

¿Conservan una imagen aproximada de su entorno doméstico de hace treinta años? Incluso si tienen una fotografía hecha entonces será sobre papel fotográfico y seguramente habrá perdido brillo y color; pero, miren o rememoren bien: ¿cuántos cedés aparecen o se vislumbran, dónde están el o los teléfonos móviles, qué tamaño tenía aquella cadena de música y cuál es el aspecto exterior de la televisión en esa foto -¿dónde demonios estaría el mando a distancia-? Ahora, si aún le queda precisión en la memoria o en el álbum familiar, sitúese diez años después, en 1990, y vuelva a hacerse las mismas preguntas. Poco o nada había cambiado, quizá sólo ciertos modelos, ciertas novedades, y sin embargo ya estábamos seguros -otra vez- de cómo se había acelerado la historia, de ser habitantes y protagonistas de una cultura tan distinta de la de antes. La percepción del cambio sin embargo no es una operación sencilla; hay quienes lo resuelven con un afarrismo apócrifo, vistoso pero impreciso y cargado de trampas mentales: "no hay nada tan permanente como el cambio"; si se acepta un juego mental así, es preferible la proposición atribuida a Arthur C. Clarke -autor y guionista de 2001, una odisea en el espacio- según la cual "el futuro no es ya lo que solía ser".

Cambio y/o crisis

Digamos con las ciencias sociales que no hay cambio sin tiempo, persistencia, acontecimientos y realidades concretas, y que esos cuatro vectores tienen que estar vigentes en la percepción de marras. A estas alturas parece sin embargo que está agudizada una mentalidad que hunde sus raíces en los no tan lejanos tiempos de la Guerra Fría y que asocia, incluso asimila

la idea de cambio a la de avance tecnológico. Es una trasposición de la vieja idea de progreso, claro, pero quizá la agudización contemporánea consiste sobre todo en que más que los avances en sí, más que la sensación de progreso, el cambio se percibe en la disponibilidad de tecnología, lo que implica que ponemos el foco sobre todo en acontecimientos y realidades o cosas concretas, a la vez que descuidamos la referencia de tiempo y minusvalamos la persistencia de otras cosas -de otras muchas cosas, incluso-.

Disponibilidad, por otro lado, que facilita una convicción de que esa tecnología está "socializada", al alcance de las personas comunes, incorporada no sólo en la forma de vida actual sino casi como necesidad básica de nuestro tiempo. Desde mediados del siglo XX, entonces, vivimos tan embelesados en que la tecnología y sus proyecciones en la vida diaria nos han hecho cada vez más ciudadanos del futuro, que también puede meditararse hasta qué punto llegamos a prescindir de lo persistente en los análisis sucesivos que nos han traído hasta aquí. Por ejemplo, no solemos preguntar por el papel que juega el legado cultural en la construcción de una cultura "nueva", seguramente porque ese papel lo resolvimos hace tiempo bajo el paradigma del patrimonio. Pero no hay perspectiva. Se reconoce, también por ejemplo, que el acceso a un volumen grande de información no equivale a la correspondiente asimilación de ésta, y que tampoco respalda una calidad mediana de la misma, ni siquiera que exista adecuación entre la disponible y el problema o los problemas que la hacen necesaria. Se acepta que eso es así, pero también que es preferible mil veces a la carencia de informa-

ción o a la dificultad para obtenerla que predominara en el pasado. Y se aventura que, en algún momento, sabremos darle orden, calidad y adecuación a lo que está a disposición de un sinnúmero de usuarios. La disponibilidad tecnológica tal vez esté consolidando o enquistando una idea de cambio asociado a la hegemonía de lo efímero sobre un deseable equilibrio de tiempo, persistencia, acontecimientos y realidades concretas que, por otra parte, es dudoso que se diera alguna vez. No hay buena perspectiva de cambio.

A esta situación con raíces en el siglo XX se añade ahora otra crisis económica como perturbación sobrevenida. No podemos dilucidar si esta crisis acelera o distorsiona el cambio porque ni siquiera estamos seguros de que exista o se esté produciendo este último. Es más, la crisis actual ha vulgarizado definitivamente ese diagnóstico desangelado de los tecnócratas de la economía consistente en el "se veía venir", seguido de la dolosa receta consistente en que cualquier medida correctora debió adoptarse tantos o cuantos años atrás: se maneja la crisis como cambio -aplicándole a hechos y realidades concretos una grosera temporalidad y otra buena porción de sufrido reconocimiento de persistencias- cuando no tienen por qué ser circunstancias coincidentes ni idénticas. Los comportamientos culturales -hábito y consumo- antes, durante y después de la crisis, hasta donde podamos objetivarlos, es posible que inviten a la confusión ya que ofrecen variaciones y altibajos en el plazo corto interpretables como vigencia e incluso pujanza de las transformaciones en el conjunto social. Pero los datos aún no permiten decantar qué es moda y qué tendencia.

Puede ser útil recordar que las crisis pertenecen a la coyuntura en tanto el cambio se refiere a la estructura. En el sistema cultural -es decir, en la estructura del conocimiento concreta en un sector de actividad y producción relativos a contenidos basados en ideas- el

cambio deberíamos percibirlo en el declinar de lo persistente en el conocimiento: acervo y legado. De manera que la pregunta podría ceñirse a si en la perspectiva de tiempo actual los acontecimientos y las realidades concretas de la cultura indican, con mayor o menor nitidez, que los acervos eidéticos, antropológicos, consuetudinarios, y los legados mentales, científicos, estéticos, se están descomponiendo a la vez que se percibe su sustitución por otros nuevos o, incluso, simplemente distintos a los que habíamos heredado. A esa cuestión, así formulada, es lógico que tienda a responderse con el bostezo; pero si preguntamos si la cultura está cambiando es lo más probable que la mayoría de respuestas incluyan en su eje a la globalización, y que pudiéramos resumir que lo que pasa es que ahora la cultura es global y antes era local.

La globalización basada en tecnología y comunicación, y su consiguiente idea de "cultura global", invita a dar por supuesto un cambio con todas sus consecuencias, un cambio en la estructura; pero la mundialización -soporte económico al fin de esa misma cultura global- desemboca en la universalización de sus miserias y errores, en tanto que éxitos y beneficios se concentran en un núcleo duro cada vez más restrictivo. Según esta realidad constatada, la globalización no sólo parece compatible con hechos concretos desiguales aunque su discurso formal diga lo contrario, sino que resulta una aliada imprescindible de un crecimiento que agudiza la desigualdad. Ese, y no otro, es el núcleo contradictorio y difuso de la "diversidad" como discurso elíptico de la cultura en nuestros días. Y es también el magma en el que se pierde la perspectiva de cambio.

Tecnología y cultura

Antes de que se anunciara la crisis hacia mediados de 2007 todos los síntomas de la cultura contemporánea estaban ya presididos por el impacto tecnológico. De hecho la ex-

pansión de "segmentos modernizados" en la economía del sector, integrado por la producción cultural basada en las denominadas "TIC" desde quince o veinte años antes, ya había agudizado su dualización y desajustado, cuando no ofuscado, la mayoría de las políticas culturales nacidas bajo los principios del bienestar. La desestructuración de la industria discográfica, como ejemplo emblemático, deja clara esa antelación respecto del estallido financiero mundial. De manera que en esa secuencia hay que situar cualquier percepción de transformaciones en la cultura, diferenciando siquiera gruesamente los efectos de la crisis en los segmentos tradicionalmente deficitarios de los habidos en los sustentados en tecnología y comunicación.

Fundamentalmente lo que vienen aportando las TIC a la cultura son transformaciones en los soportes, en la distribución y, en menor medida, en las herramientas puestas al servicio de los creadores; aunque todos sabemos que esos tres vectores están sólidamente encadenados, lo cierto es que sus efectos están jerarquizados en ese orden. Los soportes -sintetizados en la expresión "las pantallas"- inciden en una multiplicación de opciones de contenidos para el usuario-consumidor en la que no todo cuenta con un carácter convencionalmente cultural. Los nuevos soportes tecnológicos han generado una situación probablemente inédita para la cultura que es la posibilidad, o la servidumbre, de compartir el ámbito vehicular con otros (muchos) géneros de contenidos, sean estos informativos estrictamente o educativos o de entretenimiento. Es verdad que todo podemos subsumirlo en un concepto global de cultura, pero no lo es que todo proceda ni revierta en el sector cuya característica histórica aceptada es su anclaje al resultado de creación. Esta "oportunidad" genera al mismo tiempo dispersión y confusión al punto de, por ejemplo, dejar correr una idea tan peregrina como la de que toda creación artística, literaria, escénica, etc., no es sino el eslabón presente de una larga secuencia

de plagios, simplemente porque *ahora* puede llegar a través de un mismo soporte, de una idéntica pantalla. Lo hemos leído y oído (y todo por la extendida confusión de creación y creatividad).

La distribución de cultura a través de medios tecnológicos presenta por su lado otra serie de efectos seguramente menos impactantes en términos estructurales. Difundir, divulgar, comercializar productos culturales en el contexto de internet hoy día proporciona, ciertamente, un acercamiento a los destinatarios que teóricamente sólo debiera tener consecuencias positivas; en la mayoría de los casos lo son. Sucede sin embargo que no todos los productos y producciones de la cultura pueden trasladarse al usuario de internet en su integridad piénsese en el teatro mismo, o la pintura o el grabado, etc., puesto que requiere una alta intervención de producción audiovisual que implica, con todos sus parabienes, una servidumbre añadida, o lo que es igual una mediación técnica y tecnológica que de últimas redunde en la dualización del sector en su conjunto. No es malo; sólo que propicia también la trasposición de lo creado en algo "dado", o devenido, que está ocultando en gran medida la percepción del acto -y el esfuerzo- creador fuera cuando fuese. Y en lo que se refiere a la comercialización de música, cine, literatura, la velocidad de distribución que algunos creen sin intermediarios supone en realidad la suplantación de mediaciones "antiguas", unas de carácter industrial pero otras de índole realmente mediadora sustentadas en el comercio al por menor. Un horizonte de desaparición de libreros, como ya casi han desaparecido disqueros o programadores de cine, es simplemente empujador; lo sufrimos ya con su reemplazo por meros despachadores de novedades en unos y otros casos, eso sí, informatizados.

En cuanto proveedora de herramientas para la creación, las tecnologías que hoy disfrutamos ya han supuesto una fuente de transfor-

maciones, la principal de las cuales puede asociarse a las ideas de interactividad e interoperabilidad. De ellas derivan, comprensiblemente, grados distintos de alteración de las relaciones entre creación y usuario, pero sobre todo la posible convicción de este último de encontrarse en condiciones de intervenir en la narración, o en la composición e incluso presentación personalizada de lo que otro u otros han creado, significa un salto cualitativo de la cultura en cuanto contenedora de mensajes. Y sin embargo es posiblemente el efecto menos impactante para el sector cultural que habíamos heredado ya que hace evolucionar la relación del autor o artista con el destinatario pero sin eliminar ni suplantar a uno u otro. Crear con recursos tecnológicos despliega un abanico de variables de los lenguajes en el que muchos han querido ver lenguajes nuevos o autónomos, que a la postre parecen quedarse en expansiones inauditas de viejos argumentos, de vanguardias rancias, de estructuras narrativas exitosas a veces desde hace siglos. Es un terreno en el que el ordenador y los distintos programas informáticos tienen mucha más trascendencia que la conectividad ya que las posibilidades de autoedición, corrección, modificación puestas en manos del autor o autores han cambiado su productividad creadora y su relación con el producto industrial final. La única objeción, desde la perspectiva del estudio de procesos creadores, es que el ordenador puede -suele- borrar las huellas de la elaboración de la obra; una circunstancia que parece menor o secundaria, pero que altera sustancialmente el modo en que conocimos y comprendimos el trabajo de los creadores hasta la década de los ochenta del pasado siglo. Quizá ese defecto de la tecnología como herramienta de creación sea salvado en algún momento por un rastreo digital de documentos originales que hoy no parece urgente (por cierto, ¿qué es o será "original" en la virtualidad digital?): tampoco pareció cosa necesaria o urgente en su día exponer la pintura a los rayos x o someter restos arqueológicos al carbono catorce.

lógicos al carbono catorce.

Esta breve consideración de la tecnología como soporte, distribuidora y herramienta para la cultura lleva a un planteamiento primero de la percepción de cambio que podemos estar viviendo. Si ya hemos experimentado una primera fase de impacto tecnológico desde los ochenta, el fenómeno básico cuyo alcance todavía no podemos someter a balance es, probablemente, la interactividad. De ella cabe decir, en principio, que por sí sola no significa forzosamente un impulso de la creatividad como tampoco de la creación. La capacidad del usuario de intervenir en el curso de una obra audiovisual, de cambiar o hacer aleatoria la narración -esencia del videojuego-, tiene por límite el marco argumental que el autor o autores ya han dado de la obra propuesta. Lo habitual -porque es lo que comercialmente se busca- es que la interactividad facilite el despliegue de pasión o habilidades del usuario, de metas individualmente épicas, de contrapropuestas a veces rencorosas o simples pulsiones de la incertidumbre: pero son arquetipos mentales y psíquicos muy trillados, muy antiguos. Incluso cabe afirmar que, para su gestión interactiva, tales gestos o reacciones son absolutamente dependientes de la narrativa cinematográfica. Digamos que el usuario del videojuego -o de una web documental o informativa- puede alterar el discurso, quizá el guión, pero en absoluto el marco argumental, y que sólo si pudiera hacer eso último estaría creando otra narración (con visos de plagio y para la que ya existe su oportuna terminología).

El otro ámbito abierto por la interactividad es mucho más limitado en concepto pero al parecer más impactante a efectos de un cambio cultural: la web 2.0, o servicios en línea de "redes sociales". El fenómeno al que así se ha llamado -un conglomerado de blogs o "bitácoras", wikis, mashups, las viejas páginas web personales y un etcétera todavía impúblico- ha venido a proponer una especie de ágora vir-

tual abierta a cuantos usuarios en el mundo dispongan de ordenador, conexión a internet y compartan "lenguaje"; quiere ello decir que, potencialmente, algo así como la cuarta parte de la población mundial -1.730 millones de usuarios de internet en septiembre de 2009, según *mundogeek.net*, pero ya serán más- puede hoy día participar activamente exponiendo sus opiniones e ideas, contrastándolas con las de otros en tiempo prácticamente real, una posibilidad desde luego revolucionaria en términos de historia cultural (aunque la mayoría de los "interoperadores" no hagan nada de eso). Ahora bien, el fenómeno de "redes sociales" en internet está proponiendo también una paradoja ya advertida en el análisis de la sociedad de masas pero quizá nunca tan real, tan concreta como ahora: la soledad en la multitud. Esta vieja paradoja de la modernidad había sido hasta ahora fundamentalmente arquetípica y ha pasado a concretarse como característica consuetudinaria, quizá existencial, de lo que entendemos por "sociedad del conocimiento": el solitario popular, o la soledad replicada o multiplicada ante cientos o miles de pantallas interconectadas. Este maridaje de tecnología y cultura apunta más al aislamiento que a la socialización porque el negocio de las TIC está en el uso privado y no en la trabazón social; y esa realidad abre la puerta a un síndrome contemporáneo que merece más atención y más análisis desde el ámbito de la cultura y sus políticas públicas.

El futuro arrasador (del presente interminable)

Cualquiera que sea el enfoque de lo que sucede en la cultura hoy se desemboca en un hecho nuclear, que es la transformación radical del acceso a contenidos proporcionado por los recursos tecnológicos. Esta accesibilidad *universalizada* -a así nos gusta pensarla- puede decirse que está multiplicando la capacidad individual de entrar en contacto con conocimientos concretos, diversos y con diferentes grados de hondura y elaboración, pe-

ro despierta dudas sobre si esa capacidad conduce al "conocimiento" concebido éste como entendimiento más o menos organizado, como saber adquirido por la inteligencia. Y, por otro lado, no es difícil comprobar que las opciones tecnológicas no están cambiando el contenido de la cultura sino que, todo lo más, están proporcionando formas y niveles más plurales de acceder a tal "contenido". Es decir, simbologías y aprendizajes tienen más vías de llegada hasta el individuo, pero son los que son y han sido; su multiplicidad, puesta de manifiesto seguramente por primera vez ante individuo y sociedad con todas sus consecuencias, es la que induce a considerar que el futuro es abrumador, distinto, arrasador para la cultura que conocemos: por eso quizá "no es ya lo que solía ser". Por eso, y porque el presente parece no tener límite.

El descubrimiento ante las pantallas de simbologías antes ignoradas y sólo por ello desconocidas implica más que nada una reiteración, ahora masiva, de la función de familia, juego y escuela a lo largo de los siglos. No puede tomarse como problema que las opciones de conocimiento de las cosas se estén multiplicando; al revés, es ventaja. En el caso de los aprendizajes, sin embargo, puede haber más de una duda. Las TIC dicen prometer o facilitar mayor capacidad de aprendizaje a cada usuario sin distinguir de momento entre *nativos* e *inmigrados* -al menos en ello confían los sistemas educativos-, y sin bosquejar tampoco si son o serán todos los aprendizajes los que estén disponibles. De momento estamos convencidos de que el aprendizaje propiamente tecnológico -manejo y adaptación mental e intelectual a sus soportes y recursos- es la puerta de ese futuro, y le hemos transferido un criterio de autosuficiencia, según el cual quien accede a la red está en la cultura actual, dejando sin vigencia la heredada y postergando la futura de momento. Desde luego, visto el resplandor, sería verdaderamente revolucionario que un único marco de aprendizaje proporcionara todos o

muchos de los aprendizajes inherentes a la cultura, al conocimiento en tiempo y espacio.

Por lo pronto el aprendizaje tecnológico presenta achaques conocidos de la historia cultural; como la alfabetización, la escolarización o la incorporación del automatismo por generaciones en el pasado, esta capacidad de ahora no termina de augurar cambios en las relaciones de clase, tampoco en la conflictividad intercultural o en la erradicación de la desigualdad -entiéndase que en el plano de las mentalidades, de las simbologías diferenciadoras, de los aprendizajes prejuiciados, de la socialización, vamos-. Mejora, claro está, los estándares de comprensión de esas y otras tantas tachas humanas y anuncia una mayor disposición a la enmienda, pero no en un grado mucho mayor que las revoluciones culturales antes apuntadas: leer, escribir, las cuatro reglas, la asunción del grupo y la colectividad en la escuela, el avance técnico hacia el bienestar. Incluso ya cabe afirmar que esta asociación de cultura y tecnología proyecta otras dimensiones de antiguos desequilibrios, siquiera en la equidad de acceso a medios de producción y de conocimiento.

Además las TIC, y especialmente el *universo* de internet, están infiriendo o proponiendo tácitamente que (toda) la cultura está o reside en ellas, que la cultura del pasado, la actual y, por deducción, la futura se articula en la tecnología que sirve de soporte a la interactividad y al acceso *universal* a la información. También que en ellas estriba la "transparencia" contrapuesta a un ocultismo propio del pasado, de élites caducas y, por supuesto, del estado y del modo de producción capitalista, pero constituyente de lo que Manuel Cruz (*El País*, 26/9/09) ha calificado de metaengaño necesario a un estadio en el que los individuos ya no pueden incidir en el desarrollo de la sociedad en que viven. El ordenador, la conectividad, internet, las "redes" del 2.0 transmiten, o mejor componen, un contexto de soberanía personal ante el conocimiento que a

su vez estigmatiza por oscuro todo lo anterior, dota de rasgos heroicos al instante presente y dibuja el futuro como recinto verdadero de Cultura.

Ahora bien, un futuro arrasador como ese pudiera contener un *troyano* tenebroso que hiciera del individuo afirmado, soberano, entusiasmado con la transparencia emanada de las pantallas, un estricto condenado a consumir y depender de esa versión holística de la cultura, de esa cultura virtualmente global. En última instancia la pantalla globalizada o globalizante pudiera, lógicamente, envolver la percepción de cultura en una tarea circular, sin mucha opción a participarla -como ahora creemos o decimos creer que sucede- o a decantarla, o a acomodarla a la vida propia tal como habíamos esperado a lo largo de siglos. La carrera del *hardware*, entonces, recuerda algo a la estrategia de Penélope.

La cuestión de la cultura global

Nuestra idea más o menos rancia de cultura, ¿es un legado del bienestar o del neoliberalismo? (aunque nos gusta más pensar que lo es de la Ilustración). En serio: si basamos el concepto de cultura en una herencia del estado del bienestar ello implica que la tenemos por bien social, por cosa que amerita el esfuerzo de las políticas públicas y cuyos costes estructurales tienen que ser comprendidos y planificados con criterios de inversión para el desarrollo de nuestra sociedad, en tanto que la queremos moderna, avanzada. También en serio: si la cultura nos ha sido legada desde la hegemonía del mercado entonces es sin duda parte capital de la riqueza de las naciones, de las sociedades, y nos corresponde acrecentarla en su esencia eidética y en su impacto material, es materia de la que ocuparse, o la que medir y concretar pues todo individuo tiene derecho a apropiarse de ella y convertirla en clave de superación y mejora personal. La cuestión es que desde el bienestar la cultura nos llega como objeto de dere-

cho común y, por tanto, de gasto público, pero desde el neoliberalismo nos llega como objeto de derecho privado, por lo que debe repudiarse que implique ese mismo gasto.

Ese parece ser un nudo; o el nudo del cambio. Y se concreta primeramente en que las políticas culturales, incluso las atribuidas a una concepción liberal, están concebidas desde el estado de bienestar e instrumentadas para conservar y promover el bien público que es la cultura. Pero secundamente se concreta en que la sintomatología del sector cultural a que deben atender esas políticas procede cada vez más de la expansión económica, mercantil también por tanto, de los resultados culturales tanto históricos como aparecidos recientemente. Entre ambas realidades lo sucedido -de 1970 al día de hoy- es la dualización creciente del sector, basada justamente en la incorporación de las TIC a parte de sus segmentos y productos; una dualización disfrazada, pues parece que la aplicación de tecnología a cualquier infraestructura o proceso cultural tiene por efecto una plena modernización, siendo sin embargo muy distinta la consecuencia si diferenciamos la informatización de procedimientos de la innovación en productos: la primera actualiza pero no integra económicamente, en tanto la segunda transforma e incorpora al núcleo duro del sistema económico.

En ese escenario que está lejos de ser resuelto o paliado, más de una y de dos generaciones actuales perciben la cultura en su conjunto como bien común dado, entendiendo bajo ese supuesto que la condición de ciudadano incluye, entre otros beneficios cívicos, el libre acceso a la cultura; pero interpretando "libre" como acceso sin coste económico personal al punto de legitimar una idea de que la cultura ha de ser gratuita, efectuando una oportuna y neta diferenciación entre el contenido y su soporte. Esta mentalidad de cultura gratuita toma la cultura como bien común de las dinámicas sociales del bienestar, al tiempo que

la perspectiva personal de la misma lo hace como herencia de bases neoliberales, componiendo una contradicción en cuyo eje se ha enseñoreado la condición de "internauta". Ante esta corriente de mentalidad posmoderna las políticas culturales encuentran poca capacidad de maniobra pues se asientan en dos líneas de estrategia legadas por el bienestar y otras tantas por el liberalismo económico que, paulatinamente y al alimón, las alejan de una corrección orgánica factible. El cuidado y acrecentamiento de las infraestructuras culturales y la atención preferente a la población joven -tomada frecuentemente como estrato natural de innovación y creación- son herencias del bienestar que abocan a las políticas a resultar, cada vez más, meras administradoras de hechos culturales. La deriva del mercado del arte -oscuro caudillo dilucidador de vanguardias- y la desagregación laboral por vía de meritaje, *amateurismo* y, de últimas, voluntariado son enredos neoliberales que convierten a esas mismas administraciones de la cultura en moderadoras de la modernización del sector, precisamente respecto a su maduración tecnológica y a sus opciones de cambio. Cabe entender que ninguna política cultural así atrapada esté en condiciones de servir de correctora de una mentalidad y actuar de nexo entre pasado y futuro.

Porque el síndrome de la cultura gratuita -que pudiera estar declinando-, agudizado por el aislamiento ante la pantalla y polarizado por el crecimiento de las industrias culturales, aparte de raíces en el bienestar encuentra un refuerzo eidético con la *superación* virtual del pasado. En internet -piénsese en el paradigma de wikipedia- la cultura devenida está amortizada. Hace poco Zygmunt Bauman advertía de que estuviéramos perdiendo el sentimiento de tener una tarea, una misión en el planeta, y de que no exista una *herencia que nos sintamos obligados a conservar* (*Letra Internacional*, 104); y ciertamente cada individuo "empoderado" (espantoso y cínico neolo-

gismo que ojalá no acepte la RAE) por su pantalla y su conexión, ¿con qué legado ha de sentirse solidario y comprometido?; las instituciones, el estado, alguna iglesia, ¿le invitan a comprender la relación entre un pasado digitalmente estéril y este presente de futuro arrollador?; ¿las políticas culturales juegan ese papel? Más bien la carrera de la innovación de soportes, de conexiones e interactividad, es la que traslada una idea "correcta" de las relaciones entre lo anterior y lo que va a suceder, que además tendrá lugar en el sucesor del teléfono móvil convertido ya en artículo de primera necesidad. Esta es la cultura global. Sus costes tienen que ver con un anclaje mundializado, con requerimientos de soporte y conexión, pero muy dudosamente con contenidos cuando éstos no parecen proceder de sus encantos virtuales.

La cultura gratuita entonces es, o tiende a ser, toda aquella anterior a la globalización. En el conflicto de las descargas por internet y de la piratería de productos digitales -cuestiones diferentes pero fácilmente asociables, como sabemos- sucede básicamente que la hegemonía de la cadena de soportes impone una lógica mercantil basada en el *copyright*, que invita o deja que el usuario interprete si todos los costes, incluido el derecho de autor, están resueltos definitivamente en el precio pagado por su condición de internauta de manera que, con la misma lógica, él pueda considerarse soberano del *copyright* que ha sido puesto a "su" disposición: como la cultura que le proporciona el estado de bienestar. Como las reproducciones de obras de Renoir o de Rafael que tiene en este o aquel libro. Como cada corte musical que tiene en el *iPod*. Como el centro cultural que tiene a dos o cuatro manzanas. Como los cuatro o cinco museos que vinieron incluidos en su escolarización. Como los versos que cuelgan en cartelones y gallardetes a cargo del ayuntamiento. Es que la cultura devenida es gratis. Más aún: se nos debe.

Retroceder hacia adelante

Los hábitos culturales que vamos conociendo apuntan en general a que son las opciones y disponibilidades de soportes las pautas básicas de un posible cambio, y también que éste vendría asociado a la irrupción de una realidad virtual que, en el más atrevido de los casos, especula con la deformación de la cultura que conocíamos -o estábamos en condiciones de conocer-. Sólo si eligiéramos huir avanzando hacia el viejo recurso de una cultura equivalente a un todo podríamos replegarnos a la placidez de una utopía sin fecha de caducidad y celebrar el advenimiento de la virtualidad como cambio cultural. Pero aún así el sector de la cultura no dejaría de constituir un ámbito de emociones y negocios concerniente cada vez a más personas concretas: y ese es -si se quiere, "también"- el escenario que ni el bienestar ni el neoliberalismo ni la posmodernidad han dejado resuelto a efectos públicos ni privados. Claro que si la liberación de fuerzas universales está en camino por vía de las pantallas, ya se verá.

De momento, la crisis económica se abate sobre la cultura contemporánea y su sector de actividad embrollando dos de sus fallos estructurales básicas al comenzar el siglo XXI. Por un lado la cultura ha llegado hasta aquí sin delimitar, y sin reflexionar, su tamaño orgánico en la vida moderna; primordialmente porque no hemos querido o sabido definir dónde empieza y termina el sector cultural en relación con las esferas de actividad del hombre contemporáneo; y a renglón seguido porque desde luego no queremos analizar la congruencia de sus componentes internos, los tamaños también de algunos de sus segmentos que simplemente fue bueno que crecieran durante el pasado siglo, pero que desde hace dos y tres décadas acusan y proyectan al conjunto una situación de desequilibrio, parcialidad y expansión mostrenca que bloquean las políticas y desatan una doble moral insolidaria del sector consigo mismo. Por otra parte, y

encabalgado en lo anterior, la ausencia de enfoque integral de la cultura afecta a su insuficiencia como sistema; esa falla es patente para el análisis económico del sector que no termina de acotar qué es industria, qué servicios o qué infraestructura, pues el sector en su autismo emotivo y entusiasta no se quiere organizar, no quiere razones sistémicas salvo para agrandar su dependencia de los márgenes financieros. La economía de la cultura sigue terminando allí donde las cuentas nacionales habían recurrido a un cajón de sastre flotante en la economía concreta, y si algo de esa economía concreta evidencia sus raíces en la cultura la inexistencia de sistema definido lo deja a la intemperie del entretenimiento, del turismo o las fiestas locales.

En esta crisis, sin embargo, justamente las desproporciones internas y la necesidad de integración sistémica se hacen más potentes porque los márgenes financieros se achican y el consumo se contrae mientras la cultura heredada sigue requiriendo recursos que ni sus infraestructuras, ni los repliegues tácticos a programas generacionales, ni el mercado del arte ni los parches de voluntariado pueden ahora -ni han podido antes- allegarle. Y en esta crisis la emergencia de lo virtual enmarcha la situación porque, como apuntábamos párrafos atrás, las tecnologías en la cultura están ensanchando la dualización del sector o, más simple, sumando segmentos deficitarios y potenciando el alejamiento de los productos industrialmente rentables. Hasta ahora teníamos asumido -es un decir- que museos, bibliotecas, archivos, etc., integran un núcleo prestigioso pero deficitario, y lo que vemos llegar es que la producción de cine, las grabaciones musicales, ya casi también el libro, han empezado a descolgarse de la eficiencia económica y a reclamar su condición de acervo digno de subvención. Por su lado, los productos de la cultura virtual se reclaman culturales primeramente por razones de fiscalidad y precio final, y sólo en segundo término porque realmente lo son; pero su certifica-

ción de conocimiento les viene del soporte y la sofisticación tecnológica mucho antes que de la mejor o peor actualización de arquetipos, de forma que su vida como obra y negocio depende de la capacidad de huir hacia adelante. Son, o parecen ser, nuevas dimensiones de la dualización de la cultura.

Las pocas reflexiones sobre la cultura contemporánea y sus impactos sociales se nos enredan en las secuelas técnicas, recaudatorias, organizativas de ciertos segmentos y de ciertas manifestaciones. No está quedando claro sin embargo -entre varias cosas- si sería relevante abordar un rescate de la cultura heredada como parte indispensable del *continuum* de conocimiento: rescatarla de un enquistamiento virtual al que parece abocada por estupor tecnológico. La cultura heredada, es decir impresa y encuadernada, o sobre el escenario, o desde el caballete, pero en cualquier caso resultado de genio y destreza, de creatividad y esfuerzo, está a punto de parecer una simple cultura "dada", ineficaz, superada y cínicamente sabida. No es que cualquier pasado haya sido mejor -¡quía!-, se trata de la necesidad orgánica, económica desde luego, de transmitir por viejos y nuevos medios que el tal *continuum* es un factor esencialmente activo, que lo es ahora y que lo será después. Transmitir que es activo el patrimonio, al que habrá que meditarle una gestión compatible con la avalancha digital, y que lo son las tradiciones, las modalidades de la fiesta y del ritual porque no sólo no han agotado sino que renuevan sus respectivas funciones sociales y porque son productivas, si es que se prefiere ese mensaje. Posiblemente en esa voluntad de rescate acertaríamos a transmitir, a socializar, el derecho del autor y su valor en una sociedad efectivamente avanzada.

O quizá fuese de utilidad relativizar el futuro. No se alarmen. Pudiera consistir en primar tácticamente los contenidos a modo de compensación al marco desproporcionado de soporte y conexión, aun arriesgando la enaje-

nación para la cultura de alguna cohorte y algún nicho social sin tratar de enmendar lo que ya les sucede, y saltar realmente a un futuro más ecuánime con el sentido de la temporalidad histórica. Claro que una posición como esa dejaría a la intemperie el coma, o sólo aturdimiento, de unos sistemas educativos que han alcanzado el virtuosismo de inculcar la historia del arte o de la música sin proveer la historia; que han logrado la familiaridad con lenguajes experimentales y de innovación dejando para la academia gramáticas, léxicos y ortografías siquiera de andar por casa. No se alarmen, hay que insistir. Un futuro relativizado quizá consista solamente en convenir que no hay una cultura virtual sino nada más y nada menos que un cambio virtual; es decir, que sabemos que el conocimiento no es la materia prima de este cambio que sospechamos sino que es su imprescindible persistencia; y que lo que aceptamos que cambia -o cambiará- es su articulación modal, su forma de instalarse y quedarse entre nosotros. Pero que no hay cambio cultural de momento, sino virtual en todo caso.

Ahora bien, aun admitiendo que nos movemos en un proceso de "cambio virtual" quedan cuestiones por dilucidar de no poca monta. Tienen que ver con algo así como los "descartes" que cualquier cambio que se precie está obligado a efectuar. Pensar que la tradición está llamada a descomponerse en el futuro arrasador -como cierta ingenuidad pregona-, no parece ser cierto a la luz de síntomas recientes; ni las generaciones jóvenes tienden a abandonar su participación y su valoración cultural de las tradiciones, ni los hábitos asociados a ellas presentan notas de decadencia aunque por aquí los veamos desembocar en botellón. Tampoco parece estar descartándose el fervor por la erudición en cuanto sucedánea del saber organizado, sino que más bien viene potenciado por otro "metaengaño" recocado en el cambio virtual, cual es la accesibilidad universal por medio de buscadores en la red. Otra vez hay que vol-

ver la mirada a los soportes para identificar descartes que nos estén atañendo: en realidad son exclusiones como las de la sala de cine, de la audición compartida, incluso de la vieja pantalla de televisión o la augurada al libro (tradicional, en papel), las que generan una percepción de cambio que pudiera ir más allá de lo virtual.

En el cambio virtual nos estamos despojando de hábitos culturales propios del siglo XX en términos equiparables a lo ocurrido en ese siglo con otros a su vez más antiguos. Hacia 1930 estaban liquidados, por ejemplo, los salones sobre los que había pivotado la cultura del romanticismo y luego del progreso; estaban en definitiva fase de extinción las tertulias literarias y prácticamente olvidada la lectura en grupo, también claves singulares de una socialización del conocimiento entonces reciente. Claro que así como un siglo atrás los hábitos en desuso tenían que ver con una articulación elitista de la cultura, ahora competen a hábitos de masas, de sectores medios y además en un contexto de comunicación que convierte en titulares informativos procesos que antes sólo fueron objeto de observación erudita y, sobre todo, tardía o pausada. Por otra parte, este cambio virtual impacta especialmente en el negocio -que no en la industria- audiovisual, cine y televisión básicamente, tal como lo habíamos heredado hacia 1980; quizá esté a punto de impactar también sobre el libro, aunque esa es materia para otro ensayo todavía más heurístico que documentado.

Hecha esa consideración, cabe entrever que incluso la deformación o manipulación del pasado que puede detectarse en la *realidad virtual* contemporánea es en primer lugar resultado de una elaboración estética -y por ello, a mi juicio, conservatista-, pero en segundo término no hace sino revitalizar por medio de las TIC símbolos y arquetipos de honda raigambre en la historia de la cultura, y no sólo de la occidental; el gusto "medieval-

lizante" tan extendido en argumentos y estéticas de los videojuegos es señal inequívoca de la persistencia del legado histórico como factor activo de una nueva creatividad que, sin embargo, asociamos sobre todo con capacidades aportadas por la tecnología. Vuelta entonces al punto de reflexión: las TIC no cambian "el contenido" de la cultura y casi podemos asegurar que esta cultura de ahora está en el legado histórico. Ahora bien, rescatar el legado histórico (cultural) que me parece tarea importante no puede consistir en cultivar la nostalgia de cierto pasado, entendida como bálsamo para hipotéticas o constatadas rupturas o resquebrajamientos sociales, como viene empleándose con frecuencia en la industria audiovisual. Tampoco debe ser la trivialización del pasado mismo -recurso del videojuego (casi) siempre- dejando además aparecer dicha trivialización como proveedora de conocimiento *suficiente*.

Nostalgia y trivialidad del pasado en las desinencias de la posmodernidad y en el desbarramamiento neoliberal están apuntando a una circunstancia que me parece relevante para la comprensión actual del legado histórico en la globalización y, por tanto, de lo persistente en el asumido cambio virtual. La cultura pareció haber perdido, ya al terminar el siglo XX, a sus mediadores "clásicos", fiables hasta entonces: la academia, el proceso educativo, la universidad, la vanguardia. Hay algunos datos, pistas, al respecto, y estoy convencido de que irán apareciendo muchos más y más rotundos. Primero las industrias culturales masivas y después las TIC fueron destejendo la legitimidad mediadora de esos paradigmas institucionales, y lo malo es que no parece que hayan encontrado sustitutos equiparables, por más que la comunicación reclame a media voz tal honor. Interesa señalar que la gestión cultural, un oficio tan nuevo y aún impreciso, tampoco ha suplido o suplantado tal tarea mediadora -salvo, aceptémoslo, en la distribución de hechos culturales-. Esta carencia creo que no es atribuible exclusiva-

mente al propio sector cultural sino que tiene más motivos en la eclosión del individualismo desdeñoso de razón social, de responsabilidad ética, que ha ahondado cualquier decadencia, debilidad o ausencia de mediación en materia de conocimiento. Frente a ello la gestión cultural, nacida e ideada con claves de bienestar, prácticamente ha estado tan indefensa como los grandes paradigmas de mediación cultural antes mencionados.

El legado histórico-cultural ha ido quedando huérfano, por tanto, y creo que en ello sigue. Huérfano en términos socio-políticos, en términos institucionales, de proceso de socialización, pero también en términos técnicos porque una nube de recursos que ahora consideramos *demodés* -pese a que muchos de ellos ni tuvieron ocasión de estrenarse- palidecen ante la potencia de pantallas, conexiones e interactividades que nos han traído al cambio virtual. Hay excepciones; pocas; muy pocas. Una de ellas, sorprendentemente enraizada en un proceso de socialización territorial, es el flamenco para la cultura andaluza, pues presenta todos los síntomas de mediador entre generaciones y eje de consenso en una sociedad concreta, basándose en un legado histórico que, de manera rara, es capaz incluso de avasallar a las TIC y enseñorearse de ellas. Como es caso raro, merecería un análisis puesto a salvo de cualquier manierismo que esté por llegarle.

Las TIC en fin pueden aparecer ahora como nueva dimensión del conocimiento en el cambio virtual. Pero tecnología y comunicación son en todo caso sólo mediaciones distintas, "nuevas", en tanto que soportes capaces que adolecen de timonel o, si se prefiere, de una ética de referencia, por lo que sus efectos en la cultura son básicamente de desorden, de transformaciones sin horizonte de llegada previsible que permita posicionamientos públicos ni privados con suficiente antelación. De ahí un desconcierto todavía vigente respecto a las alteraciones en la men-

talidad, en la idea de cultura. Para saber si huimos del futuro o lo encaramos creo que es para lo que necesitamos retroceder previamente y dotar al cambio virtual de su correspondiente entronque en la cultura: analizar y deslindar cuáles están siendo los referentes imprescindibles de la persistencia en este cambio. No vendría mal poner a trabajar en esa tarea a los filósofos, como tampoco abrir la perspectiva de la cultura como sistema en nuestro mundo; sería bueno conocer cuánta cultura usamos, cuánta necesitamos y tam-

bién cuánta se nos escapa por los sumideros, lo que daría con su tamaño real en la contemporaneidad. Capaz que con esos mimbres encontrásemos una especie de laicismo mediador del conocimiento: a la cultura lo que es de la cultura y las TIC lo que sea de ellas. Aunque, pensándolo bien, una propuesta así lo mismo se queda en programa humanista y eso, ya se sabe, huele a vetusto.

Córdoba, septiembre de 2010