

CULTURA DIGITAL

LIBRO BLANCO
DE LA
CREACIÓN,
FORMACIÓN Y
DESARROLLO
DE PÚBLICOS
DE LA
CULTURA

La mesa de trabajo estuvo formada por un grupo heterogéneo de personas con perfiles muy diversos que da cuenta de la transversalidad, la complejidad y la importancia del desarrollo de las redes digitales y su impacto en las políticas y las instituciones culturales, y en especial en lo que se refiere a la creación, formación y desarrollo de públicos.

Entre la veintena de participantes había académicos, archiveros, gestores culturales de instituciones públicas y privadas, bibliotecarios, consultores y representantes de empresas especializadas en el desarrollo de servicios digitales para museos e instituciones culturales.

En este documento se recogen las aportaciones realizadas durante la sesión así como las respuestas que los participantes dieron por escrito a las dos preguntas formuladas.

Como introducción a la mesa cabe señalar que el ámbito de la cultura se ve atravesado por las transformaciones que las tecnologías de la información y las redes digitales están provocando en muchos órdenes de la vida. Tras más de 25 años de desarrollo de la web las nuevas formas de producción y difusión de la información, la cultura y el conocimiento han propiciado algunos cambios pero se comparte la sensación de que hay un gran potencial todavía por explorar.

Las diferentes aportaciones se podrían agrupar en tres grandes bloques:

- Las redes digitales han ampliado las capacidades de difusión, acceso e interlocución con los públicos de las instituciones culturales.
- El hecho de que la visita al lugar de la colección o del archivo ya no sea la principal forma de acceso a la información y la posibilidad de ampliar las formas de interacción con las audiencias puede propiciar el diseño de nuevos modelos de institución y de políticas culturales en los que los públicos no son entendidos tanto como receptores o espectadores sino como potenciales creadores. De tal manera que las instituciones puedan facilitar la creación de comunidades de práctica y de procesos de auto-organización.
- Las nuevas tecnologías digitales en marcha, como el análisis de datos masivos (*big data*), el aprendizaje automático (*machine learning*), la inteligencia artificial, la suma de la inteligencia artificial y la natural, las tecnologías 4.0, la fabricación digital o el *bio hacking* suponen nuevos retos y oportunidades para las instituciones culturales y abren nuevos espacios de creación y experimentación artística y cultural. Asimismo se mencionó su impacto en la creación, formación y desarrollo de públicos de la cultura.

¿Qué conoces de tus públicos, reales y potenciales? ¿De qué herramientas dispones para ello? ¿Te resultan útiles y eficaces?

El desarrollo de las redes digitales ha supuesto una ampliación de la noción de público que incluiría no solo a los visitantes que acuden a la sede física de las instituciones culturales sino también a los usuarios de las plataformas digitales, tanto las institucionales como las no institucionales. El acceso a estas plataformas digitales proporciona abundante información sobre los usuarios y el uso de los contenidos digitales (1). De esta forma, el conocimiento sobre los públicos se ha ampliado. Tanto las nuevas formas de acceso como la abundante información que generan sobre los públicos ofrecen un enorme potencial como instrumentos de escucha y aprendizaje en gran medida todavía por explorar (2).

La digitalización de contenidos analógicos y la creación de nuevos contenidos digitales es un proceso en constante crecimiento. Las páginas web de las instituciones son medios de comunicación que no solo ofrecen contenidos que permiten preparar las visitas sino también recursos para ser disfrutados en red y para la investigación.

Algunos datos recogidos por las instituciones culturales están disponibles en los portales de datos abiertos de la administración.

También se destacó la necesidad de analizar lo que sucede en las redes sociales y las plataformas no institucionales. Comentarios en Google y los datos de permanencia media, Twitter y uso de etiquetas (*hashtags*) en algunas exposiciones facilitan información valiosa sobre la recepción de los proyectos culturales.

En los últimos años se ha dado un impulso a los programas educativos de las instituciones culturales así como a los programas de mediación cultural. Estos últimos proponen ir más allá de la visita guiada tradicional y ofrecer lugares de hospitalidad, escucha y conversación en torno a los proyectos culturales. En un momento en el que el acceso a gran parte de la información se realiza a través de las páginas web, las salas de exposición pueden experimentar otros usos diferentes a los de la recepción como puedan ser debates, talleres y otras actividades.

¹Respetando la Ley de protección de datos.

²Sería necesario incluir el dato de algún informe sobre públicos en la red y el uso de los datos para la gestión y creación de públicos

¿Qué dos medidas o propuestas concretas para la creación, formación y desarrollo de públicos dentro en tu sector incluirías en el futuro Libro Blanco?

La aproximación a lo digital debe hacerse desde una perspectiva interdisciplinar que permita tener en cuenta la complejidad de las transformaciones que se están produciendo en sus dimensiones sociales, culturales y tecnológicas. Los conocimientos de los gestores culturales, vinculados a las humanidades, resultan a veces insuficientes. Por este motivo es necesario ofrecer cursos de formación e introducir perfiles más técnicos en los equipos.

Se hace necesario asimismo que las instituciones culturales tengan una estrategia digital integrada en su plan de acción.

Desde el punto de vista de la digitalización se propone el uso de licencias libres en los contenidos generados con recursos públicos. Las licencias libres favorecen la difusión y la reutilización de los contenidos. Este es un asunto delicado en relación con muchos de los contenidos que se utilizan en webs y archivos públicos. Respecto a los permisos para fotografiar en salas de exposiciones parece deseable una mayor flexibilidad.

También se recomienda el uso de estándares y protocolos abiertos de clasificación (3) que permitan la interoperabilidad entre archivos de diferentes instituciones a través de meta buscadores.

El uso de *software* libre para el desarrollo de páginas web y archivos puede facilitar su reutilización y el aprovechamiento de recursos. Además, el *software* libre, al mostrar el código, puede ser una manera de comprobar que no se están extrayendo datos personales para usos inadecuados.

Se propone el uso de las webs como medios de comunicación (4) en los que publicar artículos y entrevistas. Además, los archivos digitales, las colecciones y las webs de las instituciones pueden ser el material para la realización de proyectos artísticos y culturales. Una posibilidad es el uso de los datos de estos archivos para crear nuevas visualizaciones que permitan nuevas interpretaciones y vías de acceso.

Las nuevas tecnologías como el *machine learning*, la inteligencia artificial, la realidad aumentada, internet de las cosas, *gamificación*, experiencias híbridas *online-offline* serán herramientas que permitan nuevas formas de gestión y creación de públicos, así como nuevas funciones y posibilidades de uso de las instituciones culturales.

Las instituciones culturales deberán contar con las prácticas artísticas y los medios y tecnologías de la conectividad que articulan hoy en día nuestra vida cotidiana en casi todas sus dimensiones (comunicativas, afectivas, laborales, etc.). Resultan todavía muy escasas las iniciativas que afrontan la emergencia de la rica serie de vías

³Un ejemplo de estandarización de protocolos abiertos es la DCMI (Dublin Core Metadata Initiative)
https://es.wikipedia.org/wiki/Dublin_Core

⁴La web del CCCB Lab es un buen ejemplo de plataforma generadora de diferentes contenidos no solo a partir de las actividades: <http://lab.cccb.org/es/>

creativas orientadas a reflexionar, desde el campo del arte, sobre los efectos de la expansión del uso de las redes digitales y sus tecnologías, así como su papel como elementos articuladores esenciales de las pautas de vida y experiencia en nuestro tiempo.

Habilitar espacios de co-creación tanto *online* como presenciales en los que los públicos participen como productores o colaboradores. Facilitar la interacción entre estos usuarios activos que den lugar comunidades de aprendizaje y práctica, y a procesos de auto-organización. Para ello serán necesarios programas de mediación cultural que ayuden a la creación de estos espacios de colaboración y herramientas digitales que permitan compartir los proyectos y los aprendizajes en la red.

Para que las instituciones culturales incorporen políticas de participación ciudadana y gobierno abierto es necesario asumir ciertas medidas que garanticen procesos de participación de calidad. La apertura de las instituciones culturales a la participación ciudadana en el desarrollo de proyectos y en la gestión supone perder parte del control de lo que sucede. Esto suele encontrar algunas resistencias por parte de los gestores culturales.

Será necesaria la colaboración con otras instituciones públicas. En especial con instituciones educativas.

Uso de datos masivos. Estudios de públicos y desarrollo de proyectos que conecten mejor con las audiencias.

Por último, se habla de la necesidad de una digitalización responsable que considere la huella ecológica que supone el uso de Internet y de las herramientas digitales.

COORDINACIÓN Y RELATORÍA

Marcos García_Medialab-Prado

Alfonso Sánchez Mairena_Subdirección Gral. De Archivos Estatales. MCD

LISTADO DE PARTICIPANTES

Carlos Iglesias Agra_NETBIBLO

Juan Martín Prada_Universidad de Cádiz

Juan Insúa_CCCB LAB

Jesús Carrillo_Universidad Autónoma de Madrid

Francisco Javier Frutos Esteban_Universidad de Salamanca

Miguel Ánxo López_Fundación Uxío Novoneyra

Sonia Abella Álvarez_CIDA Centro de Información Documental y Archivos

Margarita Padilla_Dabne Tecnologías de la Información

Lidia Teira Serrano_Dirección General de Bibliotecas, Archivos y Museos. MCD

Antonio Alonso Sánchez_Dirección Gral. Bellas Artes. MCD

Xavier Marcet_Lead To Change