

TIC y Cultura

Ideas, conceptos y estrategias ...

Una primera caracterización de la cultura digital

Relaciones entre cultura y TIC

- Específicas
- Generales

Ideas, conceptos y estrategias ...

2

Relaciones cultura y TIC

- Específicas
 - Formatos propios como el arte en red.
 - Transformación de formatos tradicionales como la hiperliteratura
 - Industria cultural propia exitosa, como en el caso de los video-juegos.

Ideas, conceptos y estrategias ...

3

Relaciones cultura y TIC

- Generales
 - Presencia inevitable de los sistemas de producción digital en todas las áreas de la cultura.
 - Potenciación de los sistemas de distribución digital de productos culturales.
 - Redes digitales de comunicación entre los diferentes sectores de la cultura
 - Colecciones virtuales de objetos accesibles sin problemas de factor distancia o accesibilidad.
 - Facilidad en la creación de copias digitales perfectas.

Ideas, conceptos y estrategias ...

4

Niveles de aplicación de las TIC a la cultura

A. Instrumental

- Digitalización de objetos culturales
- Distribución vía web
- Catálogos interactivos.

B. Informativa

- Comunicación virtual entre ciudadanos, artistas y administración.
- Para informar de eventos culturales
- Feedback

C. Creación de redes.

- Conexiones para trabajo y contacto entre los diferentes sectores culturales.

D. Innovación digital cultural

- Creación de nuevos productos culturales digitales.

Ideas, conceptos y estrategias ...

5

Marcos a tener en cuenta

- 1) Cuestiones tecnológicas.
- 2) Cuestiones de producción.
- 3) Cuestiones éticas y legales.
- 4) Cuestiones de diseminación, formación y acceso.
- 5) Cuestiones de investigación.
- 6) Creación de redes.

Ideas, conceptos y estrategias ...

6

Estado actual de la relación entre cultura y TIC, temáticamente.

- Música
- Teatro, danza y artes performativas
- Conferencias/Debates/Coloquios
- Exposiciones artes plásticas
- Exposiciones divulgativas
- Cultura tecnocientífica
- Literatura
- Patrimonio cultural
- Bibliotecas
- Cine
- Museos
- Televisión
- Actividades infantiles/juveniles
- Turismo

Ideas, conceptos y estrategias ...

7

Estado actual: Música

- Coherencia, estabilidad y variedad en música creada por medios digitales desde lo más comercial a lo más experimental.
- Producción musical cada vez más dependiente de lo digital, sin importar el género
- Redes P2P y copyright
- Redes alternativas de distribución digital

Ideas, conceptos y estrategias ...

8

Estado actual: Teatro,danza y artes performativas

- Eventos mixtos presencial/virtual.
- Redes comunitarias socio-culturales.
- Performances a distancia.

Ideas, conceptos y estrategias ...

9

Estado actual: Conferencias/Debates/Coloquios

- Debates y espacios entre lo presencial y lo virtual.
- Presentaciones multimedia.
- Interacción del público mediante herramientas digitales.

Ideas, conceptos y estrategias ...

10

Estado actual: Exposiciones artes plásticas

- Digitalización de obra para facilitar y aumentar el acceso.
- Apoyo pedagógico interactivo mediante multimedia.
- Potenciación de la escena audiovisual de la cultura digital.

Ideas, conceptos y estrategias ...

11

Estado actual: Exposiciones divulgativas

- Modelos más pedagógicos y cognitivos. Impresiones vs Pedagogía.
- Digitalización extensiva que permite diferentes tipos de adaptación.

Ideas, conceptos y estrategias ...

12

Estado actual: Cultura tecnocientífica

- Simulaciones interactivas para explicar procesos científicos complejos.

Ideas, conceptos y estrategias ...

13

Estado actual: Literatura

- Nuevas "tecnologías de la lectura" como la PDA o la "tinta digital".
- Nuevos formatos literarios, como el hipertexto, la creación colectiva, polipoesía...

Ideas, conceptos y estrategias ...

14

Estado actual: Patrimonio Cultural

- Digitalización que permite:
 - 1) Facilitar o posibilitar el acceso
 - 2) Facilitar el almacenamiento
 - 3) Permitir el visionado del patrimonio cultural desde otras perspectivas (por ejemplo ver como un edificio se ha ido transformando a lo largo de los años)
- Redes de patrimonio

Ideas, conceptos y estrategias ...

15

Estado actual: Bibliotecas

- Catálogos online
- Digitalización de obra
- Petición de compra de libros por parte de los usuarios.
- Intercambio de libros entre usuarios (modelo bookcrossing, modelo biblioteca comunitaria, etc.)
- Cambio del rol de la biblioteca
- Comunidades de lectura.

Ideas, conceptos y estrategias ...

16

Estado actual: Cine

- Distribución digital de las películas en lugar de las bobinas
- Escena alternativa de aficionados
- Potenciación del "cine social colaborativo"
- Inicio de la distribución alternativa de películas a través de la red.
- Las redes P2P y la distribución ilegal de películas con copyright.

Ideas, conceptos y estrategias ...

17

Estado actual: Museos

- De la Web como instrumento de comunicación y divulgación para el museo a instrumento de desarrollo de actividades.
- Desarrollo de multimedias interactivos y "áreas virtuales" en los museos. (Realidad aumentada).

Ideas, conceptos y estrategias ...

18

Estado actual: Televisión

- Canales interactivos de comunicación mediante la televisión digital terrestre
- Canal interactivo de televisión para trámites administrativos asociados y cuestiones culturales (becas, subvenciones, etc.). La interfície de la TV daría más cercanía a determinados colectivos.

Ideas, conceptos y estrategias ...

19

Estado actual: Actividades infantiles/juveniles

- Campañas de inclusión digital para niños y adolescentes
- Desarrollo de interactivos con fuerte componente lúdico

Ideas, conceptos y estrategias ...

20

Estado actual: Turismo

- Potenciar las redes inalámbricas para ofrecer información rápida y contextualizada al turista.
- Desarrollo de portales digitales innovadores para potenciar el turismo
- Facilidad a la hora de traducir y adaptar los contenidos de una exposición y un museo.

Ideas, conceptos y estrategias ...

21

Principales obstáculos:

Para artistas, productores y gestores culturales

- Aumento del precio de las producciones, (equipos, especialistas...)
- Necesidad de ampliar y renovar conocimientos sobre TIC con cierta regularidad, (formación continua...)
- Obstáculo cognitivo para los artistas de formación tradicional, (industria digital...)
- Problemas de visibilidad, (más canales ≠ más información)
- Falta de enlace con la realidad local.

Ideas, conceptos y estrategias ...

22

Principales obstáculos: Para la población

- Imposibilidad de acceso al no disponer de equipo o de conexión en red.
- Imposibilidad de acceso por no disponer del conocimiento instrumental
- Imposibilidad de acceso al carecer de los conocimientos informacionales
- Falta de motivación para utilizar las nuevas tecnologías.
- Falta de confianza en las nuevas tecnologías
- Discapacidades
 - sensoriales
 - de tipo motor
 - de tipo cognitivo

Ideas, conceptos y estrategias ...

23

A modo de prospectiva

- La emergencia de lo inalámbrico en lo cultural a través del ambient radio y ambient wireless.
- El efecto péndulo y la electrónica "vintage"
- La normalización de las artes digitales, el concepto "arte digital" dejará de ser marca. Lo digital se vuelve invisible.
- Grandes producciones, de la demo a la mano.
- Políticas y programaciones coherentes. Lo digital, un aspecto más de la cultura.
- Del género basado en soporte al género basado en contenido
- El corto cinematográfico como género en red

Ideas, conceptos y estrategias ...

24

A modo de prospectiva

- Arte, ciencia y tecnología
- La cultura del remix (sampling, collage...)
- La televisión digital terrestre, interacción entre creadores i público.
- El ordenador invisible
- Creación en red
- Desarrollo comunitario cultural
- Nuevos derechos y deberes del artista y el usuario, (acceso universal, privacidad de los datos, libertad de expresión, acceso a la información, propiedad intelectual...)
- El Software social
- Formación y comunicación continuas de todos los sectores culturales

PREGUNTAS ...

- 1) Cuestiones tecnológicas.
- 2) Cuestiones de producción.
- 3) Cuestiones éticas y legales.
- 4) Cuestiones de diseminación, formación y acceso.
- 5) Cuestiones de investigación.
- 6) Cuestiones de creación de redes.

Cuestiones tecnológicas.

1. ¿Qué hardware y software necesitan centros e industrias culturales para estar actualizados?
2. ¿Qué tipo de infraestructura necesitamos para asegurar el acceso universal de los ciudadanos?
3. ¿Qué tipo de inversiones son necesarias para asegurar una buena respuesta a las preguntas 1 y 2?
4. ¿Cómo la introducción de las TIC puede reducir el presupuesto cultural en otros ámbitos, permitiendo así destinar más dinero a la partida de inversión digital?
5. ¿Qué iniciativas como el software libre, el reciclaje de ordenadores o los e-voluntarios pueden ayudar a reducir la inversión total en cuestiones digitales?

Cuestiones de producción.

1. ¿Qué tipo de eventos, festivales, ciclos relacionados con cultura y TIC interesan más al público?
2. ¿Qué tipo de eventos, festivales, ciclos relacionados con cultura y TIC son más atractivos o funcionales para las industrias culturales?
3. ¿Qué nuevas estructuras administrativas y organizativas se necesitan para potenciar la producción cultural digital?

Cuestiones éticas y legales.

1. ¿Qué compromiso se ha de establecer en relación a propuestas alternativas de gestión de la propiedad intelectual, como el software libre o Creative Commons?
2. ¿Qué medidas legislativas y tecnológicas son necesarias para garantizar derechos básicos del ciudadano en la esfera digital como son la privacidad, la libertad de expresión e información, etc.?
3. ¿Cómo se garantiza el respeto a la propiedad intelectual dada la existencia de ciertas prácticas asociadas a tecnología como las redes P2P?

Cuestiones de diseminación, formación y acceso.

1. ¿Cómo organizar una campaña de alfabetización digital que asegure el máximo uso y disfrute de las TIC por parte de los ciudadanos?
2. ¿Cómo planteamos el acceso y la formación en TIC de manera que los ciudadanos dejen de ser meros consumidores pasivos de la cultura y adopten un papel cada vez más activo?
3. ¿Qué medidas tecnológicas y de diseminación organizamos para asegurarnos de que todos los discapacitados tienen acceso a las iniciativas culturales digitales?
4. ¿Qué estrategias son las mejores para usar las TIC como vehículo de comunicación de iniciativas culturales tradicionales?
5. ¿Cómo debe de organizarse un portal de temas culturales para establecer comunicación entre la administración y todos los actores culturales (artistas, público, gestores, productores, etc.)?

Cuestiones de investigación

1. ¿Qué criterios podemos utilizar para establecer si disponemos de las tecnologías correctas para un proyecto o es necesario desarrollar nuevas?
2. ¿Cómo establecemos si nuestra política y programaciones culturales están adaptadas a las últimas tendencias o bien son obsoletas?
3. ¿Qué políticas y organización son necesarias para asegurar que somos capaces de producir tecnología y contenidos propios que sean innovadores?

Cuestiones de creación de redes

1. ¿Qué características ha de tener una comunidad virtual cultural para facilitar fenómenos como el intercambio de prácticas, la creación colectiva y la interacción directa con el público?
2. ¿Cómo se organizan y publicitan las redes para que los artistas noveles tengan acceso y puedan darse a conocer?
3. ¿Cómo ha de estar organizada la información en una base de datos de artistas y proyectos para que resulte útil a las industrias culturales?