

I. Introducción: la dimensión cultural de las TIC

Este artículo quiere aportar elementos de reflexión y debate, con el punto de mira puesto en el ámbito local, y más específicamente en el de la acción cultural pública. El nivel de gobierno local no es únicamente el que lidera la intervención pública en cultura en la mayoría de países, sino que también es éste el marco idóneo donde se puede articular la acción cultural pública con la acción cultural y artística de base amateur y asociativa fundamental para lograr una cultura más participativa y abierta a las inquietudes y demandas de la ciudadanía. Y es en este ámbito local donde se puede evidenciar de una forma intensa el impacto de las TIC en la cultura, con todas las oportunidades que el nuevo entorno tecnológico puede suponer para el desarrollo cultural, pero también con todas las tensiones y problemáticas que conlleva.

La dimensión cultural de las TIC es innegable tanto si se contempla la cultura desde una concepción amplia, en el sentido más antropológico, como si se toma su concepción más delimitada a aquellos ámbitos que de forma habitual se incluyen dentro del sector cultural. Si se centra exclusivamente en esta segunda dimensión, queda fuera de duda que la irrupción de las TIC ha sido un factor determinante en la conformación de los procesos de producción y consumo cultural en este cambio de siglo.

Con respecto al sector público, más allá del fuerte impacto que el nuevo marco tecnológico haya podido suponer desde un punto de vista instrumental en buena parte de los sectores de intervención cultural, tanto si se trata de la lectura pública, patrimonio cultural o artes visuales y escénicas, la irrupción de las TIC pone sobre la mesa nuevos elementos de debate sobre aspectos que han estado en el centro de la definición de las políticas culturales contemporáneas, como son el acceso a la cultura y la participación cultural de la ciudadanía, los derechos culturales o la relación entre cultura, economía y sociedad. Las TIC han puesto, por ejemplo, nuevos recursos e incluso nuevos vehículos al servicio de la creación artística abriendo posibilidades casi impensables hasta hace bien poco, pero quizás lo más importante, es que también han posibilitado alterar la relación entre creadores y públicos destinatarios, y han establecido nuevas vías de acceso a la creación artística y la cultura en general. Tampoco se puede dejar de lado otro aspecto crucial vinculado a la expansión de las TIC: la tensión global-local con la amenaza de homogeneización cultural asociada a los procesos de globalización que están fuertemente vinculados.

1. El impacto de las TIC en viejos y nuevos procesos culturales

Se puede presentar de antemano un listado extenso de acciones y procesos dentro del sector cultural que comportan una fuerte relación con la nueva cultura digital. Un listado que incluye desde acciones de alcance más general o intersectorial, hasta las más propias o específicas de los diferentes sectores culturales. Obviamente conviene advertir que en un entorno muy cambiante, tanto en uno como en otro caso, este listado es necesariamente provisional y se encuentra en constante evolución. Así, con respecto al ámbito global o intersectorial, se podrán mencionar la edición y difusión de sitios web (web publishing); creación y difusión de software libre; foros, chats, weblogs y listas de correo. En cuanto a acciones más específicas o delimitadas a diferentes ámbitos sectoriales, hace falta hacer referencia al acceso virtual a archivos, bibliotecas, museos y colecciones; e Internet radio o Internet TV (*streaming media*); net arte;



proyectos culturales y artísticos en red (procesos abiertos, *work in progress*); e intercambio musical y audiovisual en red...

La edición y publicación de páginas web (web publishing) no es desde luego una acción privativa del sector cultural sino que forma parte, con **los foros, chats, weblogs y listas de correo** de las que se puede considerar como **estrategias más básicas y universales** de la nueva cultura digital. Aún así, esta estrategia tiene fuertes connotaciones y especificidades dentro el ámbito de la cultura. En nuestros días cualquier institución, entidad o iniciativa cultural quiere estar presente en la red para darse a conocer, para divulgar sus contenidos y sus actividades; las páginas web de organizaciones culturales han sido pioneras en la "colonización" del espacio virtual¹ y páginas como la del Museo de Louvre constituyeron todo un referente en Internet en su día. En este sentido, y constatando que **la difusión de contenidos culturales requiere un tratamiento y un cuidado específicos** con unos ciertos criterios y garantías de calidad, a nivel de la Unión Europea se han llevado a cabo diferentes iniciativas².

Estos tipos de estrategias básicas tienen, además, un componente determinante: pueden actuar como detonante o revulsivo fundamental a la hora de **implementar y potenciar estrategias en red** por parte de las organizaciones y los agentes culturales tanto institucionales como asociativos.

En cuanto al **software libre**, el debate y las acciones abiertas alrededor de esta cuestión se encuentran en este momento en un primerísimo plan de actualidad. No se puede dejar de mencionar el gran dinamismo mostrado por los agentes involucrados en esta cuestión, tanto desde sectores institucionales como, sobre todo, no gubernamentales³. Si bien la incidencia de este fenómeno rebasa ampliamente los "límites" del sector cultural, no se puede perder de vista que en el fondo de los debates sobre este tema se plantean aspectos cruciales de política cultural: **se hace hincapié en cuestiones como la difusión y el acceso, en la idoneidad de este software, en las estrategias en favor de la diversidad cultural y de las culturas minoritarias**⁴.

En referencia al **acceso virtual** a servicios como las **bibliotecas** o a instituciones patrimoniales como **archivos, museos y colecciones**, cabe constatar la inmensidad de posibilidades que se ha abierto para la consulta de catálogos y fondos y el acceso remoto a determinados servicios. Cabe recordar que, para el sector bibliotecario y archivístico, la digitalización constituyó un auténtico *big bang* en un trayecto en el que probablemente todavía nos encontramos en las primeras etapas y dónde se puedan prever interesantísimas líneas de dinamización cultural. En el ámbito museístico, ya se ha pasado de un primer estadio que suponía básicamente exponer, difundir o publicitar contenidos o programaciones a través de la red, a un segundo estadio que supone

¹ En un estudio de presencia a la red en los municipios del Área Metropolitana de Barcelona, Bahía (2002) se confirma que una proporción muy importante de páginas corresponden al sector cultural, que en términos comparativos aparece como mayoritario en buena parte de los municipios. ² "Handbook for quality in cultural Web sites. Improving quality for citizens" editado por el Minerva Working Group 5 dentro lo programa marco europeo para la sociedad de la información.

³ [*http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/qualitypdf110.](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/qualitypdf110)

⁴ Hace falta mencionar aquí experiencias en torno la difusión de software libre como la protagonizada por la Junta de Extremadura con su plan de alfabetización digital (ver Carlos Castro, (2003) Software Libre en el gobierno extremeño: Linex <http://www.softcatala.org/articles/article23.htm>) o la tarea de innumerables organizaciones y asociaciones. Ver "Software lliure y llengües minoritzades: una oportunitat impagable" Jordi Mas y Hernández/

www.softcatala.org



www.gestioncultural.org
portalgc@gestioncultural.org

elaborar proyectos museográficos específicos para su implementación en la red, y a la interconexión de contenidos.

Con **Internet radio e Internet TV** (*streaming media*), la red ha abierto la posibilidad de promover acciones culturales alternativas con una gran dosis de interactividad y sorteando el componente comercial y la banalización creciente que caracteriza los medios de comunicación de masas. La red constituye, pues, un canal alternativo muy interesante para determinados proyectos audiovisuales.

El **net art** ha sido uno de los aspectos de la nueva cultura digital que ha generado un debate más intenso, cuando menos en el campo conceptual. Para los teóricos, y sobre todo para los practicantes, **el net art es algo más que arte digital**⁵, entienden éste como el vehículo creativo que utiliza apoyo y tecnología digital para su realización, y se tiene que entender también como algo más que un determinado tipo de expresión artística que se difunde a través de la red. Para los net-artistas, la creación artística tiene un componente esencial de interactividad que comporta un proceso de creación abierto y colectivo, que a menudo también incorpora una fuerte dosis de reflexión y compromiso social, hecho que ha generado un nuevo debate en torno al concepto de **artvismo**⁶.

