visual Diversity. In P. Vangorp & M. J. Turner (Eds.), *Computer Graphics and Visual Computing (CGVC)*.

The Eurographics Association. <https://doi.org/10.2312/cgvc.20221175>

PARK, J. et al., (2022). User Perception on Personalized Explanation by Science Museum Docent Robot. En: 17th ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction (HRI), Sapporo, Japan, 2022, pp. 973-975, doi: 10.1109/HRI53351.2022.9889654.

PEREA-TANAKA, C.F., MORENO, I., PRAKASH, E.C. y NAVARRO-NEWBALL, A.A. (2015). Towards tantalluc: Interactive mobile augmented reality application for the Museo de América in Madrid. En: 10th Computing Colombian Conference (10CCC), Bogota, Colombia, 2015, pp. 164-171, doi: 10.1109/ColumbianCC.2015.7333427.

RIBEIRO DE OLIVEIRA, T., MOURA DA SILVA, M. NEPOMUCENO SPINASSE, R.A., GIESEN LUDKE, G., SOARES GAUDIO, M.R., IGLESIAS ROCHA GOMES, G., COTINI, L.G., VARGENS, D., QUEIROZ SCHIMIDT, M., VAREJAO ANDREAEO, R. y MESTRIA, M. (2021). Systematic Review of Virtual Reality Solutions Employing Artificial Intelligence Methods. En: Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR'21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, pp. 42-55. DOI:<https://doi.org/10.1145/3488162.3488209>

SILVA, M. Y TEIXEIRA, L. (2020). Developing an eXtended Reality platform for Immersive and Interactive Experiences for Cultural Heritage: Serralves Museum and Coa Archeologic Park. En: IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality Adjunct (ISMAR-Adjunct), Recife, Brazil, 2020, pp. 300-302, doi: 10.1109/ISMAR-Adjunct51615.2020.00084.

SCAVARELLI, A. (2023). *Towards a More Inclusive and Engaging Virtual Reality Framework for Social Learning Spaces*. A thesis submitted to the Faculty of Graduate and Postdoctoral Affairs in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy in Information Technology. The School of Information Technology. Carleton University Ottawa, Canada.

SCAVARELLI, A., ARYA, A. y TEATHER, R.J. (2021). Virtual reality and augmented reality in social learning spaces: a literature review. *Virtual Reality* 25, 257-277. <https://doi.org/10.1007/s10055-020-00444-8>

SWEENEY, T. (2019). Foundational principles & technologies for the metaverse. En: ACM SIGGRAPH 2019 Talks (SIGGRAPH '19). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 38, 1. DOI: <https://doi.org/10.1145/3306307.3339844>

WANG, Y. (2017). Application Research on Urban Cultural Landscape Heritage Protection Using Digital Technology. En: International Conference on Robots & Intelligent System (ICRIS), Huai An City, China, 2017, pp. 58-61, doi: 10.1109/ICRIS.2017.22

WIKIMEDIA COMMONS (2021). *File: Mixereality-continuum v2.jpg*. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mixerealitycontinuum\\_v2.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mixerealitycontinuum_v2.jpg) [Consultado el 27.09.2023].

WIKIPEDIA (2023a). Extended reality. [https://en.wikipedia.org/wiki/Extended\\_reality](https://en.wikipedia.org/wiki/Extended_reality) [Consultado el 27.09.2023].

WIKIPEDIA (2023b). Artificial Intelligence. [https://en.wikipedia.org/wiki/Artificial\\_intelligence](https://en.wikipedia.org/wiki/Artificial_intelligence) [Consultado el 27.09.2023].

WIKIPEDIA (2023c). *Assassin's Creed*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Assassin's\\_Creed](https://en.wikipedia.org/wiki/Assassin's_Creed) [Consultado el 27.09.2023].

WIKIPEDIA (2023d). Huaca. <https://es.wikipedia.org/wiki/Huaca> [Consultado el 27.09.2023].

YAN, L., KAMAL, J.I., CAO, Y., ZHAO, X. Y ZHOU, Z. (2022). Application of Digital Audio-Visual Technology in Museum Exhibitions of Ancient Paintings—Taking the Nanjing Museum as an Example. En: 2022 International Conference on Image Processing and Media Computing (ICIPMC), Xi'an, China, 2022, pp. 120-123, doi: 10.1109/ICIPMC55686.2022.00030.

1 Templo o tumba (Wikipedia, 2023d)



DASF

AGFA

PROFESSIONAL

PROFESSIONAL

Scotch

PROFESSIONAL

3M

PROFESSIONAL

Scotch

GENERAL NOTES

SOUND CRAFT

SOUND CRAFT

SOUND CRAFT

# El patrimonio radiofónico: entre el riesgo de pérdida y la fascinación por el uso de algoritmos inteligentes

Perla Olivia Rodríguez Reséndiz

Investigadora y docente de la Universidad Nacional Autónoma de México  
<https://orcid.org/0000-0001-6517-8895>  
[perlaolivia@gmail.com](mailto:perlaolivia@gmail.com)

Artículo recibido: 16/10/2023. Revisado: 25/10/2023. Aceptado: 28/10/2023

**Resumen:** La preservación del patrimonio radiofónico se encuentra en una situación compleja y desafiante porque es necesario digitalizar, antes de que concluya esta década, la mayor cantidad de contenidos grabados en cintas magnéticas para evitar su irreversible deterioro. Y al mismo tiempo es indispensable poner en marcha medidas de preservación de los contenidos de origen digital cuyo alojamiento descentralizado y carencia de preservación sistemática amenazan su conservación. Estas acciones se enmarcan en un contexto de fascinación por la incorporación de tecnologías de inteligencia artificial, tanto para la recuperación y tratamiento documental como para la creación de contenidos sonoros. Este artículo tiene como propósito informar y sensibilizar en torno a la situación de riesgo de pérdida del patrimonio radiofónico y motivar acciones de salvaguarda para que, en la era de los algoritmos inteligentes, esta herencia pueda ser reaprovechada en beneficio de la sociedad.

**Palabras clave:** radio; patrimonio radiofónico; preservación; preservación digital; fonotecas de radio.

The radio heritage: Between risk of being lost and fascination by the use of intelligent algorithms.

**Abstract:** The preservation of radio heritage is in a complex and challenging situation because it is necessary to digitize, before the end of this decade, the largest amount of content recorded on magnetic tapes to preserve it from irreversible deterioration. And at the same time it is essential to implement preservation measures for digital content whose decentralized hosting and lack of systematic preservation are threatening its conservation. These actions are framed in a context of fascination for the incorporation of artificial intelligence technologies for the recovery and treatment of documents as well as for the creation of sound contents. The purpose of this article is to report and raise awareness about the risk of loss of radio heritage and to motivate safeguarding actions because that in the era of intelligent algorithms, this heritage can be reused for the benefit of society.

**Keywords:** radio; radio heritage; preservation; digital preservation; radio libraries.



### Introducción

En la última década hemos producido más información que en toda la historia de la humanidad. La cantidad y diversidad de información digital parece infinita y sus opciones de acceso, ilimitadas. Esta realidad define a la revolución docuemedial que distingue a la época actual de acuerdo con Maurizio Ferrari<sup>1</sup>. Esta transformación se caracteriza por la automatización de procesos tecnológicos para la creación, registro y archivado tanto de contenidos (textuales, sonoros, audiovisuales, entre otros) como de los datos de los perfiles de las personas que consultan estos materiales.

De esta forma, se incrementa el volumen de datos cuya gestión se favorece por el uso de algoritmos como los empleados en soluciones de Inteligencia Artificial (IA), tecnología que a su vez produce nuevas generaciones de datos.

La fascinación por el uso de la IA irrumpe en todos los sectores de la sociedad. Se estima que para el año 2025, se producirán 175 zetabytes de información, de los cuales más del 50% será almacenado en la nube. Estos datos serán resultado de la interacción de 150 mil millones de dispositivos en la web<sup>2</sup>. La

gestión de este volumen de datos masivos, mediante la IA, podría conllevar beneficios sociales para intentar alcanzar, por ejemplo, los Objetivos de Desarrollo Sostenible, que se resumen en erradicar la pobreza, proteger al planeta y garantizar la paz. También se proyecta el desarrollo de aplicaciones encaminadas a contribuir en la lucha contra el cambio climático, así como el respaldo a los procesos democráticos y a los derechos sociales<sup>3</sup>.

Sin embargo, desde otra perspectiva, hay estudios que advierten de impactos adversos que el uso de los algoritmos inteligentes podrían tener en el ejercicio de los derechos humanos y contra la democracia, porque donde deberían forjarse espacios para discusiones plurales se crean silos de pensamiento y se propicia la polarización de las ideas. De esta forma, se forjan cámaras de eco alentadas por ciertos medios, instituciones o personas que determinan lo que debe interesar a la sociedad<sup>4</sup>. El impacto de la IA en la sociedad es un tema de relevancia contemporánea que atrae la atención de todos los sectores y cuya discusión es necesaria.

Para las instituciones de la memoria, como son las bibliotecas, archivos y museos, la salvaguarda del patrimo-



nio digital es desafiante por el volumen de datos que se debe conservar en sofisticados sistemas de almacenamiento masivo digital y porque el reaprovechamiento de los datos que no son textuales se verá favorecido por la incorporación de las tecnologías del habla y herramientas de IA que facilitan la identificación y recuperación de información sonora y audiovisual<sup>5</sup>.

En este escenario, las búsquedas semánticas a través del uso de la voz se vislumbran como la siguiente etapa de la revolución digital<sup>6</sup>. Esta habilidad representa oportunidades para medios como la radio que emplean la voz para la comunicación personal<sup>7</sup> y que durante más de un siglo han generado contenidos sonoros que forman parte del patrimonio de la humanidad.

El reconocimiento del valor documental y patrimonial de las producciones radiofónicas fue tardío aunque hoy en día es incuestionable. La radio produce contenidos para ser transmitidos por medio de las frecuencias tradicionales (Amplitud Modulada y Frecuencia Modulada), y su distribución en la actualidad se lleva a cabo también a través de diversas plataformas y redes sociales. Las producciones radiofónicas son documentos tan valiosos como los libros, porque son testimonios, recursos de información y una forma de herencia sin la cual no podrían conocerse las sociedades contemporáneas. El patrimonio radiofónico está formado por los materiales producidos en soportes analógicos de los cuales destacan las cintas de carrete abierto y los digitales.

Este artículo analizará la situación del patrimonio radiofónico que se encuentra en una disyuntiva por preservar las colecciones analógicas del siglo pasado, preservar los documentos de origen digital o bien apostar por explorar las posibilidades de los algoritmos inteligentes. Se pretende con ello documentar y sensibilizar en torno a la situación de riesgo de pérdida del patrimonio radiofónico y motivar acciones de salvaguarda para que en la era de los algoritmos inteligentes esta herencia pueda ser reaprovechada en beneficio de la sociedad.

### Los llamados y la investigación sobre la vulnerabilidad

El riesgo de pérdida del patrimonio audiovisual ha sido una sentencia empleada, desde finales del siglo pasado, para alertar que una parte de la herencia documental puede destruirse porque ha sido registrada en soportes frágiles que requieren del uso de tecnología para ser reproducidos y cuyo

deterioro es progresivo; así como por falta de infraestructura, desastres naturales, carencia de recursos económicos o incluso por errores humanos. Esta condición fue descrita en la *Recomendación para la Salvaguardia del Patrimonio Audiovisual*<sup>8</sup>, donde se señaló la necesidad de salvaguardar la herencia audiovisual, dentro de la cual se consideran los documentos sonoros registrados en soportes analógicos.

Más adelante, cuando se inició el siglo, también la UNESCO advirtió sobre el crecimiento del volumen del patrimonio digital y de su inminente riesgo de pérdida. Reconoció que los libros, las obras de arte y los monumentos de valor histórico y cultural se producen en formato digital y, además, se generan objetos digitales —sonoros, textuales, audiovisuales, entre otros— cuya conservación y acceso deben ser atendidos por las instituciones de la memoria para garantizar su salvaguarda<sup>9</sup>. Una década después, en la recomendación relativa a la preservación del patrimonio documental, se incorporó el digital<sup>10</sup>.

Estos llamados se formularon en un entorno caracterizado por la vertiginosa incorporación de la tecnología digital en los procesos de producción, transmisión y distribución de contenidos radiofónicos, la digitalización de materiales grabados en soportes analógicos, la producción masiva de documentos de origen digital y la creación de plataformas con materiales audibles. La advertencia del riesgo de pérdida se refirió en un principio a los soportes analógicos, aunque después también se reconoció la vulnerabilidad de los materiales digitales y nativos digitales.

El primer estudio para conocer el estado de vulnerabilidad del patrimonio sonoro se realizó en 1995<sup>11</sup>. El Comité Técnico de la Asociación Internacional de Archivos Sonoros y Audiovisuales (IASA) llevó a cabo una encuesta en torno a los archivos que resguardaban colecciones sonoras. En el año 2000 se puso en marcha el proyecto PRESTO liderado por la British Broadcasting Corporation (BBC) y en el cual participaron como socios el Institut National de l'Audiovisuel de Francia (INA) y la Radiotelevisione Italiana (RAI)<sup>12</sup>. Esta iniciativa de investigación reconoció el valor patrimonial, documental y las posibilidades de reutilización de los archivos de la radio y la televisión; para aminorar su riesgo de pérdida se formularon recomendaciones técnicas e industriales para acelerar la digitalización<sup>13</sup>. Este proceso tecnológico fue promovido como una carrera contra el tiempo y determinó la transferencia de sendas colecciones en cintas magnetofónicas a soportes

digitales. Las radiodifusoras de servicio público de Europa se beneficiaron de este proyecto de digitalización masiva.

En Estados Unidos, en 2009, Mike Casey, de la Universidad de Indiana, dio a conocer los resultados de una investigación en torno a la condiciones del patrimonio sonoro y audiovisual<sup>14</sup> y en 2010 se publicó *The State of Recorded Sound Preservation in the United States: A National Legacy at Risk in the Digital Age*, a cargo de Rob Bamberger y Sam Brylawski<sup>15</sup>, documento donde se afirmó que una parte del legado es vulnerable. El reconocimiento de esta condición determinó acciones en favor del patrimonio sonoro. Se puso en marcha el Plan Nacional de Preservación y se creó el Campus Packard para la Conservación Audiovisual, dotado con 200 millones de dólares, por parte del Packard Humanities Institute en 2007.

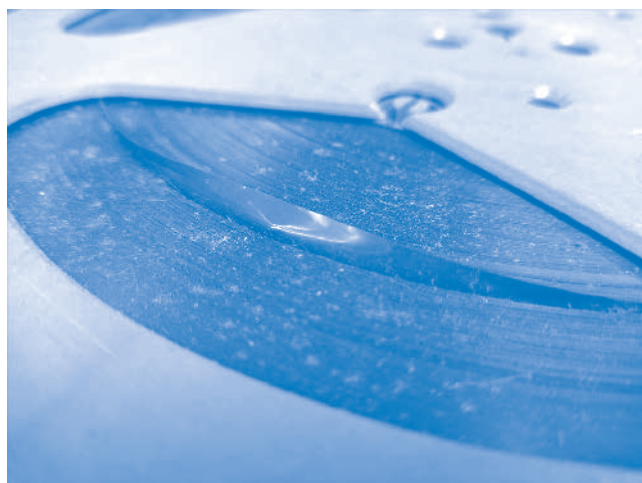
Entre 2004 y 2008 se desarrolló *TAPE: Tracking the reel world*, un estudio en torno a las colecciones sonoras y audiovisuales minoritarias en Europa. Esta investigación se centró en aquellas colecciones que no pertenecen a grandes instituciones de la memoria, como son las radiodifusoras, pero cuyo valor patrimonial es incuestionable<sup>16</sup>. De 2017 a 2022, la Biblioteca Británica puso en marcha el programa *Save our sounds* para recopilar información sobre las colecciones sonoras en Reino Unido. Con ello fue posible conocer la situación de las colecciones en ese país y establecer el riesgo de pérdida<sup>17</sup>.

Los estudios para conocer la situación del patrimonio radiofónico en América Latina han sido escasos. En 2010, desde la Fonoteca Nacional de México, en colaboración con la IASA, se pretendió aplicar la encuesta TAPE, pero los resultados no fueron los esperados porque respondieron muy pocos archivos.

En 2020, la Red Iberoamericana de Preservación Digital Sonora y Audiovisual (RIPDASA), formada por investigadores de la Universidad de la República de Uruguay, de la Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador, de la Universidad San Martín de Porres de Perú, de la Universidad Complutense de Madrid (UCM), de Radio y Televisión Nacional de Colombia (RTVC), de la Universidad Estadual de Campinas, de la Universidad de Chile, de la

Universidad de Puerto Rico y coordinada por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), realizó un estudio que contó con la participación de 147 archivos, de los cuales 53

se identificaron como pertenecientes a emisoras de radio y canales de televisión. Esta investigación permitió conocer la situación de la preservación de los archivos sonoros y audiovisuales en la región. Las colecciones radiofónicas destacaron de la amplia tipología de documentos estudiados. Los resultados ofrecidos coinciden en advertir no solo el riesgo de pérdida, sino la desaparición de colecciones completas en la región sobre todo las que fueron grabadas en cintas magnéticas<sup>18</sup>.



Cinta de carrete abierto con deterioro físico.

Fuente: María Teresa Ortiz Arellano.

### Los soportes magnetofónicos

Entre 2025 y 2030, las grabaciones sonoras y audiovisuales registradas en soportes magnéticos serán inservibles<sup>19</sup>. Esta sentencia fue señalada primero por el *National Film and Sound Archive* (NFSA) de Australia y refrendada un año después por el Comité Técnico de la Asociación Internacional de Archivos Sonoros y Audiovisuales, que reúne a especialistas en preservación digital de este tipo de contenidos. De acuerdo con sus proyecciones se estima que para el año 2030 la digitalización de cualquier soporte, pero sobre todo de los magnéticos, será una tarea prácticamente imposible de llevar a cabo en cualquier archivo. Lo que significa que los soportes magnéticos grabados en el siglo pasado son obsoletos y se deterioran de forma gradual derivado de las condiciones de conservación. Este fenómeno denominado como *degradación*<sup>20</sup> expresa la condición de vulnerabilidad de este tipo de

materiales por su decadencia y por la entrada en desuso de las tecnologías con que fueron grabados. A esta situación se añade que las habilidades para el manejo de estos equipos han sido sustituidas por los procesos digitales. Lo que significa que los conocimientos y experiencia adquirida por parte de los ingenieros que trabajaron con equipos analógicos son cada vez menos solicitados y han sido sustituidos por las habilidades para el manejo de tecnología digital. Y cuando se inician proyectos de digitalización este saber es imprescindible.

La alerta formulada en Australia ha sido extrapolada a otros archivos en el mundo que también salvaguardan este tipo de soportes. De hecho, la Asociación Internacional de Archivos Sonoros y Audiovisuales (IASA) y la UNESCO, diseñaron el proyecto *Magnetic Tape Alert Report* para conocer la situación real que afectará el riesgo de pérdida del patrimonio sonoro y determinar hasta qué punto habría que organizar y financiar medidas de salvamento para evitar la pérdida de documentos irremplazables<sup>21</sup>. Este proyecto fue coordinado por Andrew Pace, con la colaboración de Dietrich Schüller, Janet Topp Fargion y Richard Ranft. Los resultados de esta investigación confirmaron lo que desde 1995 anotaron los estudios precedentes: el patrimonio sonoro se encuentra en condición de riesgo.<sup>22</sup>

Esta advertencia es relevante sobre todo para el patrimonio sonoro que preserva la radio, dado que este medio utilizó las cintas magnetofónicas o cintas de carrete abierto, como el principal soporte de grabación de los programas durante casi medio siglo. Se comenzó a emplear de forma industrial a mediados de 1940<sup>23</sup>, y desde los años 50 hasta los 90 fue el soporte más usado.<sup>24</sup>

Las cintas se fabricaron en un principio con sustrato de acetato de celulosa y después se utilizó poliéster PET (polietileno tereftalato).

“Los fabricantes producían cintas tanto de acetato como de PET con aglutinantes de acetato, la mayoría sustituidos gradualmente a partir de la década de 1960 por un aglutinante de uretano de poliéster. BASF fabricó cintas de PVC desde la década de 1940 hasta mediados de 1972, aunque poco a poco introdujo su propia línea de poliéster a partir de finales de los 50. Aunque el PVC fue principalmente una especialidad del fabricante alemán BASF, 3M también produjo una cinta de PVC a partir de alrededor de 1960: la Scotch 311”.<sup>25</sup>

No obstante, la IASA ha documentado la producción de algunas cintas en papel entre 1940 y 1950.<sup>26</sup> Durante varias décadas se las consideró un medio de conservación, pero esta idea fue desechada en los años noventa, cuando se demostró que muchas cintas magnetofónicas afectadas por la hidrólisis (proceso de deterioro a través del cual se rompe el aglutinante que sostiene las partículas magnéticas) no podían ser reproducidas.

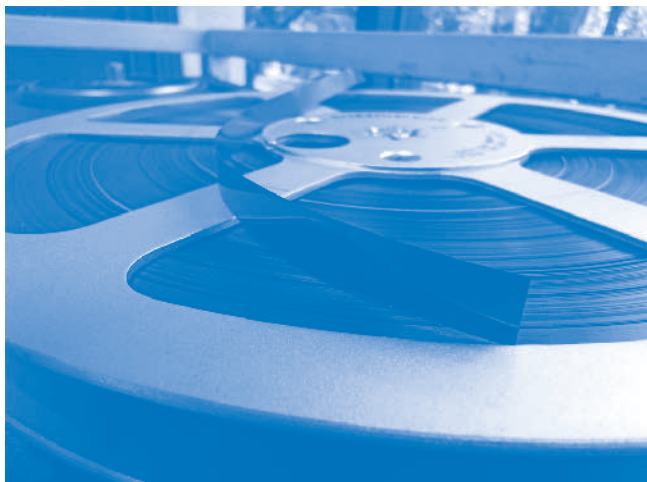
Los desarrollos tecnológicos en torno a la cinta posibilitaron que a partir de 1963 se pusiera al alcance de las personas el casete como un soporte de grabación casera. «Las cintas de casete siempre se fabricaron en poliéster.»<sup>27</sup> A pesar de que este no era un soporte para transmisión, en algunas ocasiones se ocupó para hacer copias de programas, muchos de los cuales constituyen los únicos testimonios de producciones con los que se cuenta en la actualidad.

### La brecha en la preservación digital

Se estimó la existencia de más de cien millones de grabaciones sonoras —en cintas magnéticas y casetes—<sup>28 29</sup>, y la mayoría son programas de radio. Por ello, la radio emprendió la tarea de salvaguarda mediante la transferencia de contenidos grabados en soportes analógicos a digital. Esta tarea ha sido desigual. En tanto que en regiones como Europa y países como Estados Unidos, Canadá y Japón, entre otros, se han alcanzado altos porcentajes en la digitalización del patrimonio radiofónico derivado de los estudios e investigaciones que recomendaron la preservación de esta forma de herencia. En otras regiones como América Latina el porcentaje de pérdida es alto. Las colecciones radiofónicas que se conservan y que, en algunos casos no se han digitalizado, datan desde finales de los años setenta del siglo pasado. Los programas previos de las décadas de los años cuarenta, cincuenta y sesenta no fueron identificados<sup>30</sup>.

Hay que destacar aquí el uso de los casetes como único soporte documental. En muchos casos las emisoras de radio ocuparon los casetes para hacer copias de respaldo de los materiales.

«Algunas de las copias que se realizaron constituyen, en algunos acervos, el único documento conservado. En 62 archivos de América Latina se conservan casetes. En quince de ellos se conservan colecciones de 1000 a 5000 soportes. En cinco archivos hay colecciones de más de 10 000 casetes».<sup>31</sup>



Cinta de carrete abierto.

Fuente: María Teresa Ortiz Arellano

Algunos archivos de radio que disponen de los recursos necesarios, trabajan con una presión y urgencia por digitalizar sus colecciones porque saben que disponen de muy poco tiempo para completar esta tarea. Al mismo tiempo, observan el crecimiento cotidiano de colecciones de origen digital que día a día requieren de nuevas y mejores soluciones de almacenamiento y de infraestructura que permitan su gestión y preservación digital a largo plazo mediante el uso de tecnologías emergentes. De estas, la IA está transformando el modo de trabajo de los archivos de los medios masivos de comunicación, como son la radio y la televisión; coadyuvando, desde la generación de metadatos para la identificación y recuperación de contenidos con bajos niveles de catalogación hasta la generación de nuevos contenidos, aún cuando su uso todavía es incipiente.<sup>32</sup> Lo que significa que es valorada como un medio para optimizar los procesos documentales y el ciclo de vida digital.<sup>33</sup>

Bazán ha advertido que estas “tecnologías tienen un enorme potencial para apoyar la cadena de valor en los medios de comunicación y podrían dar un impulso en términos de calidad y creatividad...si bien no reemplazar el trabajo humano.”<sup>34</sup> Sin omitir, que su incorporación debe

procurar la credibilidad y confianza en el archivo. Este “es un factor esencial que condiciona su aplicación en los medios de comunicación, por lo que se considera fundamental la elabora-

ción de aplicaciones fiables que respeten la privacidad de los usuarios y cumplan la normatividad de la protección de los datos”.<sup>35</sup>

La televisión, en relación con la radio, ha dado pasos agigantados en el uso de la IA, tal como se expone en un reciente estudio publicado por Virginia Bazán.<sup>36</sup> En esta investigación destaca el amplio desarrollo de las tecnologías del habla y del procesamiento del lenguaje natural, cuya experiencia y saber acumulado serán de gran utilidad para los archivos de la radio. Asimismo, la incorporación de la IA en los archivos sonoros, como señala la reciente investigación de Georgina Sabaria Medina, podría conllevar a la creación de archivos digitales inteligentes<sup>37</sup> para la salvaguarda sustentable y a largo plazo de esta modalidad de patrimonio digital.

El empleo de los algoritmos inteligentes en los archivos de la radio no debería ser un factor que profundice en la brecha que divide a los archivos, que cuentan con sofisticados sistemas de preservación digital y la incorporación de IA de los que seguramente perderán una parte de sus producciones porque no lograrán digitalizarlas.

La fascinación por los algoritmos inteligentes debe ser un argumento para sustentar la petición de recursos e infraestructura para la digitalización de sendas colecciones radiofónicas cuyos contenidos registrados en cintas magnetofónicas y casetes se encuentran en condición de riesgo. La digitalización debiera ser valorada como un requisito para distribuir y reaprovechar, mediante la IA, los contenidos que durante muchos años han estado archivados<sup>38</sup> y cuyo uso potencial está latente.

### Conclusiones

El XXI es el siglo de los datos masivos y los archivos. Es la época de la revolución documental develada por la proliferación de documentos y su presencia en el ecosistema digital<sup>39</sup>. Cuando iniciemos la década de los treinta, seguramente emprenderemos estudios para determinar la dimensión del patrimonio radiofónico que se ha perdido en regiones como América Latina, donde las tareas de salvaguarda han sido tardías debido entre otros factores a la falta de condiciones tecnológicas, recursos económicos, cultura de la preservación y un marco legal adecuado para proteger las grabaciones que aún se conservan en soportes magnéticos y que serán irreproducibles. La disolución de una parte del patrimonio radiofónico afectará a la humanidad.

Hasta hace poco la digitalización se hacía con propósitos de preservación y para facilitar el acceso de los contenidos en la actualidad la digitalización. En la actualidad puede ser vista como una oportunidad para ensanchar el acceso e incorporar soluciones de IA en el archivo<sup>40</sup>.

En el caso de los archivos de radio es esencial incluir en el diseño de soluciones con algoritmos inteligentes, además de los archivistas o documentalistas, a los periodistas, productores, responsables de los servicios de información, entre otros profesionales que podrán verse beneficiados por el uso de estas tecnologías en su trabajo cotidiano. Esto puede ayudar a definir modelos de IA para hacer accesibles los datos mediante búsquedas sencillas y a la vez propiciar la generación de contenidos.

De esta forma, la fonoteca, que durante décadas fue considerada como un espacio poco relevante de la emisora, podría ocupar un lugar esencial dentro de las organizaciones radiofónicas. El archivo de radio es parte esencial de la producción. Es el inicio y el final de la creación de contenidos sonoros, no sólo para las frecuencias tradicionales, sino también para todos los nuevos medios y plataformas que difunden contenidos digitales, cuya búsqueda y recuperación se facilitará mediante el uso de las tecnologías del habla y de la voz, en específico.

La incorporación de las herramientas de la IA a los archivos puede contribuir en alcanzar la misión de proteger y reaprovechar el patrimonio digital al incrementar su uso y, con ello, beneficiar a la sociedad. Además, puede ser un aliciente a partir del cual los responsables de sendos archivos de radio, en riesgo de desaparecer, pongan en marcha acciones de salvaguarda de una herencia que desaparecerá en los próximos años.

#### Nota final

Este artículo fue realizado gracias al Programa de Apoyos para la Superación del Personal Académico (PASPA) de la DGAPA – UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México) en el marco del proyecto *Reaprovechamiento de archivos de radio para la creación de contenidos periodísticos en nuevos medios digitales* desarrollado durante la estancia de investigación en la Universidad de Navarra (España).

#### Notas

1. FERRARI, M. (2023).
2. REINSEL, D.; GANTZ J. y JOHN RYDNING, J. (2018).

3. COMISIÓN EUROPEA (2020).
4. SAXENA, R. (2017) y Schul, W.; Turk, K.; de la Chapelle, B.; Hörnle, J.; et al. (2018).
5. BAZÁN, V. (2023).
6. MARTÍ, J.; MARTÍNEZ COSTA, M. P.; y ESCOBEDO, E. (2019).
7. MARTÍ, J.; MARTÍNEZ COSTA, M.P.; y ESCOBEDO, E. (2019).
8. UNESCO (1980).
9. UNESCO (2003).
10. UNESCO (2015).
11. BOSTON, G. (2003).
12. WRIGHT, R. (2004).
13. TERUGI, D. (2009).
14. CASEY, M.; FEASTER, P. y BURDETTE, A. (2009).
15. BAMBERGER, R. y BRYLAWSKI, S. (2010).
16. SCHÜLLER, D. (2008) y KLIJN, E. y DE LUSSENETY, Y. (2008).
17. BRITISH LIBRARY (2023).
18. RODRÍGUEZ, P. (2020).
19. NFSA (2015) y IASA (2017).
20. CASEY, M. (2015).
21. PACE, A. (2020).
22. BOSTON, G. (2003).
23. NFSA (2015).
24. BAMBERGER, ROB Y BRYLAWKY, SAM (2010).
25. IASA (2011), pág. 57.
26. IASA (2011).
27. IASA (2011), pág. 57.
28. WRIGHT, R. (2004).
29. IASA (2011).
30. RODRÍGUEZ, P. (2020).
31. RODRÍGUEZ, P. (2020), pág. 37.
32. BAZÁN, V. (2023).
33. SANABRIA, G. y RODRÍGUEZ, P. (2023).
34. BAZÁN, V. (2023), pág. 2.
35. BAZÁN, V. (2023), pág. 2.
36. BAZÁN, V. (2023).
37. SANABRIA, G. (2023).
38. SCHJØTT, A.; BOCYTE, R.; OOMEN, J.; DUTKIEWICZ, L.; y THALLINGER, G. (2023).

39. Ferrari, M. (2023).

40. SCHJØTT HANSEN, A.; BOCYTE, R.; OOMEN, J.; DUTKIEWICZ, L. y THALLINGER, G. (2023).

### Bibliografía

BAMBERGER, R. y BRYLAWKY, S. (2010). *The State of Recorded Sound Preservation in the United States: A National Legacy at Risk in the Digital Age*. Washington, D.C. United States: Council on Library and Information Resources and The Library of Congress. [ Links ]

BAZÁN, V. (2023). “Artificial intelligence applications in media archives”. *Profesional de la información*, v. 32, n. 5, e320517. DOI: <https://doi.org/10.3145/epi.2023.sep.17>

BRITISH LIBRARY. (2023). Directory of UK Sound Collections. Disponible en <https://www.bl.uk/projects/uk-sound-directory> [Consultado 2-octubre-2023].

BOSTON, G. 2003. *Survey of endangered audiovisual carriers*. United Nations Educational Scientific and Cultural Organization. París.

CASEY, M.; FEASTER, P. y BURDETTE, A. (2009). *Indiana University Bloomington Media Preservation Survey: A Report* (Bloomington, Ind.: Indiana University Bloomington. Disponible en [http://research.iu.edu/resources/media\\_preservation/iub\\_media\\_preservation\\_survey\\_FINALwww.pdf](http://research.iu.edu/resources/media_preservation/iub_media_preservation_survey_FINALwww.pdf) [Consultado 2-octubre-2023].

CASEY, M. (2015). “Why media preservation can't wait: the gathering storm”. *IASA Journal* (44). IASA.

COMISIÓN EUROPEA. (2020). *Libro Blanco sobre la inteligencia artificial – un enfoque europeo orientado a la excelencia y la confianza* [COM(2020) 65 final]. Disponible en <https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/ac957f13-53c6-11ea-acee-01aa75ed71a1> [Consultado 23-septiembre-2023].

FERRARIS, M. (2023). *Documamidad*. Alianza Editorial, Madrid.

IASA. (2011). Directrices para la producción y preservación de objetos digitales de audio. TC-04. IASA. Editado por Kevin Bradley.

KLIJN, E. y DE LUSENET, Y. (2008) *TAPE. Tracking the reel world. A survey of audiovisual collections in Europe*. European Commission on Preservation and Access, Amsterdam.

MANNIS, J.; DE LUNA, R.; BENINE, F. y ZANCHETTA, G. (2020). “Brasil: Realidade e

desafios na preservacao de arquivos sonoros e audiovisuais”. En *La preservación digital en los archivos sonoros y audiovisuales de Iberoamérica: Problemas, retos y alternativas para el siglo XXI*. Quito: UASB.

MARTÍ I MARTÍ, J.; MARTÍNEZ- COSTA, M. P. y ESCOBEDO, E. (2019). “Epílogo: El horizonte de las ondas digitales”, en Pedrero, L. y García Lastra-Núñez, J. (Edit). *La transformación digital de la radio. Diez claves para su comprensión profesional y académica*. Titant Humanidades, Valencia (269-287).

NFSA (NATIONAL FILM AND SOUND ARCHIVE OF AUSTRALIA). (2015). *DEADLINE 2025. COLLECTIONS AT RISK*. Disponible en <https://www.nfsa.gov.au/corporate-information/publications/deadline-2025> [Consultado 8-septiembre-2023].

PACE, A. (2020). *Magnetic Tape Alert Project report IASA and UNESCO Information for All Programme 2019–2020*. Disponible en <https://www.iasa-web.org/sites/default/files/publications/MTAP-Report-v.1.1.pdf> [Consultado 20-septiembre -2023]

REINSEL, D.; GANTZ J. y RYDNING. ( 2018). “The Digitization of the World From Edge to Core”. *IDC*. Disponible en <https://www.seagate.com/files/www-content/our-story/trends/files/idc-seagate-dataage-whitepaper.pdf> [Consultado 16-septiembre-2023].

RODRÍGUEZ, P. *Estado de la preservación digital en los archivos sonoros y audiovisuales de Iberoamérica*. Universidad Andina Simón Bolívar, Quito. Disponible en <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7867/1/Rodriguez-Estado%20preservaci%c3%b3n%20digital%20archivos%20sonoros.pdf> [Consultado 1-septiembre-2023].

ROOKS, S. (2010) “What happen to the BBC sound archive?”. en *Journal of the Society of Archivist*, 31 (2010), pp. 177-185

SANABRIA, G. (2023). *El uso de la inteligencia artificial en el acervo de la Fonoteca Naiconal para su aprovechamiento educativo*. Tesis de doctorado. Universidad Nacional Autónoma de México.

SANABRIA, G. Y RODRÍGUEZ, P. (2022). “Inteligencia artificial en los procesos documentales de los archivos digitales sonoros”. *Investigación Bibliotecológica: archivonomía, bibliotecología e información* 36 (93): 73-88. DOI: <http://dx.doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2022.93.58618>

Saxena, R. (2017). “The social media “echo chamber” is real”. Disponible en <https://arstechnica.com/scien>

ce/2017/03/the-social-media-echo-chamber-is-real/ [Consultado 5-septiembre-2023].

SCHÜLLER, D. (2008). *Audiovisual research collections and their preservation*, Amsterdam: European Commission on Preservation and Access. Disponible en [http://www.tape-online.net/docs/audiovisual\\_research\\_collections.pdf](http://www.tape-online.net/docs/audiovisual_research_collections.pdf) [Consultado 20 de septiembre de 2023].

SCHÜLLER, D. (2012), “The Role of Digitization in the Preservation of Audiovisual Documents”, en *Preservation of Digital Information in the Information Society*. Proceedings of the International Conference, Moscow, 3-5 de octubre de 2011. Disponible en [http://www.ifap.com.ru/files/News/Images/2013/dig\\_pres\\_is\\_eng.pdf](http://www.ifap.com.ru/files/News/Images/2013/dig_pres_is_eng.pdf) [Consultado 20-septiembre-2023].

SCHJØTT HANSEN, A.; BOCYTE, R.; OOMEN, J.; DUTKIEWICZ, L. y THALLINGER, G. (2023) “AI4 Media Results in Brief: AI for Audiovisual Archives”. Disponible en <https://www.ai4media.eu/results-in-brief/> [Consultado 20 de septiembre de 2023].

Schulz, W.; Turk, K.; de la Chapelle, B.; Hörnle, J.; et al. (2018). Algorithms and human rights. Study on the human rights dimensions of automated data processing techniques and possible regulatory implications. Consejo de Europa.

TERUGGI, D. (2009). “Presto, Presto Space and Presto Prime”. *International Preservation News* (Francia, Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas-IFLA) 47.

UNESCO-IASA. (2019). *Magnetic Tape Alert*. Disponible en <http://www.mtap.iasa-web.org/es/node/2> [Consultado 18-septiembre-2023]. Consulta: 8 de septiembre de 2023).

UNESCO. (2003). *Carta de la UNESCO para la preservación del patrimonio digital*. Disponible en [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000229034\\_spa?posInSet=2&queryId=N-EXPLORE-9179c252-8c1c-4302-a18b-3b0a94912560](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000229034_spa?posInSet=2&queryId=N-EXPLORE-9179c252-8c1c-4302-a18b-3b0a94912560) [Consultado 16-septiembre-2023].

UNESCO. (2015). *Recomendación relativa a la preservación del patrimonio documental, comprendido el patrimonio digital, y el acceso al mismo*. Disponible en <https://www.unesco.org/es/legal-affairs/recommendation-concerning-preservation-and-access-documentary-heritage-including-digital-form> [Consultado 14-septiembre-2023].

WRIGHT, R. (2004) “Digital preservation of audio, video and film”, en VINE. *The Journal of the Information and Knowledge Management Systems*, 34 (2004), pp. 71-76

Nombre:..... Lily





# Curar para aprender y ejercer la disciplina. Transdisciplinariedad y amplitud de la educación patrimonial en la era de la cultura digital

Julia García González

Profesora Ayudante Doctor. Departamento de Historia del Arte, Universidad de Granada

<https://orcid.org/0000-0002-7092-7691>

[juliagargon@ugr.es](mailto:juliagargon@ugr.es)

Antonio Jesús Santana Guzmán

Profesor Ayudante de Doctor en el Departamento de Historia del Arte, Universidad de Málaga

<https://orcid.org/0000-0001-8132-192X>

[asantana@uma.es](mailto:asantana@uma.es)

Nuria Rodríguez Ortega

Catedrática de Historia del Arte y Directora del Departamento de Historia del Arte,

Universidad de Málaga

<https://orcid.org/0000-0003-3460-397X>

[nro@uma.es](mailto:nro@uma.es)

Artículo recibido: 15/10/2023. Revisado: 23/10/2023. Aceptado: 30/10/2023

**Resumen:** En la era de la cultura digital, seguimos teniendo el reto de sensibilizar a la sociedad sobre la necesidad de proteger un patrimonio cultural que les pertenece y que, como herencia, deben legar a las generaciones futuras. Existen diversas fórmulas o planteamientos para conseguir tal fin, siendo uno de los pilares fundamentales la educación patrimonial. En consonancia con esta rama de actuación, planteamos una reflexión crítica sobre las acciones que se están llevando a cabo desde diversos ámbitos y por parte de diferentes instituciones y movimientos, focalizando nuestra atención en los trabajos transdisciplinares a partir de la ética del cuidado patrimonial en España.

**Palabras clave:** educación patrimonial; formación ciudadana; cultura digital; patrimonio cultural; tutela del patrimonio.

Curation to learn and exercise discipline. Transdisciplinarity and breadth of heritage education in the age of digital culture.

**Abstract:** In the age of digital culture, we continue to face the challenge of making society aware of the need to protect a cultural heritage that belongs to them and which, as a legacy, they must pass on to future generations. There are various formulas or approaches to achieve this end, one of the fundamental pillars being heritage education. In line with this branch of action, we propose a critical reflection on the actions that are being carried out in different spheres and by different institutions and movements, focusing our attention on transdisciplinary work based on the ethics of heritage care in Spain.

**Keywords:** heritage education; citizenship education; digital culture; cultural heritage; heritage protection.



### 1. Introducción. Ética del cuidado patrimonial

El *Convenio Marco del Consejo de Europa sobre el Valor del Patrimonio Cultural para la sociedad*, firmado en Faro el 27 de diciembre de 2005 y ratificado por España en 2018, disponía, con el arranque del siglo XXI, de unas directrices claras en lo que respecta a la necesidad como profesionales del patrimonio de apostar por la educación patrimonial en su sentido más amplio, atendiendo al uso de la tecnología digital a partir de unos presupuestos éticos. Concretamente, en el artículo 7. Patrimonio cultural y diálogo, en sus puntos del “a” al “c”, plantea la necesidad de que los estados miembros estimulen la reflexión sobre la ética y los métodos de presentación del patrimonio cultural (2005a). De otra parte, el artículo 12 se dedica a velar por el acceso al patrimonio cultural y participación democrática estableciendo “adoptar medidas para mejorar el acceso al patrimonio [...] a fin de concienciarles sobre su valor; la necesidad de mantenerlo y conservarlo y los beneficios que puede reportarles” (2005b). Y el Artículo 14, destinado a la sociedad de la información, señala que las partes apoyarán el uso de la tecnología digital para mejorar el acceso al patrimonio cultural y

a los beneficios que de él se derivan: a) fomentando iniciativas que promuevan la calidad de los contenidos y tengan por objeto garantizar la diversidad de lenguas y culturas en la sociedad de la información; b) favoreciendo normas internacionalmente compatibles para el estudio, conservación, mejora y protección del patrimonio cultural, combatiendo al mismo tiempo el tráfico ilícito de bienes culturales; c) procurando solventar los obstáculos existentes al acceso a la información relativa al patrimonio cultural, en particular a efectos educativos, protegiendo al mismo tiempo los derechos de propiedad intelectual; d) reconociendo que la creación de contenidos digitales referentes al patrimonio cultural no debe ir en detrimento de la conservación del patrimonio existente (2005c).

A nivel internacional, en los puntos séptimo y undécimo de la Resolución de 2016 del trigésimo tercer periodo de sesiones del Consejo de Derechos Humanos de la Asamblea General de Naciones Unidas se estableció la necesidad de buscar medios innovadores y prácticas que eviten las vulneraciones y daño al patrimonio cultural (2016) y se invitó a los Estados a que desarrollasen estrategias eficaces apoyándose en medios digitales y creando programas educativos a tal efecto (2016).

En ese documento, dirigido fundamentalmente a países en conflicto armado, la ONU presentó varias directrices que deben utilizarse para guiar la actuación de los poderes públicos, en particular, y de las sociedades, en general, con respecto a la considerable herencia recibida de pasadas generaciones.

Abundando y precisando al respecto, Magdalena Pasikowska-Schnass recogió en un resumen ejecutivo de 2018 del Servicio de Investigación del Parlamento Europeo los principales efectos benéficos que una adecuada política cultural tiene sobre la sociedad que la practica, entre los que destacan para nuestro análisis el que impulsa la creatividad y la innovación a través de la digitalización y sus usos didácticos; estimula la educación y el aprendizaje, y la comprensión de la historia; ayuda a construir capital social y sentimiento de pertenencia, y contribuye a la cohesión social (2018).

En relación a este hecho, y a partir de la fuerte presencia de los cuidados con motivo de la pandemia producida por la Covid-19, planteamos una ética de los cuidados del patrimonio cultural como modelo de trabajo para conseguir que la sociedad valore su patrimonio, lo proteja y lo legue a las generaciones futuras incidiendo en el individuo como principal activo de la tutela patrimonial. Entendemos por ética de los cuidados:

“la comprensión del mundo como una red de relaciones en la que nos sentimos inmersos, y de donde surge un reconocimiento de la responsabilidad hacia los otros. [...] La ética del cuidado tiene que ver con situaciones reales, tan reales como las necesidades ajenas, el deseo de evitar el daño, la circunstancia de ser responsable de otro, tener que proteger, atender a alguien. La moralidad como compromiso deriva precisamente de la certeza de que el bienestar, e incluso la supervivencia, requieren algo más que autonomía y justicia: el reconocimiento y cumplimiento de derechos y deberes” (Alvarado, 2004, p. 31).

Es ese bienestar el que pretendemos para el patrimonio cultural y, en aras a conseguirlo, se hace esencial trabajar en la educación patrimonial ya que consideramos que es el camino oportuno que permitirá que la sociedad sienta el patrimonio como propio.

Siendo conscientes de la diversidad de sociedades y la complejidad de marcar pautas globales en esta reflexión, nos centraremos en actuaciones que tienen o deberían desarrollar-

se en España en relación a la ética del cuidado del patrimonio cultural. La Constitución española de 1978, en su artículo 46, señala que los poderes públicos deben tutelar el patrimonio histórico sin importar su régimen jurídico ni titularidad sancionando penalmente a quien atente contra ellos (1978). Por su parte, La legislación española, concretamente la Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español, no se refiere al papel que debe jugar la administración en la educación social de carácter patrimonial. En la legislación de carácter autonómico, revisada y actualizada en su mayoría en el siglo XXI, como ocurre con la Ley 14/2007, de 26 de noviembre, del Patrimonio Histórico de Andalucía, sí se atiende a este hecho, aunque se muestra escasa a tal efecto, no nombrando políticas concretas en relación con la relevancia de la educación patrimonial en la tutela efectiva del patrimonio.

Por fortuna, son múltiples las actuaciones de cuidado patrimonial que se realizan tanto en la educación formal, no formal e informal, gracias al trabajo de instituciones y organismos públicos que, desde principios de este siglo, son conscientes de la necesidad de educar patrimonialmente a las generaciones futuras como fórmula de que sientan el patrimonio histórico como propio y así lo protejan (Fontal, 2003). De igual forma, es importante destacar el trabajo realizado por instituciones como Hispania Nostra, el Consejo Internacional de Monumentos y Sitios (ICOMOS) en España, el Consejo Internacional de Museos (ICOM), proyectos educativos como *El Observatorio de Educación Patrimonial en España (OEPE)* o *Patrimonio Herido*, entre otros, que se integran en el ámbito universitario (García *et al.* 2022, pp. 971-972), y acciones promovidas desde la administración, como los Gabinetes Pedagógicos de Bellas Artes o iniciativas ciudadanas como el Grupo en Defensa del Patrimonio Histórico Complutense.

Hispania Nostra comenzó en 2007 una iniciativa que tenía por objeto proteger aquellos bienes que se encontraban en peligro creando la Lista Roja de Patrimonio. Dicha lista permite el acceso en línea de toda la sociedad y, afortunadamente, ha conseguido un seguimiento periodístico que posibilita que los riesgos sobre el patrimonio lleguen a la ciudadanía por otras vías. ICOMOS, mediante comunicados, realiza acciones de denuncia ante atentados contra el patrimonio mundial como los realizados con motivo de la Guerra en Ucrania u otros sobre la insuficiente presencia del patrimonio cultural en diversos ámbitos de la enseñanza en los que concluye que “la ampliación de contenidos relacionados con el patrimonio en la educación

superior, apostar por la especialización del profesorado de primaria en educación patrimonial y la inclusión en los planes de estudio de arquitectura e ingeniería de contenidos sobre protección y conservación de los bienes culturales. Todo ello debe ser abordado de manera urgente con el fin de garantizar la correcta difusión, conservación y transmisión a las generaciones futuras del patrimonio cultural” (ICOMOS, 2023).

Por su parte, ICOM lleva a cabo una acción de cuidado esencial en el ámbito de los bienes muebles con el programa de denuncia del tráfico ilícito de los mismos. Asimismo, en el espacio universitario destaca la iniciativa desarrollada por el Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la creación del Observatorio de Educación Patrimonial en España (OEPE), que centra el tercer proyecto I+D+I en la sensibilización, valorización y socialización del patrimonio cultural (OEPE, 2015) o la del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Má-

laga que bajo el título *Patrimonio Herido* se presenta como un proyecto formativo y participativo encaminado a fomentar la participación ciudadana en el difícil propósito de aminorar la degradación, el deterioro y la pérdida del patrimonio cultural y artístico (2020). Felizmente se trata de un ejercicio cada vez más habitual como demuestra la reciente publicación de las guías didácticas del patrimonio de la Universidad de Granada por parte de docentes de diferentes disciplinas de esta institución.

Además, existen otras actividades que se materializan gracias al trabajo transdisciplinar y transinstitucional, como son la celebración del Día Internacional de los Monumentos y Sitios; el Día Internacional de los Museos o las Jornadas Europeas de Patrimonio, que permiten acercar el patrimonio cultural y sus problemáticas a la sociedad, junto a las políticas universitarias encaminadas a la transferencia de conocimiento, como es el caso de la Noche Europea de l@s Investigador@s.

Fig. 1. La Noche Europea de l@s Investigador@s

Stand de la acción, Sanando el patrimonio herido, desarrollada en el marco del proyecto Patrimonio Herido para la Noche Europea de l@s Investigador@s en Málaga, 2023, dirigida a niños y niñas, adolescentes y adultos que quisieran denunciar daños en el patrimonio cultural. Fuente: elaboración propia



Del mismo modo, debemos destacar la presencia en los museos e instituciones, como Patrimonio Nacional, de departamentos educativos y acciones promovidas por la administración pública para incentivar el acceso de los más jóvenes al patrimonio, como la planteada por el Gobierno de Castilla la Mancha (2023), que abre de manera gratuita los parques arqueológicos a los centros educativos de toda España. O el trabajo de consejerías como la Consejería de Cultura y de Educación de la Junta de Andalucía en los Gabinetes pedagógicos de Bellas Artes, que promueven acciones educativas conjuntas y formación para los docentes.

## 2. Transdisciplinariedad en la educación patrimonial

La educación patrimonial tiene “como objetivo articular los procesos de enseñanza-aprendizaje y difusión entre la sociedad, el patrimonio y las instituciones patrimoniales, en los diversos ámbitos educativos de carácter formal, no formal e informal” (Cuenca *et al.* 2014, pp.1-2). Todas ellas abordadas desde el Plan Nacional de Educación y Patrimonio gestionado por el Instituto del Patrimonio Cultural de España, a través del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, junto a las comunidades autónomas y que se desarrolla entre 2013 y 2023. Por otra parte, la sensibilización pública sobre la tutela patrimonial exige trabajar con una visión holística desde estadios tempranos de carácter educativo en todos los tipos de educación, y utilizar en el proceso recursos activos tradicionales o TIC, “que de una manera u otra fomenten la comunicación multidireccional, la participación y la dinamicidad de las tareas” (Cuenca-López *et al.* 2020, p.53). Además, el ingente patrimonio cultural, tanto material como inmaterial, que atesora España hace necesaria “una actuación educativa que debe ser ordenada, estable y sostenida en el tiempo, además de estar sólidamente fundamentada” (Fontal *et al.* 2015, p. 15). Al mismo tiempo, estamos totalmente de acuerdo con el planteamiento de Ibáñez, Fontal y Cuenca, al precisar que “creemos en la secuencia significativa de procedimientos para la Educación Patrimonial de Fontal (2003) como una estrategia referente en la materia, por medio de la cual, la dimensión afectiva del patrimonio se une de manera indisoluble, y al mismo nivel de significatividad, con el conocimiento conceptual básico del mismo, para así poder garantizar el conocimiento, preservación y transmisión del patrimonio en todas sus dimensiones. Estas ideas en torno al conocimiento-comprensión-comunicación,

y al despertar de valores individuales y grupales, creemos que deben ser el hilo conductor y marco de referencia de las actividades educativas con el patrimonio como eje. La secuencia circular o en espiral que supone la secuencia significativa de procedimientos: conocer para comprender, comprender para respetar, respetar para valorar, valorar para cuidar, cuidar para disfrutar, disfrutar para transmitir, y transmitir para conocer; nos parece que recoge de manera gráfica y sencilla los objetivos que debe perseguir una Educación Patrimonial de calidad y al servicio de los ciudadanos” (2015, p.12).

En este sentido, dentro de la educación no formal, destaca el trabajo desarrollado por museos, centros de Interpretación del patrimonio e instituciones con departamentos específicos de patrimonio como la Cátedra de Patrimonio de la Universidad de Granada. Todos ellos realizan una labor esencial desde sus gabinetes de educación, difusión y comunicación patrimonial, cuyas acciones se destinan tanto al público escolar como adulto, dando, cada vez más, un papel destacado a la figura del mediador, que sirve de enlace entre el patrimonio y la sociedad, y abriendo sus catálogos y fondos, a través de la red. Ahora bien, estas no son las únicas actividades que llevan a cabo ya que, además de las visitas guiadas, se encargan de desarrollar exposiciones, talleres, conferencias o dramatizaciones (Cuenca *et al.* 2014 p.4).

Otro aspecto que no podemos pasar por alto en relación con la transdisciplinariedad en la Educación Patrimonial son los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Aunque son mínimas las referencias que se hacen en ellos al patrimonio de manera directa, el papel protagonista que los bienes culturales juegan ante el desarrollo sostenible de las sociedades es esencial, por lo que se debe concatenar este hecho con la participación activa de la ciudadanía en la toma de decisiones sobre la conservación del patrimonio cultural, lo que fomentará su empoderamiento y resiliencia (Mañana *et al.* 2020, pp.182,184,192).

En la educación formal debemos diferenciar entre los estudios de educación infantil, primaria, secundaria y bachillerato, y los estudios superiores. Destacaremos las problemáticas y retos a los que se enfrentan. Los tres primeros con *currículums* que parten de lo establecido por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la que no se hace ninguna referencia explícita a la educación patrimonial, pero

cuya acción se desarrolla con precisión por las autonomías en las que sí está presente la idea de patrimonio asociada, en la mayoría de las ocasiones, a cuestiones identitarias. Además, existen actuaciones concretas como la del Plan Nacional de Educación patrimonial con unidades didácticas como *Conocer el Patrimonio Cultural Inmaterial*, publicada en 2013, que pretende introducir en la educación reglada contenidos destinados al conocimiento del Patrimonio Cultural, creando cuadernos para el profesorado y el alumnado de los distintos niveles de formación.

En educación infantil, a priori resulta lejano introducir contenidos de educación patrimonial al incluirse conceptos en el currículum relacionados al espacio y al tiempo presentes (Moreno-Vera et al. 2022, p.440). Ahora bien, existen multitud de experiencias didácticas de carácter satisfactorio como la introducción de actividades relacionadas con la tutela del Patrimonio arqueológico (Arias et al. 2016 y 2018, Miralles et al. 2012 o Pérez et al. 2008).

En educación primaria, se han realizado diversos estudios sobre el papel que juegan los libros de texto, como recopila Luna et al. Son numerosos los que se han centrado en analizar el modo en que los libros de texto abordan el patrimonio: la presencia y tratamiento que le brindan, las actividades que fomentan o el tipo de patrimonios que trabajan. Se ha concluido que, en general, la educación patrimonial no suele incluirse adecuadamente, dado que el patrimonio suele quedar mermado a la de un recurso anecdótico plasmado en imágenes de apoyo (Estepa et al., 2011). También se ha puesto de manifiesto que los manuales escolares otorgan usualmente al patrimonio un papel didáctico simplista y academicista (Ferrerías Listán y Jiménez Pérez, 2012), sin que sea frecuente encontrar el fomento de dinámicas de intervención en pos de la defensa y conservación del patrimonio (Cuenca y Estepa, 2003). Además, en los manuales suelen destacarse los bienes histórico-artísticos con valor estilístico y monumental, con características de grandiosidad o reconocido prestigio, sobre otras manifestaciones patrimoniales (Cuenca y López-Cruz, 2014). Todo lo cual, desvirtúa las posibilidades que presenta para ser tratado de manera más profunda y reflexiva, como elemento holístico y potencial integrador de los conocimientos (2022, p.91).

Ante la falta de especificidades de la Ley general y el uso del patrimonio en los libros de texto, podemos destacar intervenciones concretas

llevadas a cabo por el profesorado dentro de sus asignaturas como la planteada en segundo curso de primaria en un colegio gallego, en asignatura de artes plásticas, destinada a la valoración del mar como elemento patrimonial (Feijoo y Castro 2022, p.18) u otras que tienen que ver con la tutela del patrimonio cercano (Arroyo et al. 2022, p.128 o Marcos Cobaleda et al. en prensa).

Por otra parte, los procesos de enseñanza-aprendizaje del patrimonio cultural en educación secundaria y bachillerato están mucho más implantados, pero deben establecer unas relaciones entre instituciones centradas en la investigación y la educación patrimonial y centros educativos, que permitan la introducción de prácticas imbricadas con el ya denso plan de estudios y que, aunque a priori parecen más sencillas de implementar, en asignaturas afines como puede ser Patrimonio, Historia del Arte, Artes plásticas o Historia; son igual de cercanas a asignaturas centradas en el aprendizaje de lenguas extranjeras, Matemáticas, Economía o Geografía; siempre que se aborden con metodologías que posibiliten esta integración, por ejemplo, el aprendizaje basado en proyectos.

Los estudios superiores no pueden ya considerarse como una formación unidisciplinar donde el alumnado recibe contenidos y adquiere competencias de un área única, ya que el objetivo principal de la Universidad es formar al estudiantado para su futuro ante una sociedad compleja en la que los saberes están interrelacionados. Así, esta transdisciplinariedad es esencial en el desarrollo profesional de los agentes implicados en la gestión y tutela del patrimonio cultural que compete por tanto a los grados en Historia del Arte, Arquitectura, Turismo, Arqueología, Historia, Edificación, Comunicación, Conservación de Bienes Culturales, Educación Infantil, Educación Primaria, etc. Algunos de estos grados, y siempre dependiendo de la universidad de referencia, ofrecen en su currículum asignaturas específicas sobre patrimonio, como ocurre en los grados en Historia del Arte, Turismo, Educación Infantil, Educación Primaria o Arqueología. Por ello, resulta esencial hacer consciente al alumnado de que, en las asignaturas afines al patrimonio, los conocimientos que se le transmiten están ligados tanto a la disciplina específica de cada área como a otros ámbitos de estudio y que necesitan de un trabajo transdisciplinar.

En el caso de la formación en patrimonio cultural es imprescindible ser sabedores de la importancia que tiene lle-

var a cabo una gestión sostenible, lo que lleva implícito el cuidado de sus bienes, conservando los materiales y manteniendo la autenticidad en los inmateriales (Mateos, Marca, Attardi, 2016). Este respeto repercutirá también positivamente en el territorio si se procede de manera equilibrada en los sectores que se desarrollan en el mismo, por ejemplo, en el ámbito cultural y en el sector turístico. Esta situación ecuaníme aportará una serie de ventajas tanto al lugar como a sus ciudadanos; en cambio, la desatención a esta misión podrá derivar en graves inconvenientes que, en muchas ocasiones, resultan irreversibles. Este argumento está presente cada vez más tanto en los textos redactados por los comités de especialistas de los organismos internacionales como en las legislaciones nacionales y regionales. La UNESCO (1972/11, art. 11.4) es consciente de que un “rápido desarrollo [...] turístico” es una de las amenazas que podría poner en peligro el patrimonio. Desde el grado en Turismo se hace esencial la concienciación a los futuros profesionales de la estrecha relación entre patrimonio y turismo, la cual debe desarrollarse a través de un planteamiento transdisciplinar, dando así lugar

a un resultado positivo para el sector. Ante esta realidad surge en 2023 el Instituto Andaluz de Investigación e Innovación en Turismo (IATUR), heredero del extinto Instituto Universitario de Investigación de Inteligencia e Innovación Turística (I3T) de la Universidad de Málaga, e impulsado por tres universidades andaluzas: Granada, Málaga y Sevilla.

En relación a la concepción global de la educación patrimonial, cabe destacar el proyecto *Patrimonio Herido*, por romper fronteras en lo referido a la sensibilización patrimonial en los diferentes tipos de educación, realizando, desde

el ámbito universitario, actividades destinadas a todos los niveles de la enseñanza, ejecutadas transdisciplinarmente y en convivencia con otras propias de la educación no formal e informal. El proyecto se engloba dentro de las acciones de innovación educativa desarrolladas por el Laboratorio de

Competencias Transdisciplinares de la Universidad de Málaga (TransUMA), que es resultado del proyecto de innovación educativa de la Universidad de Málaga PIE17-123 y que continúa en el marco “PIE19-178 Imaginando futuros posibles” (García *et al.* 2022, p.966). Al ser un proyecto universitario, uno de los pilares del mismo es trabajar el patrimonio cultural de manera transdisciplinar, es decir, con alumnado de los grados en Historia del Arte, Turismo, Edificación y Diseño Industrial, creando una exhaustiva ficha de denuncia sobre bienes heridos que se publican al final de cada curso en la web.

Con este fin, en los últimos años se ha promovido la transdisciplinariedad de profesionales de diversas áreas a través de encuentros como el *Seminario de Patrimonio Cultural* y el *Encuentro interuni-*

*versitario de estudiantes. Ética del cuidado y Patrimonio Cultural*; se ha trabajado con alumnado infantil y de primaria del CEIP Pintor Denis Belgrano (Fig.02) y con la actividad *En busca del patrimonio herido*, con estudiantes de secundaria y bachillerato del IES Guadaiza, San Pedro de Alcántara; y se han realizado acciones de transferencia a la sociedad como la participación en la Noche Europea de I@s Investigador@s y el desarrollo de la actividad *Sanando el patrimonio herido*, así como la creación en la web del proyecto de un apartado de fotodenuncia en el que se so-

Los estudios superiores no pueden ya considerarse como una formación unidisciplinar donde el alumnado recibe contenidos y adquiere competencias de un área única...



Fig. 02. Patrimonio herido en CEIP Pintor Denis Belgrano  
Paneles finales realizados por alumnado de 5º y 6º de Educación Primaria del CEIP Pintor Denis Belgrano de Málaga. 2022, Elaboración propia.

licita la participación ciudadana para alertar de heridas patrimoniales, además de la participación del equipo en congresos y seminarios como las diversas ediciones en el *Congreso de Humanidades Digitales* (Marcos et al. 2021) o el *II Simposio de Patrimonio Cultural ICOMOS-España* (García et al. 2022). De cara al futuro, al ser la educación patrimonial una disciplina en continua evaluación, al igual que el proyecto, se siguen teniendo por delante importantes retos, entre ellos, uno de los esenciales, incorporar docentes al proyecto de Didáctica o Arquitectura.

### 3. Retos en la era de la cultura digital

Nunca hemos tenido tantas posibilidades de estar conectados e informados como en esta era de la cultura digital, donde a un golpe de ratón o presionando los dedos sobre nuestros dispositivos móviles, podemos acercarnos al patrimonio cultural. La adopción de enfoques tecnológicos ha enriquecido la experiencia educativa promoviendo, tal y como señala García, la Interactividad entre interlocutores; el aprendizaje colaborativo; la multidireccionalidad y la libertad de difusión (2007, p.2).

La educación patrimonial, al igual que todas las áreas de nuestra vida, ha experimentado un cambio significativo desde la implantación cotidiana de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y ello ha tenido un impacto en la tutela del patrimonio cultural en tanto que los recursos digitales pueden mediar el aprendizaje.

Su usabilidad en la educación patrimonial es múltiple y se observa en aplicaciones, tanto nacionales como internacionales, como Imageen Reliving History, Tarraco, Barcino 3D, Nire herri maitea, Itinera Carolus V 2.0, Terrassa + Augmentada, Google Arts and Culture, Museum of London, Streetmuseum, Rijksmuseum,



etc. (Ibáñez-Etxebarria y Kortabitarte, 2016). Éstas presentan el peligro de derivar, en muchas ocasiones, a un uso únicamente turístico, pero resultan también interesantes para su implementación en la metodología *mobile learning*, entre otras. Muchas veces permiten, mediante programas de realidad virtual y aumentada, explorar desde el aula el patrimonio de manera inmersiva, aumentando el interés sobre éste al igual que mejora la comprensión de bienes más complejos como pueden ser los yacimientos arqueológicos. Asimismo, mencionar videojuegos como *Animal Crossing: New Horizons*, que proyecta dentro del museo una galería de arte con 43 obras, o *Defiende tu muralla*, diseñado para alumnado de educación primaria en 2011 por La Fundación de Casas Históricas y Singulares. Por otro lado, también destacar el uso de las redes sociales que permiten a la sociedad no sólo estar actualizada, sino que posibilita que el patrimonio penetre en la cotidianidad de la sociedad creando espacios de debate públicos, ejemplo de ello la labor realizada por instituciones como Hispania Nostra, ICOMOS, el proyecto *Patrimonio Herido* (Fig.03), o perfiles como el de Miguel Ángel Cajigal, conocido como *El barroquista*. Y otros ámbitos digitales como blogs o webs de diversa temática patrimonial y objetivo como puede ser la compilación de bienes, la denuncia ciudadana, etc., y plataformas que permiten el acceso fácil y rápido a información detallada sobre bienes patrimoniales de diversa índole, posibilitando realizar visitas virtuales, analizar detalles de obras que de otro modo no son posibles, conocer procesos de restauración, etc., siendo una muestra destacada de ello la web del Museo del Prado. Finalmente, mencionar la digitalización de archivos y colecciones, etc.

A pesar de todas estas posibilidades, los retos siguen presentes y se encaminan a la disminución de la brecha digital que desplaza a aquellos que se mantienen en la era analógica por cuestiones fundamentalmente de edad; la calidad de la información en línea, la dependencia excesiva de la tecnología, seguir preservando la autenticidad y singularidad de la experiencia cultural, ampliar la educación patrimonial en redes sociales y tener en cuenta que “el uso de estas tecnologías requiere de una gran responsabilidad sobre todo en lo referente a la actualización de los medios, ya que el sector crece a ritmos desproporcionados y exponenciales. Esta actualización debería de ponernos más alertas sobre cómo perciben nuestros alumnos la información



Fig 03. Patrimonio Herido en el IES Guadaiza, San Pedro de Alcántara, Málaga

Detalle de uso de los dispositivos móviles por parte del alumnado de 2º de Bachillerato del IES Guadaiza, San Pedro de Alcántara, Málaga, durante la actividad “En busca del Patrimonio Herido”. 2022. Fuente: elaboración propia.

que les aportamos a través de los medios tradicionales y buscar fórmulas capaces de poner en práctica procesos de aprendizaje que les haga mucho más atractiva la información” (Zambrano, 2007, p.3).

#### 4. Reflexiones finales

Pese a las acciones mostradas en diversos niveles, encaminadas a la tutela patrimonial, desgraciadamente el patrimonio cultural sigue en riesgo y ello nos hace reflexionar en que queda un largo camino por recorrer, que será más efectivo cuanto más se trabaje transdisciplinariamente en educación patrimonial para reconocer la dignidad de los bienes materiales e inmateriales en régimen de igualdad.

Tenemos que ser conscientes de que el patrimonio cultural es un ente vivo con desafíos constantes al igual que las personas que lo protegen y sus propietarios y, por tanto, esta reflexión sirve en la actualidad inmediata, siendo necesaria la continua actualización y análisis de la realidad patrimonial y social al tratarse de una responsabilidad compartida que exige establecer sinergias entre las competencias de todos los agentes públicos y privados en pro de una planificación conjunta en

la que los docentes deben estar muy actualizados para poder guiar convenientemente al alumnado.

En todo ello, las tecnologías de la información y la comunicación constituyen un recurso que, puesto al servicio de la preservación del patrimonio, debe ser impulsado en la educación formal, no formal e informal como digno vehículo de difusión y concienciación.

Por último, queremos remarcar el hecho de que la educación patrimonial y todas las acciones llevadas a cabo para fomentar la sensibilización social sobre el patrimonio cultural no ayudan sólo a la protección de este si no que va más allá al construir capital social creando una sociedad crítica, participativa, reflexiva y actualizada en cuanto al uso de las TIC.

#### Referencias bibliográficas

ALVARADO GARCÍA, A. (2004). “La ética del cuidado”, *Aquichan*, 4 (1), pp. 30-39.

ANDALUCÍA (2007). Ley 14/2007, de 26 de noviembre, del Patrimonio Histórico de Andalucía, *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía (BOJA)*, 248, Disponible en <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2007/248/1> [consultado 08/10/2023].

ANDALUCÍA (2011). Ley 13/2011, de 23 de diciembre, del Turismo de Andalucía, *BOJA*, 255, Disponible en <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2011/255/1> [consultado 08/10/2023].

ARIAS, L. y CASANOVA, E. (2018). “El uso de los objetos arqueológicos en las aulas de educación infantil: una experiencia en un aula de cuatro años”. En: EGEA, A., ARIAS L., y SANTACANA, J. (Coords.). *Y la arqueología llegó al aula*. Ediciones TREA, pp. 121-135.

ARIAS, L., CASANOVA, E., EGEA, A., GARCÍA, A. y MORALES, M. J. (2016). “Aprendiendo a tocar la historia. Las fuentes objetuales como recurso de aprendizaje en educación infantil y primaria”. En: LÓPEZ-FACAL, R. (Ed.). *Ciencias Sociales, educación y futuro. Investigaciones en didáctica de las ciencias sociales*. Santiago de Compostela: RED14-Universidad de Santiago de Compostela, pp. 136-148.

ARROYO MORA, E., TRABAJO RITE, M., y CRESPO TORRES, B. (2022). “Coeducación patrimonial e investigación escolar: una experiencia educativa en Educación Primaria” En: FONTAL MERILLAS, O., IBÁÑEZ-ETXEBE-

RRIA, A., y ÁLVAREZ-RODRÍGUEZ, D. (Coords.). *V Congreso Internacional de Educación Patrimonial*. Madrid: Comunidad de Madrid, pp. 127-128.

CONSEJO EUROPEO (2005) Convenio Marco del Consejo de Europa sobre el Valor del Patrimonio Cultural para la sociedad. Disponible en <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKExwi60LG0jvaBAxXoQaQE-HdslAVgQFnoECBQQAQ&url=https%3A%2F%2Frm.coe.int%2F16806a18d3&usg=AOvVaw1bSOWeBu9PiH36Ep-344Vjy&opi=89978449> [consultado 12/09/2023].

CONSTITUCIÓN ESPAÑOLA (2011). Boletín Oficial del Estado, núm. 311, de 29 de diciembre de 1978. [https://www.boe.es/eli/es/c/1978/12/27/\(1\)/con](https://www.boe.es/eli/es/c/1978/12/27/(1)/con)

CUENCA, J. M., y ESTEPA, J. (2003). “El Patrimonio en las Ciencias Sociales: concepciones transmitidas por los libros de texto de E.S.O.” En: Ballesteros, E. *et al.* (Coords.). *El Patrimonio y la Didáctica de las Ciencias Sociales*. AUPDCS, pp. 91-102.

CUENCA, J. M., y LÓPEZ, I. (2014). “La enseñanza del patrimonio en los libros de texto de ciencias sociales, geografía e historia para ESO”, *Culture and Education*, 26, pp.19-37.

CUENCA J. M., MARTÍN-CÁCERES. M.J., IBÁÑEZ-ETXEBERRIA. A., y FONTAL MERILLAS, O (2014) “La educación patrimonial en las instituciones patrimoniales españolas. Situación actual y perspectivas de futuro”. *CLIO. History and History teaching*, 40. Disponible en <http://clio.rediris.es/n40/articulos/mono/MonCuencaetal2014.pdf> [consultado 2/10/2023].

CUENCA J. M., MARTÍN-CÁCERES. M.J., y ESTEPA, J. (2020) “Buenas prácticas en educación patrimonial. Análisis de las conexiones entre emociones, territorio y ciudadanía”, *Aula Abierta*, 49(1), pp. 45-54.

ESTEPA, J., FERRERAS, M., LÓPEZ, I., y MORÓN MONJE, H. (2011) “Análisis del patrimonio presente en los libros de texto: obstáculos, dificultades y propuestas”, *Revista de educación*, 355, pp. 573-589.

FEIJÓO OUTUMURO, J., y CASTRO FERNÁNDEZ, B. (2022). “El mar en Galicia: Intervención en Educación Primaria sobre el patrimonio marítimo” En: FONTAL MERILLAS, O., IBÁÑEZ-ETXEBERRIA, A., y ÁLVAREZ-RODRÍGUEZ, D. (Coords.). *V Congreso Internacional de Educación Patrimonial*. Madrid: Comunidad de Madrid, pp. 17-18.

FERRERAS, M., y ESTEPA, J. (2012). “El patrimonio en los libros de texto de conocimiento del medio natural, social y cultural. El caso de Andalucía” En: Fontal, O *et al.*, (Coords.). *I Congreso Internacional de Educación Patrimonial Mirando a Europa*, pp. 555-563.

FONTAL MERILLAS, O. (2003). *La educación patrimonial. Teoría y práctica en el aula, el museo e Internet*. Trea, Gijón.

FONTAL MERILLAS, O. IBÁÑEZ-ETXEBERRIA, A., y CUENCA J. M. (2015) “Estrategias e instrumentos para la educación patrimonial en España”. *Educatio Siglo XXI*, 33(1), pp. 15-32.

FONTAL MERILLAS, O. (2016) “Educación patrimonial: retrospectiva y prospectivas para la próxima década”. *Estudios Pedagógicos*, XLII (2), pp.415-436.

GARCÍA ARETIO, L. (2014) “¿Web 2.0 vs web 1.0?”. *Boletín Electrónico de noticias de Educación a distancia*, 14(1). Disponible en <http://www.raco.cat/index.php/dim/article/viewFile/76637/9832> [consultado 8/10/2023].

GARCÍA GONZÁLEZ, J.; MARCOS COBALEDA, M.; SANTANA GUZMÁN, A.; CRUCES RODRÍGUEZ, A.; FUENTES TORRES, M.A.; GALISTEO MARTÍNEZ, J.; MAYORGA CHAMORRO, I.; DE LA TORRE AMERIGHI, I.; CRESPILO MARI, L.; MONTIJANO CAÑELLAS, M.; DI PAOLA, M.; y RODRÍGUEZ ORTEGA, N. (2022). “Patrimonio Herido: ética del cuidado y patrimonio cultural. Un Proyecto transdisciplinar e interuniversitario en la Educación Superior en Andalucía”. En: *II Simposio de Patrimonio Cultural ICOMOS España*. España: ICOMOS, pp. 965-974.

GOBIERNO DE CASTILLA LA MANCHA (2023). “El Gobierno regional anima a los centros educativos de toda España a visitar los parques arqueológicos de Castilla-La Mancha a lo largo del curso”. Disponible en <https://www.castillalamancha.es/node/371090> [consultado 11/10/2023].

IBÁÑEZ-ETXEBERRIA, A., y KORTABITARTE, A. (2016). Plan nacional de Educación y Patrimonio. Proyectos de Investigación. Apps, redes sociales y dispositivos móviles en educación patrimonial. Ministerio de Cultura y Deporte. Disponible en <https://www.culturaydeporte.gob.es/planes-nacionales/dam/jcr:4cc8d5a2-3084-409e-a134-b46b62f7126e/apps-y-socialmedia-en-educacionpatrimonial.pdf> [consultado 7/9/2023].

ICOMOS (2023). “Comunicados sobre la insuficiente presencia del patrimonio cultural en diversos ámbitos de la

enseñanza universitaria”. Disponible en <https://icomos.es/comunicados-sobre-la-insuficiente-presencia-del-patrimonio-cultural-en-diversos-ambitos-de-la-ensenanza-universitaria/> [consultado 1/9/2023].

LA NOCHE DE LOS INVESTIGADORES (2023). “Sanando el Patrimonio Herido”. Disponible en <https://lanochedelosinvestigadores.fundaciondescubre.es/actividades/sanando-el-patrimonio-herido/> [consultado 21/9/2023].

LUNA, Ú., GILLATE, I., CASTRILLO, J. e IBÁÑEZ-ETXEBERRIA, A. (2022). “¿Qué patrimonio se enseña en primaria? Un estudio a partir de los libros de texto de la CAPV” En: FONTAL MERILLAS, O., IBÁÑEZ-ETXEBERRIA, A., y ÁLVAREZ-RODRÍGUEZ, D. (Coords.). *V Congreso Internacional de Educación Patrimonial*. Madrid: Comunidad de Madrid, pp. 90-91.

MARAÑA, M., y REVERT ROLDÁN, X. (2020) “Patrimonio Cultural y Desarrollo: una mirada a la Agenda 2030 y el rol del patrimonio”, *Periférica Internacional. Revista para el Análisis de la Cultura y el Territorio*, 21, pp. 180–195, DOI: <https://doi.org/10.25267/Periferica.2020.i21.15>

MARCOS COBALEDA, M., SANTANA GUZMÁN, A., GARCÍA GONZÁLEZ, J., CRUCES RODRÍGUEZ, A., y RODRÍGUEZ ORTEGA, N. (2021). “Patrimonio Herido: un trabajo-proyecto transdisciplinar para la innovación educativa”. En: DÍEZ, F. y GONZÁLEZ-PÉREZ, C. (Eds.), *V Congreso de la Sociedad Internacional de Humanidades Digitales Hispánicas*. España: Universidad de Santiago de Compostela. pp. 246-258.

MARCOS COBALEDA, M., GARCÍA GONZÁLEZ, J., SANTANA GUZMÁN, A., DI PAOLA, M., MAYORGA CHAMORRO, J.I., CRESPILO MARÍ L., CRUCES RODRÍGUEZ, A. y RODRÍGUEZ ORTEGA, N. (2023). “En busca del Patrimonio Herido en Bachillerato: una experiencia de aprendizaje de la Universidad de Málaga”. En: DÍEZ, F. y GONZÁLEZ-PÉREZ, C. (Eds.), *VI Congreso de la Sociedad Internacional de Humanidades Digitales Hispánicas*, En prensa.

MATEOS RUSILLO, S.; MARCA FRANCÉS, G., y ATTARDI COLINA, O. (2016). *La difusión preventiva del patrimonio cultural*. Trea, Gijón.

MIRALLES MARTÍNEZ, P., y RIVERO GRACIA, P. (2012) “Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil”, *REIFOP*, 15(1), pp.81-90.

MORENO-VERA, J. R., LÓPEZ-FERNÁNDEZ, J. A., y PONSODA-LÓPEZ DE ATALAYA, S. (2022) “La concepción del patrimonio en el profesorado en formación de Educación Infantil”, *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 26(1), pp. 439-458. DOI: <https://doi.org/10.30827/profesorado.v26i1.13789>

NACIONES UNIDAS. ASAMBLEA GENERAL. CONSEJO DE DERECHOS HUMANOS (2016). *Resolución 33/20 aprobada por el Consejo de Derechos Humanos el 30 de septiembre de 2016: «Los derechos culturales y la protección del patrimonio cultural»* (A/HRC/RES/33/20). Disponible en <https://documents-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/GEN/G16/227/58/PDF/G1622758.pdf?OpenElement> [consultado 21/9/2023].

OEPE (2015) “Observatorio de Educación Patrimonial en España”. Disponible en: <https://oepe.es/oepe/> [consultado 16/9/2023].

PASIKOWSKA-SCHNASS, M. (2018) *Cultural heritage in EU policies*. Disponible en [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2018/621876/EPRS\\_BRI\(2018\)621876\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2018/621876/EPRS_BRI(2018)621876_EN.pdf) [consultado 15/9/2023].

PATRIMONIO HERIDO (2020) “Patrimonio Herido. Programa de formación y acción ciudadana para la salvaguarda del patrimonio en riesgo”. Disponible en <https://patrimonioherido.iarthislab.eu/proyecto/> [consultado 17/9/2023].

PÉREZ EGEA, E., CARMEN BAEZA VERDÚ M<sup>a</sup>.C. y MIRALLES MARTÍNEZ, P. (2008) “El rincón de los tiempos. Un palacio en el aula de educación infantil”, *Revista Iberoamericana de Educación*, 48(1). Disponible en <https://rieoei.org/historico/expe/2627Egea-Maq.pdf> [consultado 19/9/2023].

UNESCO (1972/12), *Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural*, París. Disponible en <https://whc.unesco.org/archive/convention-es.pdf> ([consulta: 08/10/2023].

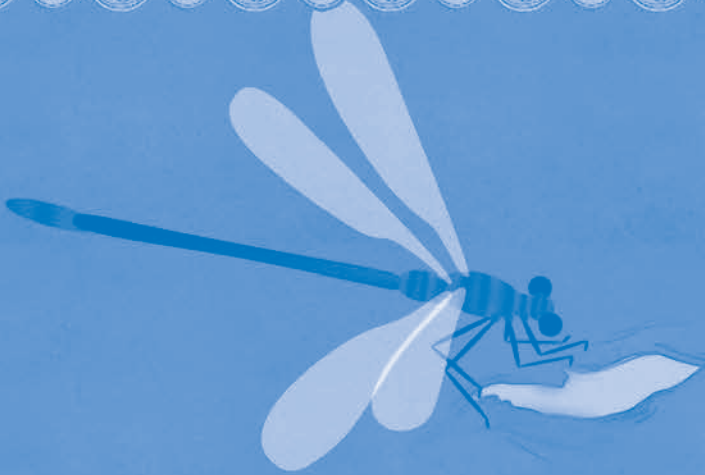
ZAMBRANO, F. (2007) “La usabilidad entre la Tecnología y la Pedagogía, Factores fundamentales en la Educación a distancia”, *Revista Digital Universitaria UNAM*, 8(5). Disponible en [http://www.revista.unam.mx/vol.8/num5/art35/may\\_art35.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.8/num5/art35/may_art35.pdf)



Observatorio Atalaya  
[observatorioatalaya.uca.es](http://observatorioatalaya.uca.es)



: 6



# Consideraciones para la creación de un sistema-repositorio de productos transmediales educativos sobre patrimonio cultural

Mariano Salvador Carrillo

Periodista independiente  
msalvacar@gmail.com

Artículo recibido: 17/10/2023. Revisado: 27/10/2023. Aceptado: 03/11/2023

**Resumen:** La educación forma parte de la naturaleza de las narrativas transmedia desde su origen. Dentro de los principios que impregnan lo transmedial, en la actualidad, la construcción de mundos gana relevancia sobre el relato en sí. Esta revisión supone una oportunidad para reconsiderar la educación transmedia como el vehículo ideal para acometer, a través de las TIC y los nuevos medios inmersivos e interactivos, la enseñanza de patrimonio cultural, material o inmaterial, tanto en el campo de la educación formal como informal. Para ello, se definen qué componentes y dinámicas deben contener este tipo de productos, y se apela a la colaboración interinstitucional con el objetivo de incentivar la creación de un repositorio, a modo de archivo, donde diseñar y agrupar experiencias educativas transmediales innovadoras, que sirvan como ejemplos e inspiración para otros productos similares..

**Palabras clave:** transmedia; educación; patrimonio cultural; repositorio; TIC.

Considerations for the creation of a repository-system of educational transmedia products on cultural heritage.

**Abstract:** Education has been part of the nature of transmedia narratives since their origin. Within the principles that permeate transmedia, nowadays, worldbuilding is gaining relevance over storytelling itself. This review is an opportunity to reconsider transmedia education as the ideal vehicle to undertake, through ICT and new immersive and interactive media, the teaching of cultural heritage, whether tangible or intangible, both formal and informal education. To this end, the components and dynamics that this type of product should contain are defined, and an appeal is made to inter-institutional collaboration with the aim of encouraging the creation of a repository, in the form of an archive, where innovative transmedia educational experiences can be designed and grouped together to serve as examples and inspiration for other similar products.

**Keywords:** transmedia; education; cultural heritage, archive; ICT.



### Introducción: hacia una postransmedialidad

A comienzos de 2024, parece como si las narrativas transmedia (NT) se hubiesen disuelto en el acelerado ecosistema hiperaudiovisual presente. Superada una moda de adjetivación transmedial, que en muchas ocasiones eclipsaba la escasez de ideas de una industria de entretenimiento global, la transmedialidad se ha refugiado en los laboratorios de medios, las periferias creativas y el ámbito académico, convertida en un «cruce de caminos donde se dan cita investigadores de muy distintas disciplinas (Media Studies, Narratología, Artes Visuales, Marketing, Literatura Comparada, Semiótica, Estudios teatrales y de la *Performance*, *Games Studies*, Sociología, etc.)». (Sánchez-Mesa, Alberich-Pascual y Rosendo, 2016, p.2).

Por todo ello, la literatura sobre lo transmedial se ha convertido en un fecundo campo de reflexión y exploración sobre la eterna pulsión del ser humano de contarnos y dotarnos de sentido a través de historias y relatos. Aunque su impacto en la conversación medial queda lejos de las utopías participativas y democratizadoras que auspiciaban, opacadas en un escenario

actual de tintes distópicos: polarización, verdades alternativas y falsedades profundas, con que amenaza la inminente expansión de las inteligencias artificiales generales.

Ya Carlos A. Scolari apelaba a la velocidad hipersónica con que la ley de Moore Semántica desgastaba las terminologías relacionadas con la irrupción de nuevos medios y la necesidad de encontrar un sentido «post-transmedial» como una forma de «búsqueda de nuevos conceptos para definir no solo las nuevas experiencias narrativas sino también los procesos creativos que las generan». En este sentido, colocaba el concepto de «interfaz» en el centro de esa nueva búsqueda, reconvirtiendo la figura del productor transmedia en un «diseñador de interfaces narrativas». (2017). Lo singular de esta reconversión consiste, por un lado, en una apelación directa a la multidisciplinariedad del creador-productor transmedia, «mezclándose con el trabajo y el código, operando entre medias de distintas disciplinas siempre en busca de inspiración» (Lance Weiler en Sánchez-Mesa, 2019a, p.53). Asimismo, por considerar a este diseñador como un arquitecto de mundos narrativos a través de estas interfaces. Esta resignificación impulsa la idea de transmedialidad de mane-



ra más que significativa, porque como afirma Sánchez-Mesa: «los relatos transmediales *radicales* o de nueva generación (siglo XXI), tiene que ver menos con el «story-telling» o relato en sí, que con la construcción, habitabilidad, expansión y participación en «mundo narrativos» (2019b, p.17).

La hipótesis que lanza este artículo es que la creación de mundos narrativos transmediales es una herramienta eficaz para la educación transmedia. En concreto se toma como referencia aquella que tiene como finalidad el conocimiento de la historia y el patrimonio cultural, material e inmaterial, por ese sentido de «recreación» de mundos. Para ello abordaremos inicialmente, la conexión de la educación transmedial con las teorías del aprendizaje. A continuación, profundizaremos en las posibilidades y limitaciones de las narrativas transmediales para la difusión patrimonial. Esto nos llevará a abordar algunas pautas para la construcción de un modelo de plataforma web que de cobijo a experiencias narrativas transmediales educativas replicables sobre patrimonio cultural. Finalmente, como conclusión, se llamará a la implicación de las instituciones en la creación e impulso de una plataforma de referencia, a modo de repositorio, de soportes educativos transmedia sobre patrimonio cultural, que interpelen a la participación de la comunidad educativa para su consolidación.

### Habitaciones transmediales educativas

La vinculación entre educación y transmedialidad surge en la misma génesis del término. Cuando Marsha Kinder apeló por primera vez al concepto «intertextualidad transmedia», en una lógica todavía posmoderna de principios de los años noventa, ya mencionaba a Jean Piaget, Arthur Applebee, L.S. Vigotsky, Jerome Brunner y Seymour Papert al señalar el papel que debían jugar las teorías cognitivas del conocimiento en relación al poder de los nuevos medios interactivos superando el psicoanálisis, que habían dominado el campo de los *film studies* hasta la fecha. (1991, p.6-7).

Casi un cuarto de siglo más tarde, en una entrevista con el teórico de lo transmedial, Henry Jenkins, en su blog *Pop Juntions* –antes conocido como *Confessions of an Aca-Fan*, en funcionamiento desde 2005–, reforzaba estas ideas. En especial, Kinder ponía en valor «la zona de desarrollo próximo» de L.S. Vygotski más allá del desarrollo cognitivo de Piaget. Defendía asimismo que la interacción con los medios populares (como la televisión, películas, juegos de ordenador) –apelando al conocido programa infantil, *Barrio Sésamo*–, podían tam-

bién desempeñar esta función. Así, en lugar de hacerse eco de los avisos funestos de los psicólogos sobre los dañinos efectos de la televisión en los jóvenes, la académica reclamaba que ésta podía servir como acelerador que enseñaba a éstos como una forma de alfabetización transmedia (2015).

El propio Jenkins ya advertía del potencial de las narrativas transmediales para propósitos más serios que lo meramente recreativo (Jenkins, 2008, p. 15). La transferencia conceptual se basa en que si la transmedialidad requiere de los consumidores que actúan como productores, un proceso de aprendizaje transmedia debería darle relevancia a la producción de los contenidos a cargo de los estudiantes (Scolari et al, 2019, p. 119). En esta línea, Molas subraya la acción del estudiante dentro de las pedagogías activas y el aprendizaje significativo porque «una de las características definitorias de las narrativas transmedia –seguramente las más vinculada a su puesta práctica– tiene que ver con la actividad, con centrarse en la acción del estudiante como motor para desarrollar el mundo narrativo, para su experimentación, para desplegar todas aquellas habilidades y competencias, que tenga como resultado el aprendizaje» (2018a, p.70). Esta autora también reconoce que no son ideas nuevas ni surgen con la narrativa transmedia ni con la digitalización en la educación porque están presentes en la concepciones del constructivismo de Piaget, de Dewey, o con las propuestas de Kilpatrick, Rogers o Kolb (2018b, p. 70).

Es indudable que la consolidación de los recursos TIC como soportes educativos ha transformado el panorama educativo actual, si bien no debemos caer en tecnocentrismos pedagógicos. Como afirma Pérez-Martínez, «los planteamientos teóricos y prácticos evolucionan en la medida en que los avances tecnológicos van aportando novedades en la creación de historias o en la producción de contenidos. Trasladar estos recursos al marco de una metodología de enseñanza contribuye a que los recursos TIC se integren a una línea discursiva coherente sobre el relato docente» (2021, p.30).

En esa creación de contenidos en una sociedad en red, juega un papel destacado otra teoría del aprendizaje como el conectivismo. Se trata de una visión radical que intenta superar otras corrientes como el behaviorismo, el cognitivismo y el propio constructivismo en favor de una adquisición más utilitaria del conocimiento. Para su creador, George Siemens, las competencias para formar aprendizajes surgen a través de la habili-

dad para formas conexiones y encontrar información en un mundo conectado. «Saber cómo y saber qué, está siendo suplementados por saber dónde (la comprensión de dónde encontrar el conocimiento necesitado)» (2005, p.2). Esto nos remite también a la Coasociación de Prensky, en donde «los estudiantes se centran en usar las nuevas herramientas, encontrar información, dar sentido y crear, y los profesores deben centrarse en preguntar, orientar, proporcionar contexto, garantizar el rigor y asegurar resultados de calidad» (2011, p.22).

Dicho todo esto, ¿dónde encontramos esas zonas de desarrollo próximo vygotskianas en las habitaciones postransmediales educativas?, ¿a través de qué dinámicas transmediales se induce un aprendizaje significativo en los estudiantes?, ¿cómo se motiva a los estudiantes a construir mundos de conocimiento como experiencias de aprendizaje? Son algunos interrogantes que podemos invocar al plantear experiencias transmediales educativas. Intentaremos responder –o cuanto menos apuntar algunas reflexiones– a través de cómo idear narrativas transmediales relacionadas con la difusión y el conocimiento del patrimonio cultural, precisamente por considerar que la enseñanza de historia y el patrimonio cultural conectan con la construcción –mejor dicho, reconstrucción– de mundos que subyace en toda transmedialidad.

### **Narrativas transmedia para educar sobre patrimonio cultural.**

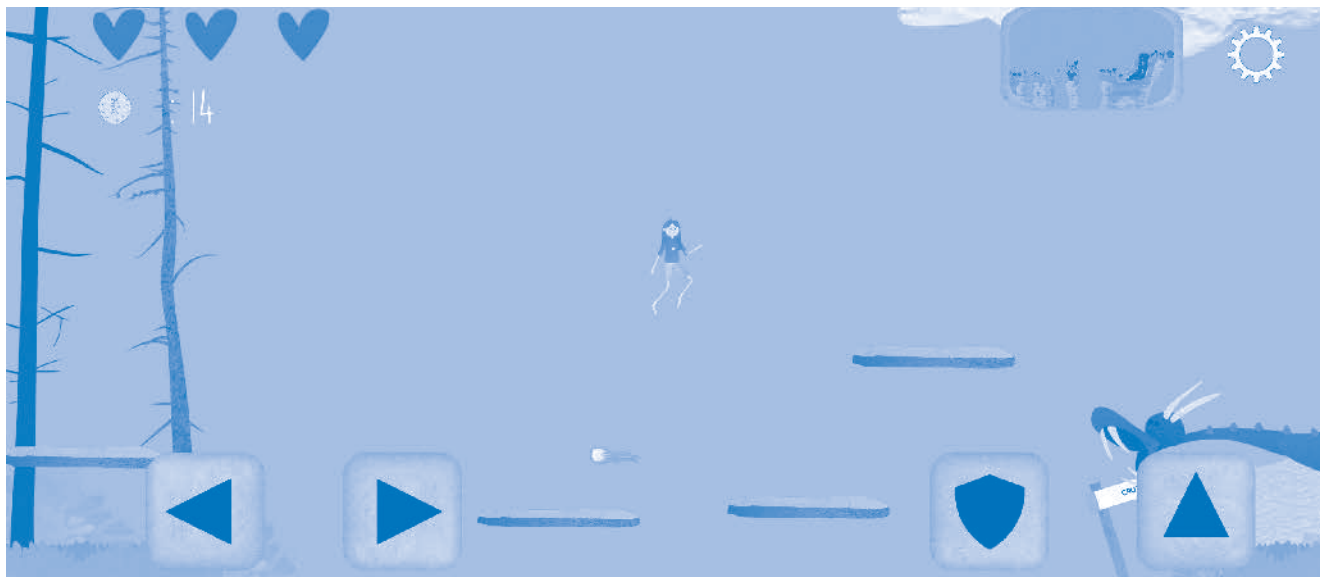
El patrimonio cultural es un área rica para el desarrollo de narrativas virtuales porque instituciones como galerías, bibliotecas, archivos y museos (GLAM por su siglas en inglés) están incrementando la experimentación con exposiciones digitales para comunicar sus historias (Basaraba, 2022, p.1533). Barinaga, Moreno-Sánchez y Navarro-Newball citan a un grupo de autores (Salgado 2013; Zhao, Sintonen y Kyanäslähti, 2015; Gombault, Allal-Chérif y Decamps, 2016) para afirmar que las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el museo buscan, precisamente, alejar al museo del santuario y acercarlo al público (2017a, p.102). Para estos tres autores, citando también a Manovich (2001) y Moreno-Sánchez (2002), «la narrativa hipermedia permite una convergencia interactiva de medios al servicio de todas las personas, que pueden convertirse en lectoautoras o

coautoras de la comunicación cultural que se desprende de piezas y procesos» (2017b, p. 104).

En paralelo, la combinación de las herramientas TIC con las narrativa transmedia en las prácticas museísticas reconfiguran los relatos que se extraen del pasado. Kidd toma como referencia a Ramasubramanian (2017, p.30), que apunta cómo las NT pueden proveer un espacio para voces alternativas en maneras que –aplicadas dentro de los contextos de los museos– a menudo luchan con las interpretaciones tradicionales. Al hacerlo, los proyectos transmedia pueden crear «espacios alternativos comunitarios orientados a la afirmación cultural de identidades», ofreciendo representaciones más reflexivas, complejas y multifacéticas (2019a, p. 273). Esta posibilidad se acopla con el sexto principio transmedia de Jenkins<sup>1</sup> readaptado a la educación: *subjetividad*, entendida como la capacidad de adoptar diferentes puntos de vista o cambiar perspectivas en clases de historia o de arte y «como una forma de romper sesgos históricos» (2010a).

Por otro lado, cada vez más los programas educativos ganan relevancia dentro de la experiencia museística. Así, «existe un emergente estudio sobre cómo lo transmedial puede ser utilizado en ambientes educativos, que vale la pena revisar a la luz de los corazones educativos que los museos y espacios patrimoniales remiten» (Kidd, 2019b, p. 273). Podemos afirmar que los muesos y espacios especializados en el patrimonio cultural, además de promover actividades dentro de la educación informal, pueden convertirse en nexos, extensiones, de pedagogías transmediales del campo de la educación formal. Sin embargo, Basaraba et al. (2019a) encuentran dos limitaciones en cuanto a la creación de relatos transmediales relacionados con el patrimonio cultural, bien es cierto que centrados en el turismo, pero que se podrían extrapolar en cuanto a experiencias educativas.

La primera tiene que ver con la vida efímera de muchas webs que abordan narrativa digitales culturales (2019b, p.15). Una futilidad que también detecta Zorrilla cuando advierte que «la naturaleza volátil de los contenidos web puede eliminar o reestructurar aquellas intertextualidades, requiriendo una audiencia proactiva, copiando permanentemente cambios (de plataforma, interface, localización de contenido y de formato) (2015a, p. 2644). Constamos que durante parte del trabajo de documentación para este artículo, numerosas indagaciones acaban en hipertextos muertos o desactualizados.



Una segunda limitación consiste en el sentido de la construcción de estas plataformas digitales. «Los creadores tienden a estar más centrados de manera descendente y a menudo no conducen estudios de seguimiento, para evaluar la experiencia de los usuarios en termino de comprensión de contenidos, nivel de inmersión y satisfacción» (Basaraba et al., 2019c, p. 15). Se trataría de promover una producción de contenidos más horizontal porque lo que hace más interesante las narrativas transmedia es «la descentralización del concepto de autoría» y enfatizar un relato «que no privilegia una voz, una parte de la historia o de una plataforma sobre otra» (Hancox, 2017, p.50, citada por Kidd, 2019c, p. 273). Por consiguiente, Basaraba et al. concluyen que hay una necesidad de investigar teóricamente y empíricamente cómo crear narrativas digitales más cohesivas en el campo del patrimonio cultural y su hipótesis es que las narrativas digitales interactivas<sup>2</sup> (IDNS, por sus siglas en inglés en plural) son una potencial solución para afrontar los retos relacionados con este campo (2019d, p. 16).

#### **Propuesta de narrativas transmediales educativas sobre patrimonio cultural**

Estos autores se basan en la estructura de Koenitz, inspirada a su vez en la teoría del arte cibernético de Roy Ascott, que distingue tres elementos en la construcción de una IDN: *sistema*, *proceso* y *producto*. Así, una IDN sería «una

forma narrativa digital expresiva llenas dentro de un *sistema* que contiene potenciales narrativas que son experimentadas como un *proceso* que resultan en *productos*, que son también diferentes narrativas» (Koenitz, 2010, p.108, citado por Bararaba et al, 2019e, p.6).

El sistema sería el artefacto digital tal como existe en un medio de almacenamiento combinado con el equipo físico en el que el artefacto es ejecutado (Koenitz, 2010a, p.128). Es decir, el *software* y el *hardware* donde se desarrolla todo el proceso –en un soporte fijo o portátil– como nexo centralizado de todas las operaciones, pudiendo esta desplegarse como una web institucional o aplicaciones en red y móviles: «museo *in situ*, museo en red, museo en movilidad» (Barinaga, Moreno-Sánchez y Navarro-Newball; 2017c, p. 104).

El proceso tendría lugar cuando «el usuario comienza a involucrarse con el sistema» (Koenitz, 2010b, p. 129). Aquí, para Basaraba et al., entrarían ya en juego las prácticas de los relatos transmediales «para crear experiencias inmersivas y centradas en el usuario» (2019f, p.18). Estas prácticas estarían constituidas por sinapsis intertextuales. Para comprender cómo se generan dichas conexiones es necesario señalar dos factores esenciales de las narraciones transmediales: las pistas de migración y la capacidad negativa, además de entender la tipología estas intertextualidades.

En primer lugar, las pistas de migración y la capacidad negativa surgen del primer principio de los siete que Henry Jenkins sintetizó sobre las narraciones transmediales en la ficción y que posteriormente adaptó para la educación: *Extensión vs Profundidad*. Se trata de una característica esencial ya que interpela al sentido de diseminación y expansión que toda experiencia narrativa transmedial contiene. Para Jenkins, la extensión (o capacidad de extensión, mejor dicho) propone permitir a los estudiantes encontrar información conectada con sus intereses a través de los terrenos más extensos posibles. Al mismo tiempo, que puedan profundizar en los contenidos escolares que más les compromete (2010b).

Para promover esta tipo dinámicas, las pistas de migración son entradas, a modo de construcciones cognitivas *activas*, que pueden formalizarse virtualmente en cualquier cosa dentro del sitio, desde objetos a personajes, eventos o una palabra escrita en una aparentemente poco destacada pasaje de una novela, y que son reconocidas y localizadas por la audiencia a través de marcas de activación (Ruppel, 2012a, p.63). Por otro lado, el término «capacidad negativa» es el arte de construir estratégicos espacios en una narración para evocar una deliciosa sensación de «incertidumbre», misterio o duda en la audiencia. La simple referencia a personas, lugares o eventos externos a la narrativa corriente provee de insinuaciones a la historia de los personajes y el extenso mundo en el que la historia tiene lugar. Esto empodera a las audiencias más curiosas para rellenar los huecos con su propia imaginación (Long, 2007a, p.53).

Por consiguiente, si las pistas de migración generan un sentido de movimiento dentro de la narrativa (Ruppel, 2012b, p.63), añadiendo información y construyendo conocimiento en el estudiante que sigue estas pistas, la capacidad negativa remite a otro de los principios transmediales de Jenkins: *la construcción de mundos*, que Long considera se activa a través de la sugerencia de personas, lugares y eventos y el mundo más amplio donde sucede la historia (2007b, p.53). Para Jenkins, la construcción de mundo depende de entender su «geografía cultural: el sentido de la gente, sus normas y rituales, vestidos y experiencias diarias» (2010c). La conexión con el patrimonio histórico cultural material e inmaterial.

Podemos sugerir que es a través de la información que se traza siguiendo las pistas de migración y la capacidad negativa es donde surgen terrenos fécondos para promover las zonas

de desarrollo potencial de los estudiantes. En este sentido, siguiendo a Presky, una docente que sepa presentar un mundo educativo sugerente y atractivo –capacidad negativa– y sembrar unas pistas de migración atractivas, promoverá un aprendizaje significativo más efectivo. Al mismo tiempo, se trata de una forma de potenciar las estrategias didácticas metacognitivas como el aprendizaje por descubrimiento, donde a través de la investigación como procedimiento, el estudiante –de una forma autónoma o colaborativa– realiza la búsqueda de información y se acostumbra a investigar aquello que merezca la pena y no a conformarse con un saber elaborado y cerrado (Sánchez, 2008a, p.202).

Como hemos indicado tanto las pistas de migración y la capacidad negativa operan sobre una red de intertextualidades. Zorrilla, al igual que Kinder, retoma la noción de intertextualidades de Kristeva<sup>3</sup>, pero expandida en la visión de Genette como *transtextualidad* (1997, p.1): «todo lo que coloca el texto en relación, ya sea de manera obvia u oculta, con otros textos» (2015a, p.2630). Asimismo, considera los conceptos de «texto nuclear» e «intertexto», partiendo de la idea de Riffaterre, que entiende «un texto en intertextualidad como núcleo o nexo». (1978, p.39). En este sentido, cualquier texto puede ser en potencia un intertexto o texto nuclear, dependiendo de las relaciones que se establezcan entre ellos. (Zorrilla, 2015b, p. 2632). Todo esto enriquece las posibilidades de generación de múltiples intertextualidades dentro de los procesos de un sistema, permitiendo que los estudiantes sigan diferentes rutas en la construcción de mundos portadores de aprendizajes significativos. Bajos estos criterios, Zorrilla propone y clasifica las siguientes tipología de intertextualidades en tres categorías de un proceso transmedial educativo:

A) Intertextualidades como una oportunidad de amplificar o transformar el contenido del denominado texto nuclear. Son las más ricas para propósitos educativos. (2019a, p.30).

- *Recolocación*: también denominada *Reciclaje* o *Migración*, definen la práctica común de situar contenidos originalmente producidos para un medio en una diferente plataforma.
- *Expansión*: se refiere al virtualmente ilimitado espacio de internet para difundir información.
- *Complementación*: como la expansión ofrece información más allá del texto nuclear. Sin embargo,

así como la expansión profundiza, la complementación consiste en ir de manera más extensa, a través de sendas laterales, pero relacionadas.

- *Transmutación*: cuando el intertexto es la versión transformada de un texto núcleo.
- *Generación*: es una intertextualidad relacionada con los contenidos generados por los usuarios. Pueden ser intertextos que son una creación inspirada (o dispersada) por el texto núcleo, pero original y diferente; a la vez, herramientas diseñadas para facilitar y promocionar la creación –subiendo o publicando– contenido generado por los usuarios, dentro del espacio intertextual (en este caso, el sitio web). La generación se refiere a todo tipo de textos, incluyendo textos escritos, fotografías, vídeos, dibujos, archivos de audio y de vídeo4 (2015b, p. 2638-2641).

B) Intertextualidades transmedia reiterativa: este tipo, aunque son proscritas en las narrativas transmedia de las industrias culturales del entretenimiento, en educación pueden cumplir funciones de reforzamiento y síntesis por su valor intrínseco en los procesos de aprendizaje (2019b, p.30).

- *Resumen*: este tipo de intertextualidad está caracterizada por dos rasgos centrales: la inclusión de *puntos principales* y *concisión*, donde el intertexto presenta los puntos principales de información substancial en el texto nuclear, pero en una forma breve, concisa y condensada. La identificación de puntos principales es particularmente útil cuando en texto nuclear presenta la información de una manera no estructurada y entonces el intertexto cumple la tarea de organizar la información subrayando los aspectos realmente importantes. Los usos educativos del resumen se pueden ceñir al refuerzo y la revisión de conceptos.
- *Repetición*: el intertexto dice lo mismo que el texto nuclear, pero usando su propio lenguaje. Esto incluye el concepto de *translación*, ya que cada medio tiene su propia manera de expresar contenidos. En este sentido, el principio es presentar el contenido relevante en el mayor número de maneras posibles, aunque esto pueda resultar redundante.

- *Imitación*: el intertexto sigue el texto nuclear como modelo pero lo reformula en sus propios términos.
- *Referencia*: esta intertextualidad puede ser percibida como pobre ya que se limita como mención o alusión de un texto sobre otro. Sin embargo, su importancia puede ser estratégica en términos de guía para el usuario para hacerle consciente de los textos relacionados, también constituye un elemento promocional (2015c, p. 2637-38, 2641).

C) *Inconsistencia*. Se trata de una tercera categoría de intertextualidad, y se manifiesta cuando el intertexto contradice o difiere de un texto nuclear en una información central. Se produce cuando no hay coordinación entre equipos de producción, especialmente en la fase de investigación, o cuando la información pasa de un medio a otro (2015d, p. 2640). Zorrilla concreta que también es una forma intencional de presentar diferentes voces o ángulos en un contenido (2019c, p. 30). Una vez más recuperamos el principio de Subjetividad de Jenkins. Pero también todo ello remite a la idea de Bertetti de que una absoluta consistencia es una nimia característica de las extensiones narrativas frente a la capacidad de reconocimiento (regognizability), que es esencial (2017a, p. 265). «Mientras la expansión no sobrepase ciertos límites, las audiencias son elásticas y tienden a aceptar patrones de desarrollo y variaciones» (Bertetti, 2014, Marro-ne, 2003, citado por Bertetti, 2017b, p.265). En suma, la inconsistencia no debe coartar la capacidad de acción de los productores, sobre todo en el terreno de las prácticas educativas, donde los productos de las intertextualidades pueden ser inspiradores hacia nuevas visiones creativas a través de libres adaptaciones.

Por consiguiente, una narrativa educativa transmedial debe considerar desplegar estas posibilidades intertextuales en su arquitectura interna, siempre con las pistas de migración y la capacidad negativa como factores esenciales para facilitar y estimular la intertextualidad de los conocimientos en el estudiante. En este sentido, parece preciso plasmar una estrategia referida al despliegue transmedial de los contenidos de aprendizaje. Apuntamos su posible inspiración en los esquemas conceptuales, redes semánticas o mapas cognitivos, como proyecciones prácticas del aprendizaje significativo de Ausbel (Sánchez, 2008b, pp.193-4). Es decir, que el es-

tudiante construya el conocimiento a través de cada fase intertextual, conjugando experiencias nuevas con conceptos, ideas o conocimientos previos adquiridos. Sin duda, este es el reto más complejo del diseño de una experiencia educativa transmedial. Las nuevas herramientas basadas en inteligencia artificial puede jugar un role importante para analizar patrones en las IDN transmediales educativas con los que constituir modelos y plantillas que sirvan como base para desarrollar estas experiencias. Es un campo a explorar que, sin duda, requerirá de una visión holística del proceso enseñanza-aprendizaje al incorporar el planteamiento transmedia en los relatos educativos (Pérez-Martínez, 2021b, p.36). En cualquier caso, apuntamos algunos de los objetivos específicos del diseño que estas experiencias deberían contemplar:

1. Determinar las intertextualidades de los conocimientos, categorizándolas según la tipología de Zorrilla, dentro de los materiales a trabajar.
2. Establecer qué pistas de migración van a generar y encauzar la acción de los estudiantes a través de diversas intertextualidades.
3. Sembrar elementos potenciales de capacidad negativa que puedan ser investigados por los estudiantes.
4. Introducir la alfabetización mediática a través de los contenidos transmedia desde una visión crítica.
5. Plantear las herramientas TIC que permitan crear las diferentes intertextualidades.
6. Evaluar los resultados de los productos, comprobando el grado de seguimiento de las pistas de migración, la posibilidad de generar conocimiento a través de la capacidad negativa y comparar el grado de diversificación que, a partir de los mismos materiales, se hayan logrado por parte de diferentes estudiantes.

#### **Narraciones ejemplificadoras**

Finalmente, Basaraba et al. explican cómo Koenitz (2010c, p.129) denomina a los productos resultantes de los procesos desarrollados en el sistema como «narraciones ejemplificadoras»: «diferentes narrativas que proceden de la misma fuente (es decir, el sistema) que han sido alcanzadas a través de un proceso participativo» (2019g, p.20). Pero lo más destacado de su afirmación, siguiendo a otros autores como Louchart y Aulett, 2004; Swartjes y Theune, 2006; Conlan et al., 2013;

Walsh, 2011; Bertrand y Haahr, 2015, es que «el término *narrativa emergente* comunica la manera en que la narrativa resultante ha nacido de las interacciones de los usuarios y es comúnmente usada por otros académicos» (2019h, p.20). Esta parte es determinante porque, desde un punto de vista educativo, remite a las habilidades de pensamiento superior de la Taxonomía de Bloom, en el que los estudiantes, a través de procesos de evaluación y creación, producen materiales a partir de lo aprendido. (Churches, 2008).

En este artículo conjugamos las ideas de Koenitz y Zorrilla en tres posibilidades de acción educativa transmedial:

Las intertextualidades pueden ser internas, dentro del sistema, o externas, hacia otros sistemas.

El producto, en forma de narrativa emergente ejemplificadora, puede ser un nuevo mundo en forma de un nuevo sistema, que a su vez sea intertexto o texto nuclear de una nueva intertextualidad. Por ejemplo, desde unidades didácticas a portfolios educativos o entornos personales de aprendizaje.

Las nuevas «narraciones ejemplificadoras educativas» se generan de manera más productiva a través de conexiones intertextuales fruto de dinámicas participativas y colaborativas.

#### **Conclusión: hacia un repositorio de productos transmediales educativos sobre patrimonio cultural**

Una vez consideradas las posibilidades de transmedialidad educativa como vehículo de aprendizaje activo relacionado con el patrimonio cultural, podemos señalar que construir una plataforma –a modo de repositorio– que cobije diferentes ejemplos de productos transmediales educativos tendría un gran potencial didáctico. Estos productos, como «narrativas ejemplarizantes» o patrones transmediales educativos, pueden servir a su vez para impulsar nuevas versiones que den pie a un ecosistema de prácticas docentes inspiradoras, que sirvan como modelos de aprendizaje posteriores y que regeneren, amplíen y enriquezcan el repositorio.

Para un proyecto de esta envergadura –que podría tener un gran calado en el espacio iberoamericano–, sería esencial una colaboración interinstitucional: centros oficiales de innovación y formación del profesorado, estatales o regionales; organismos internacionales o supranacionales interesados en la cooperación e interconexión cultural a



través de la educación y la cultura digital; facultades y observatorios de educación, comunicación e historia; museos, bibliotecas y archivos; y, por supuesto, centros educativos, cuyo compromiso fuese realizar, mantener y actualizar un repositorio estable en el tiempo. Dentro de esta colaboración, los laboratorios de medios, muchos de ellos insertados como departamentos académicos en facultades de comunicación, pueden jugar un role esencial. “La formación de especialistas en narrativas Transmediáticas se da con la puesta en marcha de laboratorios de medios en donde se establece la participación de las universidades, organizaciones profesionales, instituciones y organismos públicos y privados» (Porto y Flores, 2012, p.110). Sin olvidar los centros culturales de innovación ciudadana, que desarrollan un amplio trabajo en la educación informal, fomentando el conocimiento transdisciplinar, y de igual forma pueden ser catalizadores de repositorio de estas características e incentivar la producción de sus contenidos.

#### Nota

Imagen de cabecera: fotograma de *CAL Aragón*, un videojuego para Android realizado por estudiantes del CPIFP Los Enlaces de Aragón para acercar de forma lúdica la historia a los alumnos de de la Comunidad de Aragón. Este videojuego forma parte del proyecto transmedia *Play Aragón*. Fuente: CPIFP, Los Enlaces. 2023

1. Los siete principios transmedia de Jenkins son: 1) *Extensión vs Profundidad*, 2) *Continuidad vs Multiplicidad*, 3) *Inmersión vs Extracción*, 4) *Construcción de un mundo*, 5) *Serialidad*, 6) *Subjetividad*, 7) *Rendimiento* (Pratten, 2015, pp. 7-9).

2. Aquí una narrativa digital interactiva se asimila con la idea de transmedial. Ya Marsha Kinder explicaba la conexión entre interactividad y transmedialidad (2015b).

3. Julia Kristeva acuña la idea de intertextualidad partiendo del análisis del «dialogismo» del formalista ruso Mijail Bajtín. Para Kristeva, éste es el primero en introducir en la teoría literaria que todo texto se construye como un mosaico de citas, como la absorción y transformación de otro texto. Así, concluye: «En el lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de *intertextualidad*, y el lenguaje poético se lee por lo menos, como *doble*» (Kristeva, 1997, p3).

4. En la actualidad podemos incluir gifs, memes, *mashups*, *podcasts*, videojuegos, realidad virtual, aumentada, mixta, etc. (N. del A.).

#### Bibliografía

BARINAGA, B. MORENO-SÁNCHEZ, I. NAVARRO-NEWBALL, A. (2017). «La narrativa hipermedia en el museo. El presente del futuro». *Obra Digital*. N.º. 12. P. 102, 104. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6122240>

BASARABA, N. (2022). «A bottom-up method for remixing narratives for virtual heritage experiences». *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Vol. 28(6). P. 1533. DOI: 10.1177/13548565211048968 <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/13548565211048968>

BASARABA, N. CONLAN, O. EDMOND, J. ARNDS, P. (2019). «Transmedia Storytelling and Cultural Heritage Tourism». *Transmedia Earth Conference. Medios, narrativas y audiencias en contextos de convergencia*. Pp. 15, 16, 18, 20. Medellín. Edit. Eafit.

DOI: <https://doi.org/10.17230/9789587206289r0>

BERTETTI, P. (2017). «Transmedia Archaeology. Narrative Expansions across Media before the Age of Convergence». *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. P. 265. Nueva York. Edit. Taylor & Francis Group.

CHURCHES, A. (2009). *Taxonomía de Bloom para la era digital*. <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Taxonomia-BloomDigital>

JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. P.15. Barcelona. Paidós Iberica, S.A.

JENKINS, H. [www.henryjenkins.org](http://www.henryjenkins.org) (2010). [https://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia\\_education\\_the\\_7\\_pri.html](https://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html). [Consultado, septiembre, 2023]

JENKINS, H. [www.henryjenkins.org](http://www.henryjenkins.org) (2015). *Wandering through the Labyrinth: An Interview with USC's Marsha Kinder (Part Two)* <https://henryjenkins.org/blog/2015/03/wandering-through-the-labyrinth-an-interview-with-uscs-marsha-kinder-part-two.html>. [Consultado, septiembre 2023].

KIDD, J. (2019). «Transmedia Heritage. Museums and Historic Site as Present-Day Storytellers». *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. P. 273. Nueva York. Edit. Taylor & Francis Group.

KINDER, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games*. P. 6-7. Berkeley-Los Angeles-Oxford. University of California Press.



- KOENITZ, H. (2010). *Reframing Interactive Digital Narrative: Toward an Inclusive Open-Ended Iterative Process For Research and Practice*. Pp. 128, 129, Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy in Digital Media. Georgia Institute of Technology.
- KRISTEVA, J. (1997). «Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela». *Intertextualité. Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*. P. 3. La Habana. UNEC. Casa de las Américas. Embajada de Francia en Cuba.
- LONG, G. A. (2007). *Transmedia Storytelling Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. P. 53. Submitted to the Comparative Media Studies Program in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Science in Comparative Media Studies. Massachusetts Institute of Technology.
- MOLAS, N. (2018). *La guerra de los mundos: la narrativa transmedia en educación*. P. 70. Barcelona, Edit. UOC.
- PÉREZ-MARTÍNEZ, V. M. (2021). «La narrativa de historia transmedia como recurso en la enseñanza del patrimonio cultural». *Experiencias y praxis educativas en nuevos contextos digitales*. Pp. 30, 36. Barcelona. Edit. Octaedro, S.L.
- PORTO, D. y FLORES, J. (2012). *Periodismo transmedia*. P. 110. Madrid. Edit. Fragua.
- PRATTEN, R. (2015). *Getting Started with Transmedia Storytelling. A practical guide for beginners*. Pp. 7-9.
- PRENSKY, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. P. 26. Madrid. Ediciones. S.M.
- RUPPEL, M. (2012). *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*. P. 63. Dissertation in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy. University of Maryland.
- SÁNCHEZ, J.C. (Coord). (2008). *Compendio de didáctica general*. Pp. 192,193, 202. Madrid. Edit. CSS.
- SÁNCHEZ-MESA, D; ALBERICH-PASCUAL, J; ROSENDO, N (2016). «Introducción». *Artnodes*, n.º 18, *Narrativas transmediales*. P.2. UOC. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i18.3067>
- SÁNCHEZ-MESA, D. (Edit) (2019). *Narrativas Transmediales. La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*. P.17 y 53. Barcelona. Gedisa. S.A.
- SCOLARI, C. A. [www.Hipermediaiones.com](http://www.Hipermediaiones.com) (2017). Disponible en <https://hipermediaciones.com/2017/10/28/transmedia-is-dead/> [Consultado septiembre, 2023]
- SCOLARI, C. A. LUGO, N. MASANET, M.J. (2019). «Educación transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes». *Revista Latina de Comunicación Social*. N.º 74. P.119. DOI: <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1324>
- SIEMENS, G. (2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. P. 2. [https://www.itdl.org/Journal/Jan\\_05/article01.htm](https://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm)
- ZORRILLA, M.L. (2016). «Transmedia Intertextualities in education media resources: The case of BBC Schools in the United Kingdom». *New Media & Society*. Vol. 18 (II). Pp. 2655, 2630, 2632, 2638-2641, 2637-38, 2640, 2641. DOI: <https://doi.org/10.1177/146144481559>
- ZORRILLA, M.L. (2019). «Recursos y prácticas transmedia en el ámbito educativo». *Transmedia Earth Conference. Medios, narrativas y audiencias en contextos de convergencia*. P. 30. Medellín. Edit. Eafit.



# Tecnologías y cultura digital en la redefinición de las colecciones y el patrimonio digital: una mirada al futuro en el contexto de Brasil y sus desafíos

Tadeus Mucelli

Doctorando Universidad Federal de Minas Gerais

<https://orcid.org/0000-0002-8215-0533>

[tadeus.mucelli@gmail.com](mailto:tadeus.mucelli@gmail.com)

Artículo recibido: 18/10/2023. Revisado: 22/10/2023. Aceptado: 03/11/2023

**Resumen:** Este breve estudio de situación demuestra cómo Brasil ha intentado en las últimas dos décadas actuar en el área de la cultura digital mediante la implantación de infraestructuras y la formación de agentes e instituciones. Sin embargo, la asimetría educativa, financiera y cultural del país y la singularidad de la producción de la cultura y la formación del patrimonio en una sociedad posdigital implican complejidades que requieren nuevas actualizaciones de las prácticas, regímenes, habilidades y políticas de información, junto con la comprensión y el dominio de las tecnologías emergentes como *web3*, *blockchain*, “tokenización”, OADs e IA. El estudio pretende presentar este escenario y sus retos en el contexto de los acervos y colecciones, basadas en modelos tradicionales y nuevas colecciones artístico-científicas mediadas por estas tecnologías.

**Palabras clave:** Cultura digital; acervos; colecciones; *Blockchain*; IA; Brasil.

Technologies and digital culture in the redefinition of digital collections and heritage: a look to the future in the context of Brazil and its challenges.

**Abstract:** This brief survey demonstrates how Brazil has tried over the last two decades to act in the area of digital culture through the implementation of infrastructures and the training of agents and institutions. However, the educational, financial and cultural asymmetry of the country and the uniqueness of culture production and heritage formation in a post-digital society imply complexities that require new updates of information practices, regimes, skills and policies, along with the understanding and mastery of emerging technologies such as *web3*, *blockchain*, tokenisation, OADs and AI. The study aims to present this scenario and its challenges in the context of collections and collections based on traditional models and new art-science collections mediated by these technologies.

**Keywords:** Digital culture; collections; collections; *Blockchain*; AI; Brazil.



### La importancia del contexto

La globalización y el contacto entre distintos pueblos han puesto sobre la mesa complejos debates sobre la apropiación cultural, los derechos de autor colectivos y la delimitación de fronteras entre el uso compartido y el uso indiscriminado de las tradiciones. Estos debates no sólo implican aspectos jurídicos, sino también simbólicos, identitarios y “decolonialistas” [Nota de T.: teorías o movimientos que abogan por la descolonización]. Otras cuestiones tienen que ver con la hegemonía simbólica, que ha tenido graves consecuencias. Muchos rituales, lenguas, costumbres y expresiones artísticas nativas fueron reprimidos y legitimados como “primitivos”, ahora también suprimidos cuando pensamos en la recuperación social de la memoria a través de algoritmos. El conocimiento de los pueblos nativos ha sido subordinado en la educación y en las instituciones, lo que ha tenido impactos persistentes hasta el día de hoy.

Las naciones buscan rescatar y revalorizar sus raíces, combatir el “epistemicidio” sobre su ascendencia y reequilibrar los cánones artísticos y las interpretaciones históricas, ahora a través

de las tecnologías. En el contexto brasileño, la reciente valorización y reconocimiento del arte y las tecnologías de los pueblos originarios<sup>1</sup>, así como de las diásporas del afrofuturismo<sup>2</sup>, han formado parte de un importante movimiento en los últimos años.

Reinventar la identidad exige enfrentar escollos y conciliar el orgullo local con la apertura cosmopolita y tecnológica, ahora en un contexto global más complejo frente a una red digital que perpetúa prácticas de masificación cultural, pero bajo un modelo de digitalismo y optimización tecnológica positivista. En casos como el de Brasil, también hay una serie de carencias tecnológicas y formativas en instituciones y profesionales.

Ya son muchos los desafíos en el campo de la educación en países en el “eterno” proceso de “desarrollo”, como los países de América del Sur y Brasil, como mayor exponente continental y cultural de este bloque en términos de multiplicidad de prácticas y diversidad cultural. El proceso choca con limitaciones financieras, operativas y tecnológicas. La producción inmanente en la época contemporánea ha alcanzado una escala y una velocidad incompatibles con

los actuales modelos de gestión cultural en el contexto de la economía y las políticas digitales. De ahí la importancia de la inversión pública y privada en museos, bibliotecas, universidades y programas educativos que reconstruyan no sólo la autoestima y el imaginario colectivo, sino sobre todo un nuevo formato de infraestructura con tecnologías y nuevas políticas de actuación en el sector. Y esto incluye la educación.

Este camino tampoco será lineal y exento de riesgos y, si se maneja mal, podría caer tanto en polarizaciones sectarias y ontológicas entre grupos identitarios como en nuevos dogmatismos y positivismos tecnológicos excesivamente peligrosos si no se vigilan de cerca, sobre todo si se dejan al influjo de las *grandes tecnológicas*<sup>3</sup>.

Las instituciones culturales formales como museos, colecciones, depósitos, bibliotecas y organizaciones de educación, memoria y conservación, también se enfrentan a los efectos del tiempo y las transformaciones sociales y técnicas que han tenido lugar en el último siglo, así como a los avances tecnológicos de los últimos años. Las políticas de recopilación, restauración, digitalización y democratización del acceso se han convertido en cuestiones centrales para salvaguardar el patrimonio y la cultura. También es necesario un nuevo enfoque hacia las instituciones no formales de educación y memoria como festivales, iniciativas colectivas, comisarios, coleccionistas y los propios artistas<sup>4</sup> en su responsabilidad en un contexto de red acordado y también inserto en las transformaciones sociales actuales.

En cuanto a las instituciones formales de la memoria, los recortes en la financiación y subvenciones a museos, bibliotecas e institutos culturales de varios países han dificultado su misión de preservar y difundir el patrimonio. Además, la digitalización de las colecciones, si bien por un lado amplía el acceso, por otro requiere inversiones y orientaciones técnicas y éticas sobre el uso de las copias en línea, por citar sólo uno de los problemas.

El progreso digital actual abre nuevas perspectivas y retos. La transición de la web 2.0 a la web 3.0 (o web3)<sup>5</sup> marca la evolución de Internet desde finales de la década de 1990, y los denominados nuevos medios, que ahora quizá sea más apropiado denominar medios posdigitales, facilitan la difusión y documentación de la cultura, al tiempo que introducen riesgos como la pérdida de datos, la masificación algorítmica de patrones culturales y la desinformación. Este estudio reflexiona sobre la cultura digital y el arte tecnológico, explorando cómo la tecnología moderna ofrece solucio-

nes a viejos problemas y crea nuevos desafíos relacionados con la preservación de la memoria y la historia humanas. En el escenario brasileño, que puede reflejar la situación de las naciones vecinas, la digitalización presenta oportunidades para innovar en la gestión de colecciones, con Brasil posicionado como catalizador del cambio. Las tecnologías disruptivas actuales, al facilitar la creación de una comunidad activa y promover una gobernanza alineada, vislumbran un futuro más sostenible, descentralizado y autónomo.

### **La digitalización del arte y la cultura en el contexto de los desafíos en Brasil**

El patrimonio cultural de Brasil es un testimonio histórico y cultural del país, amplio y contradictorio a partes iguales, pero su preservación y difusión se han enfrentado a retos considerables. La historia reciente implica el descuido de las colecciones por parte de quienes deberían protegerlas (instituciones y gobiernos), así como de la propia sociedad, y como consecuencia, la fatal recurrencia de incendios en museos que deberían estar entre los mejor salvaguardados de América Latina (el Museo Nacional de Río de Janeiro). La digitalización ha surgido como una estrategia vital para superar estos desafíos, permitiendo no sólo la preservación de los artefactos culturales sino también su difusión amplia e interactiva. Sin embargo, la realidad ha sido muy crítica al señalar que el país, a través de sus instituciones, no ha avanzado en la consecución de metas mínimas que permitan evitar mayores pérdidas.

Un conjunto de políticas públicas, algunas con más de veinte años de antigüedad, corroboran el contexto nacional de construcción de una cultura digital integral, de la cual las colecciones son apenas un eje, lo que muestra la complejidad de Brasil. Pero la digitalización no es el único vector para resolver este problema.

Brasil ha implementado varios planes y programas en las últimas décadas con el objetivo de masificar el acceso a Internet y promover la inclusión digital: el Plan Nacional de Banda Ancha (2010-2016), el Programa Banda Ancha en las Escuelas (2008-) y la Política Nacional de Educación Digital (2023), que fue instituida para promover la educación digital, modificando diversas leyes educativas existentes para incorporar directrices de educación digital. En teoría, los objetivos son disponer de infraestructura tecnológica en las escuelas y capacitar a los docentes en el uso adecuado de la tecnología.

Otras iniciativas como *Ciudades Digitales*, *Marco Civil da Internet*, la Ley General de Protección de Datos y programas regionales, tenían como objetivo formar a la población y proporcionar infraestructuras. El Plan Nacional de Cultura (2010) y programas como *Pontos de Cultura* (2004) fueron iniciativas para fomentar proyectos y redes culturales en el país. En 2010 se creó la Biblioteca Digital Nacional para preservar y facilitar el acceso al patrimonio cultural de Brasil.

El Consejo Nacional de Archivos ha proporcionado directrices para la digitalización de documentos. El Plan Nacional de Digitalización y Acceso a la Cultura y el Conocimiento analiza modelos sostenibles para proyectos de digitalización. El Programa de Colecciones en Red, en colaboración con universidades, pretende difundir aplicaciones para la gestión de colecciones en línea.

A pesar de algunos avances normativos y regulares en las políticas públicas antes mencionadas y otras no detalladas en este estudio, de iniciativas organizadas y de la construcción de un marco a nivel gubernamental con la participación de entidades sectoriales, privadas y del tercer sector, la digitalización del arte y la cultura en Brasil a partir de colecciones, así como de instituciones formales (museos, bibliotecas, archivos, entre otros), aún enfrenta desafíos acordes con el tamaño y la diversidad del país.

Muchas instituciones operan de forma independiente y tienen diferentes niveles de acceso a recursos públicos y privados, además de la concentración de recursos en las regiones sur y sudeste de Brasil. A pesar de las numerosas iniciativas que intentan organizar y coordinar, las singularidades burocráticas, tecnológicas y políticas son el verdadero retrato de un Brasil diverso y desigual.

Las principales barreras están constituidas por la escasa inversión, las infraestructuras, la planificación, la gobernanza, la estandarización tecnológica, la formación de nuevas competencias profesionales para el sector y la voluntad política de materializar su potencial de democratización y preservación, así como por su carácter regional y los diferentes niveles de alcance de los avances sociales que sitúan en el mismo ámbito a museos muy contemporáneos en sus estructuras socio-técnicas y a museos sin conexión con el ciberespacio. O localidades con una amplia red de infraestructuras de telecomunicaciones y una alfabetización digital medianamente desarrollada, frente a comuni-

dades áridas en las que aún no se han alcanzado políticas sociales básicas, y donde la existencia de la cultura y la preservación del patrimonio es responsabilidad de pequeños colectivos comunitarios como práctica de resistencia simbólica.

Desde una perspectiva restringida, ha habido cierto éxito en el camino de la digitalización del patrimonio cultural en Brasil, que ha estado marcado por acciones como la del Instituto Brasileño de Museos (IBRAM), que ha desempeñado un papel crucial con proyectos como *Tainacan*, un desarrollo de aplicación que pretende facilitar la catalogación y difusión de las colecciones de los museos. El lanzamiento de manuales, investigaciones y directrices por parte de otras instituciones públicas, como el Archivo Nacional, y privadas, como *Itaú Cultural* y la Fundação Bienal de São Paulo, para proyectos de archivos y colecciones digitales, demuestran un compromiso con la digitalización sostenible y estratégica y un cierto nivel de compromiso con la producción de información relevante a largo plazo.

La incorporación de tecnologías emergentes, como la digitalización en 3D en el caso de las colecciones de materiales y objetos, ha ofrecido nuevas dimensiones para la conservación del patrimonio, sobre todo si se combinan con tecnologías de realidad virtual y aumentada en el acceso a estas colecciones, todavía poco explorado en términos cuantitativos. Estas tecnologías permiten una representación tridimensional de los objetos patrimoniales, lo que enriquece la experiencia del público y proporciona una nueva forma de interacción. Pero en lo que respecta a las colecciones, estas tecnologías han permitido que resurjan colecciones que se creían perdidas o destruidas, como en el caso del Museo Nacional de Río de Janeiro<sup>6</sup>.

Hay dos perspectivas muy claras en este contexto: una es la rentabilidad de las tecnologías propietarias en algunos casos y la ausencia de desarrollos de código abierto que puedan proporcionar escalabilidad a bajo coste a instituciones de todo el país con apoyo privado o universitario. Pero se necesitarán más que las últimas tecnologías para resolver el contexto, lo que implicará un cambio en el plan de estudios de los cursos de archivos, museología y bibliotecología, especialmente en las universidades, con un programa de desarrollo más amplio con otros campos del conocimiento que se cruzan con las humanidades digitales, en la formación de nuevas habilidades y nuevas posiciones

profesionales. Lejos de un consenso, urge implementar modelos económicos sostenibles basados en la economía política digital de la información en las instituciones, dados los presupuestos cada vez más restrictivos para las colecciones y el funcionamiento reglamentario de estas organizaciones. Los retos que plantea la digitalización del patrimonio cultural brasileño son múltiples y abarcan cuestiones técnicas, jurídicas y de gobernanza.

Varios investigadores han explorado la conexión entre la memoria digital y la identidad cultural, destacando la importancia de la digitalización y las tecnologías para preservar la memoria colectiva y promover la identidad cultural (Dekker, 2010; Gonçalves; Beiguelman 2014, Mucelli *et. al*; 2015; De Freitas; Valente, 2017; Santaella, 2021).

Proyectos como la reciente puesta en marcha de *Brasiliانا*<sup>7</sup>, una red de museos brasileños que pretende facilitar el conocimiento y el acceso a través de la interoperabilidad de colecciones e información, formada hasta ahora por veintinueve museos, son el inicio de un largo desafío. Otro proyecto a modo de experimento es *Abre-te Código*<sup>8</sup>, que ejemplifica iniciativas que pretenden ampliar el acceso al patrimonio cultural digital a través de la cultura de código abierto y una posible construcción de la interoperabilidad entre colecciones e instituciones basadas en ellas. Estos proyectos promueven la inclusión digital y democratizan el acceso a la cultura, redefiniendo la forma en que el público interactúa con el patrimonio cultural, al menos en el ámbito de las instituciones formales y tradicionales.

Sin embargo, hasta ahora hemos estado tratando con instituciones y culturas más tradicionales que tienen un proceso de legitimación de sus funciones inexorablemente ligado a lo que representan sus colecciones. Un escenario que, aunque lejos de ser ideal, contrasta con otros tipos de expresiones culturales como el arte tecnológico digital, el arte digital contemporáneo y toda la producción simbólica (narrativa estética y crítica) actual que impregna otros modos y lugares de producción y disfrute que desafían los modelos tradicionales y la propia idea de patrimonio y cultura en el contexto digital.

Si por un momento nos fijamos en el escenario de *establishment* cultural de las colecciones nacionales, al profundizar en las nuevas producciones contemporáneas ajenas a este modelo, el reto de la cultura digital se hace aún más complejo, como veremos a continuación.

### **Memoria posdigital: nuevas competencias, narrativas, colecciones y culturas**

Las tecnologías digitales han revolucionado la producción y el registro del arte en las últimas décadas. Los ordenadores, los *smartphones* e internet han ampliado radicalmente las posibilidades expresivas, pero también han traído nuevos dilemas sobre cómo preservar este peculiar legado artístico.

La falta de interés y preparación por parte de las instituciones tradicionales y profesionales de la memoria ante manifestaciones como el *media art*, el *net art* y el *digital art* ha dado lugar a importantes lagunas en la memoria y los registros, tanto por la ausencia de este tipo de colecciones en los medios formales como por lo que aportarían en forma de nuevas prácticas y conocimientos. La obsolescencia acelerada y generalizada de los equipos y programas digitales, unida a la falta de políticas eficaces de salvaguardia, ha hecho que se pierda un amplio espectro de creaciones pioneras. Brasil no cuenta actualmente con una institución que reafirme el estatus de estas colecciones. Existen colecciones institucionales formales (como *Itaú Cultural*) e informales (como el FAD - Festival de Arte Digital y otros), así como algunas decenas de colecciones privadas y colecciones de artistas u organizaciones colectivas.

Iniciativas como la creación de colecciones especializadas o el registro de documentos e información digital en bases de datos, alivian parcialmente el problema. Así, la carga de la preservación marginal sigue cayendo sobre todo en artistas, investigadores y, en algunos casos, festivales y colectivos aislados con pocos recursos. Los registros de información se han convertido en una opción viable para mantener algún rastro de las creaciones digitales efímeras.

Tenemos que replantearnos las políticas de colecciones y las alianzas institucionales necesarias para garantizar que el rico espíritu pionero del arte tecnológico y el arte-ciencia no se deteriore a la vertiginosa velocidad de la innovación digital. Se trata de un reto para la memoria cultural contemporánea. La digitalización no es sólo una herramienta de preservación, sino un prisma a través del cual se experimentan el arte y la cultura en la época contemporánea. En este sentido, cabe destacar los planteamientos de Rafael Capurro (2017), cuando relaciona el *homo digitalis* como una nueva condición ontológica a implantar en el contexto de las sociedades, asumiendo lo digital como algo autónomo y siempre

presente, que requiere nuevos planteamientos en las relaciones humanas y sociales.

La conservación y preservación del arte digital y tecnológico sigue siendo un desafío en Brasil. No existen políticas públicas consolidadas ni marcos legales específicos para salvaguardar este tipo de manifestación cultural, que depende de soportes tecnológicos en constante evolución (Santaella 2014; Gasparetto 2015; Mucelli, 2017).

En este sentido, la educación tiene un papel fundamental tanto en la formación de profesionales especializados como en la difusión de conocimientos y prácticas a la sociedad sobre la importancia de este patrimonio cultural actual. Pero cuando hablamos de procesos de educación y formación, necesitamos entender el contexto actual de lo que esto puede significar.

Las colecciones digitales contemporáneas van más allá de los depósitos estáticos del pasado. Encierran la propia tecnología en constante transformación.

En la era de la informática ubicua, la producción, el almacenamiento y la circulación de información se producen simultáneamente en un “presente continuo”. Ya no hay límites claros entre los momentos de acción humana y de registro...

En este contexto, la tecnología y la humanidad se alimentan mutuamente, moldeándose de forma interdependiente. Las máquinas y los algoritmos amplían las capacidades, pero también las alteran (Miller, 2019). Esto sugiere una condición humana maleable, en estado de flujo, mediada por la tecnología y denominada “tecno génesis” (Hayles, 2012).

Por un lado, los algoritmos impulsan la producción y el análisis masivo de datos. Por otro, propagan la homogeneización y la universalización. Por tanto, actúan como fuerzas ambivalentes en los procesos de construcción algorítmica de la memoria contemporánea.

De este modo, las colecciones digitales actuales ya no surgen únicamente de la acción humana históricamente orientada, sino de la compleja modulación entre humanos y máquinas inteligentes.

Cuando se trata de colecciones culturales y del patrimonio digital e informativo contemporáneo, las nociones tradicionales de información como algo etéreo y abstracto ya no tienen en cuenta la realidad de los datos digitales. Se imprime y se lee mediante dispositivos físicos, viaja por cables y ondas elec-

tromagnéticas, a través de redes encriptadas y ocupa espacio en servidores centralizados o distribuidos y se propaga. La información digital es tangible, como lo son las colecciones de lo que antes se consideraba arte y cultura digitales efímeros y performativos.

Esto invita a una nueva comprensión de nuestra relación con el conocimiento y la memoria en la época contemporánea, así como de la forma en que pueden construirse las colecciones. Las colecciones de arte y cultura digitales ejemplifican esta naturaleza híbrida entre lo físico y lo abstracto. Más que meros depósitos, son complejas construcciones informativas en las que datos, máquinas y seres humanos se entrelazan en la producción de significados.

Al explorar poéticamente las posibilidades de este nuevo *locus*, el arte tecnológico crea experiencias de sumersión en las que la tecnología deja de ser una mera herramienta para integrarse en la propia obra. El público es transportado a realidades informativas vivas (metaversos, realidad aumentada, realidad virtual), cualitativamente diferentes de los modos tradicionales de disfrute. Son capas informativas a muchos niveles de detalle y son al mismo tiempo modelos de archivo y memoria.

Una vez terminada la experiencia estética, lo que queda es una colección de capas de significado. Contiene una memoria de la tecnología, de las relaciones humanas mediadas por las máquinas y de las transformaciones provocadas en la sociedad. Sus datos revelan una compleja ecología entre creadores, público, economía e innovación. Un detallado corte transversal social.

Esta remodelación de la forma en que se producen y constituyen los archivos y colecciones los convierte en activos de información económica y políticamente valiosos (Mucelli, 2016). Esto tiene profundas implicaciones para la forma en que recopilamos, conservamos y accedemos a la información. Esta redefinición se basa en una comprensión de la digitalización y las tecnologías aplicadas a las humanidades, la adhesión a innovaciones disponibles como la inteligencia artificial, innovaciones de infraestructura como *blockchains*, innovaciones de mediatización y visualización como la realidad virtual y aumentada, por ejemplo, y una reubicación de las relaciones basada en la descentralización de los medios, la gobernanza y los propios modelos tecnológicos, que producen escenarios más abiertos (Tapscott; Tapscott, 2010) para el acceso, la producción y el consumo.



Esto repercute en las constituciones económicas y políticas que hacen posible esta transformación. Repensar los archivos digitales y virtuales es, por tanto, una tarea interdisciplinar. Requiere situarlos como organismos informativos, tecnológicos, políticos y dinámicos, superando la visión tradicional de repositorios inertes, centralizados, burocrática y políticamente preservados y estáticos.

El auge de las colecciones nativas digitales obliga a las instituciones y a los profesionales de la información y la memoria a reconfigurar sus planteamientos. Se cuestionan los modelos centralizados y jerárquicos de control y gestión. Conservadores, archiveros y museólogos deben incorporar nuevos conocimientos para hacer frente a un escenario tecnológico en constante cambio. Con los medios digitales surgen nuevas dinámicas de producción y conservación de la información. Es necesario adaptarse a lógicas más horizontales, participativas y en red.

Tecnologías como el *blockchain*, la inteligencia artificial y los entornos virtuales de sumersión abren espacio a la experimentación innovadora con colecciones y exposiciones digitales para acceder a estos dominios y contenidos. Estas iniciativas escapan a los paradigmas tradicionales, proponiendo modelos más autónomos, autogestionados y sostenibles. La lógica organizativa de las OAD —organizaciones autónomas descentralizadas<sup>9</sup>— puede servir de inspiración para reinventar la gobernanza de archivos y museos, al tiempo que cambia el modelo de sostenibilidad de las instituciones y provoca el compromiso de comunidades específicas (Mucelli, 2023).

Los antiguos mediadores y guardianes tienden a perder protagonismo en un ecosistema más distribuido. Los conservadores o instituciones establecidos coexisten con una multiplicidad de agentes, a menudo anónimos, que contribuyen activamente a construir y preservar la memoria colectiva de forma colaborativa. Los nuevos espacios comunitarios virtualizados agilizan el acceso a la información más allá de las estructuras centralizadoras tradicionales.

Hay que tener en cuenta que estas tecnologías tienen muchas cosas en común, una de ellas el tecno-positivismo de la economía de Silicon Valley y la tecno-utopía de la digitalización global (O'Dwyer, 2015). Sin embargo, las tecnologías son aplicables y adaptables a distintos entornos y contextos y, a diferencia de otras olas tecnológicas, el acceso y las aplicaciones han sido objeto de una apropiación más abierta por parte de la comunidad interesada.

Las colecciones pueden pasar de ser meros depósitos de información a entidades dinámicas, interactivas y descentralizadas. Mediante el uso de la Inteligencia Artificial (IA) se puede automatizar la catalogación e indexación de las colecciones, identificando patrones y metadatos con precisión y rapidez, facilitando el acceso y el descubrimiento de elementos específicos en grandes conjuntos de datos (Santaella, 2021; Mucelli 2023).

Los algoritmos de IA pueden ayudar en una especie de conservación predictiva, prediciendo la degradación de los materiales digitales, lo que permite una intervención proactiva para garantizar la conservación a largo plazo. En el ámbito de los desarrollos de *blockchain*, la procedencia y la autenticidad ofrecen un registro inmutable de las transacciones, que puede ser crucial para establecer la procedencia y la autenticidad de las obras digitales, así como permitir la trazabilidad de los artefactos reales, documentos digitales en tiempo real de la condición de una reserva técnica a los préstamos.

La tecnología también puede utilizarse para desarrollar contratos inteligentes capaces de actuar en diversos frentes, como los derechos de autor, la distribución propagandística de colecciones con criptografía y almacenamiento descentralizado de activos digitales, la financiación de recursos, entre otras actividades. En el contexto de la descentralización, *blockchain* reduce la dependencia de entidades centrales, democratizando el acceso y la gobernanza de las colecciones, como en el uso de Organismos Autónomos Descentralizados (OAD), que pueden constituir una gobernanza colaborativa con la creación de estructuras donde las decisiones se toman colectivamente, promoviendo una gestión más democrática e inclusiva de las colecciones digitales, mientras que las entidades formales pueden utilizar su base de conocimiento para ser importantes certificadores de datos en el medio.

El “nuevo internet”, conocida como “web3”, se basa en los principios de interoperabilidad a través de una internet más descentralizada donde los datos pertenecen realmente a los usuarios y donde se pueden definir las identidades digitales de cada agente contribuyente, dando lugar a un modelo de libertad y privacidad que fueron promesas olvidadas de la web 1.0 y cooptadas por las grandes empresas en la web 2.0. La web puede permitir que las colecciones se integren de forma más eficaz en diferentes plataformas y

sistemas basados en modelos verificables de contribuciones singulares o colectivas de diferentes agentes que se legitiman de diferentes formas.

La propiedad y el control de los datos desafían los modelos tradicionales de gestión centralizada de colecciones. Estas tecnologías convergen para formar una especie de consenso de “máquinas amigas”, catalizando la transición de los fondos y colecciones tradicionales a entidades más dinámicas y colaborativas. Desafían y amplían las nociones convencionales de propiedad, acceso y gestión, allanando el camino hacia un ámbito digital más integrador, transparente y sostenible.

La transición a este nuevo paradigma es a la vez prometedora y desafiante, y requiere que los agentes implicados conozcan a fondo estas tecnologías y estén dispuestos a explorar nuevas formas de compromiso y gobernanza. Al adoptar estas “máquinas amigas”, los guardianes del patrimonio y la cultura digitales pueden no solo preservar, sino revitalizar y ampliar los fondos y colecciones, garantizando que sigan evolucionando y enriqueciendo a la sociedad en la era digital.

### **Brasil y la transformación digital: consideraciones**

El futuro del patrimonio cultural digital brasileño depende de una combinación de políticas públicas, marcos jurídicos, formación profesional, uso creativo de la tecnología y, sobre todo, conciencia social de su importancia histórica. La educación desempeña un papel fundamental para lograrlo. Sin embargo, aún faltan estudios sobre las colecciones de artistas, festivales, colectivos y organizaciones no formales, así como un análisis de la situación de los cursos de formación para profesionales del sector. Es necesario un mapeo nacional como grupo de trabajo en el campo del arte y la cultura digital y tecnológica para que las acciones independientes y las políticas públicas organizadas y más centralizadas puedan ser revisadas y adaptadas a lo mencionado en el apartado anterior.

Brasil tiene potencial para liderar redes iberoamericanas sobre patrimonio cultural tangible e intangible en la era digital, dada su proximidad lingüística a la integración regional en el Cono Sur y a partir de lo que ha desarrollado en términos de tecnologías emergentes. Iniciativas conjuntas

facilitarían la preservación y el acceso a colecciones compartidas, especialmente de arte tecnológico latinoamericano, que tienen muchos puntos de convergencia entre los países del bloque, tanto

en términos de dolor y obsolescencia como de procesos de incorporación contextual y tecnológica en desarrollo. El propio modelo del proyecto *Brasiliana*, si se actualiza con las nuevas tecnologías emergentes, y los nuevos proyectos basados en nuevas tecnologías y nuevos modelos de gobernanza, son un ejemplo de lo que la región puede hacer.

Las lagunas en las colecciones de arte tecnológico en América Latina son algo habitual. El arte y la tecnología en el Cono Sur tienen una historia propia, pero desconocida incluso internamente. Este es también un reto asumido por OIADE, el Observatorio Iberoamericano de Artes Digitales y Electrónicas, que se esfuerza por acercar estas narrativas regionales.

El panorama digital ha evolucionado rápidamente, por lo que es imperativo que las políticas públicas se revisen y actualicen para reflejar las nuevas realidades y oportunidades que ofrecen las tecnologías emergentes. Un enfoque distribuido en Brasil no sólo fomenta la innovación local, sino que también puede ayudar a alinear las soluciones tecnológicas con los retos a los que se enfrentan. La adopción de tecnologías emergentes por parte de instituciones formales y colectivos no formales es una de las formas de apalancar la innovación facilitando la creación y gestión de colecciones digitales, promoviendo el acceso a la cultura y al patrimonio digital de forma que la sociedad actúe de forma autónoma a favor de esta construcción y no únicamente ligada a las instituciones formales y actuando de forma pasiva y a la espera.

La importancia de las tecnologías de código abierto y descentralizadas, como algunas aplicaciones de IA y *blockchain*, es una forma de avanzar. La ciencia de la información, especialmente a través de las humanidades digitales, pone de relieve cómo las innovaciones tecnológicas contribuyen a un modelo social y económico colaborativo. Es necesario que los profesionales valoren lo digital como un activo de información crucial, generador de avances socioeconómicos y de nuevas configuraciones comunitarias institucionales. Mientras que las ideas utópicas (Jameson, 2021) proponen una preservación colectiva mediada tecnológicamente, la acción pragmática como una especie de *hackeo* de las formas de hacer las cosas (Terranova, 2014) avanza hacia modelos sociales y técnicos posdigitales, adaptando la tecnología a las colecciones artísticas y científicas. Entornos no formales como festivales y colectivos pueden adoptar estructuras descentralizadas, fomentando la innovación y la colaboración más allá de las estructuras tradicionales.



Esta contribución podría ser significativa para la región en términos de calidad y diversidad de las colecciones de arte y ciencia mediadas por las tecnologías, produciendo un nuevo modelo de participación y economía local basado en la producción de conocimiento e intercambios de estas colecciones con la implicación de la comunidad regional, con actores con interés económico en las colecciones, ya sea en la monetización de los intercambios generados, el arte producido y comercializado, la provisión de infraestructuras distribuidas en red entre actores que generen servicios tecnológicos e ingresos cíclicos y mutuos, o en la formación de profesionales y nuevas herramientas de uso. Sin embargo, la responsabilidad recae en todos los países de forma descentra-

lizada y con incentivos a las innovaciones *copyleft*, tal y como se comporta el mercado de las *start-ups*. Buscar un “estándar” para la región podría conducir a un intento fallido.

Queda por ver si la apropiación de esta oportunidad sólo se aplicará a las nuevas colecciones de la cultura digital contemporánea o si podrá extenderse a los modelos tradicionales de nuestra cultura y patrimonio. La asimetría sigue siendo demasiado grande entre lo que ocurre realmente en algunos medios y mercados digitales y los medios formales analógico-digitales de las instituciones.

Hay una certeza que puede mencionarse en este punto: que están en marcha nuevas colecciones y una nueva idea de la cultura y el pa-

rimonio digitales basadas en modelos distribuidos y económicamente viables. Un resultado inmanente de la economía política de la información digital.

### Notas

1. En la Bienal de Arte Digital de 2022 se presentaron varias obras que reflejaban estas condiciones, como Memory and Heritage, disponible en <https://bienalartedigital.com/programacao-2022/exposicao-presencial/exposicao-memoria-e-heranca/>; Various works by the Suruí peoples of the Amazon, disponible en <https://bienalartedigital.com/programacao-2022/exposicao-presencial/exposicao-choro-da-terra-e-outras/>; Ancestral Sky(*idem*), disponible en <https://bienalartedigital.com/programacao-2022/exposicao-presencial/exposicao-ceu-ancestral/>;

2. BSAM Brasil - *Black Speculative Art Movement*, creado en Brasil con la propuesta de varios artistas e intelectuales brasileños, disponible en <https://linktr.ee/bsambrasil>

3. *:Big Techs*(Amazon, Google y otras) han concentrado una enorme base de datos, principalmente en EE.UU., facilitando sus servicios de almacenamiento distribuido en la nube. Muchos museos e instituciones de todo el mundo han adoptado estos servicios como solución para sus archivos y colecciones, lo que podría ser un gran error y un riesgo a largo plazo.

4. En mi investigación de Máster, realicé un estudio en profundidad del papel del artista en su atelier, estudio y laboratorio, demostrando los niveles de responsabilidad de sus acciones y las de su equipo en el contexto de la memoria en los medios digitales. El foco principal se centró en su acción informativa a partir de sus propios archivos, documentos, registros, y cómo el conjunto de procesos es la propia conservación y memoria de las narrativas de su obra que no tendrá una actuación o materialidad continua, salvo por la información y el conocimiento producido, junto con el registro de la actuación de la obra, los registros, los manuales, los mapas, dibujos y la retroalimentación de los datos captados del público interactuante. Disponible en <https://mestrados.uemg.br/dissertacoes-ppgartes?download=13:a-visualizacao-e-a-materializacao-das-artes-digitais-a-luz-do-papel-do-artista-um-estudo-critico-da-producao-artistica>

5. “Web 3” o “Web 3.0” es un término que hace referencia a una nueva generación de tecnologías y servicios de internet que se están desarrollando con el objetivo de crear una web más des-

centralizada, segura y privada. La Web3 se basa en tecnologías como el *blockchain*, la criptografía y la inteligencia artificial, y pretende ofrecer una experiencia más segura y transparente a los usuarios de internet entre otros servicios independientes.

6. Más información en <https://brasiliansa.museus.gov.br/sobre-a-brasiliansa-museus>

7. Acceda a la publicación del proyecto: [https://www.goethe.de/resources/files/pdf213/abre\\_te\\_codigo\\_ebook.pdf](https://www.goethe.de/resources/files/pdf213/abre_te_codigo_ebook.pdf)

8. Una OAD (Organización Autónoma Descentralizada) es una forma innovadora de organización basada en contratos inteligentes y tecnología *blockchain*. Funciona de forma autónoma y descentralizada, permitiendo a sus miembros tener poder de voto e influencia sobre las decisiones tomadas. Las OAD eliminan la necesidad de intermediarios o autoridades centrales, permitiendo la creación de comunidades autónomas y transparentes.

9. A través de la digitalización, aunque fragmentada e incompleta por parte de diferentes centros e iniciativas, fruto de la falta de recursos y de coordinación conjunta, así como de la desidia política, se contribuye a desempeñar un papel fundamental para que el desastre no sea total, y para que parte de la colección y de la historia pueda seguir contándose y reconstruyéndose, aunque sea a través de un contexto diferente. La digitalización parcial de una colección tan grande e importante es el efecto secundario del escaso acceso a la tecnología más avanzada, que es la realidad de la gran mayoría de las instituciones.

### Referencias

BAUWENS, M.; LIEVENS, J. (2015). *Sauver le monde: vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer*. Éditions Les Liens qui libèrent, París.

BUTERIN, Vitalik (2014). *DAOs, DACs, DAs and more: An incomplete terminology guide*. Ethereum Blog, v. 6, p. 214.

CAPURRO, R. (2017). *Homo Digitalis. Beiträge zur Ontologie, Anthropologie und Ethik der digitalen Technik*. Heidelberg, Springer.

DEKKER, A. Report: Archive 2020 expert meeting. Sustainable Archiving of Born - Digital Content. Virtueel Platform, 2010. Disponible en [virtueelplatform.nl/g/content/.../2010\\_archive2020\\_web.pdf](http://virtueelplatform.nl/g/content/.../2010_archive2020_web.pdf) [acceso el 09 abril 2017].

GASPARETTO, Débora Aita (2015). *Arte-ciência-tecnologia e sistemas da arte na era da cultura digital: contexto Brasil*. Palíndromo, v. 6, n. 11, p. 79-97.

MUCELLI, Tadeus (2016). *Arte tecnológica: arquivo e informação em busca da memória*. In: *Mutações, confluências e experimentações na arte e tecnologia*. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, n. 15. Brasília, Editora PPG-Arte/UNB.

HAYLES, N. Katherine (2021). *How we think: Digital media and contemporary technogenesis*. University of Chicago Press.

JAMESON, Fredric (2021). *Arqueologias do futuro: O desejo chamado utopia e outras ficções científicas*. Autêntica Editora.

MAGALHÃES, Ana Gonçalves; BEIGUELMAN, Giselle (2014). *Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais*. Editora Peirópolis LTDA.

MILLER, Arthur I. (2019). *The artist in the machine: The world of AI-powered creativity*. MIT Press.

MUCELLI, Tadeus; GOBIRA, Pablo; PROTA, Raphael (2015). *Instabilidade digital: a preservação e a memória da arte digital no contexto contemporâneo*. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, n. 13, p. 13.

MUCELLI, Tadeus (2016). *Arte tecnológica: arquivo e informação em busca da memória*. In: *Mutações, confluências e experimentações na arte e tecnologia*. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, n. 15. Brasília, Editora PPG-Arte/UNB.

MUCELLI, T. (2017). *A visualização e materialização das artes digitais à luz do papel do artista: um estudo crítico sobre a produção artística*. 2017, 140 f. Dissertação (Máster en artes) – Escola Guignard, Escola de Música, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte.

MUCELLI, T. (2023). *A informação em redes p2p e blockchain: a produção e gestão da informação por meio de tecnologias, sistemas e atores autônomos como novas dimensões para acervos, co-*

*leções, curadoria e memória no digital*. 2023, 394 f. Tesis (Doctorado en Ciências de la Información) – Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

O'DWYER, Rachel (2015). *The revolution will (not) be decentralized: Blockchains. Commons Transition*, v. 11.

ORTH, G. P. (2014). *Entre a contingência e a permanência: arquivos nas linguagens eletrônicas*. En: MAGALHÃES, A. G.; BEIGUELMAN, G. (Org.) *Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais*. São Paulo, Peirópolis.

SANTAELLA, L. (2014). *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. Pia Sociedade de São Paulo-Editora Paulus.

SANTAELLA, Lucía (2021). *Inteligencia artificial y cultura: oportunidades y retos para el sur global*.

SOARES, Bruno Brulon (Ed.) et al. (2020). *Descolonizando a museologia: museus, ação comunitária e descolonização = Descolonizando la museología: museos, acción comunitaria y descolonización = Decolonising museology: museums, community action and decolonisation, Museums, Community Action and Decolonisation*. Comitê Internacional para a Museologia – ICOFOM, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO.

TAPSCOTT, Don; TAPSCOTT, Alex (2017). *How blockchain will change organizations*. *MIT Sloan Management Review*, v. 58, n. 2, p. 10.

TERRANOVA, Tiziana (2014). *Red stack attack. Accelerate: The accelerationist reader*, p. 379-399.



# ÓPERA

# PRIMA

Modos de fotografiar tras Guerrilla Girls:  
Letizia Battaglia y Herbert List  
Victoria Mateos de Manuel / 192





# Modos de fotografiar tras Guerrilla Girls: Letizia Battaglia y Herbert List

Victoria Mateos de Manuel<sup>1</sup>

Investigadora independiente

<https://orcid.org/0000-0002-3483-7138>

[victoriamateos@hotmail.com](mailto:victoriamateos@hotmail.com)

Artículo recibido: 14/04/2023. Revisado: 19/05/2023. Aceptado: 22/05/2023

**Resumen:** El objetivo de este artículo es, tras un análisis de la estética feminista de las *Guerrilla Girls* como punto de partida para el debate, retomar una línea de trabajo y creación actualmente abandonada en la estética feminista ante la instrumentalización política de la crítica cultural: traer a palabra la posibilidad o imposibilidad de la experiencia metafísica en el arte más allá de la política en situaciones de indudable desventaja, impotencia o amenaza. Para ello, aludiendo a la expresión de John Berger (2017), se presentan dos modos de fotografiar presentes en retrospectivas llevadas a cabo en 2022: el estilo de primer plano de Letizia Battaglia, a través de la exposición *Photography as a Life Choice* en la Galería Jakopič (Liubliana); el estilo de fotografiar de rodillas de Herbert List, a través de las exposiciones en Hamburgo *Herbert List. Das magische Auge* (Bucerius Kunst Forum Hamburg) y *Präuschers Panoptikum. Ein Bilderbuch von Herbert List* (Hamburger Kunsthalle).

**Palabras clave:** Estética; fotografía; feminismos; filosofía de la fotografía.

Ways of photographing after guerrilla girls: Letizia Battaglia and Herbert List.

**Abstract:** The goal of this article is to pick up and discuss a feminist research and creation line, which would be currently abandoned among feminist aesthetics because of the political instrumentalization of cultural critic. I am talking about the possibility or impossibility of having a metaphysical and not only a political experience of art in situations of oppression, helplessness, or intimidation. In order to develop this debate, the text starts with an analysis on the feminist perspective of Guerrilla Girls. Next, it explains two ways of making photography, which were shown in two 2022 exhibitions: Letizia Battaglia's close-up through the exhibition *Photography as a Life Choice* (Jakopič Gallery in Liubliana), and Herbert List's knelt perspective in two exhibitions from Hamburg: *Herbert List. Das magische Auge* (Bucerius Kunst Forum Hamburg) and *Präuschers Panoptikum. Ein Bilderbuch von Herbert List* (Hamburger Kunsthalle).

**Keywords:** Aesthetics; photography; feminisms; philosophy of photography.



### Guerrilla Girls y *minstrel* ideológico

En 1985, fruto de la actividad contestataria de grúsculos dispersos en Estados Unidos —*Guerrilla Art Action Group* (GAAG), *Art Workers' Coalition* (AWC) o *Women Artists in Revolution* (WAR)—, se data el surgimiento de las *Guerrilla Girls* (Duarte Rodrigues, 2013, p. 46). Su objetivo era y es, principalmente, por medio de estrategias propias de la *performance* y la barricada artística (anonimato, pseudonimato en artistas y creadores del pasado, enmascaramiento con cabezas de gorilas, desnudos estratégicos y acciones callejeras, entre otras), hacer visible el desbalance cuantitativo o sociología asimétrica de números en las políticas institucionales de las Bellas Artes: en los museos, “85% of the nudes are female”, “no more than 10% women artists or none at all [in galleries]”, “2004, the number were worse: 3% of women artists are represented in the Metropolitan Museum, but 83% of the nudes are female” (Duarte Rodrigues, 2013, pp. 45-47).

Las estrategias fundamentales de las *Guerrilla Girls* han sido, pues, dos. En primer lugar, la acción performática como modo de atracción de los medios de comunicación de masas y del públi-

co especializado y no especializado, convirtiendo el propio activismo en obra de arte con el que financiar sus acciones. Y, en segundo lugar, el muestrario estadístico de cifras en el mundo del arte, transformando la cartelería en expresión artística. Este último señalaría una descompensación numérica tan palpable que no permitiría tibieza alguna en la opinión: la desigualdad en la esfera del arte es incontestable a nivel cuantitativo.

La última publicación de las *Guerrilla Girls*, de 2020, prosigue con la estrategia iniciada en los años ochenta, recopilando casos de desigualdad y propuestas de visibilización y propaganda de la misma en la esfera artística internacional (Guerrilla Girls, 2020). Si atendemos a esta iniciativa continuada de las *Guerrilla Girls*, podría decirse que la estrategia del manual de agravios (la radiografía o el listado exhaustivo de injusticias) ha copado gran parte de la perspectiva mediática feminista en la esfera del arte contemporáneo. Sin desmerecer estas acciones de las *Guerrilla Girls*, habría de decirse también que en ellas prima un carácter contestatario y, por tanto, segundón o de respuesta, en los planteamientos feministas en las Bellas Artes. Como se dice en el argot político,

los feminismos *no marcan agenda* estética, sino que se limitan a visibilizar, contestar y paliar desigualdades, tratando de dar respuesta a una pregunta o forma que, de antemano, vendría dada por el *establishment*. La perspectiva feminista en las Bellas Artes estaría quedando copada por el enfoque contestatario y la reducción materialista de la experiencia estética: el único nicho laboral posible del feminismo sería el de la queja. Toda la energía creadora se centraría, por lo tanto, en responder, sin plantearse si la pregunta o modo de realidad mereciese siquiera contestación alguna. Es un impulso de creación que obligaría a permanecer en tierra, en el espacio limitado de antemano, a responder a las condiciones sociales de existencia, extraviando el carácter cósmico y sacral del acto creador, el cual pone al ser humano en relación no ya con las contingencias humanas (inminentes) y las luchas de poder (la sociedad como límite de la existencia), sino con el sentido de estar en la vida desde una perspectiva fenomenológica (Scheler, 2017). Perdemos o nos hacen perder demasiado tiempo pensando en cómo quitarnos de encima a nuestros maridos para que nunca imaginemos qué estaríamos haciendo si no existiesen. Aprendemos a responder, pero no a proponer y crear. Aprendemos a luchar, pero no a construir. Aprendemos a marcar límites y defendernos, pero no a saltarlos. Aprendemos a ironizar, pero no a reír. Aprendemos a combatir, pero no a disfrutar. Aprendemos, nos acostumbramos a tener enfrente un amo. Mas nos quedamos sin saber qué hacer. Lo que más teme un amo no es la oposición, sino el olvido. Lo que más teme un esclavo no es la libertad, es el aburrimiento. Es a lo que siempre pretenden obligar los dictadores: a que se les eche en falta. ¿Qué se preguntó Íñigo Montoya tras vengar la muerte de su padre? “Ahora, ¿a qué me dedico?”.

En este sentido, el arte feminista se convertiría en un fenómeno propiamente sociológico, capaz de explicar los límites vigentes de la comunidad o el marco social, pero sería difícilmente una experiencia extática o entusiasta, quedando siempre dominada por el *munus* imperante de la época y su intercambio (véase Esposito, 2003, 2005). El patriarcado habría generado el nicho laboral de las artes feministas contemporáneas, pero, también por ello, las habría acabado condenando a permanecer siempre como artes patriarcales: responden, ergo son o se dejan interpelar. La precariedad de acceso al mercado del arte acabaría no solo por quitar de en medio a ciertos individuos y grupos del espacio comercial, sino que también reescribiría su forma de acceso al arte como tal, conteniéndola en la ironía y la politización.

Entretendría a los creadores en un revolverse inútil ante las cadenas, como el toro que no solo es asesinado sino obligado a dar espectáculo de su muerte ante la plaza. ¿De qué modo entra una Artemisia Gentileschi en el canon historiográfico frente a un Velázquez? No por su virtuosismo *per se*, sino por su carácter diferencial (también virtuoso) leído como forma estética de sublimación de la opresión. Esa es la restricción historiográfica y creadora patriarcal: Gentileschi requiere ser acuñada, mientras que Velázquez se limita a haberse ganado un hueco. ¿Por qué Gentileschi, para existir, es obligada a enarbolar una bandera política, pero no Velázquez? ¿Por qué ciertos cuerpos entran en el canon desde su instrumentalización alegórico-representativa y otros solo en virtud de su trabajo? ¿Por qué unos resultan audibles en el mercado a modo de eco, mientras que otros encuentran su espacio como voz? Esta actitud estética feminista de respuesta supone inevitablemente una ordenación dentro de los límites de lo dado como oposición y una obligación a politizar toda experiencia estética que alejaría al espectador y al creador de la experiencia metafísica y fenomenológica del arte, pues los obligaría a ceñirse a la contestación o reescritura de lo dado. La condena existencial patriarcal es su pretensión dialógica: hacer creer que uno es obligado a responder. No se quieren monólogos ni despolitización en las artes consideradas feministas: no hay epicúreas en las bellas artes, solo idiocia, dicen. He ahí la doble desventaja estética de la perspectiva de las *Guerrilla Girls*: la desigualdad patriarcal delimita a la par que contiene el marco de creación, lo que asimismo aleja todo acto creador de la experiencia metafísica (alejarse del mundo desde él mismo, sin poder escapar de él, como en *Armario blanco* (1985) de Carmen Laffón). Quedar obligado a no poder desentenderse de la telenovela de las relaciones sociales, ni siquiera durante los breves instantes creadores; la iluminación parte de un mundo al que el artista parece quedar condenado. ¿No es eso acaso intrusivo o propio de la experiencia totalitaria, la colonización no del mundo como tal, sino de toda representación posible del mismo?

¿Sería entonces un imposible práctico un arte no patriarcal en un mundo patriarcal? ¿Sería entonces suficiente cualquier rasgo diferencial de lo que han venido a llamarse *minorías*—ser mujer, homosexual o judío, por ejemplo— para hacer arte y políticas artísticas no patriarcales? Aquí se solapan dos cuestiones a dirimir introductoramente en este texto: la creación diferencial (el proceso de generación estética a través de la otre-

dad, crear como mujer) y la historiografía diferencial (la lectura postrera que trata de introducir la otredad en el canon, ser leída como mujer artista). Incluso cuando se realiza una revisión iconológica del modo de estar desnudas en los museos, crítica inicial de las *Guerrilla Girls* (López, 2015) y, en consecuencia, de alcanzar legitimidad y legibilidad para ser visibles (sinónimo de apetecibles) en los mismos, pareciese inevitable caer en el juego androcéntrico, tematizado abiertamente por Aby Warburg como origen de su planteamiento epistemológico para una nueva historiografía del arte en 1900. Eso sí, no lo hacía en *Atlas Mnemosyne* (1929) o *El ritual de la serpiente* (1923), sino en una correspondencia privada con el también historiador del arte André Jolles; intercambio epistolar que, según Gombrich (1992, p. 19) —ejemplificación aquí de la falacia de autoridad—, no es baladí, sino que representa “una parte relevante de la evolución de su historia interior”. Para que ustedes me entiendan: la bisexualidad de Maquiavelo es anecdótica; la de Frida Kahlo es determinante.

En la caza de las cabezas: Judith, Salomé, la ménade, pasando por la Ninfa como portadora de fruta, la Fortuna, la Hora del Otoño, hasta la servidora de agua en el pozo, Raquel en el pozo, la extintora del incendio del Borgo. (Carta de Aby Warburg a André Jolles citada en Gombrich, 1992, p. 266)

Detrás de ellas, cerca de la puerta abierta, corre —no, ésa no es la palabra, vuela, o más bien flota— el objeto de mis sueños, que lentamente adopta las proporciones de una encantadora pesadilla [*eines almutigen Alpdruckes*]. Una figura fantástica —¿debería llamarla una sirvienta [*Dienstmädchen*] o más bien una ninfa clásica?— entra en la habitación con un velo ondulante. Caramba ¿es ésta la manera de visitar el cuarto de una paciente, aunque sea para felicitarla? Ese paso vivo, ligero y rápido [*lebendigleichte, aber so höchst bewegte Weise*], esa irresistible energía [*die energische Unaufhaltsamkeit*], esos andares prestos que contrastan con la actitud distante de los demás personajes, ¿qué significa todo ello?... A veces me parece como si la sirvienta se precipitase con los pies alados a través del claro éter

en vez de correr por el suelo real [*mit beflügelten Füßen den hellen Äther durchschnellt*]... ¡Basta! Ya perdí mi corazón, y en los días de preocupación que siguieron, la veía por

todas partes... En muchas de las obras de arte que siempre he admirado, he descubierto algo de mi ninfa. Mi estado variaba entre un mal sueño y un cuento de hadas... Unas veces, ella era una Salomé que bailaba con su mortífero encanto ante el licencioso tetrarca; otras, era una Judith que llevaba, orgullosa y triunfante, con paso alegre, la cabeza del general asesinado; luego, de nuevo parecía ocultarse en la gracia infantil del pequeño Tobías... A veces, la veía como un serafín volando hacia Dios para adorarlo y como un San Gabriel anunciando la buena nueva. La veía como una dama de honor expresando una inocente alegría en el *Sposalizio* o como una madre que huía, con el terror de la muerte reflejada en su rostro, en la Matanza de los inocentes.

... Perdí la razón. Era ella la que siempre daba vida y movimiento a una escena, por lo demás, tranquila. Realmente, parecía ser la encarnación del movimiento...; sin embargo, es desagradable estar enamorado de ella... ¿quién es?, ¿de dónde viene?, ¿la he visto antes? ¿Mil quinientos años antes quiero decir? ¿Proviene de un noble linaje griego [*von altgriechischem Adel*] y su bisabuela tuvo una aventura con alguien de Asia Menor, Egipto o Mesopotamia?” (carta de André Jolles a Aby Warburg en Gombrich, 1992, pp. 108-109)

Públicamente, los urbanizadores de Warburg, le daban un empaque estético y formal al trasunto: solo se aludían intereses de investigación académica en su correspondencia (privada, más académica). La Ninfa corporeizaba “el problema del personaje femenino en movimiento rápido” en su tesis sobre Botticelli y el Quattrocento italiano, escrita entre 1888 y 1891 (Gombrich, 1992, p. 19; véase también Stolzenberg, 2012, p. 7; Mateos de Manuel, 2016, p. 353). También de manera pública, pero disimulada (el *off the record* de apenas una línea de fuga para el lector puntilloso), Gombrich (1992, s.p.) dejaba entrever un horizonte psicoanalítico de entrepierna: “La «ninfa» ejercía atracción, pero también provocaba ansiedad.” Más pudoroso (o, quizá, ingenioso por disimulado) que Winckelmann, quien se recreó abiertamente en la descripción detallada de los pezones en las estatuas para datar, con precisión geolocalizadora y por el clasicismo, su emplazamiento y variaciones formales, Warburg (2000, pp. 84-87) se limitó a emparejar las imágenes por afinidades ale-

góricas (sobre la ninfa, los paneles 46 y 47), de manera que cada espectador pudiese sacar sus propias conclusiones.

La belleza del pecho en las figuras masculinas reside en una bella y majestuosa elevación. Un pecho como el que el príncipe de los poetas atribuye a Neptuno, y después de él a Agamenón. Anacreonte deseaba ver un pecho así en la representación de su adorado Bátilo. [...] El pecho o seno de las mujeres no se halla representado en las obras de arte de los antiguos con excesiva protuberancia ni demasiada elevación; y el abate Banier estaba mal informado cuando afirma que Ceres era representada en los monumentos antiguos con grandes senos. [...] En las figuras antiguas, el pecho siempre tiene una forma virginal [...] Los poetas comparaban un seno virginal con un racimo de uvas aún no maduras. Valeriano Flaco expresa esta moderada elevación del seno de las ninfas por la palabra latina *obscura*, [...] En algunas Venus de tamaño menor del natural, los senos son pequeños y como prominencias terminadas en punta: esta forma de pechos parece ser que era considerada como la más bella. Como es lógico, debemos exceptuar de esta regla a la Diana de Éfeso, que tiene unos pechos no solamente gruesos y llenos, sino que también en gran número; como se trataba de una simple representación simbólica, la belleza no era el objeto perseguido. Entre las figuras ideales, solamente las amazonas tenían unos senos amplios y gruesos, y como representan a mujeres, no a vírgenes, los pezones son claramente visibles. [...] El Dominicano, por ejemplo, ha pintado un fresco en un techo de la casa Costaguti, en Roma, en el que se ve a la Verdad apartándose de los brazos del Tiempo, y tiene las extremidades de los senos tan desarrolladas que no podrían encontrarse más grandes en una mujer que hubiese tenido y amamantado ya a varios niños. Ningún pintor moderno ha expresado mejor la forma de un pecho virginal como Andrea del Sarto, especialmente en una figura de medio cuerpo, coronada con una guirnalda que tiene en la mano unas flores” (Winckelmann, 1989, pp. 244-245).

Eruditos, ¿qué adscribe entonces la recreación metonímica a la alta cultura y a la historia del arte en sentido pro-

pio? ¿La clase social, la procedencia nacional, el preciosismo descriptivo del historiador? ¿Su emplazamiento en la jerarquía museística? ¿Las medidas y el carácter cóncavo o convexo de su sistema sexo-género-sexualidad? Eruditas, ¿qué adscribe la recreación metonímica a un feminismo aceptable? ¿La clase social, la procedencia nacional, el virtuosismo léxico de la historiadora? ¿Su emplazamiento o acompañamiento en la jerarquía museística? ¿Su adscripción numérica a una escala de pantones dérmicos? ¿El número de drapeados que cubren, sin soliviantar, su entrecejo? ¿La marca y tamaño del bolso que mantiene su equilibrio vestibular en las *soirées* de galerías y aperturas de exposiciones? Si atendemos a la intrahistoria (el rubor del paspartú) de Warburg o Winckelmann, es difícil determinar qué es arte feminista y qué podría significar una conceptualización feminista del arte, más con la generalización contemporánea de lo que he acuñado como *minstrel* ideológico (Mateos de Manuel, 2023); concepto, sin embargo, que no es novedoso en modo alguno, pues no supone más que una reescritura de las tesis planteadas ya en 1964 con *El hombre unidimensional* (Marcuse, 1968, p. 114). Por *minstrel* ideológico entiendo la traslación de la estrategia de enmascaramiento performativo del *blackface*, nacido en el siglo XIX (véase Byrne, 2020), a la industria cultural contemporánea como forma de expropiación, despolitización y economización al amparo y cooptación de una marca institucionalizada de líneas de investigación independientes. En el *minstrel* ideológico no se trata de representar una diferencia, sino de hacer la diferencia representativa o representable en cuanto que visible e identificable; de convertirla en un sello o marca homologable, comercializable e institucionalizable; es un proceso de cosificación del proceso reflexivo, petrificando y agotando los debates en eslóganes corporeizados y estilos de vida publicitables e imitables. Ejemplo 1: se puede admirar a Josephine Baker, pero no se puede imitar a Josephine Baker; mas sí hacer un *minstrel* imitable y reproducible de Josephine Baker. Ejemplo 2: puedes admirar a Rosalía, pero no puedes imitar a Rosalía, puedes convertirte en un *minstrel* de Rosalía con uñas postizas no aptas para sexo lesbiano (caracterización imitable).

[...] se observa la exportación del esquema performativo-imitativo del *minstrel* desde el cabaret al show de variedades de universidades e instituciones de cultura, donde este concep-

to aparece como tendencia hegemónica: la institución visibiliza la *negritud* desde la *blanquitud*. El negocio de la industria cultural (al que acuño como *minstrel ideológico*) se basa en hallar el edulcorante o intensificador de sabor manufacturado, con los mismos ingredientes, pero creado y potenciado artificialmente desde las instituciones, cuando se encuentra un condimento natural apetecible que germina por su cuenta. La academia no tiende actualmente a robar citas textuales o contenidos, sino líneas de investigación y formas, que asignan al conveniente *minstrel ideológico* (libertad de cátedra tiznada), mientras se expulsa al creador. A eso se reduce toda la propiedad intelectual en un mundo occidental que, sin embargo, se declara radicalmente anticomunista y dice exaltar la propiedad privada. La censura aparentemente ideológica no ocultaría más que una forma de expropiación, la intelectual y artística, reescritura de los devenidos tabúes de la plusvalía y la lucha de clases en el actual capitalismo desmaterializado. Es una actualización en el consumo cultural de la estrategia de expropiación capitalista medieval que se llevó a cabo en la caza de brujas, cuestión que explicó con detenimiento Silvia Federici (2022) (Mateos de Manuel, 2023).

En la batalla de cifras, las estrategias de igualdad a nivel museístico —que habrían de incluir la claridad y variedad de sesgos de análisis en sus estadísticas (véase Anuario de Estadísticas Culturales, 2022)— están copadas por tres tendencias que podrían desembocar en *minstrel ideológico*: 1) visibilizar mujeres artistas y minorías en las exposiciones, a pesar de que los curadores sigan siendo en la mayoría de los casos hombres *euro-mainstream* (instrumentalización y economización androcéntrica de la visibilización estética de minorías); 2) visibilizar temas de moda o interés para las mujeres u otras minorías, incluso, cuestiones feministas o decoloniales, con la idea de fomentar la economía de un público femenino y de cuño identitario (la deriva emancipatoria como forma clientelar y consumista —ellos deciden mientras que ellas compran— de la que ya alertó Betty Friedan en *La mística de la feminidad* de 1963); 3) la creación de perfiles laborales feministas *ad hoc* y *low cost* para mujeres que no tienen ningún bagaje teórico feminista pero que se quieren promocionar en las instituciones (en esa cuestión se observa cómo el feminismo se ha anclado en el mundo laboral capi-

talista no a modo de tendencia emancipatoria sino como nicho de mercado. La cuestión sería, a pesar de o más allá de estas objeciones, si es posible generar políticas emancipatorias en la industria cultural sin caer necesariamente en la reificación y desactivación de corrientes antaño críticas. Probablemente no.

No como reacción, sino como desvío tras la conciencia de estos discursos que acaban por subsumir toda experiencia estética en estrategia e instrumentalización política, las páginas de este artículo que ustedes leen se destinan a otro fin: retomar una línea de trabajo y creación actualmente abandonada en la estética feminista ante la instrumentalización política de la crítica cultural; es decir, traer a palabra esa posibilidad o imposibilidad de la experiencia metafísica en el arte en situaciones de indudable o imperante desventaja, impotencia o amenaza. ¿Es la jerarquía de necesidades de Maslow también aplicable al acto creador? ¿En qué piensa o sobre qué crea un artista cuando su vida corre peligro? ¿Es su percepción estética esencialmente fenomenológica o política? Con la intención de abordar inicialmente este debate, se presentan dos modos de fotografiar presentes en sendas retrospectivas expuestas en 2022: el estilo de primer plano de Letizia Battaglia, a través de la exposición *Photography as a Life Choice* en la Galería Jakopič (Liubliana) y diseñada por la curadora Francesca Alfaro Miglietti; el estilo de fotografiar de rodillas de Herbert List, a través de las exposiciones en Hamburgo *Herbert List. Das magische Auge* (en el Bucerius Kunst Forum Hamburg, con el curador Peer-Olaf Richter) y *Präuschers Panoptikum. Ein Bilderbuch von Herbert List* (en el Hamburger Kunsthalle, con los curadores Esther Ruelfs y Sven Schumacher).

### Letizia Battaglia





Fotografías tomadas por la autora en la exposición, el 23 de julio de 2022. Página anterior: Battaglia, Letizia (1984). *Fotografski studio na prostem na ulicah Istanbula/ Open-air photography studio in the street of Istanbul*. Esta página: Battaglia, Letizia (1981). *Staro mestno jedro / Historical district, Palermo*.

“Do women have to get naked to get into the Met. Museum?” Se está desposeído ante una cámara. También tras ella. “Hago mis fotos a la distancia de un brazo, con la cámara al descubierto, a la distancia justa para que puedan pegarme un puñetazo”. Supongo que de alguien que así fotografía no puede decirse que dispara, sino que noquea. Influida por el golpe callejero de Diane Arbus, que tendía a estampar un flashazo repentino a muy corta distancia, apostando por rostros de boxeador ante la cámara, dañados y sorprendidos a la par, con una luz frontal y directa que abigarraba el rostro de gestos y órganos diferenciados, así también fotografió Letizia Battaglia. Era, sin embargo, más tímida que su antecesora, primando en ella el plano americano y el encuadre escénico sobre el primerísimo plano, como quien contextualiza el bofetón fotográfico en un lugar y un cuerpo. Una forma sórdida de generosidad estética ante la realidad italiana de aquel entonces: que el daño quedase sujeto, tuviese un emplazamiento. Battaglia no era una fotógrafa tramposa. No creía en la horizontalidad del arte. Sabía que ganaba dinero con sus fotos; supo también que perdió su vida con sus fotos. De eso va la retrospectiva:

[...] solía utilizar un gran ángulo y me tenía que acercar mucho para fotografiar [...] no somos iguales [...] tú estás esposado y no puedes romper la cámara. [...] with the telescopic lens photographs can be stolen, but I don't like that stuff. I want to be seen, recognized, I want to be equal to the persons whom I photograph. [...] ¿Cómo puedo amar la vida si la belleza viene de alguien que la destruye?

Frente a la estética de Arbus, Battaglia cambió el encuadre: en sus fotografías los rostros suelen pertenecer a un cuerpo que se deja ver. Suponemos que en ello tuvo que ver la forma de asesinato de la mafia: tiros de sorpresa que dejaban *ipso facto* cuerpos inertes, pero no desgajados, en cada lugar del crimen, convertido en una escena dantesca, en esa mezcla de teatralidad que trae la irrupción de la muerte (“a dead man on the ground always seem fake”). De repente, ahí, en una cocina, en un coche. Así se usurpaba el golpe de efecto de lo divino: imprevisible y fulminante, con esa rapidez del rayo vengador, con esa despolitización (la higiene distanciada del tiro) que enseñoera y fascina ciertas formas de muerte del lodo. Asemejaba ser una forma de justicia, incluso de orden, allí donde el papel escrito resulta ineficaz. Tal es la belleza siniestra de ciertas formas estéticas: su capacidad para hipnotizar al espectador, para atraerlo hacia el mal alejándolo de la ética.

Cuando Hannah Arendt recorre una historiografía de las masas modernas en *Los orígenes del totalitarismo* (1951), discerniendo la conformación de los movimientos totalitarios tras la Primera Guerra Mundial frente a la noción de populacho en el siglo XIX, se detiene brevemente en este aspecto: el auge estético de la ideología que, en ese momento, estuvo fuertemente marcado por el “alto nivel literario y la gran profundidad de su pasión” (Arendt, 1972, p. 413). Según Arendt, eran referentes estéticos de los movimientos totalitarios, frente a aquellos que conformaron la pertenencia al populacho y a la moral burguesa, Sade frente a Gobineau o Houston Stewart, Céline y Brecht frente a Balzac o Ibsen.

En Francia, desde 1930, el Marqués de Sade se había convertido en uno de los autores favoritos de la literatura de vanguardia. (Arendt, 1974, p. 413)

Una reacción similar en su ambigüedad surgió diez años más tarde en Francia con *Bagatelles pour un massacre* [1937], de Céline, en la que se proponía matar a todos los judíos. André Gide mostró públicamente su satisfacción en las páginas de la *Nouvelle Revue Française*, no porque deseara matar a los judíos de Francia, sino porque le complacía el reconocimiento brutal de semejante deseo y la fascinante contradicción entre la brutalidad de Céline y el comedimiento hipócrita que rodeaba a la cuestión judía en todos los barrios respetables. [...] esta reacción tenía más que ver con la aversión al filosemitismo de los liberales que con el odio a los judíos. Un esquema mental similar explica el hecho notable de que las muy difundidas opiniones de Hitler y de Stalin acerca del arte y su persecución de los artistas modernos nunca hayan sido capaces de destruir la atracción que los movimientos totalitarios sienten por los artistas de vanguardia, [...] (Arendt, 1974, p. 418)

Sorprende, por ello, para bien que la exposición haya excluido las fotografías más crudas de los años ochenta, aquellas que le permitieron a Battaglia ganarse la vida como fotoperiodista, aquellas que permitieron a Battaglia perder la vida como fotoperiodista. ¿Acaso un intento curatorial de despolitizar la retrospectiva de su obra? “Era feliz en Trieste, con mi bicicleta. Según llegué a Palermo, perdí mi libertad”, confiesa en uno de los documentales que también se muestran en la exposición y de los que salen todas estas citas. Esas décadas de fotoperiodismo no eran arte, eran una forma estetizada de *Ohnmacht*, de sortear el laberinto judicial y resarcirse con una expresión que ni siquiera es consuelo: periodismo. Llamaron a la injusticia sublimación. Se creyeron escribiendo y fotografiando.

Quiso entonces destruir por completo su obra. Acabó por reescribirla, como quien mueve el trauma de un estante a otro de la alacena en busca de un sitio donde no moleste y quede bien. Se permitió el objeto de evasión propio de los varones: las mujeres. “En tus películas no hay mujeres, hay gallinas”, le espeta Letizia Battaglia a Franco Maresco.

Las fotografió adultas y desnudas; las fotografió niñas y delgadísimas; las fotografió musas y mojadadas, con los fotomontajes a gran escala en el mar, como quien pone las sábanas a remojo y las

tiende para que dejen de oler y de estar sucias. A todos nos gustan las sábanas limpias. A todos nos gusta tener un lugar solo nuestro, que no haya de estar manchado de mundo. Eso, ese espacio, es lo que impide el trauma.

I love taking pictures of women because they are strong together: they still have so many hurdles to cross toward happiness in this male-dominated society that wants them eternally young, beautiful, with an idea of love that is often actually just possession. And I seek the deep and dreamy eyes of little girls; they remind me not of myself when I was ten, when I suddenly realized that the world is not all that beautiful.

No hablemos del a partir de 1974. No hablemos del hasta 1992 con la muerte de Falcone. No hablemos del diario *L’Ora*. No hablemos de la invitación de Vittorio Nisticcio tras sus fotos de Pier Paolo Pasolini. No hablemos de Palermo y Sicilia. Hablemos de la fotografía de Letizia Battaglia.

### Herbert List







Fotografías de la exposición *Herbert List: das magische Auge* tomadas por la autora, el 5 de agosto de 2023. Página anterior: List, Herbert (ca. 1930). *Alemania. Escena callejera tras la lluvia, Hamburgo*. Esta página: List, Herbert (1953). *Mirada desde la ventana. El baile de las faldas. Trastevere, Roma*.

“Do women have to get naked to get into the Met. Museum?” No. Solo hace falta un contrato de trabajo, un uniforme de seguridad, acercarte por la espalda a una visitante mientras mira la foto 137 e insinuarle un comentario inteligente.

Es difícil saber cuándo una mujer está ligando contigo. Todavía lo es más saber cuándo tú estás ligando con ella. El imaginario contemporáneo occidental del deseo lésbico está teñido de la fascinación literaria que creó Graham Greene sobre los *thrillers* de Patricia Highsmith. Ellos hicieron del cortejo entre mujeres un mundo claustrofóbico y misterioso, impregnado de un peligro constante, del miedo a ser descubierto, partícipe de una sexualidad que no era deseo sino forma ética: la criminalidad. Es esa sensación de clandestinidad la que vela los encuentros fortuitos entre mujeres. Es el precio de la sal frente a la determinación de mundo.

Patricia Highsmith tardó casi cien páginas en iniciar la relación de Carol y Therese. Es irrelevante que ello ocurra

apenas en el capítulo segundo. El deseo lesbiano está constreñido por un doble miedo en la declaración amorosa: no es solo miedo a ser rechazado por la *partenaire*, sino temor también a revelarse públicamente como lesbiana. El éxito o fracaso del *outing* va ligado al éxito o fracaso del lance amoroso: cómplice con una en el lesbianismo si se es aceptada, o potencial delatora si una es rechazada; como si el deseo lesbiano fuese una vulnerabilidad añadida a todas las contingencias que se arrastran. Es una doble vergüenza la que se afronta en la declaración de amor lesbiano frente a la potencial única vergüenza del deseo heterosexual: la vergüenza de mostrar los sentimientos, y la del escarnio público si la amada no acepta. Esto aproxima la experiencia del lesbianismo en los años cincuenta de Highsmith al amor cortés medieval. Tanto el poeta como la señora habían de salvaguardarse de los lisonjeros, que podrían denunciar la relación velada al marido, lo que hacía que el acto amoroso fuese definido principalmente como un acto privado que había de permanecer en secreto.

Desde una lectura global podría decirse que la exposición del *Bucerius Kunst Forum Hamburg* desarrolla la mirada de List sobre lo clásico, con el libro *Licht über Hellas. Eine Symphonie in Bildern* (publicado en 1953, con fotos realizadas entre 1937 y 1941) como eje central de la exposición. La exposición del *Hamburger Kunsthalle* muestra su obra sobre lo grotesco, con una colección de fotos homoeróticas y el proyecto *Panoptikum* (1946). Ambas exposiciones en Hamburgo sobre Herbert List, de perspectivas curatoriales opuestas y temáticas antagónicas dentro del mismo autor muestran, en primer lugar, el viaje contemporáneo por excelencia de la estética alemana: de la revitalización y construcción de lo clásico con el bagaje filosófico del idealismo y su progresiva iconologización a través de las artes, a la nazificación de ese estilo o corriente, que derivaría en la demonización de las vanguardias y la expropiación de las aportaciones judías (entre otras) a la construcción contemporánea del mundo estético alemán (desde el *entartete Kunst* hasta la evolución política del papel de bailarines como Mary Wigman o Rudolf von Laban).

A pesar de las prohibiciones y de la repulsa hacia la tradición nudista alemana, el nacionalsocialismo fomentó paralelamente una moralizada *Freikörperkultur* para fundamentar sus ideales higiénico-raciales. A partir de 1933 tuvo lugar una restrictiva dicotomía moral respecto a la desnudez, distin-

guiéndose entre formas aristocráticas, arias y honestas de exhibición, frente a aquellas formas indecorosas del cuerpo desnudo. Bajo el título de la inmodestia eran pensados no sólo los cuerpos racializados, los cuales eran considerados feos, sino también los cuerpos de baile de la escena moderna: “Der schamlosen Nacktheit des Kabarettis wurden Naturaufnahmen der schönen und reinen Nacktheit gegenübergestellt” [A la desnudez de vergonzada del cabaret se pusieron en contraste tomas naturales de desnudez pura y bella] (König 1990: 197).

Esa categórica diferencia entre una estética depravada y una decorosa no fue sólo aplicada a la desnudez del cuerpo, sino a la esfera del arte en general. El propio concepto de kitsch que he mencionado con anterioridad es ya utilizado por Fritz Karpfen en su texto de 1925 *Der Kitsch. Eine Studie über die Entartung der Kunst* y, asimismo, el concepto de *Entartung o entarteter Kunst* (arte degenerado) es precisamente el nombre que dio título a la exposición itinerante que organizó en 1937 el nacionalsocialismo para burlarse del arte de vanguardias, cuyos sueños y anhelos, por otro lado, aprovecharía y tergiversaría. [...]

La tradición estética alemana contaba con anterioridad con variados sueños de totalidad en su historia. Añadido al paroxismo nietzscheano, la influencia del concepto wagneriano de obra de arte total y la totalidad místico-cósmica a la que era tendente el expresionismo alemán entre 1910 y 1920 fueron espacios simbólicos de los que la estética fascista se reapropió y gustosamente tergiversó. Asimismo, los arcaísmos que tan gustosamente rescataba el expresionismo alemán en su esperanzada búsqueda de un alma primitiva que regenerase la comunidad o las tendencias nudistas del fin de siglo son recuperados en las dos partes de *Olympia*, documental que acogió y se reapropió de las expresiones estéticas que palpitaban y nutrían con anterioridad en el contexto alemán. (Mateos de Manuel, 2016, pp. 605-607; véase también y principalmente König, 1990)

Desde este contraste recalcan ambas exposiciones, además, una misma lectura retrospectiva del fotógrafo: despolitización y sexuali-

zación gay de su obra. “List’s photographic work wird als unpolitisch beschrieben [...] flüchtete er sich in einem Körperkult [...] die griechische Antike —in der Homosexualität gesellschaftlich akzeptiert ist— ein Sehnsuchtsort“ [El trabajo fotográfico de List es descrito como apolítico [...] él se exilió en una cultura del cuerpo de la antigüedad griega, en la que la homosexualidad era socialmente aceptada, como un espacio de anhelo].<sup>2</sup> Ningún curador se plantea, sin embargo, el deseo lésbico como negativo o reverso de la obra fotográfica de List, ni siquiera cuando se observa la dialéctica entre las fotografías 137 y 232, emplazadas al inicio del epígrafe.

Es apenas en 1933 cuando List llega a Grecia como resultado de la peligrosidad social del nazismo. Hasta entonces, su obra en torno a 1930 se compone de escenas pacíficas en Hamburgo, donde ya fotografía desde el gesto que caracterizó su producción estética: de rodillas. Parapetado tras la rueda de un coche, como un *voyeur* que participa de una complicidad a tres, List fotografía escenas de la cotidianidad en su ciudad natal. Lo hace a una distancia suficiente de los sujetos fotografiados, dejando constancia de su ser partícipe de una manera callada de vidas que, sin embargo, no pareciesen ser suyas. List constata sin llegar ni a poseer ni a denunciar, lo que hace que su estilo fotográfico sea peculiar por no encajar ni en el fotoperiodismo ni en la política. El de List es un gesto de servicio, que no de servidumbre hacia la realidad. Un gesto que el tiempo político va afeando en su obra hasta convertirlo en el equilibrio de una resistencia inconfesable; de una resistencia que ni siquiera es heroica u honrosa, que no es reconversible en orquestación política, como se buscó con la escultura plantada *ad hoc* ante la fortaleza Breendonk, odiada por Jean Améry.<sup>3</sup>

Los responsables del Museo nacional han dejado todo como estaba en los años 1940-1944. Anuncios amarillentos sobre los muros: “Más allá del límite se disparará sin previo aviso”. No habría sido necesario erigir ante la fortaleza ese patético monumento a la resistencia —un hombre obligado a postrarse de hinojos que, sin embargo, yergue porfiadamente una cabeza con rasgos curiosamente eslavos—, no habría sido necesario esa estatua exhortatoria para explicar al visitante dónde se encuentra, qué acontecimiento se conmemora. (Améry, 2001, p. 82)

Con el transcurso de los acontecimientos, su gesto estético —fotografiar de rodillas— se relee como gesto político: saberse en un sistema fascista, saber que no puede decirlo, saber que es irrelevante decirlo, seguir haciendo fotos desde ese único lugar posible y pronunciable. Conciencia de saberse sometido, negarse a la felicidad propagandística, incluso si su estética es parte de la propaganda. Uno de los rasgos de los sistemas totalitarios es la avaricia, el narcisismo político: odiar que los ciudadanos no condenen cada minuto de su tiempo pensando en el poder y en los poderosos; odiar el carácter metafísico de una obra para obligarla a responder a la realidad; tener que entregar todo a Richelieu, como si el poder se jactase de poner un techo al cosmos. Caían las estrellas de la barriga de Nut y los hombres ya no pudieron más que buscarlas con la cabeza gacha en el suelo. Miseria estética de abortar lo nimio; extraña esa, la distracción totalitaria que se siente violentada, y por ello distingue, una mosca perdida en la llanura escénica de Núremberg. En 1953, foto 232 de la exposición, ya no había otro sentido de ese cuerpo a tierra. Ese es el significado negativo de la *Sehnsucht* que plasma el deseo lésbico en Herbert List: desde la ventana de su casa, ajeno a su propio gesto, se asoma a una calle de la que ya no es parte, siquiera distanciada; hay gemelas de falda, niñas sobre el empedrado; ese tiempo existe, pero ya no es accesible para el fotógrafo, que tan solo puede tender hacia él porque lo reconoce nuevamente como una dirección de la mirada. Esa *Sehnsucht* es algo distinto del recuerdo de lo que fue: es el recuerdo de lo que pudo haber sido y no fue, de una posibilidad no consumada. De ahí su etimología de búsqueda de mirada (véase la nota al pie 2). Se trata de encontrar en el pasado el punto en el que algo fue perdido porque no tuvo lugar. Surge ahí la fotografía. Dos vertientes sexualizadas de *Sehnsucht*: Hellas es refugio; Hamburgo, un imposible erótico.

Los curadores, sin embargo, no se inquietan por esa imposibilidad del sentido primigenio del gesto arrodillado (eso es retornar: no haber aprendido). Lo fundamental es el carácter social contemporáneo que pudiera representar Herbert List: que su modo de mirar erótico, que su modo de mirar homosexual, que su modo de mirar alemán, incluso siendo judío (sus abuelos), que su modo de mirar lo clásico no se identifiquen con la estética nazi; incluso siendo List el predecesor, junto con las Steichen de Isadora Duncan en la Acrópolis en los años veinte, del imaginario estético del que se apropiará el nazismo; incluso estando la estética de List influida inevitablemente por

Walter Hege, referente de lo clásico nacionalsocialista con su serie de la Acrópolis de 1928 (Sachsee, 1997, p. 123). Lo fundamental es el carácter social contemporáneo que no hubiera de representar Herbert List: que no sea interpretado como un discípulo de Hege, que su homosexualidad no adquiera una legibilidad estética nazi. Este miedo latente de los modos de representación gay en la cultura alemana se ve también en las discusiones estéticas sobre el sadomasoquismo, fenómeno que algunos autores consideran una reapropiación erótica de los totalitarismos y la violencia y uniformización militar en los campos de concentración (véase Mateos de Manuel, 2018).

List was unable to publish his nudes in Germany, while the publishing house Arts et Métiers Graphiques in Paris let him know that they expected nudes that were “sufficiently masculine” requesting that he avoid any “ambiguity” or men of an “effeminate character”.

Lo sutil en Herbert List no sería, pues, el reverso del deseo lésbico, sino la metonimia del torso en la fotografía 102: “Contrary to the ways of seeing formed by the Nazi propaganda of this day, the two drops of sweat and a small scar under the breastbone subvert the illusion of a perfect art work, in this way emphasizing the figure humanity”. ¿En qué momento fracasó el proceso de desnazificación tras la Segunda Guerra Mundial para que cualquiera pudiese hoy ser acusado retrospectivamente de estetización nacionalsocialista? ¿Toda la desnazificación se redujo a la instauración de un doble lenguaje (esotérico y exotérico), a su supervivencia en un ocultismo de símbolos para iniciados? ¿Cuán grande es aún el tabú de la estética nazi y la fascinación que genera?

Dos finales para esa apoteosis-apocalipsis de lo clásico se presentan en las exposiciones: almacén y ruina. Por un lado, Grecia a la sombra o el *cultural kidnapping* del nazismo en el *NS-Verwaltungsgebäude*, *Central Art Collecting Point* (fotos de 1946, de la 202 a la 205). El coleccionismo fascista fue uno de esos hábitos que consiguieron generar admiración propagandística hacia los nacionalsocialistas: lo suficientemente cultos como para no destruir obras, lo que los pretendía menos malos a ojos de lo público, como si el expolio capitalizable fuese una forma legítima y encomiable de conservación (no sobran tus obras, sobras tú). Por otro lado, las fotografías de academias y calles destruidas de Múnich en 1945-46 (fotografías 193-196). No son

ruinas sino escombros, como mármol agusanado que no es ya memoria fantasmagórica (el París de Atget) sino el fracaso de la voluntad civilizatoria. “Do women have [therefore] to get naked to get into the Met-Museum?” I just do not want to visit museums any longer. I was born naked.



Fotografías de la exposición *Herbert List: das magische Auge y Präuschers Panoptikum. Ein Bilderbuch von Herbert List* tomadas por la autora, el 5 de agosto de 2023. Parte de una de las salas de la exposición permanente del Hamburger Kunsthalle.

### Notas

1. Investigadora independiente.

2. Es difícil traducir con precisión la atmósfera emotiva del sustantivo o concepto alemán de *Sehnsucht*, tomado como nostalgia, anhelo, añoranza. El término *Sehnsucht* proviene de la composición de los verbos *sehen* [ver] y *suchen* [buscar], por lo que la nostalgia alemana es una forma pretérita de futuro o esperanza, más que la expresión de una pérdida. *Sehnsucht* es una dirección o búsqueda de una dirección hacia la que tender la vista, aquello que orienta al sujeto, a lo que el sujeto trata de mirar para sostenerse o buscar un punto de referencia. No es por tanto un sentimiento de pérdida o acto fallido, que respondería más bien al verbo *vermissen* [echar de menos algo porque ese algo no se encuentra, se ha perdido, no se sabe dónde está]. Es una llamada a la revitalización, es una experiencia de rememoración que vivifica y envuelve con protección al sujeto. En este sentido, la *Sehnsucht* no es tampoco melancolía



Fotografías de la exposición *Herbert List: das magische Auge y Präuschers Panoptikum. Ein Bilderbuch von Herbert List* tomadas por la autora, el 5 de agosto de 2023. Retrato de la artista e intelectual Evgenia Tsanana (<http://www.evgeniatsanana.com/>).

[*Melancholie*], que es una experiencia de insatisfacción y tristeza ante la incapacidad del orden presente y la experiencia y conocimientos adquiridos para tender a un más allá u orden metafísico que dé sentido al mundo y a la existencia (el ángel de Dürero). Por ello, la *Sehnsucht* es una emoción o experiencia perceptiva de orden contemplativo u apolíneo, más intelectual y absorta que desgarradora a nivel pasional, aunque trate de tender a lo infinito u extático (eso es lo que le da su carácter direccional y no puntual). La *Sehnsucht* es más un vector que un punto aislado en el espacio estético. De ahí que el curador exponga que Herbert List se refugia en el mundo griego desde la *Sehnsucht* y no desde otra forma de nostalgia: porque List busca un punto de referencia artístico que no ha desaparecido, que revitaliza y desde el que crear refugiándose.

3. <https://europeanmemories.net/memorial-heritage/national-memorial-fort-breendonk/>

<https://www.dreamstime.com/belgium-breendonk-statue-memory-prisoners-breendonk-belgium-april-fort-breendonk-served-as-concentration-camp-image216459951>

### Bibliografía

AMÉRY, JEAN (2001). *Más allá de la culpa y la expiación: tentativas de superación de una víctima de violencia*. Valencia: Pre-Textos.

ANUARIO DE ESTADÍSTICAS CULTURALES (2022). Nota-resumen museos y colecciones museográficas.

[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwis4uCWlZf9AhV6g\\_0HHfOQDrgQFn0ECA4QA-Q&url=https%3A%2F%2Fwww.culturaydeporte.gob.es%2Fdam%2Fjcr%3A8973abb1-58db-43bb-a14b-5aee-0b6479e2%2Fnota-resumen-museos-y-colecciones-museograficas-2019.pdf&usq=AOvVaw0YNI4Ldc3\\_EBQL-rS3icWos](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwis4uCWlZf9AhV6g_0HHfOQDrgQFn0ECA4QA-Q&url=https%3A%2F%2Fwww.culturaydeporte.gob.es%2Fdam%2Fjcr%3A8973abb1-58db-43bb-a14b-5aee-0b6479e2%2Fnota-resumen-museos-y-colecciones-museograficas-2019.pdf&usq=AOvVaw0YNI4Ldc3_EBQL-rS3icWos)

ARENDDT, HANNAH (1972). *Los orígenes del totalitarismo*. Madrid: Taurus.

BERGER, JOHN (2017). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.

BYRNE, KEVIN JAMES (2020). *Minstrel Traditions: Mediated Blackface in the Jazz Age*. New York: Routledge.

DUARTE RODRIGUES, ANA (2013). Do Women Have to Be Naked to Get Into the Met Museum? The Guerrilla Girls' Odalisque: Models and Meanings, *European Review of Artistic Studies*, vol. 4, n. 2, pp. 45-58.

ESPOSITO, ROBERTO (2003). *Communitas. Origen y destino de la comunidad*, trad. de Carlo Rodolfo Molinari Marotto, prólogo de Jean-Luc Nancy. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

ESPOSITO, ROBERTO (2005). *Immunitas. Protección y negociación de la vida*, trad. de Luciano Padilla López. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

GOMBRICH, E. H. (1992). Gombrich (1992): *Aby Warburg Una biografía intelectual, con una memoria sobre la historia de la Biblioteca a cargo de F. Saxl*. Madrid: Alianza Editorial.

GUERRILLA GIRLS (2020). *Guerrilla Girls: The Art of Behaving Badly*. Chronicle. <https://www.guerrillagirls.com/store/the-art-of-behaving-badly>

KÖNIG, OLIVER (1990). *Nacktheit. Soziale Normierung und Moral*, Darmstadt, Opladen, Westdeutscher Verlag.

LÓPEZ, DAVID LUIS (2015). Retrat homenatge, *Asparkia* 27, 201-204.

MARCUSE, H. (1968). *El hombre unidimensional. Ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. Barcelona: Planeta-De Agostini.

MATEOS DE MANUEL, VICTORIA (2016). El silencio de Salomé. Seis coreografías sobre lo dionisiaco en la modernidad [tesis doctoral], Universidad Complutense de Madrid.

MATEOS DE MANUEL, VICTORIA (2018). Bibliografía de la asignatura Teorías Feministas (curso 2018-19), Máster Universitario en Estudios de Género, Universidad Complutense de Madrid. Disponible en [https://eprints.ucm.es/view/people/Mateos\\_de\\_Manuel=3AVictoria=3A=3A.html](https://eprints.ucm.es/view/people/Mateos_de_Manuel=3AVictoria=3A=3A.html)

MATEOS DE MANUEL, VICTORIA (2023). Reseña de: Romero López, Dolores/ Zamostny, Jeffrey (eds.) (2022): *Towards the Digital Cultural History of the Other Silver Age Spain*. Berlin: Peter Lang Verlag, El Catoblepas. Revista crítica del presente, n° 203, 15. <https://www.nodulo.org/cc/2023/n203p15.htm>

SACHSEE, ROLF (1997). Fotografie als NS-Staatsdesign. Ein Medium und sein Mißbrauch durch Macht, in Honnef, Klaus/ Sachsee, Rolf/ Thomas, Karine (Hrsg.), *Deutsche Fotografie. Macht eines Mediums 1870-1970*, Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, pp. 118-134.

SCHELER, MAX (2017). *El puesto del hombre en el cosmos*. Madrid, Escolar y Mayo.

STOLZENBERG, ANDREAS/ KETELSEN, THOMAS (2012): "Aby Warburg in Köln. Ein Vorwort" en Hürtig, Marcus Andrew/ Ketelsen, Thomas (ed.): *Die entfesselte Antike. Aby Warburg und die Geburt der Pathosformel*, Köln, Wallraf-Richartz-Museum & Foundation Corboud, Verlag der Buchhandlung Walther König, pp. 7-12.

WARBURG, A. (2010). *Atlas Mnemosyne*. Madrid: Akal.

WINCKELMANN, J. J. (1989). *Historia del arte en la Antigüedad seguida de Observaciones sobre la arquitectura de los antiguos*. Madrid: Aguilar.



# EXPERIENCIAS

**25 años de gestión cultural dedicada al fomento de la lectura, la promoción del libro y la difusión del patrimonio literario e intelectual andaluz. El Centro Andaluz de las Letras celebra en 2023 su 25 aniversario**  
Rafael Burgos Lucena / 208

**Las relaciones entre los gestores culturales y los políticos: notas a un debate inconcluso o un problema por resolver**  
Mikel Etxebarria / 214

**Laboratorios creativos. Estudio de caso del Artlab (Huesca, España)**  
Berta García Escalona / 222

**Una experiencia de un observatorio cultural en una ciudad centroamericana**  
Julio César Figueroa Castillo / 234

**Aproximación a los modelos de gestión y mediación cultural sostenibles: el proyecto Artoteka como un posible itinerario**  
Ohiane Sánchez Duro / 246

**Análisis del tratamiento periodístico de la cultura local. Los casos de ABC de Sevilla y Diario de Sevilla**  
Julieti-Sussi de Oliveira y Daniel Moya López / 256

**La nueva definición de Museo de ICOM. Un paso hacia la inclusividad**  
Luis Pérez Armiño y Teresa Reyes Bellmunt / 266

**Esculturas de arena**  
Miguel Rodríguez Pérez / 278





# 25 años de gestión cultural dedicada al fomento de la lectura, la promoción del libro y la difusión del patrimonio literario e intelectual andaluz. El Centro Andaluz de las Letras celebra en 2023 su 25 aniversario

Rafael Burgos Lucena

Gestor cultural en el Centro Andaluz de las Letras,  
Agencia Andaluza de Instituciones Culturales  
<https://orcid.org/0009-0008-2247-0528>  
[rafael.b.lucena@juntadeandalucia.es](mailto:rafael.b.lucena@juntadeandalucia.es)

Artículo recibido: 29/08/2023. Revisado: 19/09/2023. Aceptado: 25/09/2023

**Resumen:** El Centro Andaluz de las Letras cumple 25 años. En esta etapa ha trabajado desde Málaga para toda Andalucía bajo la dirección de cuatro escritores y una escritora, dotándose de una estructura de personal de veinticuatro personas. Mantiene más de cuatrocientos clubes estables de lectura y una programación en las ocho provincias para el fomento de la lectura y la promoción del libro. Aborda ahora un proceso de renovación para apoyar al sector del libro y la lectura innovando en la gestión cultural, con una programación con nuevos formatos y contenidos, buscando llegar a un público más amplio y favorecer el encuentro de la literatura con otros campos de la creación y el pensamiento contemporáneos.

**Palabras clave:** Gestión cultural; fomento de la lectura; sector editorial y librero; creación y pensamiento contemporáneo.

25 Years of cultural management dedicated to encouraging reading, promoting books and disseminating andalusia's literary and intellectual heritage. The andalusian centre of letters celebrates its 25th anniversary in 2023

**Abstract:** The Centro Andaluz de las Letras is 25 years old. During this period it has worked from Malaga for the whole of Andalusia under the direction of four writers and a writer, with a staff structure of twenty-four people. It maintains more than four hundred permanent reading clubs and a programme in the eight provinces to encourage reading and promote books. It is now embarking on a process of renewal to support the book and reading sector by innovating in cultural management, with a programme with new formats and contents, seeking to reach a wider public and favouring the encounter of literature with other fields of contemporary creation and thought..

**Keywords:** Cultural management; promotion of reading; publishing and book sector; creation and contemporary thought.



### **El Centro Andaluz de las Letras celebra en 2023 su 25 aniversario**

El Centro Andaluz de las Letras cumple un cuarto de siglo trabajando desde su sede en Málaga en proyectos de fomento de la lectura, promoción de libros y autores andaluces, rescate y difusión del patrimonio literario e intelectual de Andalucía y apoyo al sector editorial y librero.

El Centro es parte de la Agencia Andaluza de Instituciones Culturales, entidad instrumental de la Consejería de Turismo, Cultura y Deporte de la Junta de Andalucía. Cuando se creó, en 1998, fue un espacio pionero y Andalucía se convirtió en la primera comunidad autónoma que, sin contar con lengua propia, apostaba por una organización de estas características.

A lo largo del tiempo, cuatro escritores y una escritora han asumido su dirección: Pablo García Baena (1998-2008), Julio Neira (2008-2012), Juan José Téllez (2012-2019), Eva Díaz Pérez (2019-2022) y Justo Navarro (incorporado en marzo de 2023). Cabe también mencionar a José Martín de Vayas, quien asumió la gerencia del Centro desde

su creación con el cargo de jefe de área, al que se sumó y sucedió después Antonia Márquez Osorno hasta 2022. Desde 2013, Teresa Morilla es la jefa de departamento y coordinadora. Asimismo, el Centro compartió sede y parte del personal durante unos años con el Pacto Andaluz por el Libro, proyecto cooperativo que funcionó entre 2001 y 2011 con María Luisa Torán al frente.

Actualmente, la plantilla la integran 24 personas, de las que 15 prestan servicios en su sede en Málaga, otras tres en Sevilla y seis en el resto de Andalucía. En total, 17 mujeres y 7 hombres, con la siguiente estructura de personal: dirección (1), jefa de departamento-coordinación (1), titulados/as superiores (3), técnicos/as de gestión (10), administrativas (8) y recepcionista (1).

Desde 2010, tiene su sede en calle Álamos, 24, tras la rehabilitación de un edificio de principios del siglo XX situado en el centro histórico de Málaga, contando entre otras instalaciones con un salón de actos con un aforo de 65 personas dotado de sistema de proyección y sonido. La celebración del aniversario ha sacado a la luz la historia del edificio que lo acoge, que se construyó como clínica para enferme-

dades cardiológicas y respiratorias, para ser posteriormente vivienda, alojar a coros y danzas de la sección femenina, una vivienda privada unifamiliar y también acoger actividades vinculadas con una logia masónica.

Entre sus líneas de acción en estos años, destacan el Circuito literario andaluz, la Red andaluza de clubes de lectura, conformado por 430 grupos estables para los que se gestiona la distribución de 1.500 lotes de libros, o programas propios como *Letras capitales*, *Escaparate andaluz* o la *Escuela de jóvenes escritores y escritoras*. La celebración del día de las librerías, el día del libro o el de la lectura, entre otras conmemoraciones, junto a programas como PoetiCAL, han contribuido a acercar la literatura y la cultura del libro a los lectores, al igual que la participación en las principales ferias del libro de nuestra comunidad. Por su parte, los programas *Autor del año*, *Clásicos singulares*, el programa expositivo, junto a las publicaciones monográficas, cuadernos didácticos y antologías han ayudado a difundir el legado de las figuras más relevantes de nuestro patrimonio literario e intelectual para darlo a conocer al gran público.

Según datos de la última memoria publicada, el Centro, con un presupuesto ejecutado de más de 1,5 millones de euros, entre programas propios y en colaboración, desarrolló en 2021 un total de 402 actividades, en la que participaron 537 profesionales y asistieron 54.674 personas (Agencia Andaluza de Instituciones Culturales, 2021). En estos 25 años, según datos hechos públicos en su web, más de 65.380 autores y autoras han participado en las 46.621 actividades programadas en este tiempo, de las que han disfrutado 1.006.477 personas.

La sociedad andaluza, como la española, ha protagonizado un profundo cambio en este tiempo. La irrupción de nuevas tecnologías de la comunicación ha transformado la cadena del libro, influyendo de forma determinante en su producción, distribución y difusión, al igual que en los hábitos de lectura y consumo cultural. Todo ha cambiado en estos 25 años pero aún hay mucho trabajo por hacer, el índice de lectores en Andalucía (con un 59,7% en 2022) sigue estando por debajo de la media nacional (un 64,8%), y sólo por encima de Castilla-La Mancha, Canarias y Extremadura (Ministerio de Cultura y Deporte, 2022).

Todo ello explica que, tras un cuarto de siglo, el Centro afronte un proceso de renovación, buscando innovar en la gestión cultural, con la incorporación de una nueva dirección que actualice sus contenidos, apostando por nuevos

formatos para el fomento de la lectura y una programación que integre también otras disciplinas y otras áreas del pensamiento contemporáneo.

El nuevo director, Justo Navarro, incorporado tras superar un proceso de baremación de méritos, evaluación de proyecto y entrevista, al que concurrieron trece candidaturas, presentó un proyecto que entiende su ámbito de acción de forma más amplia, transversal e inclusiva, incorporando el ensayo humanista y científico, además de los discursos musicales o artísticos. Asimismo, persigue ampliar los programas de colaboración llegando a otras instituciones culturales, públicas y privadas, que existen en Andalucía, así como a colegios profesionales y asociaciones de la sociedad civil.

La mirada internacional también está presente en el proyecto, con propuestas de trabajo conjunto con el Instituto Dante, la Alliance Française o el Goethe Institut, contribuyendo a que las sedes del Instituto Cervantes faciliten la difusión de las obras de autores andaluces traducidos a otros idiomas, favoreciendo asimismo el intercambio entre escritoras y escritores de otros países. Según anunció la Agencia Andaluza de Instituciones Culturales, el Centro prestará más atención a la contemporaneidad, las nuevas literaturas y a la producción literaria más innovadora, buscando también llegar a públicos más amplios de distintas franjas de edad. Por último, en la propuesta se ha señalado la intención de atender de forma preferente a las generaciones más jóvenes con programas específicos de apoyo a la creación, sin olvidar sus formas de crear, comunicar y consumir cultura.

En los últimos meses se han puesto en marcha los programas *Literatura y cine*, *Conversaciones en el centro*, *Mundos posibles* o *Vasos comunicantes*. Asimismo, el Centro está prestando una atención especial a la creación literaria fuera de España, colaborando activamente en el programa *Escribidores*, de la mano de la Cátedra Vargas Llosa, y en los programas propios trayendo a Andalucía a figuras de interés internacional como Theodor Kallifatides o Bret Easton Ellis, entre otros. El programa *Gráficas!* pone de relieve la excelencia de la producción de cómic y novela gráfica de la mano de sus autoras, mujeres autoras y dibujantes, mostrando también el trabajo de mujeres editoras, traductoras, periodistas o críticas, a través de mesas redondas, exposiciones, talleres, encuentros con lectores, entre otras actividades.

En definitiva, el Centro Andaluz de las Letras afronta un proceso de actualización y renovación tras 25 años de andadura con el objetivo de

ponerse al servicio del conjunto de la sociedad y seguir apostando por el sector del libro y la lectura en nuestra tierra. Un sector compuesto por alrededor de 400 librerías y 865 bibliotecas públicas que dan servicio al 97% de la población, y un tejido editorial que hace de Andalucía la tercera comunidad autónoma que más ISBN solicita al año, con 15.493 títulos en 2021 (Ministerio de Cultura y Deporte, 2023). Además, las 5.594 solicitudes de inscripción en el registro de la propiedad intelectual en Andalucía, de las que 3.351 corresponden a obras literarias (Consejería de Turismo, Cultura y Deporte, 2023), reflejan el potencial que atesora aún un sector que tiene como principal activo el talento de sus autores y autoras.

### Referencias

Ministerio de Cultura y Deporte (2022). *Barómetro de Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2022*. Disponible en <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:6aea88a9-599d-4c4b-b064-df29cddd3aec/230227-presentacion-habitos-lectura.pdf> [Consultado 15-05-2023]

Agencia Andaluza de Instituciones Culturales (2021). *Memoria Anual*. Disponible en <https://www.juntadeandalucia.es/cultura/aiicc/memorias-de-actividades> [Consultado 25-04-2023]

Consejería de Turismo, Cultura y Deporte (2023). *Estadística de la Red de Bibliotecas Públicas de Andalucía*. Disponible en <https://juntadeandalucia.es/sites/default/files/2023-05/INFORME%202021.pdf> [Consultado 15-05-2023]

Centro Andaluz de las Letras (2023). *Justo Navarro presenta la nueva programación del CAL*. Disponible en <https://www.juntadeandalucia.es/cultura/caletras/content/justo-navarro-presenta-la-nueva-programacion-del-cal> [Consultado 14-07-2023]

Ministerio de Cultura y Deporte. CulturaBase (2023). Libros inscritos en ISBN según características por comunidad autónoma. Disponible en <https://estadisticas.mecd.gob.es/CulturaJaxiPx/Datos.htm?path=/t16/p16/a2005//10/&file=T1601009.px&type=pcaxis>

Consejería de Turismo, Cultura y Deporte (2023). Estadística sobre propiedad intelectual en Andalucía. Disponible en [https://juntadeandalucia.es/sites/default/files/2022-08/prop\\_intelectual\\_21.pdf](https://juntadeandalucia.es/sites/default/files/2022-08/prop_intelectual_21.pdf) [Consultado 14-07-2023]





# Las relaciones entre los gestores culturales y los políticos: notas a un debate inconcluso o un problema por resolver

Mikel Etxebarria Exeita

Jefe de Servicio de Acción Cultural. Diputación Foral de Bizkaia  
etxebamikel@gmail.com

Artículo recibido: 02/10/2023. Revisado: 08/10/2023. Aceptado: 18/10/2023

**Resumen:** Las relaciones entre los políticos y los técnicos en el ámbito de la cultura, especialmente en los ámbitos de la administración pública, no están claramente definidas. Es un campo en el que suelen surgir problemas. El objetivo del artículo es, desde una perspectiva de experiencia profesional personal, analizar la tipología de dichas relaciones. Para ello, se parte de un análisis del papel de la capacidad de relación en el perfil profesional de un gestor cultural, para, a continuación, definir el papel que deben de jugar tanto el gestor cultural como el político responsable, además de identificar las malas prácticas tanto de los gestores culturales como de los políticos, para finalizar indicando las especiales características de la gestión cultural que influyen en estas relaciones.

**Palabras clave:** Relaciones; políticos; gestores culturales; malas prácticas.

The relationships between cultural managers and politicians: notes to an unfinished debate or a problem to be solved.

**Abstract:** The relationships between politicians and technicians in the field of culture, especially in the areas of public administration, are not clearly defined. It is a field in which problems often arise. The objective of the article is, from a perspective of personal professional experience, to analyze the typology of these relationships. To do this, we start from an analysis of the role of the relationship capacity in the professional profile of a cultural manager, to then define the role that both the cultural manager and the responsible politician must play in addition to identifying bad practices of both cultural managers and politicians, finally indicating the special characteristics of cultural management that influence these relationships.

**Keywords:** Relations; politicians; cultural managers; bad habits.



**E**ste artículo surge con motivo de mi intervención en las II JORNADAS FEAGC (Federación Estatal de Asociaciones de Gestión Cultural) celebradas en Iruña/Pamplona los días 14 y 15 de noviembre de 2022, como una de las personas participantes en la mesa redonda titulada *La Cultura y sus relaciones con la Política*, dirigida por Luis Ben Andrés

Si bien el título es un tanto genérico ya que habla de las relaciones de la Cultura, en la mesa redonda básicamente de lo que se trató fue de las relaciones entre los técnicos y los políticos, entre los gestores culturales y sus responsables políticos en las instituciones públicas.

De entrada, he de reconocer que es un tema recurrente de conversación entre los profesionales del sector de la gestión cultural, ya que no existe un modelo claro y definido en la administración pública al respecto.

De cara a contextualizar el trabajo, creo conveniente incidir en un tema básico en nuestra profesión como es el del perfil profesional del gestor cultural. Sobre este importante tema, Alfons

Martinell, en su trabajo *La gestión cultural: singularidad profesional y perspectivas de futuro*, resalta entre las competencias claves de la gestión cultural en general, dentro de las competencias básicas, la “competencia de mediación entre diferentes actores de su campo profesional”.

Con anterioridad, el propio Alfons Martinell, en un pionero trabajo realizado junto con Xavier Marcé titulado *Perfil y Formación de Gestores Culturales*, publicado por el Ministerio de Cultura en 1995, describen un total de cinco categorías profesionales:

- Altos directivos de las políticas culturales
- Responsables de grandes instituciones culturales temáticas
- Programadores/planificadores
- Técnicos generalistas
- Técnicos/animadores de programaciones culturales

En todas ellas, una de las capacidades básicas necesarias es la capacidad de relación y comunicación.

Esta capacidad de relación es un elemento básico en el desempeño profesional del gestor cultural, ya que una per-



sona que trabaja en la gestión cultural tiene que relacionarse con diferentes ámbitos, como son:

- Poder público (electos y cargos políticos de designación).
- Patrocinadores/financiadores.
- Profesionales (artistas, técnicos, empresas auxiliares...).
- Mercado / usuarios.
- Equipo interno (administrativo / cultural).
- Medios de comunicación (generadores de opinión).
- Voluntariado.
- Otras instituciones del sector.
- La sociedad en general (justificar la existencia y lo que se aporta a la sociedad).

En lo que respecta al objeto de ese artículo, es decir el del ámbito de relación entre los gestores culturales y las personas con responsabilidad política, es un aspecto importante del trabajo del gestor cultural, sobre todo de los gestores culturales municipales, que tienen una relación estrecha con su responsable político.

Al respecto, es de reseñar lo que se plantea en el importante estudio *Perfil del gestor cultural municipal*, realizado en 2019 por la Universidad de Cádiz (UCA) y la Universidad Internacional de Andalucía en el marco del observatorio Cultural Atalaya, en el que además de definir la capacidad de mediación como una especificidad del perfil del gestor o gestora cultural municipal, hace una mención concreta a la existencia, sobre todo en los municipios pequeños, a una relación ambivalente con la política. Concretamente se dice: “En este entramado de relaciones, los y las gestoras culturales municipales, quizás por un contacto muy directo con los y las responsables políticos, mantienen una relación confusa y ambivalente con la política. Hay quejas permanentes desde el gestor o gestora hacia los responsables de concejalías y alcaldías. Hay quien habla de intrusismo, de políticos que interfieren en el trabajo técnico y de gestión, incluso se señala al ego de los políticos. Se afirma asimismo que la incertidumbre ante el cambio político es mayor que en otras áreas municipales”.

Es evidente que estamos ante un debate inconcluso o un problema sin resolver.

Mi aportación, que obviamente es subjetiva, está basada básicamente en la experiencia de más de treinta y cinco

años trabajando como gestor cultural en la administración pública, concretamente en la Diputación Foral de Bizkaia, y en la experiencia de once años de cargo público, ocho años como concejal del ayuntamiento de Amorebieta-Etxano (Bizkaia) y tres años como Viceconsejero de Cultura del Gobierno Vasco.

Dos constataciones para comenzar:

La primera constatación evidente y básica para determinar el modelo de relación es la obviedad de que los gestores culturales permanecemos en la administración con carácter indefinido, mientras los cargos políticos son de carácter temporal (la legislatura correspondiente), aunque a veces se mantienen durante más de una legislatura. Esta constatación es importante para entender la diferencia en la apreciación del factor tiempo en las políticas culturales a desarrollar.

Para el gestor cultural, la legislatura no es un corsé temporal que deba constreñir o al menos definir las políticas culturales a realizar. A menudo hay proyectos que necesitan de más tiempo porque su definición, sobre todo si parte de un proceso participativo, precisa de su tiempo, y la aplicación necesita de períodos de implementación amplios, sobre todo de cara a generar hábitos de consumo cultural o pautas de prácticas culturales. Sin embargo, para los políticos, la legislatura es un elemento temporal importante ya que buscan resultados durante su mandato para cumplir su programa electoral y para rendir cuentas ante la ciudadanía.

La segunda constatación es que hay que tener en cuenta que estamos hablando de personas, de relaciones entre personas, por lo que la generalización es difícil ya que cada caso es diferente, aunque se puedan atisbar algunas actitudes recurrentes.

Articularé esta reflexión en los siguientes apartados:

1. Papel de los gestores culturales
2. Papel de los políticos
3. Malas prácticas de los gestores culturales
4. Malas prácticas de los políticos
5. Características especiales de la gestión de la cultura

### **1. Papel de los gestores culturales**

Somos una profesión que damos apoyo técnico a los responsables políticos y aportamos conocimiento.

Es evidente que necesitamos mejorar nuestro reconocimiento profesional. Demasiadas personas opinan de gestión cultural, pero ese reconocimiento tenemos que ganarlo y lo tenemos más difícil que el resto (no tenemos una formación definida y reconocida, no tenemos un colegio profesional).

Debemos reforzar nuestra profesionalidad. Para ello son necesarias al menos tres cosas:

- Una opción por la formación permanente
- Un buen conocimiento del procedimiento administrativo
- Ser buenos profesionales, no escudarnos en la “*excepcionalidad cultural*” para tapan nuestras carencias.

Desde hace años, desgraciadamente el proceso ha ganado al contenido. El peso de la burocracia ha ido en aumento. Nosotros, los gestores culturales, somos más de contenidos y por ello debemos hacer un esfuerzo en conocer bien los procesos.

A la hora de plantearnos la relación con el plano político entiendo que nuestra labor es apoyar al equipo de gobierno, al concejal o concejala de turno, que tiene la legitimidad política. Apoyar en el sentido de asesorar para conseguir los objetivos del programa de gobierno. Nos interesa que la persona responsable del área de cultura sea un concejal o concejala de peso en el equipo de gobierno y, para ello, por nuestra parte tendremos que generar buenos proyectos y gestionarlos adecuadamente.

En mi opinión tenemos tres lealtades, en el siguiente orden de cercanía práctica, pero en orden inverso de importancia:

- En primer lugar, al equipo de gobierno que tiene la legitimidad popular.
- En segundo lugar, a la institución (Ayuntamiento, Diputación...) que es permanente y en la que el equipo de gobierno es un administrador temporal.
- En tercer lugar, a la ciudadanía que es nuestra razón de ser.

Tenemos que empoderar al concejal o concejala (no deben de ser un concejal florero), y para ello hay que darle herramientas. Desarrollar bien nuestro trabajo es una buena base para

su empoderamiento: los programas con éxito fortalecen al responsable político. También debemos enseñarle los “*trucos*” de la gestión pública municipal, por ejemplo, trabajar y pelear para tener unas adecuadas bases de ejecución del presupuesto puede ser tan importante como la negociación por el reparto del dinero.

Tenemos que hacer que entienda y asuma la importancia de la cultura (que se lo crea) y en eso le tenemos que ayudar.

Le tenemos que hacer ver la transversalidad y centralidad de la cultura en la política municipal, para que debata con argumentos con las otras áreas que inciden en nuestra labor (urbanismo con el diseño y uso del espacio público, personal con la definición de las Relaciones de Puestos de Trabajo, hacienda con las tasas de los servicios públicos y la gestión del presupuesto, educación para una labor coordinada, transportes para temas de movilidad y conectividad, acción social e igualdad con programas que visibilicen y empoderen a las mujeres creadoras y faciliten la integración de las personas migrantes ...). Tenemos que darles discurso para reivindicar el papel transversal y de centralidad de la cultura en la política municipal que se conviertan en concejales y concejalas que defiendan la cultura como factor de desarrollo y de cohesión social.

Para finalizar este punto me parece interesante transcribir parte del interesante artículo titulado *In memoriam José Guirao: un gestor cultural que fue ministro*, publicado en esta revista *Periférica* en su número 23 (2022) y realizado por Daniel Heredia, en el que el recordado Guirao decía: “Creo que la gestión cultural no es nada extraordinaria, sino utilizar mucho sentido común y mucha sensibilidad puestas en la misma coctelera. Porque los gestores culturales no creamos nada. Podemos ser creativos, pero no somos creadores. En realidad, somos una instancia que está entre los artistas, los creadores, los pensadores, los científicos y el público. En esta posición intermedia tenemos que hacer dos cosas fundamentales: una, saber oír, casi en el sentido teológico del término, la obra de creación, sabiendo qué necesidades y qué requerimientos tiene para llegar al público de manera fidedigna; y dos, crear las condiciones para que esta obra llegue al público de la mejor manera posible y con la menor interferencia por parte del gestor cultural, que debe ser invisible. Este sería el gran éxito de un gestor cultural”.



## 2. Papel de los políticos

El responsable político debe de tener un perfil político, asumir su papel de político y dedicarse a cumplir su programa de gobierno.

A una persona que asuma la responsabilidad de la concejalía de cultura, como mínimo se le debe de pedir:

- Que indique el camino, pero que no decida la operativa.
- Que tome decisiones, asumiendo que no decidir es una decisión.
- Que del sistema de planificación de las nueve preguntas responda a las dos primeras: por qué y para qué, y que deje el resto al equipo técnico: cómo, qué, para quién, cuándo, dónde, con quién y con qué
- Que sea fuerte dentro del equipo, y eso tiene que ganárselo con una buena gestión y le tenemos que ayudar a ello.
- Que sea consciente del valor simbólico y de comunicación de la cultura pero que no se ciegue con la foto.

En cierta manera es lógico que haya “*alcaldadas*” (si no para qué es uno alcalde), pero comedidas, con carácter excepcional, dentro de la legalidad, que es bastante amplia, y asumiendo por parte del equipo técnico que discrecionalidad no es arbitrariedad. Y que no supongan una contradicción flagrante ni tengan consecuencias negativas en la política cultural que se está desarrollando.

Debe de ser consciente que se puede hacer casi todo legalmente, pero con antelación e ideas claras.

Que apueste por el medio plazo y el consenso para construir políticas culturales asentadas y duraderas. Que no sucumba al cortoplacismo y a la presión temporal del mandato.

## 3. Malas prácticas de los gestores culturales

Tenemos que huir de ser “*misioneros*”, pero sin perder la pasión y el compromiso por nuestro trabajo.

Debemos evitar lo que Guirao en la mencionada entrevista define como “el mandarínato”, es decir “gestores que han hecho de su trabajo un proyecto personal en el mal sentido de la palabra. Son sus particulares cortijos y eso no puede ser, sobre todo en lo público”.

Cuidado con jugar el papel de ser *sir* Humphrey Appleby en la famosa serie de la BBC *Sí*,

*Ministro*. Nos debemos al programa de gobierno del equipo gobernante, aunque no sea el que nos gustaría.

## 4. Malas prácticas de los políticos

Tendencia a la injerencia y a minusvalorar la opinión técnica, sobre todo en los aspectos de programación (todos opinan de cultura).

A veces malinterpretan su legitimidad política. No son conscientes de que los votos dan legitimidad, pero no dan conocimiento.

## 5. Características especiales de la gestión de la cultura

En el área de Cultura, en relación con otras áreas de la administración, se pueden dar más situaciones complejas por las siguientes razones:

- Deficiente reconocimiento profesional de los gestores culturales. A veces como mucho se admite que somos artesanos, que “sabemos hacer”, pero no “técnicos con conocimiento”, ya que de lo nuestro todos lo saben y les parece un campo fácil y opinable.
- Escaso respeto institucional a la profesión que se ve a la hora de definir los puestos de trabajos (pocos grupos A1 y bastantes A2 y C)
- Área tentadora para los políticos por el valor simbólico de la cultura y su valor comunicativo. Los artistas atraen, sobre todo en campaña electoral.

Para finalizar, quisiera señalar lo que en mi opinión son dos peligros que afectan a nuestra profesión y que están apareciendo en los últimos años:

1. El adanismo. A veces, en cultura el político entrante viene con un programa o con unas ideas que parten de cero, obviando lo preexistente. Un planteamiento crítico y de renovación es necesario para evitar el anquilosamiento y la repetición acrítica de las estrategias, pero no se puede partir de cero. No a nivel de políticas. Otra cosa es revisar proyectos concretos con presupuestos base cero. Nuestras instituciones llevan años de trabajo realizado en el campo de las políticas culturales, y se ha llegado a un importante nivel de institucionalización de la cultura como servicio pú-

blico, que evidentemente se debe de reforzar básicamente con la promulgación de legislación vinculada a los derechos culturales. Empezar desde cero, como si nada previo existiera, despreciando el camino recorrido (con sus errores incluidos) es una mala praxis que las nuevas políticas de carácter populista tienen demasiada tendencia a realizar. La innovación en las políticas es necesaria, pero cuidado con el adanismo y los descubridores diarios del Mediterráneo.

2. Los “*arranques*” participativos. Últimamente, y sobre todo en período preelectoral, se están generalizando los procesos de participación y escucha de la ciudadanía de cara a conocer las inquietudes de la población para tenerlas en cuenta a la hora de la elaboración de los programas electorales. Evidentemente, el fortalecimiento de la participación ciudadana en la definición y gestión de las políticas culturales es una labor por desarrollar y en la que los gestores culturales nos tenemos que involucrar. No podemos olvidar que nos debemos a la ciudadanía. Pero al respecto, tengo dos observaciones:

- a. Hagamos procesos participativos de verdad, procesos de escucha serios, es decir claros con relación a la generación de expectativas hacia las personas y entidades participantes (carácter consultivo, preceptivo o vinculante), con respuestas a las demandas (comunicar qué se asume y qué no se asume y por qué), ya que de lo contrario lo único que haremos es quemar a la ciudadanía y generar frustración, desinterés y distanciamiento hacia las instituciones.

- b. Está bien y es necesario oír a la sociedad, pero también hay que oír a los de dentro, a la estructura técnica de la institución a la hora de valorar las demandas ciudadanas. A los gestores culturales nos corresponde ayudar a los responsables políticos a “*pasar por el cedazo*” e interpretar las opiniones recibidas, distinguiendo las opiniones que responden a intereses sectoriales, que son legítimos, de las demandas ciudadanas no organizadas, de los viejos proyectos desechados, etc. Las políticas culturales son una parte importante del servicio público, que, para su definición, al igual que el resto de las políticas públicas, necesitan del conocimiento profesional de los gestores culturales.

#### Bibliografía

MARCÉ VILA, X.; MARTINELL SEMPÈRE, A. (1995). *Perfil y formación de gestores culturales*. Madrid: Dirección General de Cooperación Cultural.

MARTINELL SEMPÈRE, A. (2001). *La gestión cultural: singularidad profesional y perspectivas de futuro: (recopilación de textos)*. Cátedra Unesco de Políticas Culturales y Cooperación.

ORTEGA NUERE, C.; GONZÁLEZ RUEDA, A. J.; VERDET PERIS, I. (2019). *Perfil del gestor cultural municipal*. *Periférica*, revista para el análisis de la cultura y el territorio, n° 20.



# Laboratorios creativos. Estudio de caso del ArtLab (Huesca, España)

Berta García Escalona

Coordinadora Técnica de la Delegación Aragonesa  
de Radio y Televisión en Huesca (Empresa Now Audiovisual)  
<https://orcid.org/0000-0002-2163-4200>  
[bertagares@gmail.com](mailto:bertagares@gmail.com)

Artículo recibido: 14/02/2023. Revisado: 25/02/2023. Aceptado: 20/03/2023

**Resumen:** Los laboratorios artísticos (artlabs) y la creatividad son factores de desarrollo por el que las ciudades apuestan cada vez más. El objetivo del estudio es analizar el papel del ArtLab en la ciudad de Huesca como plataforma que fomenta la creación audiovisual y la participación colaborativa. El diseño metodológico es un estudio de caso. Se ha utilizado un método inductivo-deductivo basado en la triangulación metodológica. Los resultados y conclusiones podrían repercutir en beneficio de la misma y ser extrapolables a otros entornos.

**Palabras clave:** Laboratorios artísticos; creatividad; ciudades creativas; cultura participativa; producción audiovisual; formación digital.

Creative labs. ArtLab case study (Huesca, Spain).

**Abstract:** Artistic laboratories (artlabs) and creativity are factors of development that cities are betting on more and more. The objective of the study is to analyze the role of ArtLab in the city of Huesca as a platform that promotes audiovisual creation and collaborative participation. The methodological design is a case study. An inductive-deductive method based on methodological triangulation has been used. The results and conclusions could have repercussions for the benefit of it and be extrapolated to other environments.

**Keywords:** Artistic laboratories; creativity; creative cities; participatory culture; audiovisual production; digital training.



## 1. Introducción

Las ciudades actúan en diversas líneas para conseguir ser lo suficientemente estimulantes para que, por un lado, se fije la población nativa, evitando que tenga que irse a otras ciudades en busca de oportunidades, y, por otra parte, atraer a gente de fuera para asentarse. Una de estas líneas de actuación se lleva a cabo mediante las políticas de gestión cultural, que fomentan que la ciudadanía participe en la vida cultural de su ciudad. El objeto de estudio de este artículo se centra en un caso concreto de participación ciudadana en la ciudad de Huesca, enmarcado dentro de una iniciativa pública del Ayuntamiento de la localidad como es el ArtLab (o Laboratorio Artístico).

Un hecho relevante es que en esta ciudad, la población joven, especialmente la creativa, entendido como el perfil de gente que se dedica a profesiones definidas como tal, las relacionadas con el arte y cultura, llega un momento que tiene que irse a otras ciudades para poder seguir desarrollando su trabajo, produciéndose una fuga de talento, de materia prima muy valiosa, como potencial factor de desarrollo cultural de la ciudad.

Una de las claves de este estudio tiene su punto de partida en las ideas de Richard Florida (2002, 2004, 2005) sobre las ciudades creativas, tolerantes, abiertas y altamente estimulantes para el desarrollo creativo. Huesca tendría que trabajar en este sentido para hacer que la ciudad sea lo suficientemente atractiva para evitar la fuga de talento a otras ciudades en busca de esta creatividad y, por otro lado, atraer talento, personas creativas que pongan su conocimiento y trabajo en favor de la ciudad, aplicando y apostando por políticas de planificación urbana para atraer a la clase creativa (KRUEGER & BUCKINGHAM, 2009; RATIU, 2013).

No obstante, y a pesar de la debilidad que se acaba de señalar, Huesca tiene una interesante actividad artística y cultural, con proyectos consolidados y otros de más reciente creación que fueron innovadores en su origen y que denotan una actitud de apuesta por la cultura, sobre todo si se realiza un análisis comparativo con otras ciudades de características similares.

(...) el aprovechamiento de la tolerancia puede ser un factor clave para generar oportunidades de captación de conocimiento y creatividad a partir de la atracción de personas



ya formadas en otros entornos. Es decir, no es necesario ser espacios productores de talento si se puede atraer gente con talento y creatividad mediante el aprovechamiento y potenciación de las condiciones del lugar que les atraen (GONZÁLEZ ET AL., 2016:25).

Esta investigación se centra en el estudio de caso del ArtLab como referente de buena práctica para la ciudad creativa. Se inició en Huesca en el año 2013 y se está concluyendo en la actualidad. El trabajo de documentación, así como las entrevistas (exploratorias y en profundidad), se llevaron a cabo en las ciudades de Huesca, Barcelona, Pau (Francia), Karlsruhe (Alemania) y Linz (Austria).

El ArtLab o laboratorio artístico es un centro de servicio público que nació en 2003, abierto a toda la ciudadanía y cuya finalidad principal era favorecer la alfabetización digital para artistas y creadores. Su filosofía de origen, y que mantiene en la actualidad, se sustenta en aunar arte y tecnología y ofrecer herramientas y apoyo para que los creadores puedan llevar a cabo sus proyectos. Este trabajo pretende analizar el papel del ArtLab en la ciudad de Huesca como plataforma que estimula la creación audiovisual, fomenta la participación colaborativa, la comunicación y la experimentación artística. El ArtLab es uno de los espacios públicos más emblemáticos de la ciudad ya que se viene desarrollando un importante volumen de producciones audiovisuales y artísticas, y donde también tienen lugar interesantes actividades culturales. Es un servicio público, gratuito, accesible para todos los ciudadanos, y supone un caso real de participación activa del ciudadano en la vida cultural de Huesca, enmarcado dentro del concepto global de ciudad creativa.

Es necesario en la actualidad poner de manifiesto el valor de la cultura no sólo como motor de desarrollo económico (KLOUDOVÁ & CHWASZCZ, 2014) sino como un derecho fundamental, de enriquecimiento individual y social, tal y como se recoge en numerosos estudios sobre el tema (OLMEDO, C., 2020; MÉNDEZ ET AL., 2012). Es necesario el apoyo a la cultura y la creación audiovisual a través de iniciativas referentes de buenas prácticas, como es el caso concreto del ArtLab.

«Varias ciudades europeas, que entendieron que construir modelos de desarrollos basados en industrias turísticas, culturales y creativas reeditan en beneficios tanto económicos como sociales» (CASSIÁN, 2012).

Realizar un estudio sobre la ciudad de Huesca y centrado en un aspecto tan concreto de la misma, como es el

análisis del ArtLab, puede resultar, a priori, un tema de interés local para sus instituciones políticas y culturales, pero los resultados podrían extrapolarse a otras ciudades de características similares, incluso a entornos rurales, como posibles líneas de actuación para desarrollo cultural, regeneración urbana, crecimiento económico y cohesión social, entre otros objetivos (THROSBY, 2001; CORREA, 2010).

Nuestro objeto de estudio es un caso concreto de esta participación en la ciudad de Huesca, enmarcada dentro de una iniciativa pública del Ayuntamiento de la localidad. El Artlab de Huesca es un aula interdisciplinar donde se ofrecen medios técnicos y humanos al servicio del creador multimedia.

Cualquier ciudadano que tenga una idea o propuesta creativa puede recibir asesoramiento, formación y medios técnicos para llevarla a cabo. Ofrecen la posibilidad de utilizar herramientas tecnologías audiovisuales y arquitecturas interactivas digitales con asesoramiento técnico, poniendo a disposición del usuario una plataforma de exhibición del trabajo *online* y *offline*. Por tanto, este espacio público, donde se interrelacionan tecnologías y participación ciudadana, ha sido el escenario de nuestro estudio. Y los actores sociales con los que nos hemos implicado han sido tanto los usuarios del ArtLab como los técnicos que en él trabajan y lo constituyen.

## 2. La ciudad creativa y las políticas públicas culturales

Antes de entrar a fondo con el trabajo de investigación desarrollado, es importante señalar tres conceptos claves que introducen el contexto en el que se enmarca nuestro objetivo de estudio: la ciudad creativa, la cultura participativa y las políticas culturales.

El concepto de ciudad creativa está desde hace unos años en el punto de mira de muchas instituciones políticas como valor de apuesta para el desarrollo de su territorio. Este concepto surge en los años noventa a consecuencia de la innovación territorial y su aplicación en relación con las ciudades y los planes urbanos (FLORIDA, 1995). Algunos estudios (SÁNCHEZ, J., Y VIVAS, P., 2018) señalan como precursor del término al economista sueco Anderson (1985). Otros autores referentes son Jacobs (1961, 1969), que abarcó la planificación urbana y el activismo comunitario; y posteriormente Landry y Bianchini (1995), que relacionaron la creatividad con el desarrollo económico y la participación. Pusieron de mani-

fiesto la necesidad de políticas de planificación urbana desde enfoques multidisciplinares y de experiencias participativas y espacios creativos.

La ciudad creativa recobra una especial dimensión a través de las publicaciones de Richard Florida. Para este autor, las ciudades creativas son espacios donde se ofrece a las personas creativas acciones culturales, servicios de alta tecnología, condiciones de ocio y bienestar, en un ambiente de tolerancia, libertad y respeto (FLORIDA, 2002).

Las ciudades creativas son lugares que ofrecen una masa crítica de actividad creativa y cultural, donde florecen todas las manifestaciones artísticas y donde es bien acogida la diversidad de tradiciones culturales de otros lugares, así como sus gentes, de todo tipo de origen y condición. Son lugares que proporcionan oportunidades para facilitar su integración social y económica (EVANS ET AL., 2006:2). Para Peter Hall (1996) las ciudades creativas no son simplemente un modelo o tipo de ciudad, sino que es un fenómeno que se da en algunas de ellas en cada etapa de la historia del urbanismo.

Landry (2000) define la ciudad creativa, que denomina “milieu creativo”, como un lugar que contiene las precondiciones necesarias en términos de infraestructura “dura y blanda” para generar un flujo de ideas e invenciones. Son «un entorno físico donde una masa crítica de emprendedores, intelectuales, artistas, activistas sociales, administradores y personas con poder o estudiantes pueden operar en un contexto abierto y cosmopolita en el que la interacción cara-a-cara crea nuevas ideas, artefactos, productos, servicios e instituciones y, como consecuencia, contribuye al éxito económico» (RODRÍGUEZ Y VICARIO, citando a Landry, 2005:267). Hall destaca también la creciente importancia de la “atmósfera” creativa que caracteriza a este “milieu creativo” (2008).

Para Florida, la creatividad de las ciudades es limitada y por ello es necesario atraer personas potencialmente creativas para conseguir un semillero de creatividad. Incide en que es necesario la concurrencia de tres factores claves que debe tener una ciudad para atraer la creatividad a la misma, como son las denominadas “3 T”: Tecnología, Talento y Tolerancia. Las ciudades, conscientes de la importancia de estos tres factores, deben fomentar la captación de nuevos talentos, así como mantenerlos y estimularlos. Para conseguirlo las

ciudades deben ser abiertas, tolerantes y apostar por la creatividad, la innovación, la investigación y el desarrollo.

Un elemento clave que caracteriza a las ciudades creativas es el concepto de atmósfera o clima, que estimule el desarrollo creativo. O'Connor (2008:36) hace referencia a la noción de Alfred Marshall (1980) sobre la importancia de la “atmósfera” de un lugar como ventaja competitiva, que mejoraba el potencial de las pequeñas firmas, características del distrito industrial, de adquirir conocimientos y habilidades necesarias para su crecimiento y para la adopción y difusión de las innovaciones.

Por otra parte, la cultura participativa, en la que la ciudadanía se implique, actúe y sea sujeto activo en la formación de la identidad cultural de su ciudad, es sinónimo de progreso y desarrollo de la ciudad. A través de una gestión abierta y de colaboración, sustentada en las industrias culturales y creativas, se puede contribuir al desarrollo económico de la ciudad (FELTON, COLLIS & GRAHAM, 2010; GOUVEA & GAUTAM, 2018).

La cultura es en la actualidad un elemento clave en el impulso económico y en la regeneración de las ciudades. La cultura genera y fomenta la creatividad y es, a su vez, un factor de cohesión social y territorial que confiere a la ciudad identidad. Los recursos culturales son claves en la educación, como base de conocimiento y como medio catalizador del talento (SOLÓRZANO, 2013).

Por último, en relación a las políticas culturales, en la actualidad estamos en un nuevo contexto socioeconómico y político, donde la economía del conocimiento, la economía globalizada, exige nuevas estrategias de gestión local como consecuencia de una cada vez mayor competitividad. Surge un reenfoque de las políticas urbanas como instrumento catalizador en búsqueda de la misma.

Las políticas culturales deben ir encaminadas hacia una mayor participación del ciudadano y deben orientarse hacia el concepto de desarrollo como instrumento para alcanzarlo. Es más exitoso el modelo de cultura y desarrollo que el de cultura y Estado (VICARIO, 2008). La clave radica en las políticas culturales inclusivas, en las que la sociedad, la comunidad, se implique y haya co-producción, co-creación. Muchos autores defienden las políticas culturales de participación ciudadana sobre las que se sustentan sobre objetivos económicos o políticos, que desencadenan en efectos sociales excluyentes. Autores apuntan las consecuencias

negativas de este tipo de políticas, que conllevan exclusión y segregación social (BOSCHMA & FRITSCH, 2009; JANOSCHKA Y SEQUERA 2016; KRÄTKE, 2010; LANG & DANIELSEN, 2005; MARKUSEN, 2006; PECK, 2005; SÁNCHEZ-NAUDÍN & VIVAS-ELIAS, 2018; SCOTT 2004, 2006). Tal y como señala Sequera (2017:2), las políticas urbanas que se fundamentan en esta premisa promueven procesos de gentrificación en torno a la noción de clase creativa y lo que provocan un «desplazamiento directo o indirecto (MARCUSE, 1985; SLATER, 2009) de una población no deseada sobre el lugar a revalorizar».

La evolución de las políticas culturales europeas pone de manifiesto la preponderancia de los objetivos económicos sobre los culturales. Elevadas inversiones para la construcción de infraestructuras o grandes eventos culturales pueden producir, a largo plazo, efectos desiguales en la distribución de beneficios (B. GARCÍA, 2004). En los casos referentes de regeneración urbana, tenemos ejemplos de prácticas que, lejos de su idea inicial, produjeron un efecto de exclusión social. Es el caso del proyecto de Abandoibarra, enmarcado dentro del programa Bilbao Ría 2000 (RODRÍGUEZ Y VICARIO, 2005; LANDRY, 2010). Valorar el papel de la cultura como factor clave de desarrollo y enriquecimiento social, político y económico implica necesariamente que los gobiernos trabajen para que tenga la consideración que se merece, como un valor fundamental en todas las dimensiones de la sociedad. El arte y la cultura contribuyen al desarrollo social y al progreso económico, puesto que algunos autores defienden la relación entre emociones y conducta, de tal manera que el incremento en el consumo y la producción cultural contribuyen al crecimiento del capital cultural y de la creatividad (HERRERO, 2011:198).

En definitiva, además de las condiciones que debe reunir una ciudad creativa, son decisivas las líneas de actuación política cultural. Son necesarias unas series de acciones y medidas que garanticen y fomenten las oportunidades de desarrollo creativo y urbano. Para ello es preciso la implicación de las instituciones y otros entes de ámbito tanto público como privado.

### 3. Objetivos

El objeto de estudio son los laboratorios artísticos. En concreto, el estudio de caso del ArtLab de Huesca (España) como referente de buena práctica para la ciudad creativa.

El objetivo del estudio es analizar el papel del ArtLab en la ciudad de Huesca como plataforma que estimula la creación audiovisual, fomenta la participación colaborativa, la comunicación y la experimentación artística. Este análisis conlleva averiguar qué percepción tienen los usuarios, los técnicos y las personas más relevantes de la cultura oscense sobre la función del ArtLab en la cultura y creatividad de la ciudad, analizar los tipos de proyectos audiovisuales y multimedia que se desarrollan en el ArtLab y el papel del mismo para llevarlos a cabo, así como analizar el modelo del ArtLab como proyecto extrapolable a otras ciudades de características similares e identificar sus determinantes y condiciones.

### 4. Metodología

El diseño metodológico es un estudio de caso. Algunos autores consideran los estudios de caso como una metodología en sí (YIN, 1984, EISENHARDT, 1991, CHETTY 1996; PERRY, 1998; RIALP, 1998; SARABIA, 1999; SHAW 1999). En el estudio cualitativo de casos se pretende apreciar la singularidad y la complejidad de su inserción en sus contextos, su interrelación con ellos (STAKE, 1995).

Se ha utilizado un método inductivo-deductivo. Así se ha partido de observaciones individuales a partir de las cuales se plantean generalizaciones cuyo contenido va más allá de los hechos observados en un principio. Las generalizaciones permiten de esta forma hacer predicciones cuya confirmación refuerza y cuyo fracaso debilita tales predicciones, y puede obligar en algunos casos a modificarlas o rechazarlas.

Por otra parte, se ha valorado conveniente optar por la triangulación metodológica para poder obtener la visión lo más rica y completa posible del tema que centra nuestro estudio de caso.

La triangulación de instrumentos de recolección de datos y de herramientas de análisis se ha utilizado como estrategia metodológica para reforzar el conocimiento sobre el caso, enriquecer los resultados obtenidos, así como conseguir una mayor fiabilidad, mayor precisión y a su vez poder contrastar la consistencia interna del estudio. Para garantizar la triangulación de datos, los métodos o técnicas de recogida de los mismos, empleados en este estudio, han sido 1) la entrevista exploratoria, 2) el análisis de material documental, 3) la observación participante, y 4) la entrevista en profundidad, diferentes técni-

cas para obtener los mismos datos y explicar un mismo fenómeno (AMEZCUA Y GÁLVEZ, 2002).

El procedimiento utilizado para efectuar la triangulación ha seguido los siguientes pasos: seleccionar la información obtenida en el trabajo de campo; triangular la información por cada estamento; triangular la información entre todos los estamentos investigados; triangular la información con los datos obtenidos mediante los otros instrumentos; y triangular la información con el marco teórico (CISTERNA, 2005:68).

En esta investigación se plantean cuestiones acerca de cómo viven los usuarios la participación en el ArtLab, los motivos que les llevan a hacerlo, sus experiencias, su percepción como parte activa y primordial de la actividad que desarrolla el medialab, así como la percepción y valoración de los técnicos que en él trabajan, entre otros aspectos. Se ha considerado realizar esta investigación desde una perspectiva cualitativa para comprender en profundidad la realidad y situación del objeto de estudio de esta investigación. No se trata de probar, sin lugar a dudas, la existencia de relaciones particulares, sino de describir un sistema de relaciones (...) describir las conexiones entre lo específico que el etnógrafo conoce por haber estado allí (BECKER, 1996:4; traducción propia): “The point is not to prove, beyond doubt, the existence of particular relationships so much as to describe a system of relationships (...) to describe the connections between the specifics the ethnographer knows by virtue of having there” (BECKER, 1996:4). Esta investigación reúne características que definen el estudio cualitativo, ya que es holístico, empírico, interpretativo y empático, tal y como clasifica Stake (1995: 50).

Se escoge el ArtLab como escenario, y los actores que forman parte de él, tanto los técnicos como los usuarios, como algunas de las personas que guardan una relación directa o indirecta relevante con el caso de estudio. Es un estudio intrínseco (CRESWELL, 1998; STAKE, 1995) puesto que se pretende comprender a fondo un caso particular, como es el ArtLab.

En el propio proceso de investigación, las preguntas, temas y conceptos se han ido ampliando, modificando, adaptando de la extensa base de datos inicial. Todo ese material se ha ido reduciendo sistemáticamente, acotando nuevos temas que han ido surgiendo (CRESWELL, 1998). El método inductivo par-

te de la observación exacta de fenómenos particulares. En este caso, el proceso inductivo sigue el denominado como diseño progresivo (SPRADLEY, 1980; BUENDÍA, COLÁS & HERNÁNDEZ, 1998; ALTRICHER, FELDMAN, POSCH & SOMEKH, 1993).

Para las entrevistas en profundidad se diseñó un guión semi-estructurado de preguntas, distinto para los tres perfiles de la muestra o participantes del caso seleccionados. Para la recogida de datos de las entrevistas en profundidad, además del cuaderno de campo, la herramienta clave para registrar el contenido de las entrevistas fue una grabadora de voz.

Se ha escogido la utilización de esta variedad de métodos puesto que de esta forma el investigador es respetuoso con los entrevistados participantes al comprobar que lo que piensa concuerda con la comprensión de los participantes (RATNER, 2002). De esta forma, aplicando la técnica de la triangulación de datos, se ha pretendido recoger la mayor cantidad y riqueza de datos, profundizando en una multiplicidad de aspectos necesarios para poder obtener un resultados fiables y lo más rigurosos posibles (OLABUÉNA-GA, 2009).

Para este estudio, se llevaron a cabo un total de 11 entrevistas previas exploratorias y 33 en profundidad, de las cuales 14 entrevistas fueron a usuarios del ArtLab, 7 a los técnicos del ArtLab; y 12 a personas expertas y reconocidas en el mundo de la creación artística, externas a ArtLab (Extra ArtLab).

## 5. Resultados

Con el material recopilado, tanto por las entrevistas realizadas, así como el trabajo de campo y las fuentes documentales conseguidas, se diseñaron cuatro dimensiones de análisis de datos: dimensión conceptual, dimensión perceptiva, dimensión social y dimensión técnico-material.

En la dimensión conceptual se recogen las distintas percepciones que tienen las personas entrevistadas acerca del concepto de creatividad y de Huesca como ciudad creativa.

La dimensión perceptiva analiza los significados que otorgan los entrevistados a través de su experiencia de uso como usuario y como técnico. El objetivo es averiguar las motivaciones, su percepción, la experiencia de trabajo y la valoración de su experiencia en el ArtLab.

La dimensión social plasma el rédito social del ArtLab como proyecto de coste muy contenido con un retorno



social muy importante, y como plataforma que facilita la comunicación social e intercultural.

Por último, en la dimensión técnico-material se recogen, a partir de la experiencia de los tres perfiles de entrevistados (usuarios, técnicos y expertos externos ArtLab), las distintas valoraciones aportadas respecto a aspectos materiales y técnicos del ArtLab, como son las infraestructuras, equipamiento, *software*, recursos tangibles, oferta de servicios, horarios de servicio, entre otros puntos relevantes.

Este estudio pretende reflejar la importancia de este tipo de espacios, así como la cultura participativa como valor para las ciudades. Los resultados y conclusiones de esta investigación podrían repercutir en beneficio de la ciudad de Huesca y ser de aplicación en otras ciudades o entornos de características similares. Las propias instituciones públicas podrían apostar por fomentar la cultura participativa como valor de riqueza y desarrollo para su ciudad, consolidando los proyectos existentes y ofreciendo nuevas propuestas que fomenten la construcción creativa del territorio.

Durante el estudio se puso de relieve la importancia de apostar en la cultura y la creatividad como motor de desarrollo económico, pero también, y sobre todo por el caso analizado del ArtLab, por su valor social. Al respecto, comentaba uno de los entrevistados Expertos Externos al ArtLab:

“No creo que de repente llegue a un resultado un producto cultural que le vayan a dar un Goya o vaya a venderse como churros... No, pero es muy valioso para la ciudad en la que vivimos, y yo por ahí le veo el papel. Sí que mejora la calidad de las personas (...) Una experiencia como esta mejora a todos y mejora también a los artistas y creadores que tienen que ver, porque les da unas perspectivas de otros mundos diferentes. Este tipo de intercambios son tan ricos, tan positivos, tan válidos, es un laboratorio de experiencias” (Juanjo Javierre, experto externo al ArtLab).

El ArtLab es un centro que fomenta la producción artística, incentiva y promueve la producción audiovisual. Asimismo, el ArtLab posibilita y fomenta la participación y el desarrollo de inquietudes creativas al ser un espacio gratuito, muy abierto, accesible, inclusivo, responsable con los proyectos y disponible para todo el que quiera.

“El ArtLab tiene como objetivo, por un lado, fomentar la profesionalización de los creadores, pero también fomentar la participación de gente *amateur*, y la formación por igual (...). Qué duda cabe que el fondo del proyecto es pedagógico y amateur, es decir, nos parece más importante que todo el mundo se sienta parte de esto” (David Adiego, técnico del ArtLab).

Se ha demostrado que el ArtLab es una plataforma que actúa como semillero de creación, que fomenta y estimula la creatividad. Asimismo, facilita la comunicación social y cultural.

“Porque yo tenía la necesidad o quería sacar adelante un proyecto para el que yo no estaba capacitado, no tenía instrumentos y tampoco tenía capacidad para realizarlo, el ArtLab era lugar idóneo; o sea es un lujo, es un gran regalo el poder colaborar con gente que te presta las herramientas para posibilitar aquello que tú deseas hacer” (Isidro Ferrer, usuario del ArtLab).

Destaca por su función sociocultural. Se ha puesto de relieve la importancia de este tipo de medialabs para las ciudades, que deberían implantarlos adaptándose a la idiosincrasia y circunstancias de las mismas. Así, a la cuestión planteada a los usuarios entrevistados sobre si hubiesen podido llevar a cabo sus proyectos sin el ArtLab, Ruth Jiménez, de la Asociación Aspace (Asociaciones de Atención a las Personas con Parálisis Cerebral), manifestó que:

“Si no existiese simplemente no hubiéramos podido, ya que no hubiéramos dispuesto del dinero necesario para llevarlo a cabo. Pertenece a una asociación sin ánimo de lucro y, o bien no hubiese habido dinero suficiente, o probablemente se hubiera priorizado destinarlo a otra cosa” (Ruth Jiménez, usuaria del ArtLab).

El ArtLab es un modelo de laboratorio artístico rentable, sostenible, cuyos puntos fuertes fundamentalmente son la función social que cumple, por su naturaleza de espacio abierto, accesible para cualquier persona con inquietudes creati-

vas. El equipo humano experto que lo dirige son unánimemente reconocidos por los usuarios que trabajan con ellos. Su grado de profesionalidad y de implicación con el proyecto supera las carencias de medios técnicos y equipamiento, así como los sueldos bajos que reciben. Otro de los aspectos importantes, y que es un valor, es que sean profesionales en activo en constante contacto con la realidad y actualidad del sector. Ellos aportan su experiencia contrastada con el ejercicio de su profesión y, a su vez, reciben esa retroalimentación o *feedback* de los usuarios con los proyectos que realizan en el ArtLab.

“Aquí el éxito no es que tengamos una súper tecnología, sino que tenemos técnicos que te ayudan y operan con tecnología que con un poquito de esfuerzo tú también puedes acceder (...) hoy en día todo mundo tiene una buena cámara, y con esto puedes tirar. Hoy por hoy, a no ser que seas cineasta, o quieras algo espectacular, es relativamente sencillo encontrar aparataje, lo que es complicado es encontrar técnico” (Tere Badía, experta externa al ArtLab).

Por lo tanto, la experiencia de trabajo en el ArtLab, tanto para los usuarios como para los técnicos, es reconocida de forma unánime, como enriquecedora tanto personal como profesionalmente por ese intercambio de conocimiento, experiencia creativa y trabajo colaborativo.

“Para mí es una fuente de crecimiento a nivel artístico muy grande, porque una de las formas de aprender es sobre todo enseñando. Aquí hay retos en el ArtLab que no hubiera tenido profesionalmente y me han ayudado a crecer como profesional. O sea que en ese aspecto es una gran ventaja” (Nacho Moya, técnico del ArtLab).

Se ha podido constatar la importancia de las colaboraciones del ArtLab con otros centros de la ciudad de índole educativo y social. El ArtLab ha facilitado la realización de proyectos que de otra manera no se hubieran podido llevar a cabo.

“El ArtLab para mí es una ayuda social. Es un servicio social para gente que quiere desarrollarse, tiene iniciativas creativas. La creatividad aquí se puede

encauzar; se puede ayudar, o por lo menos se puede animar. Y para mí es estupendo, para mí es el sitio de mi deseo de alguna forma, donde quieres trabajar, como quieres trabajar, aquí, eso es” (Justo Bagüeste, técnico del ArtLab).

Muchos de éstos son trabajos de asociaciones sin ánimo de lucro, muy útiles y necesarios para la sociedad, de los que se puede beneficiar mucha gente y que tienen un importante rédito social. Son proyectos con un eminente carácter social, pedagógico, accesibles para todo el mundo y con un grado de difusión importante.

“Es un servicio fundamental por su carácter abierto y responsable hacia los proyectos, vengan de donde vengan” (Pilar Oliván, experta externa al ArtLab).

Otros factores importantes a considerar, además de las características geográficas y las infraestructuras, son los recursos históricos y culturales (*pathways*), así como el capital humano altamente cualificado generador de conocimiento y los lazos personales (*personal networks*) que se establecen en el territorio.

## 6. Discusión

A partir de los resultados obtenidos, en relación a los objetivos de investigación inicialmente planteados, y con la metodología señalada, podemos apuntar las siguientes conclusiones de la investigación.

Respecto al papel de los medialabs para las ciudades creativas, se apuntan las siguientes recomendaciones. En primer lugar, estos centros deben ser espacios destinados a ayudar a la creación. Es necesario poner en valor el sentido de los medialabs, haciendo hincapié en los objetivos y valores sociales de los mismos, su trasfondo social, más allá de basar su justificación exclusivamente en términos económicos.

Asimismo, los medialabs deben ser centros destinados a la educación, y este aspecto debe ser una de sus señas de identidad, de los objetivos y finalidades principales. Es fundamental fomentar un estrecho vínculo con las universidades y centros educativos (locales e internacionales). Es importante además el tipo de formación que pueden ofrecer los medialabs a través de cursos y talleres, así como un

programa de actividades culturales y artísticas alternativas a las que ya ofrece la ciudad en su habitual programación cultural, que sean originales y estimulantes para desarrollar la creatividad.

Además, los medialabs tienen un papel clave como plataforma de intercambio de conocimiento, de ideas, de proyectos, o sea, ser un punto de encuentro para los creadores. Funcionan como espacio de memoria, de intercambio intergeneracional de experiencias. Es un lugar de encuentro, muy productivo para compartir y debatir ideas a través de prácticas colaborativas que faciliten sinergias. Facilitan y fomentan la comunicación social y cultural.

Deben ser lugares de experimentación, tanto en un aspecto creativo como de experimento social, por los distintos perfiles de usuarios que confluyen. Se ofrece así una formación no reglada que resulta muy enriquecedora y que complementa la educación formal que carece de este tipo de espacios.

Deben ser espacios para la profesionalización de los artistas, que también ayuden en la promoción de los creadores y difusión de sus trabajos.

Por otra parte, son lugares idóneos de recogida de datos sobre la ciudad, de información, que cada vez está teniendo mayor relevancia en la sociedad actual, con auge del denominado Big Data.

Además, tal y como señalaban uno de los expertos ArtLab, Horst Hörtner, tras la entrevista realizada con él:

“Lo más importante para mí es la manera sostenible, ¡la ciudad [de Linz] está financiando todo el esfuerzo desde 1979! Entonces, si quieres saber cuánto debe invertir una ciudad para lograr algo como el Ars Electronica, la respuesta es ¡varios millones de euros en un período de 34 años!” (Horst Hörtner, experto externo al ArtLab, respondida por correo electrónico, traducción propia).

Para poder diseñar un medialab óptimo es clave un modelo de gestión eficiente y que sea un proyecto sostenible que aporte y repercuta positivamente en la ciudad. El futuro de los medialabs debería ir encaminado hacia estructuras abiertas, flexibles, que generen recursos accesibles y abiertos para todo el mundo (*open source, open access y creative commons*).

En definitiva, ser espacios donde a través del arte y la tecnología se pueden desarrollar habilidades y adquirir competencias muy valiosas para la sociedad presente y futura.

### Notas

1 <https://artlabhuesca.org/>

### Bibliografía

- AMEZCUA, M., & GÁLVEZ TORO, A. (2002). Los modos de análisis en investigación cualitativa en salud: perspectiva crítica y reflexiones en voz alta. *Revista Española de Salud Pública*, 76(5), 423-436. Recuperado en 29 de mayo de 2022, de [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1135-57272002000500005&lng=es&tlng=es](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1135-57272002000500005&lng=es&tlng=es).
- BECKER, H.S. (1996). *The Epistemology of Qualitative Research Essays on Ethnography and Human Development* (pp. 53-71). Richard Jessor, Anne Colby, y Richard Schweder, eds., Chicago: University of Chicago Press.
- BOSCHMA, R. A. & M. FRITSCH. (2009). Creative class and regional growth: Empirical evidence from seven European countries. *Economic Geography*, 85(4), 391-423. <https://doi.org/10.1111/j.1944-8287.2009.01048.x>
- CASSIÁN, N. (2012). De qué está hecha una ciudad creativa. Una propuesta para abordar la cultura, el ocio y la creatividad en la urbe contemporánea. *Athenea Digital*, 12(1), 169-190.
- CHETTY S. (1996). The case study method for research in small- and médium - sized firms. *International small business journal*, vol. 5, octubre – diciembre.
- CISTERNA CABRERA, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *Theoria*, 14(1), 61-71. [fecha de Consulta 29 de Mayo de 2022]. ISSN: 0717-196X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29900107>
- CORREA, A. (2010). *Ciudades, Turismo y Cultura. Nuevas Perspectivas para el desarrollo equitativo de las ciudades*. La Crujía Ediciones.
- EISENHARDT, K.M. (1991). "Better stories and better constructs: the case for rigor and comparative logic", *Academy of Management Review*, 16 (3), 620-7.
- FELTON, E., COLLIS, C., & GRAHAM, P. (2010). Making connections: Creative industries networks in outer suburban locations. *Australian Geographer*, 41(1), 57-70.
- FLORIDA, R. (2002). *La clase creativa*. Barcelona: Paidós.
- FLORIDA, R. AND I. TINAGLI (2004). *Europe in the creative age*. Demos/Mellon Software Industry Centre, Pittsburgh.
- FLORIDA, R. (2005). *Cities and the creative class*. New York: Routledge.
- GARCÍA, B. (2004). Cultural Policy and Urban Regeneration in Western European Cities: Lessons from Experience, Prospects for the Future. *Local Economy*, 19 (4), 312-326.
- GONZÁLEZ, F., ROMERO; MURO, I.; NAVARRO, E.; y GOMIS, J. (2016). La localización de la clase creativa en ciudades turísticas. Un análisis a escala local del sistema urbano mediterráneo español. *Investigaciones Turísticas*. 2016, 11: 1-29. doi:10.14198/INTURI2016.11.01.
- GOUVEA, R.; VORA, G. (2018). Creative Industries Journal. Mar2018, Vol. 11 Issue 1, p22-53. 32p. 1 Diagram, 2 Charts, 5 Graphs. DOI: 10.1080/17510694.2017.1416529.
- HERRERO, L.C. (2011). La contribución de la cultura y las artes al desarrollo económico regional. *Investigaciones Regionales*, 19, 177-202.
- JANOSCHKA, M. Y SEQUERA, J. (2016). Gentrification in Latin America: addressing the politics and geographies of displacement. *Urban Geography*. 2016. DOI 10.1080/02723638.2015.1103995.
- KLOUDOVÁ, J., & CHWASZCZ, O. (2014). THE ANALYSIS OF THE CREATIVE INDUSTRY LINKED IN CONNECTION WITH THE ECONOMIC DEVELOPMENT. *E & M Ekonomíe A Management*, 17, 32.
- KRÄTKE, S. (2010). 'Creative Cities' and the rise of the dealer class: a critique of Richard Florida's approach to urban theory. *International Journal of Urban and Regional Research*, 34(4), 835-853. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2427.2010.00939>.
- KRUEGER, R., & BUCKINGHAM, S. (2009). Creative-City Scripts, Economic Development, and Sustainability. *Geographical Review*, 99(1), iii-xii.
- LANDRY, C. (2000). *The Creative City: a Handbook for Urban Innovators*. Earthscan, London.
- LANDRY, C. (2005). *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators* (2da. Ed.). Routledge.
- LANDRY, C. (2010). Índice de Creatividad en Bilbao & Bizkaia.



- LANDRY, C., & BIANCHINI, F. (1995). *The Creative City*. Demos.
- LANG, R. E. & DANIELSEN, K. A. (2005). Review roundtable: Cities and the creative class (by Richard Florida. Nueva York: Routledge. *Journal of the American Planning Association*, 71(2), 203-220 [Book Review]. <https://doi.org/10.1080/01944360508976693>
- MÉNDEZ, R., MICHELINI, J. J., PRADA, J., & TEBAR, J. (2012). *Economía creativa y desarrollo urbano en España: Una aproximación a sus lógicas espaciales*. 38 (113), 5-32.
- OLMEDO NERI, R. A. Y GARCÍA CALDERÓN, C. (2020). Industrias culturales y creativas. Una caracterización desde la economía política de la comunicación. *Anuario CONEICC (XXVII)*, 113-123.
- PERRY CH. (1998). Processes of a case study methodology for postgraduate research in marketing. *European Journal of Marketing*, 32(9/10): 785-802
- PERRY, C. 1998. "A structured approach to presenting theses", *Australian Marketing Journal*, 6(1): 63-86.
- RUIZ OLABUÉNAGA, J. I. (2009). *Metodología de la investigación cualitativa* (4ª Edición). Bilbao, Universidad de Deusto.
- RATIÚ, D. E. (2013). Creative cities and/or sustainable cities: Discourses and practices. *City, Culture and Society*, 4, 125-135. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ccs.2013.04.002>.
- RATNER, C. (2002). *Cultural psychology: Theory and method*. Kluwer Academic/Plenum Publishers. <https://doi.org/10.1007/978-1-4615-0677-5>.
- RIALP I CRIADO A. (1998). El Método del Caso como técnica de investigación y su aplicación al estudio de la función directiva. Ponencia presentada en el IV Taller de Metodología ACEDE, celebrado en Arnedillo (La Rioja), 23-25 de abril de 1998. Universidad Autónoma de Barcelona.
- SÁNCHEZ-NAUDÍN, J., & VIVAS-ELIAS, P. (2018). La ciudad creativa y cultural como espacio de exclusión y segregación. Analizando La Placica Vintage de Zaragoza: materialidades, prácticas, narrativas y virtualidades. *EURE-Revista Latinoamericana de Estudios Urbano Regionales*, 44(133), 211-232. <https://doi.org/10.4067/s0250-71612018000300211>.
- SARABIA SÁNCHEZ, F. J. (1999). *Metodología para la investigación en marketing y dirección de empresas*. Madrid, Pirámide.
- SHAW, E. (1999). A guide to the Qualitative Research Process: Evidence from a Small Firm Study. *Qualitative Market Research: An International Journal*, 2(2): 59-70.
- SOLÓRZANO, M. (2013). La creatividad como motor de desarrollo. El caso de San Cristóbal de las Casas, Chiapas y la declaratoria de ciudad creativa por la artesanía y arte popular de la UNESCO. *Turismo Y Patrimonio*, (11), 95-112. <https://doi.org/10.24265/turpatrim.2017.n11.08>.
- SPRADLEY, JAMES P. (1980). *Participant observation*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- STAKE, R.E. (1995) *The Art of Case Study*. Sage. London.
- THROSBY, D. (2001). *Economía y Cultura*. Cambridge University Press.
- YIN, R.K. (1984). *Case Study Research: Design and Methods*. Beverly Hills, California: Sage.



Das Fernrohr der Natur  
ist ganz anders als das  
gewöhnliche Fernrohr.  
Das Fernrohr der Natur  
ist ein Geschenk der Natur  
und es ist unser  
Pflicht, es zu benutzen.  
Nur durch die Natur  
kann man die Natur  
verstehen.

# Una experiencia de un Observatorio Cultural en una ciudad centroamericana

Julio César Figueroa Castillo

Docente Universidad Tecnológica Centroamericana, UNITEC

<https://orcid.org/0000-0001-6239-6264>

[julio.figueroa@unitec.edu.hn](mailto:julio.figueroa@unitec.edu.hn)

Artículo recibido: 08/02/2023. Revisado: 14/02/2023. Aceptado: 20/06/2023

**Resumen:** A finales de siglo XX, se entra en una era de la información en la cual se desarrollan indicadores para medir la actividad humana. Uno de los instrumentos para este fin son los observatorios, y los hay para medir actividad económica, violencia y culturales. Estos últimos son de peculiar importancia para Latinoamérica, dada la perenne búsqueda en la región de una respuesta a las dudas de la identidad y de nuevas fuentes de ingresos para su población. En el Centro Universitario Tecnológico (Ceutec), del campus San Pedro Sula, Honduras, funcionó de manera intermitente un observatorio cultural entre los años 2015 a 2017. El presente artículo resume los resultados de dicha experiencia. Dentro de los resultados, sobresale la cantidad de actividades culturales que continuamente se realizaban en la ciudad. Hay promoción, pero no suficiente difusión de los eventos, por lo que se necesita mayor compromiso de las autoridades con estas iniciativas

**Palabras clave:** Observatorio cultural; gestión cultural; promoción y difusión cultural.

An experience of a Cultural Observatory in a Central American City.

**Abstract:** At the turn of the XX century, in an age of information, all kinds of indicators were created to measure human activity, including culture, cultural observatories have the highest priority for Latin America due to the perennial search for an identity, and of new sources of income. A cultural observatory functioned intermittently in Ceutec (Technological University Centre) in the city of San Pedro Sula republic of Honduras. This article summarizes the results of this experience, quantitative and qualitative results are described. The main results of the study included: There are an intermittent series of cultural activities in San Pedro Sula all time of the year, these activities need more promotion, diffusion, and commitment from the authorities (La prensa, 2009), Ceutec must resume this initiative and the creation of institutions that centralize the promotion and diffusion of culture is highly recommended.

**Keywords:** Cultural observatory; cultural management; cultural promotion and diffusion.



## 1. Introducción

San Pedro Sula, ubicada en la zona norte de la república de Honduras, en el valle de Sula, está considerada como la capital industrial del país desde que a principios del siglo XX se establecieron en sus cercanías las compañías fruterías norteamericanas, en torno a las cuales se desarrolló un complejo agroindustrial que incluye azucareras, silos, frigoríficos, etc. A fines de siglo XX cobró impulso del rubro de la maquila.

Lastimosamente, San Pedro es una de las ciudades más violentas de Latinoamérica. En 2021 se posiciona como la número 32 a nivel mundial con 341 homicidios para sus 812.689 habitantes, según el Consejo Ciudadano para la Seguridad Pública y la Justicia Penal (Criterio, 2022).

Esto es así por encontrarse la ciudad estratégicamente ubicada en la ruta del narcotráfico entre México y Colombia. Para 2023 se prevé un aumento en la violencia por el cambio de partido político en el gobierno y las respectivas políticas de seguridad (Tiempo, 2023).

Aparte de la fama de ciudad violenta, es un lugar común escuchar de parte de los visitantes que San Pedro Sula que es una ciudad donde

“no hay nada que hacer”, ya que fue concebida para trabajar. Las ciudades de los alrededores, como La Lima y Choloma, son sus ciudades dormitorio.

El Observatorio Cultural sampedrano de Ceutec fue creado en el último período académico del año 2015 con el propósito de inventariar y dar a conocer las actividades culturales que se realizaban en la ciudad de San Pedro Sula. Se quería crear a largo plazo un directorio artístico sampedrano. Fue una iniciativa de la coordinación de la carrera de Mercadotecnia con la intención de ayudar a mejorar la calidad de vida de una ciudad concebida para trabajar.

El proyecto funcionó de manera intermitente entre 2015 y 2017, y estuvo cargo de alumnos y docentes de las asignaturas de investigación de mercados y marketing digital. Cada período académico se realizaron varias actividades: recopilación de información estadística, creación de una cuenta en red social (Facebook) para darle difusión a los resultados, plan de marketing para el observatorio y cobertura de algunos eventos.

“Welcome to SPS” es el nombre de la agenda cultural en las redes sociales, donde se presentaban los resultados del observatorio. Su objetivo era hacer un registro de los eventos

dentro de la ciudad para compartirlo con sus seguidores. Esta página sirve como enlace a otras páginas donde se realizan eventos. Su categoría: Facultad y universidad, página dedicada a observar el desarrollo de las actividades culturales de las Ciudad.

El observatorio funcionó entre octubre 2015 y septiembre de 2017, entrando en un hiato debido a factores circunstanciales. En el año 2020, debido a la pandemia de Covid-19, se cerraron muchos espacios de difusión cultural. Un análisis de sus resultados durante su período de funcionamiento permitirá diseñar estrategias para poder reactivarlo y alcanzar a cumplir con sus propósitos originales.

### 1.1 Propósito

- Inventariar la cantidad de actividades culturales realizadas en el período de observación.
- Describir el tipo de actividades observadas y categorizarlas.
- Identificar oportunidades de mejora para convertir el observatorio cultural en un proyecto permanente de la universidad Ceutec, que genere un impacto de largo plazo en la ciudad de San Pedro Sula.

### 1.2 Justificación

Durante el período de funcionamiento del observatorio se logró concretar el objetivo de inventariar actividades, darles difusión y aumentar su alcance durante cada período de funcionamiento, pero la naturaleza intermitente del mismo impidió alcanzar otros propósitos.

Dentro de los propósitos planteados y no concretados se encuentran:

- ¿Cómo hacer que la población se involucre en las actividades culturales?
- Identificar estrategias para despertar el interés en las personas por conocer más acerca de los eventos culturales.
- Aumentar la interacción con los seguidores de la cuenta en redes sociales.

- Despejar si los eventos culturales no son lo suficientemente concurridos debido a la escasez de publicidad.

En un contexto histórico de pandemia y violencia, en que la república de Honduras está posicionada con el tema del narcotráfico, y donde San Pedro Sula en particular es vista como una ciudad peligrosa, es el momento de realizar una evaluación diagnóstica de los resultados para poder proceder con la reactivación de una iniciativa que busca incidir en la calidad de vida de los habitantes de la ciudad.

### 1.3 Contribuciones propias y aportes

A finales de siglo XX comenzó una era de información signada por el desarrollo de las tecnologías de

comunicación y la globalización de tendencias comerciales y culturales. Desde instancias gubernamentales y académicas se fomentó el estudio, análisis e inventario estadístico de cualesquiera actividades humanas, medios, índices culturales o derechos: “junto con la sistematización de la información surgió la necesidad de la medición y el estudio de la cultura en sí misma” (Ferreño, 2010, 1).

**El Observatorio Cultural sampedrano de Ceutec fue creado en el último período académico del año 2015 con el propósito de inventariar y dar a conocer las actividades culturales que se realizaban en la ciudad de San Pedro Sula.**

Nos dice también Ferreño que los observatorios culturales pueden servir para enriquecer el acervo cultural, construir una cartografía cultural, enriquecer las políticas públicas (Ferreño, 2020, 8) y diseñar espacios de propuestas (9).

Dentro de estas tendencias surgen los observatorios sociales, los cuales en genera políticas culturales, promover el diálogo y el debate, y mejorar la toma de decisiones (Melba G. Claudio-Cristina Ortega, 8, 2012).

Los observatorios culturales se pueden definir como intermediarios enfocados en facilitar la transferencia de conocimiento entre investigadores, académicos y gestores tomadores de decisión (Melba G. Claudio-Cristina Ortega, 5, 2012). Idealmente pueden ir más allá de la recopilación de datos y generar conocimiento nuevo e inteligencia (Melba G. Claudio-Cristina Ortega, 8, 2012).

Los observatorios culturales pueden ser un puente entre ciudadanos, funcionarios e investigadores (Propawski, 2021, 217) y sirven para suplir la falta de estadísticas públicas, y basar las políticas públicas en el conocimiento (219).

Como ejemplos de observatorios tenemos los siguientes: Observatorio Cultural con Orientación Bibliotecológica y Promoción de la Lectura en Argentina, Observatorio de Industrias Creativas (oic) en Argentina, Observatorio del Caribe Colombiano, etcétera (Melba G. Claudio-Cristina Ortega, 4, 2012). En Honduras actualmente realiza una importante labor el Observatorio de la Violencia de la Universidad Nacional. El surgimiento de observatorios sociales con otras orientaciones como ser culturales u observatorios de emprendimiento será clave para las aspiraciones de planificación y modernización del país.

A continuación, se hará una breve cronología de la labor realizada en el observatorio durante su período de funcionamiento.

En el quinto período académico del 2015, se asignó a un grupo de estudiantes de la asignatura de Investigación de Mercados II el proyecto de crear un observatorio cultural para San Pedro Sula, se creó una cuenta en redes sociales para socializar el monitoreo que se realizaría y se constituyó en la línea base para los indicadores estadísticos a ser tomados en cuenta en el proyecto.

Durante el primer período académico de 2016 (enero-marzo) se asigna un nuevo grupo de alumnos que continua con el monitoreo. En el segundo período académico (abril-junio), un

grupo de alumnos de Mercadotecnia III elabora un plan de marketing digital para refinar la estrategia de difusión del observatorio.

En el período académico de julio a septiembre de 2016 se realizaron encuestas con los siguientes objetivos.

- Investigar por qué los eventos culturales de la ciudad no son tan concurridos.
- Identificar qué elementos podrían motivar a los ciudadanos a asistir a los eventos culturales.
- Entender que significan las casas antiguas del centro de la ciudad para la ciudadanía.

En base a los hallazgos la cuenta en redes sociales adoptó el nombre de “Welcome to SPS”, dándose a conocer como una agenda cultural para difusión del observatorio.

De octubre a diciembre de 2016 el observatorio estuvo inactivo, funcionando de forma intermitente el año 2017, y entrando en un hiato a partir de entonces.

## 2. Contenido

### Método

Se analizará información descriptiva con enfoque mixto, cuantitativa, enumerando las actividades realizadas y describiendo el tipo de categoría a la que pertenecen, medición de indicadores en la página de Facebook del observatorio, obteniendo resultados estadísticos de las características del público. Investigación cualitativa mediante el análisis de entrevistas a profundidad realizadas a personas del medio, cuando se creó el observatorio.

## 3. Resultados

### 3.1 Cuantitativo monitoreo de actividades culturales en San Pedro Sula

A continuación se detallan los resultados de la investigación cuantitativa, enumerando las actividades realizadas y describiendo el tipo de categoría a la que pertenecen durante los correspondientes períodos en que estuvo activo el observatorio cultural sampedrano.

Durante el funcionamiento del observatorio se inventariaron 112 actividades en 21 meses de observación. Cabe mencionar que dicho conteo no es exhaustivo, ya que se de-

tenía cuando los estudiantes estaban de vacaciones. El monitoreo se realizaba mediante seguimiento en redes sociales por ser este el método más habitual de difusión.

Las instituciones más activas fueron Centro Cultural Sampedrano, Círculo Teatral Sampedrano, Alianza Francesa y Fundación Filarmónica de San Pedro Sula.



Figura 1: Tipo de actividades realizadas durante todo el período de observación 2015-2017.

### Instituciones que realizaron los eventos

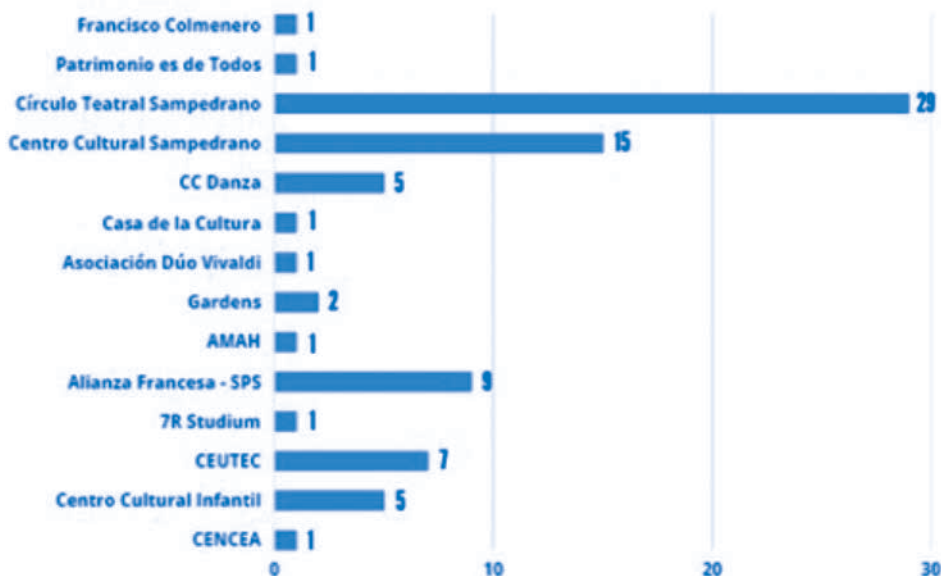


Figura 2: Instituciones que realizaron actividades durante todo el período de investigación 2015-2017.

### 3.2 Cuantitativo desempeño de cuenta en redes sociales

“Welcome to SPS” es el nombre de la agenda en redes sociales para darle difusión a los eventos inventariados. Es una cuenta de Facebook. A continuación se describe su desempeño:



Figura 3: Total de seguidores de la cuenta (Fuente Facebook, observatorio cultural sampedrano).

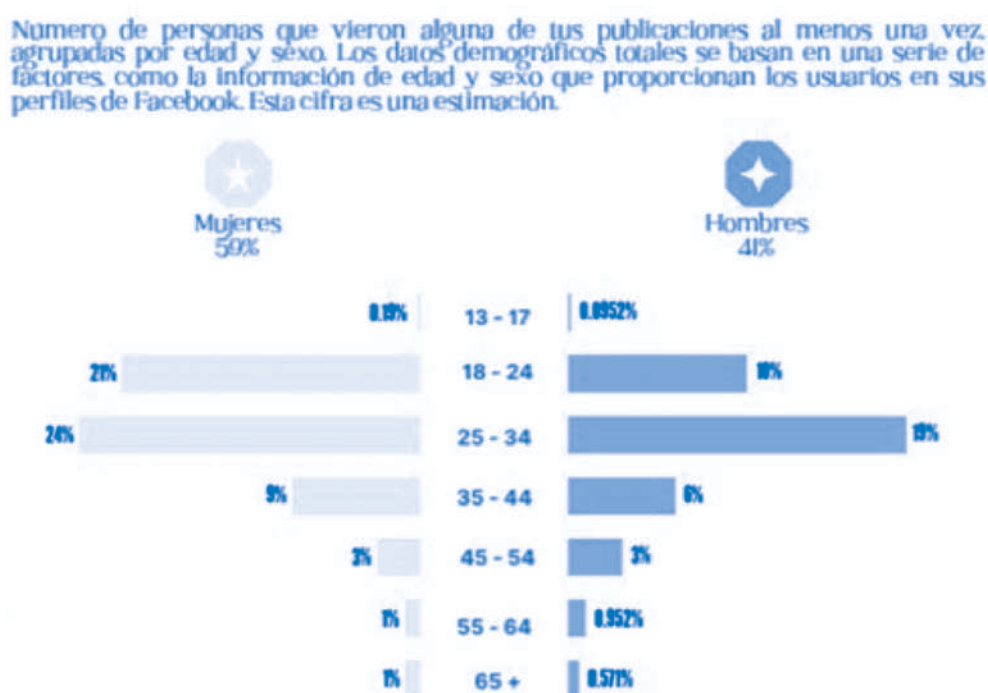


Figura 4: Perfil de seguidores de la cuenta, en su mayoría son mujeres entre los 25 y 34 años de edad (Fuente Facebook, observatorio cultural sampedrano).



PAÍS	TUS FANS	CIUDAD	TUS FANS	IDIOMA	TUS FANS
Honduras	871	San Pedro Sula. Depar...	599	Español	751
Estados Unidos de América	96	Tegucigalpa. Departam...	38	Español (España)	206
España	26	El Progreso. Departam...	28	Inglés (Estados Unidos)	66
México	13	Choloma. Departam...	27	Inglés (Reino Unido)	7
Guatemala	8	Puerto Cortés, Departa...	26	Portugués (Brasil)	4
Canadá	7	Copán Ruinas, Departa...	22	Francés (Francia)	3
Colombia	4	Yoro, Departamento de...	16	Italiano	1
Costa Rica	3	La Ceiba, Departament...	14	Suajili	1
Nicaragua	3	Houston, Texas, Estad...	11	Alemán	1
Alemania	2	Madrid, Comunidad de...	10		

Tabla 1: Ubicación geográfica de seguidores de la cuenta (Fuente Facebook, observatorio cultural sampedrano). La mayoría de los seguidores viven en Honduras en las ciudades del valle de Sula, pero hay un número apreciable viviendo en Estados Unidos, España y México, países donde se localiza la comunidad migrante hondureña.

### 3.3 Cualitativo entrevista con expertos

A continuación se muestra descripción de resultados de entrevistas con expertos realizadas en el quinto período académico del año 2015. Dichas entrevistas sirvieron a la jefatura de la carrera de Mercadotecnia en la decisión de crear el observatorio.

Los expertos entrevistados fueron los siguientes:

- Lic. Kelsey Rolando García, coordinador de eventos culturales Centro Cultural Sampedrano.
- Lic. Idalmy Andrade, coordinadora de acompañamiento estudiantil Ceutec e integrante del grupo teatral Orcas.

- - Lic. Lourdes Ochoa, directora del Centro Cultural Infantil.

### 3.4 Análisis de contenido de las entrevistas a profundidad



Figura 19: Marca de nube, entrevistas a profundidad (Generada con software Nvivo).

Las palabras más mencionadas y más relevantes en las entrevistas a profundidad fueron: eventos culturales, obras, danza, conocimiento, teatro. Coinciden los entrevistados en que en la ciudad de San Pedro Sula hay una significativa actividad cultural y muchas personas involucradas en entregarle a la sociedad su talento. No obstante, para una ciudad de casi un millón de habitantes, la asistencia es reducida.

Los entrevistados consideran que la promoción de los eventos es correcta en forma y contenido, pero que hace falta difusión y sobre todo educación. Los habitantes no tienen conocimiento, por lo cual no pueden disfrutar de aquello que no motiva su interés a pesar del esfuerzo de instituciones y particulares. Hace falta más apoyo de las entidades gubernamentales porque los esfuerzos que hay son dispersos e inconexos entre sí.

Tabla 2

Palabra	Longitud	Conteo	Porcentaje ponderado (%)
eventos	7	19	2.28
culturales	10	10	1.20
personas	8	10	1.20
cultural	8	8	0.96
centro	6	7	0.84
donde	5	7	0.84
también	7	7	0.84
nuestros	8	6	0.72
danza	5	5	0.60
muchas	6	5	0.60
obras	5	5	0.60
asisten	7	4	0.48
baile	5	4	0.48
debido	6	4	0.48
igual	5	4	0.48
teatro	6	4	0.48
actividades	11	3	0.36
bienal	6	3	0.36
conocimiento	12	3	0.36

entrevista	10	3	0.36
------------	----	---	------

Resumen de palabras más mencionadas en las entrevistas a profundidad (Generada con software Nvivo).

### 5. Discusión

Durante el breve período de funcionamiento del observatorio cultural de Ceutec —poco más de dos años de monitoreo de actividad—, se desmontó el mito de que en San Pedro Sula “no hay nada que hacer”. Instituciones y particulares tratan de enriquecer la vida ritual de la ciudad con su talento y entusiasmo.

En todos los períodos de observación hubo actividad significativa. El monitoreo fue por redes sociales, por lo cual no fue exhaustivo, ya que hay eventos que no fueron registrados, por lo que la actividad en la ciudad es mayor.

Destaca en particular la fuerza que el teatro ha tenido tradicionalmente en la ciudad (La Prensa, 2009) y la labor de dos instituciones: el Centro Cultural Sampedrano y el Círculo Teatral Sampedrano.

Los objetivos que quedan pendientes, dada la naturaleza experimental del esfuerzo, son los siguientes:

1. Monitoreo no solamente de redes sociales, sino también de medios impresos.
2. Cobertura de evento y elaboración de artículos.
3. Creación y difusión de boletines estadísticos semestrales y anuales.
4. A mediano plazo la creación de un directorio de artistas sampedranos.

Se mencionaba en apartados anteriores que la labor de un observatorio debe ir más allá del acopio de datos y fechas. Deberían de facilitar la transferencia de conocimiento entre los actores del sector en cuestión y facilitar la toma de decisiones de los gestores locales (Melba G. Claudio-Cristina Ortega, 8, 2012). El esfuerzo realizado ayuda a sentar bases para planificar la continuación del proyecto con miras a alcances más ambiciosos.

### 6. Conclusiones

1. La estrategia de asignar un grupo diferente de alumnos cada período resultó poco práctica y disfuncional,

ya que cada período el equipo de trabajo necesitaba una curva de aprendizaje para poder iniciar el mantenimiento del observatorio. Asimismo, al llegar las vacaciones, el proyecto entraba en inactividad. Si se recupera esta iniciativa, se recomienda que sea con un equipo permanente de colaboradores, posiblemente becarios. En 2023, Ceutec planea contratar un coordinador de investigación, por lo cual es el momento oportuno de recuperar la iniciativa bajo una supervisión sistemática y adecuada.

2. A pesar de las limitantes e inconvenientes, durante su período de funcionamiento el observatorio cumplió la función de inventariar y promocionar parte de la actividad cultural de la ciudad de San Pedro Sula.
3. Sobresale la cantidad de actividades culturales que continuamente se realizan en la ciudad, en contraposición al posicionamiento de San Pedro Sula como una ciudad industrial concebida para trabajar. La frase recurrente de que en San Pedro Sula “no hay nada que hacer” no tiene cabida, Queda evidenciado que contrario a la creencia popular, en San Pedro Sula sí hay actividades recreativas en las cuales la población puede participar.
4. La actividad cultural en San Pedro Sula tiene una correcta promoción, pero le falta difusión profesional. Y a los habitantes les falta conocimiento para poder apreciar los esfuerzos de instituciones y particulares.
5. Los esfuerzos en el rubro son dispersos y aislados. La concentración de la información en un observatorio podría ayudar a paliar esta situación mientras se consolidan proyectos que puedan fungir como gestores y tomadores de decisión de políticas culturales, como por ejemplo la Casa de la Cultura (El Pulso 2016). San Pedro Sula es la segunda ciudad en habitantes en Honduras después de la capital y durante muchos años ha tenido dificultades para desarrollar su Casa de la Cultura.

### 7. Recomendaciones

Las restricciones por la pandemia Covid-19 han terminado en 2021, y la actividad cultural se ha normalizado en la ciudad en 2022. Por tanto, se sugiere a la institución Ceutec retomar esta iniciativa corrigiendo las limitantes que hayan

existido en su breve gestión, como ser no limitarse al monitoreo de redes sociales si no también abarcar otros medios. También se denota la necesidad en la ciudad de entes que ayuden a centralizar la promoción y difusión de la vida ritual de la misma.

Los sitios web de las entidades públicas deberían recoger información sobre las actividades culturales y las instituciones a cargo de ellas en la ciudad (Diez, 2021,43).

Se debe mapear geográficamente a las instituciones involucradas en la actividad y difusión cultural.

### Bibliografía

Antunez, M. (22 de octubre de 2009). *Autoridades del CCI temen cierre del centro*. La Prensa. Disponible en: <https://www.laprensa.hn/honduras/561620-97/autoridades-del-cci-temen-cierre-del-centro>

Criterio. (2 de julio de 2022). *Tegucigalpa y San Pedro Sula entre las 50 ciudades más violentas del mundo*. Disponible en <https://criterio.hntegucigalpa-y-san-pedro-sula-entre-las-50-ciudades-mas-violentas-del-mundo>

Diez, I. G., Zaborras, C. C., Garrido, B. R., Castellano, M. B., Svage, C., & Moreno, C. (2021). *Mujeres creadoras en el sistema del arte de Málaga (2008-2020)*. Resumen del informe de la Asociación Colectiva Observatorio Cultural Feminista. *Boletín de Arte*, 43.

El Pulso (30 de abril de 2016). *Casa de la Cultura de San Pedro Sula: Más de dos décadas construyéndola*. El Pulso. Disponible en: <http://elpulso.hn/casa-de-la-cultura-de-san-pedro-sula-mas-de-dos-decadas-construyendola/>

Ferreño, Laura (2010). *Los desafíos de un Observatorio de Ciudadanía Cultural*.

INEH (2019). *San Pedro Sula, Cortés Información General 2018*. Disponible en: <https://www.ine.gob.hn/V3/imag-doc/2019/08/San-Pedro-Sula-Cortes.pdf>

La Prensa (13 de agosto de 2016). *San Pedro Sula, Un Semillero donde Florecen los Artistas*. La Prensa. Disponible en: <https://www.laprensa.hn/honduras/989760-410/san-pedro-sula-un-semillero-donde-germinan-los-artistas>

Observatorio Cultural Sampedrano de Ceutec (2017). *Resultados de página de Facebook del Observatorio Cultural Sampedrano*.

Ortega, Cristina y Gonzales, Melba (2012). *Cultural observatories and the transfer of scientific knowledge*.

Propawski, M., & Brylowska, N. (2021). Instituciones de inteligencia cultural y política cultural urbana. El caso del Observatorio Cultural en la ciudad de Gdansk. *Periférica Internacional. Revista para el análisis de la cultura y el territorio*, 217,219.

Silva, P. (9 de noviembre de 2023). *Tiempo*. Disponible en <https://tiempo.hn/san-pedro-sula-violencia-inseguridad/>



Manual Atalaya apoyo a la gestión cultural  
[atalayagestioncultural.org](http://atalayagestioncultural.org)



# Aproximación a los modelos de gestión y mediación cultural sostenibles: el proyecto Artoteka como un posible itinerario

Ohiane Sánchez Duro

Profesora ayudante de doctor, Facultad de Bellas Artes,  
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea  
<https://orcid.org/0000-0002-7304-1634>  
[oihane.sanchez@ehu.eus](mailto:oihane.sanchez@ehu.eus)

Artículo recibido: 05/07/2023. Revisado: 08/09/2023. Aceptado: 15/09/2023

**Resumen:** Tras el declive del sistema económico basado en la acumulación de bienes tangibles, a finales del siglo XX, la cultura recoge el testigo como un nuevo nicho de explotación. En el contexto cultural de la Comunidad Autónoma Vasca (CAV) predomina un circuito cerrado destinado a la exhibición, sostenido en el distanciamiento entre artista (productor) y público (consumidor). Artoteka<sup>1</sup> propone un recorrido para la puesta en valor de la producción contemporánea local en los espacios del día a día.

**Palabras clave:** Gestión sostenible; mediación cultural; descentralización; recirculación.

Approach to sustainable cultural management and mediation models: the Artoteka project as a possible itinerary.

**Abstract:** After the decline of the economic system based on the accumulation of tangible goods, at the end of the 20th century, culture picks up the baton as a new niche of exploitation. In the cultural context of the Basque Autonomous Community, a closed circuit for exhibition predominates, sustained by the distance between artist (producer) and public (consumer). Artoteka proposes a tour for the enhancement of local contemporary production in day-to-day spaces.

**Keywords:** Sustainable management; cultural mediation; decentralization; recirculation.



## 1. Introducción

*Artoteka* nace del proceso del proyecto europeo *Reshape*<sup>2</sup>, una iniciativa de investigación y acción en torno a diversas problemáticas de las prácticas artísticas contemporáneas impulsada por diferentes instituciones culturales. Durante el proceso, se inicia una investigación aplicada al contexto de la Comunidad Autónoma Vasca (CAV) para el análisis de métodos de acercamiento de las artes a la sociedad en general como vía para solventar las carencias detectadas y, de este modo, definir un posible modelo de gestión más sostenible para con la citada comunidad.

Entre los vacíos y dificultades identificados por el grupo de trabajo (compuesto por tres asociaciones que actúan a nivel de la CAV)<sup>3</sup>, destacan la necesidad de innovar en las formas de aproximar el arte contemporáneo a la sociedad, de crear nuevos espacios de difusión e impulsar la creación de nuevos públicos, la necesidad de generar fuentes complementarias de ingresos para los y las artistas, y la falta de agentes de mediación en el sector.

Partiendo de esta reflexión, se plantea la creación del ya citado proyecto Artoteka, que

consiste en una plataforma de mediación y de difusión de arte contemporáneo basada en el modelo de las artotecas europeas. Este formato surge en Alemania a principios del siglo XX y se instala con fuerza en Francia a partir de la década de los sesenta. La instauración de las artotecas (*artotèque*) en dicho país formaba parte del plan de acción cultural del entonces ministro de Cultura André Malraux (1959- 1969). Como señala Jorge Luis Marzo (2017, 45-46), el objetivo de la acción y la animación socio-cultural radicaba en garantizar la participación de los artistas (y de la ciudadanía en general) en el proyecto de la democratización. Uno de los proyectos de Malraux fue el despliegue del formato de las Casas de Cultura como vía para descentralizar la cultura de los centros neurálgicos para la exhibición de arte en Francia, como París. Junto a la proliferación de las Casas de Cultura, el modelo de la artoteca coadyuvaba a este objetivo mediante la promoción y la difusión del arte contemporáneo a nivel regional.

Se observa sin embargo que no existen antecedentes similares en el Estado español. Este hecho podría estar relacionado con el establecimiento de un modelo uniforme en



dicho territorio. A finales de la década de los setenta, la cultura se hace presente en las agendas políticas del periodo de la transición democrática (1975-1982). A pesar de la intención de marcar una diferencia con la producción cultural de la etapa anterior (controlada por los órganos censores y adoctrinadores de la dictadura), se asentará un modelo de gestión cultural altamente burocratizado, por lo que las prácticas artísticas y culturales quedarán supeditadas a los esquemas de gestión controlados por el poder político. Este hecho derivará en la reproducción de formatos y contenidos homogéneos, además de influir en la precarización del sector. En lo que a la producción artístico-cultural y los formatos de exhibición y difusión se refiere, como indican Jorge Luis Marzo y Patricia Mayayo (2015, 13), la pintura y la escultura eran los géneros artísticos mayormente establecidos, al tiempo que se arrinconaban diversas prácticas más experimentales ligadas al arte contemporáneo. Paralelamente, a finales de la década de los ochenta y principios de los noventa, se asientan sendos patrones relacionados con la exhibición y la difusión del arte contemporáneo, como los museos, los centros y las bienales internacionales, entre otros.

En cuanto a la incidencia del panorama internacional y nacional sobre el contexto en el que se despliega Artoteka, la CAV, Ramón Zallo (2011) analiza la influencia internacional (es decir, las decisiones adoptadas por las diversas instituciones y reuniones europeas) sobre la gestión cultural en el País Vasco, y plantea una revisión general del contexto y su repercusión sobre el campo de la cultura. Se remite para ello a finales de la década de los setenta, época en la que el Estado español se encuentra todavía bajo la sombra del franquismo, un periodo que produce una política cultural uniformada y controladora basada en la propaganda y la censura.

Tras la etapa de la dictadura, regiones como el País Vasco, al igual que ocurría en Cataluña, buscarán diferenciarse a través de la puesta en valor de su patrimonio cultural. Según Zallo (2011, 43), el hecho de tratarse de una cultura perseguida y denostada durante el régimen franquista, influirá sobre el desarrollo de una política cultural centrípeto y paternalista, esto es, fuertemente institucionalizada. En este sentido, Martínez de Albeniz (2012) añade que la irrupción de la cultura vasca conlleva cierta «fetichización» del hecho cultural, ya que se había mantenido a la sombra durante los años precedentes. Esto último también acarreará fórmulas de gestión encorsetadas acordes a objetivos como los enumerados anteriormente, que relegan la cultura

a una condición de herramienta o recurso (Yúdice 2002). Del mismo modo, cabe añadir que la estructura cultural que se analiza aquí se sostiene a través de subvenciones y ayudas de carácter concursal y/o nominal como principales fuentes de financiación. Por un lado, ya que el origen de la misma es pública, las modalidades que van a ser fomentadas ya han sido previamente perfiladas por la política cultural de la institución. Por otro lado, se promocionan ciertas iniciativas mientras resulte rentable mantenerlas; en caso contrario, la financiación puede disminuir o desaparecer, dificultando la perdurabilidad de los proyectos, incluso la presencia de un tejido cultural y artístico relativo a un contexto. Como observa Andrea Estankona:

“En nuestro entorno, el proyecto cultural de las democracias liberales ha pretendido definir su entramado institucional instrumentalizando el carácter aurático del arte, aislándolo de los mundos de vida, al mismo tiempo que, paulatinamente, iba negando su capacidad de transformación social. Se puede decir que el capitalismo siempre ha tenido un proyecto cultural que ha sido el encargado de producir un régimen de representación que establecía e institucionalizaba formas de hacer, formas de decir, y un marco de visibilidad que desdibujaba el antagonismo político y residualizaba la disidencia” (2020, 19).

Como consecuencia, ocurre la estandarización de los elementos que ensamblan el entorno artístico y cultural, esto es, las expresiones (el tipo de prácticas), los formatos (el tipo de gestión) y los sujetos (los agentes) que forman parte del aglomerado de recursos que engloba el patrimonio cultural local. Por ello, considerar el arte y la cultura como una herramienta discursiva puede facilitar modos de gestión sostenibles en relación al contexto en comparación con aquellos que se sostienen en una percepción utilitarista de la misma.

Por esta razón, en este trabajo se propone Artoteka como un modelo de gestión sostenible. Si bien la de la sostenibilidad es una idea poliédrica, el concepto de gestión sostenible aquí volcado está relacionado con la búsqueda, el diseño y la puesta en marcha de diversas formas de dinamización del arte contemporáneo en el día a día. De este modo, se establece cierta diferenciación con los formatos del modelo unidireccional esbozado previamente y que, como se ha expuesto recién-

temente, aumenta la separación entre el arte contemporáneo y la sociedad (los «mundos de vida» referidos por Estankona) como si se tratase de esferas herméticas y aisladas. Al mismo tiempo, este hecho, reduce a los y las artistas a su condición de productoras, y a los públicos a meros consumidores de bienes y experiencias culturales, sin agencia alguna sobre estas. Arturo Rodríguez (2020) insiste en que el solapamiento entre cultura y economía ha conllevado que ideas tan polidricas como el crecimiento, el emprendizaje o la propia sostenibilidad, hayan adquirido un matiz economicista, más ligado a la rentabilidad y la recompensa. Y que, progresivamente, en palabras del autor, han ido «[...] arrinconando otras cuestiones como diversidad o cooperación, que precisan de acciones muy específicas y vinculadas al territorio» (Rodríguez 2020, 35).

Así, bajo el apelativo *gestión sostenible*, podemos referirnos a modos de hacer diversos que atienden las particularidades propias y las necesidades del contexto mediante el estudio y el diseño de fórmulas desde, por y para el mismo, con el fin de proponer un paquete de respuestas *a medida*. Esto conlleva adoptar un tipo de gestión que diverge de los esquemas conocidos, cuyas cualidades y acciones, como veremos más adelante, están presentes en el proyecto Artoteka y que tienen como objetivo desplegar una lógica más horizontal.

## 2. Antecedentes

En base a las reflexiones de Estankona, entre otras autoras aquí citadas, advertimos que la predominancia de un sistema monolítico modifica las condiciones para la habitabilidad del entorno cultural, por lo que la máxima que rige cualquier ecosistema —adaptarse a las condiciones del medio para sobrevivir— conlleva ajustarse a una serie de mecanismos previamente definidos que acarrearán, en última instancia, la pérdida de la biodiversidad (antesala de la precariedad).

Como ya se ha adelantado, que la producción, la exhibición y la difusión del arte contemporáneo en la CAV estén vinculadas a cierta idea de revitalización económica e ilusión de buena salud cultural y artística, no implica que los formatos existentes (mayormente destinados al consumo rápido de productos artístico-culturales) resulten sostenibles a medio y/o largo plazo para el tejido local de creadores y creadoras. Tal y como se deduce del modelo cultural esbozado en la intro-

ducción, la oferta de ocio y entretenimiento propia de la economía de servicios, desemboca en el desarrollo de una oferta cultural llamativa, aunque efímera.

Sin embargo, mediante propuestas como Artoteka, se plantea que una de las claves para el diseño de modelos de gestión que redunden en una mayor sostenibilidad de las iniciativas culturales es aproximar el arte contemporáneo a la vida cotidiana. Para Artoteka, este intento de revinculación debe apoyarse en diferentes acciones afines a la idea de descentralización de la creación contemporánea ya ensayado por André Malraux con arquetipos como el de las casas de cultura y de las artotecas, y cuyo objetivo, en definitiva, radicaba en sacar el arte de los centros sacralizados y acercarlos a la vida diaria.

Como se verá en el apartado dedicado a la metodología, esta propuesta se apoya, fundamentalmente, en el préstamo de obras de arte a servicios públicos y a particulares; la organización de actividades de mediación con los y las artistas de la colección, en diferentes espacios y con diversos colectivos; la constitución de una red de entidades colaboradoras y la generación de nuevos públicos, de tal modo que se estructura una comunidad de apoyo en torno al proyecto, y la búsqueda de métodos de (co-)financiación público-privada.

Todo ello conforma un esquema de funcionamiento que opera *de abajo hacia arriba*. Se trata de una propuesta que nace desde el propio contexto artístico-cultural (apoyada en el conocimiento del entorno). Este tipo de proyectos (que parece replicar el crecimiento de un rizoma, cuyo desarrollo tiene lugar bajo la superficie y en horizontal y, por ello, resulta menos llamativo en comparación con el desarrollo exuberante de otras iniciativas) conlleva asumir las necesidades de la comunidad a la que se dirige a la hora de abordar una propuesta de gestión, por lo que diverge de aquellas iniciativas que se insertan en el entorno *desde arriba*, y que responden a una serie de paquetes culturales *prêt-à-porter*, pero sin garantías de que resulten provechosos para el sustrato creativo local<sup>4</sup>.

## 3. Metodología

Con el ejemplo de la iniciativa Artoteka como modelo de gestión sostenible para acercar el arte contemporáneo en el día a día, se alude a un tipo de propuestas surgidas, como se ha expresado en el apartado anterior, *desde abajo* (desde el



propio sustrato creativo), y que ponen en diálogo los diferentes organismos que forman la biosfera cultural. La propiedad de la sostenibilidad, por tanto, se debe a que germinan de tal forma que atienden, como se viene examinando, las necesidades de ese mismo ecosistema, por lo que este tipo de proyectos presentan una mayor trascendencia en relación a ese mismo contexto en el que surgen y se desarrollan.

Así pues, la metodología que ayuda a emplazar Artoteka como un modelo de gestión sostenible se apoya, fundamentalmente, en una lógica local-global; por un lado, se enfoca en la puesta en valor de la creación contemporánea, la creación de nuevos públicos y la generación de redes a nivel local. Por otro lado, se aboga por la creación de espacios de encuentro entre artistas, instituciones públicas, culturales y educativas, empresas, organizaciones sociales y ciudadanía. De este modo, se busca minimizar la distancia existente entre cultura y arte contemporáneo y sociedad. Para ello, el funcionamiento de Artoteka se divide en tres acciones principales: el préstamo de obras de arte, la organización de actividades de mediación y la constitución de una comunidad en torno al proyecto formada por una red de entidades colaboradoras y/o usuarias.

Primeramente, se parte de una colección de obras de artistas locales. Este conjunto está compuesto por obras de diferentes disciplinas artísticas como el dibujo, el grabado, la pintura, la escultura, la cerámica, la fotografía, el vídeo y la animación, así como propuestas creadas a partir de técnicas mixtas, medios digitales y procesos más experimentales. Al mismo tiempo, cada obra se inscribe en una o varias temáticas<sup>5</sup>; los ejes conceptuales que se distinguen dentro de la colección, funcionan como el reflejo de una serie de intereses y/o problemáticas de actualidad en la sociedad que permiten generar conexiones tanto con las inquietudes de los y las usuarias de Artoteka (particulares, diferentes colectivos y/o comunidades, etc.) como con otras colecciones públicas de arte contemporáneo.

En cuanto al préstamo, cualquier persona o entidad interesada puede seleccionar una o varias de las obras de la colección para acogerlas en préstamo en sus hogares, lugares de trabajo o estudio, etc., durante un mínimo de tres meses.

Junto con esta acción, y para activar cada préstamo realizado, así como generar vínculos entre artistas y comunidades, se diseñan actividades de mediación en función del espacio y de las nece-

sidades e intereses de la persona o entidad usuaria y el/la artista. Con ello, buscamos alejarnos de la idea de la figura mítica del artista aislado en su taller y, en cambio, se aboga por la visibilización de procesos y obras que testifican la práctica artística como un conjunto de redes y pulsos en sintonía con el devenir del mundo contemporáneo.

Contar con una red de apoyo vertebrada por una serie de entidades colaboradoras que secundan el proyecto en la realización de diferentes actividades, y que junto a los y las artistas que forman parte de la colección y los y las usuarias, ayuda a conformar una comunidad en torno al proyecto. A su vez, esta misma comunidad facilita, por una parte, conocer la amplitud de inquietudes e intereses, permitiendo ajustar la oferta artístico-cultural de Artoteka (obras y lenguajes que integran la colección, temáticas, tipo de actividades y públicos, etc.). Por otra parte, posibilita mantener un método de financiación público-privado con el objetivo de establecer una iniciativa mínimamente independiente (tanto cuantitativa como cualitativamente) en relación al sistema de ayudas y subvenciones.

#### 4. Discusión

Tal y como se ha analizado en la introducción, nos encontramos ante un ecosistema cultural ceñido, en el que se prioriza una serie de formatos previamente definidos tanto en lo que a fórmulas de difusión y exhibición se refiere como en lo que concierne a la producción contemporánea local. Como se viene acotando, la instauración de este modelo en la CAV estaría estrechamente relacionada con la serie de carencias detectadas por el grupo de trabajo antes indicado, y que redundan en un doble distanciamiento; derivado del arrinconamiento de los y las artistas locales y la falta de reconocimiento de su trabajo, y el distanciamiento entre el arte contemporáneo y la sociedad en general.

Esto se debe al papel atribuido a la cultura dentro de la economía de servicios y al asentamiento de un modelo cultural que se acompasa con la misma. En este escenario, tal y como señala Jeremy Rifkin (2000), las experiencias humanas se han convertido en la nueva mercancía. Como resultado, la correspondencia entre el modelo cultural anglosajón y el patrón urbano conlleva adoptar una oferta cultural (relacionada con la industria del ocio y el entretenimiento) dirigida a una sociedad que ya no es productora sino consumidora. Como advierten Arantza Lauzurika y Natxo Rodríguez:

“Esta cuestión deriva en un modelo de ciudad, que sustituye los elementos identitarios característicos de cada lugar por otros globalizados que bien podrían pertenecer a otras ciudades de otros países. Estas dinámicas en las políticas culturales macro dejan como legado a las futuras generaciones un modelo artístico y cultural, cuyo efecto homogeneizador no diferencia a oriente de occidente, ni al norte del sur. Mientras, los artistas locales agotan los limitados circuitos de distribución domésticos y no pueden tener más aspiraciones por no existir una red de exhibición-distribución que llegue más allá del público local, por mucho que las políticas culturales globalizadas aparenten un funcionamiento en red” (2014, 43).

A pesar de que la construcción de un esquema de ciudad determinado (la ciudad cultural y de servicios) está motivada por la convicción de que el arte y la cultura actúan como motores de regeneración económica y urbana, paradójicamente, Lauzirika y Rodríguez destacan la falta de normalización del trabajo de los y las artistas y, por ende, de la remuneración de ese mismo trabajo (2014, 43-44). Ello resulta en la precarización de un sector que no hace más que acrecentar el distanciamiento con los y las artistas y agentes culturales. A fin de mitigar este clima de inestabilidad, Lauzirika y Rodríguez (2014, 48) inciden en la necesidad de atender tres cuestiones clave: la educación, la producción artística y cultural y las condiciones de producción. Las tres resultan indispensables en el afianzamiento de un tejido artístico-cultural sano.

Por lo tanto, un tipo de gestión cultural acompañada del apelativo *sostenible*, debe dar cuenta de la situación de precariedad que envuelve a los y las trabajadoras artísticas y culturales, así como las pocas garantías para establecer una trayectoria profesional mínimamente estable. Por este motivo, dentro del contexto referido, se hace necesaria la ideación de alternativas de gestión que, aunque dependientes de un modo u otro de la institución, asuman una perspectiva más objetiva en relación al contexto. Volviendo sobre las reflexiones de Lauzirika y Rodríguez (2014, 49), las autoras proponen varias medidas que podrían contribuir a este objetivo. Entre otras, implicar a los y las profesionales del sector en la política cultural mediante un formato de gestión participativa que involucre desde las administraciones más pequeñas

(como podrían ser los ayuntamientos y los servicios municipales) hasta las más grandes (las entidades supramunicipales y el gobierno autonómico, por ejemplo). Delegar parte de los presupuestos a dichos agentes garantizando una destinación de los recursos más acorde a las problemáticas y características del contexto, y establecer una mayor interlocución entre las administraciones, los y las responsables políticas y el sector para la búsqueda de fórmulas de fiscalidad y de seguridad social en consonancia con las particularidades del trabajo creativo.

Esta batería de acciones y la motivación de Artoteka coinciden en varias de las actividades que se vienen ensayando desde este proyecto, tal y como se ha expuesto en la metodología, y que son aquellas que nos acercan a la idea de una gestión cultural sostenible, en la que se profundiza a lo largo de este apartado. Para ello: la tipología de los espacios (los contenedores culturales) y su ubicación, la programación, la puesta en valor de la creación contemporánea local, el afianzamiento de una red de entidades colaboradoras y de usuarios y usuarias críticas (frente a la figura del consumidor de experiencias pasivo) y el mantenimiento de la recirculación de la producción de las obras fuera de los espacios más normativizados (es decir, sacar las obras de los espacios sacralizados, a los contextos del día a día). Iniciativas como Artoteka proponen un recorrido a la inversa, atendiendo a las posibilidades que ofrece el propio entorno, tanto en lo que a artistas como a ubicaciones se refiere. El hecho de que las obras deban adaptarse a los lugares del día a día, como un salón de estar, una oficina o la recepción de una biblioteca, requiere dotar la colección de Artoteka de obra de mediano y pequeño formato, de tal forma que esta pueda disfrutarse en ubicaciones de dimensiones más humildes. Por otro lado, cabe destacar que la presencia de las obras en los entornos más cotidianos permite incidir en la convivencia entre las mismas y la diversidad de contextos y públicos; cohabitar, más allá de la mera expectación.

Del mismo modo, y frente a la demanda de novedad constante que exige un modelo cultural como el aquí esbozado, el préstamo de obras de arte a particulares se presenta como una acción que permite mantener en circulación piezas ya producidas. La necesidad de ofrecer contenidos nuevos con gran frecuencia, generalmente, va de la mano de una política de

adquisiciones orientada a dotar de contenidos el tipo de contenedores (valga la redundancia) “estrella”, y que pone el foco en el “afuera” más que en el paisaje cultural local. Entre los riesgos de optar por la importación de paquetes expositivos ya diseñados, se encuentra la configuración de una oferta cultural homogénea, tal y como han advertido Lauzirika y Rodríguez, y separada del contexto. Sin embargo, y en un intento por ahondar en las conexiones entre cultura y su sustrato social, desde proyectos como Artoteka, se apuesta por la descentralización de las obras artísticas de los canales habituales para la exhibición, la difusión y el consumo de arte y cultura. Esto último resulta de relevancia a la hora de diseñar fórmulas de gestión más abiertas a la diversidad de formatos y los modos para incentivar su presencia en la vida diaria.

## 5. Conclusiones

A lo largo del artículo se ha tratado de esbozar lo que podría considerarse un modelo de gestión viable para la dinamización del arte contemporáneo en el día a día basado en fórmulas de consumo de arte y cultura que, como la iniciativa Artoteka, difieren de los esquemas establecidos. Como se deduce del artículo, una de las cualidades principales de este tipo de formatos es que ofrecen una mirada *micro*, ya que prestan una mayor atención a las comunidades (tanto de artistas, como de públicos en general), así como a los canales de difusión y acceso al arte contemporáneo menos normativizados.

El ejemplo analizado resulta indicativo de un tipo de prácticas que, al vincularse con el contexto, pueden producir diferentes formatos culturales y de gestión que, a la larga, resulten más sostenibles para el contexto sociocultural y la comunidad de creadores y creadoras. Se insiste en que la idea de sostenibilidad aquí expresada diverge de la concepción de un tipo de sostenibilidad entendida como rentabilidad económica. En cambio, se enfatiza la apuesta por proyectos que parten desde el conocimiento del contexto y de las necesidades del mismo (el tejido de agentes artísticos y culturales de la CAV) y que, por ello, faciliten su arraigo en el entorno.

En definitiva, la cualidad de la sostenibilidad, aplicada a una gestión sostenible para la dinamización del arte contemporáneo en el día a día, debería garantizar la recirculación de las obras. En esta ocasión, el proyecto cultural Artoteka ha ayudado a ejemplificar cómo podría mantenerse el flujo y el intercambio

de nutrientes entre los diferentes organismos que conforman el diverso ecosistema cultural de la CAV. La implicación de artistas, públicos y diferentes entidades resulta imprescindible para la regeneración y difusión constante del arte contemporáneo local.

## Notas

1. *Artoteka* es una plataforma de mediación cultural que se desarrolla en el territorio de Vizcaya basada en el préstamo de obras de arte y la realización de actividades de mediación entre artistas locales y diferentes públicos. Su principal objetivo es la puesta en marcha de un modelo de gestión y de difusión que permita acercar el arte a diversos contextos cotidianos, mediante la dinamización y la puesta en valor de colecciones de arte contemporáneo local ya existentes. Para más información, ver [www.artoteka.org](http://www.artoteka.org)

2. Reshape es un proyecto europeo que reúne diversas organizaciones artísticas para analizar e innovar en nuevos formatos de producción, distribución y presentación de las prácticas artísticas contemporáneas. Para más información sobre Reshape, ver <https://reshape.network/about>

3. Dentro del citado proyecto, las asociaciones *Sarean* (asociación para la programación de actividades socio-culturales mediante la participación ciudadana), *Karraskan* (asociación profesional para la innovación en cultura) y *Wikitoki* (laboratorio de prácticas colaborativas) participaron en un grupo de trabajo específico sobre el valor del arte en el tejido social.

4. La idea del “sustrato creativo” refiere a la amplia comunidad de agentes artísticos y culturales que trabajan en el contexto referido (artistas, gestoras/es, comisarías/os, productoras, asociaciones y colectivos, etc.).

5. Dichos ejes temáticos reflejan el interés de los y las artistas por problemáticas vigentes en la sociedad, coincidiendo al mismo tiempo con los intereses e inquietudes de una amplia pluralidad de públicos, y son los siguientes: “colaboración y comunes”, “ecología y naturaleza”, “fantasía y especulación”, “ritual, identidad y memoria”, “tecnologías críticas” y “vida cotidiana”.

## Bibliografía

ESTANKONA LOROÑO, A. (2020). «Las prácticas artísticas como expresión de una nueva sensibilidad instituyente», [OMITIDO]

ESTEBAN AZURMENDI, I. (2007). *El Efecto Guggenheim. Del espacio basura al ornamento*. Barcelona, Anagrama.

MARTÍNEZ DE ALBENIZ, I. (2012). «La política cultural en el País Vasco: del gobierno de la cultura a la gobernanza cultural», *RIPS: Revista de Investigaciones Políticas y Sociológicas*, 11 (3), pp. 149-171. Disponible en: <https://revistas.usc.gal/index.php/rips/article/view/1022> [Consultado 30-06-2023]

MARZO PÉREZ, J.L. (2017) «Definiendo la independencia del productor artístico: de la transición a la actualidad». En: VICENTE, J. Y NAVARRETE, C. (Eds). *Producción artística en tiempos de precariado laboral*. Navarrete. Madrid, Tierradenadie.

MARZO PÉREZ, J.L., Y MAYAYO BOST, P. (2015). *Arte en España (1939-2015). Ideas, prácticas, políticas*. Madrid, Cátedra.

LAUZIRIKA MOREA, A. Y RODRÍGUEZ ARKAUTE, N. (2014). «Arte y trabajo». En: ESTANKONA,

A., LAUZIRIKA, A. Y RODRÍGUEZ, N. (Eds). *Áreas emergentes e innovación en el sector cultural y creativo vasco*. Leioa: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua/Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, pp. 41-50.

RIFKIN, J. (2000). *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*. Barcelona, Paidós.

RODRÍGUEZ, A. (2020). «Panfleto sobre cultura en tres actos», en [OMITIDO]

YÚDICE, G. (2002). *El recurso de la cultura: usos de la cultura en la era global*. Barcelona, Gedisa.

ZALLO, R. (2011) *Análisis comparativo y tendencias de las políticas culturales de España, Cataluña y el País Vasco (metodología de Compendium of cultural policies and trends in Europe)*. Madrid, Observatorio Cultura y Comunicación.



**MASSACHUSETTS**  
**GOVERNOR**  
 ...

**US LABOR ON VERGE**  
 ...

**Thoughtful OF BRITISH STRUGGLE**  
 ...

**New South**  
 ...

**King Outlines Bills TO PARLIAMENT**  
 ...

**Buckley's Historic**  
*Tradition of*  
**Patched Silks etc.**  
 ...

100% COTTON	100% COTTON	100% COTTON	100% COTTON
100% COTTON	100% COTTON	100% COTTON	100% COTTON
100% COTTON	100% COTTON	100% COTTON	100% COTTON
100% COTTON	100% COTTON	100% COTTON	100% COTTON

**Superior**  
**Raytex**  
 ...

**Buckley's**  
**MASCULINE SPORTS STYLES**  
 ...

**Ashtonia**  
 will have  
 higher marks  
 ...



# Análisis del tratamiento periodístico de la cultura local. Los casos de ABC de Sevilla y Diario de Sevilla

Daniel Moya López

Doctor en Comunicación por las universidades de Sevilla, Huelva, Málaga y Cádiz. Profesor Universidad de Sevilla.  
<https://orcid.org/0000-0003-2780-0270>  
dmlopez@us.es

Julieti-Sussi Oliveira

Profesora Universidad de Sevilla.  
Periodista - Universidad de Caxias do Sul (Brasil)  
Doctora en Periodismo - Universidad de Sevilla (España)  
Laboratorio de Estudios en Comunicación  
<https://orcid.org/0000-0003-4476-7791>  
julieti.oliveira@gmail.com

Artículo recibido: 02/09/2023. Revisado: 30/09/2023. Aceptado: 15/10/2023

**Resumen:** Esta investigación se propone identificar la representatividad de la cultura local en medios locales. Para ello selecciona como objeto de estudio los dos principales periódicos impresos de Sevilla: *Diario de Sevilla* y *ABC de Sevilla*, a los que aplica el análisis de contenido a sus páginas culturales entre los años 2013 y 2018. Se parte de la perspectiva teórica que asume, desde el periodismo cultural, que la restricción del concepto de cultura de una publicación puede restringir los intereses de su propio público. Los resultados muestran que la información cultural local es permanente en los periódicos sevillanos, mas existen influencias estructurales del mercado que debilitan la representatividad de productores y artistas locales.

**Palabras clave:** periodismo cultural; cultura local; periódicos; cobertura periodística.

The journalistic coverage of the local culture. The cases of the ABC de Sevilla and Diario de Sevilla.

**Abstract:** This research aims to identify the representativeness of local culture in local media. To this end, it selects as the object of study the two main printed newspapers in Seville: *Diario de Sevilla* and *ABC de Sevilla*, to which it applies content analysis to their cultural pages between 2013 and 2018. It's based on the theoretical perspective that assumes, from the perspective of cultural journalism, that the restriction of a publication's concept of culture can restrict the interests of its own audience. The results show that local cultural information is permanent in Sevillian newspapers, but there are structural market influences that weaken the representativeness of local producers and artists.

**Keywords:** cultural journalism; local culture; newspapers; journalistic coverage.



### 1. La cultura a través del periodismo cultural

Cultura y comunicación son dos conceptos que mantienen una interacción simbiótica entre sí y en su contacto con la sociedad. También desde un punto de vista científico y desde un punto de vista periodístico, con su respectiva especialización (periodismo cultural), entendiendo el periodismo como institución capaz de realizar una construcción social de la realidad (Alsina 2009; Berger & Lúcumá 2010).

La representación de la cultura por el periodismo está asociada a la práctica cultural de un grupo o individuo. Así, los medios de comunicación dedican a la cultura un espacio a aquellas áreas o actividades que el propio medio considera como cultural. La visibilidad y el reconocimiento son fundamentales para los agentes y productos culturales, por lo que el periodismo juega un importante papel en ese entorno. En la dicotomía entre lo global y lo local, los medios son relevantes para disfrutar de las ventajas de un mundo globalizado sin renunciar a las particularidades de lo local. El periodismo local cobra fuerza como creador de valores culturales, preservación de la identidad, sin aislarse en cuestiones identitarias,

mientras aprovecha las oportunidades de saber enfrentando la heterogeneidad y las diferencias (García Canclini 1991).

En una sociedad cada vez más globalizada, conocer la realidad cultural y la actividad periodística en torno a ella resulta de especial relevancia desde un punto de vista local, más cercano a la ciudadanía y con un mayor índice, a priori, de identidad. Esto nos lleva a observar el grado de presencia de la cultura local en las páginas de los periódicos en comparación a la cultura de otros ámbitos geográficos. También vislumbrar qué tipo de cultura está mayormente representada y cómo: temas, géneros periodísticos, espacios culturales, política cultural.

Una de las premisas de partida de este trabajo es que el concepto de cultura se transforma y amplía sus dimensiones a lo largo de los siglos: desde la artística o la antropológica, hasta la dimensión tecnológica actual asociada a industrias culturales y creatividad. No obstante, esta investigación no discute cuál es el concepto de cultura más adecuado al periodismo cultural. La amplitud y el enfrentamiento de posturas permiten una heterogeneidad que se refleja en los medios. El periodismo cultural, al clasificar determinados productos o

prácticas, contribuye a establecer una noción compartida de lo que es y no es cultural.

El periodismo cultural remite a “un conjunto muy heterogéneo de medios y géneros que transmiten las noticias de las artes, las letras, las corrientes de pensamiento, las Ciencias Sociales y Humanas y la llamada ‘cultura popular’, entre otros. Su propósito puede ser creativo, crítico, reproductivo o divulgativo” (Carrión 2003, p. 137). Una especialidad del periodismo, que desde la teoría de Bourdieu (1996), está inserta en una estructura que condiciona ciertas formas de funcionamiento. Según este autor, el periodismo está sometido a la prueba de los agentes del mercado, las relaciones de poder relacionado con el ejercicio periodístico, y marcado por los resultados de los índices de audiencia.

Para Pastoriza (2006, p. 9), “el periodismo es de manera destacada una forma de cultura porque en gran medida la difunde y la fomenta, la recrea, la crea y, además, termina por convertirse siempre en documento para la historia, otra de las grandes manifestaciones de la cultura”. La prensa media entre el sistema cultural y el público, registra y selecciona hechos de la realidad social. Así, el periodismo cultural interpreta el sistema de cultura dibujando un mapa para comprender el movimiento social, construyendo relatos que ayudan a formar consensos sobre la cultura de una época (Keller 2012). El periodismo tiene la función de incluir, excluir, dar voz o no, a hechos, sujetos o movimientos, a lo que Berguer (2003) afirma ser un poder simbólico, que según Bourdieu (2010) es un poder invisible que solo puede ser ejercido a partir de la complicidad de aquellos que no quieren reconocer que lo ejercen. Es un poder que necesita reconocimiento. La cobertura cultural es una instancia que legitima artistas, productos, o instituciones culturales.

Los criterios periodísticos empleados para valorar la noticiabilidad de un determinado tema se aplican por igual a todos los ámbitos informativos y responden a consideraciones como la actualidad, el interés y la cercanía (Altheide 1976). Sin embargo, con relación al tratamiento de la información cultural en los medios, es necesario señalar algunas diferencias con las demás secciones. Por ejemplo, el concepto de actualidad es más flexible la mayoría de las veces en el caso de la cultura que en noticias de otra índole. De acuerdo con Rivera (1995, p. 39):

“Los valores deontológicos de pluralismo, exhaustividad y objetividad que se esperan del periodismo

informativo, no pueden ser exigidos de la misma manera, o por las mismas razones, de un periodismo que trabaja muchas veces sobre otros patrones de selección, restricción, subjetividad y marginalidad, como suele ocurrir con algunas especies del cultural”.

Los géneros periodísticos en el periodismo cultural adoptan la misma clasificación que en cualquier otra sección, la diferencia es el componente creativo. Son esenciales para entender si la información presentada tiende a la información o a la opinión. Sin embargo, el propio periodismo es un proceso dinámico y sistémico que permite que los géneros evolucionen y se transformen (Lopes 2010).

Los géneros periodísticos se han clasificado entre géneros de información y opinión, si bien algunos como la crónica o el reportaje pueden ser catalogados de híbridos. En el ámbito de la información cultural existen diez formatos: noticia, crónica, reportaje, entrevista, perfil, obituario, efeméride, crítica, reseña y comentario (Pastoriza 2018).

El objetivo de este trabajo es conocer cómo determinadas representaciones de la cultura se construyen en la labor periodística cotidiana. A partir del recorrido conceptual, las preguntas de investigación que se han planteado son: ¿Cómo está representada la cultura local en la prensa sevillana? ¿Los dos principales periódicos locales comparten similitudes a la hora de tratar las informaciones culturales de la ciudad? Así, las hipótesis de partida son las siguientes: la representación cultural en los medios sevillanos fomenta el concepto comercial de la cultura (H1); *Diario de Sevilla* da mayor cobertura a la cultura local y regional que *ABC de Sevilla* a razón de su propiedad (H2).

## 1.2 Prensa local y la preservación de la identidad cultural

El reconocimiento y la visibilidad son elementos necesarios para que agentes y productos culturales ganen su espacio en una comunidad. Para ello el periodismo y la prensa local son fundamentales. Herrero Aguado (2005, p. 25) afirma que “el periodismo local resurge con fuerza como contrapartida al control informativo mundial y al concepto político, cultural y económico de lo global”. En muchos casos, la prensa escrita local es el medio con más proximidad a los lectores —aunque en algunos casos pertenecen a estructuras empresariales nacionales o internacionales—, respon-

sable de informar y relacionar a obras y creadores con el público. Incluso es crucial para la existencia de los mismos, pues garantiza y fomenta su visibilidad, provocando lo que Bourdieu (2004) define como exclusión simbólica, pues el no reconocimiento mediático de determinadas obras o artistas puede hacer que no sean conocidos por el gran público. La necesidad de un periodismo cultural, sobre todo en los periódicos locales, es vista por autores como Bahía (2009) y Robertson (1995) como un modo de preservación de las identidades culturales, ya que, en un escenario cada vez más globalizado, los medios de comunicación locales ejercen un papel significativo en el reconocimiento y en la difusión de la cultural y de los artistas locales.

Los periódicos seleccionados son los dos medios impresos de mayor circulación en Sevilla y tienen una trayectoria reconocida en la difusión de la cultura local. Ambos mantienen un espacio destacado para la sección de cultura, en un escenario en el que aumenta el cierre de los principales suplementos culturales impresos y en el que cada vez más medios pasan al ambiente digital. Las diferencias se dan a la hora de distribuir dicha sección y en la cobertura que realizan, pero sobre todo en la estructura empresarial a la que pertenecen.

*ABC de Sevilla* es un periódico local, perteneciente a Vocento, el mayor conglomerado mediático de capital íntegramente español. El diario mantiene una sesión diaria dedicada a la cultura, pero cambia de nombre según los días de la semana o época del año. Durante los seis años analizados se ha observado que el medio ha mantenido la misma lógica: de sábado a jueves la sección denominada **Cultura** varía entre tres y cuatro páginas, mientras que los viernes, además de las tres páginas de la sección Cultura, se añade el cuaderno **ABC del Ocio**, que recoge información adicional sobre ocio y programación cultural del fin de semana, llegando al total de diez páginas. Durante los meses de julio y agosto aparece la sección de cultura *ABC del Verano*, con un número de páginas aproximado de entre diez y quince.

*Diario de Sevilla* es un periódico de edición local que forma parte del Grupo Joly, grupo de comunicación que cuenta con diarios locales en diferentes ciudades de Andalucía. Desde su creación en 1999 publicaba todos los jueves el semanario **Culturás**, un suplemento cultural dedicado a la cultura andaluza. En 2001 dejó de publicar el suplemento,

pero mantiene una sección de cultura de lunes a domingo denominada **Cultura y Ocio**, con una media de cuatro páginas entre semana, llegando hasta las diez páginas los domingos.

Esta investigación pretende colaborar a los estudios de la representación de la cultura en la prensa. Como referencia existen los trabajos de Kristensen (2010), que analiza cuatro periódicos en Dinamarca entre 1890 y 2008. La autora demuestra que los temas predominantes en el inicio del siglo XX son el teatro y la cultura folk, perdiendo espacio para otros como la música popular, los nuevos medios y las celebridades. Así, el periodismo cultural está ampliando su interpretación de cultura de acuerdo con los cambios en la industria del consumo y el profesionalismo en el sector de los medios de comunicación. Rodríguez Aguilar (1998) realiza una reconstrucción de la historia de la cultura y el arte entre 1900 y 1936, hecha fundamentalmente a través de fuentes hemerográficas. Sin embargo, no se han encontrado muchos estudios que relacionen la cultura local y su representación mediática en la prensa local. Esta investigación, por lo tanto, es una contribución relevante.

## 2. Metodología

Se ha planteado como técnica metodológica el análisis de contenido a los dos principales diarios: *ABC de Sevilla* y *Diario de Sevilla* (en adelante también *DS*) durante el periodo comprendido entre 2013 y 2018, para así contar con un periodo amplio y representativo de análisis. La elección de estos dos periódicos radica en ser los dos medios locales con mayor circulación en la ciudad y, desde julio de 2018, los dos únicos impresos en circulación. La personalidad distinta de las dos cabeceras permite realizar un contraste en la forma de hacer periodismo cultural y de abordar la cultura local.

Para la composición de la muestra se ha tenido en cuenta la necesidad de una perspectiva temporal relevante actual. Se abarca desde enero de 2013 a diciembre de 2018, considerando cada edición diaria como unidad de muestreo. Para acotar y trabajar con una muestra representativa, se han seguido los cálculos muestrales proporcionados por Barranco Saiz (2010, p. 88), que considera unas condiciones de error de  $\pm 4\%$  y coeficiente de fiabilidad del 95,5%. Por consiguiente, un muestreo aleatorio sistemático de estas publicaciones de frecuencia diaria implicaría una constante

K=15, es decir, la selección de una edición de cada periódico cada 15 días. En total, tendríamos unas 146 ediciones de cada uno de los periódicos, sumando un total de 1.761 textos periodísticos.

La recogida de la muestra para los textos de *ABC de Sevilla* pudo realizarse desde su hemeroteca digital, mientras para *Diario de Sevilla* se consultó el archivo en la Hemeroteca Municipal de Sevilla. Los datos se organizaron en una base de datos creada a través de Google Formulario. Las variables de análisis se establecieron por las teorías de expertos en el análisis cuantitativo de contenido como Gaytán Moya y Piñuel Raigada (1997), Bardin (2002), Armañanzas (2014) y Herscovitz (2008). Para la fiabilidad de las variables se hicieron *pre-test* entre diferentes codificadores con el objetivo de hacer una estimación del nivel de concordancia entre ellos. De acuerdo con la ecuación propuesta por Lacy & Riffe (1996), el nivel de coincidencia estimado es del 80%. Los codificadores alcanzaron un nivel de confianza del 90,4%. En la tabla 1 a seguir presentamos los resultados de las siguientes variables:

Tabla 1. Variables de análisis

<b>Referente espacial</b>	Internacional, nacional, regional, local
<b>Temas</b>	Teatro, cinema, música, libros, artes plásticas, flamenco
<b>Géneros periodísticos</b>	Noticia, nota informativa, reportajes, entrevista, crónica, crítica, columna, y reseña.
<b>Equipamientos municipales</b>	Lope de Vega, Alameda, Espacio Santa Clara, Antiquarium, Castillo de San Jorge, Museo de Cerámica, Archivo Histórico, Red Municipal de Bibliotecas, Museo Belver, Factoría Cultural
<b>Eventos municipales</b>	Festival de Cine de Sevilla, La Bienal de Flamenco, Festival de Música Antigua, Feria del Libro, Monkey Week, Danza Mobile.

<b>Política cultural</b>	Conjunto de iniciativas tomadas por estos agentes para promover la producción, la distribución y el uso de la cultura, la preservación y la divulgación del patrimonio histórico y el ordenamiento del aparato burocrático responsable de ellas (Teixera Coelho 2008, p. 85).
--------------------------	---

Fuente: elaboración propia

### 3. Un panorama de la cultura local en los periódicos ABC de Sevilla y Diario de Sevilla (2013-2018)

#### 3.1. Referente espacial

En cuanto al espacio dedicado a la información local, a primera vista se observa un mayor número de referencias locales en *ABC de Sevilla* (51%) que en *Diario de Sevilla* (44%). Sin embargo, hay que tener en cuenta las referencias a la cultura regional que ofrece *DS* (10%), el doble que *ABC*, evidencia de su interés por la cultura andaluza como parte de la identidad local de la ciudad. Así, las referencias a lo local/regional quedan prácticamente igualadas.

Aun así, es relevante el tratamiento dedicado a lo foráneo en ambos medios en muchos casos relacionado con la industria del cine, el lanzamiento de alguna obra literaria de un autor extranjero, o bien con el mercado musical.

Tabla 2. Referente espacial

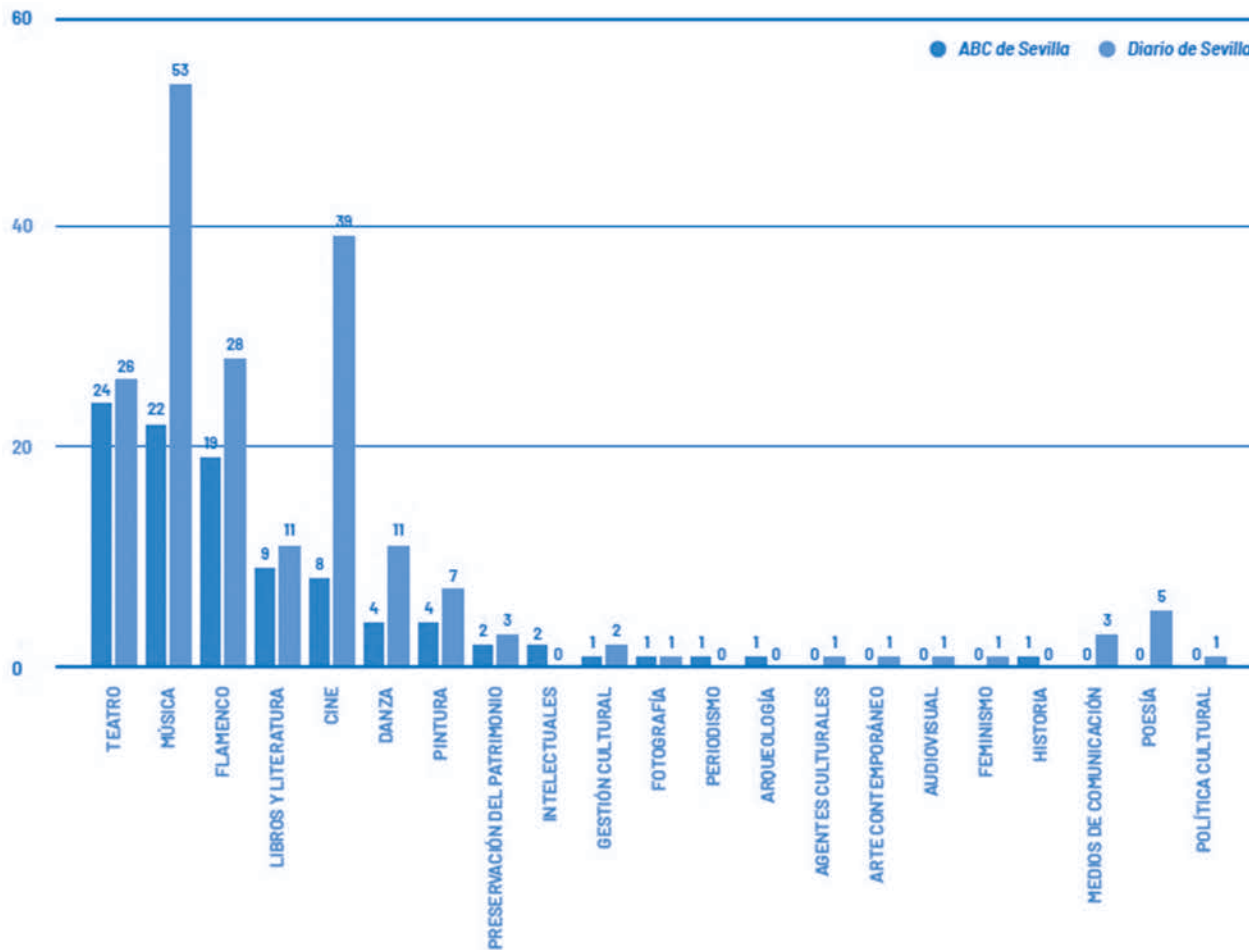
	<b>ABC Sevilla</b>	<b>Diario Sevilla</b>
<b>Local</b>	51%	44%
<b>Regional</b>	5%	10%
<b>Nacional</b>	23%	20%
<b>Internacional</b>	21%	26%

Fuente. Elaboración propia

### 3.2 Las temáticas culturales

En lo que respecta a las temáticas, ambos medios coinciden en dar más espacio a áreas más tradicionales de la cultura, esto es: el teatro, la música, el cine y el flamenco. Las diferencias se dan en el tratamiento dado por cada medio, como se puede ver en el gráfico 1.

Gráfico 1. Temáticas por medio



Fuente. Elaboración propia

En primer lugar, *Diario de Sevilla* recoge un número mayor de temáticas, 19 frente a 14 encontradas en *ABC de Sevilla*. En lo referente al tipo de temáticas, *ABC de Sevilla* da una mayor representación al teatro (24%) y a la música (22%) mientras que en *Diario de Sevilla* hay más referencias a la música (27,3%) y al cine (20,1%). El flamenco, por su parte, con fuerte influencia en la ciudad, es la tercera temática más tratada por ambos medios,

con un 14'4% de referencias en *Diario de Sevilla* y un 19 % en *ABC de Sevilla*.

Es necesario señalar que Sevilla cuenta con tres festivales bastante consolidados: La Bienal de Flamenco, con reconocimiento internacional, el Festival de Cine Europeo de Sevilla y el Festival de Música Antigua-FeMás. Eso explica la aparición de la música, del flamenco y del cine como las temáticas más representadas a nivel local.

Puede constatar-se –aunque con menor frecuencia– la presencia de otras dos temáticas referentes a libros y literatura, danza y pintura. Dentro de la opción ‘otros’, por si las opciones preestablecidas no fueron suficientes para caracterizar la temática, se encontraron algunos tópicos específicos que aparecieron una única vez: preservación del patrimonio cultural, gestión cultural, intelectuales, fotografía, periodismo, arqueología, feminismo, audiovisual, historia, agentes culturales, medios de comunicación.

### 3.3 Géneros periodísticos

En ambos casos los géneros informativos son los predominantes (53% en *ABC*; 62% en *DS*). La principal diferencia entre ambos es la fuerte presencia de la crítica en *Diario de Sevilla* (31%). En este medio también se destaca la crítica de expertos, especialmente en las temáticas con carácter más local como pueden ser el flamenco o el Festival de Cine de Sevilla. Todo ello facilita al lector un mayor análisis y reflexión sobre las temáticas tratadas por este diario y a la vez un mayor espacio para los artistas.

### 3.4 Espacios municipales

En lo que respecta a los equipamientos culturales que gestiona el ICAS, el espacio con más presencia en los dos medios es el Teatro Lope de Vega, si bien la diferencia es palpable entre ellos (60% de *ABC*; 39% de *DS*). Por otro lado, *Diario de Sevilla* tiene un número significativo de referencias a otros dos espacios: el Teatro Alameda y el Espacio Santa Clara, con un 25% y 23% respectivamente, algo que no acontece en *ABC de Sevilla* (8% y 6%). Sin embargo, los dos medios vuelven a coincidir en la baja o nula representación que hacen de otros equipamientos culturales como el Castillo de San Jorge, el Museo Antiquarium, el Archivo Histórico o la Red Municipal de Bibliotecas.

Estos resultados comprueban el carácter más comercial de la concepción de cultura abordado por ambos periódicos,

ya que la programación de estos espacios suele tener carácter de espectáculo.

### 3.5 Eventos culturales

La organización de eventos culturales es una de las principales líneas de la política cultural de las administraciones públicas. Sevilla cuenta con cuatro grandes eventos que tienen financiación directa del ayuntamiento, y otros que son de iniciativa privada, pero que cuentan con el apoyo del consistorio.

En los resultados del análisis se ha observado una correspondencia entre mayor cobertura mediática a mayor presupuesto municipal, coincidiendo con las temáticas más comerciales por excelencia. *Diario de Sevilla* hace una mayor cobertura de los eventos culturales con 108 referencias, el más destacado el Festival de Cine de Sevilla con 38. A su vez, su homónimo *ABC de Sevilla* tiene 52 referencias a eventos locales, destacando la Bienal de Flamenco en cuanto a variedad de eventos, pero también encontramos otros que tienen menor apoyo financiero del ayuntamiento como el Festival de Artes Escénicas (FEST), el festival de música independiente Monkey Week o el Festival Internacional del Títere de Sevilla.

### 3.6 Política cultural

En lo referente a las políticas culturales, el número de referencias en ambos periódicos es bastante aproximado. No obstante, en *Diario de Sevilla* sí hay un posicionamiento frente a la política cultural del organismo municipal, con un equilibrio en el número de críticas 26% y de comentarios positivos 24%, si bien el posicionamiento mayoritario es de carácter neutro (50%). En *ABC de Sevilla* no existen referencias negativas como diferencia con la anterior cabecera, pero sí comparte que presenta un posicionamiento neutro a la actuación del ente consistorial (56%).

## 4. Conclusiones y discusiones

Teniendo en cuenta las preguntas de investigación planteadas, se observa que la cultura local es la que cuenta con mayor representación, con poco espacio para la de ámbito regional. No obstante, la suma de las categorías nacional e internacional revela unos porcentajes más parejos: en *ABC* suman un 44%, en *DS* un 46%. De hecho, para el caso de *DS*, la suma

de nacional e internacional supera la información cultural local (46% frente al 44%). Por lo tanto, puede considerarse que aunque la prensa sevillana ofrece mayor cobertura a la cultura local, la preservación de la identidad cultural de la ciudad no registra un porcentaje diferencial, lo que contraría las bases teóricas de autores como Bahía (2009) y Robertson (1995). En cuanto a la segunda hipótesis (H2), queda refutada: la suma de la cultura local y regional es ligeramente superior en *ABC* que en *DS* (56% frente a 54%), aunque éste ofrece más profundidad.

Por otra parte, teniendo en cuenta la perspectiva de que el periodismo cultural colabora a determinar el concepto de cultura, a través de las delimitaciones que hace a la hora de publicar, concluimos que el concepto de cultura adoptado por *ABC de Sevilla* y *Diario de Sevilla* está más direccionada a la cultura comercial. Se ha observado que su periodismo cultural tiene poca autonomía frente a la lógica económica de las industrias culturales, dando mayor espacio a eventos, a grandes espectáculos y descuidando la posibilidad de entender la cultura en su dimensión más plural. Parece que el periodismo ha entrado en el juego del mercado cultural, facilitando el consumo en lugar de promover reflexión crítica sobre las prácticas culturales que forman parte del contexto mediático (Lourenço y Centeno 2022, p. 224). Por tanto, la primera hipótesis (H1) se confirma.

En este punto, puede aplicarse un enfoque estructural con vistas a la propiedad de ambas cabeceras. *ABC de Sevilla* está integrado en el grupo Vocento, uno de los mayores conglomerados españoles. Es una industria cultural, a nivel nacional, que hace uso de promociones para eventos culturales que patrocina, lo que justifica el gran peso de la cultura del evento, así como el espacio a informaciones nacionales. *Diario de Sevilla* se sale de esta pauta: pertenece a un conglomerado mediático, pero de implantación regional, lo que refleja que su cobertura de la cultura regional sea el doble al de *ABC*, aunque es un porcentaje pequeño, incluso inferior a la nacional e internacional. Se infieren las dificultades mediáticas de Andalucía de ofrecer con claridad una identidad periodística, con la ausencia de una cabecera regional como muestra.

Asimismo, teniendo en cuenta las temáticas más tratadas, se observa que los dos periódicos dedican mayor cobertura a la música, al teatro, al flamenco y al cine. Dichas temáticas están relacionadas con los tres grandes eventos culturales que orga-

niza la ciudad. Del mismo modo, el equipamiento municipal con mayor presencia en los dos medios es el Teatro Lope de Vega, espacio con una oferta cultural totalmente direccionada al espectáculo y a lo foráneo. En contraposición, son casi nulas las referencias encontradas con relación a las actividades culturales gratuitas en las bibliotecas, museos, la fotografía, el circo, la danza, la pintura, libros y literatura, o el arte contemporáneo. Esta selección a la hora de difundir la cultura está de acuerdo con la idea de exclusión simbólica defendida por Bordieu (2004), que impide el conocimiento de esta cultura al gran público.

El escaso posicionamiento en torno a la política cultural en ambos medios, con un predominio del posicionamiento neutro, también refleja un tratamiento cultural de *soft news*, en el que la cultura no entra dentro de la lucha partidista que sí es visible en otras secciones. La cultura se queda fuera del debate público mayoritario en el que la ciudadanía y los partidos participan. Aunque no cabe una ideologización de la cobertura periodística de la cultura, lo que marca esta interpretación y conclusión es el agravio comparativo con otras secciones en las que el posicionamiento no aparenta ser un problema.

Finalmente, se concluye que los periódicos comparan más similitudes que divergencias a la hora de difundir la cultura local. Las divergencias se dan en pequeñas cuestiones de forma, ya que *DS* parece intentar profundizar un poco más en la vida cultural local, ya sea en un número más amplio de temáticas o en la forma de tratar con géneros periodísticos como la crítica, etc. Pero en definitiva ambos funcionan como industria cultural, comparten la misma representación de una cultura comercial en detrimento a reconocimiento de los artistas, del patrimonio local y construcción de una identidad local. Una oposición a la idea del periodismo local como contrapartida al “control informativo y al concepto político, económico y cultural de lo global” defendida por Herrero Aguado (2005).

### Referencias bibliográficas

- ALSINA, M. R. (2009). *A construção da notícia*. Petrópolis, Vozes.
- ALTHEIDE, D. (1976). *Creating Reality: How TV News Distorts Events*. CA, Sage
- ARMAÑANZAS, E. (2014). *Suplementos Culturales*. Navarra, Universidad del País Vasco.



- BAHIA, J. P. D. (2009). *Ser baiano na medida do recôncavo: o jornalismo regional como elemento formador de identidade*. Tesis doctoral: Universidade Federal da Bahia. Disponible en: <https://bit.ly/325zbRs> [Consultado: 19/02/2020]
- BARDIN, L. (2002). *Análisis de contenido*. Madrid, Akal.
- BARRANCO SAIZ, F. J. (2010). *Marketing político y electoral*. Madrid, Pirámide.
- BERGER, C. (2003). *Campos em confronto: a terra e o texto*. Porto Alegre, Editora da UFRGS.
- BERGER, P., & LUCKMANN, T. (2010). *A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento*. Petrópolis, Vozes.
- BORDIEU, P. (2006). *O Poder Simbólico*. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil.
- CARRIÓN, M. (2003). *10 lecciones de periodismo especializado*. Madrid, Fragua
- GAITÁN MOYA, J.A & PIÑUEL RAIGADA, J.L. (1998). *Técnicas de investigación en comunicación social*. Madrid, Editorial Síntesis.
- GARCÍA CANCLINI, N. (1999). *La globalización imaginada*. Barcelona, Paidós.
- GONZÁLEZ GARCÍA, Y. Y PÉREZ YGLESIAS, M. (1990). Fuentes periodísticas y discurso histórico. *Revista de Ciencias Sociales*, n°. 47.
- Herscovitz, H. G. (2008). Análise de conteúdo em jornalismo. En Lago, C., Benedetti, M. (org). *Metodologia de Pesquisa em Jornalismo*. Petrópolis Vozes, pp. 123-142.
- HERRERO AGUADO, C. (2006). *Periodismo y Cultura estudios sobre periodismo especializado*. Sevilla, Ed. Padilla.
- KELLER, S. (2012). *Um mapa da vida cultural no Rio Grande do Sul: análise do caderno Cultura, de Zero Hora*. Porto Alegre, UFRGS.
- KRISTENSEN, N. N. (2010). Cultural journalism in the Danish printed press – a history of decline or increasing media institutional profiling?. *Nordic Journal of Media Studies*, 8, pp. 69-92: [https://doi.org/10.1386/nl.8.69\\_1](https://doi.org/10.1386/nl.8.69_1)
- LACY, S. & RIFFE, D. (1996). Sampling Error and Selecting Intercoder Reliability Samples for Nominal Content Categories. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 73(4), pp. 963–973: <https://doi.org/10.1177/107769909607300414>
- LOPES, P. (2010). Géneros literários e géneros jornalísticos: uma revisão teórica de conceitos. *BOCC: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação*. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-generos-lopes.pdf>
- LOURENÇO, J., & CENTENO, M. J. (2021). A cobertura jornalística do cinema: géneros e discursos jornalísticos nos media portugueses em 2019. *Media & Jornalismo*, 21 (38), 223-239: [https://doi.org/10.14195/2183-5462\\_38\\_11](https://doi.org/10.14195/2183-5462_38_11)
- RIVERA, J. B. (1995). *El periodismo cultural*. Barcelona, Paidós.
- PASTORIZA, F. (2006). *Periodismo cultural*. Madrid, Síntesis.
- PASTORIZA, F. R. (2018). Los géneros informativos en el nuevo periodismo cultural. In M. J. Martín, & B. P. Acuña (Eds.), *Periodismo Cultural en el siglo XXI (I), Contenidos Docentes Innovadores*. Madrid: Editorial Universitas, pp. 75-92.
- RODRÍGUEZ AGUILAR, I., C. (1998). *Arte y cultura en la prensa. La pintura sevillana (1900- 1936)*. Sevilla, EIDUS.
- ROBERTSON, R. (1995). Glocalization: Time-Space and Homogeneity-Heterogeneity. Featherstone, M., Lash, S., Robertson, R. (Eds.). *Global Modernities*. London: Sage publications, pp. 25-44.
- TEIXEIRA COELHO, J. (2008). *Dicionário crítico de política cultural: cultura e imaginário*. Barcelona, Gedisa.



# La definición de Museo de ICOM. Un paso hacia la inclusividad

Luis Pérez Armiño

Conservador del Museo Nacional de Antropología.

[lparmino@gmail.com](mailto:lparmino@gmail.com)

Teresa Reyes Bellmunt

Jefa de Sección de la Oficina de Patrimonio Cultural de la Diputación de Barcelona.

[reyesbt@diba.cat](mailto:reyesbt@diba.cat)

Artículo recibido: 07/10/2023. Revisado: 14/10/2023. Aceptado: 20/10/2023

**Resumen:** El Consejo Internacional de Museos (ICOM) aprobó en agosto de 2022 una definición de museo adecuada al siglo XXI. El nuevo redactado contó con un proceso que permitió participar a los profesionales del ámbito museístico. La definición vigente añade a sus funciones anteriores que deben ser espacios accesibles e inclusivos, fomentan la diversidad y la sostenibilidad, actúan con la participación de la comunidad y son espacios de reflexión e intercambio de conocimientos.

**Palabras clave:** Museo; ICOM; definición; metodología; renovación.

ICOM's new definition of Museum. A step towards inclusiveness.

**Abstract:** In August 2022, the International Council of Museums (ICOM) approved a new definition of museums for the 21st century. The new drafting involved a process that allowed museum professionals to participate. The current definition adds to their previous functions that they should be accessible and inclusive spaces, promote diversity and sustainability, act with the participation of the community and are spaces for reflection and exchange of knowledge.

**Keywords:** Museum; ICOM; definition; methodology; renewal.



## 0. Introducción

El pasado 24 de agosto de 2022 la Asamblea General Extraordinaria de ICOM, el Consejo Internacional de Museos, reunida en Praga (República Checa), aprobaba una nueva definición de museo. Por una parte, se continuaba con una de las labores asumidas desde su fundación por el Consejo: la delimitación y definición conceptual del museo. Por otra, se ponía fin a un proceso que había tenido un punto de inflexión en la Conferencia General de ICOM celebrada en Tokio en 2019.

Podemos destacar tres cuestiones básicas que alumbran la complejidad de este proceso: 1) la nueva definición aprobada en el verano de 2022 era el resultado de una profunda reflexión, caracterizada, a nuestro modo de ver, por una metodología participativa y abierta, en línea con la aspiración del museo; 2) además, el nuevo concepto, fiel a la tradición y estructura que ha dominado la definición de la institución en cuanto a la identificación de los elementos objetivos que singularizan al museo, introduce una novedosa perspectiva que va más allá. El museo no solo se define por unas caracte-

rísticas institucionales o por asumir una serie de tareas que implican primero a las colecciones que custodia y luego a la comunidad a la que sirve. Ahora el museo asume un compromiso de futuro como un deber con la sociedad a la que sirve y en la que se inscribe; y 3) la necesidad de renovar el concepto y de adaptarlo a las nuevas exigencias sociales ha quedado demostrada por el amplísimo consenso (92'41% de votos a favor; en términos exactos estamos hablando de 487 votos a favor frente a los 23 en contra o las 17 abstenciones) obtenido por esta nueva propuesta.

Esta definición, de forma clara, abre el museo a las problemáticas que caracterizan el ya iniciado siglo XXI, pero no como mero testigo de acontecimientos y sucesos, sino como institución protagonista capaz de asumir sus responsabilidades para ayudar a vivir mejor un futuro que debe ser compartido.

## 1. Lo que no se nombra, no existe

Antes de elaborar una síntesis histórica de la evolución del concepto en la que pretendemos ser descriptivos más que exhaustivos, conviene aclarar una cuestión. El museo es

una institución que define un hecho cultural, social e histórico concreto: la modernidad occidental, especialmente a partir del siglo XIX y con especial interés en el siglo XX.

En torno al museo han surgido multitud de teorías y pensamientos que han merecido el nacimiento de una disciplina académica: la museología. Estas reflexiones, en sus más diversos aspectos, incluían posicionamientos sobre la esencia de la institución, tratando de concretar, función principal al fin y al cabo de los conceptos y las definiciones, de manera sumaria y en la medida de lo posible precisa, los elementos que hacen que un museo sea tal. Pensadores y profesionales establecían los límites de una institución que se adivinaba ya enciclopédica en un carácter que iba más allá de la mera custodia de bienes patrimoniales capaces de definir la identidad de la comunidad a la que pertenecían. Desde sus orígenes, el papel y la relevancia social de la «institución museo» aconsejó ahondar en la delimitación de su concepto. Sin embargo, consideramos que este no es el espacio para recoger todas estas aproximaciones conceptuales y teóricas, y que ya han sido descritas ampliamente y con exactitud en artículos académicos, monografías y manuales sobre museos desde el trabajo pionero en el ámbito español de Aurora León (1978), que ya anunciaba la necesidad de definir el concepto de museo ante su complejidad creciente.

Nos limitaremos por ello a las definiciones emanadas del Consejo Internacional de Museos. Al fin y al cabo, las elaboraciones del ICOM suelen ser asumidas, con más o menos modificaciones, por las diferentes legislaciones nacionales para otorgar a determinadas instituciones el reconocimiento como «museos», con todo lo que ello supone. En nuestro ámbito territorial, y sin considerar la extensa legislatura autonómica sobre la materia por falta de espacio, el Real Decreto 620/1987, de 10 de abril, que aprueba el Reglamento de los Museos Estatales (publicado en el BOE número 114 del 14 de mayo de 1987), en su art. 1 y la Ley 16/1985, de 25 de junio, de Patrimonio Histórico Español (publicado en el BOE número 155 del 29 de junio de 1985), en su art. 59.3, definen los museos como «instituciones de carácter permanente que adquieren, conservan, investigan, comunican y exhiben para fines de estudio, educación y contemplación, conjuntos y colecciones de valor histórico, artístico, científico y técnico o de cualquier otra naturaleza cultural».

El museo ha sido objeto de un proceso de reflexión en torno a su naturaleza y su recorrido histórico, atendiendo a sus diferentes cambios, ampliaciones conceptuales y delimitación

de los elementos que integran el «fenómeno museo». Las aproximaciones para desentrañar el significado de los diferentes conceptos en torno al museo han variado y lo han hecho desde diferentes intereses y perspectivas.

Algunos estudios tratan de describir la progresiva ampliación conceptual de la institución, atendiendo a sus diferentes elementos. Otros nos refieren el papel que los museos han ido asumiendo a lo largo de su historia, especialmente como instituciones sociales. se ha entendido que la formación de la definición del museo obedecía a una lógica histórica, que se traducía en la creciente complejidad de un término que trataba de dar respuesta cada vez más completa a una institución que iba volviéndose más compleja en cuanto a su papel social y a los roles y funciones que asumía. Incluso, algunos textos han delimitado esta definición atendiendo en exclusiva a las funciones asumidas por el museo y que nos refieren a una institución cada vez más compleja y comprometida, que ha sido capaz de ampliar su centro de interés desde las colecciones patrimoniales al protagonismo activo de las comunidades como espacio de encuentro. En definitiva, un amplio elenco de estudios que toman como centro de interés la razón de ser del museo y su progresiva función social (Labandeira 2008).

El análisis detallado de su definición nos remite a los cambios que ha experimentado el museo como tal y que no son otros que los que han afectado a la sociedad, especialmente en los tiempos más contemporáneos.

En este panorama, la definición de museo aportada por ICOM ha tratado de clarificar, acotando de forma precisa, una institución cada vez más fluida, como la cultura o la sociedad misma, con el fin de ordenar el funcionamiento de estas instituciones de acuerdo con parámetros marcados por la exigencia de calidad y profesionalidad museísticas, bajo la atenta mirada de los códigos deontológicos también redactados por ICOM.

El Consejo Internacional de Museos, nacido al amparo de la UNESCO, asume desde su inicio la correcta definición de su objeto de interés, el museo, como institución y como construcción social que asume su función respecto de un objeto especialísimo como es el patrimonio cultural, en sus múltiples acepciones y formulaciones. Por eso, los estatutos del ICOM, en sus distintas formulaciones, siempre ha incluido en su articulado una alusión específica y detallada sobre lo que se entiende como museo.

Los estatutos fundacionales de la organización, fechados en 1946, refleja en la Sección 2 de su artículo II que la «palabra “Museo” incluye todas las colecciones abiertas al público, de material artístico, técnico, científico, histórico o arqueológico, incluyendo jardines zoológicos y botánicos. Pero excluyendo bibliotecas, excepto en cuanto ellas mantengan salas de exhibición».

Por una parte, instituciones abiertas al público, aspecto fundacional del concepto que siempre ha sido recogido en todas las definiciones posteriores, para después hacer hincapié en las tipologías de las colecciones que incluye el Museo (con mayúscula, como debía ser en institución tan magna). A partir de esta articulación, el esquema de este concepto ha descansado sobre unos pilares básicos: la definición institucional insistiendo en su permanencia y en la apertura al público, junto con una serie de funciones en torno a un elemento fundamental, el patrimonio, desde su conservación hasta su puesta en valor. Precisamente al referirnos a su objeto de atención es cuando podemos observar la evolución del «concepto museo» de acuerdo con la ampliación de lo patrimonial, llegando incluso a superar la materialidad de las colecciones para centrar su atención en la evidencia cultural sea cual sea su naturaleza. Por supuesto, estas funciones destinadas a un fin esencial, como era el servicio social.

La penúltima definición, previa a la aprobada en el verano de 2022 en Praga, reproduce este esquema, convenientemente matizado de acuerdo con los intereses museológicos del cada momento. Así, en 2007 se enunció en Viena que «un museo es una institución permanente sin fines de lucro al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe el patrimonio tangible e intangible de la humanidad y su entorno con fines de educación, estudio y deleite». Por supuesto, en esos poco más de sesenta años, la definición de museo ha estado sujeta a cavilaciones y sesudos debates que nos remiten a una cuestión fundamental: cómo delimitar lo inabarcable (Brulon Soares, 2020).

## 2. De Kioto a Praga, controversias alrededor de una nueva definición

La decisión tomada en 2016 en la Conferencia General de Milán de proponer una nueva definición de museo acorde con las necesidades del siglo XXI para ser aprobada en la siguiente Conferencia General de Kioto, a celebrar en

septiembre de 2019, no tuvo el éxito esperado. Después de largos debates se constató que aquella redacción no obtendría el necesario consenso puesto que, entre otras consideraciones, utilizaba una terminología que se alejaba de la de anteriores definiciones, además de echarse de menos algunos de los términos básicos relativos a la función de un museo y distanciarse de conceptos que han ido adquiriendo relevancia en numerosas legislaciones nacionales relativas a museos, por ser ICOM el organismo de referencia a nivel mundial en nuestro sector.

El redactado de esta propuesta era el siguiente:

*«Los museos son espacios democratizadores, inclusivos y polifónicos para el diálogo crítico sobre los pasados y futuros. Reconociendo y abordando los conflictos y desafíos del presente, custodian los artefactos y especímenes para la sociedad, salvaguardan memorias diversas para las generaciones futuras, y garantizan la igualdad de los derechos y la igualdad de acceso al patrimonio para todos los pueblos. Los museos no tienen ánimo de lucro. Son participativos y transparentes, y trabajan en colaboración activa con y para diversas comunidades con el fin de coleccionar, preservar, investigar, interpretar, exponer y ampliar las comprensiones del mundo, con el propósito de contribuir a la dignidad humana y a la justicia social, a la igualdad mundial y al bienestar planetario».*

A nuestro entender, la propuesta presentada era más una declaración de principios que una definición, y en ella primaba una búsqueda de la corrección política que amenazaba con comprometer su fuerza y utilidad normativas. Por todo ello, en Kioto se presentó una moción para su posposición, que fue aprobada por el 70,41% de miembros con derecho a voto (396 votos de 562). Este desencuentro provocó un tímido cambio en el Comité Permanente sobre la Definición de Museo, Perspectivas y Posibilidades (MDPP), el grupo de trabajo que hasta ese momento había liderado la propuesta de definición. Tras una renovación parcial del equipo, este procedió a revisar la redacción inicial.

La crisis sanitaria provocada por la Covid-19 ralentizó el proceso, a la vez que supuso una oportunidad para repensar el camino a seguir, dando paso a la creación de un nuevo Comité denominado “ICOM Define. Comité permanente para definición de Museo”, que se presentó en

diciembre de 2020. Este proponía un nuevo proceso centrado en la participación activa de toda la profesión museística, inclusive fuera de la propia asociación.

### 2.1. Camino hacia una nueva definición. Una metodología participativa

El nuevo grupo de trabajo propuso una novedosa metodología participativa en la que se ha buscado un amplio consenso, en apariencia una meta alcanzada considerando el resultado obtenido en Praga con una amplísima mayoría a favor del nuevo concepto de museo.

La metodología puede ser consultada en detalle en la página institucional de ICOM<sup>1</sup>. En la página del Comité Español se creó un espacio específico, lo más completo posible, donde se detallaron todos los pasos seguidos y todos los documentos de trabajo generados, tanto por el propio Comité Español como por otros comités, nacionales e internacionales, de ICOM. Es necesario señalar en este momento la colaboración prestada por el Área de Cultura de la Economía de la Universitat de València apoyando, asesorando e informando todo el proceso propuesto desde ICOM España en estrecha relación con la metodología definida por ICOM Define, el comité encargado de elaborar esta nueva definición de museo. Toda la información generada se ha puesto a disposición pública en abierto<sup>2</sup>. Además, el proceso ha sido objeto de análisis y ha integrado la oferta formativa, *online*, de ICOM España al protagonizar el tercer encuentro en la web<sup>3</sup>, que contó con la presencia de Luran Bonilla-Merchav y Bruno Brulon Soares, copresidentes del Comité Permanente ICOM Define.

La nueva metodología constaba de doce pasos claramente establecidos, cuatro de los cuales eran Consultas al sector museístico realizadas desde los comités nacionales e internacionales de ICOM, y los ocho restantes eran pasos de análisis, evaluación y presentación de resultados que dirigían a la siguiente Consulta.



Fig. 1 Esquema de la nueva metodología. Fuente Comité ICOM Define

De los pasos propuestos para lograr el enunciado final de la definición de museo, las mayores dificultades se observaron en las cuatro consultas abiertas. Desde el Comité Español se consideró invitar a participar



no solo a todos los socios y socias de ICOM España, en todas sus categorías (individuales, institucionales, jubilados y estudiantes), sino que se abrió también a destacados profesionales en materia de museos, tanto del ámbito institucional como administrativo y académico, así como a los Servicios de Museos y Patrimonio estatales, autonómicos y locales, los museos españoles reconocidos por las comunidades autónomas y el Ministerio de Cultura y Deporte y a las asociaciones profesionales. Posteriormente, la información generada debía ser procesada para ofrecer a ICOM Define los datos obtenidos de acuerdo con la estructura prevista en la metodología planteada. Queremos destacar brevemente estas cuatro consultas, primero por su carácter participativo y abierto, y segundo por las posibilidades que ofrece para pulsar la actualidad del panorama museístico en nuestro país.

La primera consulta (Resultados de los debates e informes de las actividades tras Kioto) permitía recoger las reflexiones que tuvieron lugar con posterioridad a septiembre de 2019. Uno de los debates más destacados, en los que participaron 41 Comités Nacionales e Internacionales y Alianzas Regionales de ICOM, entre los que se encontraba ICOM España, tomó cuerpo en la Jornada de los Comités: ¿Qué definición necesitan los museos?, que tuvo lugar el 10 de marzo de 2020 en la Grande Galerie de l'Évolution del Muséum National d'Histoire Naturelle de París (Francia). Si bien esta consulta no obedeció a un trabajo previo o abierto por parte del comité que

lideraba los debates de la nueva definición, sí abrió la puerta para iniciar los trabajos posteriores.

Más adelante, una segunda consulta (Sugerencias de palabras / conceptos clave: ¿qué debería formar parte de la nueva definición de museo?<sup>4</sup>) supuso la posibilidad de lanzar una encuesta en la que, desde ICOM España, se invitó a 2.890 profesionales de museos (a nivel individual o institucional) obteniendo 247 respuestas en las que se distinguían “conceptos esenciales”, entendiendo por tales «aquellos aspectos básicos o centrales que caracterizan a los museos y sin los cuáles sería difícil identificarlos como tales» y «conceptos emergentes», que serían «aquellos nuevos valores, funciones, actuaciones, etc., que se están incorporando en el trabajo diario de los museos o aquellos que pueden tener importancia en el futuro». El resultado tomó forma en un listado de veinte conceptos, convenientemente justificados o explicados, que deberían formar parte de la nueva definición de museo. Frente a la visión más clásica que insiste en la idea institucional del museo y en la necesidad de garantizar su carácter profesional, se insiste en identificar las funciones que definen el museo y que afectan a su objeto de interés, las colecciones o el patrimonio cultural o natural, donde se incluyen valores nuevos como la dimensión digital del museo, la accesibilidad, la importancia de la perspectiva sostenible o medioambiental y la dimensión social o comunitaria, o el museo como espacio de encuentro, debate y participación.

Una tercera consulta partía de los conceptos previamente seleccionados y consensuados a partir de las aportaciones obtenidas en los pasos previos, y que de nuevo exigió una amplia participación que obtuvo 187 respuestas<sup>5</sup> por parte de los encuestados españoles. En este caso, se partía de los conceptos clave agrupados de acuerdo con la estructura de la definición de museo: I. Entidad: un museo es...; II. Calificador de entidad. Qué califica un museo; III. Objeto / sujeto. Cuáles son los objetos / sujetos de los museos; IV. Acción / función. Qué hacen los museos; V. Experiencia. Qué experimenta la gente en los museos. VI. Valores sociales. Valores que dan forma a los museos; y VII. Destinatario y relación. Para quienes trabajan los museos y la naturaleza de su relación. El resultado obtenido, de nuevo, insiste en algunas ideas ya tradicionales en el concepto de museo, como por ejemplo su carácter institucional y abierto al público, pero evidente



en la aparición de nuevos términos, ya presentes en la consulta 2, que nos remiten a las nuevas preocupaciones en torno a la finalidad de la función de los museos. Por ejemplo, en el apartado de valores sociales, junto a la tradicional fórmula de «al servicio de la sociedad», se añaden términos como «inclusividad», «accesibilidad», «diversidad», «igualdad» o «accesibilidad» entre otros.

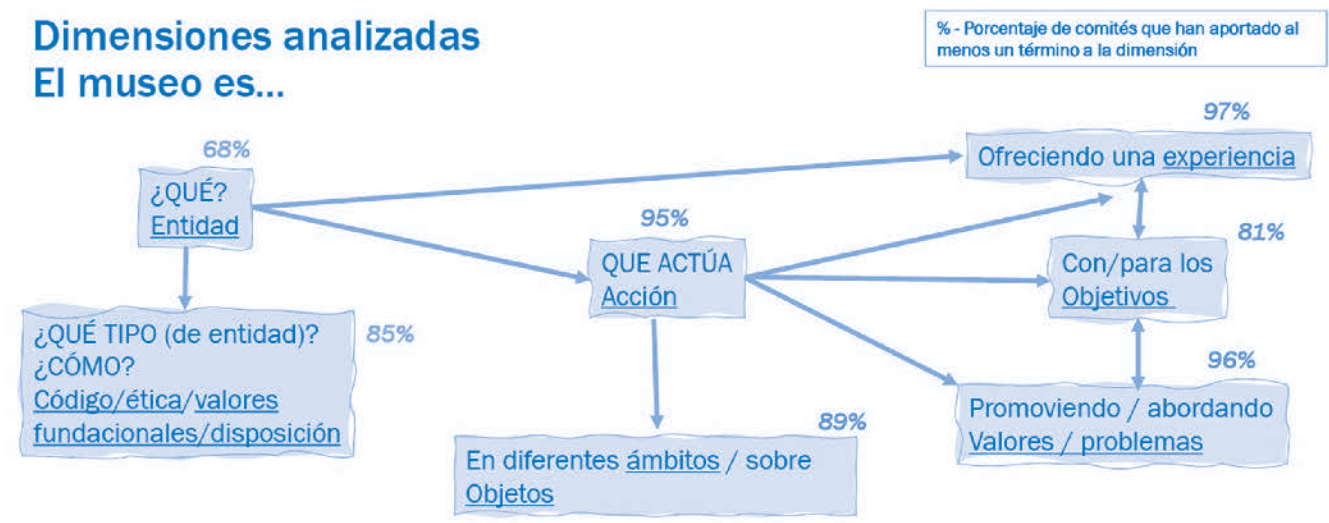


Fig. 2 Esquema de los términos principales agrupados por las dimensiones del museo propuestas. Fuente: Comité ICOM Define

La última consulta, la 4, ya planteaba una serie de posibles enunciados de la definición de museo con cinco opciones y la posibilidad de añadir comentarios al respecto<sup>6</sup>. Después de la consulta abierta y pública, de nuevo con 2.890 invitaciones, y de la que se obtuvieron 227 respuestas, la definición propuesta desde ICOM España afirmaba que el museo «es una institución permanente, sin ánimo de lucro, accesible al público, y al servicio de la sociedad. Un museo colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material, inmaterial, cultural y natural, de manera profesional, ética y sostenible, y con fines de investigación, educación, reflexión y disfrute. Los museos se comunican de forma inclusiva, diversa y participativa con las comunidades y las audiencias».

Finalmente, los resultados obtenidos por los diferentes comités dieron paso a tres propuestas de redactado que fueron las que llevaron a la última consulta, ya sometida a los miembros del Consejo Ejecutivo de ICOM, donde participan todos los comités nacionales e internacionales y donde se escogió la propuesta ganadora que fue la que se llevó a la votación que se celebró en la 26ª Conferencia General de Praga en agosto de 2022 y que, como ya dijimos anteriormente fue apoyada por un 92,41% de los miembros con derecho a voto (487 votos de 527).

El texto aprobado fue la siguiente:

«Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos».



No cabe duda de que la nueva definición introduce términos nuevos y sugerentes que permitirán abordar con éxito las funciones del museo del siglo XXI. Hay que recordar que esta redacción ha sido posible debido a que muchos museos ya están desarrollando, sobre todo desde la última década, algunas de las funciones que la nueva definición les atribuye, y por ello, este texto es la consolidación de esos trabajos.

### 3. Aportaciones de la nueva definición

El examen detallado de la nueva definición aprobada en Praga soporta el análisis estructurado de los diferentes elementos que lo componen. Sin embargo, hay cinco aspectos que consideramos destacables por las necesarias implicaciones para el desarrollo de la labor de estas instituciones, que deben ser asumidos entre las funciones que les caracterizan: la accesibilidad y la inclusividad, la diversidad, la sostenibilidad, el trabajo con la comunidad y la posibilidad de generar un ámbito propicio para la reflexión.

274

La accesibilidad es un deber irrenunciable de toda institución abierta a la sociedad. Y por ello los museos han de prever mecanismos que permitan el acceso a los mismos por parte de todos los colectivos (locales, turísticos, familiares, escolares, jóvenes, etc.), tanto en sus exposiciones permanentes y temporales como en toda su programación. Hay que tener en cuenta la accesibilidad física, sensorial y/o cognitiva. Del mismo modo han de ser inclusivos en sus contenidos y en la interpretación de estos, así como con su entorno. Actualmente, son muchos los museos que tienen en cuenta ambos conceptos en el desarrollo de sus funciones y, en el momento de su renovación o creación, son aspectos que forman parte de desarrollo del proyecto museológico y museográfico.

La diversidad ocupa cada vez más un espacio protagonista en los espacios museísticos. Ya no solo en los museos de cultura, de civilización, de sociedad u otras tipologías en el análisis de los hechos sociales tienen un papel relevante. Los museos de carácter histórico han puesto en escena las diversas voces, también relevantes, de los acontecimientos

históricos. Los proyectos expositivos incluyen las necesarias perspectivas de género (Cuesta Davignon, 2013), cuando no directamente la protagonizan. Además, se añaden otros colectivos, tradicionalmente marginados en los discursos, por ejemplo, la infancia (Zárate – Zuñigal et al. 2023) o los sectores tradicionalmente marginados (Azor Lacasta et al. 2013 – 2014). Los antiguos palacios, antes espacios donde mostrar las formas de vida privilegiadas, también eran el lugar donde trabajaban, incluso vivían, personas que no formaban parte de las élites, casi siempre olvidadas relatos museológicos. Hoy, algunas iniciativas tratan de recuperar estas historias, casi siempre silenciadas (Lago Encarna, 2023).

De forma similar, la sostenibilidad ya es práctica habitual que impregna cualquier actividad de los museos. En este sentido, la responsabilidad asume dos direcciones. Por una parte, el desarrollo de la actividad habitual del museo debe incluir una más que necesaria y urgente perspectiva sostenible que afecta a todos los ámbitos del museo. La conservación de las colecciones en un museo tiene que afrontar nuevas estrategias encaminadas a reducir la huella medioambiental de la práctica (Herráez Ferreiro, 2011 – 2012). El desarrollo de una exposición puede descansar en un código de sostenibilidad que favorezca el uso de material compatible con el respeto al medio ambiente, por supuesto, y por qué no, favoreciendo la reutilización de, por ejemplo, elementos museográficos. Incluso, podemos estudiar con detenimiento la conveniencia o no de los préstamos de bienes culturales entre instituciones, incluso barajando alternativas concienciadas y conscientes. En definitiva, toda la gestión del museo debería estar presidida por criterios de sostenibilidad. No son ya raros los ejemplos de exposiciones temporales en los que se parte de una advertencia de las medidas sostenibles adoptadas en su planteamiento y montaje. En la 34ª Asamblea General de ICOM (7 de septiembre de 2019, Kioto, Japón) se aprobaron dos resoluciones que abordaban la relación museos-sostenibilidad. La resolución número 1 recuerda el papel que los museos desempeñan para la creación de un futuro sostenible. La número 5 toma como referencia la relación entre museos y comunidad y su potencial en el desarrollo de prácticas sostenibles<sup>7</sup>.

Un museo debe enraizarse y trabajar con su comunidad. Debe tener significado para la población de su entorno o, de otra forma, tenderá a dejar de tener sentido para ella. Este es un cambio significativo respecto a hace unos años,

cuando los museos trabajaban unidireccionalmente, para la sociedad, pero sin necesidad de recibir nada de esta. El museo debe estar atento a lo que la sociedad demanda, implicar a los diferentes agentes de su entorno en su funcionamiento. De esta manera conseguirá que la población entienda al museo como parte de su vida. Los museos locales son los garantes de esta forma de hacer, aunque actualmente empieza a haber ejemplos de instituciones museísticas de tamaño mayor que han iniciado un trabajo de intercambio con su entorno más cercano, a menudo el barrio donde se ubican.

Por fin, además, el museo asume la función de ofrecer una variada gama de experiencias, siempre con una finalidad específica. Queremos resaltar una de ellas por su relevancia: el museo como generador de experiencias para la reflexión, el museo como espacio donde se puedan facilitar los encuentros entre muy diferentes agentes para pensar cómo queremos vivir el futuro. En este sentido, en los tiempos actuales de aceleración y oleada constante de acceso a información, no siempre de una calidad deseada, el museo puede recuperar una de sus vivencias básicas, ya señaladas en otros momentos, de garantizar un foro adecuado de reflexión, de parar el tiempo para facilitar el pensamiento reflexivo y constructivo, pero sobre todo construido entre todos los protagonistas que tienen que proyectar un futuro capaz de hacer frente a los grandes desafíos de nuestro tiempo, en especial favoreciendo el diálogo participativo que comprenda la diversidad como una oportunidad y que genere estrategias de responsabilidad compartida.

#### Notas

1. <https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>
2. <https://www.icom-ce.org/definicion-de-museo/>
3. <https://www.icom-ce.org/3-nueva-definicion-de-museo/>
4. La información completa sobre la Consulta 2 puede ser consultada en el siguiente enlace [https://www.icom-ce.org/wp-content/uploads/2021/04/PASO\\_3\\_Consulta2\\_ICOM\\_Espana.pdf](https://www.icom-ce.org/wp-content/uploads/2021/04/PASO_3_Consulta2_ICOM_Espana.pdf)
5. El documento completo que recoge tanto la metodología seguida en esta encuesta como el resultado se encuentra disponible en [https://www.icom-ce.org/wp-content/uploads/2021/10/PASO6\\_Consulta3\\_ICOM-Espana\\_final.pdf](https://www.icom-ce.org/wp-content/uploads/2021/10/PASO6_Consulta3_ICOM-Espana_final.pdf)

6. El documento con los resultados de esta consulta pueden consultarse en el siguiente enlace [https://www.icom-ce.org/wp-content/uploads/2022/04/PASO10\\_Con-sulta4\\_ICOM-Espana.pdf](https://www.icom-ce.org/wp-content/uploads/2022/04/PASO10_Con-sulta4_ICOM-Espana.pdf)

7. [https://icom.museum/wp-content/uploads/2019/09/Resolutions\\_2019\\_ES.pdf](https://icom.museum/wp-content/uploads/2019/09/Resolutions_2019_ES.pdf)

### Bibliografía

Azor Lacasta, Ana; Barrio Alvarellos, Héctor; Garde López, Virginia; González Suela, Miguel Ángel; y Nuevo Gómez, Alejandro (2013 – 2014). «Museos + Sociales. Génesis de un plan destinado a reforzar el compromiso social de los museos», *Museos.es. Revista de la Subdirección General de Museos Estatales*, n°9, pp. 240 – 251.

BRULON SOARES, Bruno (2020). «Definir el museo: retos y compromisos del siglo XXI», *ICOFOM Study Series* [En línea], 48-2 | 2020, Publicado el 26 enero 2021, consultado el 06 febrero 2021. URL: <http://journals.openedition.org/iss/2330>; DOI: <https://doi.org/10.4000/iss.2330>

CUESTA DAVIGNON, Liliane, coord. (2013). «Museos, género y sostenibilidad», *ICOM CE Digital, Revista del Comité Español de ICOM*, número 8.

HERRÁEZ FERREIRO, José Antonio (2011 – 2012). «La sostenibilidad en los museos», *Museos.es. Revista de la Subdirección General de Museos Estatales*, n°7 – 8, pp. 106 – 109.

LABANDEIRA, Sibley (2008). «Breve recorrido por la evolución del concepto museo», *Museo, revista de la Asociación Profesional de Museólogos de España*, n°13, pp. 320 – 325.

LAGO GONZÁLEZ, Encarna (2023). «El cómo de los nuevos relatos», *Actas del III Encuentro de Museología, Nuevos relatos en los museos. Museo San Telmo – ICOM España*. San Sebastián, 164 – 166.

LEÓN ALONSO, Aurora (1978). *El museo: teoría, praxis y utopía*. Cátedra, Madrid.

ZÁRATE-ZUÑIGAL, D.; CASTELO RUANO, R.; ROMAGNOLI F. y LÓPEZ RUÍZ, C. (2023). “Un proyecto con y para la sociedad: reinventando los museos de arqueología y antropología. La visibilización de los grupos marginados para la Historia. Construyendo una sociedad igualitaria”. *Boletín del Museo Arqueológico Nacional*, Vol. 42, pp. 585 – 595.

REYES, T. (2022). “Definición de Museo por el ICOM. Procesos y resultados”. *III Congreso de Museos de Canarias* (en prensa).

VV.AA. (2019). The museum. Definition the Backbone, *Museum, Museum International*, Vol 71.

<https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>, consultada el 30 de septiembre de 2023.

<https://www.icom-ce.org/definicion-de-museo/>, consultada el 23 de septiembre de 2023.

<https://www.icom-ce.org/3-nueva-definicion-de-museo/>, consultada el 22 de septiembre de 2023.

<https://www.icom-musees.fr/index.php/actualites/museos-hoy-y-manana-definiciones-misiones-deontologia-0>, consultada el 30 de septiembre de 2023.

[https://icom.museum/wp-content/uploads/2019/09/Resolutions\\_2019\\_ES.pdf](https://icom.museum/wp-content/uploads/2019/09/Resolutions_2019_ES.pdf), consultada el 22 de octubre de 2023.



Universidad de Cádiz  
[extension.uca.es](http://extension.uca.es)



# Esculturas de arena

Miguel Rodríguez Pérez

Gestor Cultural

migueldr@soportesie.com

Artículo recibido: 26/09/2023. Revisado: 30/09/2023. Aceptado: 05/10/2023

**Resumen:** Cumplimos dieciocho años realizando este evento por donde pasan cada año un mínimo de 150.000 personas en cinco semanas.

**Palabras clave:** Arena; agua.

Sand sculptures.

**Abstract:** Eighteen editions of event with a minimum 150.000 people over its five weeks each.

**Keywords:** Sand sculpture event.



**E**s posible que muchos conozcamos las Fallas de Valencia como propuesta artística, un arte creado para sacrificarlo en fecha determinada por el hombre. En ese plano de semejanza nos posicionamos también nosotros con el Belén de Arena de las Canteras, en la ciudad de Las Palmas de Gran Canaria, isla de Gran Canaria, hace ahora dieciocho años.

*Arena y agua* como materia básica necesaria, ubicadas en unas estructuras previas que han ido creciendo hacia todos los lados. Los primeros nacimientos los hacíamos prensando la arena con los pies, las manos y algún artilugio artesanal que nos hacíamos para facilitar la tarea. Pero cuando nos dimos cuenta estábamos ya con tractores y compactadoras mecánicas, y a cuatro metros de altura. Algunas estructuras de madera previas que albergan la arena, acogen más de sesenta toneladas de arena prensada.

Desde ahí queda el reto marcado para el modelado por cada uno de los escultores que llegan de cualquier parte del mundo para abordar el diseño definido por nosotros dentro de un pro-

yecto común. Los bloques de arena ya compactados, en un espacio abierto, donde el viento, la lluvia, el mar cercano y la fragilidad de la arena son compañías diarias. De ahí rescatamos esa simbiosis, “la fortaleza de lo efímero”, que da también nombre a nuestro primer libro, porque el periodo presencial de estas magníficas obras escultóricas tiene una durabilidad activa para su visualización y valoración por el público de manera directa: unas cinco semanas de media.

Hacer esculturas (castillos) de arena ha sido siempre cosa de niños y familias en cualquier playa de arena. Ir ahondando en el dominio técnico que posibilite la verticalidad de la misma, requiere paciencia, mirada de aprendizaje en los procesos y el atrevimiento como reto para crecer en la altura ansiada, restar puntos de apoyo para mayores retos y alcanzar límites de inclinación que sorprenda hasta al propio escultor.

La arena es un producto vivo y como tal se comporta, por eso debemos previamente realizar un exquisito trabajo, donde la humedad y la cohesión “grano-agua” se conformen en un solo material trabajable. El escultor debe seguirla en el sucesivo proceso y restar la sobrante para dejar en ella lo





mejor. El escultor de arena tiene incluido su derrumbe en cualquier momento. “Eso suele pasar, la arena cae, es su naturaleza; pero no pasa nada, no te derrumbes tú, es parte del juego, mira las formas que quedan y haz otra cosa nueva”.

Uno de los valores incluidos en este hacer escultura es el de la improvisación, una herramienta que debe estar siempre en la mente del escultor para utilizarse en cualquier momento.

Los primeros años era incapaz de quedarme al desmontaje de las obras, a ese devolver a su estado natural la arena a la playa utilizada. Hoy se albergan dispersas en este espacio de la playa de Las Canteras más de doscientas esculturas realizadas durante todos estos años, siendo un buen espacio de playa. Es un área poco utilizada, o menos transitada por los bañistas, y nos preguntamos si las energías de tantas esculturas están activas permanentemente. Yo las recuerdo y las imagino en fiesta permanente.

Aprendes sin duda que este tipo de arte te refuerza un desapego, no un desamor, que compartes con los artistas. Ellos vienen cada año para hacer la mejor de sus esculturas y se empeñan en ultimarlas sin pensar en su fugacidad. Además, es este un mundo muy colaborativo. Cuando cualquier escultor tiene un problema, se convierte en un problema común porque se está trabajando en un evento común.

#### **La historia reincidente**

Este año cumplimos dieciocho años de manera consecutiva y no es sencillo cada año repetir la misma historia, estando en la insistencia, en ese cuidado de detalles para que no se convierta en una representación repetitiva, cansina.

Hace ya unos años una revista alemana recogía que este es “un belén con un discurso diferenciado”. Esa es sin duda alguna una de nuestras intenciones básicas, pero también que tenga

signos de cercanía, de identidad canaria, sin perder el rigor de la historia y de esa religiosidad heredada que nos demandan sobre todo las personas mayores. Y en esa diferencia está también que cada año lo dediquemos a un colectivo (temática social específica). Lo hemos centrado en niños, ancianos, maestros, sanitarios, jóvenes, etcétera, aunque también tenemos la capacidad cuando debemos improvisar como ha sido estos años con los incendios en Gran Canarias y el volcán de la isla de La Palma. Este nuevo evento, año 2023/24 lo dedicamos a los canarios que viven fuera de Canarias.

El hacer nos requiere investigar y buscar escenas y paisajes que los visitantes no puedan asociar con las de años anteriores, y eso en algunas ocasiones nos trae controversia con los visitantes más ortodoxos. Por ejemplo, que San José sostenga al Niño y María duerma, según algunos, no se ajusta al guión histórico. Para otros poníamos en alza al feminismo. Otros nos trataban de radicales porque la imagen de uno de los Reyes Magos, según ellos, tenía el perfil de Stalin. Pero es que la escena la había hecho un escultor ruso.

A este evento vienen cada año personas a dejar flores ante el pesebre. E incluso ha habido peticiones de mano. Otro de las acciones importantes que hacemos es la recogida de donaciones. En estos dieciséis años, se ha donado a ONG y obras sociales como Cáritas y Comedores Sociales más de 300.000 euros.

Más allá de la realización específica del levantamiento de las esculturas con un guión descrito previamente y ubicado secuencialmente en el recorrido para un mayor entendimiento de los visitantes, incluimos durante el periodo de visitas talleres para niños y jóvenes en la iniciación de las esculturas en arena. Abordamos reconocimientos a personas y empresas vinculadas al mundo de la cultura que denominamos “Estrellas de Cultura”, en un sencillo acto donde la intencionalidad básica es reconocer a esas personas que sabemos que trabajan por la cultura y el arte y que raramente van hacer reconocidas oficialmente. Ya lo hemos hecho a

unas ochenta personas. Las corales de centros y asociaciones culturales y los coros de los colegios se acercan para deleitarnos con sus trabajos armónicos por la Navidad.

La repercusión y agasajo como producto navideño por los canarios y por quienes visitan la isla por Navidad es más que gratificante. Tenemos amigos de la Península que visitan nuestro belén durante diez años seguidos, y solo vienen a visitar el Belén de Arena de Las Canteras. La acogida de los medios de comunicación es también extraordinaria y más expansiva cada año, así que esto que les cuento, lo que hacemos y algo del cómo lo hacemos para alcanzar ese record en 2018, con más de 245.000 visitantes en cinco semanas, les dará una idea de que vamos con la intención de ir más allá que hacer castillos de arena. Correos nos alienta este año 2023 con la edición de un sello con una de nuestras imágenes de arena.

### ¿Qué es lo permanente en el hombre?

Este tipo de arte produce inicialmente una notoria gratificación al ver la exquisitez de cada una de las esculturas. La mayor parte de estas obras son, sin duda, piezas para museos, aunque a la par se siente un dolor creciente al saber que tendrá una escasa durabilidad temporal. Pero como dice Etual Ojeda, uno de los escultores más importantes de arena del mundo, “¿qué es lo permanente en el hombre?”.

Solicitamos en las visitas guiadas que hacemos, detenerse, ver y repensar lo que ven. Insistimos sobre todo con los niños, a los que les ponemos detalles dentro de las distintas escenas para saber que las ven, y en caso contrario que vuelvan y las busquen. Instamos a un trabajo que nos propicie una sociedad más sensible y que Gran Canaria se conozca en el mundo como la Isla del Arte en la Arena.

Nos gustaría que este escrito atraiga su curiosidad y se acerque en cualquier momento a visitar El Belén de Arena de Las Canteras. Vean, si se les apetece, parte de nuestros trabajos en la web [www.belendearena.es](http://www.belendearena.es)

*Grano soy en esta inmensa  
cantidad de arena...  
Lluvia que me deforma, sol que me debilita  
y viento que me dispersa...  
Quién sabe, seguiré siendo solo un grano  
o parte de una nueva escultura...  
Percibamos soluciones y ternuras en el  
estar juntos, en abrazos agradables,  
en regazos de arena templada de esta  
nuestra mejor playa por vivida  
sentida y disfrutada  
Lo infinitamente pequeño aquí,  
pasa a ser ahora, enormemente grande.*

Miguel Rodríguez Pérez



# RESEÑAS

**Cultura audiovisual y creatividad en la ciudad de Huesca (España). El papel del Artlab como semillero de creación. Tesis doctoral. Universidad Rovira i Virgili, de Tarragona**  
*Berta García Escalona / 286*

**La creación nunca duerme, Chus Cantero**  
*Antonio Pablo Camacho Ruiz / 288*

**La cultura, motor del desarrollo integral, Max Araujo**  
*Pedro Jesús González Fernández / 290*

**Cultura ingobernable, Jazmín Beirak Ulanosky**  
*Sonia Jiménez Torres / 292*

**La distribución de las artes escénicas en España: su papel, su valor, sus barreras y sus necesidades. Propuestas (2020), Eva Moraga Guerrero**  
*Rosario Pérez del Amo / 294*

**E**l 20 de abril de 2023 tuvo lugar la lectura de la tesis doctoral *Cultura audiovisual y creatividad en la ciudad de Huesca (España). El papel del ArtLab como semillero de creación*, en la Universidad Rovira i Virgili, de Tarragona. La tesis doctoral, que recibió la máxima calificación del tribunal (Excelente Cum Laude), analiza a través del estudio de caso de este laboratorio artístico, la función del mismo para la ciudad de Huesca como centro que facilita y promueve la producción audiovisual, creativa y cultural. Asimismo, refleja la importancia de la cultura participativa y este tipo de espacios como valor para las ciudades.

El ArtLab o laboratorio artístico es un centro de servicio público que nació en el año 2003, abierto a toda la ciudadanía, y cuya finalidad principal era favorecer la alfabetización digital para artistas y creadores. Su filosofía de origen, que mantiene en la actualidad, se sustenta en aunar arte y tecnología, y ofrecer herramientas y apoyo para que los creadores puedan llevar a cabo sus proyectos. Es uno de los espacios públicos más emblemáticos de la ciudad, donde se viene desarrollando un importante volumen de producciones audiovisuales y artísticas, y donde también tienen lugar interesantes actividades culturales. Es un servicio público, gratuito, accesible para todos los ciudadanos, y supone un caso real de participación activa del ciudadano en la vida cultural de Huesca.

La creatividad es uno de los factores de desarrollo por el que las ciudades apuestan cada vez más fuerte. Convertir y construir una ciudad creativa parece ser una de las claves para hacer que sea lo suficiente atractiva y se pueda conseguir, por un lado, evitar que la propia población nativa se traslade a otros lugares en busca de esta creatividad y, por otro lado, atraer talento, personas creativas que pongan su conocimiento y trabajo en favor de la misma. Las ciudades actúan en diversas líneas para conseguirlo. Una de ellas es mediante las políticas de gestión cultural, que fomentan que la ciudadanía participe en la vida cultural.

Esta tesis aborda conceptos como la creatividad, las industrias culturales y creativas, clases y ciudades creativas, y realiza un estudio exhaustivo sobre los distintos medialabs referentes, su origen, funcionamiento y futuras tendencias.

Un contexto previo para desarrollar en profundidad el estudio del ArtLab de Huesca.

El diseño metodológico de esta investigación es un estudio de caso. Se ha utilizado

un método inductivo-deductivo basado en la triangulación metodológica. Los métodos empleados en este estudio han sido 1) la entrevista exploratoria, 2) el análisis de material documental, 3) la observación participante, y 4) la entrevista en profundidad, diferentes técnicas para explicar un mismo fenómeno.

Entre estas entrevistas, se debe mencionar que han participado los directores de algunos de los medialabs más prestigiosos y emblemáticos de Europa, como son el profesor Horst Hörner, del Ars Electronica (Linz, Austria), y el profesor Peter Weibel, del ZKM (Karlsruhe, Alemania).

Asimismo, se realizaron entrevistas y trabajo de campo en otros proyectos y medialabs referentes en Ámsterdam, Berlín, Barcelona y Toulouse.

Mediante el estudio y análisis del ArtLab como caso de estudio y el potencial creativo de la ciudad de Huesca, los resultados y conclusiones podrían repercutir en beneficio de la misma y ser extrapolables a otros entornos. Por último, se ofrecen una serie de recomendaciones respecto al papel de los medialabs para las ciudades creativas, y se apuntan a su vez futuras líneas de investigación en la materia.

Publicada en el repositorio TDX (Tesis Doctorales en Xarxa): <http://hdl.handle.net/10803/688327>.

**Cultura audiovisual y creatividad en la ciudad de Huesca (España).  
El papel del ArtLab como semillero de creación. Tesis doctoral.  
Universidad Rovira i Virgili, de Tarragona**

**Berta García Escalona**

**Cultura audiovisual y creatividad en la  
ciudad de Huesca (España). El papel del ArtLab  
como semillero de creación. Tesis doctoral. Uni-  
versidad Rovira i Virgili, de Tarragona**  
**Berta García Escalona**

Universitat Rovira i Virgili. Departament d'Estudis  
de Comunicació, 2023

350 pp.

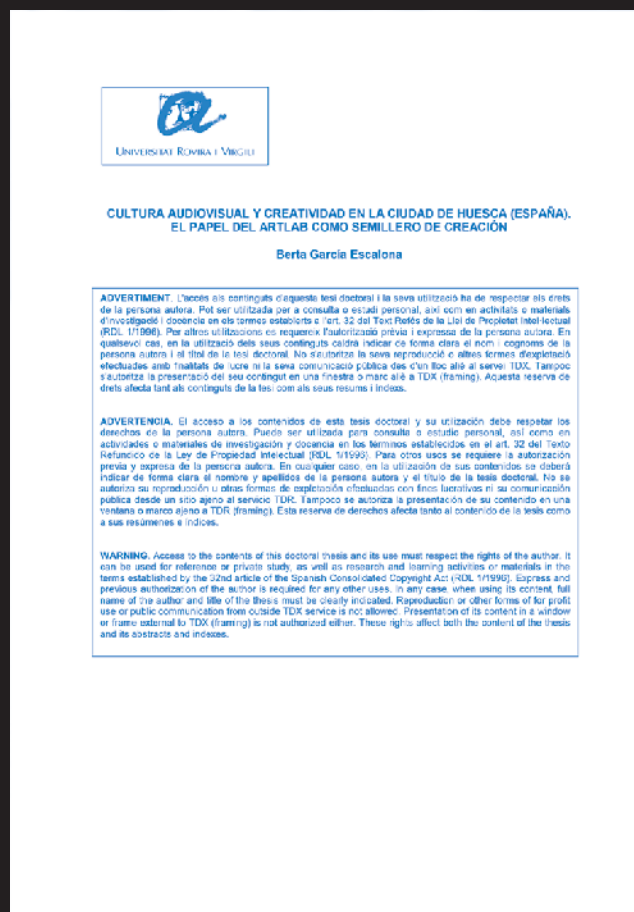
<http://es.linkedin.com/in/bertagares/en>

Ph.D. Doctora en Comunicación Audiovisual por la  
Universitat Rovira i Virgili.

Lda. en Comunicación Audiovisual (UOC); Lda. en  
Derecho (Universidad de Zaragoza); Máster en Sociedad  
de la Información y del Conocimiento (UOC); Máster en  
Comunicación y Producción Audiovisual Digital (Universi-  
tat Ramon LLull).

Profesional de los medios audiovisuales con más de  
15 años de experiencia, docente e investigadora en comuni-  
cación audiovisual, experta en ámbitos de la comunicación,  
la cultura y la producción audiovisual. Coordinadora Téc-  
nica de Now Audiovisual, GRUPO HENNEO, en la Dele-  
gación de Huesca de la Corporación Aragonesa de Radio y  
Televisión (CARTV).

Profesora Colaboradora de la Universitat Oberta de  
Catalunya en los Estudios de Ciencias de la Información  
y de la Comunicación, en el Grado de Comunicación, en  
Grado de Diseño y Creación Digitales y en el Grado de  
Interacción digital y Multimedia, así como en el Máster  
Universitario Social Media. Asignaturas: TFG Proyectos  
Creativos; Storytelling; recursos narrativos; Máster Uni-  
versitario Social Media: Gestión y Estrategias y Máster en  
Cine Fantástico y Ficción Contemporánea: Preproducción  
y planificación.



## Incisivo y pionero maestro

¿Y por qué este título en una reseña? Porque así era Chus Cantero. Crítico certero con puntería de francotirador ante lo que le parecía incorrecto (o directamente mal), fue abriéndonos camino a aquellos que acabaríamos por decidir dedicarnos a esta locura que es gestionar la cultura. Imprescindible de cualquier curso, máster o capacitación en gestión cultural que se preciara, Chus regalaba generoso su inmenso conocimiento y nos enseñaba a tomarnos con humor los reveses que esperan en una profesión que se sigue transformando.

Dos años (y un poco más) después de su triste fallecimiento en marzo de 2021, surge *La creación nunca duerme. Sobre las artes escénicas y la gestión cultural*, un libro que recopila parte de esa sabiduría a la que me refería antes, que emana de la experiencia y del concienzudo estudio al que era tan aficionado. Editado por el Ayuntamiento de Sevilla, con colaboración de la Diputación de Sevilla, la Junta de Andalucía, la Universidad de Cádiz y la Asociación Andaluza de Profesionales de la Gestión Cultural (GECA), este libro reúne en sus 254 páginas los artículos escritos por Chus Cantero Martínez, así como una transcripción de las conferencias y ponencias impartidas por el gestor cultural.

Elegantemente prologada por compañeros de profesión de reconocido prestigio y por los distintos responsables políticos de las instituciones participantes, la publicación se estructura en dos partes bien diferenciadas: una primera dedicada a las artes escénicas, área en la que era referente indiscutido, y una segunda que versa sobre distintos aspectos de la gestión cultural.

Osado y sincero hasta el final, Chus Cantero se atreve con gran variedad de temáticas en ambas secciones. En este sentido, llaman la atención aquellos trabajos singulares en los que se adentra en materias apenas trabajadas hasta el momento, como *Teatro Independiente en España: sus particularidades y lugares*, en la que se sumerge en los entresijos de esta forma de expresión y en sus agentes protagonistas “marcados por la evolución política, económica, social, cultural y artística de nuestro país”, tal y como indica el propio autor.

Sorprendente resulta el artículo que redactó para el *Manual Atalaya de apoyo a la gestión cultural* titulado *Historia de la gestión cultural*, en el que cam-

bia las “reglas del juego” y renuncia a la visión tradicional de los distintos estudios que comienzan a hablar de gestión cultural en España a partir de las elecciones democráticas de 1979. Por el contrario, el autor propone una historia de la profesión que encuentra sus antecedentes muy atrás en el tiempo, retrocediendo hasta las expresiones culturales de la Edad Antigua para continuar recorriendo la línea de la historia a través de distintos ejemplos, proyectos y políticas, hasta terminar precisamente en ese año 1979, ya tan comentando, en los que el resto de estudiosos comienzan.

Los textos que podemos encontrar en *La creación nunca duerme* son también testigos de un periodo —aquel en el que Chus desarrolló su extensa labor—, y como tales, pruebas de un mundo, una sociedad y una profesión que cambia. En este sentido resulta fascinante el análisis que en otro artículo realiza sobre la labor que desarrollaban las Obra Sociales/Culturales de las extintas Cajas de Ahorros de Andalucía, hoy reconvertidas en Fundaciones con mercedados presupuestos.

Este es un volumen imprescindible, con tintes de elegía y homenaje a un adelantado de la gestión de la cultura, que no debe faltar en los estantes de la biblioteca de ningún interesado en misma, profesional, estudiante o diletante.

**Antonio Pablo Camacho Ruiz**



## La creación nunca duerme. Sobre las artes escénicas y la gestión cultural

Chus Cantero

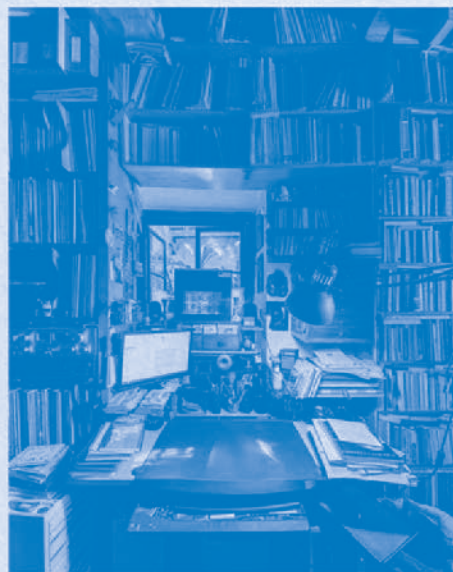
### La creación nunca duerme. Sobre las artes escénicas y la gestión cultural

Chus Cantero Martínez

Departamento de Publicaciones Ayuntamiento  
de Sevilla, 2023  
254 pp.

## LA CREACIÓN NUNCA DUERME

Sobre las artes escénicas  
y la gestión cultural



CHUS CANTERO MARTÍNEZ

**E**ste autor abarca en este libro la clave más importante de la Cultura, que es su capacidad de desarrollo de la sociedad en un territorio nacional, pero desde una perspectiva de países con diversidad de etnias y un índice de desarrollo humano muy bajo.

Su explicación intenta ser didáctica, clasificando los temas por cuadernos, que van dirigidos a explicar las definiciones de UNESCO alrededor de las nuevas aportaciones de las Industrias Culturales y Creativas, especialmente para responsables públicos y de comunidades municipales. El esquema es simple, con apartados introductorios, interrogaciones a las que responde, articulados recogidos y bibliografías.

1º Cuaderno: se centra en el título de este libro, que se puede considerar un intento de manual de gestión cultural adaptado a la realidad iberoamericana.

2º Cuaderno: aborda el concepto de Cultura y Patrimonio Cultural, que se basará en las aportaciones de UNESCO y seguirá con las aclaraciones y las preguntas. Le dedica más extensión al Patrimonio Cultural, clasificándolo para destacar los bienes de algunas comunidades locales.

3º Cuaderno: aborda el Sistema Nacional de Cultura, donde Guatemala recoge tres periodos: Prehispánico, Colonial y Republicano, más las aportaciones tradicionales y las expresiones artísticas contemporáneas.

4º Cuaderno: se extiende sobre el Derecho de la Cultura, a la Cultura y los Derechos Culturales desde la perspectiva guatemalteca con quince interrogaciones.

5º Cuaderno: recopila la Historia del Ministerio de Cultura y Deportes de Guatemala con una introducción y la estructura ministerial con sus funciones principales.

6º Cuaderno: aborda las estrategias de la implementación de las políticas culturales y del Plan de Desarrollo Cultural, abordando la versión original y las modificaciones posteriores.

7º Cuaderno: analiza su aportación en la actualización de la legislación cultural, aportando la versión original y la propuesta de modificación.

8º Cuaderno: es muy importante dentro de las Industrias Culturales y Creativas Guatemaltecas, ya que trata el reconocimiento de la Propiedad Intelectual de los productos y las formas de expresión de ricas y diversas tradiciones, así como su reproducción con las nuevas tecnologías de la comunicación.

9º Cuaderno: aborda la diplomacia cultural, que tiene un impacto en el Desarrollo Integral, ya que siempre ha ido de la mano de los objetivos diplomáticos nacionales, aunque en estos momentos, en algunos casos, la diplomacia cultural ha superado a la política. Las implicaciones económicas pueden ir de la mano de las culturales. De hecho, propone una estrategia para la realización de esta Política Cultural Internacional de Guatemala y la explica con interrogaciones que permitan situarse a los lectores: con qué, quién, a quién, con qué promover o intercambiar el patrimonio tangible e intangible. Este Plan lo recalca con medidas a corto, medio y largo plazo.

10º Cuaderno: describe la Carta Cultural Iberoamericana para poner a integrar Guatemala en unas políticas que no siempre han ido por buen rumbo. Abusa de un listado excesivo de apartados, que en algunos son repetitivos.

11º Cuaderno: recoge un texto enviado en 2018 por el autor, que aporta muy poco.

12º Cuaderno: interesante apartado sobre turismo cultural, con datos y listados recogidos por otras obras y de Google, que pueden ayudar a los lectores a organizar sus recursos culturales como recursos turísticos.

13º Cuaderno: relata la relación de la Cultura con el Deporte a partir del término recreación como se recoge en el artículo 91 de la Constitución guatemalteca. Define varios tipos de recreación. Termina con nuevos textos y recomendaciones.

En resumen, es un buen intento de ofrecer una visión de la Política Cultural Guatemalteca y de su revisión a partir de los nuevos conceptos de Industrias Culturales y Creativas de UNESCO, aunque hay en el apartado didáctico cuadernos más conseguidos y otros prescindibles por repetitivos con excesivos textos y listados. Su afán recopilatorio nos ofrece un texto ejemplificador de las propuestas de cambios en los países en vía de desarrollo, que pueden tener en la Cultura una estrategia integradora dentro del país, en el contexto iberoamericano y a nivel mundial con buenas estrategias de diplomacia cultural.

**Pedro J. González Fernández**

## La cultura motor del desarrollo integral

Max Araujo

**La cultura motor del desarrollo integral**  
**Max Araujo**  
Cholsamaj, 2022  
306 pp.



## **Fomentar y cuidar el carácter vivo, transversal, mutante, indeterminado e importante de la cultura. Pérdida de control de las instituciones culturales: Cultura ingobernable**

**C**ultura *ingobernable* es el ensayo en el que Jazmín Beirak, partiendo de nociones históricas, nos envuelve en las reflexiones de transversalidad, de mutabilidad e indeterminación de la cultura y de cómo las políticas públicas podrían actuar aceptando esa visión inabarcable y de continuo cambio.

*Cultura ingobernable* es un texto de reflexión que, escalón tras escalón, nos coloca en unas conclusiones claras, nada que no conozcamos ya las personas que nos dedicamos a la cultura. Y es que con el devenir de los años se ha ido provocando el encorsetamiento de la cultura entre la política económica y la política social.

Todas sabemos que parte de las políticas culturales se han hecho sin tener en cuenta las necesidades del campo de la cultura, sino más bien como instrumento de otros intereses. Siempre suponiendo que se haya establecido algún tipo de política cultural, aunque eso sería otro debate.

Durante años se han centrado en crear oferta en vez de centrar sus fuerzas en el fomento de la participación, en la creación de vínculos o en enfocar los esfuerzos en nutrir o tejer desde la comunidad.

A todo esto hay que añadirle que la cultura siempre ha sido la hermana pequeña de las cuestiones importantes de las políticas públicas, por lo que, en contadas ocasiones, las personas encargadas de establecer las políticas culturales han sido especialistas en la materia.

Nos encontramos, pues, con que la cultura no se conoce como objeto específico de política pública, lo que ha provocado dos cosas: que la población general haya terminado asumiendo que las cosas de la cultura sólo afectan “a los de la cultura” y que la cultura se trate exclusivamente desde el prisma económico.

La cultura es, tal y como se defiende en este ensayo, fundamental en la construcción de unas sociedades mejores, más justas y democráticas. Para ello es imprescindible la construcción de unas políticas públicas que garanticen y promuevan la

proliferación de la cultura, acompañadas de un movimiento social que la defienda como bien común, patrimonio colectivo y pilar de transformación social.

El movimiento social se genera en cada grupo, en cada barrio. Y deben ser precisamente las políticas culturales, enfocadas desde la importancia que tiene que tener la cultura, las que germinen y se adapten, cediendo su parte de poder, a la visión de la cultura inabarcable.

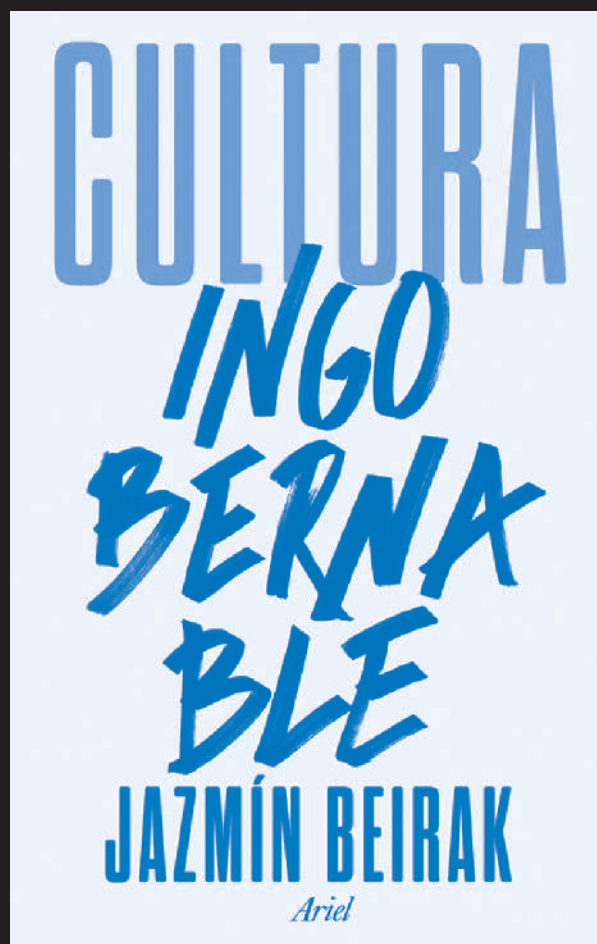
La lectura de este ensayo es el camino reflexivo sobre los términos y conceptos del significado poliédrico de cultura, sus consecuencias y reflexiones, mostrándonos la misión de las políticas culturales. Unas políticas culturales que deberían ser facilitadoras e intensificadoras de la proliferación permanente de la cultura.

**Sonia Jiménez Torres**

## Cultura ingobernable

Jazmín Beirak

Cultura ingobernable  
Jazmín Beirak  
Ensayo  
Ariel, 2022  
222 pp.



**L**a Asociación de Empresas de Distribución y Gestión de las Artes Escénicas (ADGAE), presidida por Elena Carrascal, publica el Informe sobre *La distribución de las artes escénicas en España: su papel, su valor, sus barreras y sus necesidades. Propuestas*, estudio realizado por Eva Moraga Guerrero, Directora de Por & Para.

La finalidad de este estudio, además de parar, tomar aire y recobrar un nuevo impulso, como se expresa en su introducción, sirve para exponer las condiciones estructurales de la profesión, para poner de relieve la importancia de la distribución en el sector, para identificar las áreas que necesitan más apoyo y, finalmente, para proponer propuestas para el futuro del sector.

Los destinatarios que se han tenido en cuenta a la hora de realizar este informe son los propios socios de la ADGAE, para que prioricen sus propias acciones a corto y medio plazo y se replanteen su modelo de negocio, que actualmente no retribuye el trabajo desarrollado. Y para las administraciones públicas, para darles a conocer cuáles son los desafíos a la hora de trabajar con ellas. El informe es una herramienta de diagnóstico de la política cultural que suele poner sus esfuerzos en la exhibición y la producción, dejando de lado la distribución; los programadores y agentes del sector para avanzar conjuntamente en los nuevos retos y para poner de manifiesto la dificultad para acceder a ellos y para conocer sus líneas de programación.

Otro de los destinatarios son las compañías de artes escénicas, para que consideren la importancia de la distribución en la programación y dejen de lado el prejuicio hacia lo comercial. El informe es para futuros distribuidores un documento de referencia con una visión global de la profesión, de su contexto y problemática. Es una guía para conocer los conocimientos, aptitudes y actitudes que debe tener y desarrollar como distribuidor, así como los pasos que tiene que dar para desarrollar la profesión.

El informe contiene los resultados de una encuesta en la que participaron el 91% de los socios de la ADGAE. Además incluye un resumen ejecutivo sobre cinco pilares esenciales en torno a los que se ha realizado el estudio: Rol y funciones; Capacidades, competencias, formación y experiencia; Barreras, obstáculos y desafíos; Apoyo y ayudas, y Recomendaciones y Propuestas, es decir, nos muestra una visión de cómo los socios

de ADGAE conciben su profesión. Además, incorpora tres anexos: el primero sobre “El papel de la distribución en la cadena de valor de las artes escénicas”, donde se expone el origen del concepto de *cadena de valor* ubicándolo en el contexto internacional; el segundo anexo, sobre las “Ayudas destinadas a la distribución y otras ayudas destinadas a ferias y a giras”, que muestra un mapa de las ayudas destinadas directa o indirectamente a la distribución y sirve como instrumento para poner de manifiesto la escasez de ayudas para el sector, tan sólo cinco comunidades autónomas tienen ayudas directas; y el tercer anexo, que es una muestra del cuestionario que realizaron los socios para el estudio.

Existe muy poca bibliografía sobre la temática de la distribución de las artes escénicas tanto a nivel nacional como internacional, por lo que este informe es de sumo interés para todos aquellos interesados en ampliar su visión sobre el sector, ya sean las propias empresas de distribución de artes escénicas, como las compañías, los agentes culturales, así como los futuros emprendedores en la distribución de las artes escénicas.

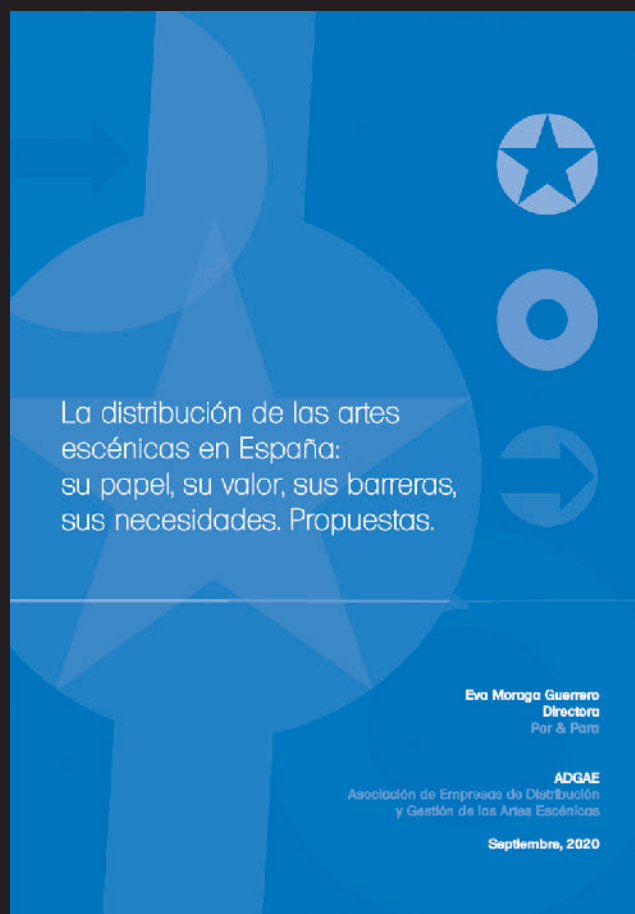
**Rosario Pérez del Amo**

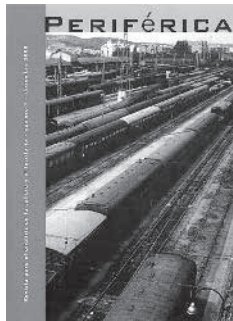
## **Informe: La distribución de las artes escénicas en España: su papel, su valor, sus barreras, sus necesidades. Propuestas**

**Eva Moraga Guerrero**

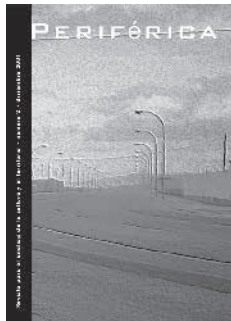
### **Informe: La distribución de las artes escénicas en España: su papel, su valor, sus barreras, sus necesidades. Propuestas**

Eva Moraga Guerrero  
ADGAE. Asociación de Empresas de Distribución  
y Gestión de las Artes Escénicas, 2020  
69 pp.

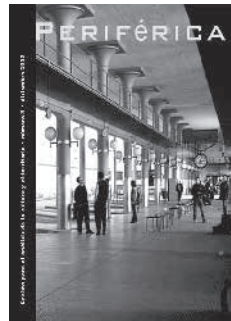




**1** Diciembre 2000



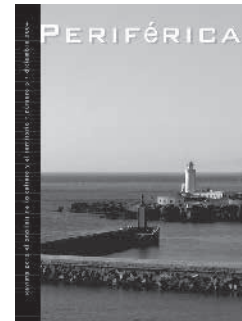
**2** Diciembre 2001



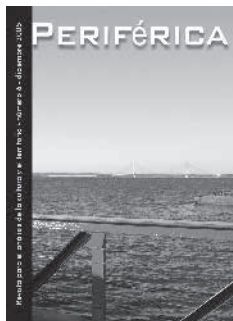
**3** Diciembre 2002



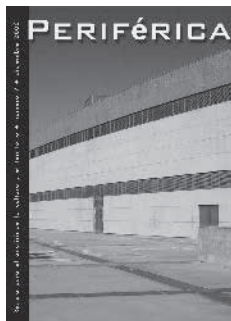
**4** Diciembre 2003



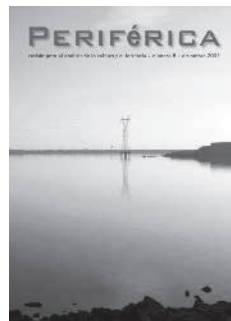
**5** Diciembre 2004



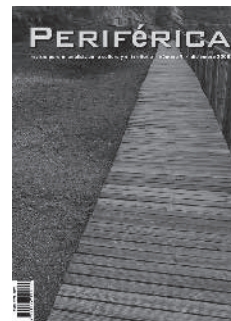
**6** Diciembre 2005



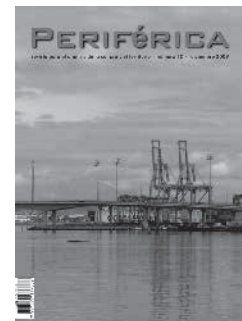
**7** Diciembre 2006



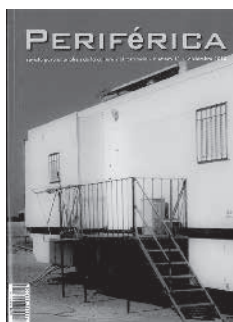
**8** Diciembre 2007



**9** Diciembre 2008



**10** Diciembre 2009



**11** Diciembre 2010



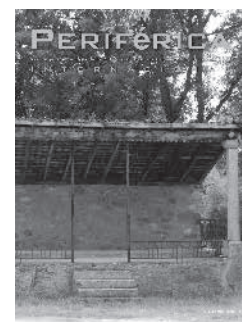
**12** Diciembre 2011



**13** Diciembre 2012



**14** Diciembre 2013



**15** Diciembre 2014



# NÚMEROS PUBLICADOS



**16** Diciembre  
2015



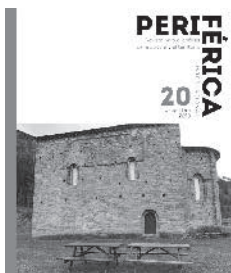
**17** Diciembre  
2016



**18** Diciembre  
2017



**19** Diciembre  
2018



**20** Diciembre  
2019



**21** Diciembre  
2020



**22** Diciembre  
2021



**23** Diciembre  
2022

Todos los números publicados  
se pueden consultar en la siguiente dirección:



# DE CLA RA CIÓN

## ÉTICA Y DE BUENAS PRÁCTICAS

*PERIFÉRICA Internacional* es una publicación dirigida a comunicar y compartir visiones sobre el fenómeno sociocultural, a través de aportaciones de especialistas en el mundo de la gestión, creación e investigación cultural (sección Temas y Monográfico), así como publicación de investigaciones y trabajos de convocatoria abierta (Ópera Prima y Experiencias).

El Consejo Asesor y Equipo Editorial de *PERIFÉRICA Internacional* apuesta por el compromiso ético, por lo que adopta como referencia el Código de Conducta que, para editores de revistas científicas, ha establecido el Comité de Ética de Publicaciones, del Committee on Publication Ethics (COPE).

Igualmente, en el desarrollo de sus funciones, los miembros de la Universidad de Cádiz que participan en *PERIFÉRICA Internacional*, como miembro de cualquiera de sus estamentos, revisores o autores, atenderán a lo recogido en el Código Ético de la Universidad de Cádiz (Código Peñalver).

### **Compromiso ético del Consejo Asesor y Equipo Editorial de *PERIFÉRICA Internacional***

Se definen como obligaciones y responsabilidades generales de los miembros del Consejo Asesor y Equipo Editorial de *PERIFÉRICA Internacional*, los siguientes:

- Atender en todo momento las demandas y necesidades de los lectores y autores.
- Apostar por la mejora continua de la revista.
- Velar por la calidad de los contenidos publicados en la revista.
- Defender la libertad de expresión y la pluralidad de las publicaciones.
- Mantener la integridad académica de su contenido.
- Aceptar, en su caso, la publicación de correcciones, aclaraciones, retractaciones y/o disculpas por errores voluntarios o involuntarios que pudieran cometerse.

### **Compromiso ético de *PERIFÉRICA Internacional* con sus lectores/as**

*PERIFÉRICA Internacional* se compromete a establecer un canal de comunicación fluido y accesible donde los lectores puedan solicitar información, aclaración o presentar una reclamación. Dicho canal se hará visible en la plataforma online de la revista. Los lectores tendrán derecho a estar informados sobre aspectos de financiación de la revista.

### **Compromiso ético de *PERIFÉRICA Internacional* con los/las autores/as**

*PERIFÉRICA Internacional* se comprometa a asegurar la calidad del material que publica, atendiendo y haciendo cumplir las normas de la revista y sus diferentes secciones. Se compromete a hacer pública las normas de publicación y normas de edición, a través de las Directrices para autores. Las decisiones de los editores para aceptar o rechazar un documento para su publicación se basarán en la originalidad, claridad expositiva, importancia de la aportación del estudio y en la idoneidad del mismo en relación a la línea editorial de la revista. Para las secciones de Ópera Prima y Experiencias (sometidos a revisión por pares), *PERIFÉRICA Internacional* se compromete a la asignación de revisores de reconocido prestigio y reconoce el derecho de los autores/as a estar informados sobre todos los pasos del proceso de revisión, incluido el derecho a apelar contra las decisiones editoriales.

*PERIFÉRICA Internacional* se compromete a mantener actualizados en su página web todas las directrices para los autores, modalidades de envío, los avisos de derechos de autor/a y la declaración de privacidad de los mismos.

La presente Declaración ética y de buenas prácticas podrá actualizarse regularmente y se publicará a través de un vínculo directo dentro del apartado Políticas de la revista.

Los cambios de composición del Consejo Asesor o Equipo editorial no afectarán a las decisiones ya tomadas salvo casos debidamente justificados.

## DE PUBLICACIÓN

1. *Periférica* admite trabajos originales redactados en castellano, inglés, francés o portugués, que se atengan a la línea editorial de la revista expuesta en la presentación. Los originales se presentarán a través del siguiente enlace <http://revistas.uca.es/index.php/periferica/login>. Se enviará una versión completamente ciega de su trabajo, en la que se hayan suprimido todos los metadatos del archivo de texto y todas aquellas referencias bibliográficas directas e indirectas así como las auto-citas que reconocen la autoría del original. Si tiene alguna pregunta, utilice la siguiente dirección de correo electrónico: [info.periferica@uca.es](mailto:info.periferica@uca.es).  
  
La revista *Periférica* no cobra tasas por envío de trabajos, ni tampoco cuotas por la publicación de sus artículos. En contrapartida, la revista *Periférica* practica una política de Acceso Abierto.
2. La extensión de los artículos será como máximo de 30.000 caracteres con espacios. El autor encabezará el artículo con dos resúmenes en castellano e inglés (los resúmenes y abstracts deben contener entre 100 y 150 palabras), palabras clave en ambos idiomas (cinco o seis palabras), título del artículo también traducido al inglés y la fecha de envío del trabajo. Como parte del proceso de envío, los autores/as deberán cumplimentar el siguiente Formulario.
3. Se deberá indicar con claridad a lo largo del texto la colocación de cuadros, fotografías e ilustraciones. Todas las imágenes se adjuntarán en formato digital (formato JPG o PNG), en alta resolución con un mínimo de 300 puntos de resolución real. Estas irán identificadas con sus correspondientes pies y se notificará el punto específico del artículo donde serán insertada.  
  
La revista *Periférica* entiende que los autores tienen los derechos pertinentes para la publicación de las imágenes que proporcionan.
4. *Periférica* tiene por objetivo publicar dos tipos de artículos. Los trabajos encuadrados en la sección Temas y Monográfico serán encargados a especialistas en temas monográficos. Los artículos originales recibidos serán sometidos, en primera instancia, a un dictamen del Consejo Editorial, en el cual se determina si los documentos recibidos están relacionados con la temática de la revista, el potencial interés para los lectores, la adecuación a las normas de publicación y directrices para autores/ras. El Consejo Editorial podrá rechazar un artículo, sin necesidad de proceder a su evaluación, cuando considere que no se adapta a las normas, tanto formales como de contenido, o no se adecua al perfil temático de la publicación.

Los artículos publicados por la revista serán sometidos a un proceso de arbitraje “pares” y “doble ciego” en el que participarán, al menos, dos revisores especialistas externos a la revista, de acuerdo con el contenido del artículo y recurriéndose a un tercero en caso de que fuera necesario. Los autores deben por tanto omitir sus nombres y filiaciones del artículo. El Consejo Editorial será el que tome la decisión, teniendo en cuenta los informes externos, sobre la publicación o rechazo de cada artículo.

Dichos especialistas subirán a la aplicación de la revista el informe pertinente y su decisión sobre el texto, el secretario o bien el editor encargado del proceso hará llegar el resultado del mismo a los autores. La revista no está obligada a devolver los originales, ya sean los trabajos admitidos o rechazados para su publicación..

5. *Periférica* se publica con una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObra-Derivada 4.0 de Creative Commons, cuyo texto completo se puede consultar en [creativecommons.org](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) por lo que se permite la copia, distribución y comunicación pública de los trabajos siempre y cuando se cite al autor del texto ya *Periférica*, pero no se pueden hacer usos comerciales ni obra derivada. Los contenidos de la revista serán liberados y colo-

cados en internet para su descarga gratuita coincidiendo con la aparición del mismo en la periodicidad declarada.

## DE EDICIÓN

1. El texto irá completamente justificado. Los trabajos tendrán una extensión máxima de 30.000 caracteres. El texto interlineado simple, letra Garamond en cuerpo 12; las citas y la bibliografía final en cuerpo 11; las notas en el cuerpo 10. Todo el texto (notas, citas y bibliografía incluidas). No se numerarán las páginas, ni se usarán encabezamientos, pies de página, o remisiones internas a páginas o notas del propio trabajo.

Abreviaturas: se usará p. y pp. (y no pág. y págs.), para señalar las páginas; n° y nos para números; F. y ff. para folios; etc.

Las **notas** bibliográficas se colocarán al final del texto del artículo siguiendo el siguiente modelo abreviado: apellido / os del autor e inicial en mayúsculas, coma, punto, año de la publicación entre paréntesis, y páginas de donde se toma la cita. En el cuerpo de texto las llamadas a las notas deberán ir con números y entre paréntesis.

COHEN, A. (1984), págs. 40-41.

2. Tras las notas, se desarrollará la bibliografía final en orden estrictamente alfabético de obras citadas en cada artículo. El sistema de citas bibliográficas empleado será Harvard siguiendo los siguientes modelos:

**Libros:** Apellido/os e inicial/es del autor en mayúsculas, [en caso de que se trate de edi-

ciones, coordinaciones o traducciones citadas completas se indicará así: (ed.) (Coord.) (Trad.)], Año entre paréntesis, título de la obra en cursiva, ciudad de publicación, editorial.

SÁNCHEZ HUETE, M.A. (2019), *Tributación, fraude y blanqueo de capitales: entre la prevención y la represión*. Madrid: Marcial Pons.

**Artículos de revista en papel:** Apellido/os e inicial/es del autor en mayúsculas, año entre paréntesis, título del artículo entre comillas, punto, título de la revista en cursiva, volumen de la revista (número de la parte entre paréntesis), número (s) de página (s) precedidas de la abreviatura pp.

WOLITZKY, A. (2018) “Learning from Others’ Outcomes”, *American Economic Review*, 108(10), pp. 2763-2801.

**Artículos de revista electrónica:** Los elementos se disponen en el mismo orden en que se haría para una fuente escrita. Si el documento tiene DOI (Identificador de objeto digital) lo añadimos a continuación.

Apellido/os e inicial/es del autor en mayúsculas, año entre paréntesis, título del artículo entre comillas, punto, título de la revista en cursiva, volumen de la revista (número de la parte entre paréntesis), número(s) de página(s) precedidas de la abreviatura pp.

DOI: <https://dx.doi.org/10.25267/Periferica>

Si no tiene DOI se añadirá la dirección URL de recuperación y la fecha de consulta.  
Disponible en: [http:// dirección electrónica](http://dirección electrónica) [Consultado 12-02-2020].

**Capítulo de monografía:** Apellido/os e inicial/es del autor del capítulo en mayúsculas, año entre paréntesis. “Título del capítulo entre comillas”. En: Apellido/os e inicial/es del editor ed(s). (Coord.). Título del libro (en cursiva). Lugar de publicación: Editorial, p.  
ÁLVAREZ, I. Y GÓMEZ, I. (2009). “PISA, un proyecto internacional de evaluación auténtica: luces y sombras”. En: MONEREO, C.(Coord.). *Pisa como excusa: repensar la evaluación para cambiar la enseñanza*. Barcelona: Graó, pp. 91-110.

**Tesis, Trabajo Fin de Grado o Máster:** Apellido/os e inicial/es del autor en mayúsculas (año de presentación del trabajo). Título de la disertación o tesis académica (en cursiva). Nivel o grado académico. Universidad que otorga el título académico.  
RIQUELME QUIÑONERO, MT (2016). *Lectura arqueológica de los espacios públicos y privados en la arquitectura residencial de la huerta alicantina del siglo XIX*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Alicante.

**Sitio Web:** Autor/es de la Web (año de publicación/de última actualización). Título del sitio web.  
Disponible en: URL [Consultado día-mes-año].

Universidad de Cádiz (2020). Universidad de Cádiz.  
Disponible en: [http:// dirección electrónica](http://dirección electrónica) [Consultado 22-09-2019].

